

**PROTOTIPE E-COMMERCE PADA TOKO QUEEN COSMETIC
BANGKA SELATAN**

SKRIPSI



1422500156

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PANGKALPINANG**

2018

**PROTOTIPE E-COMMERCE PADA TOKO QUEEN COSMETIC
BANGKA SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



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

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500156

Nama : Selviani

Judul : **PROTOTIPE E-COMMERCE PADA TOKO QUEEN
COSMETIC BANGKA SELATAN**

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 saksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 07 Agustus 2018



(Selviani)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PROTOTIPE E-COMMERCE PADA TOKO QUEEN COSMETIC
BANGKA SELATAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

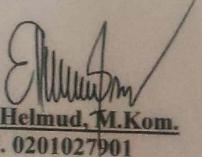
SELVIANI

1422500156

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 07 Agustus 2018

Dosen Pembimbing

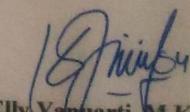

Ellya Helmud, M.Kom.
NIDN. 0201027901


Kaprodi Sistem Informasi

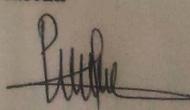

Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Susunan Dewan Penguji

Anggota


Elly Yanuarti, M.Kom.
NIDN. 0218018402

Ketua


Fitriyani, M.Kom.
NIDN. 0220028501

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

Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

ATMA LUHUR

Dr. Husni Taufiq Sukmana, S. T., M.Sc.

NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan dan saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan kuasa-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Pembuatan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pada program studi Sistem Informasi di STMIK Atma Luhur.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak pihak yang memberikan bimbingan, bantuan, dorongan dan semangat dalam bentuk apapun, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang telah memimpin setiap langkah kehidupan dan apa yang saya kerjakan hingga saat ini.
2. Khususnya kepada kedua orang tua, serta keluarga yang selama ini memberikan doa, semangat, perhatian, dan bantuan lainnya dalam pembuatan skripsi ini, serta memberikan kesempatan kepada penulis hingga bisa menyelesaikan sekolah saya hingga Strata 1 ini.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs sebagai pendiri Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S. T., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Pihak Queen Cosmetic Bangka Selatan - Toboali yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Ellya Helmud selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik, sesuai dan tepat pada waktunya.

9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar STMIK Atma Luhur yang telah membagikan ilmu serta pengetahuan kepada penulis selama berkuliah di Atma Luhur.
10. Teman-teman seperjuangan, Jony Anggara, Angga Saputra, Vivian Angelica, Wella Aprilia, Rosalia, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat saya tulis satu per satu, saya ucapkan terima kasih atas segala dukungan dalam penyelesaian proses skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, saya menyadari masih terdapat banyak kekurangan baik dalam hal materi dan penyajian. Oleh karena itu, saya mengaharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Akhir kata saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Pangkalpinang, 07 Juli 2018

Penulis

ABSTRAKS

Queen Cosmetic Bangka Selatan merupakan tempat penjualan kosmetik yang cukup besar dan lengkap yang ada di Bangka Selatan dan memfokuskan kebutuhan serta pelayanan konsumen. Dalam menjalankan usahanya untuk lebih luas, *Queen Cosmetic* terdapat kendala dalam pemasaran yang terbatas. Dari teknologi yang ada *Queen Cosmetic* ingin mencoba untuk dapat memperluas penjualan, dengan persaingan bisnis yang ada pada saat ini, dengan memanfaatkan teknologi serta melakukan pembaruan sistem agar tidak tertinggal dengan toko yang lainnya. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi penjualan dan pemasaran kosmetik berbasis web, mengetahui implementasi sistem dan analisis serta pengujian program.

Desain penelitian yang digunakan adalah bersifat dengan pendekatan studi kasus pada toko *Queen Cosmetic*. Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan sistem informasi penjualan kosmetik berbasis web yang dibuat sekarang menggunakan model *prototype*, serta metode pengembangannya yang digunakan dalam merancang *website* dengan pendekatan berorientasi objek ini berdasarkan *Unified Modelling Languange*.

Hasil dari penelitian atau analisis ini menunjukkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan dan pemasaran berbasis web dapat membantu penjual dalam menjual produk dan melakukan pembelian produk bagi konsumen. Mengimplementasikan sistem informasi yang meliputi perangkat lunak, perangkat keras, basis data serta antarmuka dari aplikasi yang dihasilkan. Pada tahap akhir adalah mengadakan pengujian terhadap aplikasi.

Kata Kunci : *E-commerce, Prototype, Unified Modelling Languange (UML), Berorientasi Objek, Sistem Informasi, Queen Cosmetic.*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
  	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi Penjualan	6
2.1.1. Sistem	6
2.1.2. Informasi.....	6
2.1.3. Sistem Informasi.....	6
2.1.4. Penjualan	6
2.2. Internet.....	7
2.3. Konsep Dasar <i>E-commerce</i>	8

2.3.1. <i>E-commerce</i> dan <i>E-business</i>	8
2.3.2. Klasifikasi <i>E-commerce</i>	9
2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-commerce</i>	9
2.3.4. Perbedaan Proses Perdagangan	10
2.3.5. Contoh <i>E-commerce</i> Di Indonesia.....	11
2.4. <i>Prototipe</i>	12
2.4.1. Tahap / <i>Face Model Prototipe</i>	12
2.4.2. Keunggulan <i>Prototipe</i>	13
2.4.3. Kelemahan <i>Prototipe</i>	14
2.5. <i>Tools Pengembang Perangkat Lunak</i>	14
2.5.1. <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	14
2.5.2. Diagram-diagram UML	14
2.5.2.1. <i>Activity Diagram</i>	14
2.5.2.2. <i>Usecase Diagram</i>	15
2.5.2.3. <i>Package Diagram</i>	16
2.5.2.4. <i>Class Diagram</i>	16
2.5.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	16
2.5.2.6. <i>Deployment Diagram</i>	16
2.6. <i>Tools Tambahan</i>	17
2.6.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	17
2.6.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	18
2.6.3. Tabel / Relasi	19
2.6.4. Spesifikasi Basis Data	19
2.6.5. Analisa Dokumen Keluaran.....	19
2.6.6. Analisa Dokumen Masukan	20
2.6.7. Rancangan Dokumen Keluaran.....	20
2.6.7. Rancangan Dokumen Masukan	20
2.7. Metode Berorientasi Objek.....	20
2.8. Alat Bantu Pendukung Pemrograman	20
2.8.1. <i>Browser</i>	21
2.8.2. <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	21

2.8.3.	XAMPP	21
2.8.4.	<i>My Structured Languange</i> (MySQL)	21
2.8.5.	<i>Database</i>	21
2.8.6.	<i>Hypertext Markup Languange</i> (HTML).....	22
2.9.	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	Model Perancangan Sistem	24
3.1.1.	Proses Pembuatan <i>Prototipe</i>	24
3.2.	Metode Penelitian Perancangan Sistem.....	25
3.2.1.	Teknik Pengumpulan Data	26
3.3.	<i>Tools</i> (<i>Unified Modelling Languange</i>)	27
3.4.	Tools Pendukung	27

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1.	Gambaran Umum Usaha	28
1.	Visi	28
2.	Misi	28
3.	Moto Usaha	28
4.2.	Tugas dan Wewenang.....	29
4.3.	Analisis Prosedur Sistem Berjalan.....	30
4.4.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
4.5.	Analisis Proses Bisnis.....	31
4.5.1.	<i>Activity Diagram</i>	32
4.6.	Analisa Keluaran dan Masukan	34
4.6.1.	Analisa Keluaran	34
4.6.2.	Analisa Masukan	35
4.6.3.	Analisis Kebutuhan Sistem Usulan	37
4.7.	<i>Package Diagram</i>	40
4.8.	<i>Usecase Diagram</i>	40
4.9.	Rancangan Basis Data	46

4.10.	Rancangan Keluaran.....	56
4.11.	Rancangan Masukan.....	57
4.12.	<i>Class Diagram</i>	60
4.13.	<i>Deployment diagram</i>	61
4.14.	Struktur Tampilan.....	62
4.15.	Rancangan Layar	63
4.16.	<i>Sequence Diagram</i>	69

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan.....	80
5.2.	Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	----

LAMPIRAN A	84
-------------------------	----

LAMPIRAN B	87
-------------------------	----

LAMPIRAN C	89
-------------------------	----

LAMPIRAN D	92
-------------------------	----

LAMPIRAN E	99
-------------------------	----

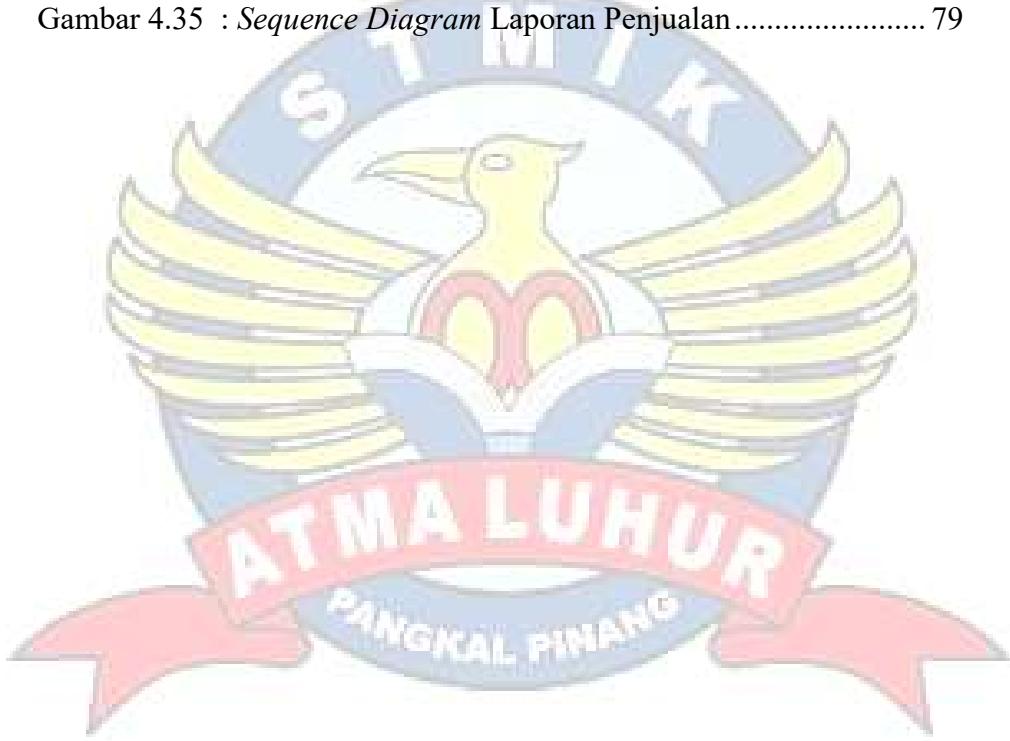
LAMPIRAN F	95
-------------------------	----

LAMPIRAN G	97
-------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : <i>Model Prototipe</i>	13
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	32
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan.....	32
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang.....	33
Gambar 4.4 : <i>Package Diagram</i> Admin dan Pelanggan.....	40
Gambar 4.5 : <i>Usecase Diagram</i> Aktor Admin	40
Gambar 4.6 : <i>Usecase Diagram</i> Aktor Pelanggan.....	41
Gambar 4.7 : <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	46
Gambar 4.8 : Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	47
Gambar 4.9 : <i>LRS (Logical Record Structure)</i>	48
Gambar 4.10 : <i>Class Diagram</i>	61
Gambar 4.11 : <i>Deployment Diagram</i>	62
Gambar 4.12 : Struktur Tampilan	62
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Login Admin.....	63
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	63
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Transaksi Pesanan.....	64
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Transaksi Pembayaran	64
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Laporan Penjualan	65
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Cetak Retur Barang Admin.....	65
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Tampilan Untuk Pelanggan.....	66
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Daftar Akun <i>User</i>	66
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Login Pelanggan	67
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Pesanan Barang	67
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Keranjang Belanja.....	68
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Retur Barang Pelanggan	68
Gambar 4.25 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Login Admin</i>	69

Gambar 4.26 : <i>Sequence Diagram Entry Barang</i>	70
Gambar 4.27 : <i>Sequence Diagram Daftar Login</i>	71
Gambar 4.28 : <i>Sequence Diagram Login User / Pelanggan</i>	72
Gambar 4.29 : <i>Sequence Diagram Entry dan Lihat Pesanan</i>	73
Gambar 4.30 : <i>Sequence Diagram Entry Pembayaran</i>	74
Gambar 4.31 : <i>Sequence Diagram Entry Retur Barang</i>	75
Gambar 4.32 : <i>Sequence Diagram Lihat Pesanan - Admin</i>	76
Gambar 4.33 : <i>Sequence Diagram Lihat Pembayaran - Admin</i>	77
Gambar 4.34 : <i>Sequence Diagram Retur Barang</i>	78
Gambar 4.35 : <i>Sequence Diagram Laporan Penjualan</i>	79

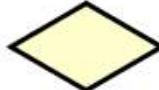
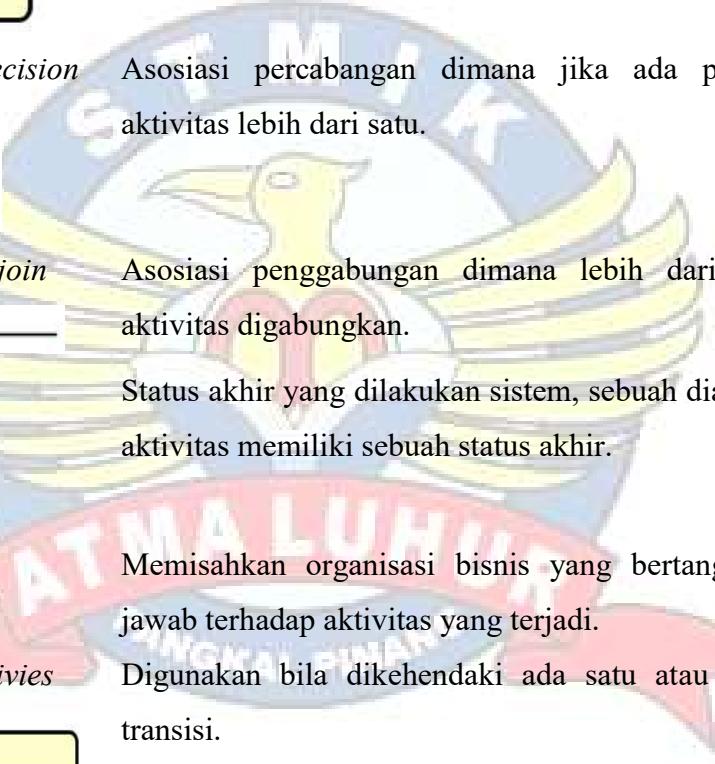
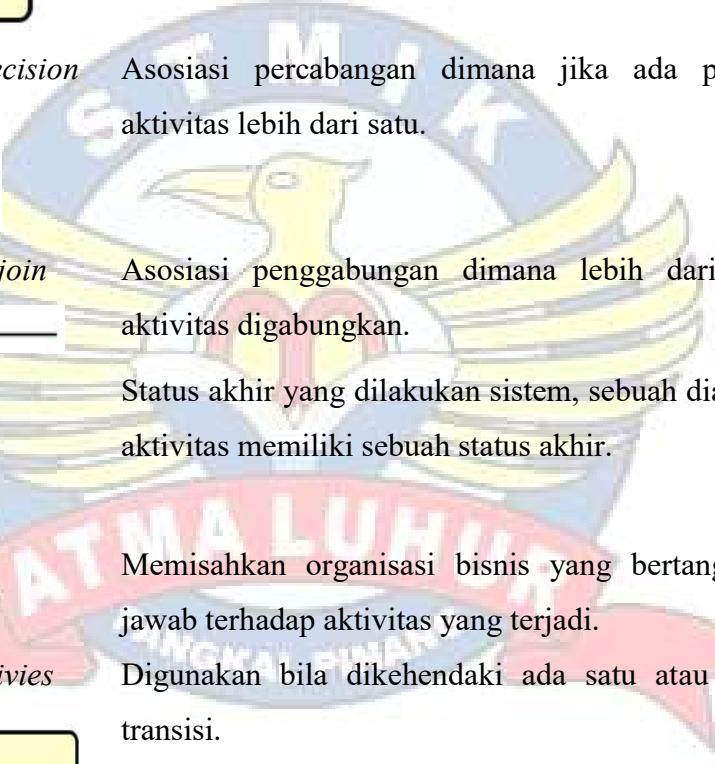
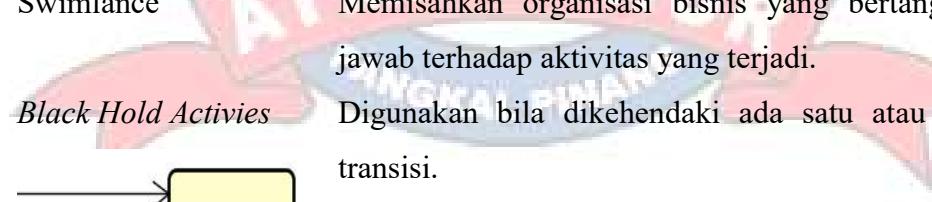
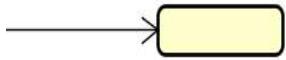
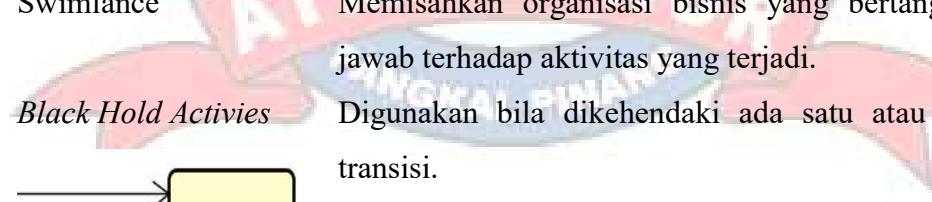
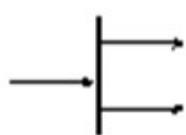


DAFTAR TABEL

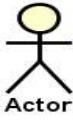
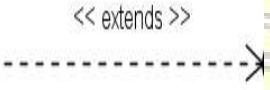
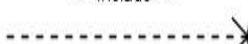
	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Admin	49
Tabel 4.2 : Tabel Barang.....	49
Tabel 4.3 : Tabel Daftar <i>Login</i>	49
Tabel 4.4 : Tabel Pesanan	49
Tabel 4.5 : Tabel Pembayaran.....	49
Tabel 4.6 : Tabel Retur Barang.....	50
Tabel 4.7 : Tabel Kembali	50
Tabel 4.8 : Tabel Pesan.....	50
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	51
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Barang.....	51
Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Daftar <i>Login</i>	52
Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	53
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	53
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Retur Barang	54
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kembali.....	55
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan	55

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram

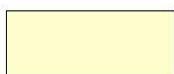
Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	
Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	
Percabangan/decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	
Penggabungan/join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan.
	
Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	
Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
	
<i>Black Hold Activities</i>	Digunakan bila dikehendaki ada satu atau lebih transisi.
	
<i>Miracle Activities</i>	Digunakan pada waktu start point dikehendaki ada satu atau lebih transisi.
	
Percabagan/fork	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel, untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	

Simbol Use case Diagram

Actors/aktor	 Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).
Use case	 Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun.
Association/asosiasi	 Menggambarkan komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
Ekstensi/extend	 Menggambarkan bahwa dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walupun tanpa <i>use case</i> tambahan lain.
Generalization	 Menggambarkan hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Include	 Menggambarkan relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan untuk menjalankan fungsinya.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity



Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.

Relationship



Menggambarkan hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.

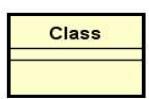
Link



Garis penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

Simbol *Class Diagram*

Class



Penggambaran dari class name, attribute, atau property atau data dan method atau function atau behavior.

Asociation



Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

Agregation



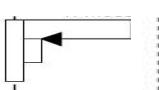
Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.

Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpatisiasi.

Simbol Sequence Diagram

<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
	
<i>Control</i>	Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”. Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	
<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
	
<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	
<i>Activation</i>	Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.
	
<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.
	
<i>Return</i>	Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	
<i>Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	
<i>Looping Logic</i>	Menggambarkan dengan sebuah frame dengan label loop dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan interaction operator loop.
	

Simbol *Package Diagram*

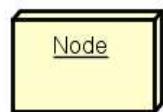
Paket/*package*



Menggambarkan pengelompokan class dan package digunakan untuk setiap class harus mempunyai nama yang unik dan tidak boleh sama pada package yang lainnya.

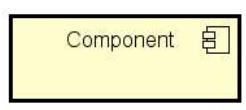
Simbol *Deployment Diagram*

Node



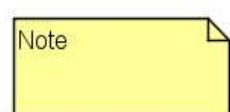
Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.

Component



Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu node.

Note



Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.

Association



Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware.

Association Dependency



Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain.

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan

- | | |
|--|----|
| Lampiran A-1 : Struk/Pembayaran | 85 |
| Lampiran A-2 : Laporan Penjualan | 86 |

LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan

- | | |
|---------------------------------|----|
| Lampiran B-1 : Data Barang..... | 88 |
|---------------------------------|----|

LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran

- | | |
|---|----|
| Lampiran C-1 : Rancangan Laporan Retur Barang | 90 |
| Lampiran C-2 : Rancangan Laporan Penjualan | 91 |

LAMPIRAN D : Rancangan Masukan

- | | |
|---------------------------------------|----|
| Lampiran D-1 : Data Admin..... | 93 |
| Lampiran D-2 : Data Barang | 94 |
| Lampiran D-3 : Data Pelanggan | 95 |
| Lampiran D-4 : Data Pesanan..... | 96 |
| Lampiran D-5 : Data Pembayaran | 97 |
| Lampiran D-6 : Data Retur Barang..... | 98 |

LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN F : KARTU BIMBINGAN

LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS