



**LAPORAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN *SERVICE*  
GAME PADA TOKO SONIC GAME BERBASIS WEB  
*RESPONSIVE* DAN *SMS BROADCAST***

**SETYO AYU WARDANA  
NIM. 201253180**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Diana Laily Fithri, S.Kom, M.Kom  
Anteng Widodo, ST, M.Kom**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN *SERVICE GAME* PADA  
TOKO SONIC GAME BERBASIS WEB *RESPONSIVE* DAN SMS  
*BROADCAST***



**SETYO AYU WARDANA**  
**NIM. 201253180**

Kudus, 9 Februari 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Diana Laily Fithri, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0627018502

Anteng Widodo, ST, M.Kom  
NIDN. 0628017501

Mengetahui

Koordinator Skripsi

Wiwit Agus Tryanto, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0631088901

## HALAMAN PENGESAHAN

### SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN *SERVICE GAME* PADA TOKO SONIC GAME BERBASIS WEB *RESPONSIVE* DAN SMS *BROADCAST*



SETYO AYU WARDANA  
NIM. 201253180

Kudus, 22 Februari 2018

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,

Nanik Susanti, S.Kom,M.Kom  
NIDN. 06080888201

Diana Laily Fithri, S.Kom,M.Kom  
NIDN. 060627018502

Muhammad Arifin, S.Kom,M.Kom  
NIDN. 0621048301

Mengetahui



Dean Fakultas Teknik

Muhammad Dahlan, ST, MT  
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Pratomo Setiaji, S.Kom,M.Kom  
NIDN. 0619067802

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Setyo Ayu Wardana

NIM : 201253180

Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 4 Februari 1995

Judul Skripsi/Tugas Akhir\* : Sistem Informasi Penjualan dan *Service Game* Pada Toko Sonic Game Berbasis *Web Responsive* dan *SMS Broadcast*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir\* ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 24 Februari 2018

Yang memberi pernyataan,



Setyo Ayu Wardana  
NIM. 201253180

# **SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN *SERVICE GAME* PADA TOKO SONIC GAME BERBASIS WEB *RESPONSIVE* DAN SMS *BROADCAST***

Nama mahasiswa : Setyo Ayu Wardana

NIM : 201253180

Pembimbing :

1. Diana Laily Fithri, S.Kom,M.Kom
2. Anteng Widodo, ST, M.Kom

## **RINGKASAN**

Sistem Penjualan berbasis web dan SMS *Broadcast* ini merupakan sistem pengelolaan penjualan yang ada di *Sonic Game* yang *responsife* dan mudah. Admin dapat memberikan informasi kepada member apabila ada barang baru atau stok yang baru ditambahkan, sehingga mereka tahu bahwa barang yang diinginkan sudah ada, selain itu admin juga dapat melakukan pengelolaan data penjualan tersebut tanpa harus memulai dari awal. Serta pembeli yang telah menjadi member dapat melihat kategori, gambar, harga dan stock barang tanpa harus datang langsung ke Toko, selain itu mereka juga bisa mengetahui informasi yang ada apabila barang yang di *service* sudah jadi atau tidak dapat diperbaiki.

Perancangan sistem dilakukan dengan model *waterfall* dan perancangan menggunakan UML. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan Java dengan menggunakan database MySQL. Implementasi pada penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi web penjualan yang memiliki inisiatif untuk konsumen dengan harga yang terjangkau yang dapat dilihat pada perangkat web dan mengetahui informasi dari SMS. Demikian pengguna dapat lebih mudah untuk mengaksesnya, pengguna akan mendapatkan kemudahan dalam melakukan pencarian informasi tempat penjualan untuk berbagai macam *Game* yang telah dijual di WEB.

Kata Kunci: E-Commerce, PHP, MySQL, Web, SMS Broadcast

# **SALES INFORMATION SYSTEM AND SERVICE GAME ON SONIC GAME SHOP BASED ON WEB RESPONSIVE AND SMS BROADCAST**

*Student Name* : Setyo Ayu Wardana

*Student Identity Number* : 201253180

*Supervisor* :

1. Diana Laily Fithri, S.Kom,M.Kom
2. Anteng Widodo, ST, M.Kom

## **ABSTRACT**

*This web-based Sales and SMS Broadcast system is an excellent and easy-to-manage sales management system in Sonic Game. Admin can give information to member if there is new item or new stock added, so that they know that the desired goods already exist, besides admin also can do management of sales data without having to start from scratch. And buyers who have become members can view categories, pictures, prices and stock of goods without having to come directly to the Store, in addition they can also find out the information that exist if the goods in service is finished or can not be fixed.*

*System design is done by waterfall model and design using UML. While the programming language used is PHP and Java using MySQL database. Implementation in this study resulted in a sales web app that has initiatives for consumers at an affordable price that can be viewed on the web device and find out information from SMS. Similarly, users can more easily access it, users will find it easy to search the sales place information for various games that have been sold on the WEB.*

*Keywords : E-Commerce, PHP, MySQL, Web, SMS Broadcast*

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Kesabaran dan senyum adalah obat yang baik untuk menyempurnakan segala sesuatunya”*



### PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kesehatan, rizki dan kelancaran selama membuat laporan skripsi saya.
2. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan doa, dukungan dan restunya.
3. Teman-temanku yang selalu memberikan doa dan semangat.
4. Almamater.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan Laporan Skripsi ini tentunya masih terdapat berbagai kekurangan, sehingga penulis akan sangat menghargai segala masukan yang berguna dari pembaca.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparno, S.H., M.S, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Muhammad Dahlan ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Diana Laily Fithri, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan petunjuk, nasehat, bimbingan, dan arahan hingga terselesaikannya penulisan laporan ini.
5. Bapak Anteng Widodo, ST, M.Kom, selaku pembimbing pembantu yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
6. Bapak Wiwit Agus Triyanto, S.Kom, M.Kom, selaku koordinator Skripsi dan narasumber yang telah memberikan informasi tentang pelaksanaan penyusunan Skripsi.
7. Segenap dosen Universitas Muria Kudus, khususnya Program Studi Sistem Informasi yang telah mengenalkan ilmu baru kepada penulis.
8. Bapak Watono, selaku owner Sonic Game Playstation yang telah memberikan informasi dan narasumber tentang pelaksanaan penyusunan skripsi.



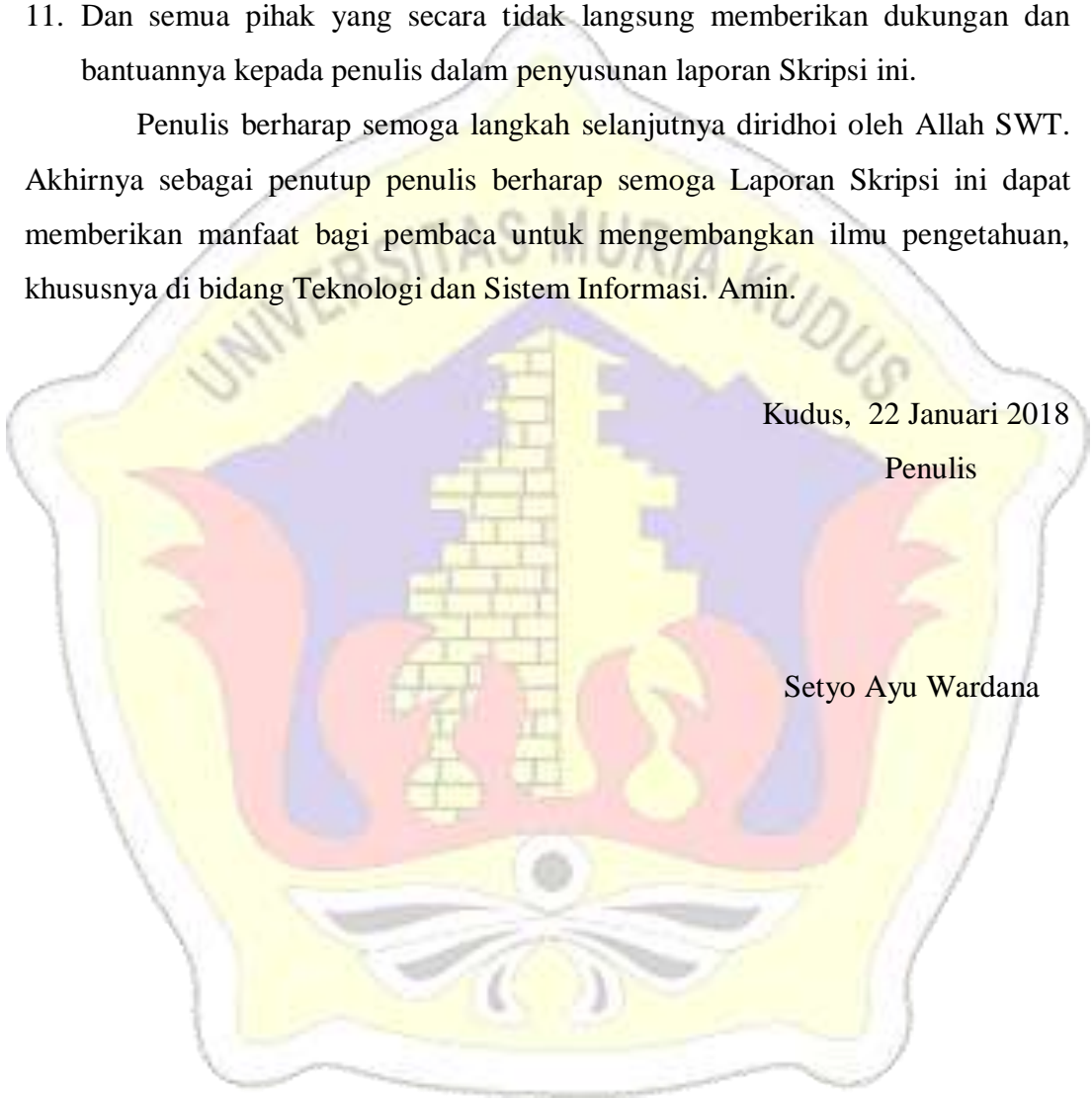
9. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
10. Kepada semua teman-teman Fakultas Teknik Program Studi sistem Informasi khususnya angkatan 2012 yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi dalam penulisan laporan ini penulis ucapkan terima kasih.
11. Dan semua pihak yang secara tidak langsung memberikan dukungan dan bantuannya kepada penulis dalam penyusunan laporan Skripsi ini.

Penulis berharap semoga langkah selanjutnya diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya sebagai penutup penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Teknologi dan Sistem Informasi. Amin.

Kudus, 22 Januari 2018

Penulis

Setyo Ayu Wardana



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Skripsi .....	2
1.5 Manfaat Skripsi .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Metode Perancangan Sistem .....	4
1.7 Kerangka Pemikiran .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Penelitian Yang Terkait .....	7
2.2 Tabel Perbandingan Penelitian Terkait .....	8
2.3 Landasan Teori .....	10
2.3.1 Pengertian SMS <i>Broadcast</i> .....	10
2.3.2 Pengertian Sistem .....	10
2.3.3 Pengertian Informasi .....	10
2.3.4 Bagan Alir Dokumen .....	10
2.3.5 UML .....	10
2.3.5.1 Notasi Dalam UML .....	11
2.3.6 Teori Perancangan <i>Database</i> .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>19</b>
3.1 Objek Penelitian .....	19
3.1.1 Sekilas Tentang <i>Sonic Game</i> .....	19
3.1.2 Struktur Organisasi .....	19
3.1.3 <i>Job Description</i> .....	20
3.1.4 Visi Dan Misi .....	20
3.2 Analisa Sistem Lama .....	21
3.3 Analisa Dan Perancangan Sistem Baru .....	23
3.3.1 Analisa Kebutuhan .....	23

3.3.2	Rancangan Sistem Baru .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>71</b>
4.1	Implementasi Dan Pembahasan Aplikasi .....	71
4.1.1	Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	71
4.1.2	Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras .....	71
4.2	Implementasi Antar Muka .....	72
4.2.1	Tampilan Awal Program.....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>100</b>
5.1	Kesimpulan .....	100
5.2	Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>101</b>

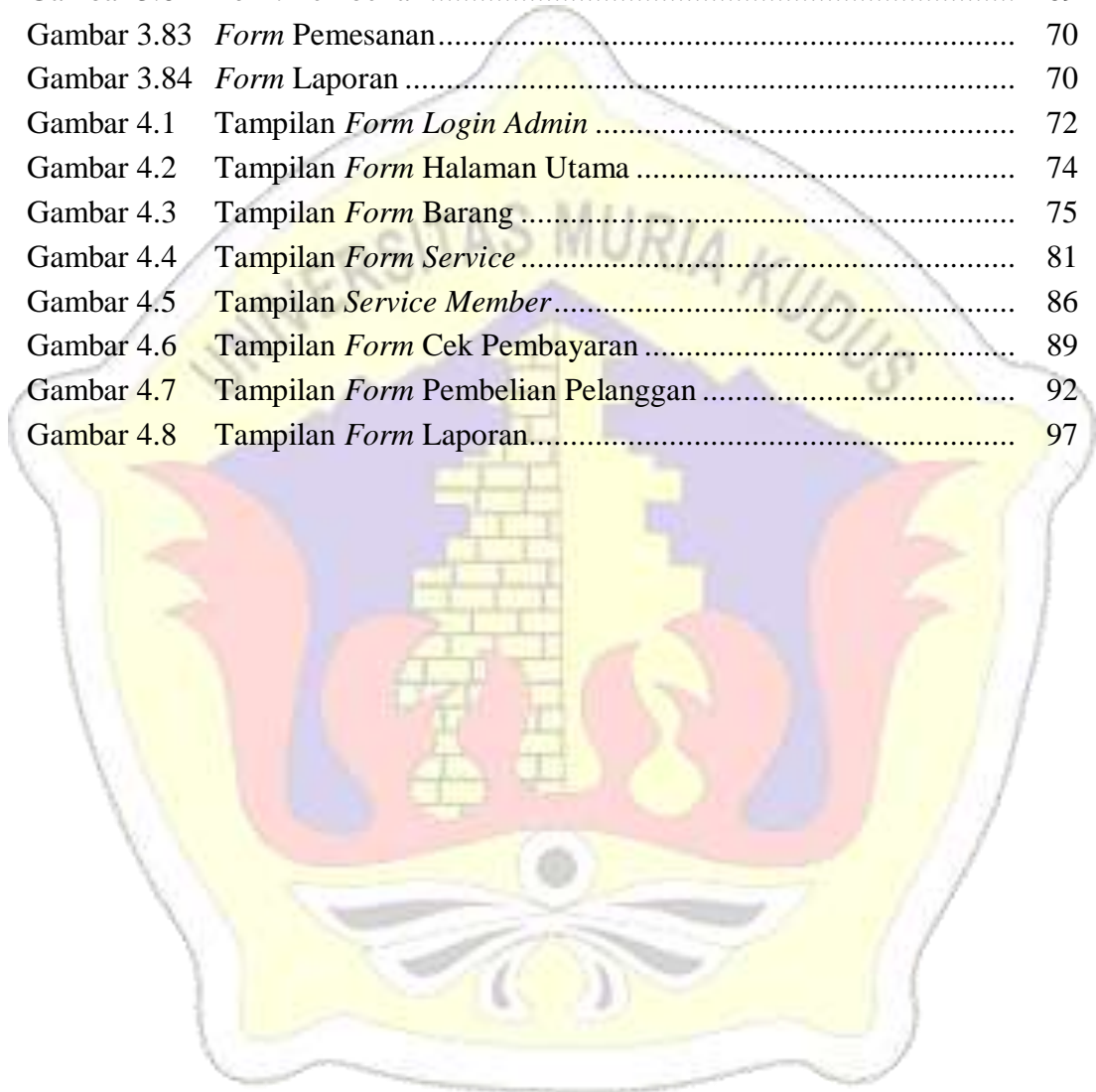


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerangka Pemikiran.....	6
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Toko <i>Sonic Game</i> .....	19
Gambar 3.2	<i>Flow Of Diagram</i> Sistem Pemesanan Barang .....	21
Gambar 3.3	<i>Flow Of Diagram</i> Sistem <i>Service</i> Barang .....	22
Gambar 3.4	<i>Bussines Use Case Diagram</i> .....	25
Gambar 3.5	<i>Use Case Diagram</i> Penjualan dan <i>Service Sonic Game</i> .....	26
Gambar 3.6	<i>Class User</i> .....	32
Gambar 3.7	<i>Class Member</i> .....	32
Gambar 3.8	<i>Class Admin</i> .....	33
Gambar 3.9	<i>Class Barang</i> .....	33
Gambar 3.10	<i>Class Service</i> .....	33
Gambar 3.11	<i>Class Pemesanan</i> .....	34
Gambar 3.12	<i>Class Detail Pemesanan</i> .....	34
Gambar 3.13	<i>Class Pembayaran</i> .....	34
Gambar 3.14	<i>Class Gammu</i> .....	35
Gambar 3.15	<i>Class Inbox</i> .....	35
Gambar 3.16	<i>Class Outbox</i> .....	35
Gambar 3.17	<i>Class Sent Item</i> .....	36
Gambar 3.18	<i>Class Diagram</i> .....	36
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram</i> Registrasi Member .....	37
Gambar 3.20	<i>Sequence Diagram</i> Member .....	37
Gambar 3.21	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Kategori.....	38
Gambar 3.22	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Barang .....	39
Gambar 3.23	<i>Sequence Diagram</i> Kelola SMS Broadcast.....	39
Gambar 3.24	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Stok.....	40
Gambar 3.25	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan .....	41
Gambar 3.26	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembayaran .....	42
Gambar 3.27	<i>Sequence Diagram</i> Kelola <i>Service</i> .....	43
Gambar 3.28	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembayaran <i>Service</i> .....	44
Gambar 3.29	<i>Sequence Diagram</i> Kelola <i>Service Member</i> .....	45
Gambar 3.30	<i>Activity Diagram</i> Kelola Registrasi Member .....	46
Gambar 3.31	<i>Activity Diagram</i> Kelola Member .....	46
Gambar 3.32	<i>Activity Diagram</i> Kategori.....	47
Gambar 3.33	<i>Activity Diagram</i> Kelola Barang.....	47
Gambar 3.34	<i>Activity Diagram</i> Kelola SMS Broadcast .....	48
Gambar 3.35	<i>Activity Diagram</i> Kelola Stok.....	48
Gambar 3.36	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pemesanan .....	49

Gambar 3.37	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pembayaran.....	49
Gambar 3.38	<i>Activity Diagram</i> Kelola Service .....	50
Gambar 3.39	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pembayaran Service .....	50
Gambar 3.40	<i>Activity Diagram</i> Kelola Service Member.....	51
Gambar 3.41	<i>Statechart Diagram</i> Tambah User.....	51
Gambar 3.42	<i>Statechart Diagram</i> Ubah User .....	52
Gambar 3.43	<i>Statechart Diagram</i> ViewUser.....	52
Gambar 3.44	<i>Statechart Diagram</i> Login User.....	52
Gambar 3.45	<i>Statechart Diagram</i> Logout User.....	52
Gambar 3.46	<i>Statechart Diagram</i> Tambah Barang .....	53
Gambar 3.47	<i>Statechart Diagram</i> Ubah Barang.....	53
Gambar 3.48	<i>Statechart Diagram</i> Hapus Barang .....	53
Gambar 3.59	<i>Statechart Diagram</i> Cetak Barang.....	53
Gambar 3.50	<i>Statechart Diagram</i> Tambah Service .....	54
Gambar 3.51	<i>Statechart Diagram</i> Ubah Service .....	54
Gambar 3.52	<i>Statechart Diagram</i> Hapus Service.....	54
Gambar 3.53	<i>Statechart Diagram</i> Cetak Service.....	54
Gambar 3.54	<i>Statechart Diagram</i> Tambah Pemesanan .....	55
Gambar 3.55	<i>Statechart Diagram</i> Ubah Pemesanan .....	55
Gambar 3.56	<i>Statechart Diagram</i> Hapus Pemesanan.....	55
Gambar 3.57	<i>Statechart Diagram</i> Cetak Pemesanan.....	55
Gambar 3.58	<i>Statechart Diagram</i> Detail Pemesanan .....	55
Gambar 3.59	<i>Statechart Diagram</i> Ubah Detail Pemesanan.....	56
Gambar 3.60	<i>Statechart Diagram</i> Hapus Detail Pemesanan .....	56
Gambar 3.61	<i>Statechart Diagram</i> Tambah Pembayaran .....	56
Gambar 3.62	<i>Statechart Diagram</i> Verifikasi Pembayaran.....	56
Gambar 3.63	<i>Statechart Diagram</i> Auto SMS.....	57
Gambar 3.64	<i>Statechart Diagram</i> Tambah Inbox.....	57
Gambar 3.65	<i>Statechart Diagram</i> Hapus Inbox .....	57
Gambar 3.66	<i>Statechart Diagram</i> Tambah Outbox .....	58
Gambar 3.67	<i>Statechart Diagram</i> Hapus Outbox.....	58
Gambar 3.68	<i>Statechart Diagram</i> Auto SentItem .....	58
Gambar 3.69	Entitas Pemesanan dan <i>Service Game</i> di Sonic Game .....	59
Gambar 3.70	Atribut Entitas Pemesanan dan <i>Service Game</i> di Sonic Game...	59
Gambar 3.71	Hubungan Antara Entitas Barang dan Kategori .....	60
Gambar 3.72	Hubungan Antara Entitas <i>User</i> Dengan Pemesanan.....	60
Gambar 3.73	Hubungan Antara Entitas Pemesanan dengan Daftar Pemesanan .....	60
Gambar 3.74	Hubungan Antara Entitas Daftar Pemesanan dengan Daftar Barang .....	60

Gambar 3.75 Hubungan Antara Entitas <i>User</i> dengan <i>Barang</i> .....	61
Gambar 3.76 Hubungan Antara Entitas <i>User</i> dengan <i>Service</i> .....	61
Gambar 3.77 ERD Pemesanan dan <i>Service Game</i> di <i>Sonic Game</i> .....	62
Gambar 3.78 Relasi <i>Database</i> .....	68
Gambar 3.79 <i>Form Login</i> .....	68
Gambar 3.80 <i>Form Kategori</i> .....	69
Gambar 3.81 <i>Form Barang</i> .....	69
Gambar 3.82 <i>Form Pembelian</i> .....	69
Gambar 3.83 <i>Form Pemesanan</i> .....	70
Gambar 3.84 <i>Form Laporan</i> .....	70
Gambar 4.1 Tampilan <i>Form Login Admin</i> .....	72
Gambar 4.2 Tampilan <i>Form Halaman Utama</i> .....	74
Gambar 4.3 Tampilan <i>Form Barang</i> .....	75
Gambar 4.4 Tampilan <i>Form Service</i> .....	81
Gambar 4.5 Tampilan <i>Service Member</i> .....	86
Gambar 4.6 Tampilan <i>Form Cek Pembayaran</i> .....	89
Gambar 4.7 Tampilan <i>Form Pembelian Pelanggan</i> .....	92
Gambar 4.8 Tampilan <i>Form Laporan</i> .....	97



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian .....	8
Tabel 2.2	Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2.3	Notasi <i>Class Diagram</i> .....	12
Tabel 2.4	Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	13
Tabel 2.5	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	14
Tabel 2.6	Simbol-Simbol <i>State Machine Diagram</i> .....	15
Tabel 3.1	Proses Bisnis .....	25
Tabel 3.2	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Registrasi Member .....	26
Tabel 3.3.	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Member .....	27
Tabel 3.4	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Kategori .....	27
Tabel 3.5	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Barang .....	28
Tabel 3.6	Skenario <i>Use Case</i> Kelola SMS Broadcast .....	28
Tabel 3.7	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Stok .....	29
Tabel 3.8	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Pemesanan .....	29
Tabel 3.9	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Pembayaran .....	30
Tabel 3.10	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Service .....	30
Tabel 3.11	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Pembayaran Service .....	31
Tabel 3.12	Skenario <i>Use Case</i> Kelola Service Member .....	31
Tabel 3.13	Struktur Tabel Barang .....	64
Tabel 3.14	Struktur Tabel Daftar Pemesanan .....	64
Tabel 3.15	Struktur Tabel Kategori .....	64
Tabel 3.16	Struktur Tabel Pembayaran .....	65
Tabel 3.17	Struktur Tabel Pembelian .....	65
Tabel 3.18	Struktur Tabel Pemesanan .....	66
Tabel 3.19	Struktur Tabel Service .....	66
Tabel 3.20	Struktur Tabel Service Member .....	66
Tabel 3.21	Struktur Tabel Service SMS .....	67
Tabel 3.22	Struktur Tabel User .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Buku Konsultasi Skripsi
- Lampiran 2 Surat Pengajuan Penelitian
- Lampiran 3 Biografi Penulis

