

**IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* PRODUK RAJUTAN PADA RABHIE
COLLECTION SUNGAI SELAN**

SKRIPSI



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

2022

**IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* PRODUK RAJUTAN PADA RABHIE
COLLECTION SUNGAI SELAN**

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 : 1822500115
Nama : Deva delilah
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI E-COMMERCE PRODUK
RAJUTAN PADA RABHIE COLLECTION
SUNGAISELAN

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



(Deva Delilah)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI E-COMMERCE PRODUK RAJUTAN PADA RABHIE
COLLECTION SUNGAI SELAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**DEVA DELILAH
1822500115**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 29 Juni 2022

Anggota Penguji



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

Dosen Pembimbing



**Melati Suci M., M.Kom
NIDN. 0206098301**

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 6 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 Proposal Skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi stara satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR. Penulis menyadari bahwa laporan proposal 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 proposali 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 Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA, Selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
8. Ibu Sri Yuliantini, selaku pembimbing lapangan dan karyawan Rabhie collection dan karyawan yang telah membantu memberikan data.
9. Kedua Orang tua saya yang selalu mendukung dan memberikan doa.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

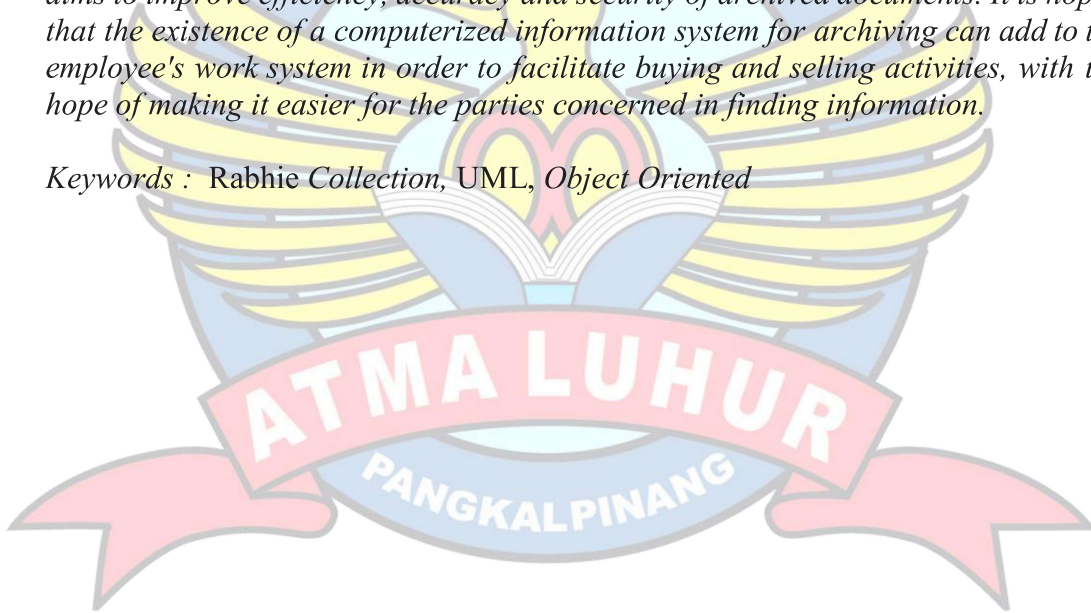
Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis

ABSTRACT

Advances in technology and communication are growing, it shows how important the role of information is, as technology develops, data processing becomes easier, in which data processing is used only using manual data input such as data archiving. Rabhie Collection Sungaiselan is one of the handicraft shops on the island of Bangka. So far, buying and selling activities in this place are still not structured and the entry of purchases of goods is done manually. With manual storage in groups, it can allow data to be lost and make it difficult to find data. In solving the problems faced by the author in analyzing the current system, the author uses an Object Oriented approach which consists of a UML (Unified Modeling Language) diagram. UML diagrams used include activity diagrams, use case diagrams and use case descriptions, while in system planning, the authors use Entity Relationship Diagrams (ERD), Transformation of ER Diagrams to Logical Record Structures (LRS), Tables (Relations) and database specifications. From the results of this problem solving produces an information system. This information system aims to improve efficiency, accuracy and security of archived documents. It is hoped that the existence of a computerized information system for archiving can add to the employee's work system in order to facilitate buying and selling activities, with the hope of making it easier for the parties concerned in finding information.

Keywords : Rabhie Collection, UML, Object Oriented



ABSTRAKSI

Kemajuan teknologi dan komunikasi semakin berkembang, itu menunjukkan bahwa betapa pentingnya peranan informasi, semakin berkembangnya teknologi, pengolahan data pun semakin mudah, yang mana pengolahan data yang digunakan hanya menggunakan input data manual seperti pengarsipan data. Rabhie Collection Sungaiselan merupakan salah satu tempat kerajinan yang ada di pulau Bangka. Selama ini aktifitas kegiatan jual beli di tempat ini masih belum terstruktur dan pengentrian pelanggan barang dilakukan secara manual. Dengan Penyimpanan manual secara mengelompok dapat memungkinkan data hilang dan menyulitkan dalam pencarian data. Dalam penyelesaian masalah yang dihadapi penulis dalam menganalisa sistem berjalan, Penulis menggunakan pendekatan *Object Oriented* yang terdiri dari diagram UML (Unified Modeling Language). Diagram UML yang digunakan diantaranya *activity diagram*, *use case diagram* dan *use case description*. Sedangkan dalam perencanaan sistem, penulis menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, Transformasi Diagram ER ke *Logical Record Structure (LRS)*, Tabel (Relasi) dan spesifikasi basis data. Dari hasil pemecahan masalah ini menghasilkan suatu sistem informasi. Sistem informasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, ketetapan dan keamanan dokumen yang diarsipkan. Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi untuk pengarsipan ini dapat menambah sistem kerja karyawan agar mempermudah kegiatan jual beli, dengan harapan memudahkan pihak-pihak yang bersangkutan dalam mencari informasi.

Kata Kunci : Rabhie Collection, UML, Object Oriented



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar E-commerce.....	6
2.1.1 Definisi E-commerce	6
2.1.2 Jenis-jenis E-commerce	6
2.1.3 Manfaat E-commerce.....	8
2.1.4 Pengertian Barang.....	9
2.2 Model Framework For Application Of System Thinking(FAST).....	9
2.2.1 Tahapan-Tahapan pada model FAST.....	9
2.2.2 Metode Pengembangan sistem Berorientasi Objek dan Struktur Data.....	10
2.3 Tools	10
2.3.1 ERD (Entity Relationship Diagram)	10
2.3.3 Cardinality	11
2.3.4 LRS (Logical Record Structure)	11
2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Informasi.....	12
2.4.1 Website	12
2.4.2 Sublime Text.....	12
2.4.3 PHP	12
2.4.4 Xampp.....	12
2.4.5 MySQL	12

2.4.6	Html	13
2.4.7	CSS	13
2.5	Unified Modeling language (UML)	13
2.5.1	Activity Diagram	14
2.5.2	Use Case Diagram.....	14
2.5.3	Sequence Diagram	14
2.5.4	Class diagram.....	15
2.6	Tinjauan Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	18
3.2	Metode Pengembangan Sistem	19
3.3	Tools	19
3.4	Basis Data.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
4.1	Gambaran Umum Rhabie Collection	22
4.1.1	Sejarah Rhabie Collection.....	22
4.1.2	Struktur Organisasi	22
4.1.3	Tugas Dan Wewenang	23
4.1.4	Visi dan Misi Rhabie Collection	24
4.2	Analisa Permasalahan Menggunakan Metode FAST	24
4.2.1	Proses Bisnis	24
4.2.2	Analisa Proses Bisnis Berjalan.....	25
4.2.3	Activity Diagram	26
4.2.4	Analisa Keluaran.....	27
4.2.5	Analisa Masukan.....	27
4.3	Requirement Analysis	29
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan	29
4.3	Logical Desain (Desain Login)	32
4.3.1	Package Diagram	32
4.3.2	Usecase Diagram.....	33
4.3.3	Deskripsi Usecase Diagram	35
4.3.4	ERD (Entity Relationship Diagram)	40
4.3.5	Transformasi ERD ke LRS	41
4.3.6	LRS	42
4.3.7	Tabel	43
4.3.8	Spesifikasi Basis Data	45
4.3.9	Analisis Keputusan (Decision Analysis).....	51
4.3.10	Class Diagram	55
4.4	Desain Fisik (Physical Design)	56
4.4.1	Rancangan Layar	56
4.4.2	Sequence Diagram	70
BAB VPENUTUP		85

5.1 Kesimpulan85
5.2 Saran86
DAFTAR PUSTAKA.....87
LAMPIRAN89



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Sistem.....	18
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi UPPKS Handmade Rabbie Collection	22
Gambar 4. 2 Activity Diagram Sistem Berjalan	26
Gambar 4. 3 Package Diagram.....	32
Gambar 4. 4 Usecase Diagram Admin.....	33
Gambar 4. 5 Usecase Diagram Pelanggan	34
Gambar 4. 6 Entity Relationship Diagram	40
Gambar 4. 7 Transformasi ERD ke LRS.....	41
Gambar 4. 8 Logical Record Structure.....	42
Gambar 4. 9 Class Diagram	55
Gambar 4. 10 Login Admin	56
Gambar 4. 11 Rancangan Entry Barang.....	56
Gambar 4. 12 Rancangan Dashboard.....	57
Gambar 4. 13 Rancangan Tambah Barang.....	57
Gambar 4. 14 Rancangan Edit Barang.....	58
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Kategori.....	58
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	59
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Edit Kategori	59
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Kota	60
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Tambah Kota	60
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Edit Kota	61
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	61
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Edit Pelanggan.....	62

Gambar 4. 23 Rancangan Layar Lihat Pesanan 62

Gambar 4. 24 Rancangan Layar Pesanan..... 63

Gambar 4. 25 Rancangan Layar Pembayaran 63

Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pengiriman 64

Gambar 4. 27 Rancangan Layar Laporan Penjualan..... 64

Gambar 4. 28 Rancangan Layar Registrasi..... 65






Gambar 4. 29 Rancangan Layar Login	65
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Lihat Barang.....	66
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Halaman Utama.....	66
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Keranjang	67
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Buat Pesanan	67
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	68
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Pembayaran	68
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Status Pesanan	69
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Login Admin.....	70
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Entry Barang	71
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Entry Kategori.....	72
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Lihat Pelanggan	73
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Pengiriman	74
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Lihat Pesanan	75
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Entry Kota.....	76
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Lihat Pembayaran	77
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	78
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Buat Akun	79
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Login	80
Gambar 4. 48 Sequence Diagram Lihat Barang.....	81
Gambar 4. 49 Sequence Diagram Entry Pemesanan.....	82
Gambar 4. 50 Sequence Diagram Entry Pembayaran	83
Gambar 4. 51 Sequence Diagram Lihat Status Pesanan	84

DAFTAR TABEL

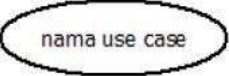
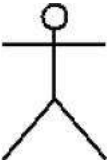
	Halaman
Tabel 4. 1 Admin.....	43
Tabel 4. 2 Pelanggan.....	43
Tabel 4. 3 Pesanan.....	43
Tabel 4. 4 Pilih.....	43
Tabel 4. 5 Barang.....	44
Tabel 4. 6 Kategori.....	44
Tabel 4. 7 Pembayaran.....	44
Tabel 4. 8 Pengiriman.....	44
Tabel 4. 9 Kota.....	44
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	45
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	45
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	46
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	47
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang.....	47
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	48
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	49
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	49
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	50


DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



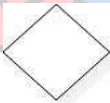


Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Suatu entity digambarkan sebagai sebuah persegi panjang yang memiliki nama entity tersebut.
	<i>Associative Entity</i>	Entity yang digunakan pada many-to-many relationship
	<i>garis</i>	Menghubungkan antara entitas dengan relasi

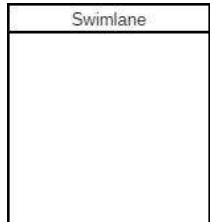
2. Simbol *Use Case Diagram*

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,

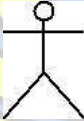
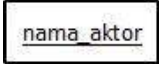


		tapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Asosiasi / association	Komunikasi antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor

3. 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
	Penggabaran / <i>join</i>	Asosiasi penggabaran 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

4. 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.
	Waktu Aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung waktu aktif ini adalah sebuah tahapan

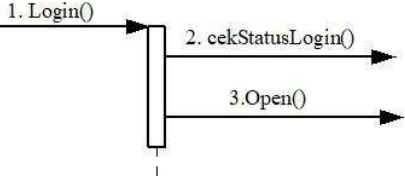
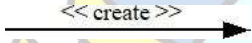

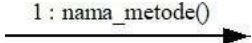
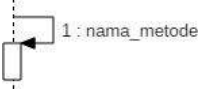
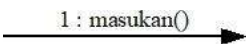
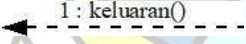
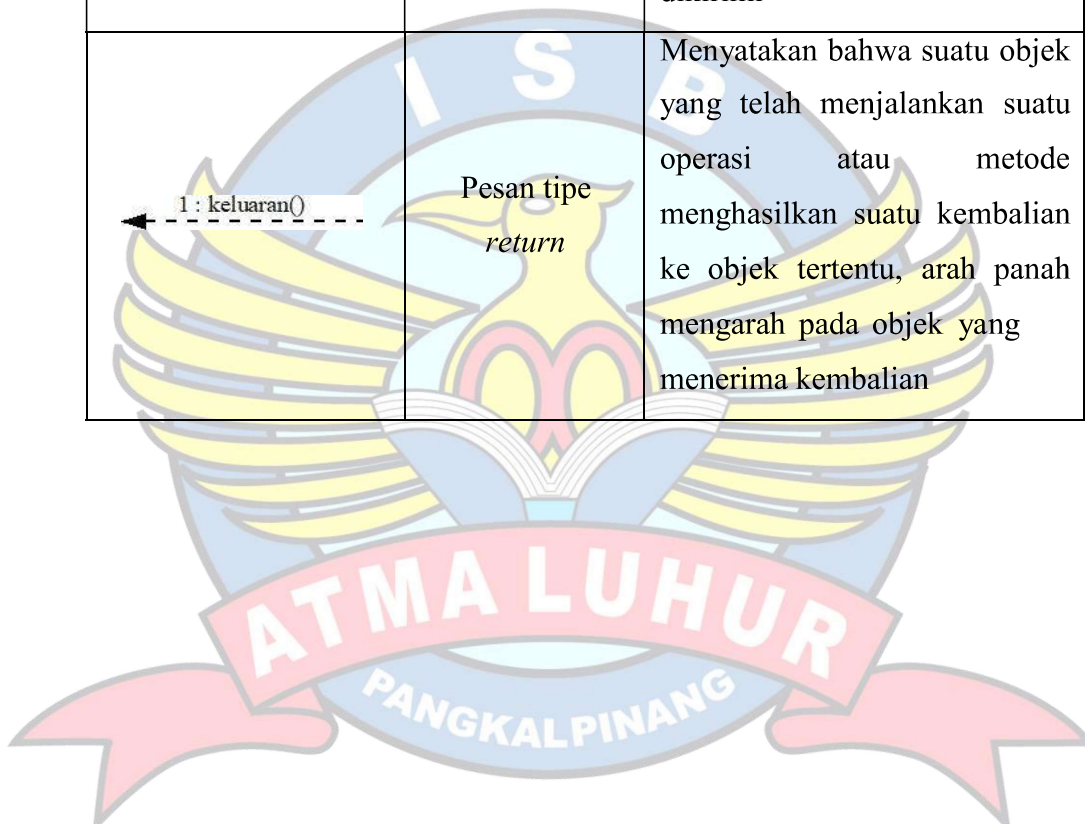
		<p>yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cekStatusLogin() dan Open() dilakukan dalam metode Login(). Aktor tidak memiliki waktu aktif.</p>
	<p>Pesan tipe <i>create</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek dalam membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
	<p>Pesan tipe <i>destroy</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 objek yang memiliki operasi atau metode. Karena ini memanggil operasi atau metode yang dipanggil harus ada pada</p>

		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



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A - 1 Laporan Penjualan.....	89
Lampiran B - 1 Data Barang.....	90
Lampiran B - 2 Data Pesanan.....	91
Lampiran B - 3 Data Pelanggan.....	92
Lampiran C - 1 Laporan Penjualan.....	93
Lampiran D - 1 Barang.....	94
Lampiran D - 2 Pesanan.....	94
Lampiran D - 3 Pelanggan.....	95
Lampiran D - 4 Pembayaran.....	95
Lampiran D - 5 Pengiriman.....	96
Lampiran D - 6 Kota.....	96
Lampiran D - 7 Kategori.....	97
Lampiran E - 1 Surat Balasan Riset.....	98
Lampiran F - 1 Kartu Bimbingan.....	99
Lampiran G - 1 Biodata.....	100

