

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA
BENGKEL SRIWIJAYA PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM
1. 1522500085
2. 1522500182

NAMA
ARDIANTI LISTARI
ERNA LARA REDA

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : S1

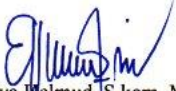
Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA
BENGKEL SRIWIJAYA**

NIM	NAMA
1. 1522500085	ARDIANTI LISTARI
2. 1522500182	ERNA LARA REDA

Pangkalpinang, 11 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan,


Ellya Helmut, S.kom, M.kom
NIDN. 0201027901



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Ardianti Listari 1522500085
2. Erna Lara Reda 1522500182

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek (KP) dari **5 November 2018** sampai dengan **8 Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : Bengkel Sriwijaya

Alamat : Jl. Fatmawati, Kampak Kcc. Gerunggung
Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 8 Januari 2019

Pembimbing Praktek



ABSTRAK

Bengkel Sriwijaya berlokasi di Jl. Fatmawati, Kampak Kec. Gerunggang Pangkalpinang. 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. Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada Bengkel Sriwijaya 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 and Design (OOAD)*. *Waterfall* model adalah salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir kebawah seperti air terjun. 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, waterfall, Rumah Kerudung HWM*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek (KP) pada Bengkel Sriwijaya di Jl. Fatmawati, Kampak Kec. Gerunggang Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Kota Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul penelitian dalam penulisan laporan Kuliah Praktek (KP) adalah **“Analisis dan Perancangan *E-Commerce* Pada Bengkel Sriwijaya”**.

Penulis menyadari pula bahwa laporan Kuliah 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 telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs, Harry Sudjikianto, MM, MBA Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Pratek (KP) STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Bapak Abdullah selaku Pembimbing Kuliah Praktek (KP) di Bengkel Sriwijaya

8. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini serta teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis terima dengan senang hati, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Laporan Kuliah Praktek (KP) ini.

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

Pangkalpinang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



Start Point

Menggambarkan awal aktifitas



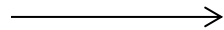
End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



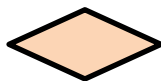
Activity

Menggambarkan proses bisnis



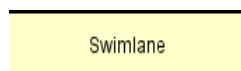
State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan



SwimLane

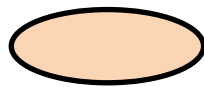
Menggambarkan perpisahan aktifitas

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



Use Case

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



Association

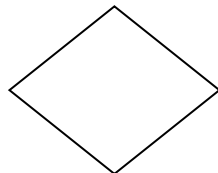
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*

Simbol ERD (*Entity Realation Diagram*)



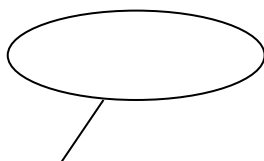
Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam sistem



Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity



Antribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	7
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	17
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Permintaan Suku Cadang	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk Secara Langsung	20
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Perbaikan dan perawatan sepeda motor.....	21
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencacatan Laporan Penjualan... ..	21
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin	26
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor User... ..	26
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	31
Gambar 4.8 Transformasi <i>Diagram</i> ERD ke <i>Logical Record Structure</i>	32
Gambar 4.9 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	33
Gambar 4.10 Rancangan Layar Halaman Utama Admin	40
Gambar 4.11 Rancangan Layar Halaman Login Admin	41
Gambar 4.12 Rancangan Layar Halaman Entry Produk.....	42
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Entry Katagori... ..	43
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman Entry Ekspedisi.....	44
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Entry Pembayaran	45
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Entry Laporan Penjualan... ..	46
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Utama <i>User</i>	47
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Login <i>User</i>	48
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Entry Data Pelanggan... ..	49
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan... ..	50
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Entry Retur	51
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk.....	53
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Entry Katagori... ..	54
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Entry Ekspedisi.....	55
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran	56

Gambar 4.27	<i>Sequence Diagram</i> Entry Laporan Penjualan...	57
Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram</i> Login User...	58
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan...	59
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan...	60
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram</i> Entry Retur ...	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan	33
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	34
Tabel 4.3 Tabel Pembayaran.....	34
Tabel 4.4 Tabel Ekspedisi	34
Tabel 4.5 Tabel Ada.....	34
Tabel 4.6 Tabel Produk.....	35
Tabel 4.7 Tabel Katagori.....	35
Tabel 4.8 Tabel Admin	35
Tabel 4.9 Tabel Kirim.....	35
Tabel 4.10 Tabel Retur.....	35
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	36
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	36
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	37
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Ekspedisi	37
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	38
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	38
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk	38
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	39
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Kirim	39
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Retur	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota	66
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	67
LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Produk	69
Lampiran B-2 : Data Pelanggan	70
Lampiran B-3 : Data Pesanan	71
LAMPIRAN C : Bentuk Hasil Keluaran	
Lampiran C-1 : Rancangan Laporan Penjualan.....	73
LAMPIRAN D : BERITA ACARA KOSULTASI	74

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah.....	1
3. Batasan Masalah	2
4. Manfaat dan Tujuan Penulisan	2
5. Metode Penelitian	3
6. Metode Penelitian	4

BAB II LANDASAN TEORI

1. <i>E-commerce</i>	5
2. Model <i>Waterfall</i>	7
3. Metode Pengembangan Sistem.....	8
4. <i>Tool</i> Pengembangan Sistem.....	9
5. Perangkat Lunak Pendukung	12
6. Tinjauan Penelitian	14

BAB III TINJAUAN ORGANISASI

1. Sejarah Rumah Kerudung HWM	16
2. Struktur Organisasi Rumah Kerudung HWM	17
3. Tugas dan Wewenang.....	17
4. Visi dan Misi	18

BAB IV HASIL PENELITIAN

1. Analisa Proses Bisnis.....	19
2. <i>Activity Diagram</i>	20
3. Analisa Keluaran dan Masukan	22
4. <i>Use Case Diagram</i>	26
5. Rancangan Basis Data.....	31
6. Rancangan Layar.....	40
7. <i>Sequence Diagram</i>	52

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	62
2. Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA	64
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	65
--	-----------

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	68
--	-----------

LAMPIRAN C BENTUK HASIL KELUARAN.....	72
--	-----------

LAMPIRAN D BERITA ACARA KONSULTASI.....	74
--	-----------