

**PENERAPAN E-COMMERCE SEBAGAI SARANA PROMOSI
UNTUK MENINGKATKAN OMSET PADA SINGGALANG
OUTDOOR**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 2022500025	REZA REZITA
2. 2022500132	MELLY PUTRI MAHARANI
3. 2022520023	RAMA ERLANGGA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500025
Nama : Reza Rezita
2. NIM : 2022500132
Nama : Melly Putri Maharani
3. NIM : 2022520023
Nama : Rama Erlangga

Judul KP : **Penerapan E-Commerce Sebagai Sarana Promosi Untuk Meningkatkan Omset Pada Singgalang Outdoor**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Nama

Tanda Tangan

1. Reza Rezita
2. Melly Putri Maharani
3. Rama Erlangga





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata I
Judul : **PENERAPAN E-COMMERCE SEBAGAI SARANA
PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN OMSET PADA
SINGGALANG OUTDOOR**

NIM	NAMA
1. 2022500025	REZA REZITA
2. 2022500132	MELLY PUTRI MAHARANI
3. 2022520023	RAMA ERLANGGA

Menyetujui,
Pembimbing

Hamidah, S.Kom, M.Kom
NIDN 0210048302

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,

Tariman

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Reza Rezita (2022500025)
2. Melly Putri Maharani (2022500132)
3. Rama Erlangga (2022520023)

Telah Melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek dari 10 November 2023 sampai dengan 29 Februari 2024 dengan baik.

Nama Instansi : Singgalang Outdoor
Alamat : Jl. Gabek 1 Pangkalpinang

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan

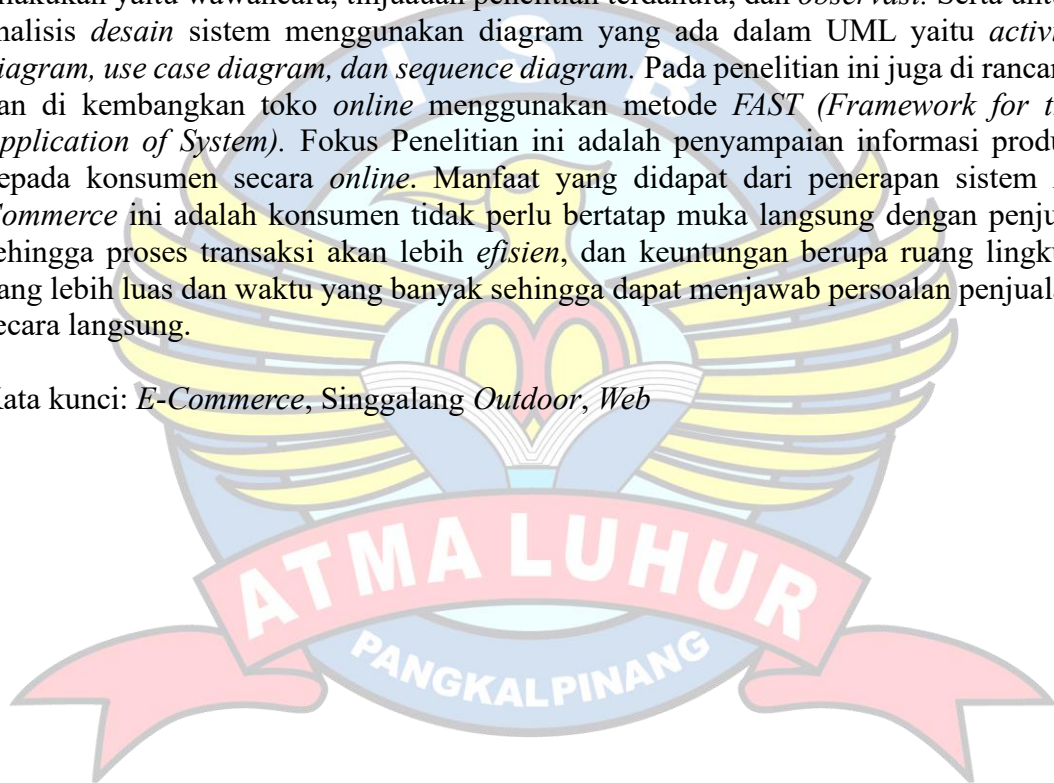


Tariman

ABSTRAK

Singgalang *Outdoor* adalah Perusahaan yang bergerak dalam bidang Bisnis yang menjual berbagai peralatan *outdoor*. Proses bisnis pada bagian penjualan barang di Toko Singgalang *Outdoor* tersebut masih bersifat konvensional dimana pelanggan harus mendatangi toko untuk membeli barang yang diinginkan, hal tersebut berkaitan dengan persoalan ruang lingkup dan waktu yang terbatas, proses transaksi kurang *efektif*. sehingga pelanggan tidak bertambah. Dari permasalahan tersebut maka dibuatkan sebuah *website E-Commerce*. Adapun langkah pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, tinjauan penelitian terdahulu, dan *observasi*. Serta untuk analisis *desain* sistem menggunakan diagram yang ada dalam UML yaitu *activity diagram*, *use case diagram*, dan *sequence diagram*. Pada penelitian ini juga di rancang dan di kembangkan toko *online* menggunakan metode *FAST (Framework for the Application of System)*. Fokus Penelitian ini adalah penyampaian informasi produk kepada konsumen secara *online*. Manfaat yang didapat dari penerapan sistem *E-Commerce* ini adalah konsumen tidak perlu bertatap muka langsung dengan penjual sehingga proses transaksi akan lebih *efisien*, dan keuntungan berupa ruang lingkup yang lebih luas dan waktu yang banyak sehingga dapat menjawab persoalan penjualan secara langsung.

Kata kunci: *E-Commerce*, Singgalang *Outdoor*, *Web*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul **"Penerapan E-commerce Sebagai Sarana Promosi Untuk Meningkatkan Omset Pada Singgalang Outdoor"** yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.

Kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

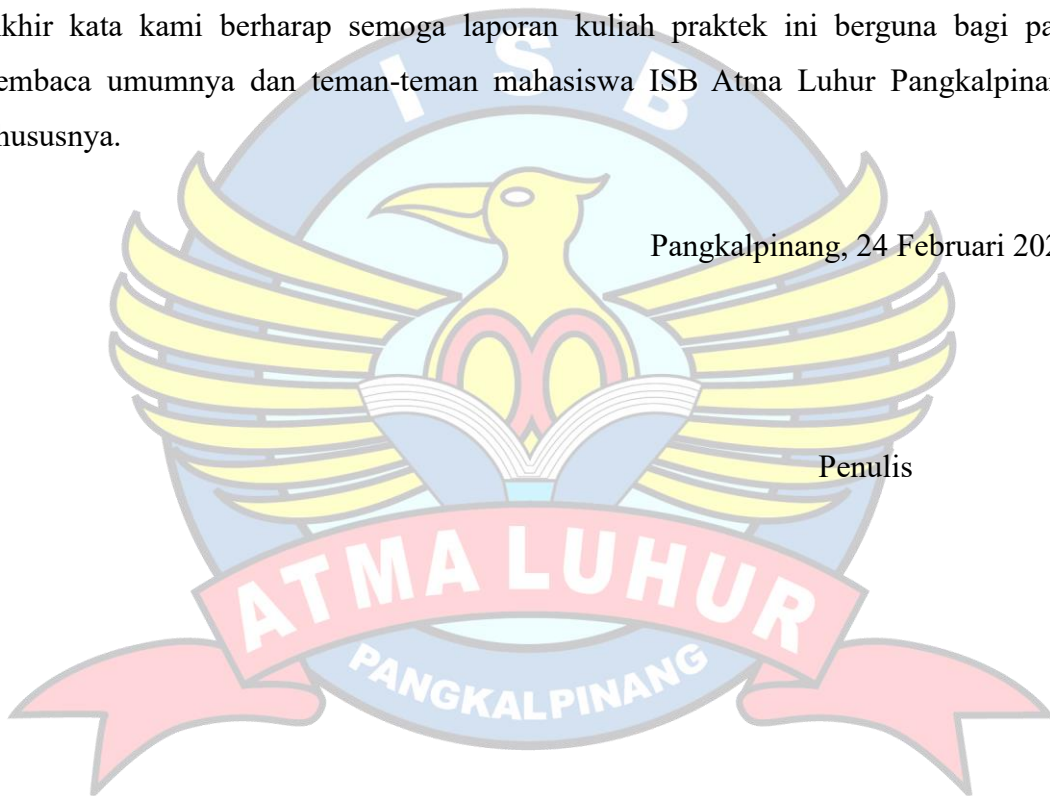
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta memberkahi anugerah dan kemudahan kepada kami dalam pembuatan laporan kuliah praktek ini.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, serta kakak-adik kami yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada kami baik semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. H. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M, M.BA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Wendi Usino, M.sc, M.M., selaku Rektor ISB Atma Luhur
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, S.Kom, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
8. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing kami sehingga kuliah praktek ini dapat terselesaikan.

9. Bapak Tariman Selaku Pemilik Singgalang Outdoor.
10. Seluruh Dosen dan Karyawan di ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama kami menuntut ilmu.
11. Teman-teman kami semua yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan memberikan dukungan secara mental.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata kami berharap semoga laporan kuliah praktek ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 24 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan	3
1.4.1 Manfaat Penulisan	3
1.4.2 Tujuan Penulisan	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Model Pengembangan Sistem.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Tools Pengembangan Sistem	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi	5
2.1.3 Sistem Informasi	5
2.2 E-commerce	5
2.3 Sarana Promosi	6
2.4 Omset	6
2.5 Model Pengembangan Sistem	7
2.5.1 Model FAST	7
2.5.2. Metode Pengembangan Sistem	8
2.6. Tools Pengembangan Perangkat Lunak	11
2.6.1 UML (Unified Modeling Language)	11
2.7 Tools Tambahan	12
2.7.1 ERD (Entity Relationship Diagram)	12
2.7.2 Transformasi ERD Ke LRS	14
2.7.3 Logical Record Structure (LRS)	14
2.7.4 Transformasi LRS ke Tabel Relasi	14
2.8 Penelitian Terdahulu	15

BAB III ORGANISASI

3.1 Gambaran Umum Toko Singgalang Outdoor	17
3.1.1 Sejarah Toko Singgalang Outdoor	17
3.1.2 Struktur Organisasi	18
3.1.3 Tugas dan Wewenang	18
3.1.4 Visi dan Misi Toko Singgalang Outdoor	19
3.1.5 Gambar Toko Singgalang Outdoor	20

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Analisa Sistem	21
4.1.1	Analisa Proses Bisnis	21
4.1.2	Analisa Dokumen Keluaran	25
4.1.3	Analisa Dokumen Masukan	26
4.2	Spesification	28
4.2.1	Identifikasi Kebutuhan	28
4.2.2	Perancangan UML	31
4.2.3	Package Diagram	31
4.2.4	Usecase Diagram Login	32
4.3	Deskripsi Usecase Diagram	33
4.3.1	Deskripsi Use Case Berdasarkan Aktor Bagian Pemilik	33
4.3.2	Deskripsi Use Case Berdasarkan Aktor Bagian Admin	35
4.3.3	Deskripsi Use Case Berdasarkan Aktor Bagian Pelanggan	38
4.4	Desain Logis (Logical Design)	41
4.4.1	Rancangan Basis Data	41
4.5	Class Diagram	44
4.6	Tabel	45
4.7	Spesifikasi Basis Data	47
4.8	Rancangan Layar	53
4.9	Sequence Diagram	66

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN		85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Rancangan Model <i>Fast</i>	8
Gambar 2.2 <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC)	9
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 3.2 Toko Singgalang Outdoor Tampak Depan	20
Gambar 3.3 Toko Singgalang Outdoor Tampak Dalam	20
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang.....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Barang Secara Langsung.....	22
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Transaksi Barang.....	23
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman	24
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	25
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	31
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Pemilik.....	32
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	32
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	33
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	41
Gambar 4.11 <i>Transformasi</i> ERD ke LRS	42
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	43
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	44
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Admin	53
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Utama.....	53
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Lihat Barang Admin	54
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Barang.....	54
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Lihat Ekspedisi	55
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Ekspedisi.....	55
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Jenis Barang.....	56

Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Jenis Barang.....	56
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Lihat Pesanan.....	57
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Lihat Pembayaran.....	57
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Cetak Nota.....	58
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pengiriman.....	58
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan.....	59
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman layar Menu Utama Pelanggan.....	60
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Buat Akun Pelanggan.....	60
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Pelanggan.....	61
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Lihat Barang.....	61
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Tentang Kami.....	62
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pemesanan.....	63
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Lihat Data Pesanan.....	64
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	64
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Status Pesanan.....	65
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Riwayat Pembelian.....	65
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Pemilik.....	66
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang.....	67
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	67
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> laporan Penjualan.....	68
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Admin.....	69
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Barang.....	69
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Barang.....	70
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Ekspedisi.....	71
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan.....	71
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan Admin.....	72
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran.....	73
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Pengiriman.....	73
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	74

Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota	75
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun	76
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	76
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	77
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pesanan.....	77
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Entry Bukti Pembayaran.....	78
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Status Pesanan	79
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Riwayat Pembelian	80

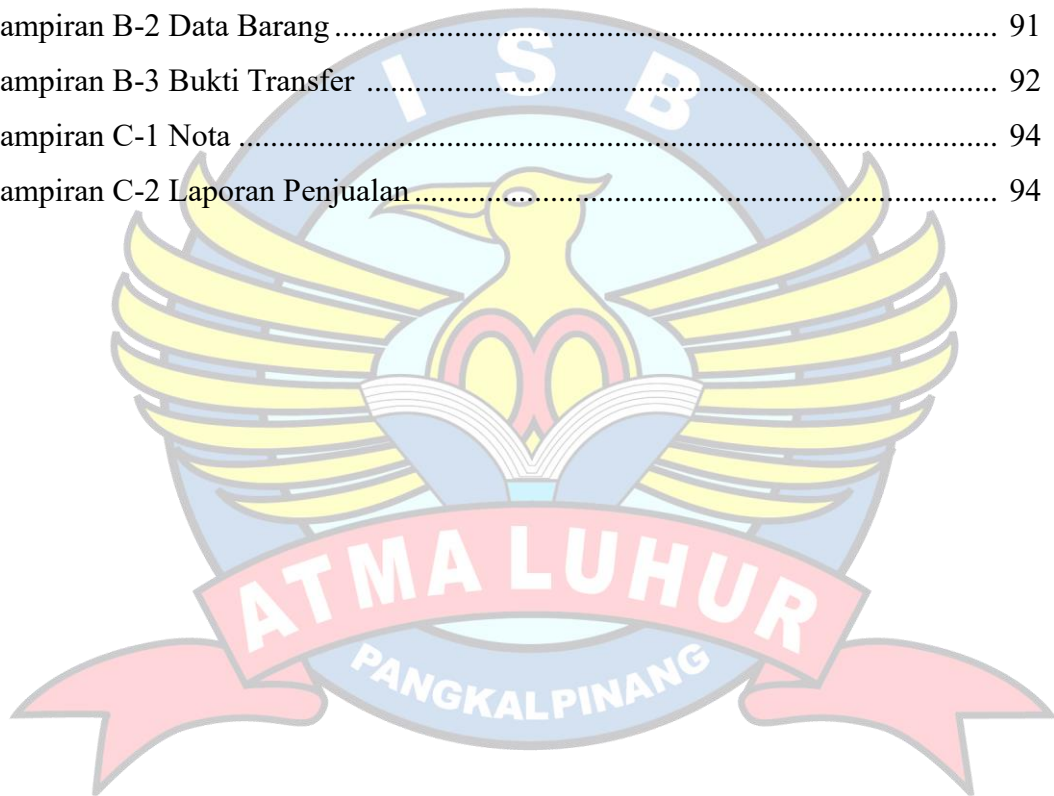


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Admin	45
Tabel 4.2 Pelanggan	45
Tabel 4.3 Pesanan	45
Tabel 4.4 Ekspedisi	45
Tabel 4.5 Isi	45
Tabel 4.6 Barang	46
Tabel 4.7 Jenis Barang	46
Tabel 4.8 Pembayaran	46
Tabel 4.9 Nota	46
Tabel 4.10 Pengiriman	46
Tabel 4.11 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Admin	47
Tabel 4.12 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Pelanggan	47
Tabel 4.13 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Pesanan	48
Tabel 4.14 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Ekspedisi	49
Tabel 4.15 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Barang	49
Tabel 4.16 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Jenis Barang	50
Tabel 4.17 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Pembayaran	50
Tabel 4.18 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Pengiriman	51
Tabel 4.19 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Nota	52
Tabel 4.20 <i>Spesifikasi</i> Basis Data Isi	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota Penjualan.....	87
Lampiran A-2 Laporan Penjualan Barang	88
Lampiran B-1 Data Pesanan <i>Online</i>	90
Lampiran B-2 Data Barang	91
Lampiran B-3 Bukti Transfer	92
Lampiran C-1 Nota	94
Lampiran C-2 Laporan Penjualan.....	94



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



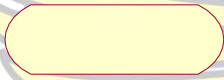
Star Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



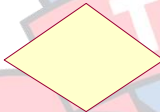
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



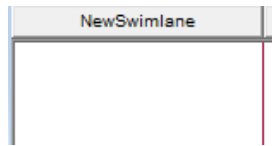
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar, atau salah.



State

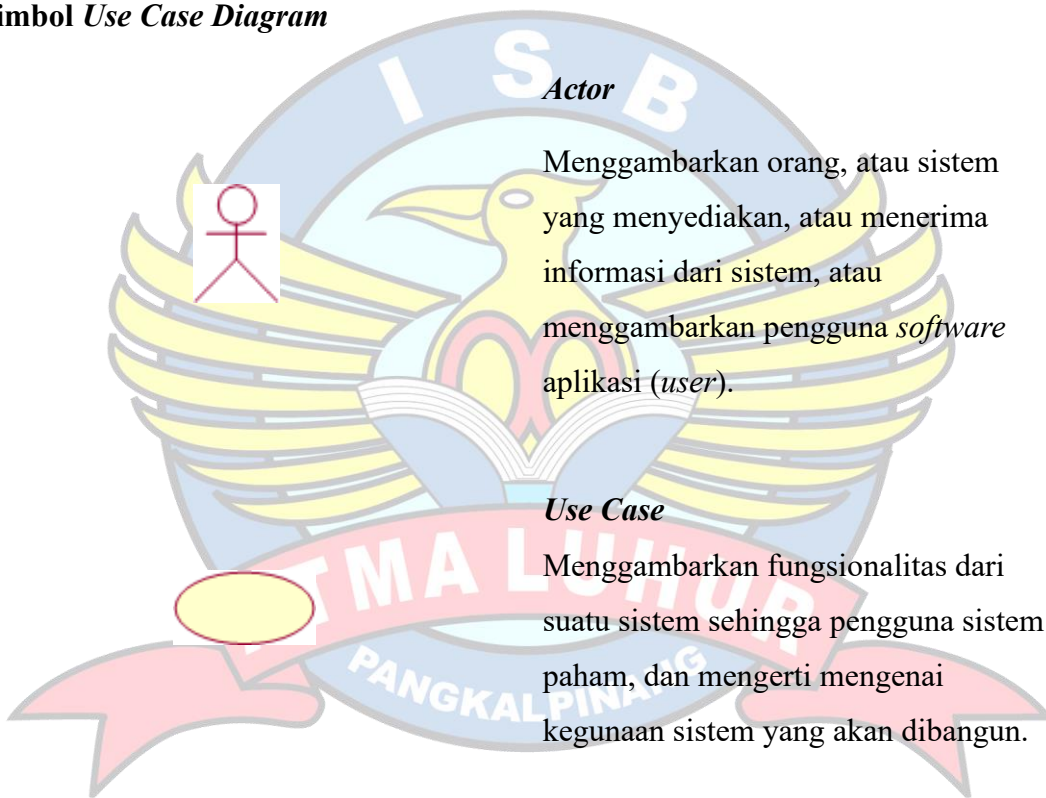
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Swimlane

Menggambarkan pembagian, atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Simbol Use Case Diagram

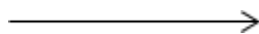


Actor

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

Use Case

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



Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



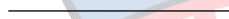
Entitas

Merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan si basis data.



Relationship

Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua, atau lebih entitas.



Garis

Menghubungkan entitas dengan relationship.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas

Simbol *Sequence Diagram*



Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu, atau lebih *actor* dengan sistem.



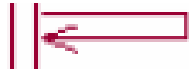
Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasi perilaku sistem, dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama, dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Message

Menggambarkan pesan, atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri



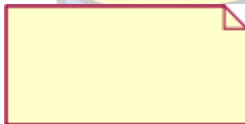
Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*.



Loop

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

