

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
E-COMMERCE PADA OTAK-OTAK ASE BERBASIS  
WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL FAST**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**Oleh :**

- | <b>NIM</b>    | <b>NAMA</b>               |
|---------------|---------------------------|
| 1. 1622500107 | NHADILA FITRI FEBRIANTIKA |
| 2. 1622500130 | NONA MARTIANA             |
| 3. 1622500132 | WENI                      |

**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 I  
Judul : **Perancangan Sistem Informasi Penjualan *E-commerce*  
Pada Otak–Otak Ase Berbasis Website Menggunakan  
Model Fast**

NIM	NAMA
1. 1622500107	NHADILA FITRI FEBRIANTIKA
2. 1622500130	NONA MARTIANA
3. 1622500132	WENI

Pangkalpinang, 30-12-2019

Menyetujui

Pembimbing

Bambang Adiwino, S.Kom., M.Kom.  
NIDN 0216107102

Pembimbing Lapangan

Fendi

Mengetahui  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

**LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP**

Dinyatakan bahwa:

1. Nhadila Fitri Febriantika (1622500107)
2. Nona Martiana (1622500130)
3. Weni (1622500132)

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari 14 Oktober 2019 sampai dengan 3 Januari 2020 dengan baik.

Nama Instansai : Otak – Otak Ase

Alamat : Jl. Soekarno Hatta km. 6 N0. 24 Pangkalan Baru –  
Bangka Tengah

Pembimbing Praktek

Tanggal, 30.12.19

(.....)  ..

## ABSTRAK

Otak-Otak Ase Merupakan salah satu tempat yang menyediakan berbagai macam oleh-oleh Khas Bangka baik itu berbentuk makanan basah atau pun berbentuk snack, masyarakat pangkalpinang pasti tau dengan tokoh oleh-oleh yang bernama Otak-Otak Ase. Tokoh Otak-Otak Ase sekarang masih menggunakan sistem penjualan yang manual seperti halnya konsumen menunggu antrian lama untuk memesan produk ditokoh dan masih menggunakan pembukuan yang manual, untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Otak-Otak Ase, dibutuhkan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *e-commerce* Berbasis *Website*. Dengan *e-commerce* pelanggan akan mudah mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama pengguna terhubung dengan internet, hal itu dapat membuat transaksi lebih efektif dan efisien serta meningkatkan kepuasan pelanggan yang melakukan transaksi, dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *FAST* diantaranya perancangan sistem, analisis, desain sistem dan penerapan sistem, serta metode pengembangannya yang menggunakan pendekatan berorientasi objek dan struktur data dalam merancang *Website* yang berdasarkan *Unified Modelling Language (UML)*. Hasil dari *website* berbasis *e-commerce* sangat membantu dalam hal penjualan, memperluas pemasaran Produk Otak-Otak Ase, serta dalam segi pelayanan harus tetap dijaga dengan baik agar konsumen merasa nyaman saat berbelanja di Otak-Otak Ase.

Kata Kunci : Otak-Otak Ase, *Metode Fast*, *Unified Modelling Language (UML)*, *E-commerce*, Berorientasi Objek dan Struktur Data.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek (KP) pada Otak-Otak Ase Jl. Soekarno Hatta km.6 No.24 Pangkalan Baru-Bangka Tengah.

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) Pangkalpinang.

Pada kesempatan kali ini penulis mengambil judul penelitian dalam penulisan laporan Kuliah Praktek (KP) adalah **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan e-commerce Pada Otak–Otak Ase Berbasis Website Menggunakan Model Fast”**.

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. Husni Teja Sukmana, ST.,M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Drs.Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Pengurus Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
7. Bapak Fendi selaku Pembimbing Kuliah Praktek (KP) di Otak-Otak Ase Pangkalpinang.

8. Teman – teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang dalam mengerjakan Kuliah Praktek (KP).

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

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

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

Pangkalpinang, Januari 2020

Penulis

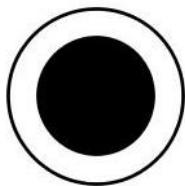
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



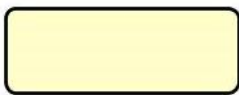
#### **Star Point**

Menggambarkan awal aktivitas



#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktifitas



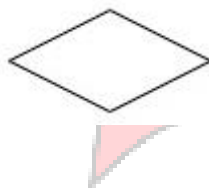
#### **Activity**

Menggambarkan proses bisnis



#### **State Transition**

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state



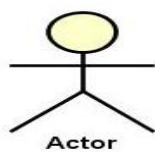
#### **Decision**

Menggambarkan keputusan/pilihan



#### **SwimLane**

Menggambarkan perpisahan aktifitas



#### **Actor**

Menggambarkan orang atau symbol yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

### Use Case



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

---

### Association

Mengambarkan hubungan antara actor dengan use case

### Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)

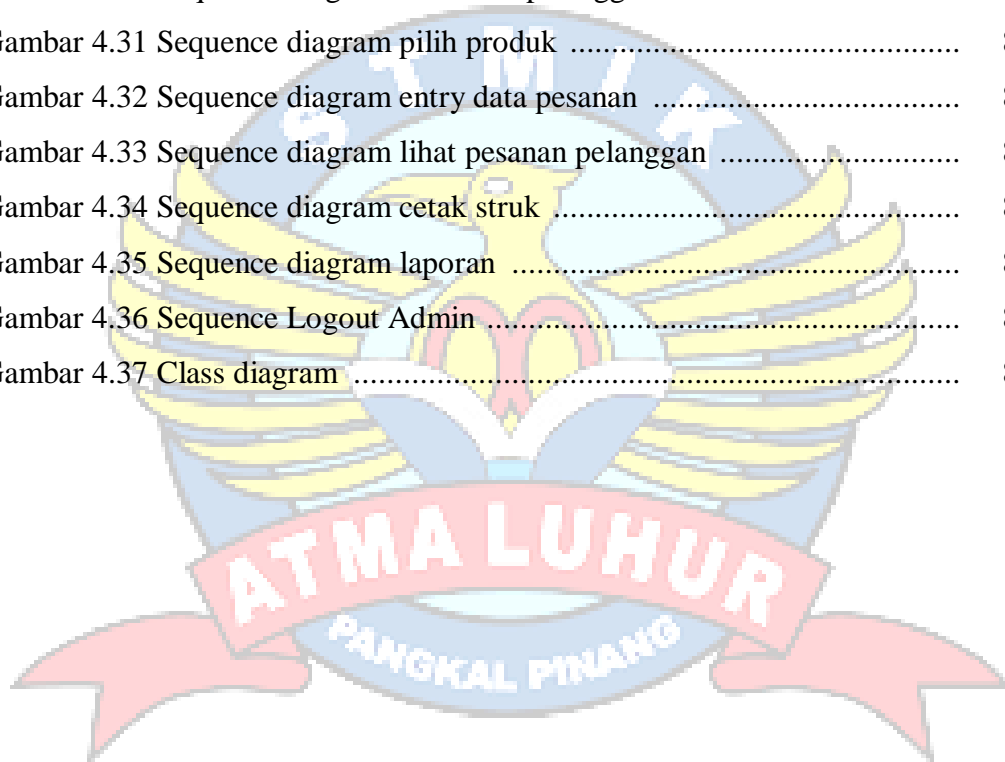




## DAFTAR GAMBAR

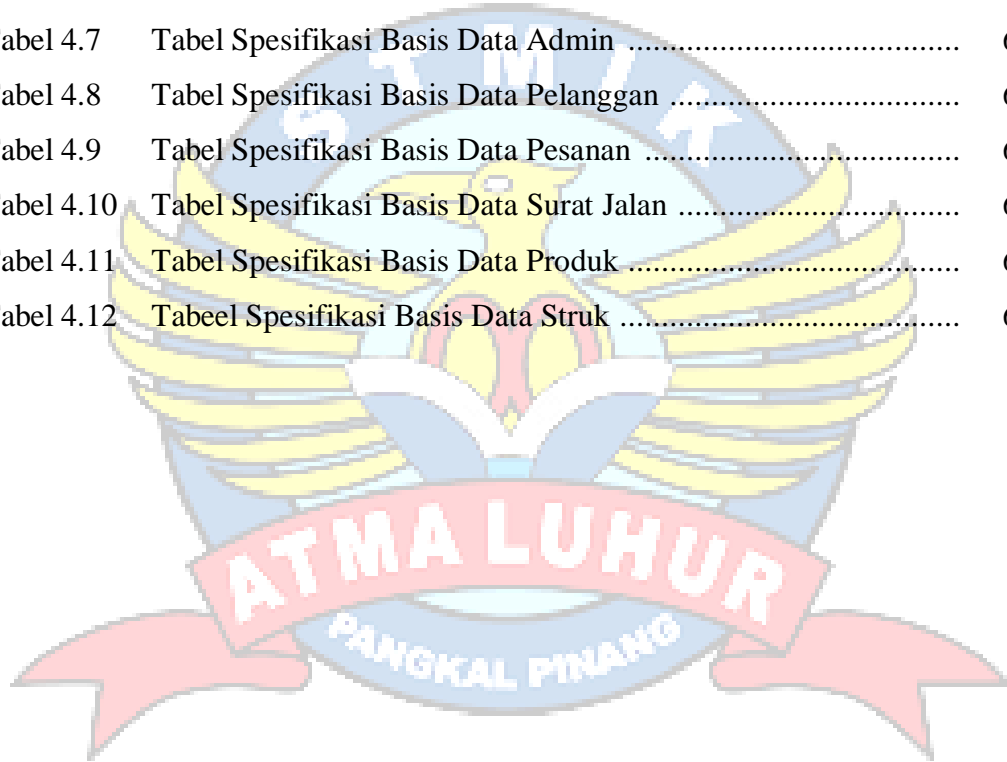
	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Karakteristik System .....	5
Gambar 2.2 Sistem Terbuka dan Tertutup .....	10
Gambar 2.3 Class, Object, Attribute, Method .....	28
Gambar 2.4 Metode Pengembangan fast .....	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	38
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	40
Gambar 3.3 Sertifikat Halal dari MUI .....	41
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Bisnis Langsung .....	44
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Bisnis Langsung .....	45
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Bisnis Langsung .....	46
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Bisnis Pembuatan Laporan .....	47
Gambar 4.5 Use Case Diagram Admin .....	53
Gambar 4.6 Use Case Diagram Pelanggan .....	54
Gambar 4.7 Package Diagram .....	55
Gambar 4.8 ERD .....	59
Gambar 4.9 ERD ke LRS .....	59
Gambar 4.10 LRS .....	60
Gambar 4.11 Rancangan layar halaman utama website .....	65
Gambar 4.12 Rancangan layar halaman produk .....	66
Gambar 4.13 Rancangan layar halaman data pelanggan .....	67
Gambar 4.14 Rancangan layar halaman pesanan .....	68
Gambar 4.15 Rancangan layar halaman login admin .....	69
Gambar 4.16 Rancangan layar utama admin .....	69
Gambar 4.17 Rancangan layar halaman data pelanggan .....	70
Gambar 4.18 Rancangan layar halaman pesanan pelanggan .....	70
Gambar 4.19 Rancangan layar halaman entry produk .....	71
Gambar 4.20 Rancangan layar halaman entry surat jalan .....	72
Gambar 4.21 Rancangan layar halaman laporan penjualan .....	73

Gambar 4.22 Rancangan layar halaman cetak laporan penjualan .....	73
Gambar 4.23 Sequence diagram login admin .....	74
Gambar 4.24 Sequence diagram home admin .....	75
Gambar 4.25 Sequence entry data produk .....	76
Gambar 4.26 Sequence lihat data produk .....	77
Gambar 4.27 Sequence entry surat jalan .....	77
Gambar 4.28 Home pelanggan .....	78
Gambar 4.29 Sequence data pelanggan .....	79
Gambar 4.30 Sequence diagram lihat data pelanggan .....	80
Gambar 4.31 Sequence diagram pilih produk .....	80
Gambar 4.32 Sequence diagram entry data pesanan .....	81
Gambar 4.33 Sequence diagram lihat pesanan pelanggan .....	82
Gambar 4.34 Sequence diagram cetak struk .....	82
Gambar 4.35 Sequence diagram laporan .....	83
Gambar 4.36 Sequence Logout Admin .....	83
Gambar 4.37 Class diagram .....	84



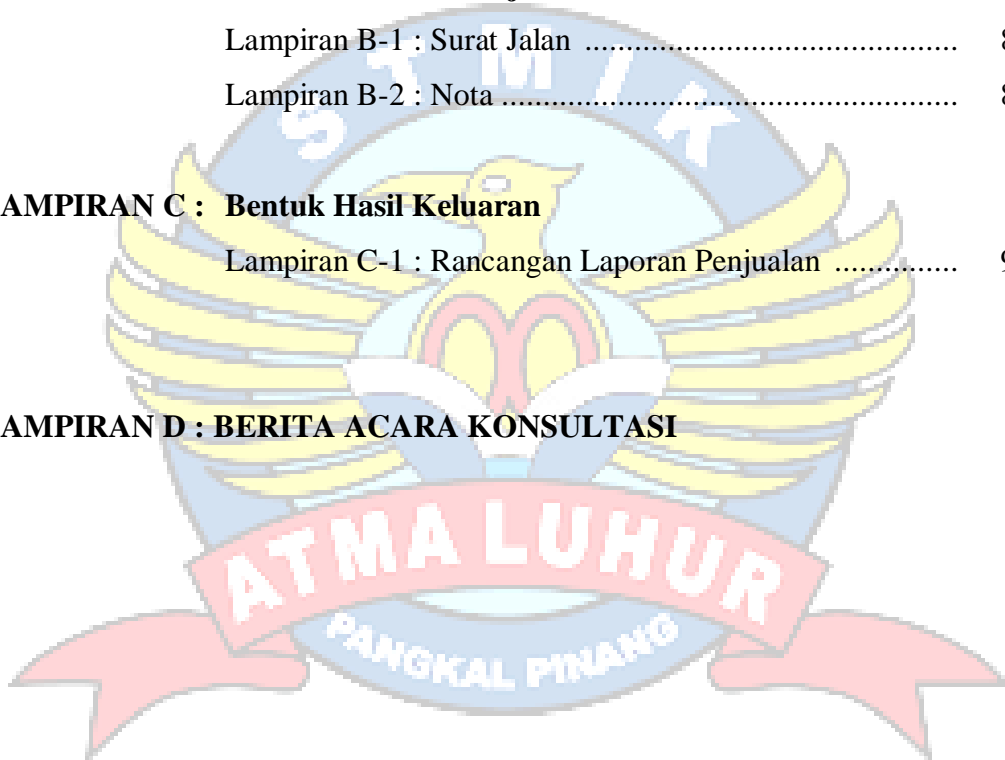
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Tabel Admin .....	59
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan .....	59
Tabel 4.3 Tabel Pesanan .....	59
Tabel 4.4 Tabel Surat Jalan .....	59
Tabel 4.5 Tabel Produk .....	60
Tabel 4.6 Tabel Struk .....	60
Tabel 4.7 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin .....	60
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	61
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	61
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Jalan .....	62
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk .....	62
Tabel 4.12 Tabeel Spesifikasi Basis Data Struk .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan</b>	
Lampiran A-1 : Struk Bukti Pembelian .....	86
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan .....	87
<b>LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan</b>	
Lampiran B-1 : Surat Jalan .....	88
Lampiran B-2 : Nota .....	89
<b>LAMPIRAN C : Bentuk Hasil Keluaran</b>	
Lampiran C-1 : Rancangan Laporan Penjualan .....	90
<b>LAMPIRAN D : BERITA ACARA KONSULTASI</b>	



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penulisan .....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Pengertian Sistem .....	4
2.1.1 Pengertian Sub Sistem .....	4
2.1.2 Pengertian Super Sistem .....	5
2.1.3 Karakteristik Sistem .....	5
2.1.4 Klasifikasi Sistem .....	8
2.1.5 Pengembangan Perancang Sistem .....	10
2.1.6 Filosofi Analisis dan Perancangan Sistem .....	12
2.1.7 Aspek Kesuksesan Pengembangan Sistem .....	13
2.1.8 Efek Kepuasan Pengguna dalam Pengembang .....	15
2.2. Pengertian E-commerce .....	16
2.2.1 Keuntungan E-commerce .....	17

2.3.	World Wide Web.....	17
3.2.1	Sejarah World Wide Web .....	17
3.2.2	Cara Kerja WWW.....	18
3.2.3	Hypertext Transfer Protokol ( <i>HTTP</i> ).....	19
2.4.	Pemrograman Web .....	19
2.5.	Perangkat Lunak Untuk Pemrograman Web.....	20
2.5.1	Sistem Operasi .....	20
2.5.2	Web Server.....	21
2.5.3	Perangkat Pengembang Web.....	21
2.5.4	Sistem Manajemen Basis Data .....	22
2.5.5	Web Browser .....	22
2.6.	Bahasa Pemrograman Web .....	23
2.6.2	ASP dan ASP.net .....	23
2.6.3	PHP .....	24
2.7.	HTML .....	24
2.8.	MyQsL .....	25
2.9.	XAMPP.....	26
2.10.	Fundamental Bahasa Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) .....	27
2.11.	Metode Pengembangan Fast.....	29
2.12.	Simbol Class Diagram .....	33
2.12.1	Contoh Class Diagram.....	34
2.12.2	Contoh Package Diagram .....	34

### **BAB III ORGANISASI**

1.1.	Sejarah Otak – Otak Ase Pangkalpinang .....	35
1.2.	Visi (keinginan) Perusahaan.....	37
1.3.	Misi (tujuan) Perusahaan .....	37
1.4.	Struktur Organisasi .....	38
1.5.	Tugas dan Wewenang .....	38
1.5.1.	Owner .....	38

1.5.2.	Head Accounting/HRD.....	38
1.5.3.	Supervisor/HRD.....	39
1.5.4.	Head Office.....	39
1.5.5.	Kasir 1.....	39
1.5.6.	Kasir 2.....	39
1.5.7.	Karyawan.....	40
1.6.	Dokumentaasi Tokoh Otak – Otak Ase.....	40
3.6.1	Dokumentasi Tokoh Otak – Otak Ase Jl.Soekarno Hatta.....	40
3.6.2	Dokumentasi Sertifikat Halal (MUI) yang Masih Berlaku.....	41
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		
4.1.	Topik Pengembangan Sistem.....	42
4.1.1	Analisis Sistem yang Berjalan.....	42
4.1.2	Activity Diagram.....	44
4.1.3	Analisis Keluaran.....	48
4.1.4	Analisis Masukan.....	49
4.1.5	Identifikasi Kebutuhan.....	50
4.2.	Perancangan Sistem yang Diusulkan.....	54
4.2.1	Use Case Diagram.....	54
4.2.2	Package Diagram.....	55
4.2.3	Deskripsi Use Case.....	55
4.2.4	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	59
4.2.5	Transmormasi ERD ke LRS.....	59
4.2.6	<i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	60
4.2.7	Transformasi LRS ke Relasi (tabel).....	60
4.2.8	Spesifikasi Basis Data.....	61
4.2.9	Rancangan Layar.....	65
4.2.10	Sequence Diagram.....	74
4.2.11	Class Diagram.....	84

**BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran.....	85

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

