

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PADA YUNI STORE KOBA MENGGUNAKAN
METODE *FAST***

SKRIPSI



Firly Shofa Amirullah

1622500167

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PADA YUNI STORE KOBA MENGGUNAKAN
METODE *FAST***

SKRIPSI

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



**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 : 1622500167

Nama : Firly Shofa Amirullah

Judul Skripsi : PERANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PADA YUNI STORE KOBA MENGGUNAKAN METODE *FAST*

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

Pangkalpinang, ^{23 Agustus}.....2020

Penulis



(Firly Shofa Amirullah)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PADA YUNI STORE KOBA MENGGUNAKAN
METODE *FAST*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firly Shofa Amirullah
1622500167

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Juli 2020

Anggota Penguji



Kiswanto, ST. M.Kom
NIDN. 0228088401

Dosen Pembimbing



Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306


Ketua Penguji



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pada program studi sistem informasi di ISB 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 ini, segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, dan do'a yang tulus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Drs. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi.
6. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom yang tercinta dan terbaik selaku Dosen Pembimbing dalam melakukan penulisan laporan skripsi ini hingga selesai.
7. Pemilik YUNI Store Koba ibu Yunitawati yang telah memeberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset.
8. Sahabat JR Official yang selalu ada Syafira Ulfa, Esti sagita, Ivana Rose Agustina Gultom, Tota Sinabariba yang telah menemani saya dalam proses perkuliahan selama hampir 4 tahun.
9. Saudara teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan motal untuk terus menyelesaikan skripsi ini, serta semua pihak yang telah membatu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Pangkalpinang,.....Juli 2020

Penulis



ABSTRACT

YUNI Store is an independent business engaged in the sale of various kinds such as bags, hats, sandals, shoes, and others. YUNI Store still has problems so that sales are currently not computerized or face-to-face interactions, so customers from the area or from the city of Koba still have difficulties because they have to come to the place if they want to buy or order goods at the YUNI Store. Because of this, the authors intend to develop the buying / selling process from manual to computerized by utilizing the development of the internet system. With the implementation of E-commerce, every transaction does not require a meeting and negotiation stage, in analyzing and developing the E-commerce system the writer uses the FAST model which consists of six phases, namely, initial investigation, problem analysis, needs analysis, decision analysis, system design, and system construction. UML (Unified Modeling Language) Method. The advantage obtained by using E-commerce transactions is to minimize the processing time of selling / buying products with the aim of improving service for consumers, making it easier for consumers to negotiate on their own. To improve the manual system, we need an E-commerce-based website that is very suitable which is very suitable to support business progress and development. By utilizing E-commerce can overcome the constraints of the current manual system. The results of this study are in the form of a website-based E-commerce design information system.

Keywords : E-commerce, Website, YUNI Store, FAST, UML



ABSTRAK

YUNI Store merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan bermacam macam seperti tas, topi, sandal, sepatu, dan lain-lain. YUNI Store masih memiliki kendala sehingga penjualan saat ini masih dilakukan secara tidak terkomputerisasi atau masih melakukan interaksi tatap muka, sehingga pelanggan dari daerah atau dari kota Koba masih kesulitan karena harus datang ke tempat apabila ingin membeli maupun memesan barang yang ada di toko YUNI Store. Karena hal tersebut penulis berniat untuk mengembangkan proses jual/beli dari yang masih manual menjadi terkomputerisasi dengan memanfaatkan perkembangan sistem internet. Dengan diterapkannya *E-commerce* ini setiap transaksi tidak memerlukan pertemuan dan tahap negosiasi, dalam menganalisis dan melakukan pengembangan sistem *E-commerce* ini penulis menggunakan model *FAST* yang terdiri dari enam fase yaitu, investigasi awal, analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis keputusan, perancangan sistem, dan konstruksi sistem. Metode *UML (Unified Modelling Language)*. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi *E-commerce* adalah untuk meminimalkan waktu proses penjualan/pembelian produk dengan tujuan meningkatkan pelayanan bagi konsumen, memudahkan konsumen dalam bernegosiasi sendiri. Untuk meningkatkan sistem manual tersebut, maka diperlukan suatu *website* berbasis *E-commerce* yang sangat sesuai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan bisnis. Dengan memanfaatkan *E-commerce* dapat mengatasi kendala sistem manual saat ini. Hasil penelitian ini berupa sistem informasi rancangan *E-commerce* berbasis *website*.

Kata Kunci : E-commerce, Website, YUNI Store, FAST, UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	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	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Pelanggan	3
1.5.2 Manfaat Bagi YUNI Store	3
1.6 Sistematis Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Sistem Informasi	5
2.2 Definisi <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	5
2.2.1 Diagram-diagram <i>UML</i>	5
2.3 Model <i>FAST</i>	7
2.4 Definisi Perancangan Sistem.....	9
2.5 Definisi Penjualan	9
2.6 <i>E-commerce (Electronic Commerce)</i>	10
2.7 Jenis – Jenis <i>E-commerce</i>	10

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Model Pengembangan Sistem	13
3.2 Alat Bantu Pengembangan Sistem	14
3.3 Metode Pengembangan Prangkat Lunak.....	15
3.4 Kerangka Penelitian	16
BAB IV PEMBAHASAN.....	17
4.1 Sejarah YUNI Store	17
4.1.1 Struktur Organisasi YUNI Store	18
4.1.2 Tugas dan Wewenang	18
4.2 Definisi Lengkap/Persiapan Awal Menggunakan Metode <i>FAST</i>	18
4.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	19
4.3 Analisa Permasalahan Menggunakan Model <i>FAST</i>	19
4.3.1 Proses Bisnis	19
4.4 <i>Activity Diagram</i>	20
4.5 Analisa Keluaran dan Masukan	23
4.6 Analisa Kebutuhan	25
4.6.1 Identifikasi Kebutuhan.....	25
4.7 Analisa Keputusan	28
4.7.1 <i>Package Diagram</i>	28
4.8 <i>Use Case Diagram</i>	29
4.9 Deskripsi <i>Use Case</i>	31
4.9.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Bagian Pelanggan	31
4.9.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Bagian Admin	33
4.10 Desain Logis.....	35
4.10.1 <i>ERD</i>	36
4.10.2 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	36
4.10.3 <i>LRS</i>	37
4.11 Tabel.....	37

4.12 Spesifikasi Basis Data	39
4.13 Rancangan Antar Muka.....	43
4.14 Rancangan Layar.....	47
4.15 <i>Class Diagram</i>	63
4.16 <i>Deployment Diagram</i>	64
4.17 <i>Sequence Diagram</i>	65
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	78
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	81
LAMPIRAN C USULAN KELUARAN	85
LAMPIRAN D USULAN MASUKAN.....	89
LAMPIRAN E SURAT BALASAN RISET	96
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI SKRPSI	98
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRPSI.....	100



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Kerangka Penelitian	16
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi YUNI Store	18
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang.....	20
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Barang	21
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Penjualan.....	22
Gambar 4.5 : <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4.6 : <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan.....	29
Gambar 4.7 : <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Admin	30
Gambar 4.8 : <i>Transformasi Entity Relationship (ERD)</i>	36
Gambar 4.9 : <i>Transformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure)</i>	36
Gambar 4.10 : <i>LRS (Logical Record Structure)</i>	37
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Halaman Login Admin.....	47
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Halaman Utama Admin	47
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Katagori Barang	48
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Data Barang.....	50
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Jasa Pengiriman.....	52
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Lihat Pesanan	54
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Pembayaran.....	55
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	56
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Utama <i>Website</i> Pelanggan.....	57
Gambar 4.20 : Rancangan Layar <i>Registasi</i> Pelanggan	58
Gambar 4.21 : Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	59
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	60
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Pembayaran.....	62
Gambar 4.24 : <i>Class Diagram</i>	63
Gambar 4.25 : <i>Deployment Diagram</i>	64
Gambar 4.26 : <i>Sequence Diagram Login</i> Admin.....	65
Gambar 4.27 : <i>Sequence Diagram Data</i> Barang	66
Gambar 4.28 : <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Katagori.....	67

Gambar 4.29 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Expedisi.....	68
Gambar 4.30 : <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pelanggan	69
Gambar 4.31 : <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	70
Gambar 4.32 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	71
Gambar 4.33 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	72
Gambar 4.34 : <i>Sequence Diagram</i> Bukti Pembayaran.....	73
Gambar 4.35 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	74



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	37
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan	37
Tabel 4.3 : Tabel Pembayaran.....	38
Tabel 4.4 : Tabel Expedisi	38
Tabel 4.5 : Tabel Sedia.....	38
Tabel 4.6 : Tabel Barang.....	38
Tabel 4.7 : Tabel Katagori	38
Tabel 4.8 : Tabel Admin	38
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	39
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	39
Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	40
Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data Expedisi.....	41
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sedia.....	41
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	42
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	42
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	43



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



Start Point

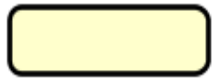
Menggambarkan awal aktifitas



End Point

Menggambarkan akhir aktifitas

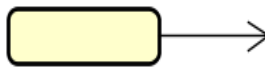
Activity



Menggambarkan proses bisnis

Simbol Black Hold Activies

Digunakan bila dikehendaki ada satu atau lebih transisi



Simbol Fork

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel, untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

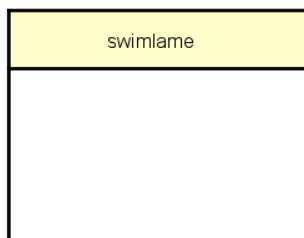
Simbol Join

Menunjukkan adanya demosisi.



Decision

Menggambarkan keputusan/ pilihan



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

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



Use Case

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



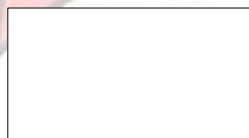
Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan *Use Case*.

Simbol Asosiasi antara Actor dan *Use Case*

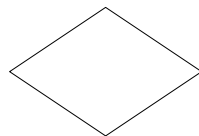
Ujung panah association antara actor dan *Use Case* mengindikasikan siapa/ apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.

Simbol Sequence Diagram



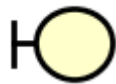
Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Activity

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.



Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.



A Focus of Control & A life Line

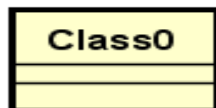
Menggambarkan tempat mulai dan berakhir sebuah message.



A Message

Menggambarkan pengiriman pesan.

Simbol Class Diagram



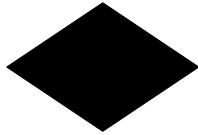
Class

Penggambaran Class name, atribut, atau property atau data dan metod atau function atau behavior.

Asociation

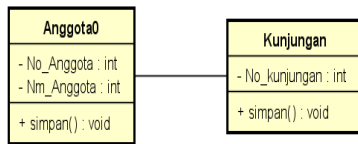


Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa disebut satu arah atau lebih satu arah.



Agregation

Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.



Multiplicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan	78
Lampiran A-1 : Laporan Penjualan.....	79
Lampiran A-2 : Nota	80
LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan.....	81
Lampiran B-1 : Data Barang	82
Lampiran B-2 : Data Penjualan Barang	83
Lampiran B-3 : Data Pelnggan.....	84
LAMPIRAN C : Keluaran Sistem Usulan	85
Lampiran C-1 : Laporan Penjualan	86
Lampiran C-2 : Bukti Pesanan	87
Lampiran C-3 : Bukti Pembayaran	88
LAMPIRAN D : Masukan Sistem Usulan	89
Lampiran D-1 : Data Barang.....	90
Lampiran D-2 : Katagori Barang	91
Lampiran D-3 : Data Pelanggan.....	92
Lampiran D-4 : Data Pesanan	93
Lampiran D-5 : Data Pembayaran.....	94
Lampiran D-6 : Data Expedisi	95
LAMPIRAN E : SURAT BALASAN RISET	96
LAMPIRAN F : KARTU KONSULTASI BIMBINGAN	98
LAMPIRAN G: BIODATA PENULIS SKRIPSI	100