

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN
OLAHRAGA DAN MUSIK MENGGUNAKAN *RICH*
INTERNET APPLICATION PADA ASA SPORT AND MUSIC**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Sistem Informasi (S.Kom)
Pada Program Studi Sistem Informasi**

Oleh:

WINDRA REZKIA

12540212

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN
OLAHRAGA DAN MUSIK MENGGUNAKAN *RICH*
INTERNET APPLICATION PADA ASA SPORT AND MUSIC**



SKRIPSI

Oleh:

**WINDRA REZKIA
12540212**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN OLAHRAGA DAN MUSIK MENGGUNAKAN *RICH* *INTERNET APPLICATION* PADA ASA SPORT AND MUSIC

Oleh:

WINDRA REZKIA
NIM. 12540212

Telah dipertahankan didepan sidang penguji skripsi
Pada tanggal 13 September 2018
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer dalam bidang Sistem Informasi

Pembimbing I



Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng
NIDN . 0203118601

Pembimbing II



Muhamad Kadafi, M.Kom
NIDN. 0214118701

Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Raden Fatah Palembang



Ruliansyah, ST, M.Kom
NIP. 197511222006041003

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik
Menggunakan *Rich Internet Application* pada *Asa Sport and*

Music

Nama : Windra Rezkia

NIM : 12540212

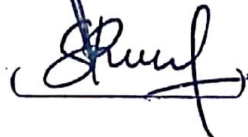
Program : Sarjana (S1) Fakultas Sains dan Teknologi

Telah disetujui oleh tim penguji sidang skripsi.

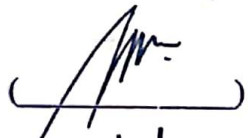
1. Ketua : Ruliansyah, M.Kom
NIP. 197508012009122001




2. Sekretaris : Sri Rahayu, M.Kom
NIDN. 200 404 9 101



3. Penguji I : Rusmala Santi, M.Kom
NIP. 19791125014032002



4. Penguji II : Utami Mizani Putri, M.Kom
NIDN. 201 610 8 603



Diuji di Palembang pada tanggal 13 September 2018

Waktu : 11.00 – 12.00 WIB

Hasil/IPK : 2,82

Predikat : Memuaskan

Dekan,
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Raden Fatah



Drs. Nur Erlina, S.Pd. M.Hum
NIP. 197301021999032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Jadilah baik. Karena kapan pun kebaikan menjadi bagian sesuatu, ia akan membuatnya tampak semakin cantik. Tapi saat kebaikan itu hilang, ia hanya menyisakan noda.” ~ Nabi Muhammad SAW

“Jangan Bandingkan dirimu dengan siapa pun di dunia ini. Kalau kau melakukannya, sama saja dengan menghina dirimu sendiri.” ~ Bill Gates

“Kalau kamu tidak mau sekali-kali terlihat bodoh, tidak akan ada hal besar yang akan terjadi padamu.” ~ Gregory House

“Lakukan hal-hal yang kau pikir tidak bisa kau lakukan.” ~ Eleanor Roosevelt

Persembahan :

Alhamdulillahil'alamin...

Sebuah langkah telah kulalui, Satu cita telah kuraih. Ini bukan akhir dari perjalanan, Tapi awal dari suatu perjuangan.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada semua orang yang sangat kusayangi dan kucintai. Terimakasih banyak atas doa, pertolongan, bimbingan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Windra Rezkia
NIM : 12540212
Fakultas : Sains dan Teknologi
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan *Rich Internet Application* pada Asa Sport and Music

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini, kecuali yang disebutkan sumbernya ditulis dalam daftar pustaka adalah merupakan hasil pengamatan penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari para pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli, bukan jiplakan dan belum pernah diajukan mendapat gelar akademik, baik UIN Raden Fatah maupun perguruan tinggi lainnya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ke tidak benaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan dapat dipertanggung jawabkan.

Palembang, September 2018



Windra Rezkia
12540212

INFORMATION SYSTEMS FOR SELLING SPORTS AND MUSIC EQUIPMENT USING THE RICH INTERNET APPLICATION IN ASA SPORT AND MUSIC

ABSTRACT

Asa Sport and Music is a company engaged in the sale of sports equipment and music that has been established since 2003. The problem that occurs at this time is the sale of products still using conventional processes. When consumers want to order a product, consumers are still required to come to the store so that it takes a long time, and also the lack of information on a product. So that makes it difficult for the store to explain what information is on a product. The purpose of this research is to build a Sports Equipment and Music Sales Information System Using Rich Internet Application on Asa Sport and Music using the prototype method, with system development tools in the form of flowchat, context diagrams, DFD, and proposed database design tools in the form of ERD. While making software in this study, the author uses the PHP programming language and for databases using MySQL. This system is built to help Asa Sport and Music in selling online, can help consumers access information on products sold, and can help increase consumers.

Keywords: Sales Information System, Prototype, PHP Programming, Data Flow Diagrams (DFD), Rich Internet Application (RIA).

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN OLAHRAGA DAN MUSIK MENGGUNAKAN *RICH INTERNET APPLICATION* PADA ASA SPORT AND MUSIC

ABSTRAK

Asa Sport and Music merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan olahraga dan musik yang telah berdiri sejak tahun 2003. Permasalahan yang terjadi saat ini ialah penjualan produk masih menggunakan proses konvensional. Saat konsumen ingin memesan suatu produk, konsumen masih diharuskan datang ke toko tersebut sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama, dan juga minimnya informasi pada suatu produk tersebut. Sehingga membuat pihak toko kesulitan untuk menjelaskan informasi apa saja yang ada pada suatu produk tersebut. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan *Rich Internet Application* pada Asa Sport and Music menggunakan metode *prototype*, dengan alat bantu pengembangan sistem berupa flowchat, diagram konteks, DFD, dan alat perancangan database yang diusulkan berupa ERD. Sedangkan pembuatan perangkat lunak dalam penelitian ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk database menggunakan MySQL. Sistem ini dibangun diharapkan membantu pihak Asa Sport and Music dalam melakukan penjualan secara online, dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi produk yang dijual, dan serta dapat membantu meningkatkan konsumen.

Kata kunci : Sistem Informasi Penjualan, *Prototype*, Pemrograman PHP, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Rich Internet Application (RIA)*.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikut Beliau hingga akhir zaman.

Setelah melakukan kegiatan penelitian, akhirnya laporan skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan *Rich Internet Application* pada *Asa Sport and Music*". Pembuatan skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan memberikan banyak masukan dan nasehat, serta mendukung dan menjadi motivasi tersendiri. Maka dari itu, ucapan terimakasih penulis kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H.Muhammad Sirozi, Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ibu Dr. Dian Erlina, S.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Ruliansyah, ST, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
4. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
5. Bapak Freddy Kurniawijaya, M.Eng selaku Dosen Pembimbing I (Satu).
6. Bapak Muhamad Kadafi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II (Dua).
7. Para Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.
8. Keluarga Besar, Orang Tua, Saudara sebagai Inspirator dan Motivator, Terima Kasih atas dukungan moral dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.

9. Teman-teman Mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2012, khususnya kelas S.I D.
10. Anak-anak band khususnya Avenged Sevenfold, dan Bring Me The Horizon yang selalu menemani penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat digunakan perbaikan skripsi ini nantinya. Akhirnya penulis juga berharap agar skripsi ini akan memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya. Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Palembang, September 2018
Penulis,

Windra Rezkia
12540212

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.2.1 Rumusan Masalah	2
1.2.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Metodologi Penelitian	3
1.4.1 Lokasi Penelitian	3
1.4.2 Metode Pengumpulan Data	3
a. Observasi	3
b. Wawancara	3
c. Tinjauan Pustaka	3
1.4.3 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Ayat Al-Qur'an yang Berkenan dengan Jual - Beli	5
2.2 Hadist yang Berkenan dengan Jual - Beli	5
2.3 Teori yang berhubungan dengan Sistem Informasi Penjualan	6
2.3.1 Sistem	6
2.3.2 Informasi	6
2.3.3 Sistem Informasi	6
2.3.4 Penjualan	7
2.4 Teori yang digunakan untuk Dasar Pemograman	7
2.4.1 <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP).....	7
2.4.2 <i>Database</i>	8
2.4.3 MySQL	8
2.4.4 JavaScript	8
2.4.5 <i>Rich Internet Application</i> (RIA)	9
2.5 Teori yang Berhubungan dengan Alat Bantu untuk Desain	10
2.5.1 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	11
2.5.2 <i>Entity Relational Diagram</i> (ERD)	12
2.5.3 <i>Flowchart</i>	14
2.6 Metode Pengembangan Sistem	17
2.7 Teori Pengujian yang digunakan	19
2.8 Tinjauan Pustaka.....	20
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	 24
3.1 Gambaran Umum Asa Sport and Music	24
3.1.1 Sejarah Asa Sport and Music.....	24
3.1.2 Visi dan Misi	24
3.2 Komunikasi (<i>Communication</i>)	25
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	25
3.2.2 Mengidentifikasi Penyebab Masalah.....	26
3.2.3 Mengidentifikasi Titik Keputusan	26
3.2.4 Mengidentifikasi Personil Kunci	27

3.2.5	Prosedur Sistem yang Berjalan.....	27
3.3	Perencanaan	28
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.4	Pemodelan (<i>Modeling</i>).....	30
3.4.1	Desain Sistem yang diusulkan.....	31
3.4.2	Perancangan Pemodelan yang diusulkan.....	31
3.4.3	<i>Entity Rationship Diagram</i> (ERD)	32
3.4.4	Perancangan <i>Database</i>	33
3.4.5	Perancangan Antarmuka (<i>Database</i>).....	35
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	42
4.1	Implementasi.....	42
4.1.1	Implementasi <i>Database</i>	42
4.1.2	Implementasi <i>Interface</i>	45
4.2	Pengujian Fungsional.....	55
4.3	Penyerahan.....	57
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data <i>Flow Diagram</i>	12
Tabel 2.2 Entitas <i>Relationship Diagram</i>	13
Tabel 2.3 <i>Systems Flowchart</i>	15
Tabel 2.4 Simbol Program <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.5 Tinjauan Pustaka	20
Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan.....	25
Tabel 3.2 Penyebab Masalah dan Titik Keputusan	26
Tabel 3.3 Personil Kunci	27
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan dan <i>Tracking</i> Proses Penelitian.....	29
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Keras	30
Tabel 3.6 Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3.7 Data Tabel Pelanggan.....	33
Tabel 3.8 Tabel Produk	34
Tabel 3.9 Tabel <i>User</i>	34
Tabel 3.10 Tabel Pesanan.....	34
Tabel 3.11 Tabel Balasan Konfirmasi	35
Tabel 3.12 Tabel Bukti Pembayaran	35
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Pimpinan.....	55
Tabel 4.2 Pengujian Fungsional Admin	56
Tabel 4.3 Pengujian fungsional Pelanggan	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram RIA	9
Gambar 2.2 Entitas satu ke satu	14
Gambar 2.3 Entitas satu ke banyak	14
Gambar 2.4 Entitas banyak ke banyak	14
Gambar 2.5 Model <i>Prototype</i>	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan	28
Gambar 3.2 Diagram Konteks	31
Gambar 3.3 DFD Level 1	32
Gambar 3.4 <i>Entity Rationship Diagram</i> (ERD)	33
Gambar 3.5 Tampilan Login Admin	36
Gambar 3.6 Tampilan Beranda Admin	36
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Tambah Produk	37
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Input Data Produk	37
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Data Pelanggan	38
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Data Order Pesanan	38
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Pelanggan yang belum Login	39
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Setelah Login	39
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Pembelian Barang	40
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Konfirmasi Bayaran	40
Gambar 3.15 Tampilan Data Produk	41
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Data Laporan Penjualan	41
Gambar 4.1 <i>Layout Database</i>	43
Gambar 4.2 <i>Layout Tabel User</i>	43
Gambar 4.3 <i>Layout Tabel Pelanggan</i>	43
Gambar 4.4 <i>Layout Tabel Produk</i>	44
Gambar 4.5 <i>Layout Tabel Pesanan</i>	44
Gambar 4.6 <i>Layout Tabel Bukti Pembayaran</i>	45
Gambar 4.7 <i>Interface Login Pimpinan</i>	46
Gambar 4.8 <i>Interface Home</i>	46

Gambar 4.9 <i>Interface</i> Data Porduk	47
Gambar 4.10 <i>Interface</i> Data Pelanggan	47
Gambar 4.11 <i>Interface</i> Laporan Penjualan	48
Gambar 4.12 <i>Interface</i> Login Admin.....	48
Gambar 4.13 <i>Interface</i> Home Admin.....	49
Gambar 4.14 <i>Interface</i> Data Produk	49
Gambar 4.15 <i>Interface</i> Tambah Data Produk	50
Gambar 4.16 <i>Interface</i> Data Pelanggan	50
Gambar 4.17 <i>Interface</i> Data Order Pesanan	51
Gambar 4.18 <i>Interface</i> Login Pelanggan	51
Gambar 4.19 <i>Interface</i> Daftar Member.....	52
Gambar 4.20 <i>Interface</i> Home	52
Gambar 4.21 <i>Interface</i> Sport.....	53
Gambar 4.22 <i>Interface</i> Music.....	53
Gambar 4.23 <i>Interface</i> Data Pesanan.....	54
Gambar 4.24 <i>Interface</i> Konfirmasi Pembelian	54
Gambar 4.25 <i>Interface</i> Profil	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing
Lampiran 2 Surat Observasi.....
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
Lampiran 4 Berita Acara Pengujian Testing.....
Lampiran 5 Lembar Konsultasi
Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup