

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Ririn Nursa Fitri

1822500024

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

Ririn Nursa Fitri

1822500024

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500024
Nama : RIRIN NURSA FITRI
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS PANGKALPINANG

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 terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang

Tanggal, 01 Juli 2022



Ririn Nursa Fitri

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**RIRIN NURSA FITRI
1822500024**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 04 Juli 2022

Anggota Penguji



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501**

Dosen Pembimbing




**Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302**

Kaprodi Sistem Informasi



**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

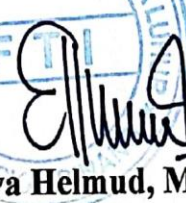
Ketua Penguji



**Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Juli 2022

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


Ellya Helmud, M.Kom

NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi 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 pula bahwa laporan skripsi 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. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Harry Sudji Kianto, MM.,MBA, Selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M. Kom, Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
8. Ibu Anisah, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

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

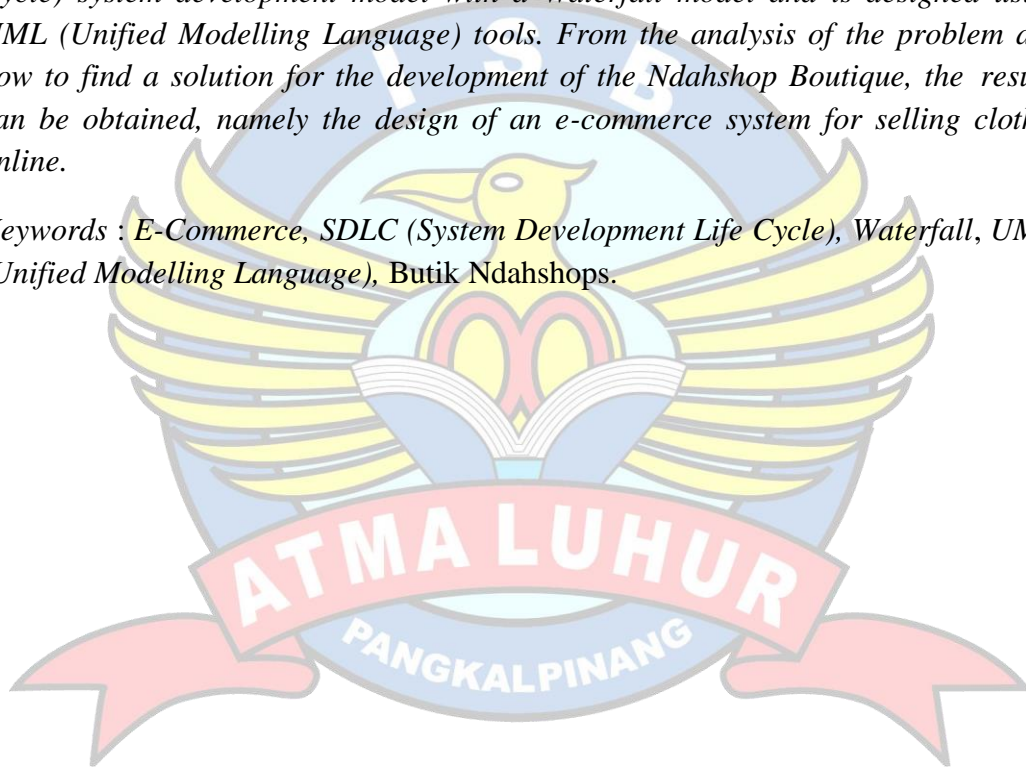
Pangkalpinang, 01 Juli 2022

Penulis

ABSTRACT

Butik ndahshops is a boutique that sells clothes located in Kampung Melayu, Bukit Merapin District, Pangkalpinang City, offers a quality product with the best quality. Currently in product sales, the target market share tends to be in young people and a small percentage of adults. The sales mechanism used at Ndahshops Boutique today still uses the traditional way, that is, buyers immediately come to see and buy products. With the proposal of the E-Commerce information system at Ndahshops Boutique, it can serve online buyers as well as a wide range of buyers. In designing the E-Commerce information system at Ndahshops Boutique, it uses an object-oriented and structured method as well as an SDLC (System Development Life Cycle) system development model with a Waterfall model and is designed using UML (Unified Modelling Language) tools. From the analysis of the problem and how to find a solution for the development of the Ndahshop Boutique, the results can be obtained, namely the design of an e-commerce system for selling clothes online.

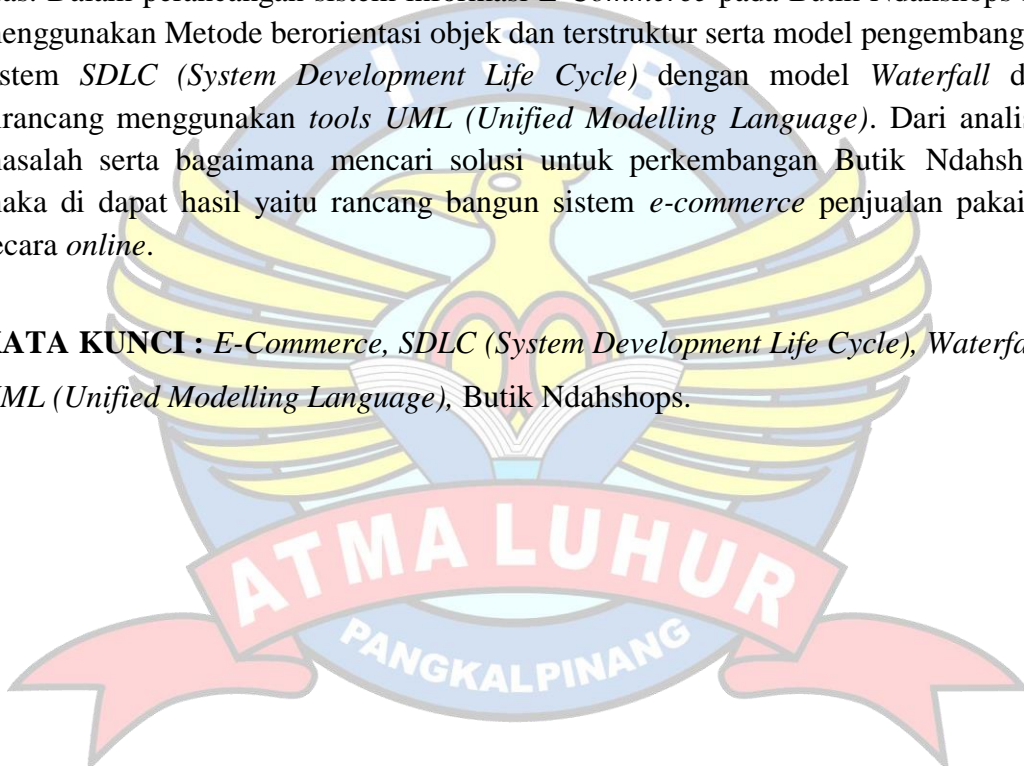
Keywords : E-Commerce, SDLC (System Development Life Cycle), Waterfall, UML (Unified Modelling Language), Butik Ndahshops.



ABSTRAK

Butik Ndahshops adalah sebuah butik yang menjual pakaian yang beralamat di Kampung Melayu Kecamatan Bukit Merapin Kota Pangkalpinang ini menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas terbaik. Saat ini dalam penjualan produk, sasaran pangsa pasar cenderung pada anak muda dan sebagian kecil orang dewasa. Mekanisme penjualan yang di pakai di Butik Ndahshops saat ini masih menggunakan cara tradisional, yaitu pembeli langsung datang untuk melihat dan membeli produk. Dengan diusulkannya sistem informasi *E-Commerce* pada Butik Ndahshops dapat melayani pembeli secara online serta jangkauan pembeli yang luas. Dalam perancangan sistem informasi *E-Commerce* pada Butik Ndahshops ini menggunakan Metode berorientasi objek dan terstruktur serta model pengembangan sistem *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall* dan dirancang menggunakan *tools UML* (*Unified Modelling Language*). Dari analisis masalah serta bagaimana mencari solusi untuk perkembangan Butik Ndahshop maka di dapat hasil yaitu rancang bangun sistem *e-commerce* penjualan pakaian secara *online*.

KATA KUNCI : *E-Commerce*, *SDLC* (*System Development Life Cycle*), *Waterfall*, *UML* (*Unified Modelling Language*), Butik Ndahshops.



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.2 Definisi <i>E - Commerce</i>	6
2.2.1 Jenis – Jenis <i>E - Commerce</i>	6
2.2.2 Keuntungan dan Kerugian Dalam <i>E - Commerce</i>	7
2.3 Teori Pendukung	8
2.3.1 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	8
2.3.1.1 Kegunaan HTML	8
2.3.2 PHP.....	9
2.3.3 <i>My Structure Query Language (MySQL)</i>	9
2.3.4 <i>Cascading Style Sheets (CSS)</i>	10
2.3.4.1 Fungsi dan Kegunaan CSS	10

	Halaman
2.3.5 XAMPP	10
2.2.6 Notepad++	11
2.2.7 Basis Data	11
2.4 Model Pengembangan Sistem	12
2.4.1 Model <i>Waterfall</i>	12
2.5 Metode Penelitian Berorientasi Objek dan Terstruktur	13
2.6 Tool Pengembangan Sistem	13
2.7 Tool Perancangan Basis Data	14
2.7.1 ERD	14
2.7.2 Transformasi ERD Ke LRS	14
2.7.3 LRS	14
2.8 Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Model Pengembangan Sistem	17
3.2 Metode Penelitian Berorientasi Objek dan Terstruktur	17
3.3 Tool Pengembangan Sistem	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Gambaran Umum Butik Ndahshops	19
4.1.1 Sejarah Butik Ndahshops	19
4.1.2 Struktur Organisasi	20
4.1.3 Tugas Dan Wewenang	20
4.1.4 Visi dan Misi Butik Ndahshops	21
4.2 Analisa Sistem	21
4.2.1 Proses Bisnis Sistem Berjalan	21
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	22
4.2.3 Analisa Dokumen Masukan	24
4.2.4 Analisa Dokumen Keluaran	25
4.2.5 Identifikasi Kebutuhan	26
4.2.6 <i>Package Diagram</i>	29
4.2.7 <i>Use Case Diagram</i>	29

	Halaman
4.2.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	31
4.3 Perancangan Sistem.....	36
4.3.1 Perancangan Basis Data	36
4.3.1.1 <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
4.3.1.2 Transformasi <i>ERD</i> ke LRS.....	37
4.3.1.3 LRS.....	37
4.3.2 Tabel	38
4.3.3 Spesifikasi Basis Data.....	39
4.3.4 Rancangan Masukan (<i>Input</i>).....	44
4.3.5 Rancangan Keluaran (<i>Output</i>)	47
4.3.6 Rancangan Layar	47
4.3.6.1 Rancangan Layar Pembeli.....	48
4.3.6.2 Rancangan Layar Admin.....	52
4.3.7 <i>Sequence Diagram</i>	56
4.3.7.1 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	56
4.3.7.2 <i>Sequence Diagram</i> Pembeli	63
4.3.8 <i>Class Diagram</i>	67
4.3.8 <i>Deployment Diagram</i>	67
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN A-1 Data Barang	72
LAMPIRAN A-2 Data Pembeli	73
LAMPIRAN B-1 Laporan Penjualan Produk	75
LAMPIRAN C-1 Data Pembeli	77
LAMPIRAN C-2 Data Produk	77
LAMPIRAN C-3 Data Kategori	78
LAMPIRAN C-4 Data Order	78
LAMPIRAN C-5 Data Pembayaran	79

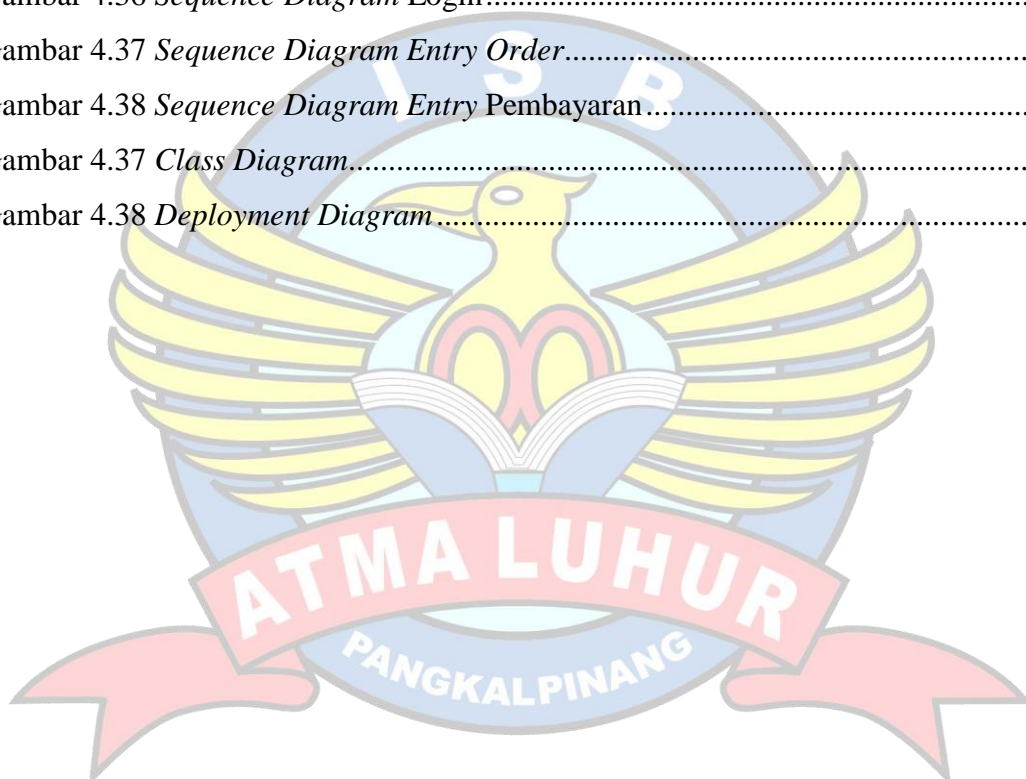
	Halaman
LAMPIRAN C-6 Data Pengiriman	79
LAMPIRAN D-1 Cetak Laporan Penjualan	81
LAMPIRAN SURAT PERMOHONAN RISET.....	83
LAMPIRAN SURAT BALASAN PERMOHONAN RISET	85
LAMPIRAN KARTU KONSULTASI.....	87
LAMPIRAN BIODATA PENULIS.....	89
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN KERJA	91



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Butik Ndahshops	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang.....	22
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembelian dan Pembayaran.....	23
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan	24
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	29
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram</i> Admin	30
Gambar 4.7 <i>Usecasr Diagram</i> Pembeli	31
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS.....	37
Gambar 4.10 LRS.....	38
Gambar 4.11 Rancangan Layar <i>Login</i> dan Registrasi Pembeli/Konsumen	48
Gambar 4.12 Rancangan Layar Setelah Login.....	48
Gambar 4.13 Rancangan Layar Pilih Produk.....	49
Gambar 4.14 Rancangan Layar Keranjang	49
Gambar 4.15 Rancangan Layar Isi <i>Form Checkout</i>	50
Gambar 4.16 Rancangan Layar Daftar Order	50
Gambar 4.17 Rancangan Layar Detail Order.....	51
Gambar 4.18 Rancangan Layar Pembayaran	51
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	52
Gambar 4.20 Rancangan Layar Utama	52
Gambar 4.21 Rancangan Layar Pilih Pembeli	53
Gambar 4.22 Rancangan Layar Pilih Kategori	53
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	54
Gambar 4.24 Rancangan Layar Pilih Produk.....	54
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tambah Produk	55
Gambar 4.26 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	55
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	56
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Entry Produk</i>	57

	Halaman
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori.....	58
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pembeli	59
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	60
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	61
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	61
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	62
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	63
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	64
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Order.....	65
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	66
Gambar 4.37 <i>Class Diagram</i>	67
Gambar 4.38 <i>Deployment Diagram</i>	67



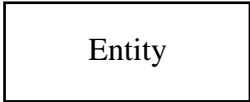


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pembeli	38
Tabel 4.2 Tabel Admin	38
Tabel 4.3 Tabel Order	38
Tabel 4.4 Tabel Produk	38
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran	39
Tabel 4.6 Tabel Pengiriman	39
Tabel 4.7 Tabel Kategori.....	39
Tabel 4.8 Tabel Pilih	39
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	40
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Admin	40
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Order.....	41
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Produk	42
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	42
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	43
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori	43
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pilih	44

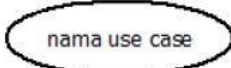
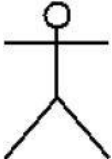



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)


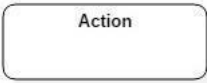
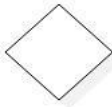


Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Suatu entity digambarkan sebagai sebuah persegi panjang yang memiliki nama entity tersebut.
	<i>Associative Entity</i>	Entity yang digunakan pada many-to-many relationship
	<i>garis</i>	Menghubungkan antara entitas dengan relasi

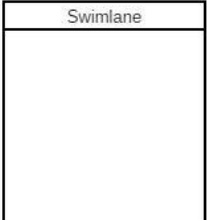
Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling berkaitan bertukar pesan antar unit atau actor. Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
	Actor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun

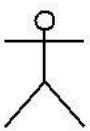
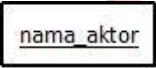
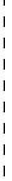

		simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Asosiasi / association	Komunikasi antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor


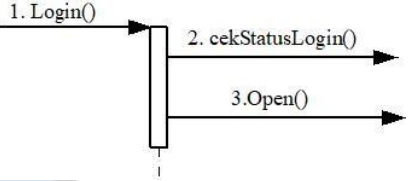
Simbol Activity Diagram

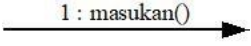
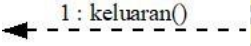
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang

		dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
 Atau  Tanpa Waktu Aktif	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, akan tetapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama actor.
	Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.

	<p>Waktu Aktif</p>	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <p>Maka <code>cekStatusLogin()</code> dan <code>Open()</code> dilakukan dalam metode <code>Login()</code>. Aktor tidak memiliki waktu aktif.</p>
	<p>Pesan tipe <i>create</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek dalam membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
	<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i></p>
	<p>Pesan tipe <i>call</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek dalam memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p>Arah panah mengarah pada</p>

		objek yang memiliki operasi atau metode. Karena ini memanggil operasi atau metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi
	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
	Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

