

**PENGEMBANGAN E-COMMERCE DENGAN KONSEP  
FAST PADA PONDOK SAMBEL SS  
PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2018**



### LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500121

Nama : Rizkiari Sandi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-COMMERCE DENGAN KONSEP FAST PADA PONDOK SAMBEL SS PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang,

2018



## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### PENGEMBANGAN E-COMMERCE DENGAN KONSEP FAST PADA PONDOK SAMBEL SS PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizkiari Sandi**  
**1422500121**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji  
Pada Tanggal 06 Agustus 2018

#### Dosen Pembimbing

  
**Hengki, M.Kom.**  
NIDN. 0207049001

#### Kaprodi Sistem Informasi

  
**Okkita Rizan, M.Kom.**  
NIDN. 0211108306

#### Susunan Dewan Pengaji

  
**Agus Dendi R, M.Kom.**  
NIDN. 0231087901

#### Ketua

  
**Ellyah Elmud, M.Kom.**  
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini. Adapun judul yang diambil dalam penyusunan laporan Skripsi ini adalah “Pengembangan *E-Commerce* Dengan Konsep FAST Pada Pondok Sambel SS Pangkalpinang”. Merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

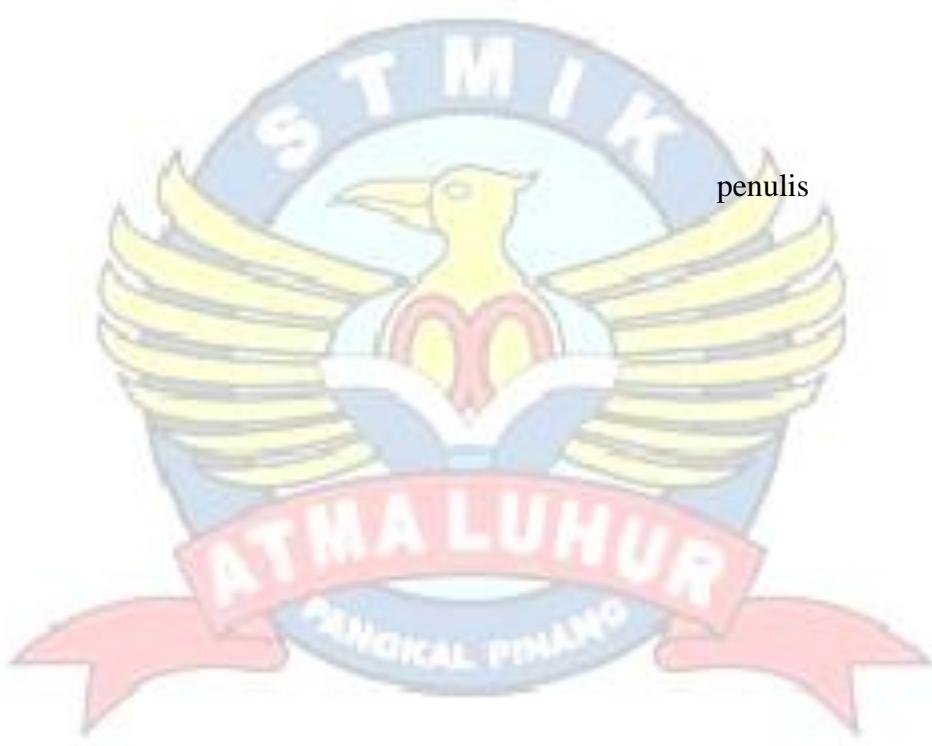
Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia ini.
2. Bapak dan Ibuk tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Drs. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Hengki. M.kom selaku dosen pembimbing.
7. Saudara dan Sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Jodi Budhi Setiawan selaku pemilik Pondok Sambel SS Pangkalpinang.
9. Kepada seluruh dosen STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberi ilmu yang sangat berguna bagi penulis.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam laporan Tugas Akhir (Skripsi) ini. Semua kritik dan saran-saran yang sifatnya membangun

sangat diharapkan demi kesempuranaan laporan ini. Semoga laporan Tugas Akhir (Skripsi) ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan Semoga Tuhan Yang Maha Esa membala kebaikan dan selalu mencerahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang,

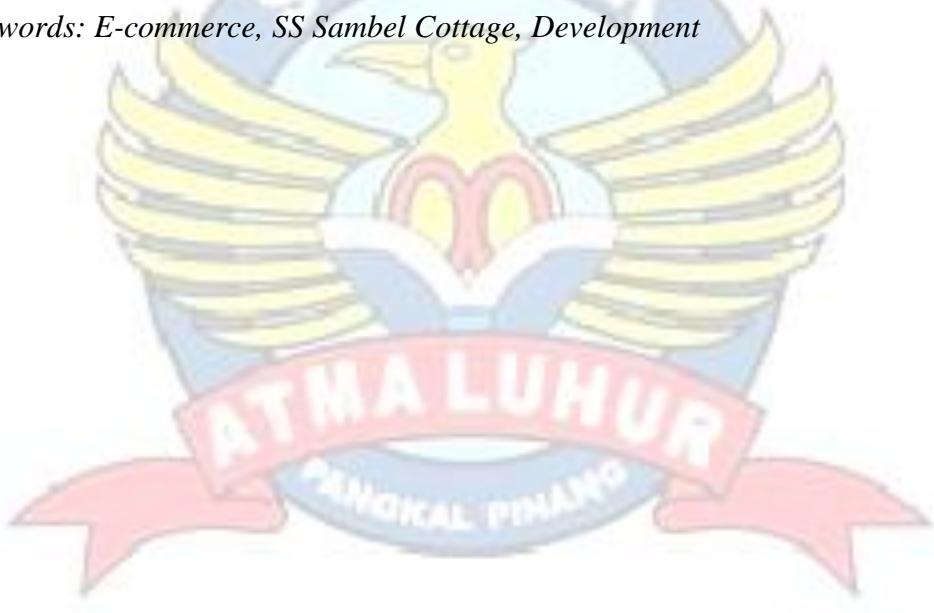


penulis

## ABSTRACTION

*This research takes the title about the development of E-Commerce with the concept of FAST on the cottage sambel ss Pangkalpinang. E-Commerce as an Online Sales medium. The purpose of this study is to develop small and medium enterprises where the system how it works is still using manual and not computerized, this research is done so that business can compete in the business world and function as a media campaign and know the constraints faced in developing the system sales manual become an online type of research conducted with the FAST model (Framework for Application Systems of Thinking). Techniques Data collection conducted by researchers using observation, interviews and documentation. The results of the research was developed to create a website using Dreamweaver application, Xampp on Pondok Sambel SS Pangkalpinang in order to help reduce the cost incurred as well as able to convey information in detail and quickly about the product to the customer, Based on the results of this study is expected to help Pondok Sambel SS to get maximum results and can compete with similar stores.*

*Keywords: E-commerce, SS Sambel Cottage, Development*



## ABSTRAKSI

Penelitian ini mengambil judul tentang pengembangan *E-Commerce* dengan konsep FAST pada pondok sambel ss Pangkalpinang. *E-Commerce* sebagai media Penjualan *Online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan usaha kecil menengah yang dimana sistem cara kerjanya masih menggunakan cara manual dan belum terkomputerisasi, penelitian ini dilakukan agar usaha tersebut mampu bersaing dalam dunia bisnis dan berfungsi sebagai media promosi serta mengetahui kendala yang dihadapi dalam mengembangkan sistem penjualan yang manual menjadi *online* jenis penelitian yang dilakukan dengan model FAST (*Framework for Application Systems of Thinking*). Teknik Pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian di kembangkan untuk membuat *Website* dengan menggunakan aplikasi *Dreamweaver*, *Xampp* pada Pondok Sambel SS Pangkalpinang supaya dapat membantu mengurangi biaya yang dikeluarkan serta dapat menyampaikan informasi secara detail dan cepat mengenai produk kepada pelanggan, Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Pondok Sambel SS untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal serta dapat bersaing dengan toko yang sejenis.

Kata Kunci : *E-Commerce*, Pondok Sambel SS, Pengembangan



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACTION .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>GAMBAR SIMBOL .....</b>	<b>xiii</b>

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
--------------------------------	----------

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan Laporan .....	4

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
------------------------------------	----------

2.1 <i>E-Commerce</i> .....	6
2.2 FAST ( <i>Freamwork for Application of Systems Thinking</i> ) .....	8
2.3 Metode Berorientasi Objek .....	10
2.4 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	11
2.5 Tinjauan Penelitian .....	18

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
--	-----------

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	21
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	22
3.3 Tool Pengembangan Sistem.....	22

<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
-------------------------------	-----------

4.1 Sejarah Pondok Sambel SS Pangkalpinang .....	24
--	----

4.2	Struktur Organisasi Pondok Sambel SS.....	25
4.3	Jabatan Tugas dan Wewenang .....	25
4.4	Analisis Sistem.....	27
4.5	Desain sistem .....	38
4.6	Rancangan Basis Data.....	46
4.7	Desain layar antar muka.....	61
4.8	<i>Class Diagram</i> .....	65
4.9	<i>Deployment Diagram</i> .....	66
4.10	Struktur Tampilan .....	67
4.11	Rancangan Layar .....	68
4.12	<i>Sequence Diagram</i> .....	87
5.1	Kesimpulan .....	97
5.2	Saran .....	97

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN A .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN B .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN C .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN D .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN E .....</b>	<b>116</b>
<b>LAMPIRAN F .....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi .....	25
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan data pelanggan .....	28
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan secara langsung .....	29
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> pemesanan secara tidak langsung .....	30
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan laporan penjualan .....	31
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i> .....	38
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> berdasarkan aktor pelanggan .....	38
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> berdasarkan aktor admin .....	39
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	46
Gambar 4.10 <i>Logical Record Structure</i> .....	47
Gambar 4.11 LRS .....	48
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i> .....	65
Gambar 4.13 <i>Deployment Diagram</i> .....	66
Gambar 4.14 Struktur Tampilan .....	67
Gambar 4.15 Rancangan layar halaman pelanggan depan .....	68
Gambar 4.16 Rancangan layar halaman daftar pelanggan .....	69
Gambar 4.17 Rancangan layar halaman pelanggan login .....	70
Gambar 4.18 Rancangan layar halaman pelanggan entry orderan .....	70
Gambar 4.19 Rancangan layar halaman pelanggan keranjang belanja .....	71
Gambar 4.20 Rancangan layar halaman pelanggan data transaksi .....	71
Gambar 4.21 Rancangan layar halaman pelanggan konfirmasi pembayaran.	72
Gambar 4.22 Rancangan layar halaman pelanggan entry komplain .....	73
Gambar 4.23 Rancangan layar halaman pelanggan komplain saya .....	73
Gambar 4.24 Rancangan layar halaman login admin .....	74
Gambar 4.25 Rancangan layar halaman admin .....	74
Gambar 4.26 Rancangan layar halaman admin entry mami .....	75
Gambar 4.27 Rancangan layar halaman admin data mami .....	76
Gambar 4.28 Rancangan layar halaman admin entry jenis mami .....	76

Gambar 4.29 Rancangan layar halaman admin data jenis mami .....	77
Gambar 4.30 Rancangan layar halaman data admin .....	77
Gambar 4.31 Racangan layar halaman admin entry admin .....	78
Gambar 4.32 Rancangan layar halaman admin data orderan .....	78
Gambar 4.33 Rancangan layar halaman admin detail orderan .....	79
Gambar 4.34 Rancangan layar halaman admin entry shipping .....	79
Gambar 4.35 Rancangan layar halaman admin data shipping .....	80
Gambar 4.36 Rancangan layar halaman admin entry wilayah .....	80
Gambar 4.37 Rancangan layar halaman admin data wilayah .....	81
Gambar 4.38 Rancangan layar halaman admin entry metode pembayaran ...	81
Gambar 4.39 Rancangan layar halaman admin data metode pembayaran ....	82
Gambar 4.40 Rancangan layar halaman admin entry voucher .....	82
Gambar 4.41 Rancangan layar halaman admin data voucher .....	83
Gambar 4.42 Rancangan layar halaman admin data konfirmasi pembayaran	83
Gambar 4.43 Rancangan layar halaman admin data komplain .....	84
Gambar 4.44 Rancangan layar halaman admin detail komplain .....	84
Gambar 4.45 Rancangan layar halaman admin lihat data pelanggan .....	85
Gambar 4.46 Rancangan layar halaman admin laporan penjualan .....	85
Gambar 4.47 Rancangan layar halaman admin cetak alporan penjualan .....	86
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram login</i> .....	87
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> jenis mami .....	88
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> mami .....	89
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> pelanggan .....	90
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> wilayah .....	91
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> meode pembayaran .....	92
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> komplain .....	93
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> shipping .....	93
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> orderan .....	94
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> voucher .....	95
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> laporan .....	96

## DAFTAR TABEL

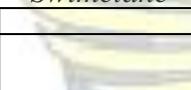
	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	11
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	12
Tabel 2.3 Simbol <i>Package Diagram</i> .....	13
Tabel 2.4 simbol <i>Class Diagram</i> .....	13
Tabel 2.5 Simbol <i>Deployment diagram</i> .....	15
Tabel 2.6 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	16
Tabel 2.7 Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	17
Tabel 4.1 Tabel admin .....	49
Tabel 4.2 Tabel pelanggan .....	49
Tabel 4.3 Tabel orderan .....	49
Tabel 4.4 Tabel ada .....	50
Tabel 4.5 Tabel mami .....	50
Tabel 4.6 Tabel metode pembayaran .....	50
Tabel 4.7 Tabel konfirmasi .....	51
Tabel 4.8 Tabel voucher .....	51
Tabel 4.9 Tabel wilayah .....	51
Tabel 4.10 Tabel jenis mami .....	51
Tabel 4.11 Tabel shipping .....	52
Tabel 4.12 Tabel komplain .....	52
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data admin .....	53
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data pelanggan .....	54
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data tentang orderan .....	54
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data ada .....	55
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data mami .....	56
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data metode pembayaran .....	56
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data voucher .....	57
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data wilayah .....	58
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data konfirmasi .....	58

Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data shipping .....	59
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data komplain .....	59
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data jenis mami .....	60

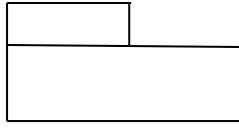


## GAMBAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Status Awal 	Status awal aktivitas Sistem, sebuah diagram aktivitas dimana alur kerja itu dimulai
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, dengan aktivitas diawali kata kerja
3	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
4	Percabangan 	Menunjukkan dimana sebuah keputusan perlu dibuat dalam aliran kerja
5	<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
6	Penggabungan 	Asosiasi penggabungan, dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

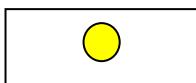
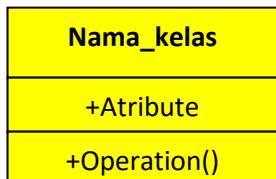
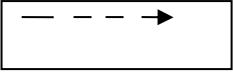
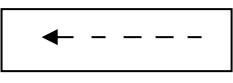
### 2. Simbol *Package Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas dan elemen diagram UML lainnya

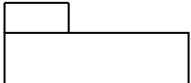
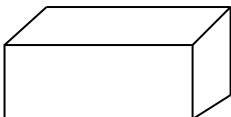
### 3. Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Actor</i> 	Orang atau <i>Actor</i> adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i>
2	<i>Association</i> 	<i>Association</i> digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>usecase</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>actor</i> dengan <i>usecase</i>
3	<i>Use Case</i> 	<i>Use Case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>usecase</i> dituliskan didalam elips tersebut
	<i>System</i> 	<i>System</i> Tempat seluruh aktivitas-aktivitas sistem yang sedang berjalan.
4	<i>Dependancy</i> 	<i>Dependancy</i> Untuk menggambarkan ketergantungan sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya.
5	<<Include>> 	<i>Include</i> Menggambarkan bahwa keseluruhan dari sebuah <i>use case</i> merupakan fungsionalitas <i>use case</i> lainnya.
6	<<Extend>> 	<i>Extend</i> Menggambarkan hubungan antar use case dimana bahwa sebuah use case merupakan fungsionalitas use case lainnya apabila kondisi tertentu terpenuhi.

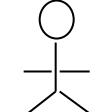
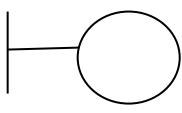
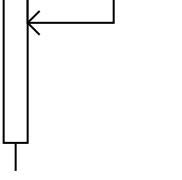
#### 4. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	Antar muka 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek
2	kelas 	Kelas pada struktur sistem
3	Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan komunikasi antara aktor dan <i>use case</i>
4	Asosiasi berarah 	Relasi antar dengan makna kelas yang satu digunakan oleh yang lain
5	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi
6	<i>Dependency</i> 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>Independent</i> ) akan memprngaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7	<i>Realization</i> 	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh objek

## 5. Simbol Deployment Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1		<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>
2	<i>Node</i> 	Mengacu pada perangkat keras ( <i>hardware</i> ), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri ( <i>software</i> ), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
3	Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai
4	<i>Link</i> 	Relasi antar <i>node</i>

## 6. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Actor</i> 	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
2	<i>Boundary</i> 	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya
3	<i>Control</i> 	Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangi tugas utama dan mengontrol alur kerja sistem
4	<i>Entity</i> 	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)
5	<i>Object</i> 	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan
6	<i>Activation</i> 	Menunjukkan periode selama suatu <i>object</i> atau <i>actor</i> sedang melakukan suatu tindakan
7	<i>Return</i> 	Pesan terbalik yang dikirim untuk obyek tertentu

8	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
9	<i>Looping Logic</i>	Menggambarkan dengan sebuah <i>Frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan <i>interaction operator loop</i>

## 7. Simbol ERD

No	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas	Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi	Menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
		Tingkat hubungan atau derajat relasi yang berpartisipasi antar <i>entity</i>
	<i>Cardinality</i> atau Kardinalitas	Tingkat hubungan atau derajat relasi yang berpartisipasi antar <i>entity</i>

	Garis —	Sebagai penghubung antar relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.
--	------------	--

