

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB SEBAGAI
MEDIA PENJUALAN *ONLINE* PADA *EKA COLLECTIONS***

SKRIPSI



Syafira Ulfa

1622500171



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

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB
SEBAGAI MEDIA PENJUALAN *ONLINE* PADA EKA
*COLLECTIONS***

SKRIPSI

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



Oleh :

Syafira Ulfa

1622500171

**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 : 1622500171

Nama : Syafira Ulfa

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB
SEBAGAI MEDIA PENJUALAN *ONLINE* PADA EKA
COLLECTIONS

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, 30 Juni 2020



(Syafira Ulfa)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB SEBAGAI
MEDIA PENJUALAN *ONLINE* PADA *EKA COLLECTIONS***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syafira Ulfa
1622500171

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 15 Juli 2020

Anggota Penguji



Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301

Dosen Pembimbing



Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN. 0212068601

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Bambang Adiwidoto, M.Kom
NIDN. 0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2020

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



Ellyg Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan 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 sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis dengan kerendahan hati ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
2. Keluarga tercinta terutama Bapak dan Ibu serta kakak dan adikku yang selalu memberikan semangat, dukungan moral dan material, motivasi dan doanya.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Rektor ISB Atma Luhur
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur
6. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi
7. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada kami.
8. Ibu Kartika, selaku pemilik Eka Collections yang sudah memberikan izin riset.
9. Bapak/Ibu dosen beserta staf dilingkungan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Tota Sinabariba, Firly Shofa Amirullah, Ivana Rose Agustina Gultom, Esti Sagita dan JR.Official yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

11. Teman – teman seperjuangan angkatan 2016 di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

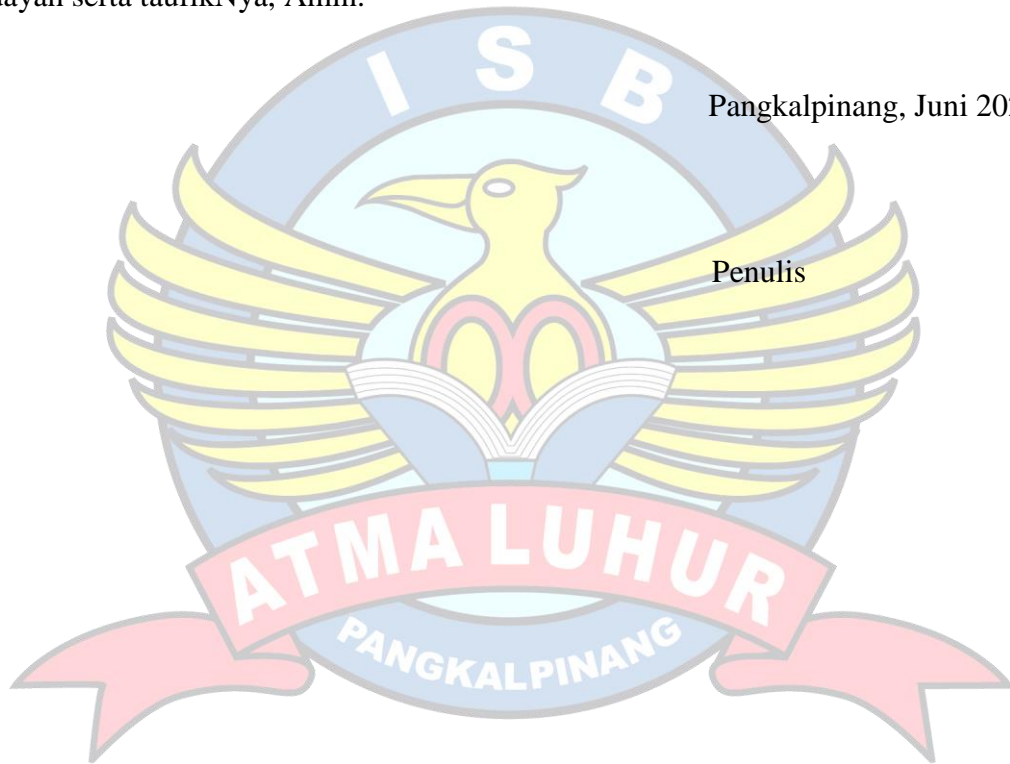
Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan teman-teman mahasiswa/i ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

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

Pangkalpinang, Juni 2020

Penulis



ABSTRACT

Eka Collections is a business that was built by the owner in 2018. Eka Collections sells a variety of clothing, from children to adults. The problem with Eka Collections is that sales activities such as managing information are still done manually by recording data on the book, making it vulnerable to data loss. To overcome the problems with Eka Collections, an e-commerce based information system is needed to facilitate the sales process. In this study, researchers used the FAST (Framework of the Application of System Thinking) model which only used 5 stages, namely the definition of scope, problem analysis, needs analysis, logical design, and physical design and integration. With the e-commerce-based information system at Eka Collections can make it easier for customers to purchase goods because all goods are provided online and also makes it easier to manage data that is data can be backed up to prevent data loss.

Keywords: Eka Collections, FAST Model, E-Commerce



ABSTRAKSI

Eka *Collections* merupakan usaha yang dibangun sendiri oleh pemilik pada tahun 2018. Eka *Collections* menjual berbagai macam pakaian mulai dari anak – anak hingga dewasa. Permasalahan pada Eka *Collections* yaitu kegiatan penjualan seperti pengelolaan informasi masih dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan data pada buku sehingga rentan akan hilangnya data. Untuk mengatasi masalah pada Eka *Collections* perlu adanya suatu sistem informasi berbasis *e-commerce* untuk memudahkan proses penjualan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *FAST (Framework the Application Of System Thinking)* yang hanya menggunakan 5 tahap yaitu definisi lingkup, analisa permasalahan, analisa kebutuhan, desain logis, dan desain fisik dan integrasi. Dengan adanya sistem informasi berbasis *e-commerce* pada Eka *Collections* dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pembelian barang karena semua barang sudah disediakan secara *online* dan juga memudahkan dalam pengelolaan data yaitu data dapat dibackup untuk mencegah kehilangan data.

Kata Kunci : Eka *Collections*, Model *FAST*, *E-Commerce*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
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 Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.2 Definisi <i>E-Commerce</i>	5
2.3 Komponen <i>E-Commerce</i>	5
2.4 Model FAST	6
2.5 Metode Berorientasi Objek	8
2.6 UML.....	8
2.7 Teori Pendukung	10
2.7.1 Website	10

2.7.2 Xampp.....	10
2.7.3 MySQL	10
2.7.4 PHP	10
2.7.5 Sublime Text.....	11
2.8 Tinjauan Penelitian	11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	14
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	15

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Sejarah Eka Collections	17
4.2 Struktur Organisasi	17
4.3 Tugas dan Wewenang	18
4.4 Metode FAST.....	18
4.4.1 <i>Scope Definition</i> (Definisi Lingkup).....	18
4.4.2 <i>Problem Analysis</i> (Analisa Permasalahan)	18
4.4.2.1 Proses Bisnis	18
4.4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	20
4.4.2.3 Analisa Keluaran.....	23
4.4.2.4 Analisa Masukan.....	24
4.4.3 <i>Requirement Analysis</i> (Analisis Kebutuhan).....	25
4.4.3.1 Analisa Kebutuhan Sistem	25
4.4.4 <i>Logical Design</i> (Desain Logis)	27
4.4.4.1 <i>Package Diagram</i>	27
4.4.4.2 <i>Use Case Diagram</i>	28
4.4.4.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	30
4.4.4.4 ERD.....	35
4.4.4.5 Transformasi ERD ke LRS	36
4.4.4.6 LRS	37

4.4.4.7	Tabel.....	38
4.4.4.8	Spesifikasi Basis Data.....	40
4.4.4.9	<i>Class Diagram</i>	45
4.4.4.10	<i>Deployment Diagram</i>	46
4.4.4.11	<i>Sequence Diagram</i>	47
4.4.5	<i>Physical Design</i> (Desain Fisik dan Integrasi).....	62
4.4.5.1	Rancangan Keluaran.....	62
4.4.5.2	Rancangan Masukan.....	62
4.4.5.3	Rancangan Struktur Tampilan.....	65
4.4.5.4	Rancangan Layar.....	66
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN		92
LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN		95
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN		99
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN		101
LAMPIRAN E SURAT BALASAN		109
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN		111
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS		114

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	20
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Penjualan.....	21
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	22
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	27
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	28
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	29
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	29
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	36
Gambar 4.11 <i>Logical Record Struktru</i> (LRS).....	37
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	45
Gambar 4.13 <i>Deployment Diagram</i>	46
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	47
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Barang	48
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kategori.....	49
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kota	50
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	51
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	52
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Konfirmasi Pembayaran.....	53
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	54
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	55
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun.....	56
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	57
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	58
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	59
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	60

Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram History</i> Pesanan	61
Gambar 4.29 Struktur Tampilan Layar	65
Gambar 4.30 Rancangan Layar Login Admin	66
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Admin	67
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Barang.....	68
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Admin Data Barang	69
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Data Kategori.....	70
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Admin Data Kategori.....	71
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Kota	72
Gambar 4.37 Rancangan Layar Halaman Admin Data Kota.....	73
Gambar 4.38 Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Pelanggan	74
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Pesanan.....	75
Gambar 4.40 Rancangan Layar Halaman Admin Detail Pesanan	76
Gambar 4.41 Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Konfirmasi Pembayaran	77
Gambar 4.42 Rancangan Layar Halaman Admin Tambah Pengiriman.....	78
Gambar 4.43 Rancangan Layar Halaman Admin Pengiriman	79
Gambar 4.44 Rancangan Layar Halaman Admin Laporan Penjualan	80
Gambar 4.45 Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan	81
Gambar 4.46 Rancangan Layar Halaman Daftar dan Login Pelanggan	82
Gambar 4.47 Rancangan Layar Halaman Lihat Barang	83
Gambar 4.48 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pesanan	84
Gambar 4.49 Rancangan Layar Halaman <i>Checkout</i>	85
Gambar 4.50 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Konfirmasi Pembayaran	86
Gambar 4.51 Rancangan Layar History Pesanan.....	87
Gambar 4.52 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	88

DAFTAR TABEL





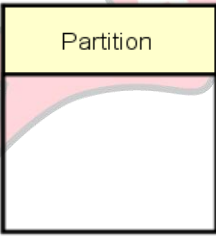
	Halaman
Tabel 4.1 Admin.....	38
Tabel 4.2 Pelanggan	38
Tabel 4.3 Pesanan.....	38
Tabel 4.4 Pilih	38
Tabel 4.5 Barang	39
Tabel 4.6 Kategori.....	39
Tabel 4.7 Pembayaran.....	39
Tabel 4.8 Pengiriman	39
Tabel 4.9 Kota.....	39
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	40
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	40
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	41
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pilih	41
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Barang	42
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	42
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	43
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	43
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kota	44

DAFTAR LAMPIRAN

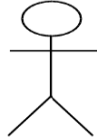


	Halaman
Lampiran A Dokumen Keluaran	
Lampiran A-1 Nota	93
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	94
Lampiran B Dokumen Masukan	
Lampiran B-1 Data Barang	96
Lampiran B-2 Data Pelanggan	97
Lampiran B-3 Data Penjualan	98
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 Laporan Penjualan	100
Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 Data Barang	102
Lampiran D-2 Data Pelanggan	103
Lampiran D-3 Data Kategori	104
Lampiran D-4 Data Pesanan	105
Lampiran D-5 Data Pembayaran	106
Lampiran D-6 Data Pengiriman	107
Lampiran D-7 Data Kota	108
Lampiran E Surat Balasan	110
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan Skripsi	112
Lampiran F-2 Kartu Kunjungan Skripsi	113
Lampiran G Biodata Penulis	115

DAFTAR SIMBOL




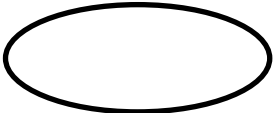
1. Simbol *Activity Diagram*

	<p><i>Start Point/Start State</i></p> <p><i>Start Point</i> menunjukkan awalnya suatu <i>workflow</i> pada <i>activity diagram</i></p>
	<p><i>Activity</i></p> <p>Digunakan untuk menggambarakan aktivitas dalam <i>workflow</i></p>
	<p><i>State Transition</i></p> <p>Digunakan untuk melanjutkan ke langkah Selanjutnya</p>
	<p><i>Decision</i></p> <p>Digunakan untuk menunjukkan bahwa kemungkinan terdapat perbedaan transisi</p>
	<p><i>Partition</i></p> <p>Pembatas antara proses satu dengan proses lainnya</p>

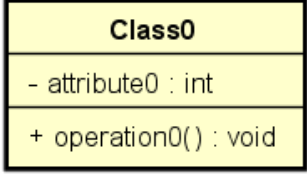


2. Simbol Use Case Diagram

	<p>Actor</p> <p>Actor merupakan simbol dari pengguna sistem</p>
	<p>Use Case</p> <p>Digunakan untuk menunjukkan deskripsi yang berhubungan dengan aktor</p>
	<p>Association</p> <p>Digunakan untuk menghubungkan antara aktor dengan <i>use case</i></p>

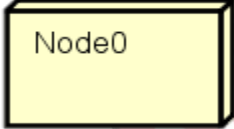
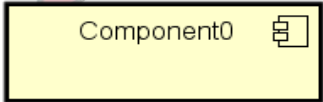


3. Simbol ERD


	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan sekelompok orang, tempat, objek dan sebagainya yang berperan didalam sistem</p>
	<p>Relasi</p> <p>Digunakan untuk menunjukkan hubungan antara entitas satu dengan yang lainnya</p>
	<p>Garis</p> <p>Digunakan sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi entitas dan entitas dengan atribut</p>
	<p>Atribut</p> <p>Digunakan untuk memberikan elemen yang dimiliki oleh entitas</p>

4. Simbol *Class Diagram*

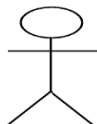
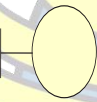


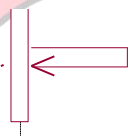
	<p>Class</p> <p>Menggambarkan suatu kondisi (atribut atau property) dari suatu objek. <i>Class</i> memiliki tiga susunan, yaitu: nama, atribut, <i>method</i>. Nama menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh <i>property</i>.</p>
	<p>Association</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan relasi antar kelas dengan makna umum</p>
	<p>Aggregate</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain.</p>

5. Simbol *Deployment Diagram*

	<p>Node</p> <p>Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node digambarkan sebagai server, pc, dll</p>
	<p>Component</p> <p>Menggambarkan elemen – elemen yang terdapat pada node</p>
	<p>Note</p> <p>Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem</p>
	<p>Communication</p> <p>Sebagai penghubung antar node yang saling</p>

	berinteraksi
	Dependency Menggambarkan suatu hubungan ketergantungan antar node atau komponen

6. Simbol Sequence Diagram

	Actor Digunakan sebagai pengguna sistem / user
	Entity Digunakan untuk menggambarkan suatu informasi yang akan disimpan sistem
	Boundary Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar satu atau lebih actor dengan sistem
	Control Digunakan sebagai penghubung antara boundary dengan tabel
	Object Message Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar objek sesuai urutan kejadian
	Message to Self Digunakan untuk menggambarkan pesan atau hubungan object itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
	Message Sebagai pengiriman pesan