

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMER (B2C)*
BERBASIS *WEBSITE* PADA SURGA HIJAB
MENGUNAKAN METODE FAST**

SKRIPSI



Deli Yolanda

1622500135

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

SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMER* (B2C)

BERBASIS *WEBSITE* PADA SURGA HIJAB

MENGGUNAKAN METODE FAST

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Deli Yolanda

1622500135

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1622500135

Nama : Deli Yolanda

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMER (B2C)* BERBASIS *WEBSITE* PADA SURGA HIJAB MENGGUNAKAN METODE FAST

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

Pangkalpinang, Juli 2020



Deli Yolanda

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMER* (B2C)
BERBASIS *WEBSITE* PADA SURGA HIJAB
MENGUNAKAN METODE FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deli Yolanda
1622500135**

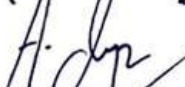
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 14 Juli 2020

Anggota Penguji



**Agustina Mardeka Raya, M.Kom
NIDN.**

Dosen Pembimbing



**Agnis Dendi Rachmatsyah, M.Kom
NIDN.0231087901**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN.-0211108306**

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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 ISB Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata 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 ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku ketua ISB Atma Luhur
5. Bapak Okkita Rizan, M.kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing KP.
8. Bapak Laurentinus, S.Kom yang terbaik selaku Dosen Pembimbing Program.
9. Keluarga serta saudara dan sahabat-sahabatku tersayang terutama Indri Wahyuni, Putri Rizkiya Balqis, Lisatunni'Amah, Bayu Destanto, Esti Sagita, dan teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan dan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 01 Agustus 2020

Penulis

ABSTRACTION

Hijab Heaven is a company engaged in fashion sales hijab that still uses a conventional system. Where consumers should be come to the shop to see and find out informaion about the product offered so that the system used is less efficient also will have difficulty in marketing the newest product that will cause the income obtained is less than the maximum. Therefore the writer will apply one of the concept that is quite developed in the techology information. Namely the concept of E-commerce that will provide benefits for many parties use the internet media. Development method in building this E-commerce application based on the fast model theory. System development on the fast model carried out sequentially which includes resolution of the completion of mass analysis,analysis of village logical needs, physical village design and integration construction and testing. The goal of implementing this system is in the Hijab heaven company provide benefits to producer and consumers both from side income provide information and the process of offering the products that are offered right so it will be more effective and efficient.

Keywords : E-commerce, Fast method, Sales.

ABSTRAKSI

Surga hijab adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan *fashion* hijab yang masih menggunakan sistem konvensional. Dimana konsumen harus datang ke toko untuk melihat dan mengetahui informasi mengenai produk yang ditawarkan sehingga sistem yang digunakan kurang efisien. Selain itu, produsen juga akan kesulitan dalam memasarkan produk terbarunya yang akan menyebabkan pendapatan yang diperoleh kurang maksimal. Maka dari itu penulis akan menerapkan salah satu konsep yang cukup berkembang di bidang teknologi informasi. Yaitu konsep *E-commerce* yang akan memberikan keuntungan bagi banyak pihak dengan menggunakan media internet. Metode pengembangan dalam membangun aplikasi *E-commerce* ini didasarkan pada teori model FAST. Pengembangan sistem pada model FAST dilakukan secara berurutan yang meliputi resolusi penyelesaian, analisis masalah analisis kebutuhan, desain logis, analisis hasil, desain fisik dan integrasi, konstruksi dan pengujian. Tujuan dalam menerapkan sistem ini diperusahaan surga hijab agar memberikan keuntungan bagi produsen dan konsumen. Baik dari sisi pendapatan, memberikan informasi maupun proses penawaran produk yang ditawarkan sehingga akan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : *E-commerce*, Metode FAST, Penjualan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
<i>ABSTRACTION</i>	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Tinjauan Penelitian Terdahulu	3
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem	6
2.2 Informasi	6
2.3 Sistem Informasi	6
2.4 Komponen Sistem Informasi	7
2.5 Karakteristik Sistem	8
2.6 <i>E-commerce</i>	10
2.7 Model Bisnis <i>E-commerce</i>	10
2.8 Keuntungan Bertransaksi <i>Online</i>	11

2.9	Kekurangan Bertransaksi <i>Online</i>	11
2.10	Metodologi FAST (Framework for the Application of System Thingking)	12
2.11	UML.....	12
2.12	XAMPP.....	14
2.13	<i>Website</i>	14
2.14	<i>Internet</i>	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.2	Metode Pengembangan Sistem	17
3.3	Tools Pengembangan Sistem	18
3.4	Tools Pendukung.....	19
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Umum	21
4.1.1	Sejarah Surga Hijab.....	21
4.1.2	Visi dan Misi	22
4.1.3	Tujuan dan sasaran	22
4.1.4	Struktur Organisasi.....	22
4.1.5	Tugas dan Wewenang.....	23
4.2	Analisa Sistem.....	24
4.2.1	Analisa Proses Bisnis	24
4.2.2	Activity Diagram.....	25
4.2.3	Analisa Keluaran dan Masukan.....	28
4.3	Analisis Kebutuhan	30
4.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem	31
4.4	Desain Logis	33
4.4.1	<i>Package Diagram</i>	34
4.4.2	<i>Use Case Diagram</i>	34
4.4.3	Deskripsi <i>Use Case</i>	35
4.4.3.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Admin.....	35
4.4.3.2	Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan	38
4.5	Perancangan Basis Data (<i>Logical Design</i>).....	40

4.5.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	40
4.5.2	Transformasi Diagram (ERD) Ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i> ..	41
4.5.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	42
4.5.4	Tabel	43
4.5.5	Spesifikasi Basis Data	45
4.6	Rancangan Dokumen	50
4.6.1	Rancangan Keluaran	50
4.6.2	Rancangan Masukan	51
4.7	Struktur Rancangan	54
4.8	Class Diagram	55
4.8	<i>Development Diagram</i>	56
4.9	Rancangan Layar.....	57
4.10	<i>Sequence Diagram</i>	69
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN		82

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



Start Point

Menggambarkan awal dari sebuah aktivitas.



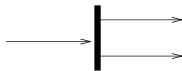
End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah aktivitas.



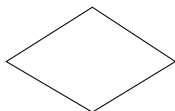
Activity

Menggambarkan suatu proses bisnis.



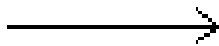
Fork

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



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



State Transition

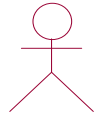
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

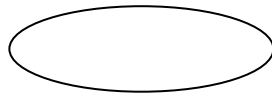
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Mengambarkan orang atau *software* yang memberi tau menyediakan informasi dan menggambarkan pengguna sistem (*user*).



Use case

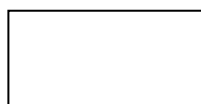
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

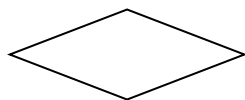
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

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



Relationship

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.



Garis

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*

Simbol *Sequence Diagram*

Actor



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

Entity



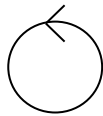
Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

Boundary



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.

Control



Digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

Object Message

Message()

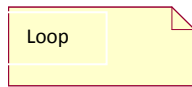


Menggambarkan pengiriman pesan.

Message to Self



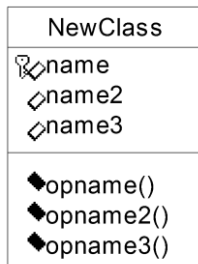
Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.



Loop

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

Simbol Class Diagram



Class Name

Merupakan nama dari sebuah kelas.

Attribute

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method

Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Association

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Multiplicity

0	Zero
1	One
0..*	Zero or More
1..*	One or More
0..1	Zero or One
*	N

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Surga Hijab	22
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Pencatatan Barang.....	25
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> Diagram Pesanan Secara Langsung	26
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> Diagram Pesanan Secara Langsung	27
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> Diagram Laporan Penjualan.....	28
Gambar 4. 6 Package Diagram.....	34
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Package Admin	34
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Package Pelanggan.....	35
Gambar 4. 9 Entity Relationship Diagram (ERD)	40
Gambar 4. 10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) Ke (LRS)	41
Gambar 4. 11 Logical Record Structure (LRS)	42
Gambar 4. 12 Struktur Rancangan	54
Gambar 4. 13 Class Diagram	55
Gambar 4. 14 Deployment Diagram	56
Gambar 4. 15 Rancangan layar utama website	57
Gambar 4. 16 Rancangan layar data pelanggan	58
Gambar 4. 17 Rancangan layar data pelanggan	58
Gambar 4. 18 Rancangan layar data jenis	59
Gambar 4. 20 Rancangan layar data pesanan.....	59
Gambar 4. 21 Rancangan layar data pembayaran	60
Gambar 4. 22 Rancangan layar data order history	60
Gambar 4. 23 Rancangan layar tambah data pelanggan	61
Gambar 4. 24 Rancangan layar tambah data barang.....	61
Gambar 4. 25 Rancangan layar tambah data jenis	62
Gambar 4. 27 Rancangan layar edit data barang.....	62
Gambar 4. 28 Rancangan layar edit data pelanggan	63
Gambar 4. 29 Rancangan layar edit data jenis	63
Gambar 4. 31 Rancangan layar laporan penjualan.....	64

Gambar 4. 32 Rancangan layar home pelanggan.....	65
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	66
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran Pelanggan	67
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Lihat History Pesanan	68
Gambar 4. 36 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Admin	69
Gambar 4. 37 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Pelanggan.....	70
Gambar 4. 38 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Barang.....	71
Gambar 4. 39 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Jenis	72
Gambar 4. 40 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Order History	73
Gambar 4. 41 <i>Sequence</i> Diagram <i>Lihat Order History</i>	73
Gambar 4. 42 <i>Sequence</i> Diagram <i>Lihat Pesanan</i>	74
Gambar 4. 43 <i>Sequence</i> Diagram <i>Lihat Pembayaran</i>	74
Gambar 4. 45 <i>Sequence</i> Diagram <i>Cetak Laporan Penjualan</i>	75
Gambar 4. 46 <i>Sequence</i> Diagram <i>Registrasi Pelanggan</i>	75
Gambar 4. 47 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Pelanggan</i>	76
Gambar 4. 48 <i>Sequence</i> Diagram <i>Lihat History Pesanan Pelanggan</i>	76
Gambar 4. 49 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry Pembayaran Pelangan</i>	77
Gambar 4. 51 <i>Sequence</i> Diagram <i>Lihat Pembayaran</i>	77
Gambar 4. 50 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry Pesanan</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin	43
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan.....	43
Tabel 4. 3 Tabel Pesanan	43
Tabel 4. 4 Tabel Isi.....	43
Tabel 4. 5 Tabel Barang	44
Tabel 4. 6 Tabel <i>Order History</i>	44
Tabel 4. 7 Tabel Pembayaran.....	44
Tabel 4. 8 Tabel Jenis.....	44
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	45
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	45
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	46
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Isi	47
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang	47
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Order History.....	48
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Jenis.....	49
Tabel 4. 17 Tabel Pembayaran.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota	83
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan	84
Lampiran B- 1 Data Barang	86
Lampiran B- 2 Data Pesanan.....	87
Lampiran C- 1 Laporan Penjualan	89
Lampiran C- 2 Order History	89
Lampiran D- 1 Data Pelanggan	91
Lampiran D- 3Data Barang.....	91
Lampiran D- 4 Data Jenis	92
Lampiran D- 5 Data Pesanan	92
Lampiran D- 6 Data Pembayaran.....	93
Lampiran E- 1 Berita Acara Konsultasi	95
Lampiran F- 1 Surat Riset.....	97
Lampiran G- 1 Biodata Penulis Skripsi	99