

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E-COMMERCE) PADA GUDANG TERASI AB (Asli Bangka)



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

OLEH :

NIM

NAMA

1. 1622500030

SHERLY AYU MAHARANI

2. 1622500044

ARMEILIAN AVISTA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2019/2020



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E-
COMMERCE) PADA GUDANG TERASI AB (Asli
Bangka)

NIM

1. 1622500030

2. 1622500044

NAMA

SHERLY AYU MAHARANI

ARMEILIAN AVISTA

Menyetujui,
Pembimbing

Hamidah, S.Kom, M.Kom
NIDN.0210048302

Pangkalpinang, januari 2020

Pembimbing lapangan

Kusnaningsih

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN.021110830

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. SHERLY AYU MAHARANI (1622500030)
2. ARMEILIAN AVISTA (1622500044)

Telah melakukan kegiatan kuliah kerja praktek dari 18 Oktober 2019 sampai dengan 03 Januari 2020 dengan baik

Nama Instansi : Gudang Terasi AB (Asli Bangka)

Alamat : Jl Kolong Hijau, Bacang belakang Spbu

Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 03 Januari 2020



(Kusnaningsih)

ABSTRAK

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam bidang teknologi informasi. Konsep E-Commerce memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, dan proses transaksi pun bisa dilakukan menjadi jauh lebih mudah. Sehingga dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual. Metode pengembangan dalam membangun aplikasi E-Commerce ini didasarkan pada teori model Waterfall. Waterfall adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. Tujuan penulisan penelitian adalah menghasilkan aplikasi berbasis web penjualan pada Gudang Terasi AB (Asli Bangka). Dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

Kata Kunci : E-Commerc , Waterfall, Produk, konsumen



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah nya kepada kami , sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan kuliah kerja praktek (KP) ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang kami harapkan yang mana merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek (KP) takkan bisa tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung dan mensupport kami.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapa Dr Husni Teja Sukauana, ST,M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur
3. Ibu Hamidah S.kom, M.Kom selaku dosen pembimbing
5. Bapak Okkita Rizan S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
6. Ibu Kusnaningsih selaku pembimbing kami untuk mengerjakan Kuliah Praktek (KP) ini

Akhir kata semoga laporan kami ini dapat memberi manfaat bagi pembaca atau penulis yang lain untuk menggunakan topik yang sama

Pangkalpinang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RESET KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Metode Waterfall	4
2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.3.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	6
2.3.2 Diagram-Diagram <i>Modelling Unifed Language(UML)</i>	6
2.4 <i>E-Commerce</i>	8
2.4.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	8
2.4.2 Pengertian <i>E-Commerce</i> menurut para ahli	8
2.4.3 Sejarah <i>E-Commerce</i>	9
2.4.4 Jenis-Jenis <i>E-commerce</i>	9

2.4.5 Komponen <i>E-Commerce</i>	10
2.5 Teori Pendukung	11
2.5.1 <i>Xampp</i>	11
2.5.2 <i>Mysql</i>	11
2.5.3 <i>PHP</i>	12
2.5.4 <i>CSS (Chascading Style Sheet)</i>	12
2.5.5 <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	12
2.5.6 <i>Dreamweaver CS6</i>	13

BAB III ORGANISASI

3.1 Sejarah.....	14
3.2 Visi dan Misi.....	14
3.1.1 Visi.....	14
3.2.2 Misi.....	14
3.3 Struktur Organisasi	15
3.4 Tugas dan Wewenang	16
3.5 Gambar Gudang Terasi.....	17

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem Berjalan	22
4.1.1 Proses Bisnis	22
4.2 Gambaran Umum Sistem Informasi	23
4.2.1 Activity Diagram.....	23
4.3 Analisa Dokumen.....	25
4.3.1 Analisa Dokumen Masukan	25
4.3.2 Analisa Dokumen Keluaran	26
4.4 Identifikasi Kebutuhan	26
4.5 Use Case Diagram.....	29
4.5.1 Deskripsi Use Case	30
4.6 Desain Sistem.....	33
4.6.1 Package Diagram	33
4.7 Desain Basis Data	33
4.7.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	33

4.7.2 Transformasi LRS	34
4.7.3 LRS	35
4.7.4 Tabel.....	35
4.7.5 Spesifikasi Basis Data.....	37
4.8 Class Diagram	41
4.9 Rancangan Layar Antar Muka	42
4.10 Squence Diagram	56

BAB V PENUTUP

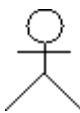


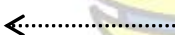
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN	71
LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN	74
LAMPIRAN C MASUKAN SISTEM YANG DI USULKAN	76
LAMPIRAN D KELUARAN SISTRM YANG DI USULKAN.....	77
LAMPIRAN C BERITA ACARA KONSULTASI.....	78



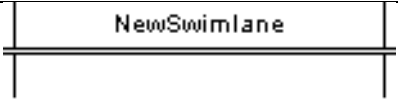
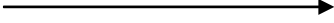
DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram*


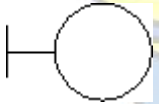


Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	Extends Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.


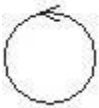
Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas
	End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas
	Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada system
	Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai


	benar/salah
	Swimlane menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
	Transition State menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>

Simbol Sequence Diagram

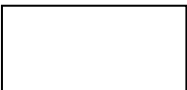
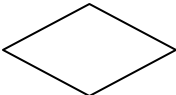

Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system
	Boundary menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
	Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>
	<p>Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario</p>

Simbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i>, <i>attribute</i>, atau <i>property</i> atau data dan method atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>
	<p>Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.</p>

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar	Keterangan
	<p>Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.</p>
	<p>Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.</p>
	<p>Garis yang menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i>.</p>

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode Waterfall	4
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	15
Gambar 3.2 Poster Gudang Terasi AB (Asli Bangka).....	17
Gambar 3.3 Tampak Depan	18
Gambar 3.4 Produk Terasi	19
Gambar 3.5 Aneka Macam Sembako	20
Gambar 3.6 Aneka Macam Snack	21
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Pemesanan Produk	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan.....	24
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin	29
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	29
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	33
Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram (ERD)	33
Gambar 4.9 Transformasi Diagram ERD ke LRS	34
Gambar 4.10 Logical Record Structur (LRS)	35
Gambar 4.11 Class Diagram.....	41
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Admin.....	42
Gambar 4.13 Rancangan Layar Login Halaman Admin	42
Gambar 4.14 Rancangan Layar Admin Data Pelanggan	43
Gambar 4.15 Rancangan Layar Admin Tambah Pelanggan.....	43
Gambar 4.16 Rancangan Layar Admin Data Produk	44
Gambar 4.17 Rancangan Layar Admin Tambah Produk.....	44
Gambar 4.18 Rancangan Layar Admin Data Kota	45
Gambar 4.19 Rancangan Layar Admin Tambah Kota.....	45
Gambar 4.20 Rancangan Layar Admin Data Pesanan.....	46
Gambar 4.21 Rancangan Layar Admin Data Pembayaran	46
Gambar 4.22 Rancangan Layar Admin Pengiriman	47
Gambar 4.23 Rancangan Layar Admin Tambah Pengiriman	48
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	48

Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Depan.....	49
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Sign Up.....	49
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Login.....	51
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan	52
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Pesanan Gambar	53
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Pembayaran	53
Gambar 4.31 Rancangan Layar Pengiriman	54
Gambar 4.32 Sequence Diagram Halaman Login Admin	55
Gambar 4.33 Sequence Diagram Halaman Admin Data Data Pelanggan	56
Gambar 4.34 Sequence Diagram Halaman Admin Data Produk.....	57
Gambar 4.35 Sequence Diagram Halaman Admin Lihat Data Kota	58
Gambar 4.36 Sequence Diagram Halaman Admin Lihat Data Pesanan.....	59
Gambar 4.37 Sequence Diagram Halaman Admin Lihat Data Pembayaran	60
Gambar 4.38 Sequence Diagram Halaman Admin Entry Data Pengiriman	61
Gambar 4.39 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	62
Gambar 4.40 Sequence Diagram Halaman Sign Up.....	63
Gambar 4.41 Sequence Diagram Halaman Login Pelanggan.....	64
Gambar 4.42 Sequence Diagram Halaman Pesanan.....	65
Gambar 4.43 Sequence Diagram Halaman Pembayaran	66
Gambar 4.44 Sequence Diagram Lihat Pengiriman	67



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Pelanggan	35
Tabel 4.2 Pesanan	35
Tabel 4.3 ada.....	36
Tabel 4.4. Produk.....	36
Tabel 4.5 Kota.....	36
Tabel 4.6 Pembayaran.....	36
Tabel 4.7 Pengiriman	36
Tabel 4.8 Kategori	37
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	37
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	38
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Ada	38
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Produk	39
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Kota	39
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	40
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	40
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A-1 Data Produk.....	71
Lampiran A-2 Data Pelanggan.....	72
Lampiran A-3 Data Pesanan	73
Lampiran B-1 Nota	74
Lampiran B-2 Laporan Penjualan.....	75
Lampiran C Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	76
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	77
Lampiran C Lembar Berita Acara.....	78

