

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PAKAIAN
BEKAS (*THRIFT*) PADA TOKO BAJU PL PANGKALPINANG**

SKRIPSI



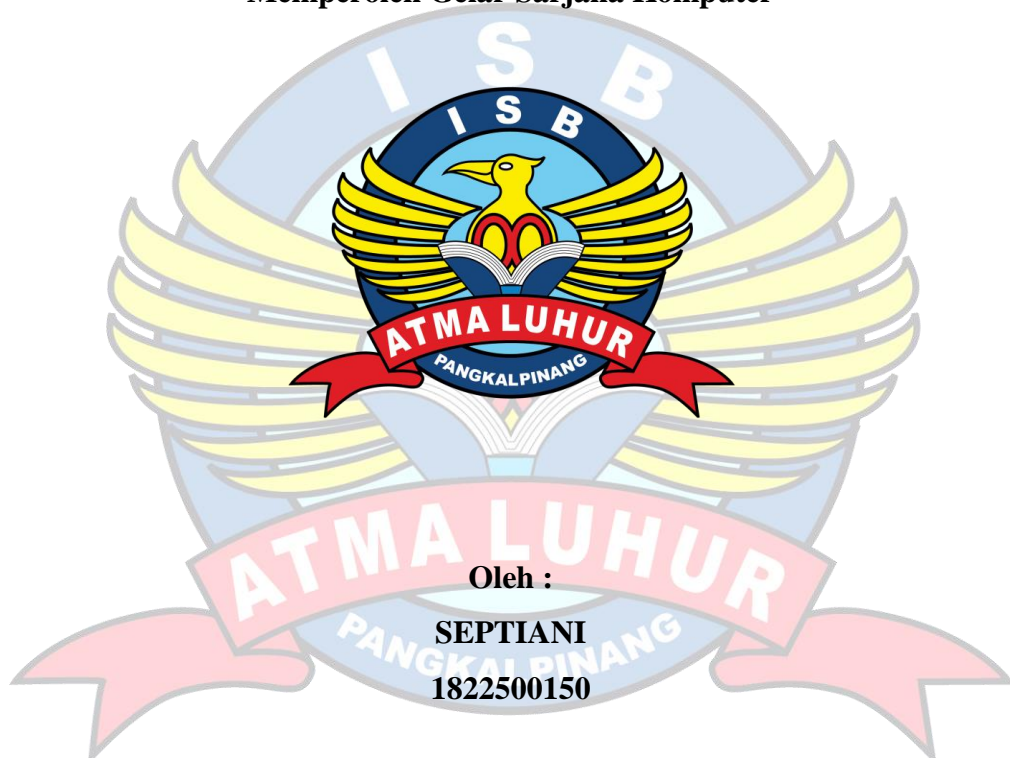
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PAKAIAN
BEKAS (*THRIFT*) PADA TOKO BAJU PL PANGKALPINANG**

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500150
Nama : SEPTIANI
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PAKAIAN BEKAS (*THRIFT*) PADA TOKO BAJU PL 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



Septiani

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PAKAIAN BEKAS (*THRIFT*) PADA TOKO BAJU PL PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SEPTIANI

1822500150

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji

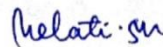
Pada Tanggal 4 Juli 2022

Anggota Penguji



Elly Ynuarta, M.Kom
NIDN. 0218018402

Dosen Pembimbing



Melati Suci M., M.Kom
NIDN. 0206098301

Kaprod/ Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

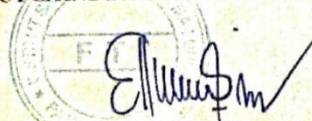
Ketua Penguji



Bambang Adiwino M.Kom
NIDN: 0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Elly Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

Dipindai dengan CamScanner

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
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto,MM,M.BA, Selaku Ketua Pengurus Yayasan Atmaluhur Pangkalpinang
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologo Informasi Atma Luhur
5. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
6. Ibu Melati Suci, Mayasari M.Kom, selaku dosen pembimbing.
7. Ibu Rena, selaku pembimbing lapangan PL Pangkalpinang
9. Kedua Orang tua saya yang selalu mendukung dan memberikan doa.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama angkatan 2021

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

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1Latar Belakang	1
1.2Rumusan Masalah	2
1.3Batasan Masalah	2
1.4Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1Definisi Sistem Informasi	6
2.2Definisi E- Commerce	6
2.3Teori Pendukung.....	8
2.3.1HTML	8
2.3.2PHP	9
2.3.4MySQL.....	9
2.3.5XAMPP	10
2.4Model Pengembangan Sistem.....	10
2.5Metode Penelitian Berorientasi Objek	13
2.6Metode Penelitian Terstruktur	15
2.7Tools Pengembangan Sistem Perangkat Lunak	15

2.8	<i>Tools</i> Perancangan Basis Data	16
2.9	Penelitian Terdahulu	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Model Pengembangan Sistem	19
3.2	Metode Penelitian Pengembangan System	20
3.3	Alat bantu Analisa Berorientasi Objek	21
3.4	<i>Tools</i> Yang Digunakan Untuk Desain Basis Data	21
BAB IV		22
PEMBAHASAN		22
4.1	Tentang Toko Baju PL	22
4.1.2	Sejarah Singkat Toko Baju PL	22
4.1.3	Struktur Organisasi	22
4.1.4	Tugas Dan Wewenang	23
4.1.5	Visi dan Misi Toko Baju PL	23
4.2	<i>Requirement Planning</i>	23
4.2.1	Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan	23
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	26
4.2.3	Analisa Dokumen	29
4.2.4	Identifikasi Kebutuhan	31
4.2.5	<i>Package Diagram</i>	34
4.2.6	<i>Usecase Diagram</i>	35
4.2.7	Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	37
4.3	<i>Design Sistem</i>	42
4.3.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	42
4.3.2	Transformasi ERD Ke LRS	43
4.3.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	44
4.3.4	Tabel	45
4.3.5	Spesifikasi Basis Data	48
4.3.6	Rancangan Usulan Keluaran dan Usulan Masukan	55
4.3.7	<i>Class Diagram</i>	59
4.3.8	Rancangan Antar Muka	60

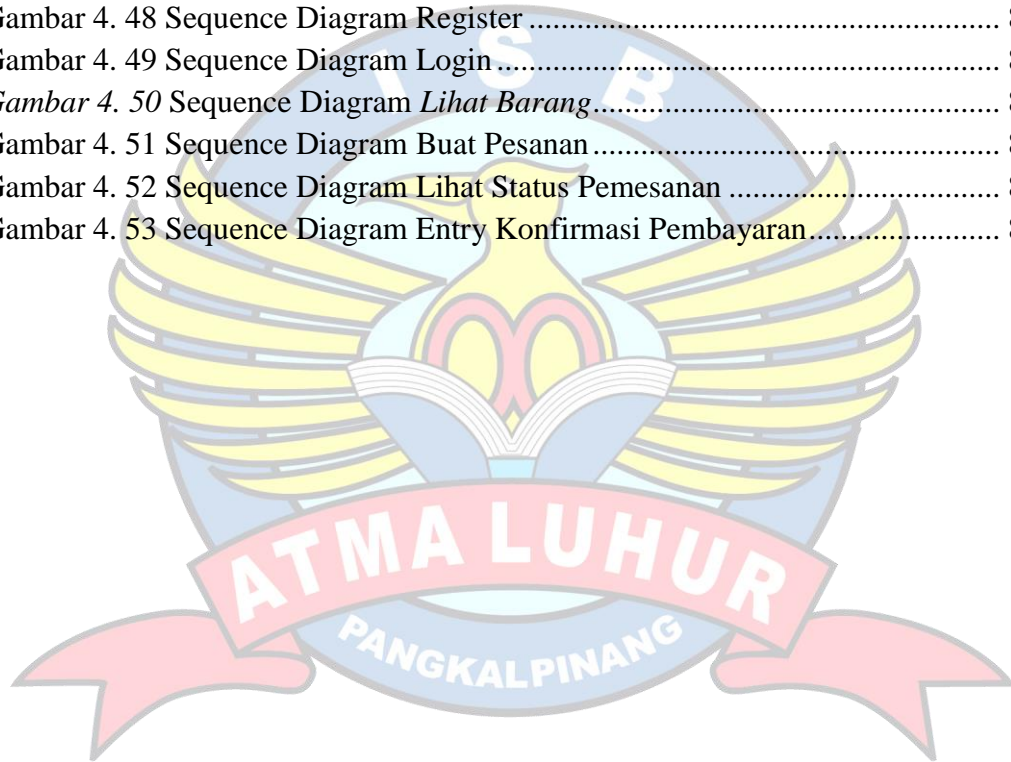
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model RAD	11
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Toko Baju PL	22
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pengadaan Barang	26
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pendataan Barang	27
Gambar 4. 4 Activity Diagram Transaksi	28
Gambar 4. 5 Activity Diagram Laporan Penjualan	29
Gambar 4. 6 Package Diagram	34
Gambar 4. 7 Usecase Diagram Admin	35
Gambar 4. 8 Usecase Diagram Pelanggan	36
Gambar 4. 9 Entity Relationship Diagram	42
Gambar 4. 10 Transformasi ERD Ke LRS	43
Gambar 4. 11 Logical Record Structure	44
Gambar 4. 12 Class Diagram	59
Gambar 4. 13 Login Admin	60
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Dashboard	60
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Barang	61
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tambah Barang	61
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Edit Barang	62
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Kategori	62
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Tambah Kategori	63
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Edit Kategori	63
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Kota	64
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Tambah Kota	64
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Edit Kota	65
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Lihat Pelanggan	65
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Edit Pelanggan	66
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Lihat Pesanan	66
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Pembayaran	67
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Pengiriman	67
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Register	68
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Login Pelanggan	68
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Halaman Utama	69
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Lihat Barang	69
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Keranjang	70
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Buat Pesanan	71
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	72
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Pembayaran	72

Gambar 4. 37 Rancangan Layar Status Pesanan	73
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	73
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Login Admin.....	74
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Entry Barang	75
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Entry Kategori.....	76
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Lihat Pelanggan	77
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Entry Pengiriman	78
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Lihat Pesanan	79
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Entry Kota.....	80
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Lihat Pembayaran	81
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	82
Gambar 4. 48 Sequence Diagram Register	83
Gambar 4. 49 Sequence Diagram Login	84
Gambar 4. 50 Sequence Diagram <i>Lihat Barang</i>	85
Gambar 4. 51 Sequence Diagram Buat Pesanan	86
Gambar 4. 52 Sequence Diagram Lihat Status Pemesanan	87
Gambar 4. 53 Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran.....	88



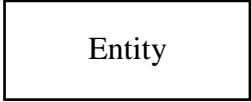
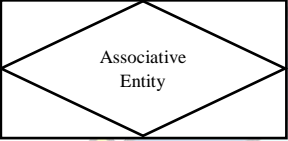

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin.....	45
Tabel 4. 2 Pelanggan	45
Tabel 4. 3 Pesanan.....	45
Tabel 4. 4 Pilih	45
Tabel 4. 5 Barang	46
Tabel 4. 6 Kategori.....	46
Tabel 4. 7 Pembayaran.....	46
Tabel 4. 8 Pengiriman	47
Tabel 4. 9 Kota.....	47
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	48
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	49
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	49
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pilih	50
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang	51
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	52
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	52
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	53
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	54

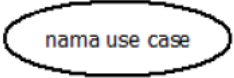
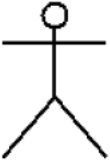



DAFTAR SIMBOL

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

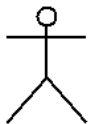

		dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Asosiasi / association	Komunikasi antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor


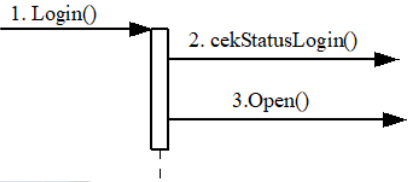
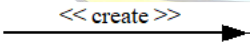
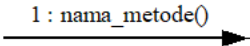
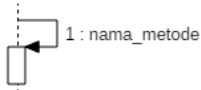
3. Simbol Activity Diagram

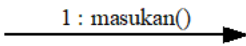
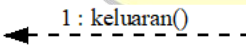
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari 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
 <p>Atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">nama_aktor</div> <p>Tanpa Waktu Aktif</p>	<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>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama_objek : Nama_kelas</div>	<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 Laporan Penjualan.....	93
Lampiran B - 1 Data Produk	94
Lampiran B - 2 Data Pesanan	95
Lampiran C - 1 Laporan Penjualan.....	96
Lampiran D - 1 Barang	97
Lampiran D - 2 Pesanan.....	97
Lampiran D - 3 Pelanggan	98
Lampiran D - 4 Pembayaran	98
Lampiran D - 5 Pengiriman	99
Lampiran D - 6 Kota.....	99
Lampiran D - 7 Kota.....	100
Lampiran E - 1 Surat Balasan	101
Lampiran F - 1 Kartu Bimbingan.....	102
Lampiran G - 1 Biodata	103

