

**APLIKASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA
SHEAVEGOODS CLOTHING MENGGUNAKAN MODEL
FAST**

SKRIPSI



Reyhanditto Wijayandaru

1622500052

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2021

**APLIKASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA
SHEAVEGOODS CLOTHING MENGGUNAKAN MODEL
FAST**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi salah Satu Syarat
memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

**Reyhanditto Wijayandaru
1622500052**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500052
Nama : Reyhanditto Wijayandaru
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : APLIKASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE
PADA SHEAVEGOODS CLOTHING MENGGUNAKAN
MODEL FAST

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

Pangkalpinang, 02 Agustus 2021



Reyhanditto Wijayandaru

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

APLIKASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA
SHEAVEGOODS CLOTHING MENGGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reyhanditto Wijayandaru
1622500052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 02 Agustus 2021

Anggota Penguji


Supardi, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing


Lili Indah Sari, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0228128003

Kaprodi Sistem Informasi


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

Ketua Penguji


Dr. Hadi Santoso, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0225067701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISIP ATMA LUHUR


Elva Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul **“APLIKASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE PADA SHEAVEGOODS CLOTHING MENGGUNAKAN MODEL FAST”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Institut Sains & Bisnis Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dalam penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan laporan ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun laporan ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

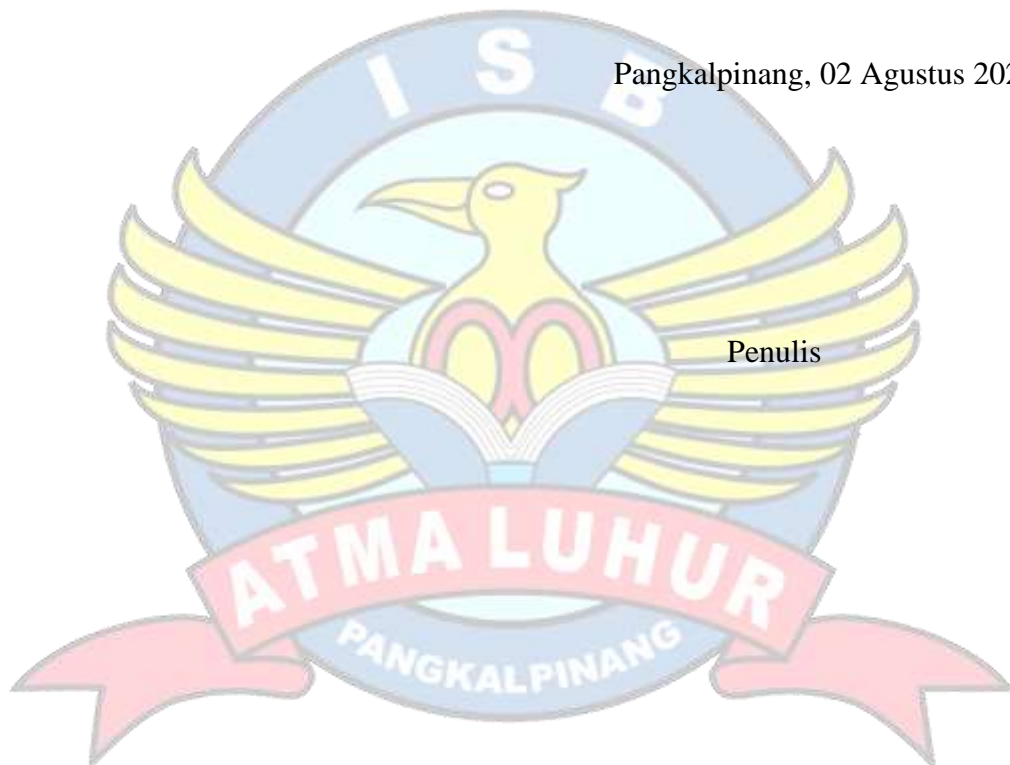
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan dunia
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, Selaku Rektor ISB Atma Luhur
4. Bapak Okkita Rizan S.Kom, M.Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi
5. Ibu Lili Indah Sari, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesaikan laporan skripsi.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua yang saya cintai, Bapak Supriyatno dan Ibu Panti Arini yang selali memberikan motivasi, doa, nasehat, dan dukungan sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik dan lancar.
7. Seluruh keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam penyelesaian laporan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat saya Zizory Maghdilawa, Dody Dwi Utama, Apip Udin, Muhammad Ferraza, Yuda Dwi Saputra, Muhammad Erza atas dukungan

semangat yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan tepat waktu.

9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 ISB ATMA LUHUR, Ando, Dana, Irfan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan ini.
10. Dan semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta rahmat-Nya, Aminn.

Pangkalpinang, 02 Agustus 2021



Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN xviii
DAFTAR SIMBOL	xix
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
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	6
2.3 Model FAST.....	7
2.4 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.5 Tools Lainnya.....	13
2.5.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	13
2.5.2 Transformasi ERD ke LRS	14
2.5.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	14
2.6 Website.....	14
2.7 PHP (<i>PHP Hypertext Processor</i>).....	14
2.8 MySQL (<i>My Structured Query Language</i>).....	15
2.9 Tinjauan Penelitian Terdahulu	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	18
3.2 <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	19
3.3 Kerangka Penelitian	20

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Objek Penelitian	21
4.1.1 Profil Singkat Sheavegoods Clothing	21
4.1.2 Visi dan Misi.....	22
4.1.3 Struktur Organisasi	22
4.1.4 Tugas dan Wewenang	23
4.2 Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>).....	23
4.2.1 Analisa Proses Bisnis	23
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	24
4.2.3 Analisa Keluaran.....	28
4.2.4 Analisa Masukan.....	29

4.3	Analisa Kebutuhan (<i>Requirement Analysis</i>)	30
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan	30
4.3.2	Desain Sistem.....	33
4.3.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	36
4.4	Desain Logis (<i>Logical Design</i>)	43
4.4.1	Perancangan Basis Data	43
4.5.	Analisa Keputusan (<i>Decision Analysis</i>).....	56
4.5.1	Rancangan Keluaran	56
4.5.2	Rancangan Masukan	58
4.5.3	Struktur Tampilan Layar	61
4.6	Desain dan Integrasi (<i>Physical Design and Integration</i>)	62
4.6.1	Rancangan Layar Pelanggan	62
4.6.2	Rancangan Layar Admin.....	75
4.6.3	<i>Sequence Diagram</i>	97
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan	107
5.2.	Saran.....	107
	Daftar Pustaka	108
	Lampiran A Masukan Sistem Berjalan	110
	Lampiran B Keluaran Sistem Berjalan	112
	Lampiran C Rancangan Keluaran Usulan.....	115
	Lampiran D Rancangan Masukan Usulan.....	120
	Lampiran E Kartu Konsultasi	123
	Lampiran F Biodata Penulis.....	124

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model FAST	9
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Logo Sheavegoods Clothing.....	21
Gambar 4.2 Stuktur Organisasi	22
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Data Barang.....	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembelian Langsung	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Barang	26
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran Barang Pesanan.....	27
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Laporan Penjualan.....	27
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	33
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin	34
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan	35
Gambar 4.11 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	43
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS.....	44
Gambar 4.13 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	45
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	54
Gambar 4.15 <i>Deployment Diagram</i>	55
Gambar 4.16 Struktur Tampilan Layar Aplikasi.....	61
Gambar 4.17 Rancang Layar Halaman Utama Website.....	62
Gambar 4.18 Rancang Layar Halaman Registrasi	63
Gambar 4.19 Rancang Layar Halaman <i>Login</i>	64
Gambar 4.20 Rancang Layar Gambar di Klik.....	65
Gambar 4.21 Rancang Layar Checkout Order di Klik.....	66

Gambar 4.22	Rancang Layar History Data Pesanan	67
Gambar 4.23	Rancang Layar Halaman Form Pembayaran	68
Gambar 4.24	Rancang Layar Detail History Pesanan	69
Gambar 4.25	Rancang Layar Cetak History Pesanan	70
Gambar 4.26	Rancang Layar History Pembayaran	71
Gambar 4.27	Rancang Layar Halaman Form Pengirim	72
Gambar 4.28	Rancang Layar Cetak History Pembayaran	73
Gambar 4.29	Rancang Layar History Pengirim	74
Gambar 4.30	Rancang Layar Halaman Dashboard Admin	75
Gambar 4.31	Rancang Layar Halaman Master Pelanggan	76
Gambar 4.32	Rancang Layar Master Ubah Pelanggan	77
Gambar 4.33	Rancang Layar Halaman Master Barang	78
Gambar 4.34	Rancang Layar Master Tambah Barang	79
Gambar 4.35	Rancang Layar Master Ubah Barang	80
Gambar 4.36	Rancang Layar Halaman Master Bank	81
Gambar 4.37	Rancang Layar Halaman Master Tambah Bank	82
Gambar 4.38	Rancang Layar Halaman Master Ubah Bank	83
Gambar 4.39	Rancang Layar Halaman Master Kurir	84
Gambar 4.40	Rancang Layar Halaman Master Tambah Kurir	85
Gambar 4.41	Rancang Layar Halaman Master Ubah Kurir	86
Gambar 4.42	Rancang Layar Halaman Transaksi Pesanan	87
Gambar 4.43	Rancang Layar Detail Transaksi Pesanan	88
Gambar 4.44	Rancang Layar Halaman Transaksi Pembayaran	89
Gambar 4.45	Rancang Layar Halaman Transaksi Pengirim	90
Gambar 4.46	Rancang Layar Halaman Laporan Pesanan	91

Gambar 4.47 Rancang Layar Cetak Laporan Pesanan	92
Gambar 4.48 Rancang Layar Halaman Laporan Pembayaran	93
Gambar 4.49 Rancang Layar Cetak Laporan Pembayaran	94
Gambar 4.50 Rancang Layar Halaman Laporan Pengirim	95
Gambar 4.51 Rancang Layar Cetak Laporan Pengirim	96
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	97
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan	98
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	99
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Pengirim.....	100
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Bank.....	101
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Kurir.....	102
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Barang.....	103
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pesanan	104
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pembayaran	105
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pengirim.....	106



DAFTAR TABEL

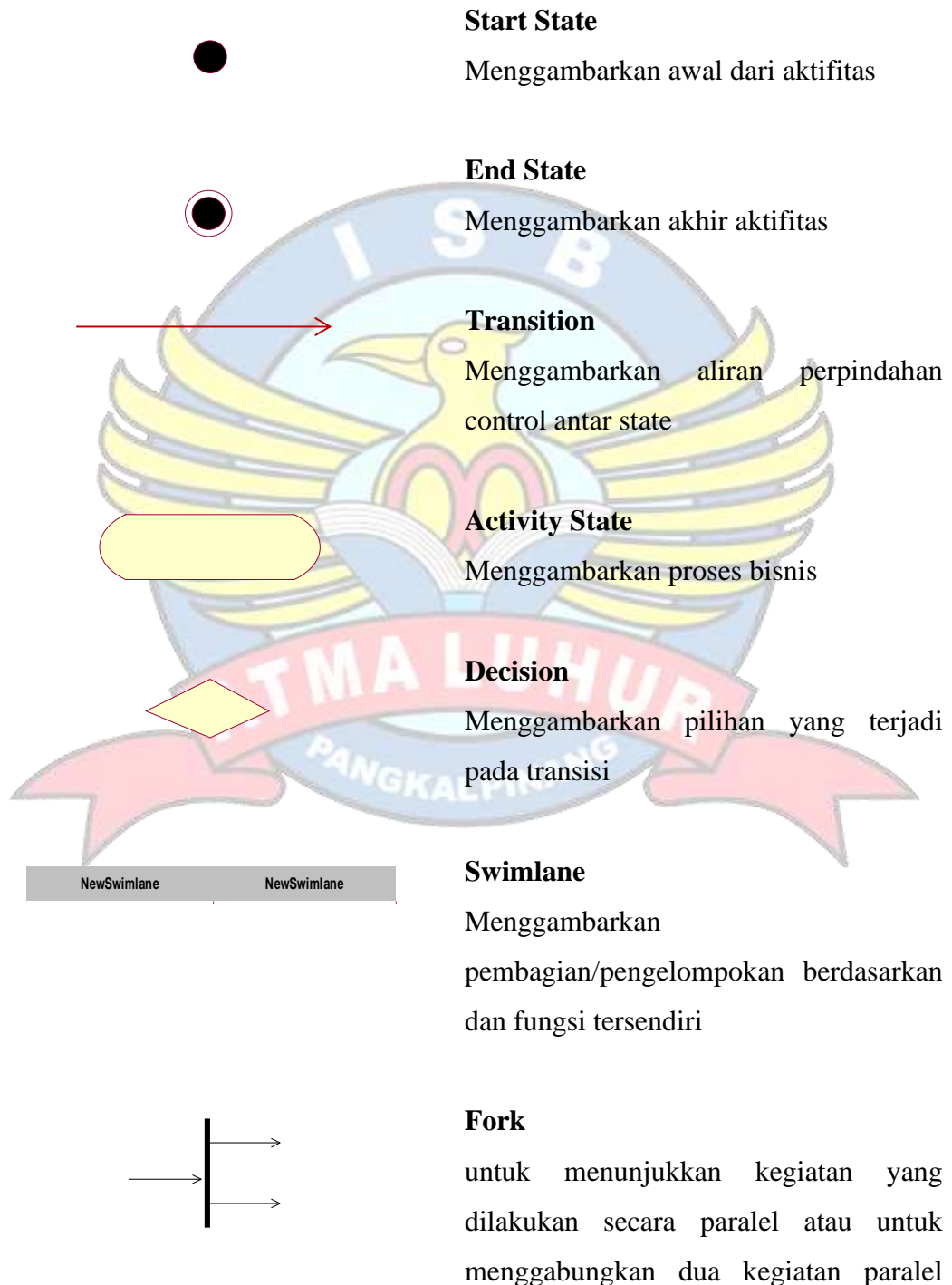
	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin.....	46
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan	46
Tabel 4.3 Tabel Pesanan.....	46
Tabel 4.4 Tabel Barang	46
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran	46
Tabel 4.6 Tabel Bank	47
Tabel 4.7 Tabel Kurir	47
Tabel 4.8 Tabel Pengirim	47
Tabel 4.9 Tabel Ada	47
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	48
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	49
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	49
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	50
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	50
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Bank.....	51
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Kurir	51
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengirim	52
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Analisa Keluaran	
Lampiran A-1 : Nota	110
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	111
Lampiran B : Analisa Masukan	
Lampiran B-1 : Data Barang	112
Lampiran B-2 : Bukti Pembayaran	113
Lampiran B-3 : Data Pesanan.....	114
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
Lampiran C-1 : Cetak History Pesanan	115
Lampiran C-2 : Cetak Bukti Pembayaran	116
Lampiran C-3 : Cetak Laporan Pesanan	117
Lampiran C-4 : Cetak Laporan Pembayaran	118
Lampiran C-5 : Cetak Laporan Pengirim	119
Lampiran D : Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 : Data Admin	120
Lampiran D-2 : Data Barang.....	120
Lampiran D-3 : Data Pesanan	120
Lampiran D-4 : Data Pelanggan	121
Lampiran D-5 : Data Bank.....	121
Lampiran D-6 : Data Kurir	121
Lampiran D-7 : Data Pembayaran	122
Lampiran D-8 : Data Pengirim	122
Lampiran E : Kartu Konsultasi	123
Lampiran F : Biodata Penulis	124

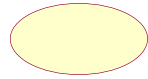
DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



menjadi satu.

USE CASE DIAGRAM

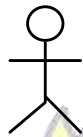


NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya

Actor



Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system

Association



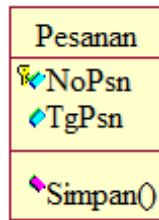
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

CLASS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar objek.

1 _____ 1..*

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

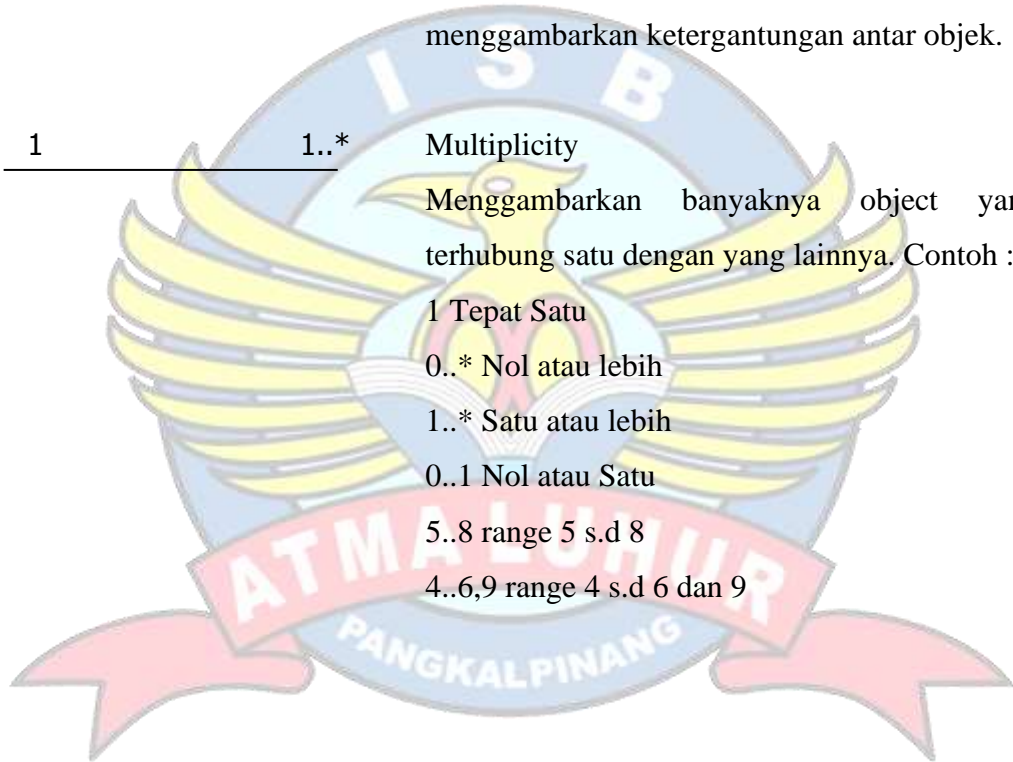
0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

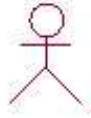
0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9



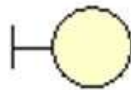
SEQUENCE DIAGRAM



Actor

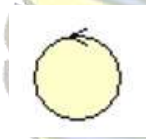
Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek

Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek

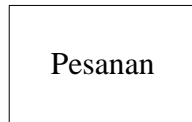


Loop

Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

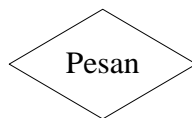


ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

