

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO AKSESORIS
MOTOR *PRO2NDBIKERS* PANGKALPINANG**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1522500179	NANDAH DWIHARIDIANINGSIH
2. 1522500162	LOLA OKTAVIA
3. 1522500025	KENNY RATIAN

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
2018/2019**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO AKSESORIS
MOTOR *PRO2NDBIKERS* PANGKALPINANG**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
4. 1522500179	NANDAH DWIHARIDIANINGSIH
5. 1522500162	LOLA OKTAVIA
6. 1522500025	KENNY RATIAN

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER

ATMA LUHUR

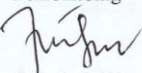
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO
AKSESORIS MOTOR PRO2NDBIKERS
PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 1522500179	NANDAH DWIHARIDIANINGSIH
2. 1522500162	LOLA OKTAVIA
3. 1522500025	KENNY RATIAN

Menyetujui,
Pembimbing

Anisah, M.Kom
NIDN: 022607830

Pangkalpinang, 10 Januari 2019
Pembimbing Lapangan



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Nandah Dwiharidianingsih 1522500179
2. Lola Oktavia 1522500162
3. Kenny Ratian 1522500025

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **17 Oktober 2018** sampai dengan **10 Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : Toko Aksesoris Motor *Pro2ndBikers*

Alamat : Jl. Fatmawati, Belakang Samsat Selindung, Sebelum SMP 7
No.119, Selindung Baru, Kec. Gabek, Kota Pangkalpinang,
Kepulauan Bangka Belitung 33172

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 10 Januari 2019



ABSTRAK

Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers berdiri pada tanggal 20 Februari 2017 berlokasi di Jl. Fatmawati, Belakang Samsat Selindung, Sebelum SMP 7 No.119, Selindung Baru, Kec. Gabek, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung. Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan aksesoris motor, tepatnya penjualan perlengkapan motor. Perusahaan ini melakukan penjualan tunai, tidak mempunyai website dan metode pembayaran yang sistematis kepada konsumen. Dengan e-commerce suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dapat menggunakan media internet. Keuntungan dengan menggunakan transaksi melalui e-commerce adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang lebih besar pasarnya dan biayanya lebih murah. Namun proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers yang masih bersifat manual. Oleh karena itu, sering terjadi kesalahan baik secara proses maupun dari faktor manusia dalam pengolahan data transaksi penjualan. Tahapan metode penelitian ini menggunakan metode Object Oriented Analysis dan Design (OOAD). Untuk mengatasi sistem manual tersebut, diperlukan suatu website berbasis e-commerce yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan bisnis. Hasil penelitian ini berupa sistem informasi rancangan e-commerce berbasis website.

Kata Kunci : E-Commerce, website, online, berorientasi objek, Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers



ABSTRACT

Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Shop was established on February 20, 2017 located on Jl. Fatmawati, Behind Samsat Selindung, Before SMP 7 No.119, Selindung Baru, Kec. Gabek, Pangkalpinang City, Bangka Belitung Islands. Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Store is an independent business engaged in the sale of motorcycle accessories, precisely the sale of motorcycle equipment. These companies make cash sales, do not have a website and systematic payment methods to consumers. With e-commerce a trade transaction contact between seller and buyer can use internet media. The advantage of using transactions through e-commerce is to increase revenue by using online sales that are larger in market and cheaper. But the process of recording and calculation is done at the Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Store which is still manual. Therefore, errors often occur both in process and from human factors in processing sales transaction data. The stages of this research method use the Object Oriented Analysis and Design (OOAD) method. To overcome this manual system, an e-commerce-based website is needed that is very suitable to support the progress and development of the business. The results of this study are in the form of website-based e-commerce design information systems.

Keywords : E-Commerce, website, online, object oriented, Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Shop



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kerja Praktek (KP) pada Toko Aksesoris Motor *Pro2ndBikers* di Jln. Fatmawati, Belakang Samsat Selindung, Sebelum SMP 7 NO.119, Selindung Baru, Kec. Gabek, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33172.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus di tempuh untuk menyelesaikan jenjang strata satu (SI) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Kota Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan laporan Kerja Praktek (KP) adalah **“Perancangan *E-commerce* Pada Toko Aksesoris Motor *Pro2ndBikers* Pangkalpinang”**

Penulis menyadari pula bahwa laporan Kerja Praktek (KP) 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. Keluarga yang telah memberi dukungan pada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okitta Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

6. Bapak Hengki, S.kom, M.Kom selaku Seketaris Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Anisah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek (KP) STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Aditya Pratama selaku Pembimbing Kuliah Praktek (KP) di Toko Aksesoris Motor *Pro2ndBikers*.
9. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan Laporan Kerja Praktek (KP) ini serta teman-teman yang lain yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa laporan kerja praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Kerja Praktek (KP) ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 10 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABLE	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.6.1 Manfaat Bagi Pelanggan.....	3
1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>E-commerce</i>	6
2.1.1 Manfaat <i>E-commerce</i>	6
2.2 Metode <i>Waterfall</i>	7

2.3 Metode Pengembangan Sistem.....	8
2.4 Tool Pengembangan Sistem.....	9
2.4.1 <i>Activity Diagram</i>	9
2.4.2 <i>Usecase Diagram</i>	10
2.4.3 <i>Package Diagram</i>	11
2.4.4 <i>Class Diagram</i>	11
2.4.5 <i>Squence Diagram</i>	11
2.5 Perangkat Lunak Pendukung.....	12
2.5.1 <i>Website</i>	12
2.5.2 <i>PHP</i>	12
2.5.3 <i>PhpMyAdmin</i>	13
2.5.4 <i>HTML</i>	13
2.5.5 <i>MySQL</i>	14
2.6 Tinjauan Penelitian.....	14
BAB III ORGANISASI	
3.1. Sejarah <i>Pro2ndBikers</i>	17
3.2. Struktur <i>Pro2ndBikers</i>	18
3.3. Tugas dan Wewenang.....	18
3.4. Visi dan Misi.....	19
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1. Analisa Sistem.....	20
4.2. Proses Bisnis.....	20
4.3. <i>Activity Diagram</i>	21
4.4. Analisa Masukan dan Keluaran.....	25
4.5. Identifikasi Kebutuhan.....	28
4.6. <i>Package Diagram</i>	30

4.7. <i>Use Case Diagram</i>	30
4.7.1. <i>Use Case Diagram</i> Bagian Penjualan.....	31
4.7.2. <i>Use Case Diagram</i> Bagian Konsumen.....	31
4.7.3. <i>Use Case Diagram</i> Bagian Keuangan.....	32
4.8. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	32
4.8.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Penjualan.....	32
4.8.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Konsumen.....	34
4.8.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Bagian Keuangan.....	36
4.9. Perancangan Basis Data.....	37
4.9.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	38
4.9.2. <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	39
4.9.3. <i>Local Record Structure (LRS)</i>	40
4.9.4. Table.....	41
4.9 Sepesifikasi Basis Data.....	42
4.10 Rancangan Layar.....	47
4.11 Squence Diagram.....	61

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



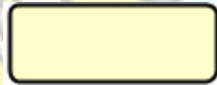
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



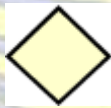
End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Activity

Menggambarkan proses bisnis.



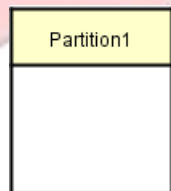
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

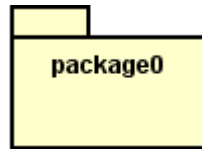
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *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 bisa digunakan pada nama sumber paket.

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.



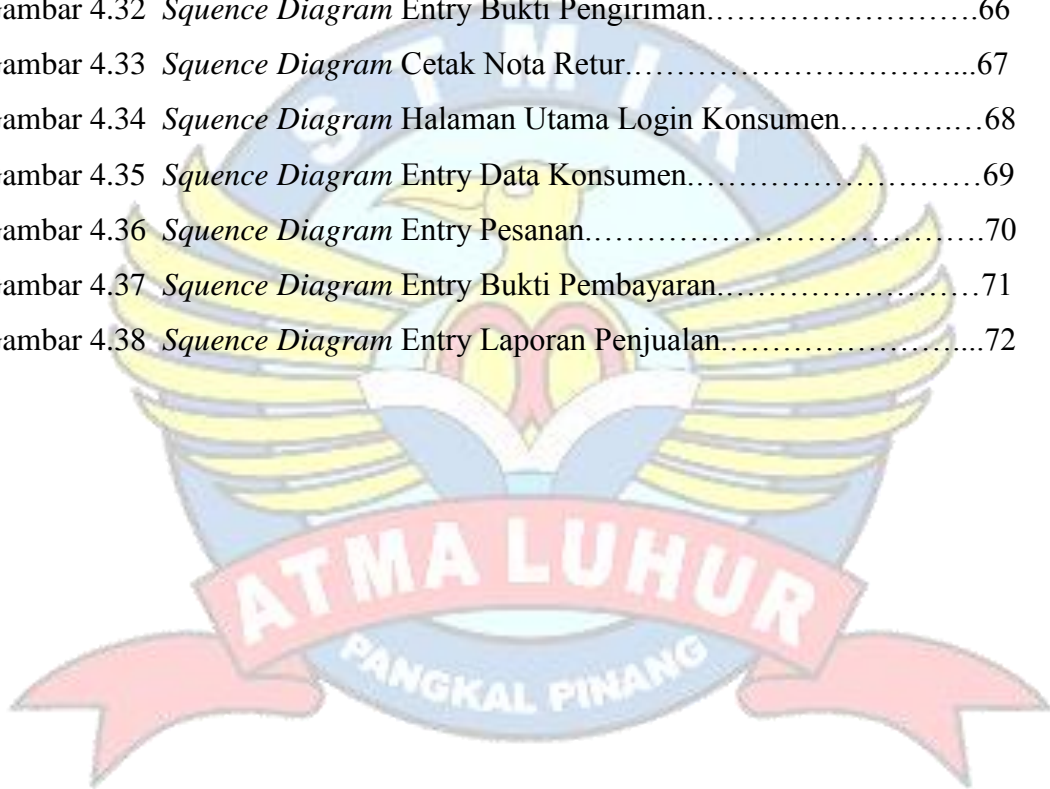
Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Tahapan Model Waterfall.....	7
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Pemesanan.....	22
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembayaran.....	23
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pengiriman.....	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Retur Barang.....	24
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Laporan Penjualan.....	24
Gambar 4.6 Package Diagram.....	30
Gambar 4.7 Use Case Diagram Bag.Penjualan.....	31
Gambar 4.8 Use Case Diagram Bag.Konsumen.....	31
Gambar 4.9 Use Case Diagram Bag.Keuangan.....	32
Gambar 4.10 Entity Relationship Diagram (ERD).....	38
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS.....	39
Gambar 4.12 Local Record Structure (LRS).....	40
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	47
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman Login Admin.....	48
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Entry Data Barang.....	49
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Lihat Data Konsumen.....	50
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Lihat Data Pesanan.....	51
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Lihat Bukti Pembayaran.....	52
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Entry Bukti Pengiriman.....	53
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Cetak Nota Retur.....	54
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Utama Konsumen.....	55
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Login Konsumen.....	56
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Entry Data Konsumen.....	57
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan.....	58

Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Entry Bukti Pengiriman.....	59
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Entry Laporan Penjualan.....	60
Gambar 4.27 <i>Squence Diagram</i> Login Admin.....	61
Gambar 4.28 <i>Squence Diagram</i> Entry Data Barang.....	62
Gambar 4.29 <i>Squence Diagram</i> Lihat Data Konsumen.....	63
Gambar 4.30 <i>Squence Diagram</i> Lihat Data Pesanan.....	64
Gambar 4.31 <i>Squence Diagram</i> Lihat Bukti Pembayaran.....	65
Gambar 4.32 <i>Squence Diagram</i> Entry Bukti Pengiriman.....	66
Gambar 4.33 <i>Squence Diagram</i> Cetak Nota Retur.....	67
Gambar 4.34 <i>Squence Diagram</i> Halaman Utama Login Konsumen.....	68
Gambar 4.35 <i>Squence Diagram</i> Entry Data Konsumen.....	69
Gambar 4.36 <i>Squence Diagram</i> Entry Pesanan.....	70
Gambar 4.37 <i>Squence Diagram</i> Entry Bukti Pembayaran.....	71
Gambar 4.38 <i>Squence Diagram</i> Entry Laporan Penjualan.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Konsumen.....	41
Tabel 4.2. Tabel Pesanan.....	41
Tabel 4.3. Tabel Isi.....	41
Tabel 4.4. Tabel Barang.....	41
Tabel 4.5. Tabel Bukti Pembayaran.....	41
Tabel 4.6. Tabel Pengiriman.....	42
Tabel 4.7. Tabel Nota Retur.....	42
Tabel 4.8. Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	42
Tabel 4.9. Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4.10. Spesifikasi Basis Data Barang.....	44
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data Bukti Pembayaran.....	44
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis Data Bukti Pengiriman.....	45
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data Nota Retur.....	46
Tabel 4.14. Spesifikasi Basis Data Isi.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A

Lampiran A-1	: Nota	77
Lampiran A-2	: Nota Retur.....	78
Lampiran A-3	: Laporan Penjualan	79
Lampiran A-4	: Bukti Pengiriman Ekspedisi.....	80

LAMPIRAN B

Lampiran B-1	: Data Barang.....	81
Lampiran B-2	: Data Pesanan.....	82
Lampiran B-3	: Data Pelanggan.....	83

LAMPIRAN C

Lampiran C-1	: Lembar Konsultasi Dosen.....	84
Lampiran C-2	: Lembar Kunjungan KP.....	85