

**IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN
SISTEM E-COMMERCE PADA SYUKA SYUKA
COLLECTION**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**

**IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN SISTEM
E-COMMERCE PADA SYUKA SYUKA COLLECTION**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Alfira Vionika

1522500147

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2019/2020



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500147

Nama : Alfira Vionika

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN
SISTEM *E-COMMERCE* PADA SYUKA SYUKA
COLLECTION

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2020



(Alfira Vionika)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

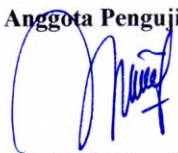
**IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN SISTEM
E-COMMERCE PADA SYUKA SYUKA COLLECTION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfira Vionika
1522500147

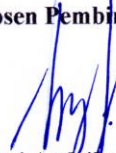
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Juli 2020

Anggota Penguji



Marini, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0212037801

Dosen Pembimbing



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

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan salah satu persyaratan guna menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan sistem informasi di INSITITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Dalam menyusun laporan skripsi ini tentu saja penulis banyak menemui kesulitan dan hambatan, akan tetapi berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada

1. ALLAH SWT atas rahmat-Nya dan karunia-Nya yang diberikan kepada saya sehingga laporan ini bisa terselesaikan.
2. Bapak dan Ibu yang telah memberikan banyak dukungan, semangat, baik itu moral, do'a yang tulus maupun materi
3. Bapak Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan atma luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur
6. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom yang tercinta dan terbaik selaku Dosen pembimbing dalam melakukan penulisan laporan skripsi hingga selesai.
8. Kepada Teman saya Linda Suci Pratiwi selaku pemilik Butik Syukasyuka Collection
9. Kepada teman seperjuangan saya Chandra, S.Kom yang telah membantu dan memberikan motifasi dalam mengerjakan Laporan Skripsi.

10. Kepada Winda Julita, Arkiry, Gita Safitri, Tasyana Nur Latifah, firmansyah selaku sahabat seperjuangan saya dari awal sampai hingga mendapatkan gelar S.Kom terimakasih untuk kalian
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu Namanya, terimakasih atas bantuan dan semangatnya dan semoga amal baiknya dibalas oleh ALLAH SWT amin

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna seperti apa yang diharapkan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan



ABSTRACT

Syuka Syuka Collection is a company engaged in fashion. Sales system in Syuka Syuka Collection now is still conversional, that is, customers must come directly to the store where customers will be away from the store. besides, still prioritizing the form of marketing on Syuka Syuka Collection so that marketing must be limited to the region. And because of the many developments and new institutions, the Syuka Syuka Collection wants to facilitate its sales by using E-Commerce as its marketing media. As well as the purpose of developing this system is to help improve product marketing, in order to place orders online and be able to provide the latest product information through the website.

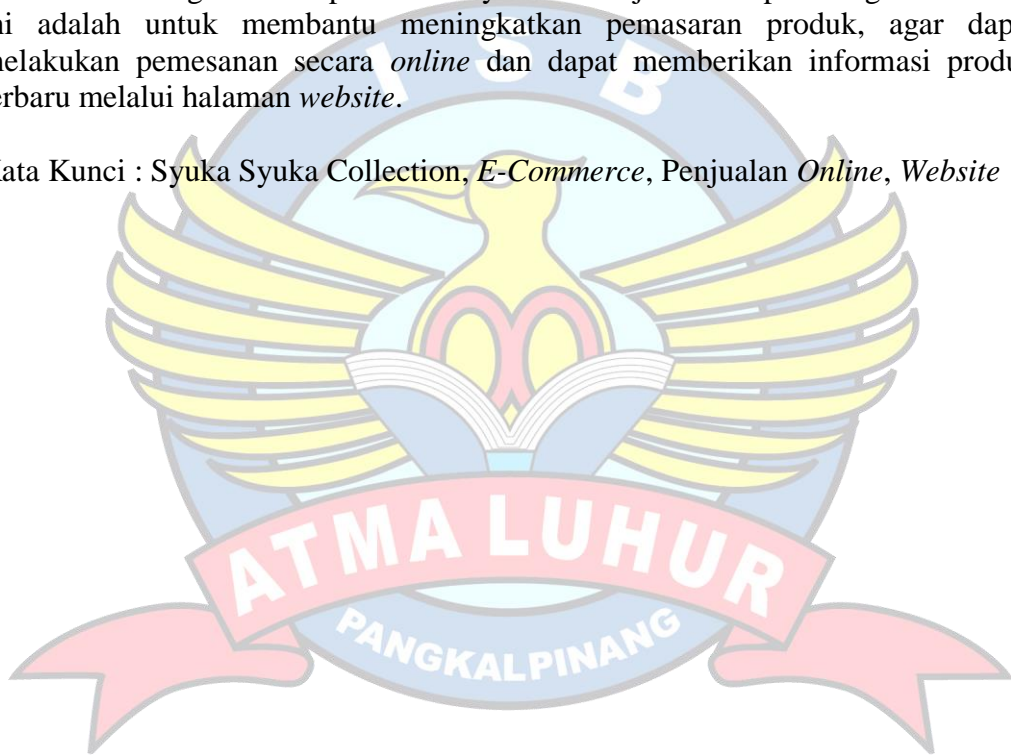
Keywords : Syuka Syuka Collection, E-Commerce, Online Sales, Website



ABSTRAKS

Syuka Syuka Collection merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang fashion. Sistem penjualan yang ada di Syuka Syuka Collection saat ini masih bersifat konvensional yaitu pelanggan harus datang langsung ke toko dimana akan menyita waktu pelanggan yang berada jauh dari toko tersebut. Disamping itu, masih kurangnya bentuk area pemasaran pada Syuka Syuka Collection sehingga menyebabkan pemasarannya harus terbatas pada wilayah. Dan dikarenakan banyaknya pembangunan dan instansi-instansi baru maka Syuka Syuka Collection ingin mempermudah penjualannya dengan menggunakan *E-Commerce* sebagai media pemasarannya. Serta tujuan dari pembangunan sistem ini adalah untuk membantu meningkatkan pemasaran produk, agar dapat melakukan pemesanan secara *online* dan dapat memberikan informasi produk terbaru melalui halaman *website*.

Kata Kunci : Syuka Syuka Collection, *E-Commerce*, Penjualan *Online*, *Website*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKS	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metodologi Penelitian	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.6.1 Manfaat Penelitian Bagi Perusahaan.....	4
1.6.2 Manfaat Penelitian Bagi Masyarakat	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Implementasi	6
2.2 Perancangan Sistem.....	7
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.4 E-Commerce	7

2.4.1	Keuntungan dari E-Commerce	8
1.	Bagi Organisasi atau Perusahaan	8
2.	Bagi Konsumen.....	8
3.	Bagi Masyarakat	9
2.5	Model FAST	10
2.5.1	Selesai Instalasi dan Pengiriman.....	10
2.5.2	Operasi dan Perawatan Sistem.....	11
2.5.3	Kelemahan Metode FAST	12
2.5.4	Kelebihan Metode FAST	12
2.5.5	Penjelasan Tahapan-tahapan Metode Analisa Persyaratan.....	13
2.5.6	Definisi Lingkup	13
2.6	Analisa Sistem Berorientasi Objek dengan UML	13
2.6.1	Unified Modeling Language (UML)	14
1.	Activity Diagram	14
2.	Use Case Diagram	15
3.	Package Diagram	16
4.	Class Diagram.....	16
5.	Deployment Diagram.....	16
6.	Sequence Diagram	16
2.7	Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	17
2.8	Perancangan Sistem Basis Data.....	17
2.8.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	17
1.	Satu-ke-satu (1 : 1).....	18
2.	Satu-ke-banyak (1 : N atau N : 1)	18
3.	Banyak-ke-banyak (N : M atau M : N).....	18
2.9	Perangkat Lunak Pendukung	18
2.9.1	Adobe Photoshop	18
2.9.2	Sublime Text.....	19
2.9.3	Personal Home Page (PHP)	19
2.9.4	PhpMyAdmin.....	19
2.9.5	MySQL	20

2.9.6	XAMPP.....	20
2.9.7	Internet.....	20
2.9.8	Word Wide Web (WWW)	21
	1. Web Sever.....	21
	2. Web Browser	21
2.9.9	Domain.....	21
2.9.10	Hosting.....	21
2.10	Tinjauan Studi Penelitian.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Sistem	24
	1. Definisi Lingkup (Scope Definition)	24
	2. Analisa Masalah (Problem Analysis)	24
	3. Analisis Kebutuhan (Requirements Analysis).....	24
	4. Desain Logis (Logical Design)	25
	5. Analisis Keputusan (Descision Analysis).....	25
	6. Desain dan Intergritasi Fisik (Physical Design)	25
	7. Konstruksi dan Pengujian (Constaction and Testing).....	25
	8. Instalasi dan Pengiriman (Instalation and Delivery).....	25
3.2	Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
	3.2.1 Perancangan Basis Data.....	29
3.3	Kerangka Penelitian.....	30

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Sejarah Butik Syuka Syuka Collection.....	31
4.2	Struktur Organisasi Syuka Syuka Collection	31
4.3	Jabatan, Tugas dan Wewenang.....	32
4.4	Analisa Sistem Yang Berjalan.....	33
	4.4.1 Proses Bisnis	33
	4.4.2 Activity Diagram	34
	1. Activity Diagram Proses Pembelian Barang	34

2.	Activity Diagram Proses Persediaan Stok Barang.....	35
3.	Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	36
4.4.3	Analisa Keluaran dan Masukan	37
1.	Analisa Keluaran.....	37
2.	Analisa Masukan.....	37
4.4.4	Identifikasi Kebutuhan.....	38
4.5	Desain Sistem	41
4.5.1	Desain Sistem Usulan	41
1.	Package Diagram	41
2.	Use Case Diagram	41
3.	Deskripsi Use Case	43
4.5.2	Desain Basis Data	49
1.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	49
2.	Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS).....	50
3.	Logical Record Structure (LRS)	51
4.	Tabel	52
5.	Spesifikasi Basis Data.....	54
6.	Rancangan Keluaran.....	61
7.	Rancangan Masukan.....	62
4.5.3	Desain Layar Antar Muka.....	66
1.	Class Diagram.....	66
2.	Rancangan Layar	67
3.	Sequence Diagram	76
4.	Deployment Diagram.....	88

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN A		92
LAMPIRAN B		94

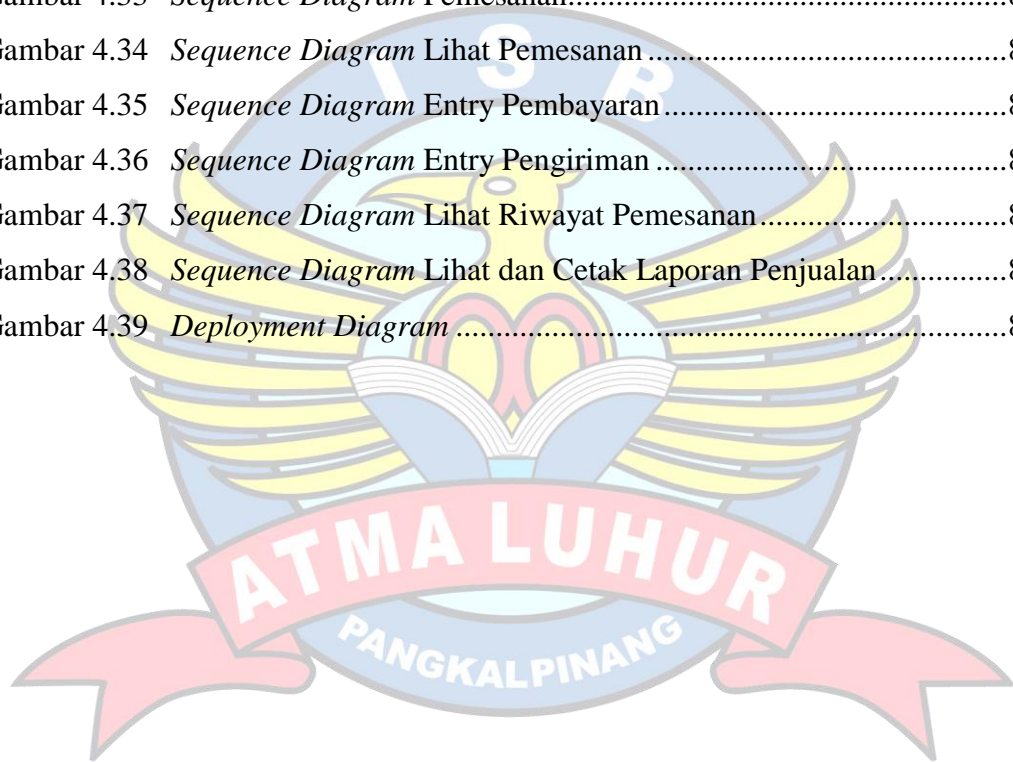
LAMPIRAN C.....	96
LAMPIRAN D.....	99
LAMPIRAN E.....	108
LAMPIRAN F.....	110
LAMPIRAN G.....	112



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>APM Conceptual Framwork</i>	13
Gambar 3.1 FAST (Freamwork for Application of Systems Technology)	26
Gambar 3.3 Kerangka Penelitian.....	30
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Syuka Syuka Collecction	32
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembelian Barang.....	34
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Persediaan Stok Barang	35
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan.....	36
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	41
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram</i> Pemilik.....	41
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram</i> Admin	42
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> Customer.....	43
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	49
Gambar 4.10 <i>Transformasi ERD ke Logical Record Structure</i> (LRS)	50
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	51
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	66
Gambar 4.13 Rancangan Layar <i>Login</i> (Admin).....	67
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Kategori	68
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Barang.....	69
Gambar 4.16 Rancangan Layar Lihat Pelanggan	70
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Utama	70
Gambar 4.18 Rancangan Layar Buat Akun.....	71
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Lihat Barang</i>	72
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tentang Kami	72
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Pemesanan	73
Gambar 4.22 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan	74
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Pembayaran	74
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Pengiriman.....	75

Gambar 4.25	Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan	75
Gambar 4.26	<i>Sequence Diagram</i> Login (Admin)	76
Gambar 4.27	<i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori.....	77
Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram</i> Entry Barang	78
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	79
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram</i> Buat Akun	80
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	80
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang.....	81
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan.....	82
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Pemesanan	83
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	84
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	85
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Riwayat Pemesanan.....	86
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Lihat dan Cetak Laporan Penjualan.....	87
Gambar 4.39	<i>Deployment Diagram</i>	88

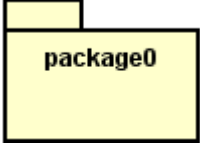
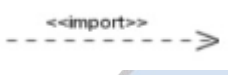
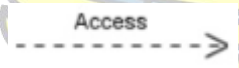


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1	Tabel Kota52
Tabel 4.2	Tabel Pelanggan52
Tabel 4.3	Tabel Pemesanan52
Tabel 4.4	Tabel Ada53
Tabel 4.5	Tabel Barang53
Tabel 4.6	Tabel Kategori53
Tabel 4.7	Tabel Bank53
Tabel 4.8	Tabel Pembayaran54
Tabel 4.9	Tabel Pengiriman54
Tabel 4.9	Tabel Admin54
Tabel 4.10	Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan55
Tabel 4.11	Tabel Spesifikasi Basis Data Kota56
Tabel 4.12	Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesanan56
Tabel 4.13	Tabel Spesifikasi Basis Data Ada57
Tabel 4.14	Tabel Spesifikasi Basis Data Barang58
Tabel 4.15	Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori59
Tabel 4.16	Tabel Spesifikasi Basis Data Bank59
Tabel 4.17	Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran60
Tabel 4.18	Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman61
Tabel 4.18	Tabel Spesifikasi Basis Data Admin61

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Package Diagram*

	<p>Package</p> <p>Sekelompok elemen-elemen model</p>
	<p>Import</p> <p>Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.</p>
	<p>Access</p> <p>Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.</p>

2. Simbol *Use Case Diagram*

Actor

Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.



Use Case

Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan



didalam elips tersebut.



Association


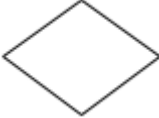
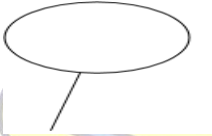

Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case.

Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case

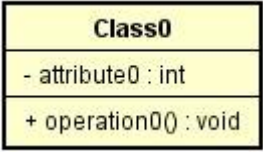

3. Simbol Activity Diagram



	<p>Initial Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.</p>
	<p>Final Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.</p>
	<p>Activity Menandakan sebuah aktivitas.</p>
	<p>Decision Pilihan untuk mengambil keputusan</p>
	<p>State Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.</p>
	<p>Swimlane Menggambarkan pemisahan aktivitas.</p>

4. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)





	<p>Entitas</p> <p>Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.</p>
	<p>Relasi</p> <p>Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.</p>
	<p>Atribut</p> <p>Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).</p>
	<p>Garis</p> <p>Garis sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.</p>



5. Simbol *Class Diagram*

	<p>Class</p> <p>Sebuah kelas pada struktur sistem. Penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 (tiga) susunan, yaitu nama kelas, atribut, dan operasi.</p>
	<p>Association</p> <p>Garis ini adalah garis yang digunakan</p>

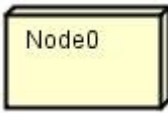



	untuk menghubungkan atau merelasikan kelas satu dengan kelas yang lainnya dengan makna umum.
	Aggregation Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi.
	Dependency Umumnya penggunaan dependency untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class lain.

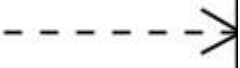
6. Simbol Sequence Diagram

 : Actor0	Actor Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
 : Entity0	Entity Class Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
 : Boundary0	Boundary Class Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
 : Control0	Control Class Menggambarkan penghubung antara

	boundary dengan tabel.
	Lifeline Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.
	Line Message Menggambarkan pengiriman pesan.

7. Simbol Deployment Diagram

	Node Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem. Biasanya node digambarkan sebagai server, pc, dll.
	Component Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu node.
	Note Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.
	Communicates Digunakan untuk menghubungkan antar node yang saling berinteraksi.

	<p>Dependency</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan hubungan ketergantungan antar node atau komponen yang saling ketergantungan.</p>
---	--



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran A-1 : Nota	93
LAMPIRAN B : MASUKAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran B-1 : Data Barang	95
LAMPIRAN C : RANCANGAN KELUARAN	
Lampiran C-1 : Detail Pesanan	97
Lampiran C-2 : Laporan Penjualan	98
LAMPIRAN D : RANCANGAN MASUKAN	
Lampiran D-1 : Data Pelanggan	100
Lampiran D-2 : Data Pengiriman	101
Lampiran D-3 : Data Barang	102
Lampiran D-4 : Data Kategori	103
Lampiran D-5 : Data Kota	104
Lampiran D-6 : Data Bank	105
Lampiran D-7 : Data Pembayaran	106
Lampiran D-8 : Data Pemesanan	107
LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET	
LAMPIRAN F : KARTU BIMBINGAN	
LAMPIRAN G : BIODATA	