

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO *QUEEN SUSU*
MENGUNAKAN MODEL FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021

LEMBAR PERNYATAAN



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500049
Nama : Prika Damayanti
2. NIM : 1722500083
Nama : Firra Amelia
3. NIM : 1722500088
Nama : Rani Larassati

Judul KP : Perancangan *E-commerce* Pada Toko *Queen*
Susu Menggunakan Model FAST

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 22 Desember 2020

- Nama
1. Prika Damayanti
 2. Firra Amelia
 3. Rani Larassati

Tanda Tangan



PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1


Judul : **PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO QUEEN
SUSU MENGGUNAKAN MODEL FAST**


NIM	NAMA
1. 1722500049	PRIKA DAMAYANTI
2. 1722500083	FIRRA AMELIA
3. 1722500088	RANI LARASSATI

Pangkalpinang, 09 Oktober 2020



Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan,


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


Elfinna Gusnarti, Amd.Keb

Mengetahui
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Rizka Riza, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK

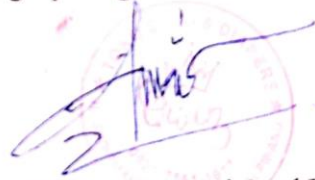
Dinyatakan bahwa :

1. Prika Damayanti (1722500049)
2. Firra Amelia (1722500083)
3. Rani Larassati (1722500088)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **09 Oktober 2020** sampai dengan **23 Desember 2020** dengan baik.

Nama Instansi : Toko Queen Susu
Alamat : Jl. Jend. Sudirman, Gabek 1 Pangkalpinang,
Didepan Kawasaki Gabek,

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 23 Desember 2020



(Elfinna Gusnarti Amd.Keb)

ABSTRAKSI

Queen Susu adalah toko yang menjual kebutuhan – kebutuhan bayi maupun balita seperti susu, popok dan peralatan bayi lainnya. Queen Susu hanya memiliki satu toko (fisik) saja sehingga sistem penjualan yang digunakan yakni menunggu pelanggan untuk datang ke toko, mempromosikan produk melalui media sosial whatsapp dan pembukuan secara manual. Dengan adanya persaingan pasar yang semakin ketat memunculkan keinginan penulis untuk merubah pola penjualan menjadi e-commerce. Hal tersebut diharapkan agar dapat memberikan (waktu dan tempat) dan kemudahan bertransaksi yang akan dilakukan oleh pelanggan. Dalam melakukan penelitian, model pengembangan sistem yang akan digunakan yaitu model FAST (Framework For The Application Of System Thinking). Dengan menggunakan metode berorientasi objek didukung UML (Unified Modelling Language) sebagai tools guna merancang sistem. Hasil dari e-commerce sangat membantu dalam hal penjualan, memperluas pemasaran produk, serta dalam segi pelayanan harus tetap dijaga dengan baik agar pelanggan merasa nyaman saat belanja di Queen Susu.

Kata Kunci : E-commerce, Framework For The Application Of System Thinking (FAST), Unified Modelling Language (UML).



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek yang berjudul “Perancangan E-Commerce Pada Toko *Queen Susu Menggunakan Model Fast*”. Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik *e-commerce*, dengan masalah yang ada adalah sistem yang ada pada saat ini masih manual. Laporan Kuliah Praktek ini dibuat dengan model pengembangan FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*).

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek 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 Kuliah Praktek ini tidak akan 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. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
3. Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmawa, ST., M.Sc., selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Yuyi Andrika, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing.

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

Pangkal Pinang, 23 Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK	iv
ABSTRAKSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	2
1.4.1. Manfaat Penelitian	2
1.4.2. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Model Pengembangan Sistem.....	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem	3
1.5.3. <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	4
BAB II LANDASAN TEORI	5

2.1.2.	Keuntungan <i>E-Commerce</i>	5
2.1.3.	Kekurangan <i>E-Commerce</i>	5
2.2.	Model FAST (<i>Framework For The Application Of System Thinking</i>)	6
2.3.	Metode Berorientasi Objek.....	7
2.4.	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	8
2.5.	Perancangan Basis Data	9
2.5.1.	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	9
2.5.2.	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	9
2.5.3.	Tabel atau Relasi	10
2.5.4	Spesifikasi Basis Data	10
2.6.	Tinjauan Pustaka	10
BAB III ORGANISASI		12
3.1.	Sejarah	12
1.2.	Visi	13
1.3.	Misi.....	13
3.4.	Gambar Pendukung Organisasi	13
3.4.1.	Struktur Organisasi	13
3.4.2.	Tampak Depan Toko <i>Queen Susu</i>	13
3.5.	Tugas dan Wewenang	14
3.5.1.	Tugas	14
3.5.2.	Wewenang.....	14
BAB IV PEMBAHASAN.....		16
4.1.	Analisa Sistem	16
4.1.1.	Proses Bisnis	16
4.1.2.	Activity Diagram.....	17

4.1.3.	Analisis Dokumen Sistem Berjalan	20
4.2.	Analisis Kebutuhan	22
4.2.1.	Identifikasi Kebutuhan	22
4.3.	Desain Sistem	24
4.3.1.	<i>Package</i> Diagram	24
4.3.2.	<i>Use Case</i> Diagram.....	25
4.3.3.	Deskripsi <i>Use Case</i>	26
4.4.	Rancangan Basis Data	29
4.4.1.	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	29
4.4.2.	Transformasi ERD ke LRS	30
4.4.3.	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	31
4.4.4.	Tabel.....	31
4.4.5.	Spesifikasi Basis Data	33
4.5.	Rancangan Antar Muka	38
4.5.1.	Rancangan Keluaran	38
4.5.2.	Rancangan Masukan	39
4.6.	Rancangan Dialog Layar	41
4.7.	Rancangan Layar	42
4.7.1.	Rancangan Layar Admin.....	42
4.7.2.	Rancangan Layar Pelanggan	45
4.8.	Sequence Diagram.....	49
4.8.1.	<i>Sequence</i> Diagram Admin.....	49
4.8.2.	<i>Sequence</i> Diagram Pelanggan	54
BAB V	PENUTUP.....	58
5.1.	Kesimpulan.....	58

5.2. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN A : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN – ANALISIS KELUARAN.....	60
LAMPIRAN B : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN – ANALISIS MASUKAN	63
LAMPIRAN C : LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING KP	66
LAMPIRAN D : LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KE INSTANSI	68
LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET.....	70
LAMPIRAN F : BIODATA PENULIS.....	72



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent *use case*.



Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



Fork

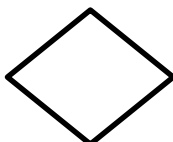
Menggambarkan sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



Association

Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan.

Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decision points*.



End Points

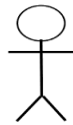
Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.

Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

New Swimlane

2. Use Case Diagram



An Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



Use Case

Menggambarkan proses sistem (Kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*).



Note

Menggambarkan dokumentasi dari *use case*.



Association Aktif

Menggambarkan bagaimana *actor* terlibat didalam *use case*.



Association Extend

Menggambarkan perluasan dari *use case* diagram arah panah tidak boleh kearah *extending use case*.

Association Include



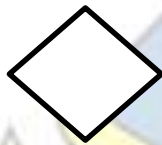
Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

3. Entity Relationship Diagram



Entity

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



Relationship

Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (*Relationship*).



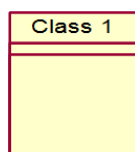
Cardinality

Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.

Garis Penghubung

Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set.

4. Class Diagram



Class

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

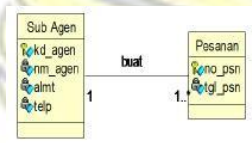
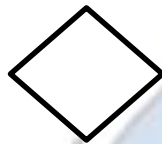
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



Agregation

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



Multiplicity

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



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 : Model <i>Framework for the Application of System Thinking</i> (FAST)[3].....	7
Gambar 3. 1 : Struktur Organisasi pada <i>Queen Susu</i>	13
Gambar 3. 2 : Tampak Depan Toko <i>Queen Susu</i>	13
Gambar 4. 1 : <i>Activity Diagram</i> Pendataan Barang.....	17
Gambar 4. 2 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Langsung	18
Gambar 4. 3 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Tidak Langsung	19
Gambar 4. 4 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	20
Gambar 4. 5 : <i>Package Diagram</i>	24
Gambar 4. 6 : <i>Use Case Diagram</i> Admin	25
Gambar 4. 7 : <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	26
Gambar 4. 8 : <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	29
Gambar 4. 9 : Transformasi ERD ke LRS	30
Gambar 4. 10 : LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	31
Gambar 4. 11 : Struktur Rancangan Layar.....	41
Gambar 4. 12 : Rancangan <i>Login Admin</i>	42
Gambar 4. 13 : Rancangan Layar Halaman Utama Admin	42
Gambar 4. 14 : Rancangan Layar Data barang	43
Gambar 4. 15 : Rancangan Layar Item Barang.....	43
Gambar 4. 16 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	44
Gambar 4. 17 : Rancangan Layar <i>Update Status</i>	44
Gambar 4. 18 : Rancangan Layar <i>Login Pelanggan</i>	45
Gambar 4. 19 : Rancangan Layar <i>Entry Pelanggan</i>	45
Gambar 4. 20 : Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan	46
Gambar 4. 21 : Rancangan Layar Pelanggan Lihat barang.....	46
Gambar 4. 22 : Rancangan Layar Keranjang Pemesanan	47
Gambar 4. 23 : Rancangan Layar <i>Entry Pesanan</i>	47
Gambar 4. 24 : Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	48
Gambar 4. 25 : Rancangan Layar Pembeli Lihat Pembayaran	48

Gambar 4. 26 : <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	49
Gambar 4. 27 : <i>Sequence Diagram Entry Barang</i>	50
Gambar 4. 28 : <i>Sequence Diagram Item Barang</i>	51
Gambar 4. 29 : <i>Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan</i>	52
Gambar 4. 30 : <i>Sequence Diagram Update Status</i>	53
Gambar 4. 31 : <i>Sequence Diagram Entry Pelanggan</i>	54
Gambar 4. 32 : <i>Sequence Diagram Login Pelanggan</i>	55
Gambar 4. 33 : <i>Sequence Diagram Entry Pesanan</i>	55
Gambar 4. 34 : <i>Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran</i>	56
Gambar 4. 35 : <i>Class Diagram</i>	57



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 : Tabel Admin	31
Tabel 4. 2 : Tabel Pelanggan.....	32
Tabel 4. 3 : Tabel Pesanan	32
Tabel 4. 4 : Tabel Ada.....	32
Tabel 4. 5 : Tabel Barang.....	32
Tabel 4. 6 : Tabel Barang.....	33
Tabel 4. 7 : Tabel Konfirmasi Pembayaran	33
Tabel 4. 8 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	33
Tabel 4. 9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	34
Tabel 4. 10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	35
Tabel 4. 11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Ada.....	35
Tabel 4. 12 : Spesifikasi Basis Data Barang	36
Tabel 4. 13 : Spesifikasi Basis Data Item Barang.....	37
Tabel 4. 14 : Spesifikasi Basis Data Konfirmasi Pembayaran.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN – ANALISIS KELUARAN

Lampiran A- 1 : Struk	61
Lampiran A- 2 : Laporan Penjualan.....	62

LAMPIRAN B : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN – ANALISIS MASUKAN

Lampiran B- 1 : Barang.....	64
Lampiran B- 2 : Pesanan.....	65

LAMPIRAN C : LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING KP

LAMPIRAN D : LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KE INSTANSI

LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN F : BIODATA PENULIS

