

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO BUNDA  
*FURNITURE* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE FAST**

**SKRIPSI**



**Shafira Nurullita**

**1822500058**

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

**2022**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO BUNDA  
*FURNITURE* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE FAST**

**SKRIPSI**

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



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

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500058

Nama : Shafira Nurullita

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO BUNTI  
*FURNITURE* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METOD  
FAST

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 yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



Shafira Nurullita

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI  
SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA TOKO BUNDA FURNITURE  
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE FAST**

Yang disiapkan dan disusun oleh :

**SHAFIRA NURULLITA**

**1822500058**

Tanggal dipertahanan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 01 Juli 2022

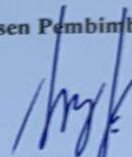
Anggota Penguji



Agus Dendi R. S.Kom, M.Kom

NIDN.0231087901

Dosen Pembimbing



Yuyi Andrika, M.Kom

NIDN.0227108001


Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom

NIDN.0219059501

Ketua Penguji



Okkita Rizan, M.Kom

NIDN.0211108306

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 08 Juli 2022

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



Ellya Helmud, S.Kom, 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 Alam dan Semestanya.
2. Ayah, Bunda, Adek-adek tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat, mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. H. Djaetun Hs yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, 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 Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom., Selaku Dosen pembimbing yang terbaik, cantik, ramah selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
9. M.Rizki Yulisman orang yang special selalu memberikan dukungan, semangat, dan sudah berjuang bersama-sama selama dikampus tercinta, maaf sudah selalu merepotkan dalam hal apapun dan terimakasih banyak untuk semuanya.

10. Teman-teman kerja yang sudah mendukung memberikan kesempatan dan memaklumkan penulis untuk meluangkan waktu ketika bekerja masih menyempatkan diri untuk menggarap satu persatu bab skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Skripsi ini yang nanti pada waktunya akan dirindukan, pengalaman ini yang nantinya akan kita ceritakan kepada kerabat-kerabat kita, suami dan anak-anak kita nantinya.

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



### ***Abstract***

*Bunda Furniture Base Pinang is a business engaged in the sale of furniture items such as tables, chairs, cabinets, mattresses, and others. In running its business, limited marketing problems are limited, marketing reports are less regular and efficient, because data storage is still done manually so it can make it difficult to store and adjust item data, ordering transactions are less effective because they are conventional so the process is perceived to be too long. The high business competition requires the Bunda Furniture Pangkalpinang store to update the system so that it does not lag behind other stores. To solve these problems, marketing and promotion technology is needed by designing an e-commerce website. E-commerce can make it easier for customers to access transactions anywhere and anytime as long as they are connected to the internet network. This e-commerce website uses the FAST (Framework For The Application Of System Technique) model.*

*Key words : E-Commerce, BUNDA FURNITURE, FAST*



## ABSTRAK

Bunda furniture pangkalpinang adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan barang furniture seperti meja, kursi, lemari, kasur, dan lain-lain. Dalam menjalankan usahanya terbatas masalah pemasaran yang terbatas, pemasaran yang laporannya kurang teratur dan efisien, karena penyimpanan data masih dilakukan secara manual sehingga dapat menyulitkan dalam penyimpanan dan penyesuaian data barang, transaksi pemesanan kurang efektif karena bersifat konvensional sehingga proses yang dirasakan terlalu lama. Tingginya persaingan bisnis mengharuskan toko Bunda Furniture Pangkalpinang melakukan pembaharuan sistem agar tidak tertinggal dengan toko yang lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi pemasaran dan promosi dengan merancang suatu website e-commerce. E-commerce dapat memudahkan pelanggan dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan internet. Website e-commerce ini menggunakan model FAST (Framework For The Aplication Of System Technique)

Kata Kunci : *E-Commerce*, BUNDA FURNITURE, FAST





## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<i>Abstract</i> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	<b>1</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>2</b>
1.3 Batasan Masalah.....	<b>3</b>
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	<b>4</b>
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	<b>4</b>
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	<b>4</b>
1.5 Sistematika Penulisan .....	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Konsep Sistem Informasi .....	<b>6</b>
2.1.1 Pengertian Sistem.....	<b>6</b>
2.1.2 Pengertian Informasi .....	<b>6</b>
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi .....	<b>7</b>
2.2 <i>E-Commerce</i> .....	<b>7</b>
2.2.1 Definisi <i>E-Commerce</i> .....	<b>7</b>
2.2.2 Kelebihan <i>E-Commerce</i> .....	<b>9</b>
2.2.3 Kekurangan <i>E-Commerce</i> .....	<b>9</b>
2.2.4 Pengertian Furniture.....	<b>10</b>
2.3 Model FAST.....	<b>10</b>
2.4 Metode Pengembangan Sistem .....	<b>12</b>

2.4.1 UML( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	12
2.4.2 Diagram Aktivitas ( <i>Activity Diagram</i> ).....	13
2.4.3 Diagram Use case ( <i>Usecase Diagram</i> ).....	14
2.4.4 Diagram Urutan ( <i>Sequence Diagram</i> ).....	14
2.4.5 Diagram Kelas ( <i>Class Diagram</i> ).....	14
2.4.6 Diagram Package ( <i>Package Diagram</i> ).....	15
2.4.7 Diagram Penyebaran ( <i>Deployment Diagram</i> ).....	15
2.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	15
2.6 Internet.....	16
2.7 Website.....	16
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	21
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	22
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>24</b>
4.1 Sejarah.....	24
4.2 Struktur Organisasi.....	25
4.3 Tugas dan Wewenang.....	25
4.4 Analisa Sistem.....	26
4.4.1 Proses Bisnis.....	26
4.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	28
4.3 Analisa Keluaran dan Masukan.....	33
4.3.1 Analisa Keluaran.....	33
4.3.2 Analisa Masukan.....	34
4.3.3 Identifikasi Kebutuhan.....	35
4.4 Desain Sistem.....	38
4.4.1 Package Diagram.....	38
4.4.2 Usecase Diagram.....	39
4.4.3 Deskripsi Usecase.....	40
4.5 Rancangan Basis Data.....	45
4.5.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45

4.5.2 Transformasi ERD ke Logical Record Structure .....	46
4.5.3 Logical Record Structure (LRS).....	47
4.5.4 Tabel .....	47
4.5.5 Spesifik Basis Data .....	49
4.6 Rancangan Keluaran .....	<b>54</b>
4.7 Rancangan Masukan .....	<b>56</b>
4.8 Rancangan Layar (Physical Design) .....	<b>59</b>
4.9 Sequence Diagram .....	<b>66</b>
4.10 Class Diagram .....	<b>75</b>
4.11 Deployment Diagram.....	<b>76</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN E DOKUMEN KONSULTASI BIMBINGAN .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Toko Bunda Furniture.....	25
Gambar 4. 2 Proses Pendataan Barang .....	28
Gambar 4. 3 Proses Penjualan Barang .....	29
Gambar 4. 4 Proses Pengantaran Barang .....	30
Gambar 4. 5 Proses Retur/Pengembalian Barang .....	31
Gambar 4. 6 Proses Laporan Penjualan .....	32
Gambar 4. 7 Package Diagram.....	38
Gambar 4. 8 Usecase Diagram Admin.....	39
Gambar 4. 9 Usecase Diagram Pelanggan .....	39
Gambar 4. 10 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	45
Gambar 4. 11 Transformasi ERD ke LRS .....	46
Gambar 4. 12 Logical Record Structure (LRS) .....	47
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Login Admin .....	59
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Menu Admin .....	59
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	60
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Entry Kategori .....	60
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Entry Tambah Kategori.....	61
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Entry Barang .....	61
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Entry Tambah Data Barang.....	62
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Entry Pesanan .....	62
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	63
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Entry Retur .....	63
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Entry Data Laporan Penjualan .....	64
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	64
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Tambah Pelangga .....	65
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Tampilan Web Pelanggan .....	65
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Login Admin .....	66
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Daftar Pelanggan.....	67

Gambar 4. 29 Sequence Diagram Login Pelanggan .....	68
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Entry Kategori.....	69
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Entry Barang .....	70
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	71
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Entry Pembayaran .....	72
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Entry Retur .....	73
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Laporan Penjualan .....	74
Gambar 4. 36 Class Diagram .....	75
Gambar 4. 37 Deployment Diagram .....	76



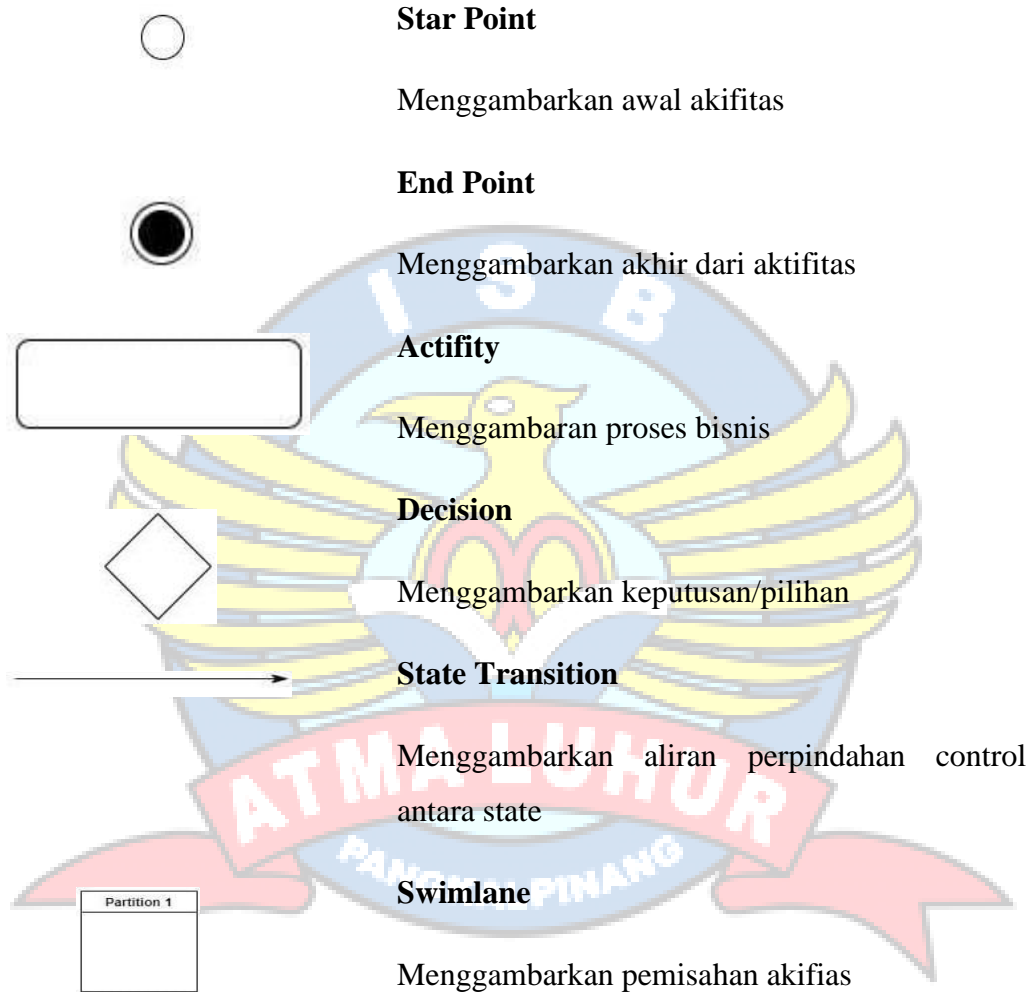
## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Pelanggan.....	47
Tabel 4. 2 Pesanan.....	48
Tabel 4. 3 Ada.....	48
Tabel 4. 4 Barang.....	48
Tabel 4. 5 Kategori.....	48
Tabel 4. 6 Pembayaran.....	49
Tabel 4. 7 Retur.....	49
Tabel 4. 8 Admin.....	49

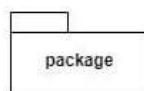


## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram

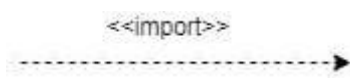


### Simbol Package Diagram



#### Package

Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan interface yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam library



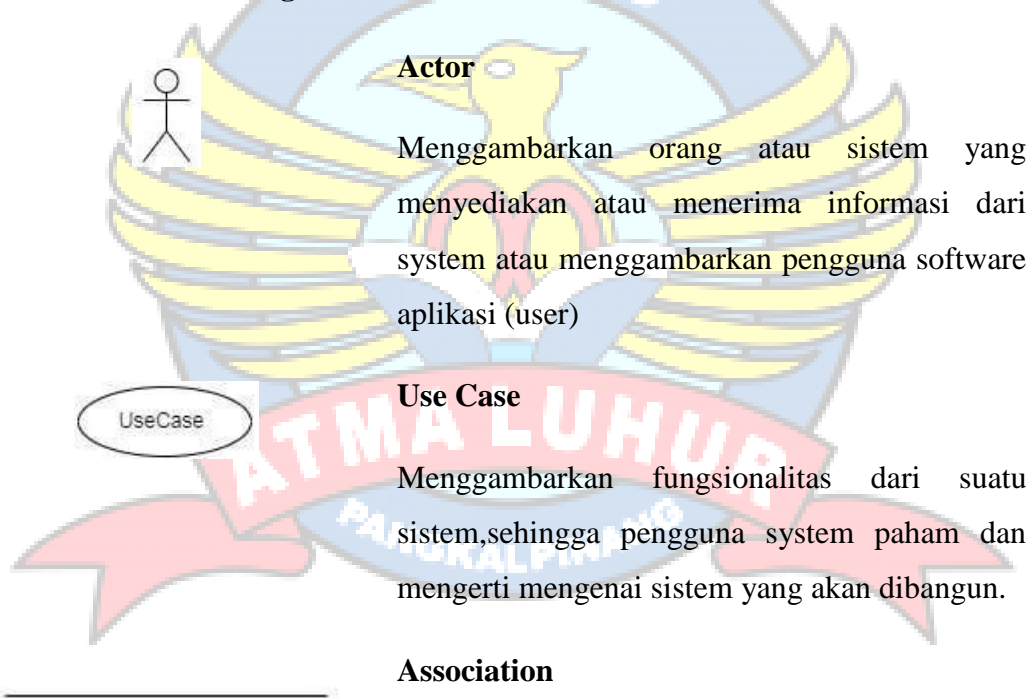
### **Import**

Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket

### **Access**

Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang biasa digunakan pada nama sumber paket

### **Simbol Use Case Diagram**



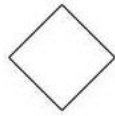
### **Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)**



### **Entity**

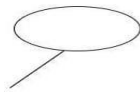


Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem



### Relation Ship

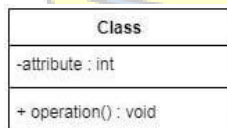
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity



### Atribut/Property

Merpakan keterangan yang erkat pada sebuah entitas

### Simbol Class Diagram



### Class

Kelas pada sruktur sistem



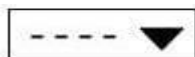
### Interface

Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorienasi objek



### Association

Relasi antar kelas dengan kana umum, asosiasi biasanya diserai juga dengan multiplicity



### Association Dependency

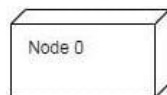
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas



### Generalization

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-  
spesialisasi

### Simbol Deployment Diagram



#### Node

Digunakan untuk menggunakan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem



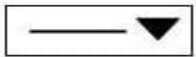
#### Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu node



#### Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model



#### Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware.



#### Generalization

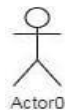
Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik



#### Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

## Simbol Sequence Diagram



### Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem



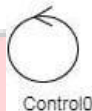
### Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan



### Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



### Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



### Lifeline

Menggambarkan empat mulai dan akhirnya sebuah pesan



### Line Message

Mengamarkan pengiriman pesan



## **Return**

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran A Dokumen Keluaran Sistem Berjalan</b>	
Lampiran A-1 : Nota .....	81
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan .....	81
Lampiran A- 3 Nota Retur .....	82
<b>Lampiran B Dokumen Masukan Sistem Berjalan</b>	
Lampiran B-1 Data Barang .....	84
Lampiran B- 2 Data Pesanan.....	84
<b>Lampiran C Dokumen Usulan Keluaran</b>	
Lampiran C- 1 Laporan Penjualan .....	86
Lampiran C- 2 Lihat Pelanggan .....	86
Lampiran C- 3 History Pesanan .....	87
<b>Lampiran D Dokumen Usulan Masukan</b>	
Lampiran D- 1 Data Barang .....	89
Lampiran D- 2 Data Pesanan .....	89
Lampiran D- 3 Data Katgeori .....	90
Lampiran D- 4 Data Pelanggan.....	90
Lampiran D- 5 Uplod Bukti Transaksi.....	91
Lampiran D- 6 Update Pesanan .....	91
<b>Lampiran E Dokumen Konsultasi Bimbingan</b>	
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....	94
<b>Lampiran F SURAT RISET</b>	
Lampiran F- 1 Surat Keterangan Riset .....	95
Lampiran F- 2 Surat Balasan Riset .....	96
<b>Lampiran G BIODATA PENULIS</b>	
BIODATAPENULIS.....	99