

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *BSL HOUSE*
PANGKALPINANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL
FAST**

SKRIPSI



Indri Wahyuni

1622500127

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *BSL HOUSE*
PANGKALPINANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL
FAST**

SKRIPSI

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



Indri Wahyuni

1622500127

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1622500127

NAMA : Indri Wahyuni

JUDUL SKRIPSI :SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BSL
HOUSE PANGKALPINANG BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa Laporan Tugas akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang,...Juli 2020



(Indri Wahyuni)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BSL HOUSE
PANGKALPINANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indri Wahyuni
1622500127**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 14 Juli 2020

Anggota Penguji



**Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801**

Dosen Pembimbing



**Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702**

Kaprodi Sistem Informasi


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

Ketua Penguji


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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2020

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



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 6201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (SI) pada jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Ada banyak hal yang perlu diperbaiki dalam penyusunan skripsi ini, baik itu tata cara penulisan maupun materi yang disampaikan masih jauh dari kata sempurna karena penulis menyadari atas keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis menerima apapun bentuk saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya serta kemudahan didalam penyusunan skripsi ini.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB ATMA LUHUR.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. selaku Rektor ISB ATMA LUHUR.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi ISB ATMA LUHUR.
7. Bapak Sujono, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan skripsi ini yang telah banyak membantu dan memberikan masukan yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Bapak/Ibu Dosen yang telah senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama belajar di ISB ATMA LUHUR.
9. Bheni S Lukman selaku *Owner* dari *Bsl House*.
10. Khoirotun Hisan selaku teman dekat dari penulis yang selalu memberikan motivasi dan support dalam menjalani penelitian laporan skripsi ini.
11. Sahabat penulis Deli Yolanda, Putri Rizkiya Balqis, Lisatuniammah, Bayu Destanto, Tedi Saputra yang telah banyak membantu penulis.

12. Teman-teman seperjuangan jurusan Sistem Informasi angkatan 2016 yang telah banyak membagikan ilmu dan memberikan banyak pelajaran hidup selama kuliah di ISB ATMA LUHUR.
13. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga penyusunan Laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menambahkan ilmu bagi banyak orang khususnya penulis dan pembaca. Akhir kata, penulis ucapkan terimakasih dan *Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*



ABSTRACTION

Bsl House is one of the businesses engaged in selling jersey printing in Bangka Belitung. The sales system at Bsl House today is a conventional system where consumers have to come directly to the Bsl House store to see the products offered. This makes it difficult for consumers to obtain even more information that is outside the Pacific Islands. In addition, there are errors in customer data, the process of storing data is still manual, and frequent errors in recording data items, etc. Therefore to solve the existing problems, Bsl House needs technology in sales and marketing strategies by designing e-commerce websites. With this e-commerce system it is expected to make it easier for Bsl House to promote products through the internet and also make it easier for consumers to purchase products online and make it easier for consumers to obtain information about products at Bsl House. This e-commerce information system uses the FAST software development model (framework for the application of system thinking) and the tools used in the development of this system are the Unified modeling language (UML) as a tool of object-oriented system modeling language.

Keywords: Bsl House, E-commerce, FAST



ABSTRAKSI

Bsl House adalah salah satu usaha yang bergerak pada bidang penjualan jersey printing yang ada di Bangka Belitung. Sistem penjualan pada Bsl House saat ini adalah dengan sistem konvensional yang dimana konsumen harus mendatangi langsung ke store Bsl House untuk melihat produk-produk yang ditawarkan. Hal ini membuat kesulitan bagi konsumen untuk memperoleh informasi terlebih lagi yang berada diluar Bangka Belitung. Selain itu, adanya kesalahan pada data pelanggan, proses penyimpanan data masih manual, dan sering terjadinya kesalahan pada pencatatan data barang,dll. Maka dari itu untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, Bsl House membutuhkan teknologi pada strategi penjualan dan pemasaran dengan merancang *website e-commerce*. Dengan adanya sistem *e-commerce* ini diharapkan dapat memudahkan Bsl House dalam mempromosikan produk-produk melalui internet dan juga mempermudah konsumen dalam pembelian produk secara *online* dan mempermudah konsumen memperoleh informasi mengenai produk-produk pada Bsl House. Sistem informasi *e-commerce* ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak FAST (*framework for the application of system thinking*) dan tools yang digunakan pada pengembangan sistem ini adalah *Unified modeling language* (UML) sebagai tools dari bahasa pemodelan sistem yang berorientasi objek.

Kata Kunci : Bsl House, E-commerce, FAST



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.4.1 Tujuan	2
1.4.1 Manfaat.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Sistem Informasi	4
2.2 E-Commerce	4
2.3 Model FAST.....	6
2.4 Tools Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.5 Website	8
2.5.1 Definisi Website	8
2.6.1 PHP	9
2.6.2 MySQL.....	10

2.6.3	XAMPP.....	10
2.7	Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
BAB III		
METODOLOGI PENELITIAN.....		13
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem	14
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	14
BAB IV		
PEMBAHASAN		17
4.1	Tinjauan Organisasi	17
4.1.1	Sejarah Bsl <i>House</i>	17
4.1.2	Visi dan Misi	17
4.1.3	Tujuan dan Sasaran.....	18
4.1.4	Struktur Organisasi.....	18
4.1.5	Tugas dan Wewenang Bsl House Pangkalpinang	19
4.2	Penyelidikan Awal	19
4.3	Analisa Permasalahan	20
4.3.1	Proses bisnis	20
4.3.2	<i>Activity</i> Diagram.....	21
4.3.3	Analisa Dokumen Keluaran dan Masukan	26
4.3.3.1	Analisa Keluaran.....	26
4.3.3.2	Analisa Masukan.....	27
4.4	Analisa Kebutuhan	30
4.5	Desain Logis.....	32
4.5.1	Package Diagram.....	32
4.5.2	<i>Use Case</i> Diagram.....	33
4.5.3	Deskripsi <i>Use Case</i>	34
4.5.4	ERD (Entity Relationship Diagram)	39
4.5.5	Transformasi ERD ke LRS.....	40
4.5.6	LRS (Logical Record Structure).....	41
4.5.8	Spesifikasi Basis Data	44

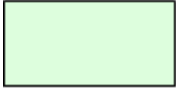
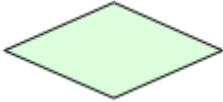

4.5.9	Rancangan Dokumen Antar Muka	49
4.5.10	Rancangan Struktur	53
4.5.11	Rancangan Layar	54
4.5.12	Class Diagram	64
4.5.13	Deployment Diagram	65
4.5.14	Sequence Diagram	66
BAB V		
PENUTUP		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN A		
LAMPIRAN KELUARAN SISTEM BERJALAN		76
LAMPIRAN B		
LAMPIRAN MASUKAN SISTEM BERJALAN		79
LAMPIRAN C		
RANCANGAN KELUARAN		84
LAMPIRAN D		
RANCANGAN MASUKAN		86
LAMPIRAN E		
BERITA ACARA KONSULTASI		90
LAMPIRAN F		
SURAT RISET		92
LAMPIRAN G		
BIODATA PENULIS SKRIPSI		94

DAFTAR SIMBOL


Simbol *UseCase Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i>
2		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari aktivitas
3		<i>State Transition</i>	Menggambarkan aliran perpindahan kendali antara <i>state</i>
4		<i>Action</i>	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
5		<i>Decision Node</i>	Menggambarkan keputusan atau pilihan suatu proses.
6		<i>Activity Final</i>	Menggambarkan bagian akhir dari aktivitas
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna aplikasi (user).
2		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i>

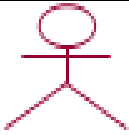

Simbol *ERD (Entity Relationship Diagram)*

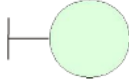

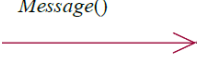

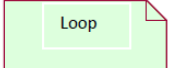
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.
2		<i>Relationship</i>	Hubungan terjadi antara satu atau lebih Entity.
3		Garis	Untuk menghubungkan Entity dengan Relationship

Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class Name</i>	Merupakan nama dari sebuah kelas.
		<i>Attribute</i>	Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.
		<i>Method</i>	Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.
2		<i>Association</i> dan <i>Association class</i>	Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.
	0 1 0..* 1..* 0..1* *	<i>Multiplicity</i>	<i>Zero</i> <i>One</i> <i>Zero or One</i> <i>One or More</i> <i>Zero or One</i> <i>N</i>

Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

3		<i>Boundary</i>	Menghubungkan antara <i>user</i> dengan sistem.
4		<i>Control</i>	Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
5		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
6		<i>Message to Self</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.
7		<i>Loop</i>	Menggambarkan perulangan dalam <i>sequence</i> .



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model FAST.....	7
Gambar 4. 1 struktur organisasi Bsl House.....	18
Gambar 4. 2 Activity Diagram Proses Data Barang	21
Gambar 4. 3 Activity Diagram Data Konsumen.....	22
Gambar 4. 4 Activity Diagram Proses Pesanan Langsung	23
Gambar 4. 5 Activity Diagram Proses Pesanan <i>Online</i>	24
Gambar 4. 6 Activity Diagram Proses Pembayaran.....	24
Gambar 4. 7 Activity Diagram Proses Pengiriman barang	25
Gambar 4. 8 Activity Diagram Proses Laporan Penjualan	26
Gambar 4. 9 Package Diagram.....	32
Gambar 4. 10 Use Case Diagram Admin.....	33
Gambar 4. 11 Use Case Diagram Konsumen.....	34
Gambar 4. 12 ERD (Entity Relationship Diagram)	39
Gambar 4. 13 Transformasi ERD ke LRS	40
Gambar 4. 14 LRS (Logical Record Structure)	41
Gambar 4. 15 Rancangan Struktur	53
Gambar 4. 16 Rancangan layar login admin.....	54
Gambar 4. 17 Rancangan layar utama website	54
Gambar 4. 18 Rancangan layar lihat konsumen.....	55
Gambar 4. 19 Rancangan layar data barang.....	55
Gambar 4. 20 Rancangan layar tambah barang	56
Gambar 4. 21 Rancangan layar pengiriman barang	56
Gambar 4. 22 Rancangan layar tambah pengiriman	57
Gambar 4. 23 Rancangan layar lihat pesanan <i>online</i>	57
Gambar 4. 24 Rancangan layar lihat pesanan langsung.....	58
Gambar 4. 25 Rancangan layar lihat pembayaran	58
Gambar 4. 26 Rancangan layar laporan penjualan.....	59
Gambar 4. 27 Rancangan layar tampilan lihat laporan penjualan	59
Gambar 4. 28 Rancangan layar Buat Akun.....	60

Gambar 4. 29 Rancangan layar hal login	60
Gambar 4. 30 Rancangan layar home konsumen.....	61
Gambar 4. 31 Rancangan layar keranjang	61
Gambar 4. 32 Rancangan layar konfirmasi pembayaran.....	62
Gambar 4. 33 Rancangan layar tampilan konfirmasi pembayaran	62
Gambar 4. 35 Class Diagram	64
Gambar 4. 36 Deployment Diagram	65
Gambar 4. 37 Sequence Diagram login admin	66
Gambar 4. 38 Sequence Diagram konsumen	66
Gambar 4. 39 Sequence Diagram barang.....	67
Gambar 4. 40 <i>Sequence</i> diagram lihat pesanan <i>online</i>	67
Gambar 4. 41 <i>Sequence</i> diagram lihat pesanan langsung	68
Gambar 4. 42 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Pengiriman Barang	68
Gambar 4. 43 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Pembayaran.....	69
Gambar 4. 44 <i>Sequence</i> Diagram Laporan Penjualan.....	69
Gambar 4. 45 <i>Sequence</i> Diagram Buat Akun	70
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Login Konsumen.....	70
Gambar 4. 47 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Barang.....	71
Gambar 4. 48 <i>Sequence</i> Diagram Entry Pesanan Online.....	71
Gambar 4. 49 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Konfirmasi Pembayaran.....	72
Gambar 4. 50 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Data Pesanan.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel user.....	42
Tabel 4. 2 Tabel pembayaran	42
Tabel 4. 3 Tabel pesanan online.....	42
Tabel 4. 4 Tabel konsumen	42
Tabel 4. 5 Tabel pengiriman	42
Tabel 4. 6 Tabel ada	43
Tabel 4. 7 Tabel barang.....	43
Tabel 4. 8 Tabel isi.....	43
Tabel 4. 9 Tabel pesanan langsung	43
Tabel 4. 10 Tabel nota.....	43
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data User	44
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	44
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pesanan <i>Online</i>	45
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	46
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	46
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Ada	47
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Barang	47
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Isi	48
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Pesanan Langsung	48
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Nota	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota	77
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan	78
Lampiran B- 1 Data Barang	80
Lampiran B- 2 Data Konsumen	81
Lampiran B- 3 Data Pesanan Langsung	82
Lampiran B- 4 Data Pesanan <i>Online</i>	83
Lampiran C- 1 Laporan Penjualan	85
Lampiran D- 1 Data Konsumen	87
Lampiran D- 2 Data Barang	87
Lampiran D- 3 Data Pengiriman Barang	88
Lampiran D- 4 Data Pesanan <i>Online</i>	88
Lampiran D- 5 Data Pesanan Langsung	89
Lampiran D- 6 Bukti Pembayaran	89
Lampiran E- 1 Kartu Konsultasi	91
Lampiran F- 1 Surat Riset	93
Lampiran G- 1 Biodata Penulis	95