

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DAN TICKET  
PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS WEB PADA PANSER BIRU STORE**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat

Mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Program Strata-1



oleh:

**RECNAP APREZAL AZIZ**

17.01.55.0040

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)**

**SEMARANG**

2021

22941

## PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN AKHIR

Saya REC NAP APREZAL AZIZ, dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

### **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DAN TICKET PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS WEB PADA PANSER BIRU STORE**

adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah sebagian atau seluruhnya atau pihak lain.



REC NAP APREZAL AZIZ

17.01.55.0040

Disetujui Oleh Pembimbing

Kami setuju laporan tersebut diajukan untuk Ujian Tugas Akhir

Semarang, 06 Juli 2021



*(R. Soelistijadi, S.Sos, M.Kom)*

Pembimbing



Dokumen ini diterbitkan secara elektronik. Disertai QRCode untuk validasi.

---

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR/ SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya menyatakan bahwa TUGAS AKHIR / SKRIPSI dengan Judul :  
**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DAN TICKET PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS WEB PADA PANSER BIRU STORE**

yang telah diuji di depan tim penguji pada tanggal 12-07-2021, adalah benar hasil karya saya dan dalam TUGAS AKHIR /SKRIPSI ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin, atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang saya aku seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Apabila saya melakukan hal tersebut diatas, baik sengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik TUGAS AKHIR / SKRIPSI yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri.

Bila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah saya yang telah diberikan oleh Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang batal saya terima.

Semarang, 12-07-2021

Yang Menyatakan



REC NAP APREZAL AZIZ

NIM. 17.01.55.0040

SAKSI 1  
Tim Penguji



(R. SOELISTIJADI, S.SOS, M.KOM)

SAKSI 2  
Tim Penguji



(TEGUH KHRISTIANTO, S.Kom, M.Kom)

SAKSI 3  
Tim Penguji



(AGUS PRASETYO UTOMO, S.KOM, M.M, M.Kom)



---

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul  
**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DAN TICKET  
PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS WEB PADA PANSER BIRU STORE**

Ditulis oleh  
NIM : **17.01.55.0040**  
Nama : **REC NAP APREZAL AZIZ**

Telah dipertahankan di depan Tim Dosen Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat  
guna menyelesaikan Jenjang Program S1 Program Studi pada Fakultas Universitas Stikubank  
(UNISBANK) Semarang.

Semarang, 02-08-2021  
Ketua



(R. SOELISTIJADI, S.SOS, M.KOM)  
NIDN. 0630126602

Sekretaris



(TEGUH KHRISTIANTO, S.Kom, M.Kom)  
NIDN. 0608057403

Anggota



(AGUS PRASETYO UTOMO, S.KOM, M.M,  
M.Kom)  
NIDN. 0614087201

Mengetahui,  
Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang  
Fakultas Teknologi Informasi  
Dekan



(KRISTOPHORUS HADIONO, Ph.D)  
NIDN. 0622027601



## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

- 1 W Selalu bersyukur setiap waktu kepada Allah SWT.
- 2 Selalu berusaha melakukan yang terbaik dalam melakukan semua perbuatan.
- 3 Tidak pernah menyesali semua pilihan yang telah kita ambil.
- 4 Selalu ingat terhadap orang tua dalam melakukan perbuatan
- 5 Bersyukur dan ikhlas dalam menjalani hidup.
- 6 Jangan menyianyikan setiap waktu agar tidak menyesal dikemudian hari
- 7 Hargai dan berterima kasih kepada orang terdekat kita yang selalu peduli terhadap kita.

### **PERSEMBAHAN :**

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT, yang memberikan kesempatan, waktu, dan kepercayaan untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan lancar.
2. Bapak dan Ibu yang telah mendidik, mendukung dan menemani dari kecil sampai saat ini.
3. Teman-teman seperjuangan sistem informasi yang tidak saya sebutkan karena banyak nama nama yang berjuang bersama menuju langkah sukses.
4. Terima kasih kepada R. Soelistijadi, S.Sos, M.Kom, yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Terima kasih kepada dosen dosen FTI yang tidak bisa saya sebutkan semua karena telah mengajarkan ilmu ilmu yang bermanfaat bagi saya.

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Sistem Informasi  
Tugas Akhir Sarjana Komputer  
Semester Ganjil Tahun 2021

**Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Merchandise Dan Ticket Pertandingan Sepakbola Berbasis Web Pada Panser Biru Store**

**Nama : Recnap Aprezal Aziz**

**NIM : 17.01.55.0040**

Abstrak

*E-Commerce* merupakan sebuah sistem yang memudahkan *user* dalam melakukan pembelian serta transaksi terhadap suatu produk secara *online*. *E-Commerce* ini juga mempermudah berbagai pihak dalam menjual produk mereka secara *global*. Didaerah Semarang memiliki klub sepak bola PSIS Semarang. Klub sepak bola ini memiliki *supporter* yang bernama Panser Biru mereka menjual berbagai macam merchandise. Mereka juga memiliki *website* penjualan mereka tetapi dalam 2,5 tahun ini *website* yang digunakan untuk menjual produk merchandise ini tiddak mengalami perubahan dari aspek tampilan website yang mengakibatkan konsumen menjadi tidak tertarik untuk berbelanja di website ini. Dengan permasalahan yang ada peneliti membuat sebuah tugas akhir yang menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dengan judul ” Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Merchandise Dan Ticket Pertandingan Sepakbola Berbasis Web Pada Panser Biru Store “ dengan maksud agar memperbaiki tampilan menjadi lebih baik.

***Kata Kunci : PSIS Semarang, E-Commerce, Website, Waterfall.***

Semarang, 05 Febuari 2021

Pembimbing



(R. Soelistijadi, S.Sos, M.Kom)

NIDN : 0630126602

*Abstract*

*E-Commerce is a system that makes it easy for users to make purchases and transactions for a product online. E-Commerce also makes it easier for various parties to sell their products globally. Semarang area has the PSIS Semarang football club. This football club has a supporter named Panser Biru they sell various kinds of merchandise. They also have their sales website but in the past 2.5 years the website used to sell merchandise has not changed from the aspect of the appearance of the website which has resulted in consumers being not interested in shopping on this website. With the existing problems, the researchers made a final project using the waterfall system development method with the title "Development of Web-Based Merchandise and Ticket Sales Information Systems for Web-Based Football Matches at the Panser Biru Store" with the intention of improving the appearance to be better.*

**Keywords :** *PSIS Semarang, E-Commerce, Website, Waterfall.*

Semarang, 05 Febuari 2021

Pembimbing



*(R. Soelistiyadi, S.Sos, M.Kom)*

NIDN : 0630126602

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DAN TICKET PERTANDINGAN SEPAKBOLA BERBASIS WEB PADA PANSER BIRU STORE”. Dapat terselesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Safik Faozi, S.H., M.Hum. selaku Rektor Universitas Stikubank Semarang.
2. Dr, Kristophorus hadiono, P.hD selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Arief Jananto, S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. R. Soelistjadi, S.SOS, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Dosen-dosen pengampu di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Semarang, 10 Juni 2021

Penulis



Recnap Aprezal Aziz

17.01.55.004



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang.....	1
Perumusan Masalah.....	2
Batasan Masalah.....	2
Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Perumusan Obyek Penelitian.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem.....	5
Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian.....	7
2.2 Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Oleh Peneliti Terdahulu.....	8
BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM.....	11
3.1 Perencanaan Sistem.....	11
3.2 Analisa Permasalahan Sistem.....	11
3.3 Analisa Sistem yang Akan Dikembangkan.....	12
3.4 Analisa kebutuhan Fungsional.....	12
3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	13
3.6 Perancangan Sistem.....	14
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	14
3.6.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	15
3.6.3 <i>Activity Diagram</i> .....	21
3.6.4 <i>Class Diagram</i> .....	32
3.7 Desain Antarmuka Sistem.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	50
4.1 Implementasi Database.....	50
4.2 Implementasi Software.....	55
4.2.1 Admin.....	55
4.2.2 Member.....	62
4.2.3 Non Member.....	70
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73

5.1 Hasil Penelitian.....	73
5.1.1 Admin.....	74
5.1.2 Member.....	80
5.2 Hasil Pembahasan.....	84
5.2.1 Admin.....	84
5.2.2 Member.....	92
BAB VI PENUTUP.....	73
6.1 Kesimpulan.....	99
6.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model <i>Waterfall</i> .....	5
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Gambar 3.2 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	17
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> Member.....	19
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Non Member .....	21
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Login.....	22
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Tiket .....	23
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Kelola Merchandise.....	24
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pesanan .....	25
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Member.....	26
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan .....	26
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Login Member .....	27
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Merchandise .....	28
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Tiket Pertandingan Sepakbola.....	29
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	29
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Registrasi .....	30
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Detail Merchandise.....	31
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Detail Tiket.....	31
Gambar 3.18 <i>Class Diagram</i> .....	32
Gambar 3.19 Desain Halaman Beranda.....	41
Gambar 3.20 Desain Registrasi.....	42
Gambar 3.21 Desain Login .....	42
Gambar 3.22 Desain Halaman Tiket.....	43
Gambar 3.23 Desain Halaman Kelola Tiket .....	43
Gambar 3.24 Desain Halaman Detail Tiket Pertandingan .....	44
Gambar 3.25 Desain Halaman Merchandise.....	44
Gambar 3.26 Desain Halaman Kelola Merchandise.....	45
Gambar 3.27 Desain Halaman Detail Merchandise.....	46
Gambar 3.28 Desain Menu Keranjang Pesanan.....	46
Gambar 3.29 Desain Halaman Kelola Pesanan .....	47
Gambar 3.30 Desain Detail Pesanan.....	47
Gambar 3.31 Desain Dashboard Admin .....	48
Gambar 3.32 Desain Dashboard Member.....	48
Gambar 3.33 Desain Kelola Member .....	49
Gambar 4.1 Tabel Admin.....	20
Gambar 4.2 Tabel Customer .....	51
Gambar 4.3 Tabel Merchandise .....	51
Gambar 4.4 Tabel Tiket .....	52
Gambar 4.5 Tabel Ongkir .....	52
Gambar 4.6 Tabel Keranjang .....	53
Gambar 4.7 Tabel Pesanan.....	54

Gambar 4.8 Tabel Detail Pesanan.....	54
Gambar 4.9. Login Admin .....	55
Gambar 4.10. Beranda Admin .....	56
Gambar 4.11. Edit Admin .....	56
Gambar 4.12. Data Pemesanan Merchandise.....	57
Gambar 4.13. Data Merchandise.....	58
Gambar 4.14. Tambah Merchandise .....	58
Gambar 4.15. Edit Merchandise .....	59
Gambar 4.16. Data Tiket.....	60
Gambar 4.17. Tambah Tiket .....	60
Gambar 4.18. Edit Tiket.....	61
Gambar 4.19. Laporan Penjualan Merchandise .....	61
Gambar 4.20. Laporan Penjualan Tiket .....	62
Gambar 4.21. Login Member.....	63
Gambar 4.22. Beranda Member .....	63
Gambar 4.23. Merchandise .....	64
Gambar 4.24. Detail Merchandise .....	65
Gambar 4.25. Tiket .....	65
Gambar 4.26. Detail Tiket.....	66
Gambar 4.27. Profil.....	67
Gambar 4.28. History Pembelian .....	67
Gambar 4.29. Keranjang Belanja.....	68
Gambar 4.30. Checkout .....	69
Gambar 4.31. Kontak Informasi .....	70
Gambar 4.32. Halaman Utama.....	70
Gambar 4.33. Merchandise .....	71
Gambar 4.34. Tiket .....	72
Gambar 5.1. Login Admin .....	74
Gambar 5.2. Pemesanan Merchandise .....	75
Gambar 5.3. Pemesanan Tiket .....	75
Gambar 5.4. Merchandise .....	76
Gambar 5.5. Tiket .....	77
Gambar 5.6. Admin.....	78
Gambar 5.7. Customer .....	79
Gambar 5.8. Laporan Penjualan.....	79
Gambar 5.9. Login Memberi.....	80
Gambar 5.10. Merchandise .....	81
Gambar 5.11. Tiket .....	82
Gambar 5.12. Keranjang Belanja.....	82
Gambar 5.13. Checkout .....	83
Gambar 5.14. Riwayat Pembelian.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Admin .....	33
Tabel 3.2 Member.....	34
Tabel 3.3 Tiketttt .....	35
Tabel 3.4 Merchandise.....	36
Tabel 3.5 Tabel Pesanan .....	37
Tabel 3.6 Detail Pesanan .....	38
Tabel 3.7 Ongkir .....	39
Tabel 3.8 Keranjang.....	40
Tabel 5.1. Tabel Uji Login Admin .....	85
Tabel 5.2. Pemesanan Merchandise.....	85
Tabel 5.3. Pemesanan Tiket.....	86
Tabel 5.4. Merchandise.....	87
Tabel 5.5. Tiket.....	88
Tabel 5.6. Admin .....	89
Tabel 5.7. Customer.....	90
Tabel 5.8. Penjualan Merchandise .....	91
Tabel 5.9. Penjualan Tiket.....	92
Tabel 5.10. Uji Login Member .....	93
Tabel 5.11. Uji Merchandise .....	93
Tabel 5.12 Uji Tiket.....	95
Tabel 5.13. Keranjang Belanja .....	96
Tabel 5.14. Checkout.....	96
Tabel 5.15 Riwayat Pembelian .....	97