

**SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE**  
**(STUDI KASUS : BUTIK GALENA KELAPA, BANGKA BARAT)**

**SKRIPSI**



Oleh :

**Iga Amelia**

**1422510016**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN**  
**KOMPUTER**  
**ATMA LUHUR**  
**PANGKALPINANG 2018**

**SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE**  
**(STUDI KASUS : BUTIK GALENA KELAPA, BANGKA BARAT)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

**Iga Amelia**

**1422510016**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN**  
**KOMPUTER**  
**ATMA LUHUR**  
**PANGKALPINANG 2018**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500001

Nama : Iga Amelia

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE (STUDI  
KASUS : BUTIK GALENA KELAPA, BANGKA BARAT)

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, 11 Agustus 2018



Iga Amelia

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE  
(STUDI KASUS : BUTIK GALENA KELAPA, BANGKA BARAT)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**IGA AMELIA  
1422510016**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 12 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing**



**Sujono, M.Kom.  
NIDN. 0211037702**

**Kaprodi Sistem Informasi**



**Okkita Rizan, M.Kom.  
NIDN. 0211108306**

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**



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

**Ketua**



**Okkita Rizan, M.Kom.  
NIDN. 0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2018

**KETUA STMK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.  
NIP. 197710302001121003**

## 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 Jurusan Sistem Informasi STMIK 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. Suami tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M. Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Sujono, M. Kom selaku dosen pembimbing.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

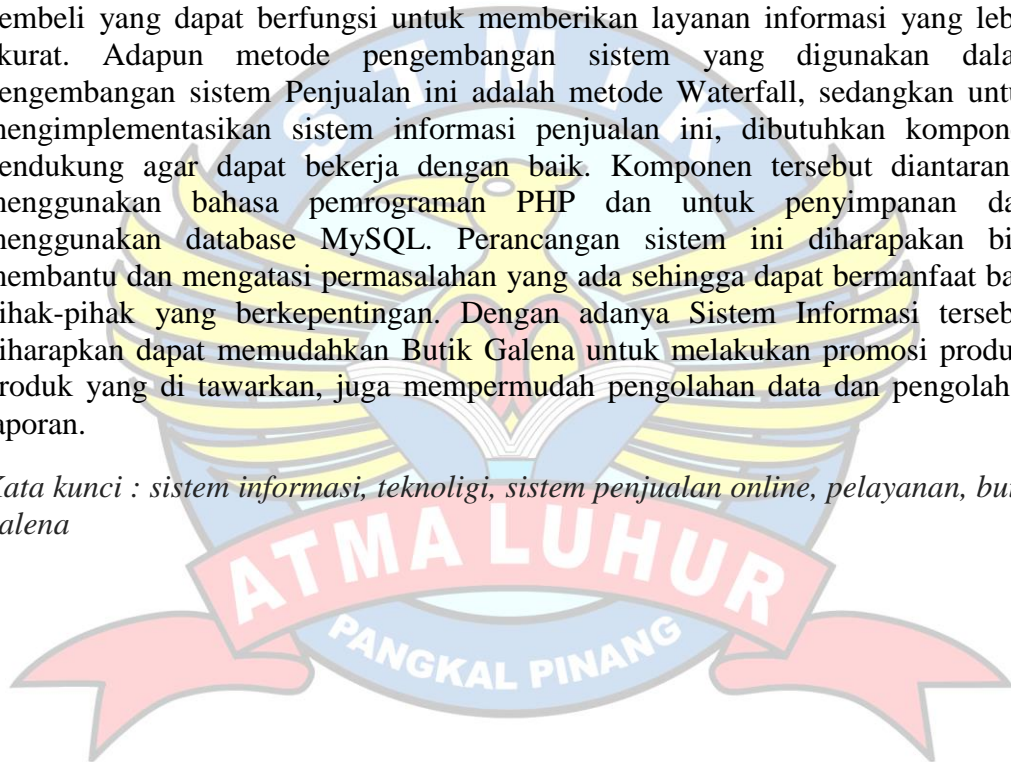
Pangkalpinang, 11 Agustus 2018

Iga Amelia

## ABSTRAK

Butik Galena adalah sebuah perusahaan yang khususnya bergerak dalam bidang penjualan pakain, sepatu, dan tas wanita. Semakin meningkatnya perkembangan perusahaan, Butik Galena sekarang ini telah menjadi Butik yang sangat berkembang. Masalah yang ada saat ini adalah semua kegiatan penyimpanan data di Butik Galena masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dan data yang dihasilkan tidak akurat. Disini penulis bermaksud membangun sistem informasi penjualan pada Butik Galena dengan tujuan pemilik lebih mudah dalam menyimpan dan mencari data, selain itu pembeli juga dapat mendaftar sebagai konsumen secara online dan dapat mengunjungi web Butik Galena. Permasalahan yang ingin diselesaikan disini adalah bagaimana membangun sistem informasi penjualan berbasis web khusus untuk penjual dan pembeli yang dapat berfungsi untuk memberikan layanan informasi yang lebih akurat. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem Penjualan ini adalah metode Waterfall, sedangkan untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan ini, dibutuhkan komponen pendukung agar dapat bekerja dengan baik. Komponen tersebut diantaranya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk penyimpanan data menggunakan database MySQL. Perancangan sistem ini diharapkan bisa membantu dan mengatasi permasalahan yang ada sehingga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Dengan adanya Sistem Informasi tersebut diharapkan dapat memudahkan Butik Galena untuk melakukan promosi produk-produk yang di tawarkan, juga mempermudah pengolahan data dan pengolahan laporan.

*Kata kunci : sistem informasi, teknologi, sistem penjualan online, pelayanan, butik galena*





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Sistem Informasi .....	4
2.2 Definisi Sistem Informasi Penjualan.....	4
2.3 Definisi E-commerce .....	5
2.4 Jenis-jenis E-commerce .....	6
2.5 Manfaat E-commerce .....	7
2.5.1 Manfaat E-commerce Dalam Dunia Bisnis.....	7
2.5.2 Manfaat E-commerce Untuk Pelanggan .....	8
2.6 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	8
2.7 Internet .....	10
2.8 Website.....	11
2.9 Metode <i>Waterfall</i> .....	11
2.9.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> .....	12
2.10 XAMPP .....	13

2.11 PHP .....	14
2.12 MySQL.....	14
2.13 Basis Data .....	15
2.14 Macromedia Dreamweaver .....	16
2.15 Tinjauan Pustaka .....	17

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	20
3.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	20
3.3.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	20

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Objek penelitian .....	22
4.1.1 Sejarah singkat Butik Galena.....	22
4.1.2 Struktur Organisasi Butik Galena .....	22
4.1.3 Deskripsi Tugas & Wewenang .....	23
4.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	23
4.3 Analisis Prosedur yang sedang berjalan .....	23
4.3.1 Proses Bisnis .....	24
4.3.2 Activity Diagram.....	25
4.4 Analisis Dokumen.....	27
4.4.1 Analisis Masukan .....	27
4.4.2 Analisis Keluaran .....	30
4.5 Analisis Identifikasi Kebutuhan.....	31
4.5.1 Identifikasi Kebutuhan .....	31
4.5.2 Use Case Diagram Penjualan .....	32
4.5.3 Deskripsi Use Case Diagram .....	33
4.6 Perancangan Basis Data .....	34
4.6.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
4.6.2 Transformasi Diagram ERD ke Logical Record Struktore (LRS).....	36
4.6.3 Local Record Structure (LRS).....	37

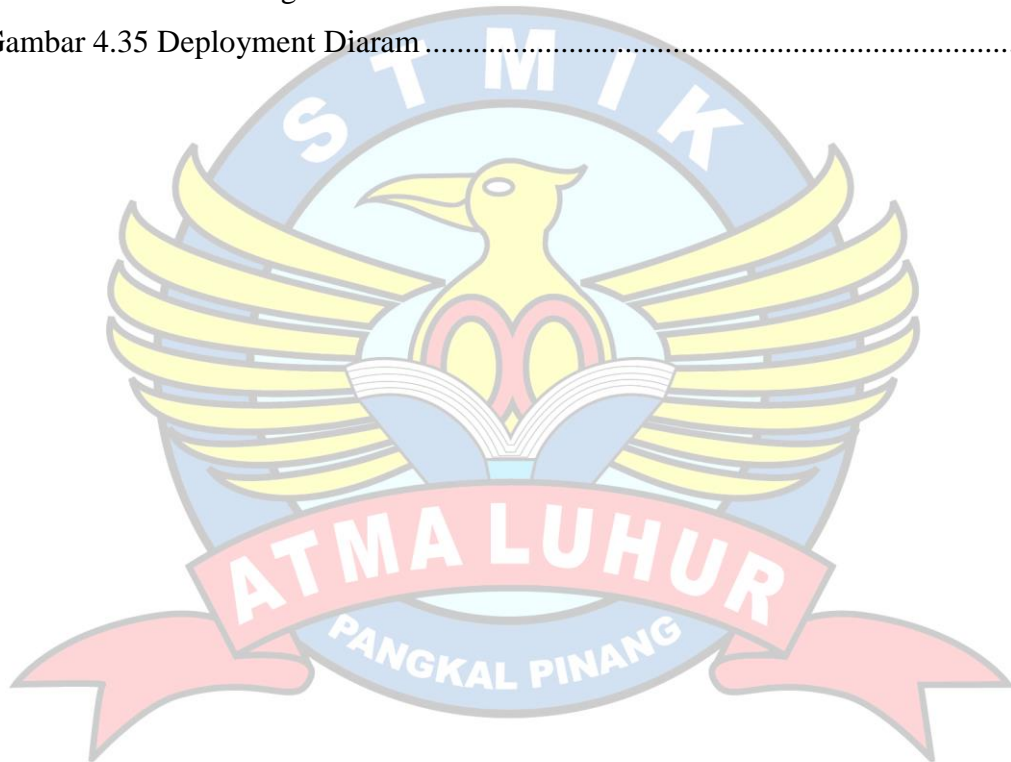


4.7 Tabel .....	37
4.8 Spesifikasi Basis Data .....	39
4.9 Rancangan Antar Muka .....	43
4.9.1 Rancangan Dokumen Masukan .....	43
4.9.2 Rancangan Dokumen Keluaran .....	44
4.10 Rancangan Dialog Layar .....	45
4.10.1 Struktur Tampilan .....	46
4.10.2 Rancangan Layar .....	47
4.11 Sequence Diagram .....	64
4.11.1 Sequence Diagram Entry Data Konsumen .....	64
4.11.2 Sequence Diagram Barang .....	65
4.11.3 Sequence Diagram Pesanan .....	66
4.11.4 Sequence Diagram Pembayaran .....	67
4.11.5 Sequence Diagram Surat Jalan .....	68
4.11.6 Sequence Diagram Form Retur .....	69
4.12 Class Diagram .....	70
4.13 Deployment Diagram .....	71
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN MASUKAN SISTEM.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN KELUARAN SISTEM.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN E KARTU KONSULTASI PEMBIMBING .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN F BIODATA PENULIS SKRIPSI .....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Metode Waterfall.....	12
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Butik Galena .....	22
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pemesanan .....	25
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pembayaran.....	26
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pengiriman.....	26
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Retur/Pengembalian Barang Rusak .....	27
Gambar 4.6 Use Case Diagram Penjualan .....	32
Gambar 4.7 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	35
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS .....	36
Gambar 4.9 Local Record Structure (LRS) .....	37
Gambar 4.10 Struktur Tampilan .....	46
Gambar 4.11 Rancangan Layar Login .....	47
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Utama.....	48
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry Data Konsumen .....	49
Gambar 4.14 Rancangan Layar Data Konsumen .....	50
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Data Barang.....	51
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Barang.....	52
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Data Pesanan .....	53
Gambar 4.18 Rancangan Layar Data Pesanan .....	54
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Data Pembayaran.....	55
Gambar 4.20 Rancangan Layar Data Pembayaran .....	56
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Data Surat Jalan.....	57
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Surat Jalan.....	58
Gambar 4.23 Rancangan Layar Cetak Retur.....	59
Gambar 4.24 Rancangan Layar Beranda Konsumen .....	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tentang Kami.....	61

Gambar 4.26 Rancangan Layar Pesanan Konsumen .....	62
Gambar 4.27 Rancangan Layar Contact Us .....	63
Gambar 4.28 Sequence Diagram Konsumen .....	64
Gambar 4.29 Sequence Diagram Barang .....	65
Gambar 4.30 Sequence Diagram Pesanan .....	66”
Gambar 4.31 Sequence Diagram Pembayaran .....	67
Gambar 4.32 Sequence Diagram Surat Jalan .....	68
Gambar 4.33 Sequence Diagram Form Retur .....	69
Gambar 4.34 Class Diagram .....	70
Gambar 4.35 Deployment Diaram .....	71



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Konsumen .....	37
Tabel 4.2 Tabel Pesanan .....	37
Tabel 4.3 Tabel Ada .....	38
Tabel 4.4 Tabel Barang .....	38
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran.....	38
Tabel 4.6 Tabel Surat Jalan.....	38
Tabel 4.7 Tabel Form Retur .....	38
Tabel 4.8 Tabel Isi.....	39
Tabel 4.9 Struktur Konsumen .....	39
Tabel 4.10 Struktur Pesanan .....	40
Tabel 4.11 Struktur Barang .....	40
Tabel 4.12 Struktur Pembayaran.....	41
Tabel 4.13 Struktur Surat Jalan.....	41
Tabel 4.14 Struktur Form Retur .....	42
Tabel 4.15 Struktur Ada .....	42
Tabel 4.16 Struktur Isi.....	43



## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



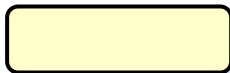
#### **Start Point**

Menggambarkan awal aktifitas.



#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



#### **Activity**

Menggambarkan proses bisnis.



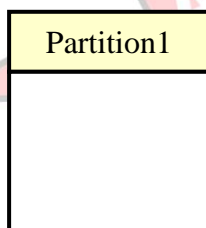
#### **Decision**

Menggambarkan keputusan/pilihan.



#### **State Transition**

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



#### **Swimlane**

Menggambarkan pemisahan aktifitas.

### Simbol *Use Case Diagram*



#### **Actor**

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari



sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



### Use Case

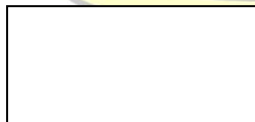
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



### Association

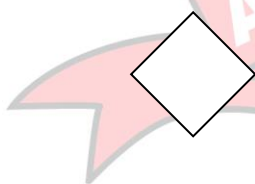
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

### Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



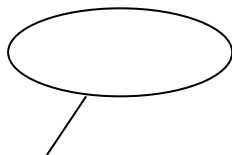
### Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



### Relationship

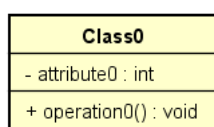
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



### Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

### Simbol *Class Diagram*



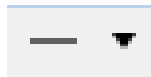
### Class

Kelas pada struktur sistem.



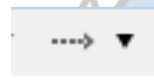
### Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek.



### Association

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



### Association Dependency

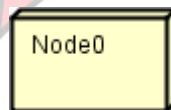
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



### Generalization

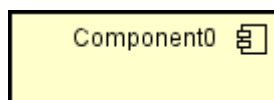
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

### Simbol Deployment Diagram



### Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastrukturapaja yang terdapat pada sistem.



### Component

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

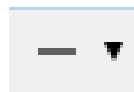
### Note

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



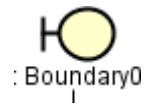
### Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



### Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



: Boundary0

### Boundary Class

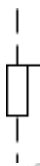
Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



: Control0

### Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



### Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

1: Message1()

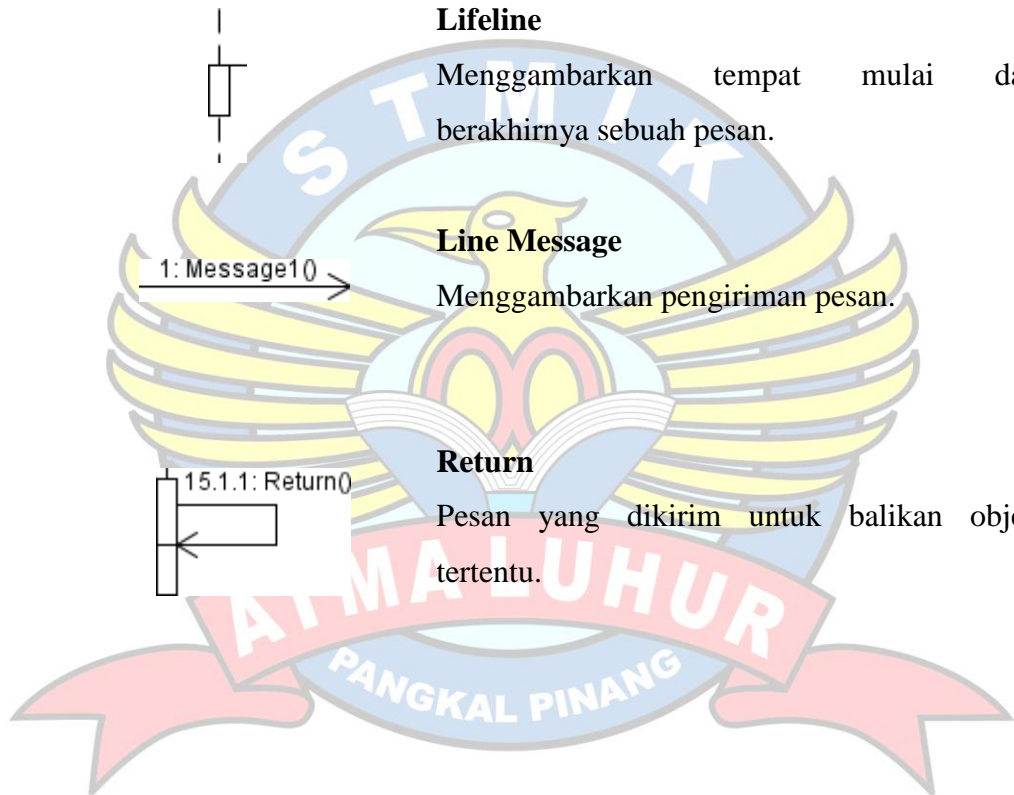
### Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.

15.1.1: Return()

### Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN A Dokumen Masukan</b>	
LAMPIRAN A-1 Data Barang.....	75
LAMPIRAN A-2 Data Pesanan.....	76
LAMPIRAN A-3 Data Konsumen.....	77
LAMPIRAN A-4 Surat Jalan.....	78
LAMPIRAN A-5 Bukti Pembayaran.....	79
<b>LAMPIRAN B Dokumen Keluaran</b>	
LAMPIRAN B-1 Form Retur.....	81
LAMPIRAN B-2 Laporan Penjualan.....	82
<b>LAMPIRAN C Rancangan Dokumen Masukan Sistem</b>	
LAMPIRAN C-1 Data Barang.....	84
LAMPIRAN C-2 Rancangan Dokumen Pesanan.....	85
LAMPIRAN C-3 Rancangan Dokumen Konsumen.....	86
LAMPIRAN C-4 Rancangan Dokumen Surat Jalan.....	87
LAMPIRAN C-5 Rancangan Dokumen Pembayaran.....	88
<b>LAMPIRAN D Rancangan Dokumen Keluaran Sistem</b>	
LAMPIRAN D-1 Rancangan Dokumen Form Retur.....	90
<b>LAMPIRAN E Kartu Bimbingan</b>	
LAMPIRAN E-1 Kartu Bimbingan.....	92
<b>LAMPIRAN F Biodata Penulis Skripsi</b>	
LAMPIRAN F-1 Biodata Penulis Skripsi.....	94