

**PENGEMBANGAN *E-COMMERCE* KEMPELANG USAHA
RUMAHAN IBU LIZA MENGGUNAKAN MODEL FAST DI
KECAMATAN PARIT TIGA**

SKRIPSI



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

**PENGEMBANGAN *E-COMMERCE* KEMPELANG USAHA
RUMAHAN IBU LIZA MENGGUNAKAN MODEL FAST DI
KECAMATAN PARIT TIGA**

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
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500209
Nama : Fauzan
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN *E – COMMERCE* KEMPELANG
USAHA RUMAHAN IBU LIZA MENGGUNAKAN
MODEL FAST DI KECAMATAN PARIT TIGA

Menyatakan Bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri 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, 13 Juli 2023



FAUZAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


**PENGEMBANGAN *E-COMMERCE* KEMPELANG USAHA RUMAHAN
IBU LIZA MENGGUNAKAN MODEL FAST DI KECAMATAN PARIT
TIGA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fauzan
1922500209**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 26 Juli 2023

Anggota Penguji


**Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402**

Kaprodi Sistem Informasi


**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Dosen Pembimbing



**Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301**

Ketua/Penguji


**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Agustus 2023

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


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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini 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 hat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan ibu tercita yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.BA., 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 Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma luhur
8. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi
9. Ibu Liza selaku Pembimbing Lapangan

Pangkalpinang, Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

Kempelang ibu liza melakukan promosi melalui media sosial seperti *facebook*, *wahtsapp* dan *instagram* yang disebarluaskan melalui postingan yang dibagikan. Postingan yang dibagikan melalui media sosial dirasa belum efektif karena para calon pembeli masih susah dalam memperoleh informasi mengenai kemeplang ibu liza, harga dan kualitas yang disediakan. Sehingga para pembeli harus datang langsung ke rumah ibu liza untuk mendapat informasi yang lebih rinci dalam masalah harga dan kualitas yang disediakan. Solusi dari masalah yang dijelaskan diatas dengan menyediakan sebuah rancangan e-commerce yang akan mempermudah pembeli dalam mengakses informasi dan mampu membeli aneka produk secara *online* tanpa harus datang langsung ke usaha rumahan ibu liza dalam promosi usaha rumahan ibu liza secara manual.

Kata Kunci: Kempelang ibu Liza, *E-Commerce*, Model Fast



ABSTRACT

Mrs. Liza's kemeplang carried out promotions through social media such as Facebook, WhatsApp and Instagram which were disseminated through shared posts. Posts shared through social media were felt to be ineffective because prospective buyers were still having difficulty obtaining information about Mrs. Liza's kemeplang, prices and quality provided. So that buyers have to come directly to Mrs. Liza's house to get more detailed information on the price and quality issues provided. The solution to the problem described above is by providing an e-commerce design that will make it easier for buyers to access information and be able to buy various products online without having to come directly to Mrs. Liza's home business in promoting Mrs. Liza's home business manually.

Keywords: Kempelang mrs liza, E-Commerce, Fast



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematika penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi <i>e-commerce</i>	5
2.2 Definisi kempelang	5
2.3 Model fast	6

2.4 OOAD (Object Oriented Analisis Design)	7
2.5 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	7
2.6 Software Pendukung	9
2.7 Tinjauan penelitian terdahulu.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
3.2 Metode OOAD (<i>Object Oriented Analisis Desain</i>).....	15
3.3 Tools Pengembangan Sistem	15
BAB IV PEMBAHASAN.....	16
4.1 Sejarah.....	16
4.2 Struktur organisasi	17
4.3 Tugas dan wewenang	17
4.4 Analisa sistem	18
4.4.1. Analisa proses bisnis.....	18
4.4.2 <i>Activity</i> diagram	19
4.4.3 Anlisa keluaran dan masukan	22
4.4.4 Identifikasi kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	24
4.5 <i>Package Diagram</i>	26
4.6 <i>Use Case diagram</i>	27
4.6.1 <i>Use Case diagram</i> aktor admin.....	27
4.6.2 <i>Use case Diagram</i> aktor pelanggan.....	28
4.7 Deskripsi Use case Diagram	29
4.7.1 Deskripsi use case berdasarkan aktor admin.....	29

4.7.2 Deskripsi use case Berdasarkan Aktor pelanggan.....	32
4.8 Perancangan basis data (<i>logical design</i>)	34
4.8.1 <i>Entity relationship diagram</i> (ERD).....	34
4.8.2 Tranformasi ERD ke LRS	35
4.8.3 LRS (<i>logical record structure</i>).....	36
4.9 Tabel.....	37
4.10 Spesifikasi Basis Data	39
4.11 Rancangan Usulan dan Keluaran	44
4.12 <i>Deployment Diagram</i>	48
4.13 Struktur tampilan.....	49
4.14 <i>Class Diagram</i>	50
4.15 Desain Fisik (<i>Logical Design</i>)	51
4.15.1 Rancangan layar	51
4.15.2 <i>Sequence Diagram</i>	63
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN A KELUARAN SISITEM BERJALAN	79
LAMPIRAN B MASUKAN SISITEM BERJALAN	82
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	83
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	86
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN	91
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET	93

LAMPIRAN G HASIL PLAGIASI96
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....98



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Model Fast.....	13
Gambar 4. 1 Struktur organisasi kempelang ibu liza	17
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> pendataan barang	19
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> proses penjualan barang.....	20
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> proses laporan penjualan	21
Gambar 4. 5 <i>Package Diagram</i>	25
Gambar 4. 6 <i>Use Case Diagram</i> admin	27
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram</i> pelanggan.....	28
Gambar 4. 8 <i>Entity Relationship Diagram</i>	34
Gambar 4. 9 Tranformasi ERD ke LRS.....	35
Gambar 4. 10 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	36
Gambar 4. 11 <i>Deployment Diagram</i>	48
Gambar 4. 12 Struktur Tampilan	49
Gambar 4. 13 <i>Class Diagram</i>	50
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Login Admin	51
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Halaman Utama.....	51
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Data Kategori	52
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	52
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Data Barang.....	53
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Tambah Barang	53
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Data Kota	54
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Tambah Kota	54
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	55
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Data Pembayaran	55
Gambar 4. 24 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	56
Gambar 4. 25 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pengiriman.....	56
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	57
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Daftar Pelanggan.....	57

Gambar 4. 28 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	58
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Data Barang.....	58
Gambar 4. 30 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	59
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Tambah Keranjang	59
Gambar 4. 32 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	60
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	60
Gambar 4.34 Rancangan Layar Data Pesanan.....	61
Gambar 4. 34 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran	61
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Riwayat Pesanan	62
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	63
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Barang.....	64
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Kategori	65
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Kota.....	66
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	67
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Pembayaran	68
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Pesanan.....	69
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Pengiriman	70
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	71
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pelanggan.....	72
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	73
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Pesanan.....	74
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Pembayaran.....	75

DAFTAR TABEL





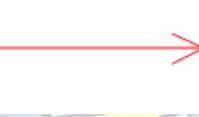
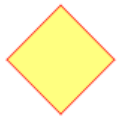
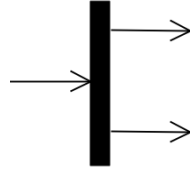
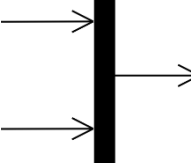
	Halaman
Tabel 4. 1 Admin.....	37
Tabel 4. 2 Pelanggan	37
Tabel 4. 3 Pemesanan.....	37
Tabel 4. 4 Pembayaran.....	37
Tabel 4. 5 Barang	38
Tabel 4. 6 Ada.....	38
Tabel 4. 7 Kategori.....	38
Tabel 4. 8 Kota.....	38
Tabel 4. 9 Pengiriman	38
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	39
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	39
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pemesanan.....	40
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	41
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang	41
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Barang Ada.....	42
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	42
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Kota.....	43
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	43

DAFTAR SIMBOL

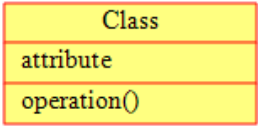
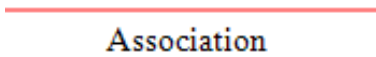
1. Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		<p>Use case</p> <p>Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
2		<p>Actor</p> <p>Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.</p>
3		<p>Association</p> <p>Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan <i>use case</i> atau <i>use case</i> dengan <i>use case</i>.</p>
4		<p>Include</p> <p>Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.</p>
5		<p>Extend</p> <p>Menunjukkan suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

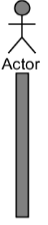

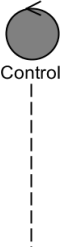
2. Simbol Activity Diagram

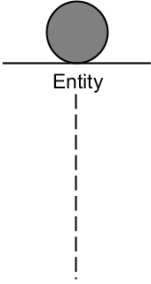
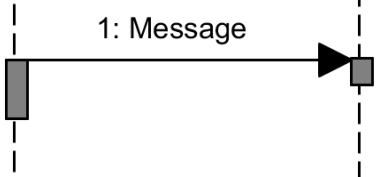
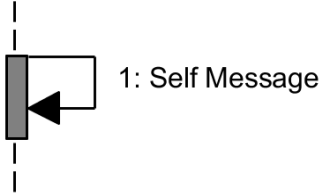
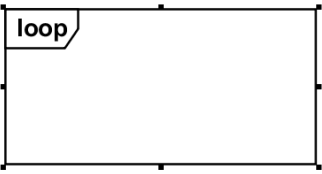
No	Simbol	Keterangan
1		Initial Node Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity diagram</i> .
2		Activity Final Node Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i>
3		Swimline Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		Activity <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		Decision Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		Fork (Percabangan) Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		Join (Penggabungan) Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

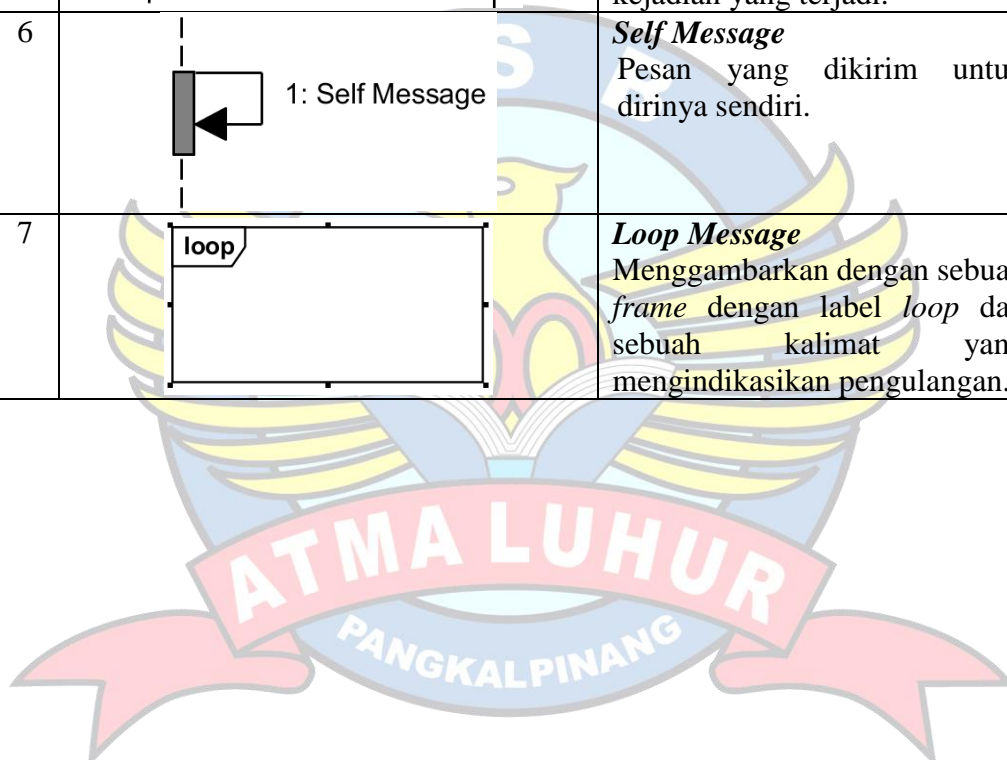
3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p>Class Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.</p>
2		<p>Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara class.</p>

4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p>Actor Mengambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p>Boundary Mengambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
3		<p>Control Mengambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>

4		<p>Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
5		<p>Message Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
6		<p>Self Message Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
7		<p>Loop Message Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.</p>



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Laporan Penjualan.....	80
Lampiran A - 2 Nota.....	81
Lampiran B - 1 Data Barang.....	83
Lampiran C - 1 Laporan Penjualan.....	85
Lampiran D - 1 Data Barang.....	87
Lampiran D - 2 Data Pelanggan.....	87
Lampiran D - 3 Data Pesanan.....	88
Lampiran D - 4 Data Pembayaran.....	88
Lampiran D - 5 Data Kota.....	89
Lampiran D - 6 Data Pengiriman.....	89
Lampiran D - 7 Data Kategori.....	90
Lampiran E - 1 Kartu Bimbingan.....	92
Lampiran F - 1 Surat Keterangan Riset.....	94
Lampiran F - 2 Surat Balasan Riset Skripsi.....	95
Lampiran G - 1 Hasil Plagiasi.....	97
Lampiran H - 1 Biodata Penulis.....	99

