

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PADA TOKO HANI SHOES PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**Sela Angraini
1522500140**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PADA TOKO HANI SHOES PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



**Sela Anggraini
1522500140**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2019**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500140

Nama : Sela Anggraini

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE PADA TOKO HANI SHOES

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2019



(Sela Anggraini)

LEMBAR PEGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU
BERBASIS WEB PADA TOKO HANI SHOES
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SELA ANGGRAINI
1522500140

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 03 Juli 2019

Anggota Penguji



Hengki, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0207049001

Dosen Pembimbing



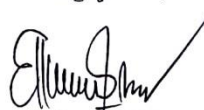
Yuyi Andrika, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0227108001

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Ellya Helmut, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk Memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2019

KETUA SEMINAR ATMA LUHUR PANGKALPINANG



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang 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 sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula 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
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc., selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku dosen pembimbing.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus meyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Juni 2019

ABSTRACT

Hani shoes shop is engaged in the business of buying and selling activities can come to the store or can also buy through online like Facebook Instagram and other social media ... marketing and promotion of this product has been very broad with social media marketing system by ordering through social media such as Instagram and Facebook and others or also can come directly to the Hani Shoes shop. Sales at the hani shoes store take place in a slow and inefficient manner, both in terms of cost and time. An information system is needed that can facilitate the nets of a sales transaction and as a promotional event. So that it is expected to increase sales at the store and compete with other shoe stores. Based on the above problems, the researcher (building a web entitled "developing a web-based shoe sales information system at Hani Shoes pangkalpinang shop)" which will assist in product marketing. The creation of this web program aims to enable people to get to know, order, and buy these shoes so that no stranger to the wider community and expand marketing, facilitate sales transactions so that it is more efficient fast and easy without being hindered by distance and time.

Keywords: Information system, sales, hani, shoes



ABSTRAKSI

Toko Hani shoes bergerak dibidang bisnis kegiatan menjual beli bisa datang ke toko atau juga bisa membeli melalui online seperti instagram facebook dan media sosial lainnya..pemasaran dan promosi produk ini sudah sangat luas dengan media sosial sistem pemasaran dengan pemesanan melalui media sosial seperti instagram dan facebook dan lainnya atau juga bisa datang langsung ke toko Hani Shoes. Penjualan pada toko hani shoes berlangsung secara lambat dan tidak efisien, baik dari segi biaya maupun waktu untuk Diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah jalanya suatu transaksi penjualan dan sebagai ajang promosi. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan pada toko tersebut dan bersaing dengan toko-toko sepatu lainnya. Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka peneliti (membangun web yang berjudul “pengembangan sistem informasi penjualan sepatu berbasis web pada toko Hani Shoes pangkalpinang)” yang akan membantu dalam pemasaran produk .pembuatan program web ini bertujuan agar masyarakat dapat mengenal, memesan, serta membeli sepatu tersebut agar tidak asing bagi masyarakat luas dan memperluas pemasaran, mempermudah transaksi penjualan sehingga lebih hemat cepat dan mudah tanpa terhalang oleh jarak dan waktu.

Kata Kunci : Sitem Informasi, penjualan, hani, shoes



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Fasilitas	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Fasilitas.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem dan informasi.....	5
2.2.1 Sistem	5
2.2.2 Informasi	5
2.2 Sistem Informasi	5
2.3 <i>Data</i>	6
2.4 <i>Database</i>	6
2.5 Penjualan	7
2.6 <i>E-commerce</i>	7

2.7	Model FAST (Framework For the Application of System Thinking) ..	8
2.8	Pengembangan Sistem	10
2.8.1	<i>Website</i>	10
2.8.2	<i>Definisi Aplikasi Web</i>	10
2.8.3	<i>Internet</i>	10
2.8.4	<i>Web</i>	11
2.8.5	<i>XAMPP</i>	11
2.8.6	<i>HTML (Hyper Text Markup Language)</i>	11
2.8.7	<i>PHP</i>	12
2.8.8	<i>MYSQL</i>	12
2.9	Pengembangan Sistem Berorientasi Objek	12
2.9.1	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	12
2.9.2	<i>Use Case Diagram</i>	12
2.9.3	<i>Activity Diagram</i>	13
2.9.4	<i>Sequence Diagram</i>	13
2.9.5	<i>Class Diagram</i>	13
2.9.6	<i>Package Diagram</i>	13
2.9.7	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	13
2.9.8	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	14
2.10	Tinjauan Penelitian Terdahulu	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Sistem	16
3.2	Metode Pengembangan Sistem	17
3.3	<i>Tools yang di gunakan UML (Unified Modeling Language)</i>	17
3.4	Perancangan Basis Data	17

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Sejarah Toko Hani Shoes	19
4.1.1	Struktur Organisasi	19
4.1.2	Tugas dan Wewenang	20

4.2	Analisa Proses Sistem Berjalan.....	20
4.2.1	Proses Bisnis	20
4.2.2	Activity Diagram.....	22
4.3	Analisa Keluaran dan Masukan	25
4.3.1	Analisa Keluaran.....	25
4.3.2	Analisa Masukan.....	26
4.4	Identifikasi Kebutuhan.....	27
4.5	<i>Package Diagram</i>	30
4.6	<i>Usecase Diagram</i>	30
4.7	Deskripsi <i>Usecase</i>	31
4.8	Rancangan Basis Data.....	36
4.8.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	36
4.8.2	Transformasi ERD ke LRS	37
4.8.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	38
4.8.4	Tabel.....	39
4.8.5	Spesifikasi Basis Data.....	40
4.9	Rancangan Antar Muka.....	45
4.9.1	Rancangan Keluaran	45
4.9.2	Rancangan Masukan	45
4.9.3	Rancangan Dialog Layar.....	48
4.10	Rancangan Layar.....	49
4.10.1	Rancangan Layar Admin.....	49
4.10.2	Rancangan Layar Customer	59
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	63
4.11.1	<i>Sequence Diagram</i> Admin	63
4.11.2	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	70
4.12	<i>Class Diagram</i>	75

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 76
5.2 Saran..... 76

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang.....	22
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pelanggan.....	23
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	23
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Konfirmasi Pesanan	24
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	24
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	30
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> Admin	30
Gambar 4.9 <i>Usecase Diagram</i> Pelanggan	31
Gambar 4.10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	36
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4.12 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	38
Gambar 4.13 Rancangan Dialog Layar	48
Gambar 4.14 Rancangan Layar Login	49
Gambar 4.15 Rancangan Layar Beranda	49
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Pelanggan.....	50
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Pelanggan	50
Gambar 4.18 Rancangan Layar Edit Pelanggan	51
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Kategori	51
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Kategori	52
Gambar 4.21 Rancangan Layar Edit Kategori	52
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Barang.....	53
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Barang	53
Gambar 4.24 Rancangan Layar Edit Barang.....	54
Gambar 4.25 Rancangan Layar Data Pesanan	54
Gambar 4.26 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	55

Gambar 4.27 Rancangan Layar Detail Pembayaran	55
Gambar 4.28 Rancangan Layar Data Nota	56
Gambar 4.29 Rancangan Layar Entry Nota	57
Gambar 4.30 Rancangan Layar Detail Nota	58
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Nota.....	58
Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak Laporan	59
Gambar 4.33 Rancangan Layar Home	59
Gambar 4.34 Rancangan Layar Register	60
Gambar 4.35 Rancangan Layar Login	60
Gambar 4.36 Rancangan Layar Detail Pesanan	61
Gambar 4.37 Rancangan Layar Pilih Pesanan	61
Gambar 4.38 Rancangan Layar Keranjang	62
Gambar 4.39 Rancangan Layar Lihat Pesanan	62
Gambar 4.40 Rancangan Layar Entry Pembayaran	63
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	63
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Data Pelanggan	64
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Data Kategori.....	65
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Data Barang	66
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Data Pesanan.....	67
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Data Nota	68
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	69
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	69
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	70
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Register	70
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pesanan.....	71
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Keranjang Buat Pesanan	72
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	73
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	74
Gambar 4.55 <i>Class Diagram</i>	75

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	39
Tabel 4.2 Tabel Kategori.....	39
Tabel 4.3 Tabel Barang.....	39
Tabel 4.4 Tabel Pesanan.....	39
Tabel 4.5 Tabel isi.....	39
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran.....	40
Tabel 4.7 Tabel Nota_Tunai.....	40
Tabel 4.8 Tabel dapat.....	40
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	41
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	41
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Barang.....	42
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data isi.....	43
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	43
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Nota_Tunai.....	44
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data dapat.....	44

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



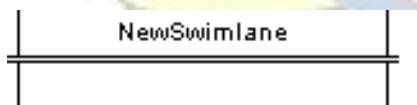
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. *Transition State*



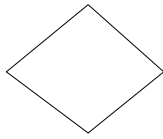
Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

f. *Transition to self*



Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.

g. *Decision*



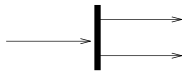
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. *State*



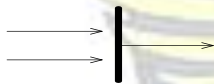
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. *Fork*



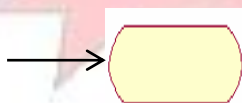
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. *Join*



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. *Black Hole Activities*



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

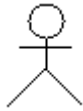
l. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (*user*).

b. Use case



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

c. Association



Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. Sequence Diagram

a. Actor



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem.

d. *Control*



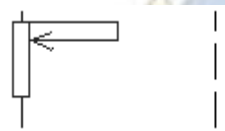
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. *Object Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. *Message to self*



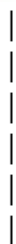
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. *Return Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. *Object*



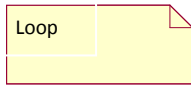
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. *Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. *Loop*



Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

a. *Entitas*



Merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. *Relationship*



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

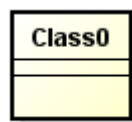
c. *Garis*



Menghubungkan entitas dengan relationship

6. *Simbol Class Diagram*

a. *Class*



Penggambaran dari *class name*, *atribute*, atau *property* atau data dan method atau *function* atau *behavior*

b. *Asociation*



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

c. *Agregation*



Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek

merupakan bagian dari objek lain.

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi

d. *Multiplicity*

