



**Analisis dan Perancangan *E-Commerce* Pada  
Rumah Kerudung HWM Berdasarkan Konsep  
*Waterfall Model***

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1422500065	VIOLITA PUTRI KUSMANA
2. 1422500122	TESSA PUTRI ADILA
3. 1422500168	YUNI PERMATA SARI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017/2018**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : S1

Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA  
RUMAH KERUDUNG HWM BERDASARKAN KONSEP  
*WATERFALL MODEL***

NIM	NAMA
1. 1422500065	VIOLITA PUTRI KUSMANA
2. 1422500122	TESSA PUTRI ADILA
3. 1422500168	YUNI PERMATA SARI

Pangkalpinang, 28 Desember 2017

Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,

Pembimbing

Hengki, S.kom, M.kom

NIDN. 0207049001



Haryani Zulkhan

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0211108306

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Violita Putri Kusmana 1422500065
2. Tessa Putri Adila 1422500122
3. Yuni Permata Sari 1422500168

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek (KP) dari **23 Oktober 2017** sampai dengan **28 Desember 2017** dengan baik.

Nama Instansi : Rumah Kerudung HWM

Alamat : Jl. Ahmad Yani Gg.Sahabat, RT 1/RW 4 Kec.  
Taman Sari Kel. Rangkui Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 28 Desember 2017

Pembimbing Praktek



( Haryani Zulkhan)

## ABSTRAK

Rumah Kerudung HWM berlokasi di Jl. Ahmad Yani Gg.Sahabat, RT 1/RW 4 Kec. Taman Sari Kel. Rangkui Pangkalpinang. Rumah Kerudung HWM berdiri pada tanggal 10 Agustus 2010. Perusahaan ini melakukan penjualan tunai, tidak mempunyai *website* dan metode pembayaran yang sistematis kepada konsumen. Dengan *e-commerce* suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dapat menggunakan media internet. Keuntungan dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan *online* yang lebih besar pasarnya dan biayanya lebih murah. Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada Rumah Kerudung HWM masih bersifat manual. Oleh karena itu, sering terjadi kesalahan baik secara proses maupun dari faktor manusia dalam pengolahan data transaksi penjualan. tahapan metode penelitian ini menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)*. *Waterfall* model adalah salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir kebawah seperti air terjun. Untuk mengatasi sistem manual tersebut, diperlukan suatu *website* berbasis *e-commerce* yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan bisnis. Hasil penelitian ini berupa sistem informasi rancangan *e-commerce* berbasis *website*.

Kata Kunci : *E-commerce*, *website*, *online*, *waterfall*, Rumah Kerudung HWM

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek (KP) pada Rumah Kerudung HWM di Jl. Ahmad Yani Gg.Sahabat, RT 1/RW 4 Kec. Taman Sari Kel. Rangkui Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Kota Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul penelitian dalam penulisan laporan Kuliah Praktek (KP) adalah **“Analisis dan Perancangan *E-Commerce* Pada Rumah Kerudung HWM Berdasarkan Konsep *Waterfall Model*”**.

Penulis menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) 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. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs, Harry Sudjikianto, MM, MBA Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Pratek (KP) STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Haryani Zulkhan selaku Pembimbing Kuliah Praktek (KP) di Rumah Kerudung HWM

8. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini serta teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis terima dengan senang hati, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Laporan Kuliah Praktek (KP) ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ni berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur PangkalPinang.

Pangkalpinang, Desember 2017

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



#### *Start Point*

Menggambarkan awal aktifitas



#### *End Point*

Menggambarkan akhir dari aktifitas



#### *Activity*

Menggambarkan proses bisnis



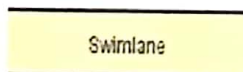
#### *State Transition*

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



#### *Decision*

Menggambarkan keputusan/pilihan



#### *SwimLane*

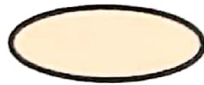
Menggambarkan perpisahan aktifitas

## Simbol Use Case Diagram



### *Actor*

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



### *Use Case*

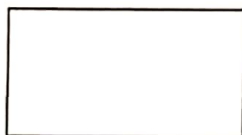
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga penggunaan sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



### *Association*

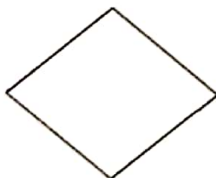
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*

## Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



### *Entity*

Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam sistem



### *Relationship*

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity



### *Attribut/Property*

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i> .....	6
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	16
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pencacatan Data Produk ... ..	19
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencacatan Data Pelanggan ... ..	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk Secara Langsung.....	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencacatan Laporan Penjualan... ..	20
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin .....	25
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor User... ..	25
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) ... ..	31
Gambar 4.8 Transformasi <i>Diagram</i> ERD ke <i>Logical Record Structure</i> .....	32
Gambar 4.9 <i>Logical Record Structure</i> (LRS) ... ..	33
Gambar 4.10 Rancangan Layar Halaman Utama Admin .....	41
Gambar 4.11 Rancangan Layar Halaman Login Admin .....	42
Gambar 4.12 Rancangan Layar Halaman Entry Produk... ..	43
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Entry Katagori.....	44
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman Entry Ekspedisi... ..	45
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Entry Pembayaran .....	46
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Entry Laporan Penjualan.....	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Utama <i>User</i> ... ..	48
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Login <i>User</i> ... ..	49
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Entry Data Pelanggan... ..	50
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan.....	51
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Entry Retur .....	52
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin .....	53
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk... ..	54
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Entry Katagori.....	55
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Entry Ekspedisi... ..	56
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran .....	57

Gambar 4.27	<i>Sequence Diagram</i> Entry Laporan Penjualan...	58
Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram</i> Login User...	59
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan...	60
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan...	61
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram</i> Entry Retur	62

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan .....	34
Tabel 4.2 Tabel Pesanan.....	34
Tabel 4.3 Tabel Pembayaran .....	34
Tabel 4.4 Tabel Ekspedisi .....	34
Tabel 4.5 Tabel Ada .....	35
Tabel 4.6 Tabel Produk .....	35
Tabel 4.7 Tabel Katagori.....	35
Tabel 4.8 Tabel Admin.....	35
Tabel 4.9 Tabel Kirim .....	36
Tabel 4.10 Tabel Retur .....	36
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	36
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	37
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	37
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Ekspedisi .....	38
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada .....	38
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk .....	39
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Katagori .....	39
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	40
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Kirim .....	40
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Retur .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan</b>	
Lampiran A-1 : Nota .....	68
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan .....	69
<b>LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan</b>	
Lampiran B-1 : Data Produk.....	71
Lampiran B-2 : Data Pelanggan.....	72
Lampiran B-3 : Data Pesanan .....	73
<b>LAMPIRAN C : Bentuk Hasil Keluaran</b>	
Lampiran C-1 : Rancangan Laporan Penjualan.....	75
<b>LAMPIRAN D : BERITA ACARA KOSULTASI.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR SIMBOL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang Masalah .....	1
2. Rumusan Masalah.....	1
3. Batasan Masalah .....	2
4. Manfaat dan Tujuan Penulisan .....	2
5. Metode Penelitian .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
1. <i>E-commerce</i> .....	4
2. Model <i>Waterfall</i> .....	6
3. Metode Pengembangan Sistem.....	7
4. <i>Tool</i> Pengembangan Sistem.....	7
5. Perangkat Lunak Pendukung .....	10
6. Tinjauan Penelitian .....	13

### **BAB III TINJAUAN ORGANISASI**

1. Sejarah Rumah Kerudung HWM.....	15
2. Struktur Organisasi Rumah Kerudung HWM .....	16
3. Tugas dan Wewenang.....	16
4. Visi dan Misi.....	17

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

1. Analisa Proses Bisnis.....	18
2. <i>Activity Diagram</i> .....	19
3. Analisa Keluaran dan Masukan.....	21
4. <i>Use Case Diagram</i> .....	25
5. Rancangan Basis Data.....	31
6. Rancangan Layar.....	41
7. <i>Sequence Diagram</i> .....	53

### **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan.....	63
2. Saran.....	63

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN C BENTUK HASIL KELUARAN.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN D BERITA ACARA KONSULTASI.....</b>	<b>77</b>