

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEB E-COMMERCE PADA TOKO BAJU
GGCLOTH**

SKRIPSI

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



Oleh:

RIDHO KURNIAWAN

1422500226

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 1422500226
Nama : RIDHO KURNIAWAN
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEB E-COMMERCE
PADA TOKO BAJU GG CLOTH**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program 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, Juli 2020



RIDHO KURNIAWAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB E-COMMERCE PADA TOKO BAJU GG CLOTH PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ridho Kurniawan
1422500226

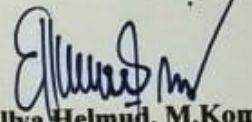
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 15-07-2020

Anggota Penguji



Parlia Romadiana, M.Kom.
NIDN. 0210039301

Dosen Pembimbing

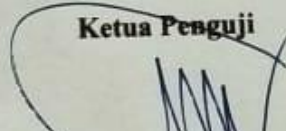


Ellya Helmud, M.Kom.
NIDN. 0201027901

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji


Bambang Adiwinoto, M.Kom.
NIDN. 0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28-07-2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada pada Program Studi Sistem Informasi jenjang Strata 1 (SI) di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

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:

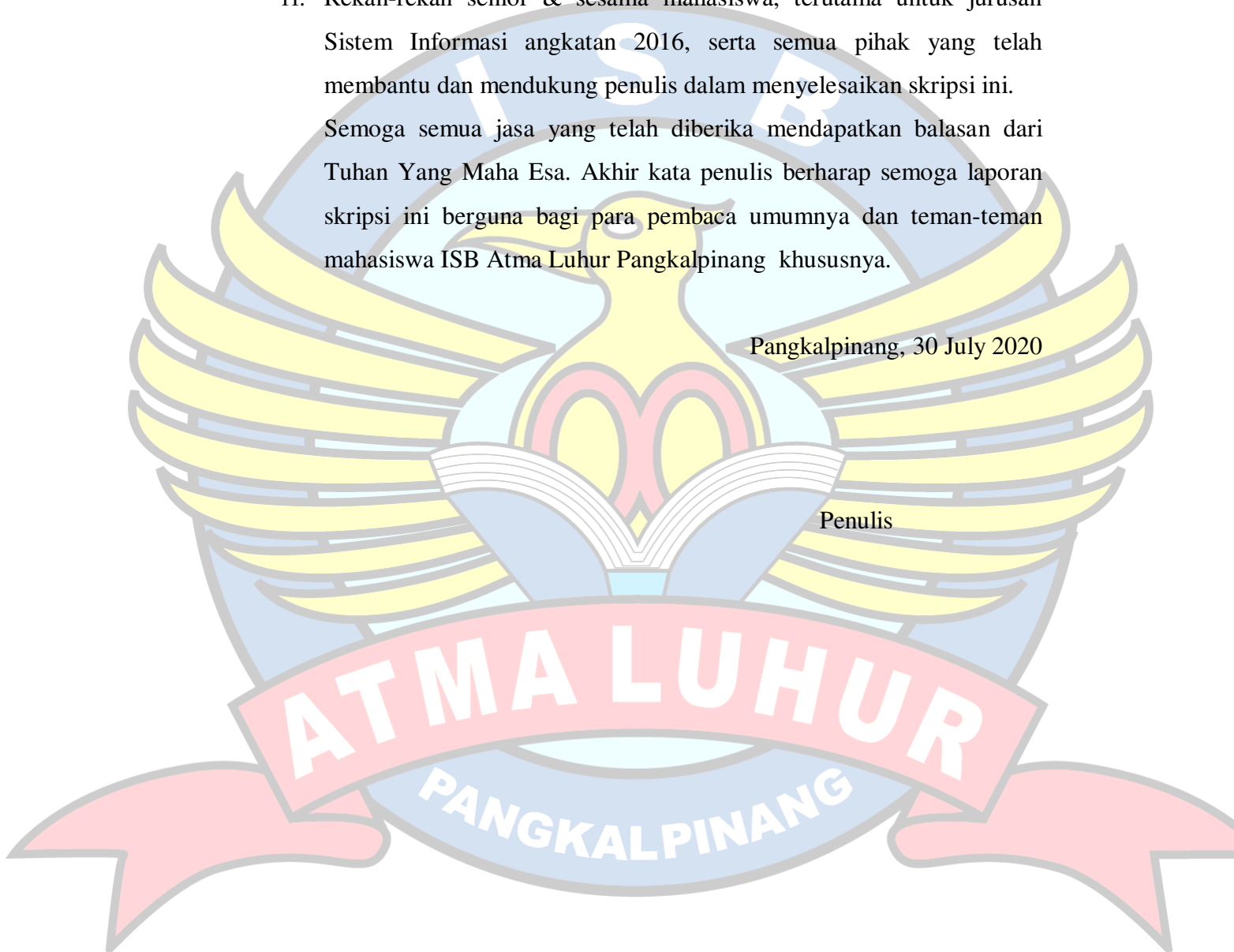
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Orang tua dan segenap keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur .
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Delpiah, M.Kom selaku dosen LPK yang bersedia meluangkan waktu untuk membantu penulis menyelesaikan program.
8. Bapak/Ibu Dosen yang senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama kuliah di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Bapak Iqbal Rachman Selaku pemilik Toko Baju GG CLOTH

Pangkalpinang.

10. Teman-teman senasip dan seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan dorongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
11. Rekan-rekan senior & sesama mahasiswa, terutama untuk jurusan Sistem Informasi angkatan 2016, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 30 July 2020

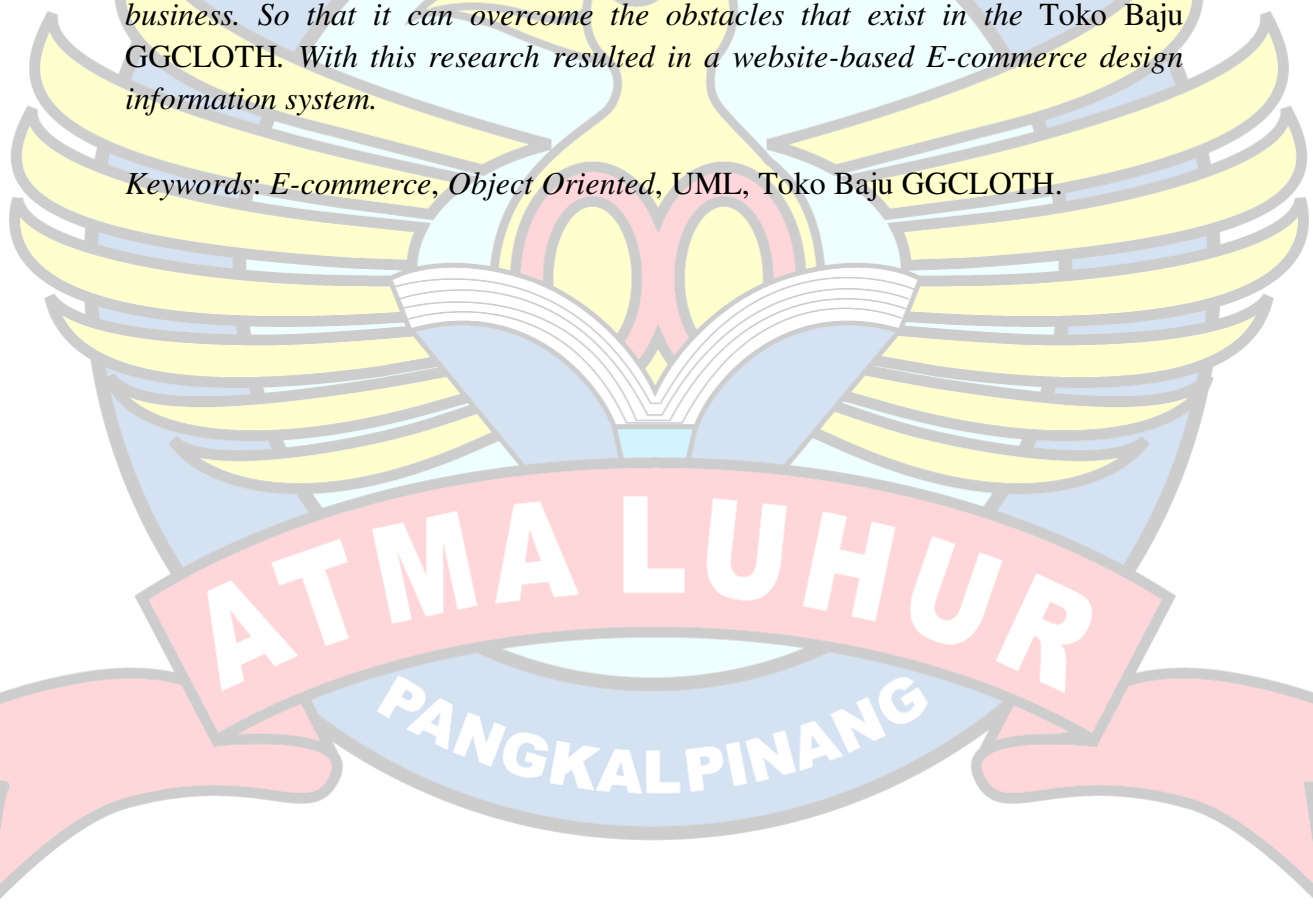
Penulis



ABSTRACT

Toko Baju GG CLOTH is a business that is engaged in selling clothes. Toko Baju GG CLOTH sells directly and indirectly, but does not have a website and systematic payment methods to buyers. With e-commerce this makes it easy for buyers to be able to make buying and selling transactions without having to come to the place and save time. The recording and calculation process carried out at Toko Baju GG CLOTH is still manual. In developing the system using the FAST (Framework for Application of System Thinking) model because this model is suitable for problem solving. While the software development method uses an object oriented approach. With system modeling tools namely UML (Unified Modeling Language). To overcome this problem, we need an E-commerce based website that is very suitable to support the progress and development of the business. So that it can overcome the obstacles that exist in the Toko Baju GG CLOTH. With this research resulted in a website-based E-commerce design information system.

Keywords: E-commerce, Object Oriented, UML, Toko Baju GG CLOTH.



ABSTRAK

Toko Baju GG CLOTH adalah suatu bidang usaha yang bergerak dalam penjualan baju. Toko Baju GG CLOTH melakukan penjualan secara langsung dan Tidak langsung tetapi, tidak mempunyai *website* dan metode pembayaran yang sistematis kepada pembeli. Dengan adanya *e-commerce* ini memudahkan pembeli untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempat dan lebih menghemat waktu. Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada Toko Baju GG CLOTH sampai saat ini masih bersifat manual. Dalam pengembangan sistem menggunakan model FAST (*Freamwork for Aplication of System Thinking*) karena model ini cocok digunakan dalam memecahkan masalah. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan berorientasi objek. Dengan *tools* pemodelan sistem yaitu UML (*Unified Modeling Language*). Untuk mengatasi permasalahan ini, maka diperlukan suatu *website* berbasis *E-commerce* yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan bisnis. Sehingga dapat mengatasi kendala yang ada di Toko Baju GG CLOTH. Dengan penelitian ini menghasilkan berupa sistem informasi rancangan *E-commerce* berbasis *website*.

Kata Kunci : *E-commerce*, Berorientasi Objek, UML, Toko Baju GG CLOTH.



ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	2
1.5 Metode Perancangan Sistem.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Sistem	5
2.2 Pengertian Informasi	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.4 E-Commerce	5
2.5 Penjualan	6
2.6 Fast	7
2.7 UML.....	9
2.8 Website.....	11
2.9 PHP	11

2.10	MYSQL (<i>My Structured Query Language</i>).....	11
2.11	Data Base.....	11
2.12	XAMPP	12
2.13	Dreamweaver	12
2.14	Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	14
3.1.1	Definisi lingkup (<i>scope definition</i>).....	14
3.1.2	Analisis Masalah (<i>problem anayysis</i>).....	15
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	15
3.3	Tools Pengembangan Sistem.....	15
BAB IV PEMBAHASAN.....		17
4.1	Profil Toko Baju GG CLOTH	17
4.2	Struktur Organisasi.....	17
4.3	Jabatan Dan Wewenang	18
4.4	FAST(<i>Framework For The Application Of System Thinking</i>)	18
4.4.1	Definisi Lingkup.....	18
4.4.2	Analisa Permasalahan.....	18
4.4.2.1	Proses Bisnis.....	18
4.4.2.2	Activity Diagram	20
4.4.2.3	Analisa Keluaran.....	24
4.4.2.4	Analisa Masukan.....	25
4.4.3	Analisa Kebutuhan	26
4.4.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem Usulan.....	26
4.4.3.2	Desain Sistem	28
4.4.3.3	Deskripsi Use Case Diagram.....	31
4.4.4	Desain Logis.....	32
4.4.4.1	Rancangan Antar Muka.....	43
4.4.4.2	Rancangan layar.....	47

4.4.4.3 Sequence Diagram	55
4.4.4.4 Deployment Diagram	64
4.4.4.5 Class Diagram.....	65
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	69
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	72
LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMENT MASUKAN SISTEM USULAN	74
LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMENT KELUARAN SISTEM USULAN	76
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	79
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	81
LAMPIRAN BIODATA	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Struktur Organisasi	17
Gambar 4.2	Activity Proses Pencatatan Data Barang.....	20
Gambar 4.3	Activity Proses Pemesanan Langsung	20
Gambar 4.4	Activity Proses Pemesanan Tidak Langsung	21
Gambar 4.5	Activity Proses Bukti Pembayaran	22
Gambar 4.6	Activity Proses Laporan Penjualan.....	22
Gambar 4.7	Package Diagram.....	27
Gambar 4.8	Use Case Diagram Admin.....	29
Gambar 4.9	Use Case Diagram Pembeli.....	30
Gambar 4.10	Entity Relationship Diagram (ERD).....	33
Gambar 4.11	Tranformasi ERD ke LRS	34
Gambar 4.12	LRS	35
Gambar 4.13	Rancangan Layar Admin.....	47
Gambar 4.14	Rancangan Layar Login Admin	48
Gambar 4.15	Rancangan Layar Data Barang	48
Gambar 4.16	Rancangan Layar Pembayaran Langsung	49
Gambar 4.17	Rancangan Layar Pemesanan Langsung	50
Gambar 4.18	Rancangan Layar Pengiriman	51
Gambar 4.19	Rancangan Layar Pengirim	51
Gambar 4.20	Rancangan Layar Nota Tidak Langsung.....	52
Gambar 4.21	Rancangan Layar Laporan Hasil Penjualan	53
Gambar 4.22	Rancangan Layar Kurir	54
Gambar 4.23	Sequence Diagram Login	55
Gambar 4.24	Sequence Diagram Barang	56
Gambar 4.25	Sequence Diagram Nota Langsung	57
Gambar 4.26	Sequence Diagram Pesanan Langsung	58
Gambar 4.27	Sequence Diagram Pengiriman	59
Gambar 4.28	Sequence Diagram Kurir	60
Gambar 4.29	Sequence Diagram Pengirim	61

Gambar 4.30 Sequence Diagram Pembayaran Tidak Langsung	62
Gambar 4.31 Sequence Diagram Laporan Hasil Penjualan	63
Gambar 4.32 Deyploment Diagram.....	64
Gambar 4.33 Class Diagram	65

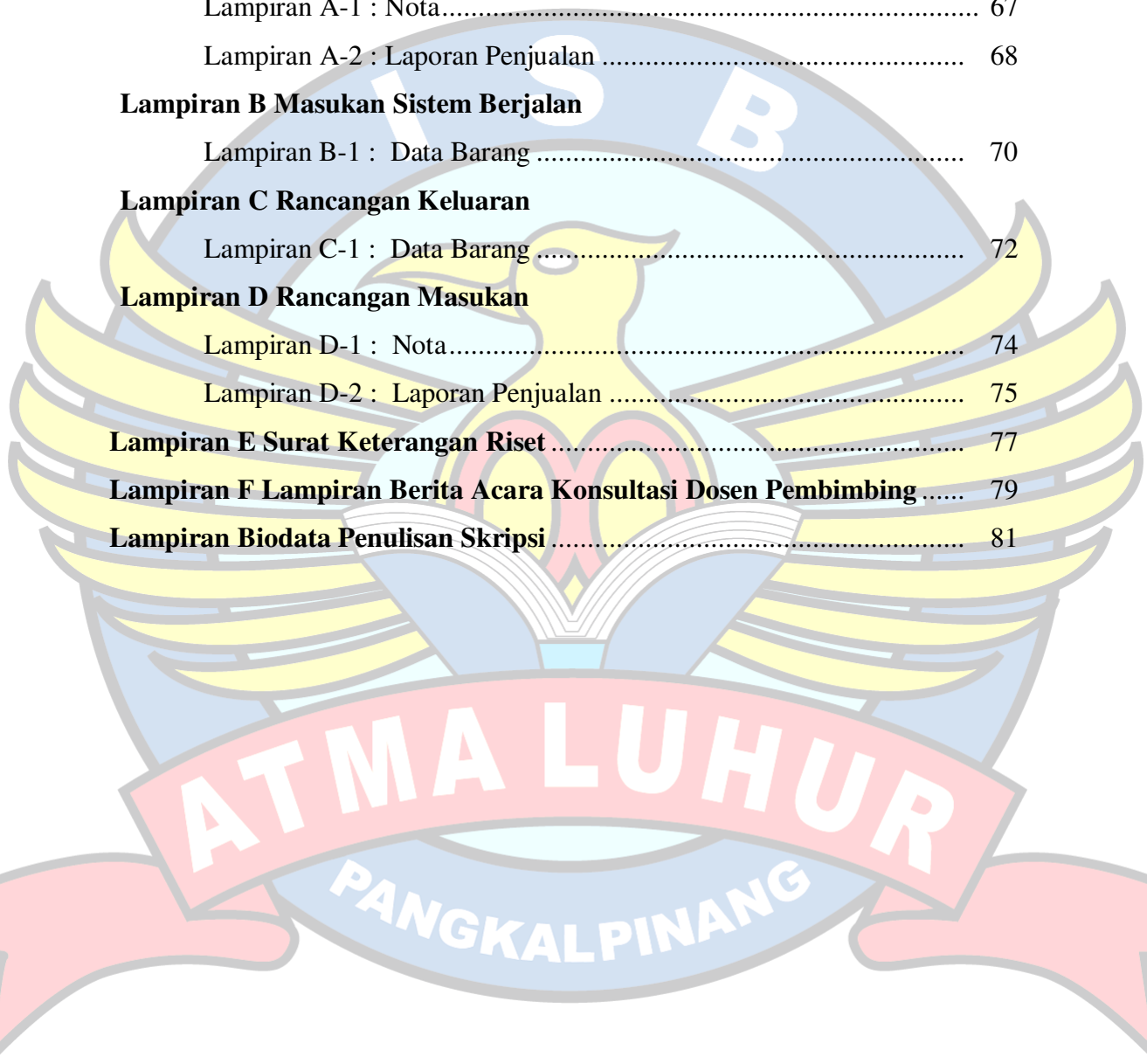


DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Admin	36
Tabel 4.2	Tabel Barang	36
Tabel 4.3	Tabel Konfirmasi.....	36
Tabel 4.4	Tabel Nota Langsung.....	36
Tabel 4.5	Tabel Ada.....	36
Tabel 4.6	Tabel Pesanan.....	37
Tabel 4.7	Tabel Pengirim	37
Tabel 4.8	Tabel Pengiriman	37
Tabel 4.9	Tabel Kurir.....	37
Tabel 4.10	Tabel Pembayaran	37
Tabel 4.11	Spesifikasi Basis Data Barang	38
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	39
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data Ada	39
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data Admin.....	40
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Konfirmasi	40
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data Pembayaran Langsung	41
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data Nota Tidak Langsung	41
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data Pengirim	42
Tabel 4.19	Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	42
Tabel 4.20	Spesifikasi Basis Data Kurir	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota.....	67
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	68
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Barang	70
Lampiran C Rancangan Keluaran	
Lampiran C-1 : Data Barang	72
Lampiran D Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 : Nota.....	74
Lampiran D-2 : Laporan Penjualan	75
Lampiran E Surat Keterangan Riset	77
Lampiran F Lampiran Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing	79
Lampiran Biodata Penulisan Skripsi	81



DAFTAR SIMBOL

Aktiviti Diagram



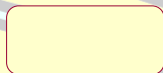
Start State

Mengambarkan Awal dari aktifitas



End Point

Mengambarkan akhir dari aktifitas



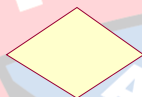
Activity State

Mengambarkan proses bisnis



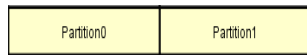
Transition

Menunjukan aliran arah dari aktifitas
Proses Bisnis



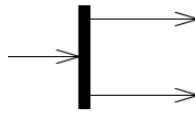
Decision

Mengambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang memiliki setidaknya dua jalur bercabang dengan teks untuk memungkinkan pengguna mengambil pilihan.



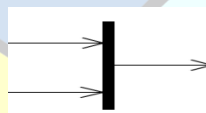
Swimlane

Mengambarkan pembagian berdasarkan dan fungsi tersendiri



Fork

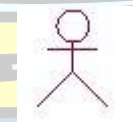
Menunjukkan Kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menghubungkan dua kegiatan paralel



Join

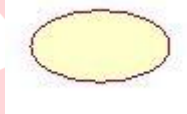
Join ini mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar

Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari sistem sehingga penggunaan sistem dapat mengerti kegunaan sistem yang akan di bangun



Association

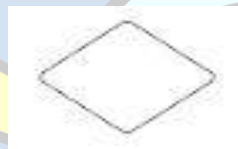
Menggambarkan hubungan antara actor dan use case

ERD (Entity Relation Diagram)



Entitas

Dapat berupa rang, tempat, obojk atau kejadian yang dianggap penting dan memiliki kunci utama yang membedakan seriap kemunculan entitas.



Relasi

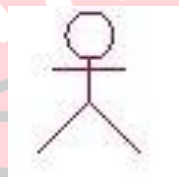
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas



Garis Peenghubung

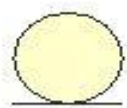
Antara entitas dan relasi

Sequence Diagram



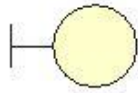
Actor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem



Entity Class

Hubungan kegiatan yang dilakukan



Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



Control Class

Menggambarkan penghubung antara Boundary dengan tabel



Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan



Recursive

Menyatakan suatu objek pengiriman pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain



Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan objek



Loop

Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang