

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
PT ANEKATAMA MAKMUR SENTOSA**

SKRIPSI



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
PT ANEKATAMA MAKMUR SENTOSA**

SKRIPSI

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





LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500123

Nama : Sukria

Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PADA PT ANEKATAMA MAKMUR SENTOSA

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

Pangkalpinang, 8 Agustus 2018



Sukria

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA
PT ANEKATAMA MAKMUR SENTOSA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SUKRIA

1422500123

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada Tanggal 8 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Anisah, M.Kom.
NIDN. 0226078302

Susunan Dewan Pengaji

Anggota



Lili Indah Sari, M.Kom.
NIDN. 0228128003

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

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



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa yang tulus, dukungan, semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA Ketua Yayasan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang
5. Ibu Anisah, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala dukungan dan bimbingan selama menulis dan menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ibu Hamidah, M.Kom selaku dosen Pembimbing Tehnik. Terimakasih atas segala dukungan dan bimbingan selama pembuatan program ini.
7. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program studi Sistem Informasi.
8. Ibu Fitriyani, M.Kom Selaku ketua dosen penguji. Terimakasih atas segala kesabaran dan pertanyaan yang diberi insya allah bermanfaat.
9. Ibu Lili Indah Sari, M.Kom selaku anggota dosen penguji. Terimakasih atas segala kesabaran dan pertanyaan yang diberi insya allah bermanfaat

10. Ahmad yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan pada masa-masa awal kuliah hingga skripsi selesai di kerjakan.
11. Sahabat-sahabat peti pajarin, Yesi oktaviani, Ayu Agustiana dan teman yang lainnya angkatan tahun 2014 yang telah menemani, membantu selama masa-masa perkuliahan.
12. Bapak Djoni Suharli selaku Direktur PT Anekatama Makmur Sentosa dan seluruh karyawan yang sudah banyak membantu.
13. Bapak kevin Tanuwinata selaku pimpinan tempat saya bekerja yang sudah banyak mendukung atas penulisan tugas akhir ini.
14. Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang penjualan secara *E-commerce*

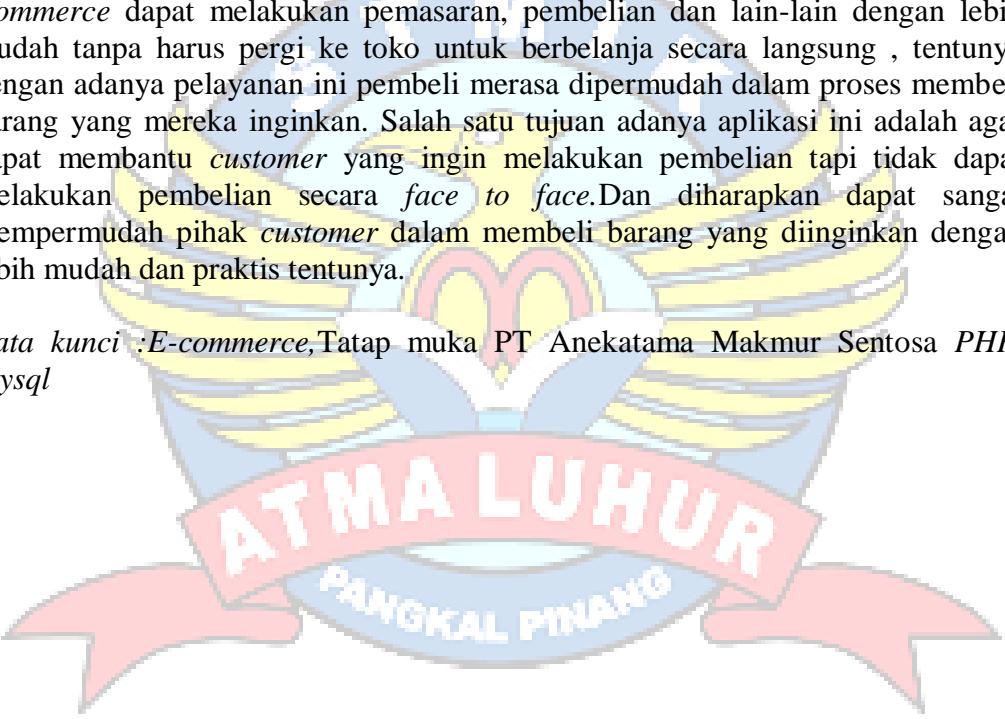
Pangkalpinang, Agustus 2018

Penulis,

ABSTRAKSI

PT Anekatama Makmur Sentosa adalah salah satu perusahaan di Pangkalpinang yang bergerak pada pemasaran dan jasa, produk yang dipasarkan ialah perlengkapan *electronic* dan macam-macam jenis mesin. Di PT Anekatama Makmur Sentosa karyawan toko masih melayani calon *customer* dengan sistem *face to face* yakni *customer* harus datang langsung ke toko untuk membeli perlengkapan yang mereka butuhkan. Customer belum menikmati pelayanan secara *electronic (E-commerce)* atau pemasaran melalui internet sesuai perkembangan teknologi saat ini. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan sistem yang tadinya hanya memiliki pelayanan secara *face to face* menjadi sistem pemasaran secara *online* yaitu berbelanja atau memesan barang dari jarak jauh, tanpa perlu datang ke PT Anekatama Makmur Sentosa yang berada di Pangkalpinang lagi. Dengan adanya pelayanan secara *E-commerce* atau kegiatan bisnis yang dilakukan lewat dunia maya (internet) diharapkan para pengguna *E-Commerce* dapat melakukan pemasaran, pembelian dan lain-lain dengan lebih mudah tanpa harus pergi ke toko untuk berbelanja secara langsung , tentunya dengan adanya pelayanan ini pembeli merasa dipermudah dalam proses membeli barang yang mereka inginkan. Salah satu tujuan adanya aplikasi ini adalah agar dapat membantu *customer* yang ingin melakukan pembelian tapi tidak dapat melakukan pembelian secara *face to face*. Dan diharapkan dapat sangat mempermudah pihak *customer* dalam membeli barang yang diinginkan dengan lebih mudah dan praktis tentunya.

Kata kunci :E-commerce,Tatap muka PT Anekatama Makmur Sentosa PHP, Mysql



ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG

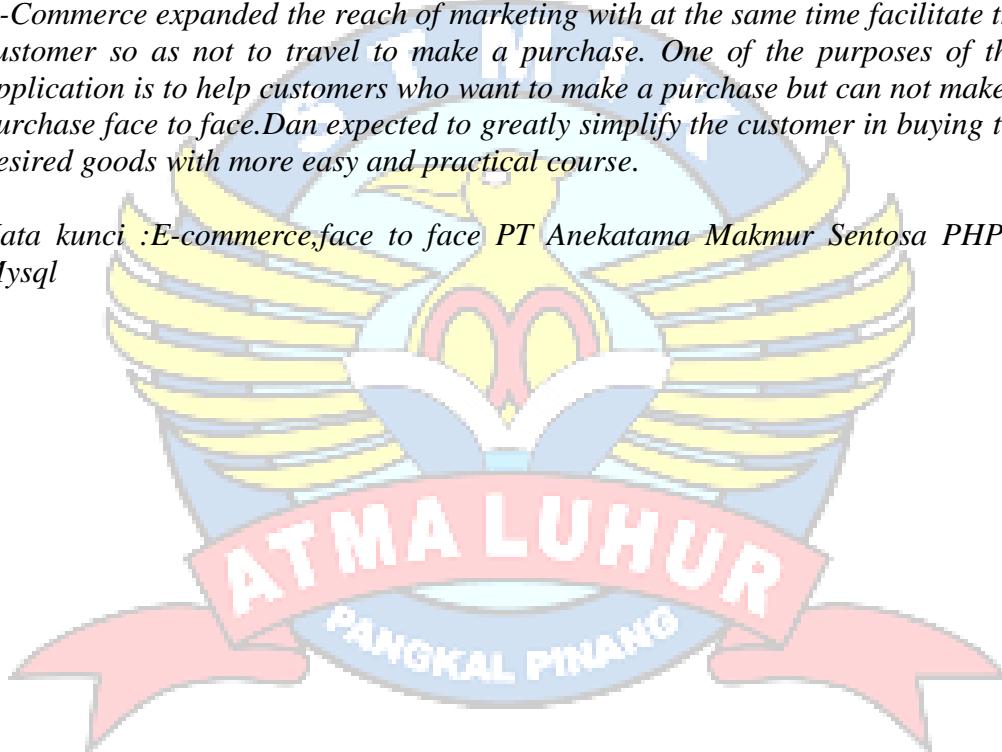
ABSTRACTION

PT Aneka Makmur Sentosa is one of the companies in Pangkalpinang which is engaged in services and types of machinery. At PT Anekatama Makmur Sentosa store employees still serve customers with a face-to-face system and customers must come directly to the store to buy the equipment they need. Subscribers do not enjoy electronic services (E-commerce) or internet technology today.

Therefore the author wants to develop a system that had only had a face to face service into an online marketing system that is shopping tau order goods from a distance, without the need to come to PT Anekatama Makmur Sentosa in Pangkalpinang again. With E-commerce services or business activities conducted through cyberspace (internet) is expected to E-Commerce users can do marketing, purchasing and others with more easily without having to go to the store to shop directly, of course,

E-Commerce expanded the reach of marketing with at the same time facilitate the customer so as not to travel to make a purchase. One of the purposes of this application is to help customers who want to make a purchase but can not make a purchase face to face. Dan expected to greatly simplify the customer in buying the desired goods with more easy and practical course.

*Kata kunci :E-commerce,face to face PT Anekatama Makmur Sentosa PHP,
Mysql*



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAANi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI..........ii

KATA PENGANTAR..........iii

ABSTRAK..........v

ABSTRAC..........vi

DAFTAR ISIvii

DAFTAR GAMBAR..........x

DAFTAR TABELxii

DAFTAR LAMPIRANxiii

DAFTAR SIMBOLxiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan.....	2
1.4.1 Manfaat	2
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Sistematika penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem,Innformasi dan Inforasi	5
2.1.1 Definisi sistem.....	5
2.1.2 Definisi Informasi.....	5
2.1.3 Definisi Sistem informasi.....	6
2.2 Metode Pengembangan Sistem	6
2.2.1 Metode waterfall.....	6

2.3 Metode dan alat bantu pengembangan sistem	7
2.3.1 Unified Modeling Language(UML)	7
2.3.2 Activity Diagram	7
2.3.3 Analisa Dokumen keluaran	8
2.3.4 Analanisa Dokumen Masukan.....	8
2.3.5 Usecase Diagram	8
2.3.6 Packagem Diagram.....	9
2.3.7 Class Diagram	9
2.3.8 Deskripsi Usecase Diagram	9
2.3.9 Squence Diagram.....	10
2.4 Perancangan Berorientasi Objek	10
2.4.1 ERD(Entity Relationship Diagram).....	10
2.4.2 LRS (Logical Record Structure).....	12
2.4.3 Tabel	13
2.4.4 Analisa Perancangan.....	13
2.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	13
2.5 Teori Pendukung	14
2.5.1 Ecommerce.....	14
2.5.2 MYSQL.....	15
2.5.3 PHP.....	16
2.5.4 XAMPP.....	16
2.5.5 Macromedia Dreamiwaever	16
2.5.6 Microsoft Visio.....	17
2.5.7 Tinjauan Terdahulu.....	17

BAB III METODOLOGI Penelitian

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	19
3.2 Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak	20
3.3 Tools /Alat Bantu	20

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Organisasi.....	22
4.1.1 Sejarah PT Anekatama Makmur Sentosa	22
4.1.2 Struktur Organisasi	23

4.1.3 Jabatan dan Tugas.....	23
4.2 Analisa sistem.....	24
4.3 Analisa Proses.....	25
4.3.1 Proses Bisnis.....	25
4.3.2 Activity Diagram	25
4.3.3 Analisa Keluaran.....	27
4.3.4 Analisa Masukan.....	28
4.3.5 Identifikasi Kebutuhan	29
4.3.6 Package Diagram	31
4.3.7 Usecase Diagram	32
4.4 Perancangan Sistem	37
4.4.1 Rancangan Basis Data	37
1. Entity Relationship Diagram (ERD)	39
2. Transformasi ERD ke LRS	40
3. Logical Record Structur (LRS)	41
4. Tabel.....	41
5. Spesifikasi Basis Data	44
4.5 Rancangan Antar Muka.....	50
4.5.1 Rancangan Antar Muka Keluaran.....	50
4.5.2 Rancangan Antar Muka Masukan	51
4.6 Rancangan Dialog Layar	54
4.6.1 Struktur Tampilan	54
4.6.2 Rancangan Layar	55
1. Rancangan Layar Admin	55
2. Rancangan Layar Customer	68
4.7 Sequence Diagram	74
4.8 Class Diagram.....	91
4.9 Development Diagram	92

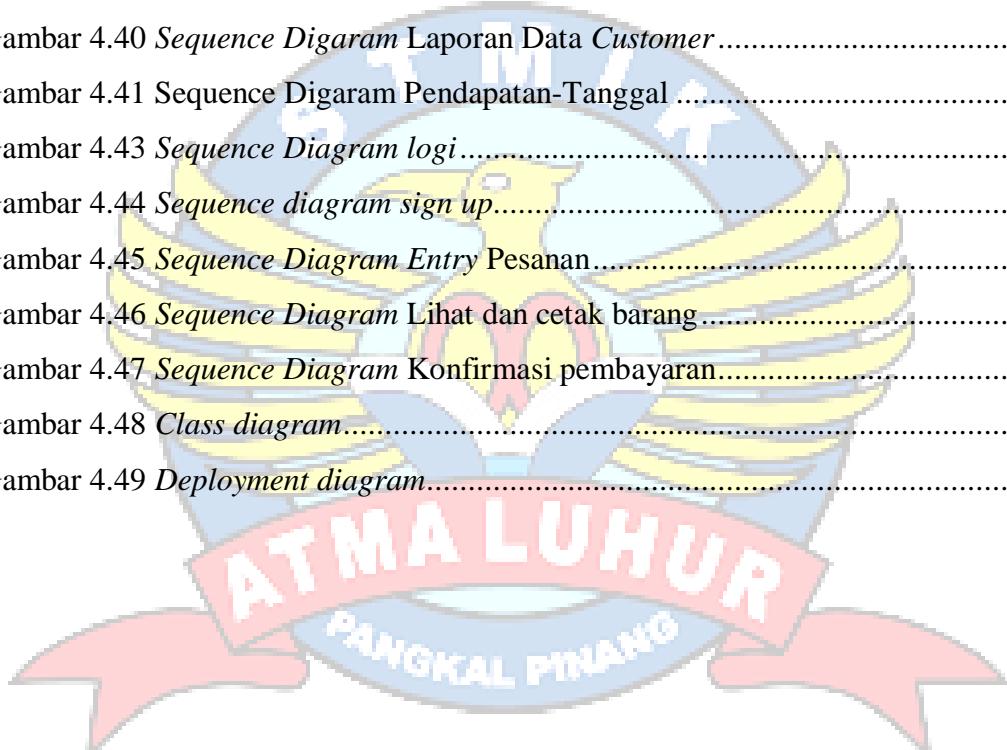
BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
Daftar Pustaka	95
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	97
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	98
Lampiran C Rancangan Usulan Keluaran	101
Lampiran D Rancangan Usulan Masukan	106
Lampiran Berita acara E.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> proses pendataan barang	36
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> proses penjualan barang dan Pembayaran	36
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> proses Pembuatan Laporan	27
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	31
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram admin</i>	32
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram customer</i>	33
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	39
Gambar 4.9 Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure	40
Gambar 4.10 Logical Record Structure (LRS).....	41
Gambar 4.11 Struktur Tampilan	54
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Login</i>	55
Gambar 4.13 Rancangan Layar Beranda	56
Gambar 4.14 Rancangan Layar Kategori.....	57
Gambar 4.15 Rancangan Layar Barang	58
Gambar 4.16 Rancangan Layar Kota.....	59
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Customer</i>	60
Gambar 4.18 Rancangan Layar Pemesanan Barang	61
Gambar 4.19 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran	62
Gambar 4.20 Rancangan Layar Faktur	63
Gambar 4.21 Rancangan Layar Laporan Data <i>Customer</i>	64
Gambar 4.22 Gambar Layar Laporan Data Barang	65
Gambar 4.23 Rancangan Layar Laporan pendapatan-Tanggal	66
Gambar 4.24 Rancangan Layar Laporan Pendapatan-Periode.....	67
Gambar 4.25 Rancangan Layar Form Sign Up	68
Gambar 4.26 Rancangan layar Form Login	69
Gambar 4.27 Rancangan Layar Home	70
Gambar 4.28 Rancangan Layar Daftar Pemesanan	71
Gambar 4.29 Rancangan Layar Cetak Pemesanan.	72
Gambar 4.30 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	73

Gambar 4.31 Sequence Diagram Login	74
Gambar 4.32 Sequence Diagram Kategori	75
Gambar 4.33 Sequence Diagram Barang	76
Gambar 4.34 Sequence Diagram Kota	77
Gambar 4.35 Sequence Diagram lihat data Customer.....	78
Gambar 4.36 Sequence Diagram Pemesanan Barang	79
Gambar 4.37 Sequence Digaram Konfirmasi Pembayaran.....	80
Gambar 4.38 Sequence Digaram Cetak Faktur	81
Gambar 4.39 Sequence Digaram laporan Data Barang	82
Gambar 4.40 Sequence Digaram Laporan Data Customer	83
Gambar 4.41 Sequence Digaram Pendapatan-Tanggal	84
Gambar 4.43 Sequence Diagram logi.....	85
Gambar 4.44 Sequence diagram sign up.....	86
Gambar 4.45 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	87
Gambar 4.46 Sequence Diagram Lihat dan cetak barang.....	88
Gambar 4.47 Sequence Diagram Konfirmasi pembayaran.....	89
Gambar 4.48 Class diagram.....	90
Gambar 4.49 Deployment diagram.....	91



DAFTAR TABEL

Gambar 4.1 Tabel Customer	41
Gambar 4.2 Tabel pesanan	42
Gambar 4.3 Tabel Kota	42
Gambar 4.4 Tabel cari.....	42
Gambar 4.5 Tabel Barang	43
Gambar 4.6 Tabel Kategori.....	43
Gambar 4.7 Tabel Pembayaran	43
Gambar 4.8 Tabel Faktur	44
Gambar 4.9 Spesifikasi Basis Data Customer.....	44
Gambar 4.10 Spesifikasi Basis Data pesanan	45
Gambar 4.11 Spesifikasi Basis Data cari	46
Gambar 4.12 Spesifikasi Basis Data Kota	47
Gambar 4.13 Spesifikasi Basis Data Barang.....	47
Gambar 4.14 Spesifikasi Basis Data kategori	48
Gambar 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	49
Gambar 4.16 Spesifikasi Basis Data Faktur.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Faktur penjualan.....	97
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	98
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Barang	99
Lampiran B-2 : Data Pesanan	100
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Faktur.....	101
Lampiran C-2 : Laporan Data Barang.....	102
Lampiran C-3 : Laporan Data <i>Customer</i>	103
Lampiran C-4 : Laporan Pendapatan-Tanggal	104
Lampiran C-5 : Laporan Pendapatan-Periode	105
Lampiran D Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Data <i>Customer</i>	106
Lampiran D-2 : Data Kota.....	107
Lampiran D-3 : Data Kategori.....	108
Lampiran D-4 : Data Barang	109
Lampiran D-5 : Data Pesanan	110
Lampiran D-6 : Data Pembayaran	111
Lampiran E Dokumen Berita Acara.	112

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasiikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasiikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasiikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasiakan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	—	Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2	◇	Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3	[]	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4	()	Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5	◁-----→	Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6	↔	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7	—	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	[]	LifeLine	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2	→	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3	←	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Simbol StateChart Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>State</i>	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		<i>Initial Pseudo State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		<i>Final State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbarui satu atau lebih nilai atributnya
5		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6		<i>Node</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Simbol Actifity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran