

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE (*E-COMMERCE*) PADA SOMETEES
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500004
Nama : M. Faisal
2. NIM : 1722500159
Nama : Nur Azhar
3. NIM : 1722500167
Nama : Zainul Arifin

Judul KP : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE (*E-COMMERCE*) PADA SOMETEES
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE 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, 8 Januari 2021

Nama

Tanda Tangan

1. M. Faisal
2. Nur Azhar
3. Zainul Arifin





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE (*E-COMMERCE*) PADA
SOMETEES PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
METODE FAST

NIM	NAMA
1. 1722500004	M. Faisal
2. 1722500159	Nur Azhar
3. 1722500167	Zainul Arifin

Pangkalpinang, 8 Januari 2021

Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,

Pembimbing

Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom, M.Kom
NIDN 0226037701



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

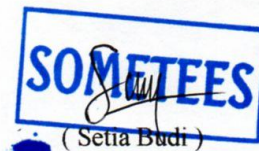
1. M. Faisal (1722500004)
2. Nur Azhar (1722500159)
3. Zainul Arifin (1722500167)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **01 September 2020** sampai dengan tanggal **8 Januari 2021** dengan baik.

Nama Instansi : Sometees

Alamat : Jalan Mentok Kelurahan Gajah
Mada Pangkalpinang

Pembimbing Praktek
Tanggal, 8 Januari 2021



ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat menuntun kita untuk selalu maju dan mengikuti perkembangan. Pada era saat ini kebutuhan terhadap penjualan secara online (*E-Commerce*) ini mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga melakukan peningkatan terhadap cara pemesanan dan pelayanan akses semakin mudah kepada para konsumennya. SOMETEES merupakan usaha yang bergerak dibidang produk pakaian serta menerima jasa sablon pakaian. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis masalah-masalah yang ada pada SOMETEES, yaitu mengenai sistem penjualan yang sedang berjalan pada SOMETEES, SOMETEES merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang produk pakaian serta menerima jasa sablon pakaian, menganalisis kebutuhan informasi serta merancang sistem informasi penjualan. Metodologi yang digunakan adalah metode *Fast*. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah *Object Oriented analysis and design* (OOAD). Hasil yang didapat berupa sistem informasi penjualan bagi SOMETEES dalam bentuk perancangan aplikasi untuk menangani sistem penjualan yang selama ini masih dilakukan secara manual. Sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi dapat memperbaiki prosedur penjualan yang sudah ada dan mengatasi masalah-masalah yang timbul pada sistem penjualan yang lama.

Kata kunci: *E-Commerce*, analisis dan perancangan, sistem informasi penjualan, *Fast*, Object Oriented Analysis and Design (OOAD).



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang karena atas berkat, rahmat dan karunianya dan izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) dengan judul “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (*E-Commerce*) Pada Sometees Pangkalpinang Menggunakan Metode *Fast*”.

yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari kata sempurna.

Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Kerja Praktek ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Orang Tua kami tercinta, terima kasih atas segala doa dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil.
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 Pangkalpinang
5. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Bapak Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis sehingga Laporan Kerja Praktek ini dapat terselesaikan.

8 Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kerja Praktek (KP) ini.

10 Pihak Sometees yang telah bersedia membantu memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam melakukan riset Kerja Praktek (Kp) ini serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Diharapkan sekiranya Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis Laporan Kerja Praktek (KP) dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 8 Januari 2021



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 <i>E-Commerce</i>	5
2.2 Karakteristik <i>E-Commerce</i>	6

2.2.1	Keuntungan <i>E-Commerce</i>	7
2.2.2	Kekurangan <i>E-Commerce</i>	7
2.3	Penjualan dan Jasa Sablon	8
2.4	Model FAST (<i>Framework For the Applications of Systems Thinking</i>)	9
2.5	<i>Object Oriented Analyst Design</i> dengan UML	12
2.5.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
2.6	Tinjauan Penelitian	14
BAB III STRUKTUR ORGANISASI		16
3.1	Profil Sometees	16
3.2	Struktur Organisasi	16
3.2.1	Struktur Organisasi	17
3.2.2	Tugas Dan Wewenang	17
3.2.3	Visi	18
3.2.4	Misi	18
BAB IV PEMBAHASAN		19
4.1	Analisis Sistem Yang Berjalan	19
4.1.1	Analisa Proses Bisnis	19
4.1.2	Activity Diagram	19
4.2	Analisa Dokumen	21
4.2.1	Analisa Dokumen Keluaran	21
4.2.2	Analisa Dokumen Masukan	22
4.3	Perancangan Sistem Yang Diusulkan	23
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan	23
4.3.2	<i>Package Diagram</i>	24
4.3.3	<i>Usecase Diagram</i>	25
4.3.4	<i>Deskripsi Use Case</i>	26
4.4	Rancangan Basis Data	29
4.4.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	29
4.4.2	Transformasi ERD Ke LRS	30

4.4.3 LRS	31
4.4.4 Tabel	31
4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	34
4.5 Rancangan Strukur.....	41
4.5.1 Rancangan Layar	42
4.5.2 <i>Sequence Diagram</i>	49
4.5.3 <i>Class Diagram</i>	63
BAB V PENUTUP.....	64
5.1. Kesimpulan.....	64
5.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 Metode <i>FAST</i>	10
Gambar III. 1 Someetes	16
Gambar III . 2 Struktur Someetes	17
Gambar IV . 1 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	19
Gambar IV . 2 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Langsung	20
Gambar IV . 3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan	21
Gambar IV . 4 <i>Package Diagram</i>	24
Gambar IV . 5 <i>Use Case Diagram</i> Master	25
Gambar IV . 6 <i>Use Case Diagram</i> Transaksi	25
Gambar IV . 7 <i>Use Case Diagram</i> Lapoan Penjualan	26
Gambar IV . 8 <i>Entity Relationship Diagram</i> ERD.....	29
Gambar IV . 9 Transformasi ERD Ke LRS.....	30
Gambar IV . 10 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	31
Gambar IV . 11 Rancangan Struktur	41
Gambar IV . 12 Rancangan Layar Menu Utama	42
Gambar IV . 13 Rancangan Layar Login	42
Gambar IV . 14 Rancangan Layar Entry Admin	43
Gambar IV . 15 Rancangan Layar Entry Produk.....	43
Gambar IV . 16 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	44
Gambar IV . 17 Rancangan Layar Lihat Pesanan	44
Gambar IV . 18 Rancangan Layar Pengiriman.....	45
Gambar IV . 19 Rancangan Layar Cetak Pembayaran	45
Gambar IV . 20 Rancangan Layar Entry Laporan Penjualan	46
Gambar IV . 21 Rancangan Entry Pelanggan	46

Gambar IV . 22 Rancangan Layar Login Pelanggan	47
Gambar IV . 23 Rancangan Layar Entry Pesanan.....	47
Gambar IV . 24 Rancangan Layar Lihat Produk.....	48
Gambar IV . 25 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	48
Gambar IV . 26 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	49
Gambar IV . 27 <i>Sequence Diagram</i> Entry Admin	50
Gambar IV . 28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk	51
Gambar IV . 29 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	52
Gambar IV . 30 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	53
Gambar IV . 31 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk.....	54
Gambar IV . 32 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	55
Gambar IV . 33 <i>Sequence Diagram</i> Pengiriman	56
Gambar IV . 34 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Pembayaran.....	57
Gambar IV . 35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Laporan Penjualan.....	58
Gambar IV . 36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pelanggan.....	59
Gambar IV . 37 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	60
Gambar IV . 38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	61
Gambar IV . 39 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	62
Gambar IV . 40 <i>Class Diagram</i>	63

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel IV . 1 Tabel Pelanggan	31
Tabel IV . 2 Tabel Lihat	32
Tabel IV . 3 Tabel Pesanan.....	32
Tabel IV . 4 Tabel Katalog	32
Tabel IV . 5 Tabel Pilih.....	32
Tabel IV . 6 Tabel Produk	32
Tabel IV . 7 Tabel Pembayaran.....	32
Tabel IV . 8 Tabel Mau.....	33
Tabel IV . 9 Tabel Dapat	33
Tabel IV . 10 Tabel Terima	33
Tabel IV . 11 Tabel Pengiriman	33
Tabel IV . 12 Tabel Nota.....	33
Tabel IV . 13 Tabel Admin	34
Tabel IV . 14 Tabel Login.....	34
Tabel IV . 15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	34
Tabel IV . 16 Tabel Spesifikasi Basis Data Lihat.....	35
Tabel IV . 17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	35
Tabel IV . 18 Tabel Spesifikasi Basis Data Katalog.....	36
Tabel IV . 19 Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	36
Tabel IV . 20 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk	37
Tabel IV . 21 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	37
Tabel IV . 22 Tabel Spesifikasi Basis Data Mau	38
Tabel IV . 23 Tabel Spesifikasi Basis Data Dapat.....	38
Tabel IV . 24 Tabel Spesifikasi Basis Data Terima	39
Tabel IV . 25 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman	39
Tabel IV . 26 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota.....	40
Tabel IV . 27 Tabel Spesifikasi Basis Data Login	40
Tabel IV . 28 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	41

DAFTAR LAMPIRAN



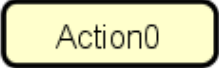



Halaman

Lampiran A - 1 Nota.....	67
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan.....	67
Lampiran B - 1 Data Barang/Produk	68





DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*


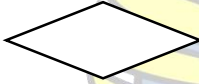
Gambar	Keterangan
 <i>Start Point</i>	<i>Start Point</i> Menggambarkan awal aktifitas
 <i>End Point</i>	<i>End Point</i> Menggambarkan akhir dari aktifitas
 <i>Activity</i>	<i>Activity</i> Menggambarkan proses bisnis
 <i>State Transition</i>	<i>State Transition</i> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>state</i>
 <i>Decision</i>	<i>Decision</i> Menggambarkan keputusan/pilihan
 <i>SwimLane</i>	<i>SwimLane</i> Menggambarkan perpisahan aktifitas

Simbol *Use Case Diagram*


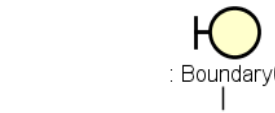
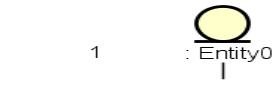
Gambar	Keterangan
 Actor	<i>Actor</i> Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.

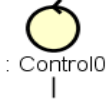
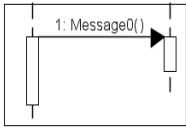
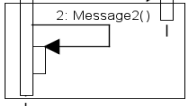
 <p style="text-align: center;">Use Case</p>	<p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
<p>_____</p> <p style="text-align: center;">Association</p>	<p>Association Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i></p>

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

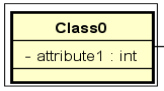
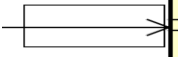
Gambar	Keterangan
 <p style="text-align: center;">Entity</p>	<p>Entity Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam system.</p>
 <p style="text-align: center;">Relationship</p>	<p>Relationship Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity</p>
 <p style="text-align: center;">Atribut/Property</p>	<p>Atribut/Property Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.</p>

Simbol *Sequence Diagram*

 <p style="text-align: center;">: Actor0</p>	<p>Actor Merupakan seseorang atau perangkat yang berinteraksi dengan sistem</p>
 <p style="text-align: center;">: Boundary0</p>	<p>Boundary Menggambarkan interaksi antara satu aktor dengan system, memodelkan bagian dari system dan bergantung dari pihak lain dan juga pembatas sistem</p>
<p>1</p>  <p style="text-align: center;">: Entity0</p>	<p>Entity Merupakan objek-objek dasar dalam system</p>

	<p>Control Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario</p>
	<p>Message Entry Menggambarkan hubungan antar objek sesuai kejadian</p>
	<p>Message To Self Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan kejadian.</p>

Simbol Class Diagram

	<p>Class Merupakan penggambaran dari class name, atribut, dan method function atau behavior.</p>
	<p>Asociation Menggambarkan hubungan antar objek yang dengan yang lain lebih satu arah</p>