

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FROZEN FOOD*
BERBASIS WEB PADA MELLY SOSIS PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FROZEN FOOD*
BERBASIS WEB PADA MELLY SOSIS PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



Oleh:

WIRANTO

1922500179

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1922500179
Nama : Wiranto
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FROZEN FOOD*
BERBASIS WEB PADA MELLY SOSIS
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa Laporan Tugas akhir saya adalah hasil karya sendiri, tidak membeli, membayar pihak lain untuk membuatkan, dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Skripsi ini terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 24 Juli 2023

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAL TEMPAT', and 'BD9AKX47662362'.

(Wiranto)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FROZEN FOOD* BERBASIS WEB PADA MELLY SOSIS PANGKALPINANG MENGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiranto
1922500179

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 24 Juli 2023

Anggota Penguji



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 0206098301

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Sarwindah, S.Kom., M.M
NIDN. 0212068601

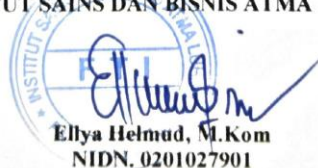
Ketua Penguji



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Ellya Helmut, 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 Drs. Harry Sudjianto, MM., MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, 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 Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Sarwindah, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing Skripsi ISB Atma Luhur.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 24 Juli 2023

Penulis

ABSTRACT

Melly Sosis is one of the UMKM (Micro, Small and Medium Enterprises) that provides various types of Frozen Food needs. Currently, Melly Sausage is still done manually in selling various types of Frozen Food products. The purpose of writing this report is intended to develop useful business processes and also provide convenience for users where internet technology is growing. E-commerce is a transaction process through online media where an individual with another group gets their needs and wants by buying, offering and exchanging something that has value or price. Frozen food is a series of preservation processes in food products with various steps to inhibit spoilage and have limited storage time. With the design of this online sales system web, it can make it easier in the field of sales, searching for data will be easier and faster in making reports, there will be no discrepancies or errors in inputting data and prices of goods. And it makes it easier for transactions to order the products you want to buy or to find out the prices and quality of products, with the Web, this sales system can help expedite and improve the sales process which is still manual.

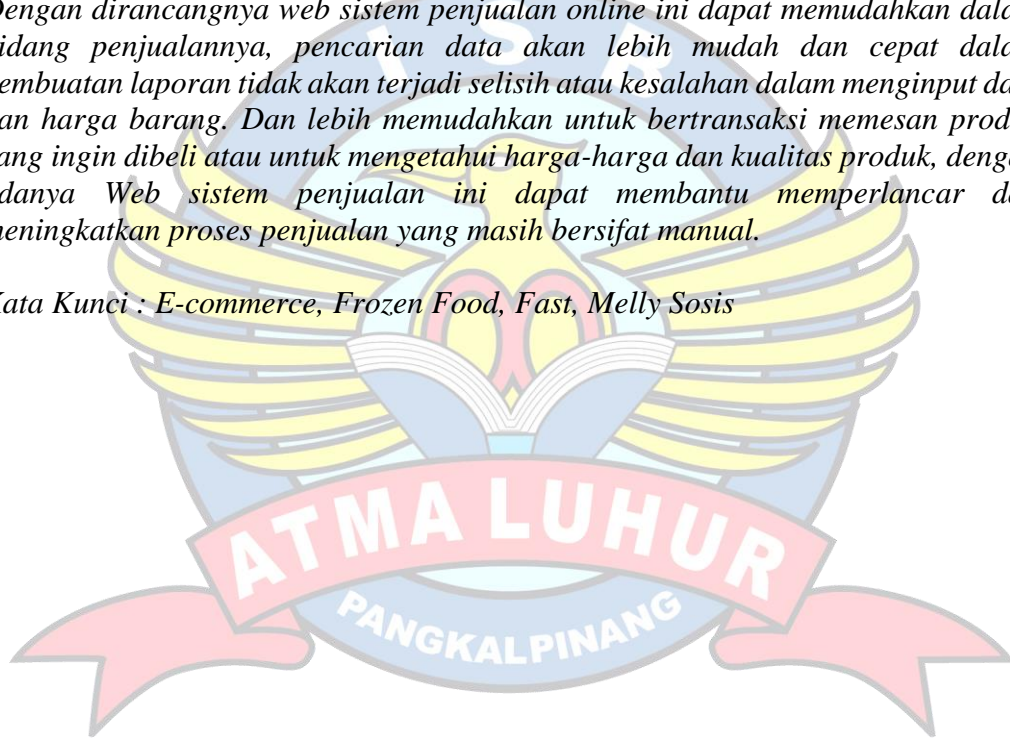
Keywords : E-commerce, Frozen Food, Fast



ABSTRAK

Melly Sosis merupakan salah satu UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) yang menyediakan berbagai jenis kebutuhan Frozen Food. Melly Sosis pada saat ini masih dilakukan secara manual dalam penjualan berbagai jenis produk Frozen Food. Tujuan dari penulisan laporan ini ditujukan untuk mengembangkan proses bisnis yang bermanfaat dan juga memberikan kemudahan bagi user dimana teknologi internet semakin berkembang. E-commerce adalah Suatu proses transaksi melalui media online dimana seorang individu dengan kelompok lain mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan membeli, menawarkan dan bertukar sesuatu yang mempunyai nilai atau harga. Frozen food adalah serangkaian proses pengawetan di dalam produk makanan dengan berbagai langkah untuk menghambat pembusukan serta memiliki batas waktu penyimpanan. Dengan dirancangnya web sistem penjualan online ini dapat memudahkan dalam bidang penjualannya, pencarian data akan lebih mudah dan cepat dalam pembuatan laporan tidak akan terjadi selisih atau kesalahan dalam menginput data dan harga barang. Dan lebih memudahkan untuk bertransaksi memesan produk yang ingin dibeli atau untuk mengetahui harga-harga dan kualitas produk, dengan adanya Web sistem penjualan ini dapat membantu memperlancar dan meningkatkan proses penjualan yang masih bersifat manual.

Kata Kunci : E-commerce, Frozen Food, Fast, Melly Sosis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
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.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Sistem Informasi	4
2.2 <i>E-Commerce</i>	4
2.3 Pengertian UMKM	4
2.4 MySQL.....	5
2.5 <i>Pengertian Frozen food</i>	5
2.6 <i>Pengertian Website</i>	5
2.7 Model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	5
2.8 Metode Berorientasi Objek.....	7
2.9 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	8
2.10 ERD (Entity Relationship Diagram).....	9
2.11 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	10
2.12 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	14
3.2 Metode Pengembangan Sistem	16

3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	16
3.4	Software Pendukung.....	17
3.5	Kerangka Penelitian	18
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1	Tinjauan Umum.....	20
4.1.1	Profil dan Sejarah Melly Sosis.....	20
4.1.2	Visi dan Misi Organisasi.....	21
4.1.3	Struktur Organisasi	22
4.1.4	Tugas dan Wewenang	22
4.2	Analisa Sistem.....	23
4.2.1	Analisa Proses Bisnis Berjalan	23
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	25
4.2.3	Analisis Dokumen sistem Berjalan.....	29
4.3	Analisa Kebutuhan	31
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan.....	31
4.4	Analisa Sistem.....	35
4.4.1	<i>Package Diagram</i>	35
4.4.2	Use Case Diagram.....	36
4.4.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	40
4.5	Rancangan Basis Data	46
4.5.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	46
4.5.2	Transformasi ERD ke LRS	47
4.5.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	48
4.5.4	Tabel.....	49
4.5.5	Spesifikasi Basis Data	51
4.6	Rancangan Dokumen Usulan	56
4.7	<i>Deployment Diagram</i>	60
4.8	<i>Class Diagram</i>	61
4.9	Struktur Tampilan.....	62
4.10	Rancangan Layar	63
4.11	Sequence Diagram	76
BAB V PENUTUP		92

5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	92
	DAFTAR PUSTAKA	94
	LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN	96
	LAMPIRAN B ANALISA MASUKKAN	100
	LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	103
	LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	109
	LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	113
	LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	116
	LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN ANTI PLAGIAT	118
	LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....	120



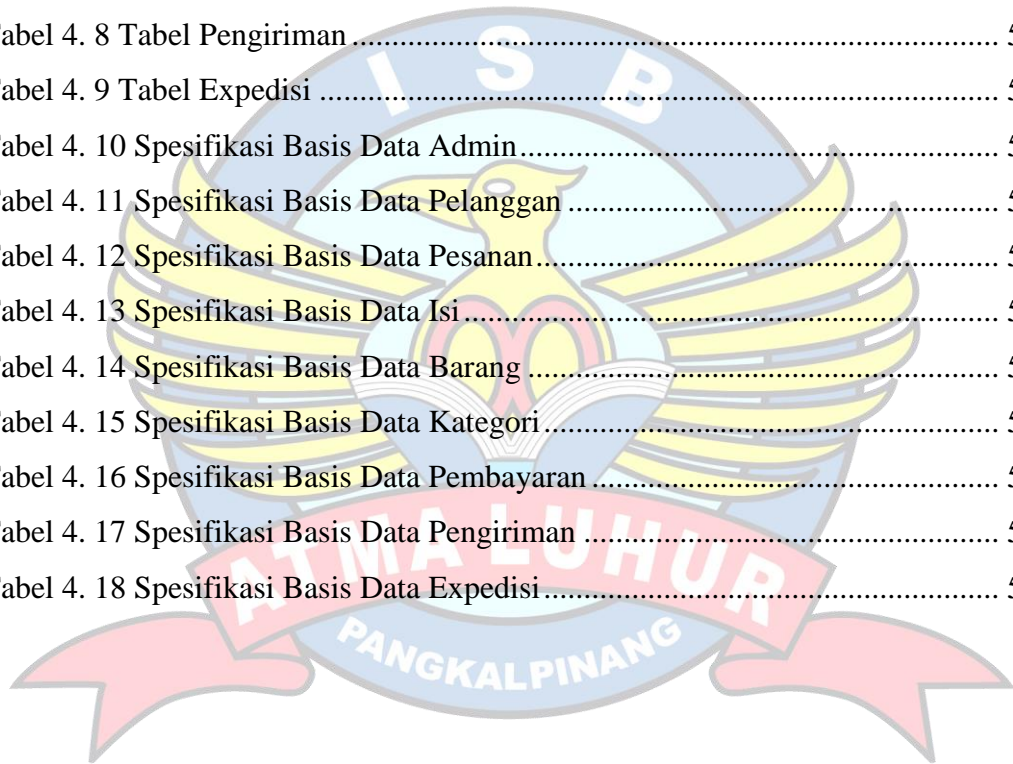
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	19
Gambar 4. 1 Toko Melly Sosis	20
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Melly Sosis.....	22
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Data Barang	25
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Melly Sosis Frozen Food.....	26
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Data Pelanggan	27
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Laporan Penjualan	28
Gambar 4. 7 <i>Package Diagram</i>	35
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Admin Master.....	36
Gambar 4. 9 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Admin Transaksi	37
Gambar 4. 10 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Admin Laporan.....	38
Gambar 4. 11 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Pelanggan	39
Gambar 4. 12 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	46
Gambar 4. 13 Transformasi ERD ke LRS	47
Gambar 4. 14 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	48
Gambar 4. 15 <i>Deployment Diagram</i>	60
Gambar 4. 16 <i>Class Diagram</i>	61
Gambar 4. 17 Struktur Tampilan	62
Gambar 4. 18 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	63
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Dashboard Admin	63
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Master Pelanggan	64
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Master Kategori.....	64
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Master Barang	65
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Master Expedisi.....	65
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Transaksi Pesanan	66
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Data Transaksi Pembayaran.....	66
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Transaksi Form Pengiriman	67
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Transaksi Data Pengiriman	67
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Laporan Pesanan	68

Gambar 4. 29 Rancangan Layar Tampilkan Laporan Pesanan	68
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Laporan Pembayaran.....	69
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Tampilkan Laporan Pembayaran	69
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Laporan Pengiriman	70
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Tampilkan Laporan Pengiriman.....	70
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Daftar Pelanggan Baru	71
Gambar 4. 35 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	71
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Beranda Pelanggan.....	72
Gambar 4. 37 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	72
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Data Pesanan	73
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Cetak Bukti Pesanan	73
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Pembayaran.....	74
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Data Pembayaran	74
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Cetak Bukti Pembayaran.....	75
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Pengiriman	75
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram Login</i> Admin.....	76
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram Entry</i> Kategori	77
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram Entry</i> Barang.....	78
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram Entry</i> Expedisi	79
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	80
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	81
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pengiriman	82
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pesanan	83
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pembayaran.....	84
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pengiriman	85
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan	86
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram Login</i> Pelanggan	87
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	88
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pesanan	89
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pembayaran.....	90
Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram Entry</i> Lihat Pengiriman.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin	49
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan.....	49
Tabel 4. 3 Tabel Pesanan	49
Tabel 4. 4 Tabel Isi.....	49
Tabel 4. 5 Tabel Barang	50
Tabel 4. 6 Tabel Kategori.....	50
Tabel 4. 7 Tabel Pembayaran.....	50
Tabel 4. 8 Tabel Pengiriman	50
Tabel 4. 9 Tabel Expedisi	50
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	51
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	52
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan	52
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Isi	53
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang	53
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	54
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	54
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	55
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Expedisi.....	55




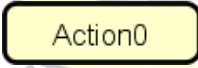


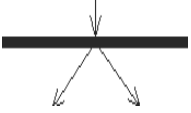



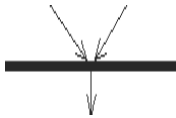
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Nota Pembelian	97
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan	98
Lampiran A - 3 Struk Pembayaran.....	99
Lampiran B - 1 Data Barang	101
Lampiran B - 2 Data Pelanggan	102
Lampiran C - 1 Cetak Bukti Pesanan	104
Lampiran C - 2 Laporan Pesanan	105
Lampiran C - 3 Cetak Bukti Pembayaran	106
Lampiran C - 4 Laporan Pembayaran	107
Lampiran C - 5 Laporan Pengiriman	108
Lampiran D - 1 Data Barang	110
Lampiran D - 2 Data Pelanggan	110
Lampiran D - 3 Data Kategori	111
Lampiran D - 4 Data Transaksi Pesanan	111
Lampiran D - 5 Data Expedisi	112
Lampiran D - 6 Data Pengiriman	112
Lampiran E - 1 Surat Pengantar Riset.....	114
Lampiran E - 2 Surat Balasan Riset	115
Lampiran F - 1 Kartu Bimbingan.....	117
Lampiran G - 1 Surat Keterangan Anti Plagiat.....	119

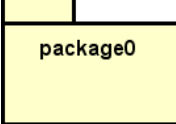



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram


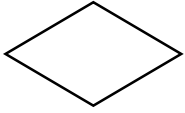

	<p><i>Start Point</i></p> <p>Simbol menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada system.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p><i>Activity</i></p> <p>Simbol menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><i>Transition State</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun <i>state</i> dan <i>activity</i>.</p>
	<p><i>Decision</i></p> <p>Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>
	<p><i>State</i></p> <p>Simbol menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.</p>

	<p><i>Join</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dengan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>

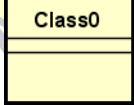


2. Usecase Diagram

	<p><i>Package</i></p> <p>Menambahkan paket baru pada diagram.</p>
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan suatu pengguna <i>software</i> pada aplikasi <i>user</i>.</p>
	<p><i>Use case</i></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas suatu sistem, sehingga pengguna sistem faham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>


3. Simbol Diagram Hubungan Entitas

	<p><i>Entitas</i></p> <p>Menggambarkan suatu kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan suatu himpunan entitas.</p>
	<p><i>Relasi</i></p> <p>Menggambarkan himpunan antar objek yang dibangun (<i>relationship</i>) atau menyatakan suatu himpunan yang ada diantara himpunan antitas.</p>
	<p><i>Garis Penghubung</i></p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas.</p>

4. Class Diagram

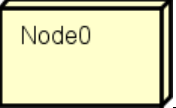

	<p><i>Class</i></p> <p>Menggambarkan kelas baru pada diagram.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Yaitu menggambarkan asosiasi relasi.</p>
	<p><i>Assosiation Class</i></p> <p>Menghubungkan kelas asosiasi pada suatu asosiasi kelas.</p>

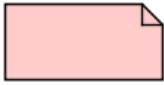
5. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu seperti perangkat, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p> <p>Menggambarkan suatu interaksi antara satu bahkan lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan</p>

 <p>Boundary0</p>	<p>bagian dari sistem yang bergantung pada pihaklain disekitarnya dan merupakan pembatas sitem dengan dunia luar.</p>
 <p>Control0</p>	<p><i>Control</i> Menggambarkan“perilaku pengatur”dengan mengkoodinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sitemm mennangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
 <p>Entity0</p>	<p><i>Entity</i> Menggambarkan informasi yang ahrus disimpan oleh sistem atau struktur data dari sebuah sistem.</p>
	<p><i>Object Message</i> Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><i>Message Of Self</i> Menggambarkan pesan aau hubungan objek sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><i>Object</i> Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasi harus disimpan.</p>

6. Deployment Diagram

	<p><i>Processor</i> Yaitu menambahkan prosesor pada diagram.</p>
	<p><i>Connection</i> Menambahkan penghubungantar komponen dalam diagram</p>

	<p><i>Note</i></p> <p>Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu sistem pesan anatar elemen.</p>
---	---

