

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E – COMMERCE*
PARFUME PADA TOKO ALIF PARFUME
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Larasati

1822500149

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

2022

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E – COMMERCE*
PARFUME PADA TOKO ALIF PARFUME
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

Larasati

1822500149

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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500149
Nama : LARASATI
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E* –
COMMERCE PARFUME PADA TOKO ALIF
PARFUME 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, Juni 2022



Larasati

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PARFUME
PADA TOKO ALIF PARFUME PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**LARASATI
1822500149**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 27 Juni 2022

Anggota Penguji



**Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003**

Dosen Pembimbing



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

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 3 Juli 2022

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



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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 Drs. Harry Sudjianto, M.M., 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 Melati Suci M., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRACT

By utilizing an e-commerce-based delivery order system, this is considered sufficient to help in the marketing process of perfumes at the Toko Alif Parfume, so that services can be processed from two sides, namely direct sales coming to the store and delivery orders carried out by an online sales system through an information system. e-commerce. The author uses the Business Model Canvas (BMC) research method. Model Business Model Canvas (BMC) which is an effective method and is able to thoroughly explain the system to be built. By using this method, the business is visible from the picture but still complete and detailed. The author also uses object-oriented and structured research and uses UML system development tools.

Keywords : E-Commerce, BMC (Business Model Canvas), UML (Unified Modelling Language), Toko Alif Parfume.



ABSTRAK

Dengan memanfaatkan sistem *delivery order* berbasis *e – commerce* hal ini dirasa cukup dapat membantu dalam proses pemasaran parfume di Toko Alif Parfume, sehingga pelayanan dapat di proses dari dua sisi yaitu penjualan secara langsung datang ketoko maupun *delivery order* yang dilakukan sistem penjualan secara *online* melalui sistem informasi *e – commerce*. Penulis menggunakan metode penelitian *Business Model Canvas (BMC)*. Model *Business Model Canvas (BMC)* yang dimana merupakan metode yang efektif dan mampu menjelaskan secara menyeluruh sistem yang akan dibangun. Dengan menggunakan metode ini, bisnis terlihat dari gambaran namun tetap lengkap dan mendetail. Penulis juga menggunakan penelitian berorientasi objek dan terstruktur serta menggunakan tools pengembangan sistem UML.

Kata Kunci : *E-Commerce*, *BMC (Business Model Canvas)*, *UML (Unified Modelling Language)*, Toko Alif Parfume.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Komponen Sistem Informasi	5
2.2 Pengertian E – Commerce	5
2.2.1 Klarifikasi <i>E – Commerce</i>	6
2.2.2 Kelebihan E – Commerce	7
2.2.3 Kekurangan E – Commerce.....	9
2.3 Teori Pendukung	11
2.3.1 HTML	11
2.3.2 CSS (Cascading Style Sheet).....	11

2.3.3 PHP	12
2.3.4 MySQL	12
2.3.5 XAMPP	12
2.3.6 Adobe Dreamweaver	12
2.4 Model Pengembangan Sistem	13
2.4.1 Business Model Canvas (BMC)	13
2.4.2 Element Dalam Business Model Canvas (BMC)	13
2.5 Metode Penelitian Berorientasi Objek dan Terstruktur.....	14
2.6 Tool pengembangan Sistem	15
2.6.1 UML (Unified Modelling Language).....	15
2.7 Tools Perancangan Basis Data	16
2.7.1 Basis Data (<i>Database</i>).....	16
2.7.2 DBMS (Data Base Management System).....	16
2.7.3 ERD (Entry Relationship Diagram)	17
2.7.4 LRS (Logical Record Structure)	18
2.7.5 Transformasi ERD ke LRS	18
2.8 Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Model Pengembangan Sistem	22
3.2 Business Model Canvas (BMC)	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
4.1 Gambaran Umum Tempat Usaha	24
4.1.1 Sejarah Toko Alif Parfume	24
4.1.2 Struktur Organisasi	24
4.1.3 Tugas Dan Wewenang	24
4.1.4 Visi dan Misi Toko Alif Parfume	25
4.2 Analisa Proses Bisnis	26
4.2.1 Analisis Proses Bisnis yang sedang berjalan.....	26
4.3 Proses Bisnis Berjalan	26
4.4 Teknik Analisa Masalah	33
4.6 Analisa Dokumen Masukan	33

4.7 Analisa Dokumen Keluaran	34
4.8 Aturan Bisnis	35
4.9 Identifikasi Kebutuhan	35
4.10 Design.....	38
4.10.1 Package Diagram.....	38
4.10.2 Usecase Diagram.....	39
4.10.3 Deskripsi Usecase Diagram	41
4.10.4 ERD (Entity Relationship Diagram).....	46
4.10.5 Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	47
4.10.6 LRS (Logical Record Structure).....	48
4.10.7 Perancangan Tabel.....	49
4.10.8 Spesifikasi Basis Data.....	52
4.10.9 Rancangan Usulan Keluaran Masukan.....	59
4.10.10 Class Diagram.....	62
4.10.11 Rancangan Layar (<i>Interface</i>).....	64
4.10.12 <i>Sequence Diagram</i>	75
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	24
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pemesanan.....	27
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pembayaran (Cash On Delivery)	28
Gambar 4. 4 Activity Diagram Pembayaran (Transfer Bank)	29
Gambar 4. 5 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	30
Gambar 4. 6 Activity Diagram Pembelian Parfum	31
Gambar 4. 7 Activity Diagram Pembayaran	32
Gambar 4. 8 Package Diagram.....	38
Gambar 4. 9 Use Case Diagram Konsumen.....	39
Gambar 4. 10 Use Case Diagram Admin.....	40
Gambar 4. 11 Class Diagram	62
Gambar 4. 12 Struktur Tampilan	63
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Login dan Registrasi Akun Konsumen	64
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Utama E - Commerce.....	65
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Lihat Produk.....	65
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Keranjang Produk.....	66
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Isi Alamat Pembeli/Konsumen	66
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Metode Pembayaran.....	67
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Daftar Pembelian.....	67
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Klik Status Pengiriman Barang.....	68
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Login Admin	68
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Menu Utama Admin.....	69
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Entry Produk	69
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Tambah Produk	70
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Entry Kategori.....	70
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	71
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Lihat Order	71
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Lihat Pembeli	72
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	72
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Entry Pengiriman	73
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	73
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Ongkir	74
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Tambah Ongkir	74
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Login dan Registrasi	75
Gambar 4. 35 Sequence Diagram List Pembelian	76
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Entry Order	77
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Entry Pembayaran.....	78
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Lihat Status Pengiriman.....	79
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Login Admin.....	80

Gambar 4. 40 Sequence Diagram Entry Produk	81
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Entry Kategori.....	82
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Lihat Order/Pembelian.....	83
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Lihat Akun Pembeli.....	83
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Lihat Pembayaran	84
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Entry Pengiriman	85
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Ubah Status Pengiriman.....	86
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Entry Ongkir	87



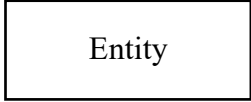
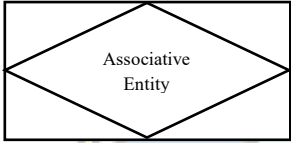

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Admin.....	49
Tabel 4. 2 Users.....	49
Tabel 4. 3 Order	49
Tabel 4. 4 Tracking Order.....	50
Tabel 4. 5 Produk	50
Tabel 4. 6 Kategori.....	50
Tabel 4. 8 Ongkir	51
Tabel 4. 9 Pilih	51
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	52
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Users.....	53
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Order.....	54
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Tracking Order.....	55
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Produk	56
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	57
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data ongkir	57
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Pilih	58

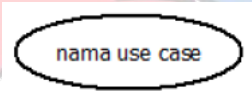
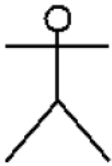



DAFTAR SIMBOL

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


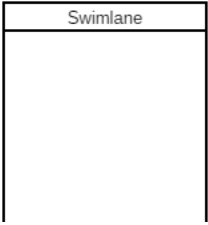
2. Simbol *Use Case Diagram*

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

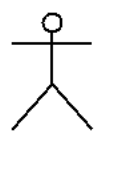
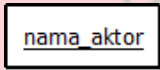

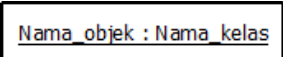
		dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Asosiasi / association	Komunikasi antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor


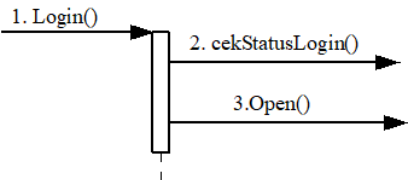
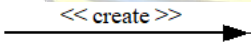
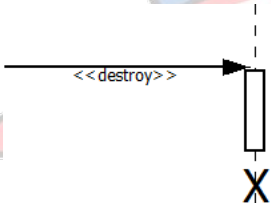
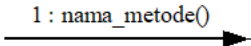
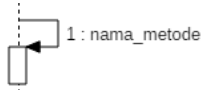
3. Simbol *Activity Diagram*

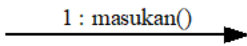
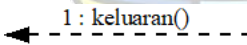
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari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

	<p>Status Akhir</p>	<p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir</p>
	<p><i>Swimlane</i></p>	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</p>

4. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
 Atau  Tanpa Waktu Aktif	<p>Aktor</p>	<p>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.</p>
	<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p>	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
	<p>Objek</p>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>

	<p>Waktu Aktif</p>	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhiproduk waktu aktif ini adalah sebuah tahapan 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> 

		Arah panah mengarah pada 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Data Barang.....	92
Lampiran B - 1 Laporan Penjualan.....	93
Lampiran B - 2 Nota	94
Lampiran C - 1 Laporan Penjualan.....	95
Lampiran D - 1 Data Produk.....	96
Lampiran D - 2 Data Kategori	96
Lampiran D - 3 Data Order	97
Lampiran D - 4 Data Pembeli	97
Lampiran D - 5 Data Pembayaran.....	98
Lampiran D - 6 Data Pembayaran.....	98
Lampiran E - 1 Surat Balasan Riset.....	100
Lampiran F - 1 Kartu Bimbingan.....	101
Lampiran G - 1 Biodata.....	102

