

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA DISTRO SETAL
BERBASIS WEB TENTANG DATA PENJUALAN**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM
1. 1822500134
2. 1822500124
3. 1722500186

NAMA
ALFINDRA
ARYALDI JEPRIAN HASYIM
MUHAMMAD FAKRI RAMIZ

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021/2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1822500134
Nama : ALFINDRA
 2. NIM : 1822500103
Nama : ARYALDI JEPRIAN HASYIM
 3. NIM : 1822500186
Nama : MUHAMMAD FAKRI RAMIZ
- Judul KP : **PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA
DISTRO SETAL BERBASIS WEB TENTANG DATA
PENJUALAN**

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, 25 Januari 2022

Nama

1. ALFINDRA
2. ARYALDI JEPRIAN HASYIM
3. MUHAMMAD FAKRI RAMIZ

Tanda Tangan





**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 APLIKASI E-COMMERCE PADA
DISTRO SETAL BERBASIS WEB TENTANG DATA
PENJUALAN**

NIM
1. 1822500134
2. 1822500103
3. 1722500186

NAMA
ALFINDRA
ARYALDI JEPRIAN HASYIM
MUHAMMAD FAKRI RAMIZ

Pangkalpinang, 25 Januari 2022
Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,
Pembimbing


Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom
NIDN 0210039301


Septi Malka Jaka Arinza

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:


1. Alfindra (1822500134)
2. Aryaldi Jeprian Hasyim (1822500103)
3. Muhammad Fakri Ramiz (1722500186)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **25 Oktober 2021** sampai dengan **25 Januari 2022** dengan baik.

Nama Instansi : SETAL

Alamat : Jl. Teratai Trem, Kota Pangkalpinang,
Kepulauan Bangka Belitung

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 25 Januari 2022


Septi Malka Jaka Arinza

ABSTRAK

Distro Setal adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif. Dalam perkembangan bisnisnya, Distro Setal mempunyai visi menjadikan sebuah distro yang maju dan *creative* dalam mengeluarkan desain dengan menyediakan kualitas produk yang unggulan dan dapat bersaing di dalam maupun di luar daerah Bangka Belitung. Untuk mewujudkan visi tersebut maka diperlukan suatu sarana informasi yang berbasis *Web*. Fasilitas ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian produk tertentu. Pada proses pembuatan rancangan aplikasi *E-Commerce*, langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis sistem di dalam perusahaan, membuat desain sistem, desain struktur menu dan desain interface dari aplikasi tersebut, setelah itu ditentukan pemakaian *software*. Pada aplikasi ini, *software* yang dipakai adalah Adobe XD CS6 untuk pembuatan desain rancangan layar. Hasil yang didapatkan didalam aplikasi ini adalah rancangan aplikasi sistem informasi pemesanan produk berbasis *Web* pada Distro Setal. Pada aplikasi Distro Setal dilengkapi fasilitas detail katalog, list harga dan info distro untuk melihat lokasi, kontak, dan informasi tentang distro Setal. Kata kunci : (*E-Commerce, Distro Setal, Web*).



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul “Perancangan Aplikasi *E-Commerce* Tentang Data Penjualan Di Distro Setal Berbasi *Web*“.

Kerja Praktek ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta memberkahi anugerah dan kemudahan kepada kami dalam pembuatan laporan kuliah praktek ini.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, serta kakak-adik kami yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada kami baik semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan ISB Atma Luhur
4. Bapak Husni Teja Sukmana, S.T, M.sc., Ph.D. selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Parlia Romadiana S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing kami sehingga kuliah praktek ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan di ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama kami menuntut ilmu.
8. Teman-teman kami semua yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan memberikan dukungan secara mental.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata kami berharap semoga laporan kuliah praktek ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 25 Januari 2022



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Manfaat dan Tujuan	2
1.3.1 Manfaat Penelitian	2
1.3.2 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Perancangan Sistem	4
1.5.2 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	5
2.2 Pengertian Informasi	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi	6
2.4 Pengertian <i>E-Commerce</i>	6
2.5 Pengertian Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>Web</i>	7
2.6 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	7
2.7 Metode FAST	7

2.8 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III ORGANISASI	
3.1 PT. Banteng Media <i>Creative</i> (Distro Setal).....	13
3.1.1 Sejarah Distro Setal	13
3.1.2 Visi Misi Distro Setal	13
3.1.3 Struktur Organisasi	14
3.1.4 Tugas dan Wewenang	14
3.1.4.1 Kasir	14
3.1.4.2 <i>Shopkepper</i>	15
3.1.4.3 <i>Head Office</i>	15
3.1.4.4 <i>Accounting</i>	16
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Analisa Masalah	17
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan	17
4.1.2 Analisa Keluaran	22
4.1.3 Analisa Masukan	22
4.2 Analisa Kebutuhan	24
4.2.1 Identifikasi Kebutuhan	24
4.2.2 Desain Sistem	27
4.2.3 Deskripsi Usecase Diagram.....	30
4.3 Desain Logis (<i>Logical Design</i>).....	34
4.3.1 Rancangan Basis Data	34
4.4 Analisa Keputusan.....	43
4.5 Desain dan Integrasi	46
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	14
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Barang Masuk	17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesan Langsung	18
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesan Tdiak Langsung	19
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran Tidak Langsung	20
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Laporan Penjualan	21
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang	21
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	27
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin	28
Gambar 4.9 <i>Usecase Diagram</i> Berdasarkan Aktor Konsumen	29
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	34
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	35
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	36
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	43
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagam</i>	43
Gambar 4.15 Struktur Tampilan	46
Gambar 4.16 <i>Squence Diagram Management User Admin</i>	47
Gambar 4.17 <i>Squence Diagram Entry Produk</i>	48
Gambar 4.18 <i>Squence Diagram Entry Jenis Produk</i>	49
Gambar 4.19 <i>Squence Diagram Entry Pengiriman</i>	50
Gambar 4.20 <i>Squence Diagram Lihat Konsumen</i>	50
Gambar 4.21 <i>Squence Diagram Lihat Pembayaran</i>	51
Gambar 4.22 <i>Squence Diagram Laporan Penjualan</i>	51
Gambar 4.23 <i>Squence Diagram Lihat Pesanan</i>	52
Gambar 4.24 <i>Squence Diagram Buat Akun</i>	52
Gambar 4.25 <i>Squence Diagram Lihat Produk</i>	53
Gambar 4.26 <i>Squence Diagram Entry Pesanan</i>	53
Gambar 4.27 <i>Squence Diagram Keranjang Belanja</i>	54

Gambar 4.28 <i>Squence Diagram Entry</i> Konfirmasi Pembayaran	54
Gambar 4.29 <i>Squence Diagram</i> Lihat <i>History</i> Pesanan.....	55
Gambar 4.30 <i>Squence Diagram</i> Konfirmasi Pengiriman	55
Gambar 4.31 Rancangan Layar Login Admin	56
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Mangement User Admin</i>	56
Gambar 4.33 Rancangan Layar Entry Produk	57
Gambar 4.34 Rancangan Layar Lihat Konsumen	57
Gambar 4.35 Rancangan Layar Kategori Produk	58
Gambar 4.36 Rancangan Layar Lihat Pesanan	58
Gambar 4.37 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	59
Gambar 4.38 Rancangan Layar Lihat Pengiriman	59
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Utama Konsumen	60
Gambar 4.40 Rancangan Layar Halaman Daftar Konsumen.....	60
Gambar 4.41 Rancangan Layar Login Konsumen.....	61
Gambar 4.42 Rancangan Layar Lihat Produk.....	61
Gambar 4.43 Rancangan Layar Entry Pesanan dan Keranjang Belanja	62
Gambar 4.44 Rancangan Layar Entry Konfirmasi Pembayaran.....	62
Gambar 4.45 Rancangan Layar <i>History</i> Pesanan.....	63
Gambar 4.46 Rancangan Layar Konfirmasi Pengiriman	63



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar Penelitian	9
Tabel 4.1 Konsumen	36
Tabel 4.2 Pesanan.....	37
Tabel 4.3 Ada.....	37
Tabel 4.4 Produk.....	37
Tabel 4.5 Jenis Produk.....	37
Tabel 4.6 Cetak.....	37
Tabel 4.7 Nota Kontan.....	38
Tabel 4.8 Pembayaran.....	38
Tabel 4.9 Pengiriman.....	38
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Ada.....	39
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Admin.....	39
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Jenis Produk.....	40
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	40
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	41
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	41
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Produk.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran A-1 : Nota72

Lampiran A-2 : Laporan Penjualan Langsung73

LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan

Lampiran B-1 : Data Produk74

Lampiran B-2 : Data Konsumen75

Lampiran B-3 : Data Pembayaran76

Lampiran B-4 : Data Pesanan77

LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran

Lampiran C-1 : Cetak Nota78

Lampiran C-2 : Laporan Penjualan78

LAMPIRAN D : Rancangan Masukan

Lampiran D-1 : Data Produk79

Lampiran D-2 : Data Konsumen79

Lampiran D-3 : Data Pesanan80

LAMPIRAN E : Surat Keterangan Riset

Lampiran E-1 : Surat Persetujuan Tempat Riset81

LAMPIRAN F : Lembar Kartu Bimbingan

Lampiran F-1 :Surat Konsultasi Dosen Pembimbing82

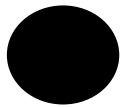



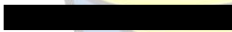
LAMPIRAN G : Lembaran Kunjungan KP

Lampran G-1 : Surat Konsultasi Pembimbing Praktek.....83

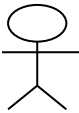
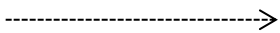


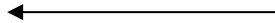


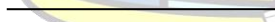

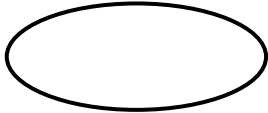

DAFTAR SIMBOL

Daftar Simbol *Activity Diagram*

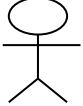



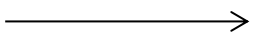
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2		<i>Final</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

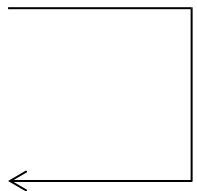
Daftar Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).

3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan suatu sumber data komputasi.

Daftar Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan objek, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
2		<i>Boundary</i>	<i>Boundary</i> terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau <i>scanner</i> dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.
3		<i>Control</i>	<i>Control</i> berhubungan dengan fungsi onalitis seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.
4		<i>Entity</i>	<i>Entity</i> digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah table pada struktur basis data.
5		<i>Message</i>	<i>Message</i> digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i> , <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara object-object.

6		<i>Self-Massage</i>	<i>Self-Massage</i> atau panggilan mandiri mengidentifikasi komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.
---	---	---------------------	--

