

**RANCANGAN E-COMMERCE UNTUK MEDIA PENJUALAN
DAN PEMASARAN PADA PRINCESS WHITE SHOP
MENGUNAKAN METODOLOGI WATERFALL**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

| NIM | NAMA |
|---------------|--------------|
| 1. 1422500195 | NINDY IRLIAN |
| 2. 1422500196 | SRI LESTARI |
| 3. 1422500199 | SIXA DAMINI |

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2017/2018



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSEJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **RANCANGAN *E-COMMERCE* UNTUK MEDIA
PENJUALAN DAN PEMASARAN PADA
PRINCESS WHITE SHOP MENGGUNAKAN
METODOLOGI WATERFALL**

| NIM | NAMA |
|---------------|--------------|
| 1. 1422500195 | NINDY IRLIAN |
| 2. 1422500196 | SRI LESTARI |
| 3. 1422500199 | SIXA DAMINI |

Menyetujui,
Pembimbing

Parlia Romadiana, S.Kom. M.Kom

NIDN. 0210039301

Pangkalpinang, 26 Desember 2017

Pembimbing Lapangan,

Setiawati Maharani

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Okkita Rizan, S.Kom.M.Kom

NIDN.0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. NINDY IRLIAN (1422500195)
2. SRI LESTARI (1422500196)
3. SIXA DAMINI (1422500199)

Telah melakukan kegiatan Kuliah Praktek dari 15 November 2017 sampai dengan 24 Desember 2017 dengan baik.

Nama Instansi : Princess White Shop

Alamat : Jl.Sumedang Gang Ikhlas No.5 Kacang Pedang
Kec. Gerunggang Kota Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek
Tanggal 24 Desember 2017

A handwritten signature in black ink is written over a pink, ornate logo. The logo features a crown-like top and the word "Princess" in a cursive font, with "White Shop" written in smaller text above it.

(Setiawati Maharani)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua serta shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini dengan sebagaimana yang diharapkan.

Laporan ini ditujukan untuk memenuhi syarat agar dapat melakukan Skripsi pada semester selanjutnya untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan dan penulisan Laporan Kuliah Praktek ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunian-Nya sehingga laporan ini terselesaikan.
2. Rasulullah SAW yang menjadi panutan dan inspirasi.
3. Ibu dan Ayah tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa, semangat dan kasih sayang yang tak terhingga.
4. Bapak Prof.Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs.Harry Sudjianto,MM,MBA selaku Ketua pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan,S.Kom.M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Parlia Romadiana,S.Kom,M.Kom selaku pembimbing Kuliah Praktek yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan yang sangat berharga kepada penulis sehingga Laporan Kuliah Praktek ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Lili Indah Sari,S.Kom,M.Kom selaku Kasubag Kemahasiswaan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Ibu Setiawati Maharani yang telah banyak membantu dalam memberikan informasi untuk penyelesaian Kuliah Praktek ini.

10. Anggota kelompok Kuliah Praktek (KP) yang telah melakukan kerja sama sehingga lapoaran ini dapat terselesaikan tepat waktu.
11. Sahabat, teman-teman serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaian Laporan Kuliah Praktek ini. Namun penulis tetap berusaha menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini. Semoga Laporan Kuliah Praktek ini memiliki manfaat bagi pembaca.

Pangkalpinang, 29 Desember 2017

Penulis

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dapat di gunakan dalam berbagai bidang dan dapat di manfaatkan dalam semua hal. Teknologi informasi juga dapat memberikan peluang pada usaha-usaha baru, salah satunya penjualan *online*, dari hasil survei IPSOS mengatakan bahwa 68% penggunaan internet di Indonesia melakukan pencarian *website* untuk mencari produk yang ingin mereka beli. Masalah yang ada adalah pembeli yang berada di luar wilayah Kota Pangkalpinang kesulitan karena harus datang ketempat apabila ingin membeli atau memesan produk, serta skala pemasaran yang belum begitu luas. Penelitian ini bertujuan untuk Merancang sistem *E-commerce* dan mengembangkan media pemasaran dengan cara memperkenalkan Princess White Shop dengan menggunakan *website*. Metodologi yang di gunakan dalam sistem *E-commerce* Metodologi *Waterfall* dan menggunakan *Tools* seperti *HTML, PHP, MySql, XAMPP, Adobe Dreaweaver*. Hasil penelitian ini adalah pelanggan dapat memesan produk sesuai keinginan melalui *website* dan Admin Toko Princess White Shop dapat mengelola data penjualan, dan data pemesanan. Serta dapat mengembangkan media pemasaran Toko Princess White Shop dengan menggunakan *website*.

Kata Kunci : *E-commerce, Produk, Metodologi Waterfall*

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------|---------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR SIMBOL | xii |

BAB I PENDAHULUAN

| | | |
|-----|-------------------------------------|---|
| 1.1 | Latar Belakang | 1 |
| 1.2 | Rumusan Masalah | 1 |
| 1.3 | Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 | Tujuan dan Manfaat Penelitian | 2 |
| | 1.4.1 Tujuan Penelitian | 2 |
| | 1.4.2 Manfaat Penelitian | 2 |
| 1.5 | Metode Penelitian | 3 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | | |
|------|------------------------------|---|
| 2.1 | Pengertian Perancangan | 4 |
| 2.2 | Pengertian E-commers | 4 |
| 2.3 | Pengertian Website | 4 |
| 2.4 | Pengertian PHP | 5 |
| 2.5 | MySQL | 5 |
| 2.6 | Adobe Dreaweaver | 6 |
| 2.7 | XAMPP | 6 |
| 2.8 | HTML | 7 |
| 2.9 | Waterfall | 7 |
| 2.10 | Tinjauan Studi | 9 |

| | | |
|-------------------------------|--|----|
| 2.10.1 | Tinjauan Studi Penelitian Dahlan Abdullah, Zainal Asikin dan Cut Ita Erliana | 9 |
| 2.10.2 | Tinjauan Studi Penelitian Rulia Puji Hastantil, Bambang Eka Purnama Indah, Uly Wardati | 9 |
| 2.10.3 | Tinjauan Studi Penelitian Hadi Sunarko, Sukadi | 10 |
| 2.10.4 | Tinjauan Studi Penelitian Indriyanti, Noor Hasan, Pudji Widodo | 10 |
| 2.10.5 | Tinjauan Studi Penelitian Andi Ridho Rachman Beny, Erick Fernando | 11 |
| 2.10.6 | Tinjauan Studi Penelitian Lukman Hakim1, Heru Purwanto | 11 |
| BAB III ORGANISASI | | |
| 3.1 | Sejarah Organisasi | 16 |
| 3.2 | Struktur Organisasi | 17 |
| 3.3 | Tugas dan Wewenang Organisasi | 17 |
| BAB IV PEMBAHASAN | | |
| 4.1 | Analisis Masalah | 20 |
| 4.2 | Gambaran Umum Sistem Informasi | 21 |
| 4.2.1 | Proses Bisnis | 21 |
| 4.2.2 | Analisa Dokumen Sistem Berjalan | 25 |
| 4.2.3 | Identifikasi Kebutuhan | 27 |
| 4.2.4 | Use Case Diagaram | 29 |
| 4.2.5 | Sequence Diagram | 33 |
| 4.3 | Rancangan Database | 36 |
| 4.3.1 | Entity Relations Ship (ERD) | 36 |
| 4.3.2 | Transformasi dari ERD ke LRS | 37 |
| 4.3.3 | Logical Record Structure (LRS) | 37 |
| 4.3.4 | Tabel-tabel/Relasi | 38 |
| 4.3.5 | Spesifikasi Basis Data | 39 |
| 4.4 | Rancangan Layar 44 | |

| | | |
|---|---|-----------|
| 4.5 | Kelebihan dan Kekurangan Sistem Informasi | 51 |
| 4.5.1 | Kelebihan Sistem Informasi | 52 |
| 4.5.2 | Kekurangan Sistem Informasi | 52 |
| BAB V PENUTUP | | |
| 5.1 | Kesimpulan | 53 |
| 5.2 | Saran | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | | |
| LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN..... | | 54 |
| LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN..... | | 56 |
| LAMPIRAN C SURAT PERMOHONAN RISET..... | | 59 |
| LAMPIRAN D LEMBAR BERITA ACARA..... | | 62 |
| LAMPIRAN D LEMBAR BERITA ACARA..... | | 66 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 : Metodologi Waterfall | 9 |
| Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Toko Princess White Shop | 18 |
| Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan | 22 |
| Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pemesanan | 23 |
| Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Daftar Harga Barang | 24 |
| Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Transaksi | 25 |
| Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Laporan penjualan | 26 |
| Gambar 4.6 : <i>Package Diagram</i> | 31 |
| Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Admin dan Pelanggan | 31 |
| Gambar 4.8 : <i>Sequence Diagram</i> Produk Admin | 35 |
| Gambar 4.9 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pelanggan | 36 |
| Gambar 4.10 : <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran Pelanggan | 36 |
| Gambar 4.11 : <i>Sequence Diagram</i> Pesanan Admin | 31 |
| Gambar 4.12 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan Admin | 37 |
| Gambar 4.13 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) | 38 |
| Gambar 4.14 : <i>Transformasi</i> ERD Ke LRS | 39 |
| Gambar 4.15 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS) | 39 |
| Gambar 4.16 : Rancangan Layar Login Admin | 46 |
| Gambar 4.17 : Rancangan Layar Halaman Muka Admin | 46 |
| Gambar 4.18 : Rancangan Layar Produk Admin | 47 |
| Gambar 4.19 : Rancangan Layar Kategori Produk Admin | 47 |
| Gambar 4.20 : Rancangan Layar Jasa Pengiriman Admin | 48 |
| Gambar 4.21 : Rancangan Layar Pesanan Admin | 48 |
| Gambar 4.22 : Rancangan Layar Laporan Penjualan Admin | 49 |
| Gambar 4.23 : Rancangan Layar Halaman Muka Pelanggan | 49 |
| Gambar 4.24 : Rancangan Layar Profil Pelanggan | 50 |
| Gambar 4.25 : Rancangan Layar Produk Pelanggan | 50 |
| Gambar 4.26 : Rancangan Layar Cara Beli | 51 |
| Gambar 4.27 : Rancangan Layar Hubungi | 51 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.28 : Rancangan Layar Login Pelanggan | 52 |
| Gambar 4.29 : Rancangan Layar Kategori Produk Pelanggan | 52 |
| Gambar 4.30 : Rancangan Layar Keranjang Belanja | 53 |
| Gambar 4.31 : Rancangan Layar Check Out | 53 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 : Ringkasan Tinjauan Studi | 13 |
| Tabel 4.1 : Analisis Masalah | 21 |
| Tabel 4.2 : Pelanggan | 40 |
| Tabel 4.3 : Pesanan | 40 |
| Tabel 4.4 : Punya | 40 |
| Tabel 4.5 : Produk | 40 |
| Tabel 4.6 : Kategori | 40 |
| Tabel 4.7 : Jasa pengiriman | 40 |
| Tabel 4.8 : Pembayaran | 40 |
| Tabel 4.9 : Pengiriman | 41 |

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



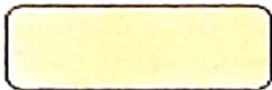
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



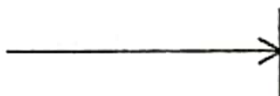
Activity

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



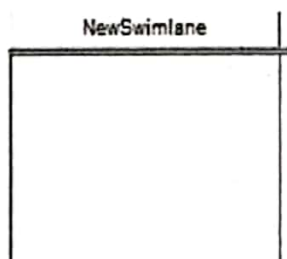
Decision

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



Actor

Menggambarkan orang atau system yang atau menerima informasi dari sistem atau menyediakan menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



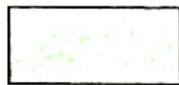
Use Case

Menggambarkan *fungsi* dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data.



Relationship

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.



Garis

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*.

Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



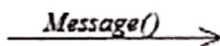
Boundar

Menghubungkan antara *user* dengan sistem.



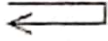
Control

Menggambarkan “perilaku pengatur mengkoordinasikan perilaku system dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Object Message

Menggunakan pengiriman pesan.



Message to Self

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.