

**ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA
SALSHA COLLECTIONS MENGGUNAKAN MODEL FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

	NIM	NAMA
1	1622500116	Lisatunni Amah
2	1622500029	Ivan Jawadi
3	1622500193	Amalia Nur Pujiastuti

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

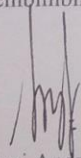
Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE
PADA SALSHA COLLECTIONS MENGGUNAKAN
MODEL FAST**


	NIM	NAMA
1	1622500116	Lisatunni Amah
2	1622500029	Ivan Jawadi
3	1622500193	Amalia Nur Pujiastuti

Pangkalpinang, 14 Oktober 2019

Menyetujui,
Pembimbing

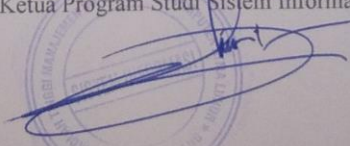

Yuyi Andrika, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0227108001

Pembimbing Lapangan


Lisatunni Amah



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK

Dinyatakan bahwa :

1. Lisatunni Amah (1622500116)
2. Ivan Jawadi (1622500029)
3. Amalia Nur Pujiastuti (1622500193)


Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **14 Oktober 2019** sampai dengan **30 Desember 2019** dengan baik.

Nama Instansi : *Salsha Collections*

Alamat : BTC Basement Blok C No. 13 Pangkalpinang

Pangkalpinang, 30 Desember 2019

Pembimbing Praktek


(Lisatunni Amah)


ABSTARK

Salsha Collections adalah toko pakaian yang beralamatkan di BTC (Bangka Trade Center) Basement Blok C No 13 Pangkalpinang, Jalan Letkol. Rusli Romli, Girimaya, Ps. Padi, Kec. Girimaya, kota Pangkalpinang, Prov. Kepulauan Bangka Belitung 33684. Persaingan pasar yang semakin ketat memunculkan keinginan penulis untuk merubah pola pemasaran pada toko Salsha Collections yang hanya memiliki satu toko (fisik) saja yaitu yang berada di BTC (Bangka Trade Center) Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung menjadi e-commerce. Dengan tujuan, diharapkan memberikan keefisienan (waktu dan tempat) dan kemudahan bertransaksi yang akan dilakukan oleh pelanggan. Dalam melakukan penelitian, model pengembangan sistem yang dipergunakan adalah model FAST (Framework For The Application Of Systems Thinking). Dengan didukung UML (Unified Modelling Language) sebagai alat bantu guna merancang sistem.

Kata Kunci : E-Commerce, FAST, UML



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek yang berjudul “Analisis Dan Perancangan E-Commerce Pada Salsha Collections Menggunakan Model FAST”.

Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik *e-commerce*, dengan masalah yang ada adalah sistem yang ada saat ini masih manual. Laporan Kuliah Praktek ini dibuat dengan model pengembangan FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*).

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek 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 Kuliah Praktek 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 memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
3. Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Yuyi Andrika, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing.

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

Pangkalpinang, 30 Desember 2019

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Model FAST Berdasarkan ^[2]	8
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi pada Salsha <i>Collections</i>	17
Gambar 4.1 : Proses Pendataan Barang	21
Gambar 4.2 : Proses Penjualan	22
Gambar 4.3 : Proses Pengembalian Barang	23
Gambar 4.4 : Proses Pembuatan Laporan Penjualan	24
Gambar 4.5 : <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4.6 : <i>Use Case Diagram</i> Admin	29
Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Pembeli	29
Gambar 4.8 : ERD (<i>Entity Relantionship Diagram</i>)	34
Gambar 4.9 : Transformasi ERD ke LRS	35
Gambar 4.10 : LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	36
Gambar 4.11 : Struktur Rancangan Layar	50
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Admin <i>Login</i>	51
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Admin Halaman Utama	51
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Ekspedisi	52
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Barang	52
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Admin Nota	53

Gambar 4.17 : Rancangan Layar Admin Cetak Laporan Penjualan	53
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Admin Lihat Pembayaran	54
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Pembeli <i>Login</i>	55
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Pembeli Daftar	55
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Pembeli Menu Utama	56
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Pembeli Lihat Barang	56
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Pembeli Keranjang Pemesanan	57
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Pembeli <i>Entry</i> Pemesanan	58
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Pembeli Informasi Pemesanan	59
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Pembeli Konfirmasi Pembayaran	60
Gambar 4.27 : <i>Class Diagram</i>	61



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN - ANALISIS KELUARAN

Lampiran A-1 : Nota 67

Lampiran A-2 : Laporan Penjualan 68

LAMPIRAN B : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN - ANALISIS MASUKAN

Lampiran B-1 : Barang 70

LAMPIRAN C : RANCANGAN DOKUMEN SISTEM USULAN - ANALISIS KELUARAN

Lampiran C-1 : Laporan Data Nota 72

Lampiran C-2 : Laporan Penjualan 73

LAMPIRAN D : RANCANGAN DOKUMEN SISTEM USULAN - ANALISIS MASUKAN

Lampiran D-1 : Data Pembeli 75

Lampiran D-2 : Data Pemesanan 75

Lampiran D-3 : Data Konfirmasi Pembayaran 76

Lampiran D-4 : Data Ekspedisi 76

Lampiran D-5 : Data Barang 77

**LAMPIRAN E : LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN
DOSEN PEMBIMBING KP**

LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN 79

LAMPIRAN F : LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KE INSTANSI

LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KP 81



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pembeli	37
Tabel 4.2 : Tabel Pemesanan	37
Tabel 4.3 : Tabel Ekspedisi	37
Tabel 4.4 : Tabel Pembayaran	37
Tabel 4.5 : Tabel Ada	38
Tabel 4.6 : Tabel Barang	38
Tabel 4.7 : Tabel Isi	38
Tabel 4.8 : Tabel Nota	38
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Pembeli	39
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Pemesanan	40
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Ekspedisi	41
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Pembayaran	42
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data Ada	43
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Barang	43
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Isi	44
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Nota	45

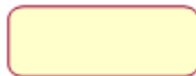
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



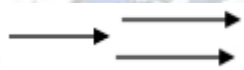
Start Point

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



Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



Fork

menggambar sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bias lebih transisi masuk dan hanya satu transisikeluar.



Association

Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.

Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



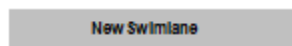
Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decision points*.



End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.



Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

2. Use Case Diagram



An Actor

Menggambar orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



Use Case

Menggambarkan proses sistem (kebutuhan system 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

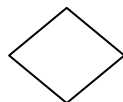
Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

3. Entity Relationship Diagram



Entity

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

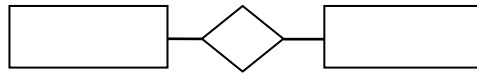


Relationship

Menggambarkan sehubungan hubungan antara obyek yang dibangun (*Relationship*).

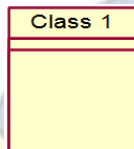
Cardinality

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

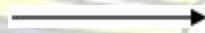


Garis penghubung
Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set.

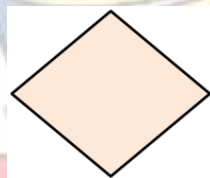
4. Class Diagram



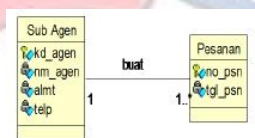
Class
Penggambarkan dari *class* name, atribut atau property atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*.



Association
Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bias 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 objek-objek yang berpartisipasi.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK	iv
ABSTARK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR ISI	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penulisan	2
1.4.1. Manfaat Penulisan	2
1.4.2. Tujuan Penulisan	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Model Pengembangan Sistem	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem	3

1.5.3. <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	3
---	---

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. <i>E-Commerce</i>	5
2.1.1. Definisi <i>E-Commerce</i>	5
2.1.2. Keuntungan dan Manfaat Menggunakan <i>E-Commerce</i>	5
2.2. Model FAST (<i>Framework For The Application Of System Thinking</i>) ...	6
2.3. Metode Berorientasi Objek	8
2.4. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	10
2.5. Perancangan Basis Data	11
2.6. MySQL	13
2.7. XAMPP	13
2.8. HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	13
2.9. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	14
2.10. Tinjauan Penelitian Terdahulu	14

BAB III ORGANISASI

1.1. Sejarah	16
1.2. Visi	17
1.3. Misi	17
1.4. Struktur Organisasi	17
1.5. Tugas dan Wewenang	17
1.5.1. Tugas	17
1.5.2. Wewenang	18

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. <i>Problem Analysis</i>	20
4.1.1. Proses Bisnis	20
4.1.2. <i>Activity Diagram</i>	21
4.1.3. Analisis Dokumen Sistem Berjalan	24
4.1.3.1. Analisis Keluaran	24

4.1.3.2. Analisis Masukan	25
4.2. <i>Requirements Analysis</i>	26
4.2.1. Identifikasi Kebutuhan Sistem	26
4.3. <i>Logical Design</i>	28
4.3.1. <i>Package Diagram</i>	28
4.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	29
4.3.3. Deskripsi <i>Use Case</i>	30
4.3.3.1. Deskripsi <i>Use Case Admin</i>	30
4.3.3.2. Deskripsi <i>Use Case Diagram Pembeli</i>	32
4.4. <i>Decision Analysis</i>	34
4.4.1. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	34
4.4.2. Transformasi ERD ke LRS	35
4.4.3. LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	36
4.4.4. Tabel	37
4.4.5. Spesifikasi Basis Data	39
4.5. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	45
4.5.1. Rancangan Keluaran	45
4.5.2. Rancangan Masukan	46
4.6. <i>Physical Design And Integration</i>	50
4.6.1. Struktur Rancangan Layar	50
4.6.2. Rancangan Layar	51
4.6.2.1. Rancangan Layar Admin	51
4.6.2.2. Rancangan Layar Pembeli	55
4.6.3. <i>Class Diagram</i>	61

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	62
5.2. Saran	62

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

LAMPIRAN A : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN - ANALISIS KELUARAN	66
LAMPIRAN B : ANALISIS DOKUMEN SISTEM BERJALAN - ANALISIS MASUKAN	69
LAMPIRAN C : RANCANGAN DOKUMEN SISTEM USULAN - ANALISIS KELUARAN	71
LAMPIRAN D : RANCANGAN DOKUMEN SISTEM USULAN - ANALISIS MASUKAN	74
LAMPIRAN E : LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING KP	78
LAMPIRAN F : LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KE INSTANSI	80

