

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE (*E-COMMERCE*) PADA UPPKS
MELATI**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1522500095	VIANIZA RAHMADINI
2. 1522500103	KASIDAH
3. 1522500108	PUTRIANI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/201**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

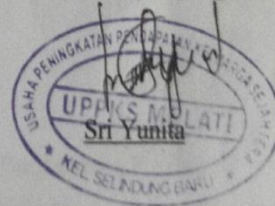
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E-COMMERCE)
PADA UPPKS MELATI**

NIM	NAMA
1. 1522500095	VIANIZA RAHMADINI
2. 1522500103	KASIDAH
3. 1522500108	PUTRIANI

Menyetujui,
Pembimbing

Hamidah, S.Kom, M.Kom.
NIDN.0210048302

Pangkalpinang, Januari 2019
Pembimbing Lapangan



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi,

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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. VIANIZA RAHMADINI (1522500095)
2. KASIDAH (1522500103)
3. PUTRIANI (1522500108)

Telah melakukan kegiatan Kuliah Praktek dari 24 Oktober 2018 sampai dengan 04 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : UPPKS MELATI

Alamat : Jl. Jend. Sudirman Kel. Selindung Baru

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang 04 Januari 2019



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Kuliah Praktek (KP) beserta pembuatan Laporan KP ini dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) 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 meberika kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis ...
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukauana, ST.,M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Ibu Sri Yunita selaku Kepala UPPKS MELATI Selindung Baru yang telah memberi izin riset.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga laporan penulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2019

Penulis

ABSTRAK

Penjualan online atau E-commerce sendiri adalah cara efektif untuk melakukan promosi dan penjualan melalui internet. UPPKS Melati adalah usaha kecil yang bergerak dibidang penjualan menyediakan produk minuman dan makanan ringan yaitu sirup jeki dan aneka kripik. Kendala yang ada pada usaha ini yaitu kurangnya pemasaran secara online terhadap produk sehingga banyak masyarakat yang belum mengetahui produk tersebut. Tujuan penulis akan membuat aplikasi yang bermanfaat dan juga menerapkan user interface (kemudahan bagi pemakai). Dalam pembuatan laporan penelitian ini penulis menggunakan model waterfall, tahapan yang harus dilakukan yaitu, tahap perencanaan, tahap analisis, tahap perancangan. Menggunakan metode OOAD (Object Oriented Analysis Design) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang saling berinteraksi, dan setiap objek itu mewakili beberapa entitas yang ditandai dengan adanya sebuah kelas, elemen data dan perilaku dari objek tersebut. Pada penelitian ini dimana dalam metode ini terdapat class, object, method, atribut yang berkaitan dengan sitem informasi yang akan dibuat. Tools yang digunakan adalah UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu Activity Diagram, Use Case, Package Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, Deployment Diagram. Dengan dibangunnya sistem informasi secara online dapat mempermudah pencatatan pembelian dan penjualan dengan menggunakan sistem komputerisasi, mempercepat serta mempermudah proses penjualan serta pengolahan data produk.

Kata Kunci : E-commerce, Produk, Waterfall



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	2
1.3	Batasan Masalah.....	2
1.4	Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5	Metodologi Penelitian.....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Model <i>Waterfall</i>	4
2.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.3	Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
	2.3.1 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	6
	2.3.2 Diagram-Diagram Unified Modeling Language (<i>UML</i>).....	6
2.4	<i>E-Commerce</i>	8
	2.4.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	8
	2.4.2 Komponen <i>E-Commerce</i>	8

2.4.3	Jenis-jenis <i>E-Commerce</i>	9
2.5	Teori Pendukung	10
2.5.1	<i>XAMPP</i>	10
2.5.2	<i>My SQL</i>	10
2.5.3	<i>PHP</i>	11
2.5.4	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	12
2.5.5	<i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	12
2.5.6	<i>Dreamweaver CS6</i>	12
2.6	Tinjauan Peneliti Terdahulu	12
BAB III ORGANISASI		
3.1	Sejarah	15
3.2	Visi dan Misi	15
3.3	Struktur Organisasi	16
3.3.1	Struktur Organisasi	16
3.4	Tugas dan Wewenang	17
3.5	Gambar	20
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Analisis Sistem yang Berjalan	24
4.1.1	Proses Bisnis	24
4.2	Gambaran Umum Sistem Informasi	25
4.2.1	Activity Diagram	25
4.3	Analisa Dokumen	27
4.3.1	Analisa Dokumen Masukan	27
4.3.2	Analisa Dokumen Keluaran	28
4.4	Identifikasi Kebutuhan	29
4.5	Use Case Diagram	31
4.5.1	Deskripsi Use Case	34
4.6	Desain Sistem.....	36
4.6.1	Package Diagram.....	36

4.7	Desain Berbasis Data	37
4.7.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	37
4.7.2	Transformasi LRS	38
4.7.3	LRS	39
4.7.4	Tabel	40
4.7.5	Spesifikasi Basis Data	40
4.8	Digram Class	45
4.9	Rancangan Layar Antar Muka	46
4.10	Sequence Diagram	47
 BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69
 DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN		71
LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN		74
LAMPIRAN C MASUKAN SISTEM YANG DIUSULKAN		76
LAMPIRAN D KELUARAN SISTEM YANG DIUSULKAN		79
LAMPIRAN E BERITA ACARA KONSULTASI		80

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*

Status awal



Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal

Aktivitas



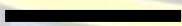
Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja

Percabangan / *decision*



Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

Penggabungan / *join*



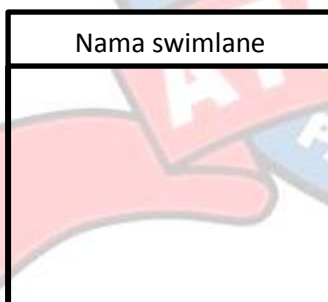
Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

Status akhir



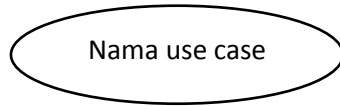
Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Swimlane



Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Use case



Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama *use case*

Aktor / *actor*



nama aktor

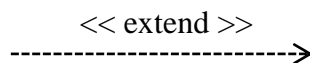
Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor

Asosiasi / *association*



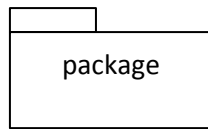
Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor

Ekstansi / *extend*



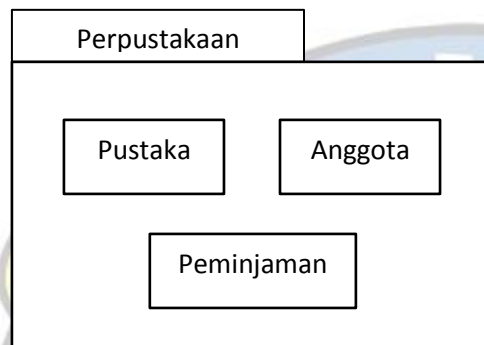
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan

Package

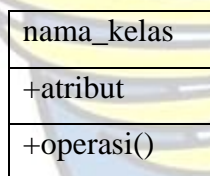


Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

Elemen dalam *package* digambarkan di dalam *package*



Kelas



Kelas pada struktur sistem

Antarmuka/ *interface*



nama_interface

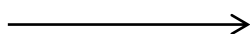
asosiasi/ *association*



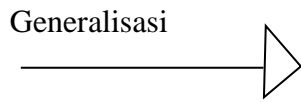
Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

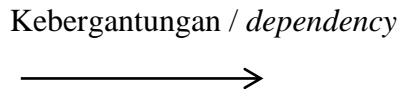
asosiasi berarah / *directed association*



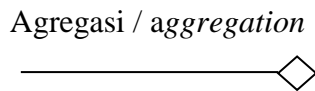
Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*



Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

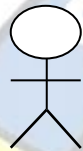


Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas



Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (*whole-part*)

Aktor



nama aktor

atau

nama aktor

tanpa waktu aktif

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor

Garis hidup / *lifeline*



Menyatakan kehidupan suatu objek

Objek

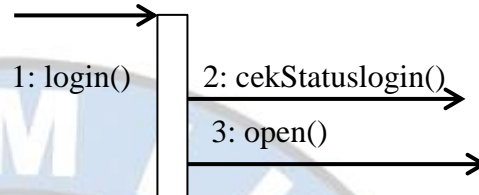
nama objek : nama kelas

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

Waktu aktif



Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya



Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan didalam metode login()

Aktor tidak memiliki waktu aktif

Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

Pesan tipe create

<<create>>



Pesan tipe call

1 : nama_metode()



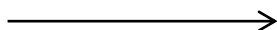
Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,



Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.

Pesan tipe send

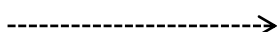
1 : masukan



Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

Pesan tipe return

1 : keluaran



Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu

kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

Pesan tipe destroy
<<destroy>>



Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy



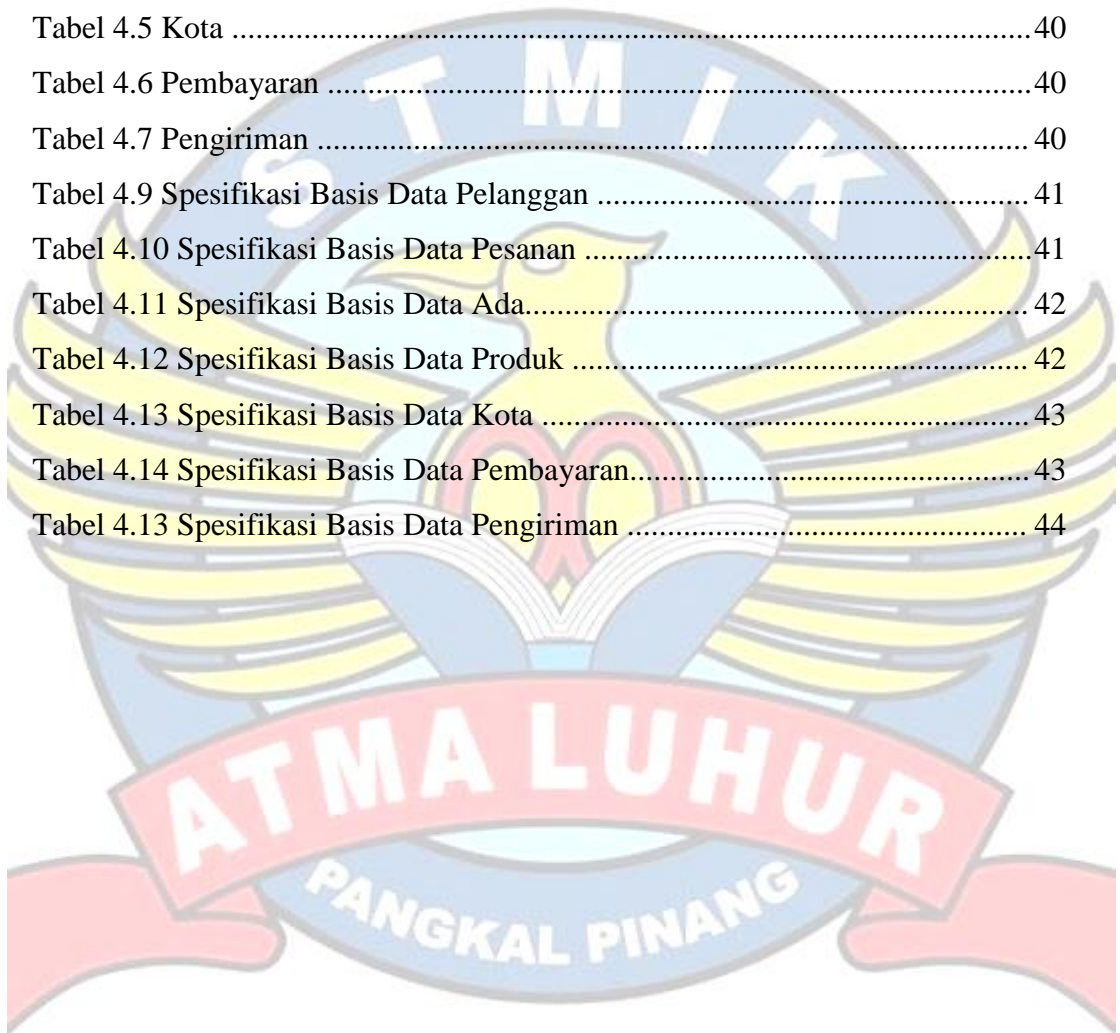
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Waterfall.....	4
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.2 Poster UPPKS MELATI.....	20
Gambar 3.3 Tampak Depan UPPKS MELATI.....	21
Gambar 3.4 Produk UPPKS MELATI	22
Gambar 3.5 Sirup JEKI UPPKS MELATI	23
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	25
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Pemesanan Produk.....	26
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan.....	27
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	32
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	32
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	36
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	37
Gambar 4.9 <i>Transformasi Diagram ERD ke LRS</i>	38
Gambar 4.10 <i>Logical Record Structur (LRS)</i>	39
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i>	45
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	46
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Admin.....	46
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman Admin Data Pelanggan.....	47
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Pelanggan.....	47
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman admin Data Produk.....	48
Gambar 4.17 Rancangan Layar Admin Tambah Produk.....	48
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Admin Data Kota	49
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Kota.....	49
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Admin Data Pesanan.....	50
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Admin Data Pembayaran.....	50
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Admin Pengiriman.....	51
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Pengiriman.....	51

Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	52
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Depan.....	52
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Sign Up.....	53
Gambar 4.27 Rancangan Layar halaman Log In.....	53
Gambar 4.28 Rancangan Layar halaman Entry Pesanan.....	54
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Pesanan.....	54
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Pembayaran.....	55
Gambar 4.31 Rancangan Layar Pengiriman.....	55
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	56
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Admin Data Pelanggan.....	57
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Admin Data Produk.....	58
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Admin Data Kota.....	59
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Admin Lihat Data Pesanan.....	60
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Admin Lihat Data Pembayaran.....	61
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Admin Entry Data Pengiriman.....	62
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	63
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Sign Up.....	64
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	65
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pesanan.....	66
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pembayaran.....	67
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Lihat Pengiriman.....	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Pelanggan	39
Tabel 4.2 Pesanan	39
Tabel 4.3 Ada	40
Tabel 4.4 Produk	40
Tabel 4.5 Kota	40
Tabel 4.6 Pembayaran	40
Tabel 4.7 Pengiriman	40
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	41
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan	41
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Ada.....	42
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Produk	42
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Kota	43
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	43
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	44



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Data Produk.....	71
Lampiran A-2 Data Pelanggan.....	72
Lampiran A-3 Data Pesanan.....	73
Lampiran B-1 Nota.....	74
Lampiran B-2 Laporan Penjualan.....	75
Lampiran C Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	76
Lampiran D Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	79
Lampiran E Lembar Berita Acara.....	80

