

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS
BERBASIS WEB PADA TOKO SHAQILA PERNIK PANGKALPINANG**

SKRIPSI



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

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS
BERBASIS WEB PADA TOKO SHAQILA PERNIK PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



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

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

NIM : 1422500228

Nama : Putri Anjeli

Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIES
BERBASIS WEB PADA TOKO SHAQILA PERNIK PANGKALPINANG"

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat.
Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya
siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, agustus 2018



(Putri Anjeli)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS
BERBASIS WEB PADA TOKO SHAQILA PERNIK PANGKALPINANG

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Anjeli

1422500228

Telah dipertahankan oleh Dewan Penguji
Pada Tanggal 11 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Bambang Adiwino, M.Kom.
NIDN. 0216107102

Kaprodi Sistem Informasi



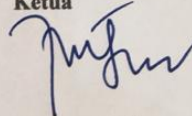
Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Susunan Dewan Penguji
Anggota



Fitriyani, M.Kom.
NIDN. 0220028501

Ketua



Anisah, M.Kom.
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Eza Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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 di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

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 Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi
5. Bapak Bambang Adiwidoto, S.Kom, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
6. Orang tua (mama) yang selalu kasih nasehat agar bisa menyelesaikan kuliah ini sampai dengan selesai.
7. Kakak ku tersayang ayu fransiska yang selalu kasih spirit maupun materi yang telah banyak membantuku untuk menyelesaikan semua sampai dengan selesai.
8. Keluarga besarku torkis siregar yang selalu kasih support buat menyelesaikan S1 ini.
9. Rekan-rekan kerjaku yang selalu kasih supportnya buat menyelesaikan s1 ini.
10. Teman terbaikku mamas yang selalu ada kasih semangat dan selalu membantuku untuk menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.

Semoga Allah SWT membalas kebaikannya dan selalu mencurahkan rahmat dan hidayahnya kepada mereka. Amin.

Pangkalpinang, Agustus 2018

Penulis

ABSTRAK

Kegiatan penjualan yang terbatas menyebabkan sejumlah perusahaan yang menjual berbagai aksesories imitasi tidak dapat berkembang dengan baik karena jumlah pembelinya yang terbatas. salah satunya shaqila pernik yang saat ini belum memiliki media yang dapat membantu para pelanggan yang berada diluar pangkalpinang untuk bertransaksi jarak jauh dengan mudah. Proses penjualan di shaqila pernik masih secara konvensional dimana pelanggan yang ingin membeli produk harus datang ketoko terlebih dahulu. Proses pencatatan dan perhitungan masih belum baik dan tertata rapi oleh karena itu sering terjadi kesalahan dalam proses transaksi dan pengelolaan data penjualan. Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah menganalisa dan merancang e-commerce sebagai media pemasaran bagi shaqila pernik sehingga dapat memperluas pangsa pasar sekaligus dapat membantu para pelanggan agar dapat bertransaksi jarak jauh. Dimana model perancangan sistem menggunakan waterfall, metodologi yang digunakan melalui pendekatan object oriented dengan tools unified modeling language(UML), bahasa pemograman dan database menggunakan php dan MySQL sehingga diharapkan dengan memanfaatkan E-commerce tersebut mampu mempermudah pihak perusahaan maupun pelanggan dalam mengelola data penjualan dan bertransaksi serta meningkatkan kinerja perusahaan sehingga dapat memberikan pelayanan yang maksimal terhadap konsumennya.

Kata kunci : penjualan, E-commerce, waterfall, konsumen, konvensional



ABSTRACT

Limited sales activities cause a number of companies that sell various imitation accessories cannot develop properly because of the limited number of buyers. One of them is shaqila pernik which currently does not have media that can help customers who are outside Pangkalpinang to transact remotely easily. The sales process at Shaqila Pernik is still conventional, where customers who want to buy products must come to the shop first. The process of recording and calculating is still not good and neatly arranged, therefore errors often occur in the transaction process and management of sales data. The purpose of this thesis is to analyze and design e-commerce as a marketing medium for shaqila pernik so that it can expand market share as well as helping customers to transact distance. Where the system design model uses waterfall, the methodology used through object oriented approaches with the unified modeling language (UML) tools, programming languages and databases using PHP and MySQL so that it is expected that by utilizing E-commerce can facilitate the company and customers in managing sales data and transact and improve company performance so that it can provide maximum service to its customers

Kata kunci : penjualan, E-commerce, waterfall, konsumen, konvensional

Keywords : Sales, E-commerce, Waterfall, Consumer, Conventional

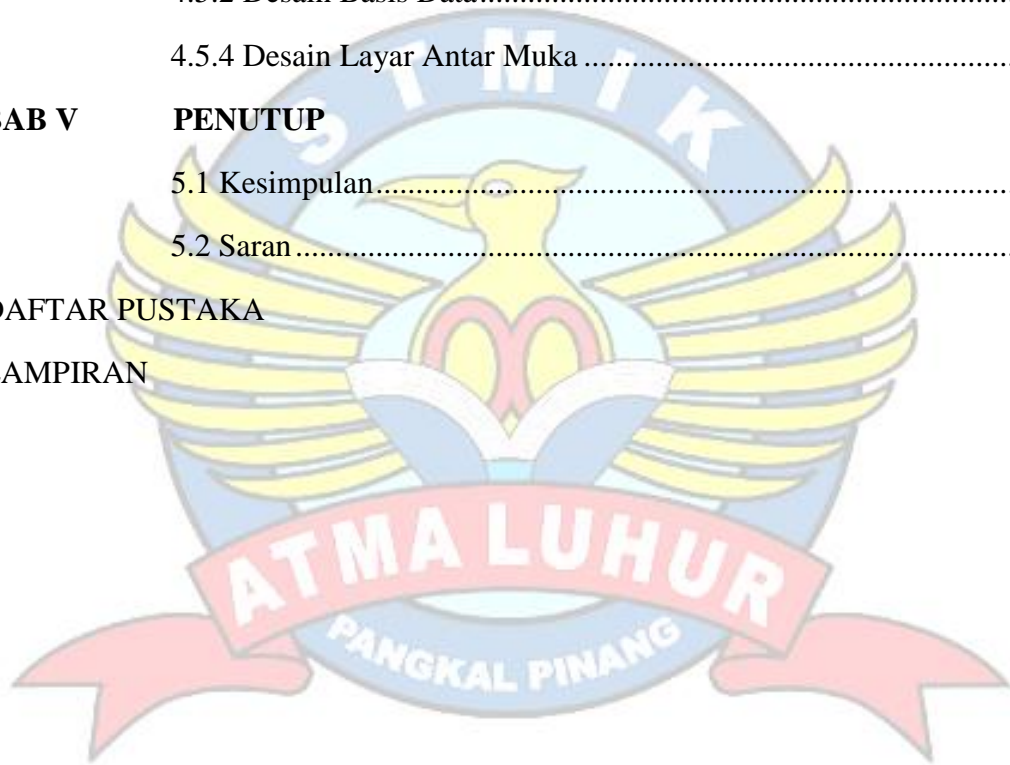


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat Tujuan Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II	LANDASAN TEORI
2.1 Analisa Sistem	5
2.2 Perancangan atau desain Sistem	5
2.3 E-Commerce	6
2.4 Karakteristik E-commerce	6
2.5 UML (Unified Modelling Language)	10
2.6 Analisa Berorientasi Objek	11
2.6.1 Activity Diagram	12
2.6.2 Usecase Diagram	14

2.6.3 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	16
2.6.4 ERD	16
2.6.5 LRS	17
2.7 Tabel/Relasi	18
2.7.1 Sepesifikasi Basis Data	18
2.7.1 Dokumen Keluaran	19
2.7.3 Dokumen Masukan	19
2.7.4 Rancangan Layar Program	19
2.7.5 Squance Diagram	19
2.8 Pengertian Waterfall	21
2.9 Perangkat Lunak	23
2.9.1 Php	23
2.9.2 Php	23
2.9.3 Xampp	24
2.9.4 MySQL	24
2.9.9 Internet	25
2.9.1 World Wide Web	25
2.9 Tinjauan Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Perangkat Lunak	28
3.2 Metode Pendekatan Sistem	30
3.3 Tools Yang Digunakan	31
3.4 Tahap-Tahap	30
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 sejarah toko shaqila pernik	32
4.2 Struktur Organisasi Toko Shaqila pernik	33
4.3 Tugas dan Wewenang	33

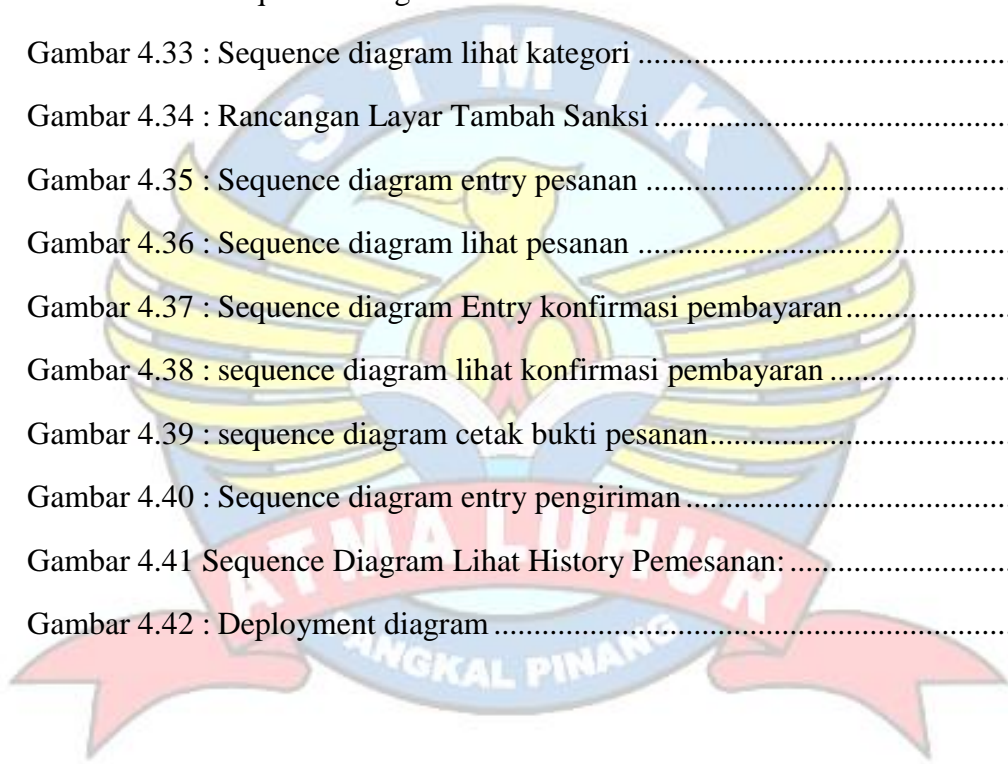
4.4 Analisis sistem yang berjalan	34
4.4.1 Proses Bisnis.....	34
4.4.2 Activity diagram	35
4.4.3 Analisa keluaran dan masukan	38
4.4.4. Idetifikasi Kebutuhan	38
4.5 Desain Sistem	43
4.5.1 Desain Sistem	43
4.5.2 Desain Basis Data.....	44
4.5.4 Desain Layar Antar Muka	70
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 : Model Waterfall	20
Gambar 4.2 : Ilustrasi model waterfall.....	28
Gambar 4.3 : Struktur Organisasi.....	38
Gambar 4.4 : Activity diagram pendataan produk	35
Gambar 4.5 : <i>Activity diagram</i> penjualan produk secara langsung.....	36
Gambar 4.6 : Activity diagram proses pencatatan laporan penjualan.....	37
Gambar 4.7 : Pacgkage Diagram	43
Gambar 4.8 : Use case diagram berdasarkan proses pendataan	44
Gambar 4.9 : Use case diagram berdasarkan proses transaksi	45
Gambar 4.10 : U Use case diagram berdasarkan proses laporan	52
Gambar 4.10 : Use Case Diagram Laporan.....	52
Gambar 4.11 : Entity Relationship Diagram (ERD)	57
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke logical Record Structure.....	58
Gambar 4.13 LRS (Logical Record Structure):	59
Gambar 4.14 : Class diagarm	69
Gambar 4.15 Struktur tampilan:.....	70
Gambar 4.16 Rancangan layar Halaman Utama Website:.....	71
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Login Admin	72
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Kategori:.....	73
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Produk	74
Gambar 4.20 : Rancangan layar Login pelanggan	77
Gambar 4.21 : Rancangan layar lihat kategori	79
Gambar 4.22 : Rancangan layar entry pesanan	80
Gambar 4.23 : Rancangan layar lihat pesanan	81
Gambar 4.24 : Rancangan layar entry pembayaran	82

Gambar 4.25 : Rancangan layar cetak laporan penjualan	83
Gambar 4.26 : Sequence Diagram Login Admin	84
Gambar 4.27 : Sequence Diagram Entry Kategori.....	85
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Entry Produk	86
Gambar 4.29 : Sequence Diagram Lihat pelanggan.....	87
Gambar 4.30 : Sequence Diagram Buat Akun	88
Gambar 4.31 : Sequence Diagram Login Pelanggan	89
Gambar 4.32 : Sequence Diagram Lihat Produk.....	90
Gambar 4.33 : Sequence diagram lihat kategori	91
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Tambah Sanksi	81
Gambar 4.35 : Sequence diagram entry pesanan	92
Gambar 4.36 : Sequence diagram lihat pesanan	93
Gambar 4.37 : Sequence diagram Entry konfirmasi pembayaran.....	94
Gambar 4.38 : sequence diagram lihat konfirmasi pembayaran	95
Gambar 4.39 : sequence diagram cetak bukti pesanan.....	96
Gambar 4.40 : Sequence diagram entry pengiriman	97
Gambar 4.41 Sequence Diagram Lihat History Pemesanan:	98
Gambar 4.42 : Deployment diagram	99



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel admin	60
Tabel 4.2 : Tabel pelanggan	60
Tabel 4.3 : Tabel akun.....	60
Tabel 4.4 : Tabel pesanan.....	60
Tabel 4.5 : Tabel isi.....	61
Tabel 4.6 : Tabel produk	61
Tabel 4.7 : Tabel kategori	61
Tabel 4.8 : Tabel konfirmasi_pembayaran.....	61
Tabel 4.9 : Tabel pengiriman	62
Tabel 4.10 : Tabel history_pemesanan.....	62
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Admin.....	62
Tabel 4.12 : Spesifikasi basis data pelanggan.....	63
Tabel 4.13 : Tabel Pengarang.....	63
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Akun	64
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Produk	65
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Kategori.....	66
Tabel 4.17 : Tabel Spesifikasi Data Peminjaman	66
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis data konfirmasi pembayaran.....	66
Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data Pengiriman	67
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data History Pemesanan.....	68

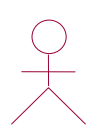
DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Rancangan dokumen masukan	101
Lampiran A-2 : Rancangan dokumen masukan	102
Lampiran A-3 : Rancangan dokumen masukan	103
Lampiran A-4 : Rancangan Keranjang belanja	104
Lampiran A-5 : Rancangan Login	105



DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



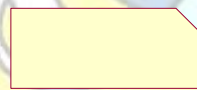
An Actor

Menggambar orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari system



Use Case

Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)



Note

Menggambarkan dokumentasi dari use case



Association Aktif

Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case



Association Extend

Menggambarkan perluasan dari use case diagram arah panah tidak boleh kearah extending use case



Association Include

Menggambarkan pemanggilan use case oleh use case lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent use case

2. Activity Diagram

Start Point

Menggambarkan pemanggilan usecase oleh use case lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent use case



Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis



Fork

Menggambarkan sebuah activity yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar



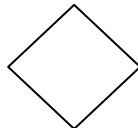
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah



Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point



End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah sistem




NewSwimlane

Swimlane


Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan activity

3. Sequence Diagram


An actor

 Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi denan system

 Entity Class
Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

 Boundary Class
Menggambarkan sebuah penggambaran dari form

 Control Class
Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

 A focus of control & a life line
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

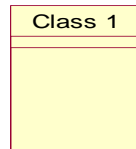
 A Message ()
Menggambarkan pengiriman pesan

Return values A Message ()



Menggambarkan hasil dari pengiriman message

4. Simbol Class Diagram



Class

Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

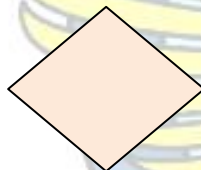
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



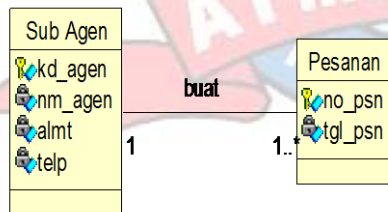
Agregation

Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain



Multiplicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek – obyek untuk obyek – obyek yang berpartisipasi



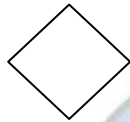
5. Simbol Entity Relationship Diagram

Entity



Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.

Relationship



menggambarkan sehubungan hubungan antara obyek yang dibangun (Relationship)

Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set

Cardinality



Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.