

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BERBASIS WEB PADA MINIMARKET *TRUE*
MART PANGKALPINANG**

SKRIPSI



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

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BERBASIS WEB PADA MINIMARKET *TRUE*
MART 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
2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1922500075

Nama : Derma Anzeny

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BERBASIS WEB PADA MINIMARKET *TRUE
MART* 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 yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 7 Agustus 2023



Derma Anzeny

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS WEB PADA MINIMARKET *TRUE MART* PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Derma Anzeny
1922500075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 08 Agustus 2023

Anggota Penguji



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 0206098301



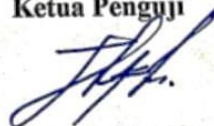
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Ketua Penguji



Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Agustus 2023

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



Ellya Helmiud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya penyusunan laporan skripsi dengan judul “Sistem Informasi E-commerce Sebagai Media Promosi Berbasis Web Pada Minimarket *True Mart* Pangkalpinang” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.

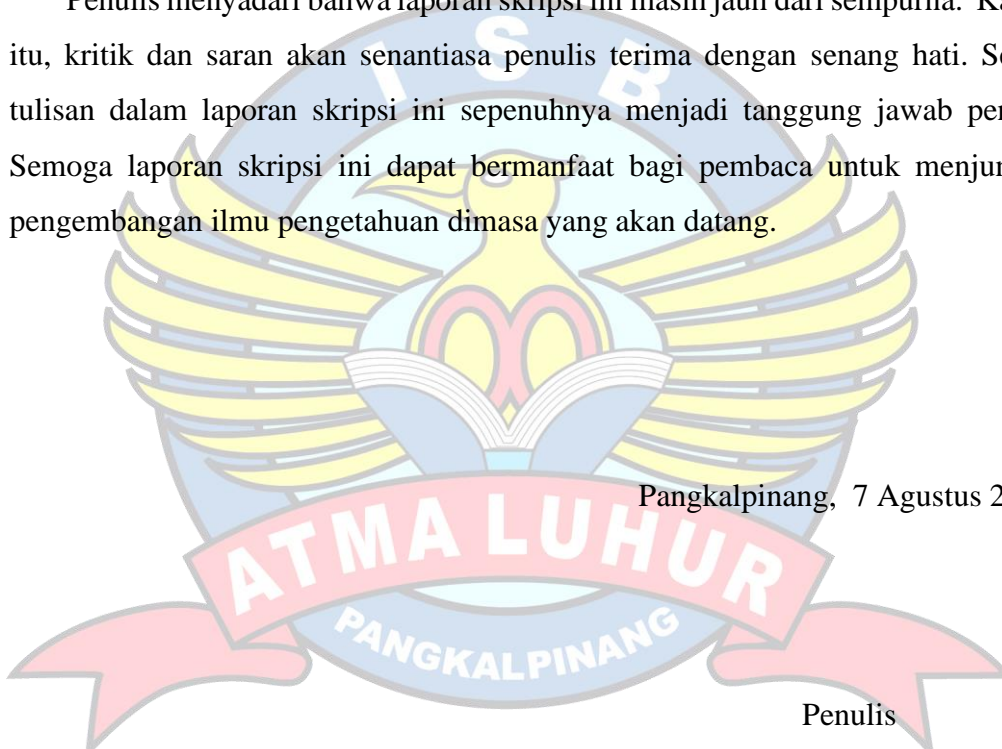
Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian skripsi ini, penulis menemui banyak kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, doa, dan kerja sama dari berbagai pihak, kendala-kendala yang ada dapat diatasi dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Orang tua tercinta yang telah mendukung penulis baik secara moril atau materil.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., 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 Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini.

9. Ibu Delpiah Wahyuningsih M.Kom., yang telah mendukung dan memberikan arahan serta nasehat dalam melakukan program penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen, staf, dan karyawan ISB Atma Luhur yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menuntut ilmu di ISB Atma Luhur.
11. Rekan-rekan mahasiswa, terutama untuk mahasiswa Program Studi Sistem Informasi angkatan 2019 ISB Atma Luhur.
12. Serta semua pihak yang telah banyak membantu serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Semua tulisan dalam laporan skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menjunjung pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

Pangkalpinang, 7 Agustus 2023



Penulis

ABSTRACT

Minimarket True Mart is a retail company located on Jl. Depati Amir Stadium. Air Salemba Village, Gabek District, Pangkalpinang City, Bangka Belitung Province which has business activities serving and providing a place to shop for daily necessities for consumers. Minimarket True Mart performs a direct and online sales system. Minimarket True Mart faces stiff competition because more and more similar businesses are popping up. Therefore, True Mart Minimarket should adopt strategic measures to boost customer satisfaction and enhance the quality of their current products and services. Currently Minimarket True Mart lacks promotions in the supermarket. In addition, customers who visit True Mart Minimarket also lack information regarding existing products. The advantage that can be obtained from True Mart through the E-commerce system is that it can increase revenue by selling online without any space and time limitations. The Rapid Application Development (RAD) model is utilized for the development of this system, which makes use of the PHP programming language and MySQL as the database designer. This system can be modeled using UML, a tool. To bypass this manual framework, an Internet business based site that advances the development and flourishing of a firm is constructed. An information system for e-commerce design based on a website contains the study's findings.

Keywords: E-commerce, True Mart Minimarket, Promotion, Web-Based System, Rapid Application Development (RAD) Model



ABSTRAKSI

True Mart Minimarket adalah sebuah perusahaan ritel yang terletak di Jl. Stadion Depati Amir, Kelurahan Air Salemba, Kecamatan Gabek, Kota Pangkalpinang, Provinsi Bangka Belitung. Bisnis mereka melibatkan layanan dan penyediaan tempat berbelanja untuk barang-barang kebutuhan sehari-hari bagi para pelanggan. Selain melayani penjualan secara langsung, *True Mart* Minimarket juga menyediakan layanan penjualan *online*. Dalam menghadapi persaingan ketat karena banyaknya usaha serupa yang bermunculan, Minimarket *True Mart* harus mengambil langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Salah satu langkah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas barang dan layanan yang disediakan. Sekarang Minimarket True Mart kurangnya promosi yang ada pada supermarket tersebut. Selain itu, pelanggan yang mengunjungi Minimarket *True Mart* kurang mengetahui informasi terkait produk-produk yang ada. *True Mart* dapat mengalami keuntungan melalui sistem E-commerce dengan meningkatkan pendapatan melalui penjualan secara online tanpa batasan waktu dan lokasi. Model *Rapid Application Development* (RAD) digunakan untuk pengembangan sistem ini, yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai perancang basis data. Sistem ini dapat dimodelkan menggunakan UML. Untuk melewati kerangka kerja manual ini, sebuah situs berbasis bisnis Internet yang memajukan perkembangan dan pertumbuhan perusahaan. Sebuah sistem informasi perancangan e-commerce berbasis website berisi hasil temuan penelitian.

Kata Kunci: *E-commerce*, Minimarket *True Mart*, Promosi, Sistem Berbasis Web, Model *Rapid Application Development* (RAD)



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	v
ABTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Pengertian E-Commerce</i>	7
2.2 <i>Jenis-jenis E-Commerce</i>	7
2.3 <i>Kelebihan E-Commerce</i>	7
2.4 <i>Definisi Sistem Informasi</i>	8
2.5 <i>Definisi Minimarket</i>	8
2.6 <i>Definisi Promosi</i>	9
2.7 <i>Model Rapid Application Development (RAD)</i>	10
2.7.1 <i>(Requirement Planning)</i>	10

2.7.2 (<i>Design System</i>)	10
2.7.3 (<i>Implementation</i>)	10
2.8 Tool Pengembangan Sistem.....	10
2.8.1 <i>Activity Diagram</i>	12
2.8.2 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.8.3 <i>Package Diagram</i>	14
2.8.4 <i>Deployment Diagram</i>	14
2.8.5 <i>Sequence Diagram</i>	14
2.9 Software Pendukung	13
2.9.1 XAMPP	13
2.9.2 MySQL.....	14
2.9.3 Phpmysql	15
2.9.4 WebServer.....	15
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	25
3.1.1. Perencanaan.....	21
3.1.2. Analisis.....	21
3.1.2. Perancangan	21
3.1.2. Implementasi Sistem	21
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	22
3.3 Tools/ Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	22
3.3.1 Tools Activity Diagram	22
3.3.2 Tools Use Case Diagram.....	22
3.3.3 Tools Package Diagram	22
3.3.4 Tools Deployment Diagram.....	23
3.3.5 Tools Sequence Diagram	23
3.4 Kerangka Penelitian	24

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum	25
1.4.1. Sejarah Tempat Penelitian	25
1.4.2. Struktur Organisasi	25
1.4.3. Tugas dan Wewenang	26
4.2 Analisa Proses Bisnis	27
4.3 Activity Diagram.....	28
4.4 Analisa Keluaran.....	31
4.5 Analisa Masukan.....	32
4.6 Identifikasi Kebutuhan.....	33
4.7 <i>Package Diagram</i>	36
4.8 <i>Use Case Diagram</i>	37
4.9 Deskripsi <i>Use Case</i>	38
4.10 Entity Relationship Diagram (ERD)	45
4.11 Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS)	46
4.12 Logical Record Structure (LRS)	47
4.13 Spesifikasi Basis Data	48
4.14 Rancangan Antar Muka.....	57
4.15 Struktur Tampilan	59
4.16 Rancangan Layar.....	60
4.17 Sequence Diagram	70
4.18 Class Diagram	80
4.19 Deployment Diagram	80
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1: Tahapan Model RAD.....	10
Gambar 3.1 : Model Pengembangan Sistem.....	20
Gambar 3.2 : Kerangka Penelitian.....	24
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi.....	25
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pencatatan Data Barang.....	28
Gambar 4.3 : Activity Diagram Penjualan Barang.....	29
Gambar 4.4 : Activity Diagram Transaksi Pembayaran.....	30
Gambar 4.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan.....	36
Gambar 4.6 : <i>Package Diagram</i>	36
Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	37
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	37
Gambar 4.9 : ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	45
Gambar 4.10 : Transformasi ERD ke LRS.....	46
Gambar 4.11 : <i>Logical Relational Structure</i> (LRS).....	47
Gambar 4.12 : Struktur Tampilan.....	59
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Halaman Admin <i>Login</i>	60
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Admin Dashboard.....	60
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Pelanggan.....	61
Gambar 4.16: Rancangan Layar Halaman Admin Data Kategori.....	61
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Halaman Admin <i>Entry</i> Kategori.....	62
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Halaman Admin Data Barang.....	62
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Halaman Admin <i>Entry</i> Barang.....	63
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Halaman Admin Data Kota.....	63
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Halaman Admin <i>Entry</i> Kota.....	64
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Halaman Admin Data Kurir.....	64
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Halaman Admin <i>Entry</i> Kurir.....	65
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Pesanan.....	66
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Pembayaran.....	66
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Halaman Admin Lihat Pengiriman.....	66
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Halaman Admin Laporan Penjualan.....	67
Gambar 4.28 : Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan.....	67
Gambar 4.29 : Rancangan Layar Halaman Pelanggan Login.....	68
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Halaman Pelanggan <i>Entry</i> Pesanan.....	68
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Halaman Pelanggan Proses Pembayaran.....	68
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Pelanggan Bukti Pembayaran.....	69
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Halaman Pelanggan History Pesanan.....	70
Gambar 4.35 : <i>Sequance Diagram</i> Admin <i>Login</i>	71
Gambar 4.35 : <i>Sequance Diagram</i> Admin <i>Entry</i> Barang.....	71
Gambar 4.36 : <i>Sequance Diagram</i> Admin <i>Entry</i> Kategori.....	72
Gambar 4.37: <i>Sequance Diagram</i> Admin <i>Entry</i> Kurir.....	73
Gambar 4.38 : <i>Sequance Diagram</i> Admin <i>Entry</i> Pengiriman.....	74
Gambar 4.39 : <i>Sequance Diagram</i> Admin Lihat Data Pelanggan.....	74
Gambar 4.40 : <i>Sequance Diagram</i> Admin Lihat Pesanan.....	75
Gambar 4.41 : <i>Sequance Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran.....	75

Gambar 4.42 : <i>Sequance</i> Diagram Lihat/Cetak Nota.....	76
Gambar 4.43 : <i>Sequance</i> Diagram Lihat/Cetak Laporan Penjualan.....	76
Gambar 4.44 : <i>Sequance</i> Diagram Buat Akun.....	77
Gambar 4.45 : <i>Sequance</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan.....	77
Gambar 4.46 : <i>Sequance</i> Diagram <i>Entry</i> Pesanan.....	78
Gambar 4.47: <i>Sequance</i> Diagram <i>Entry</i> Pembayaran.....	79
Gambar 4.48 : <i>Sequance</i> Diagram Lihat History Pesanan.....	79
Gambar 4.49 : <i>Class</i> Diagram.....	80
Gambar 4.50 : <i>Deployment</i> Diagram.....	80



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Admin.....	48
Tabel 4.2 Pelanggan.....	48
Tabel 4.3 Pesanan.....	48
Tabel 4.4 Ada.....	49
Tabel 4.5 Barang.....	49
Tabel 4.6 Kategori.....	49
Tabel 4.7 Kota.....	49
Tabel 4.8 Pembayaran.....	50
Tabel 4.9 Pengiriman.....	50
Tabel 4.10 Kurir.....	50
Tabel 4.11 Nota.....	50
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Admin.....	51
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	52
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Ada.....	53
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Barang.....	53
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	54
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	55
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	55
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	56
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Kurir.....	56
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Nota.....	64



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



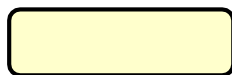
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Activity

Menggambarkan proses bisnis.



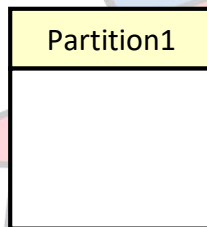
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

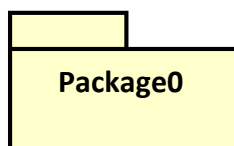
Menggambarkan aliran perpindahan control antara *state*.



Swimlane

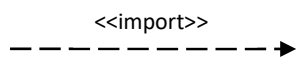
Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



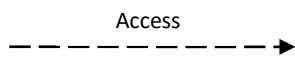
Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.



Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.



Access

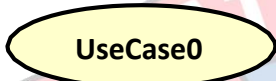
Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bias digunakan pada nama sumber paket.

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna system paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

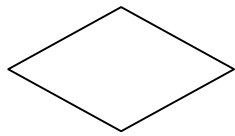
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



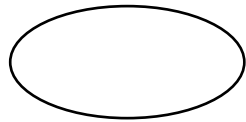
Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

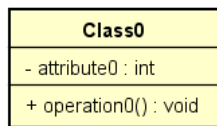
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Class Diagram



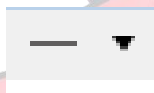
Class

Kelas pada struktur sistem.



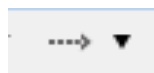
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association Dependency

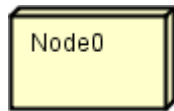
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarkelas.



Generalization

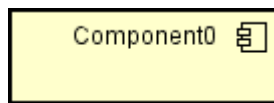
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol *Deployment Diagram*



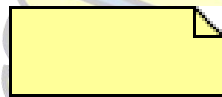
Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



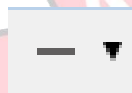
Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi

pengaruh pada elemen lain

Simbol *Sequence Diagram*



Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



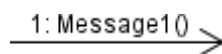
Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



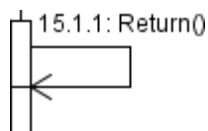
Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.



Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.



Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota	86
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	87
Lampiran B-1 Data Barang	89
Lampiran B-2 Data Pesanan	90
Lampiran C-1 Nota.....	92
Lampiran C-2 Laporan Penjualan	92
Lampiran D-1 Data Kategori.....	94
Lampiran D-2 Data Barang	94
Lampiran D-3 Data Kurir	95
Lampiran D-4 Data Pelanggan	95
Lampiran D-5 Data Pesanan	96
Lampiran D-6 Data Pembayaran.....	96
Lampiran D-7 Data Pengiriman	97
Lampiran E Kartu Bimbingan	99
Lampiran F-1 Surat Keterangan Riset.....	101
Lampiran F-1 Balasan Surat Permohonan Skripsi	102
Lampiran G-1 Biodata.....	104
Lampiran G-2 Hasil Plagiasi	105