

**IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN
SISTEM *E-COMMERCE* PADA BUTIK FATIAH
COLLECTION DESA LABUH**

SKRIPSI



Oleh :

Dikki Setiawan

1722500033

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021

**IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN
SISTEM *E-COMMERCE* PADA BUTIK FATIAH
COLLECTION DESA LABUH
SKRIPSI**

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



Oleh :

Dikki Setiawan

1722500033

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

NIM : 1722500033

Nama : Dikki Setiawan

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK**

MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE PADA BUTIK

FATIAH COLLECTION DESA LABUH

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 hal tersebut.

Pangkalpinang, 31 Juli 2021



DIKKI SETIAWAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI MODEL FAST UNTUK MEMBANGUN SISTEM E-COMMERCE PADA BUTIK FATIAH COLLECTION DESA LABUH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dikki Setiawan
1722500033

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 10 Agustus 2021

Anggota Penguji



Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402

Dosen Pembimbing



Agus Dendi R, M.Kom
NIDN. 0231087901

Kaprodi Sistem Informasi



Okteta Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMALUHUR



Elly Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan oleh Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

SKRIPSI ini merupakan salah satu yang wajib ditempuh di ISB Atma Luhur Pangkalpinang. SKRIPSI ini disusun sebagai pelengkap kerja praktek yang telah dilaksanakan kurang lebih 3 bulan di Butik Fatiah Collection.

Dengan selesainya laporan Tugas Akhir ini tidak melepaskan dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada peneliti. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Orang Tua kami tercinta, terimakasih atas segala doa dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah menyiapkan ISB AtmaLuhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Agus Dendi S.Kom, M.kom, selaku Dosen pembimbing SKRIPSI.
7. Saudara FATIAH selaku pembimbing SKRIPSI Dilapangan
8. Teman-teman seperjuangan di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Semua pihak yang telah membantu laporan Tugas Akhir ini Terutama Perlian Erlangga, Nur Azhar, Yeko Kardini , Zainul Arifin, Beni Aldi, Imam Nurkhaliq, M.Faisal, Juanda, Felix

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata peneliti berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus menambah pengetahuan tentang SKRIPSI

PangkalPinang, 20 Agustus 2021

Dikki Setiawan



ABSTRACT

Fatihah boutique domiciled in the port of Pandan Air. Requires an interaction website to provide convenience and convenience to consumers in the buying and selling process/transactions. So far, the Fatiah boutique shop is still doing the business of buying and selling in a conventional way, namely distributing brochures in selling products only around the store. If you want to buy an item, you have to come directly to ktoko. This is what causes the market reach to be less than the maximum. In addition, the recording of product data and transactions is still done manually, namely recorded/recaptured on a book. Recording in this book causes data retrieval to take a long time and is vulnerable to data loss.

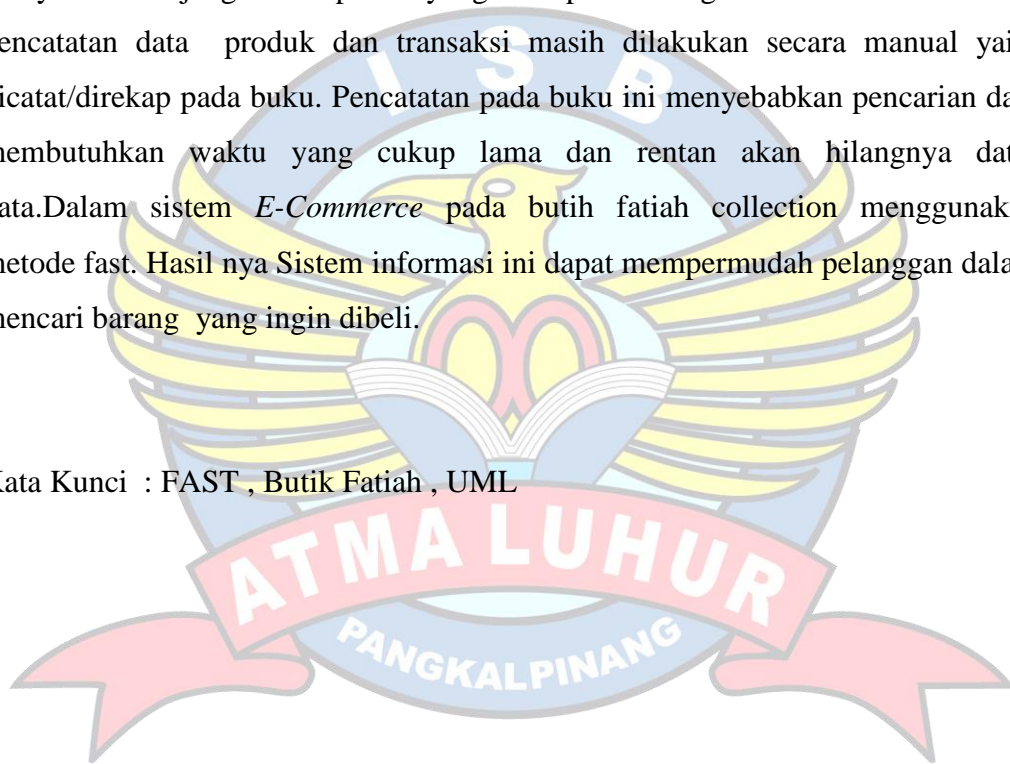
Keywords : Fatiah Boutique , FAST , UML



ABSTRAK

Butik Fatiah yang berdomisili didesa labuh air pandan. Membutuhkan suatu website interaksi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pada konsumen dalam proses jual-beli/trasaksi. Selama ini pihak toko butik Fatiah masih melakukan bisnis jual beli dengan cara konvensional yaitu penyebaran brosur dalam menjual produk hanya disekitar toko saja. Jika pembelian yang ingin membeli suatu barang maka harus datang langsung ktoko. Hal inilah yang menyebabkan jangkauan pasar yang didapat kurang maksimal. Selain itu, pencatatan data produk dan transaksi masih dilakukan secara manual yaitu dicatat/direkap pada buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya data-data. Dalam sistem *E-Commerce* pada butik fatiah collection menggunakan metode fast. Hasil nya Sistem informasi ini dapat mempermudah pelanggan dalam mencari barang yang ingin dibeli.

Kata Kunci : FAST , Butik Fatiah , UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGASAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACK.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Metode Penelitian.....	2
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Implementasi.....	7
2.2. Model FAST.....	7
2.3. Pengertian Sistem.....	8
2.4. Pengertian <i>E-Commerce</i>	8
2.5. Pengertian Butik.....	9
2.6. Object Oriented Analyst Design dengan UML.....	9

2.7.Tujuan Penelitian.....	10
----------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.Model Pengembangan Sistem.....	13
------------------------------------	----

3.2.Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	18
--	----

BAB IV PEMBAHASAN

4.1.Profil Butik Fatiah <i>Collection</i>	20
---	----

4.2.Struktur Organisasi.....	20
------------------------------	----

4.3.Tugas Dan Wewenang.....	21
-----------------------------	----

4.4.Analisa System Yang Berjalan.....	22
---------------------------------------	----

4.4.1.Proses Bisnis.....	22
--------------------------	----

4.4.2. <i>Activity Diagram</i>	23
--------------------------------------	----

4.4.3.Analis Dokumen Masukan Dan Keluaran.....	26
--	----

4.4.3.1.Dokumen Masukan.....	26
------------------------------	----

4.4.3.2.Dokumen Keluaran.....	27
-------------------------------	----

4.4.3.3.Identifikasi Kebutuhan.....	27
-------------------------------------	----

4.5. <i>Usecase Diagram</i>	29
-----------------------------------	----

4.6.Deskripsi <i>Usecase</i>	30
------------------------------------	----

4.6.1.Deskripsi <i>Usecase</i> Disisi Admin.....	30
--	----

4.6.2.Deskripsi <i>Use Case</i> Disisi User.....	32
--	----

4.7.Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	35
---	----

4.7.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
--	----

4.7.2.Transformasi ERD ke LRS.....	36
------------------------------------	----

4.7.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	37
---	----

4.7.4. <i>Tabel Logical Record Structur</i> (LRS).....	38
--	----

4.7.5.Spesifikasi Basis Data.....	40
-----------------------------------	----

4.8.Rancangan Antar Muka.....	45
-------------------------------	----

4.8.1.Rancangan Dokumen Masukan dan Keluaran.....	45
---	----

4.9.Class Diagram.....	47
------------------------	----

4.10.Deployment Diagram.....	48
------------------------------	----

4.11.Desain Dan Integrasi Fisik.....	49
4.11.1.Rancangan Layar Disisi User.....	49
4.11.2.Rancangan Layar Disisi Admin.....	52
4.12.2 <i>Sequence</i> Diagram Disisi Admin.....	57

BAB V PENUTUP

5.1.Kesimpulan.....	64
5.2.Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....65

Lampiran A- 1 Keluaran Sistem Berjalan.....66

Lampiran B- 1 Masukan Sistem Berjalan.....67

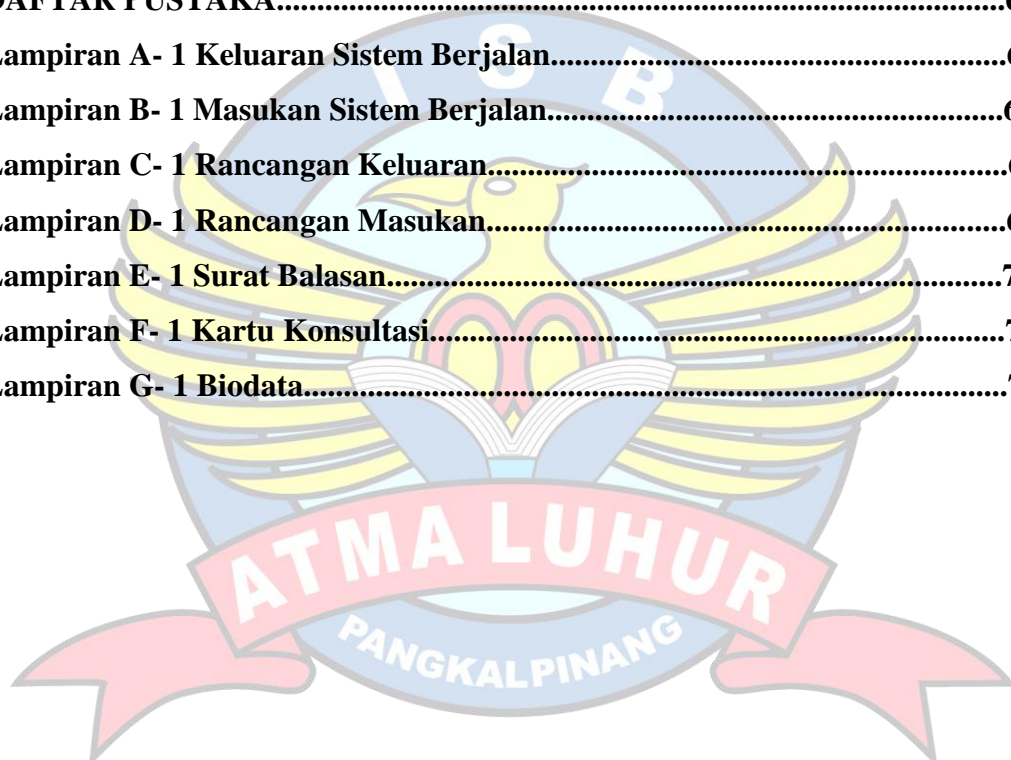
Lampiran C- 1 Rancangan Keluaran.....68

Lampiran D- 1 Rancangan Masukan.....69

Lampiran E- 1 Surat Balasan.....70

Lampiran F- 1 Kartu Konsultasi.....71

Lampiran G- 1 Biodata.....72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	Struktur organisasi.....	21
Gambar 4.2.	Activity Diagram Penjualan Barang.....	23
Gambar 4.3.	Activity Diagram Pendataan Barang.....	24
Gambar 4.4.	Activity Diagram Laporan Penjualan.....	25
Gambar 4.5.	Use Case Diagram Disisi Admin.....	29
Gambar 4.6.	Use Case Diagram Disisi User.....	29
Gambar 4.7.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
Gambar 4.8.	Transformasi ERD ke LRS.....	36
Gambar 4.9.	Logical Record Structure (LRS).....	37
Gambar 4.10.	Class Diagram.....	47
Gambar 4.11.	Deployment Diagram.....	48
Gambar 4.12.	Rancangan Layar Menu Login.....	49
Gambar 4.13.	Rancangan Layar Menu Daftar.....	49
Gambar 4.14.	Rancangan Layar Home.....	50
Gambar 4.15.	Rancangan Layar Riwayat Pembelian.....	51
Gambar 4.16.	Rancangan Layar Login.....	52
Gambar 4.17.	Rancangan Layar Beranda.....	53
Gambar 4.18.	Rancangan Layar Kategori.....	53
Gambar 4.19.	Rancangan Layar Produk.....	54
Gambar 4.20.	Rancangan Layar Pembelian.....	54
Gambar 4.21.	Rancangan Layar Pelanggan.....	55
Gambar 4.22.	Rancangan Layar Laporan.....	55
Gambar 4.23.	Rancangan Layar Pengaturan.....	56
Gambar 4.24.	Sequence Diagram Login.....	57
Gambar 4.25.	Sequence Diagram Kategori.....	58
Gambar 4.26.	Sequence Diagram Produk.....	59
Gambar 4.27.	Sequence Diagram Pembelian.....	60
Gambar 4.28.	Sequence Diagram Pelanggan.....	61
Gambar 4.29.	Sequence Diagram Laporan.....	62
Gambar 4.30.	Sequence Diagram Pengaturan.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pelanggan.....	38
Tabel 4.2. Lakukan.....	38
Tabel 4.3. Pesanan.....	38
Tabel 4.4. Barang.....	38
Tabel 4.5. Kategori.....	39
Tabel 4.6. Pembayaran.....	39
Tabel 4.7. Pengiriman.....	39
Tabel 4.8. Kota.....	39
Tabel 4.9. Pesanan.....	39
Tabel 4.10. Admin.....	39
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data Pelanggan	40
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis Data Lakukan	41
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	41
Tabel 4.14. Spesifikasi Basis Data Barang	42
Tabel 4.15. Spesifikasi Basis Data Kategori	42
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Pembayaran	43
Tabel 4.17. Spesifikasi Basis Data Pengiriman	43
Tabel 4.18. Spesifikasi Basis Data Kota.....	44
Tabel 4.19. Spesifikasi Basis Pesanan	44
Tabel 4.20. Spesifikasi Basis Admin	45

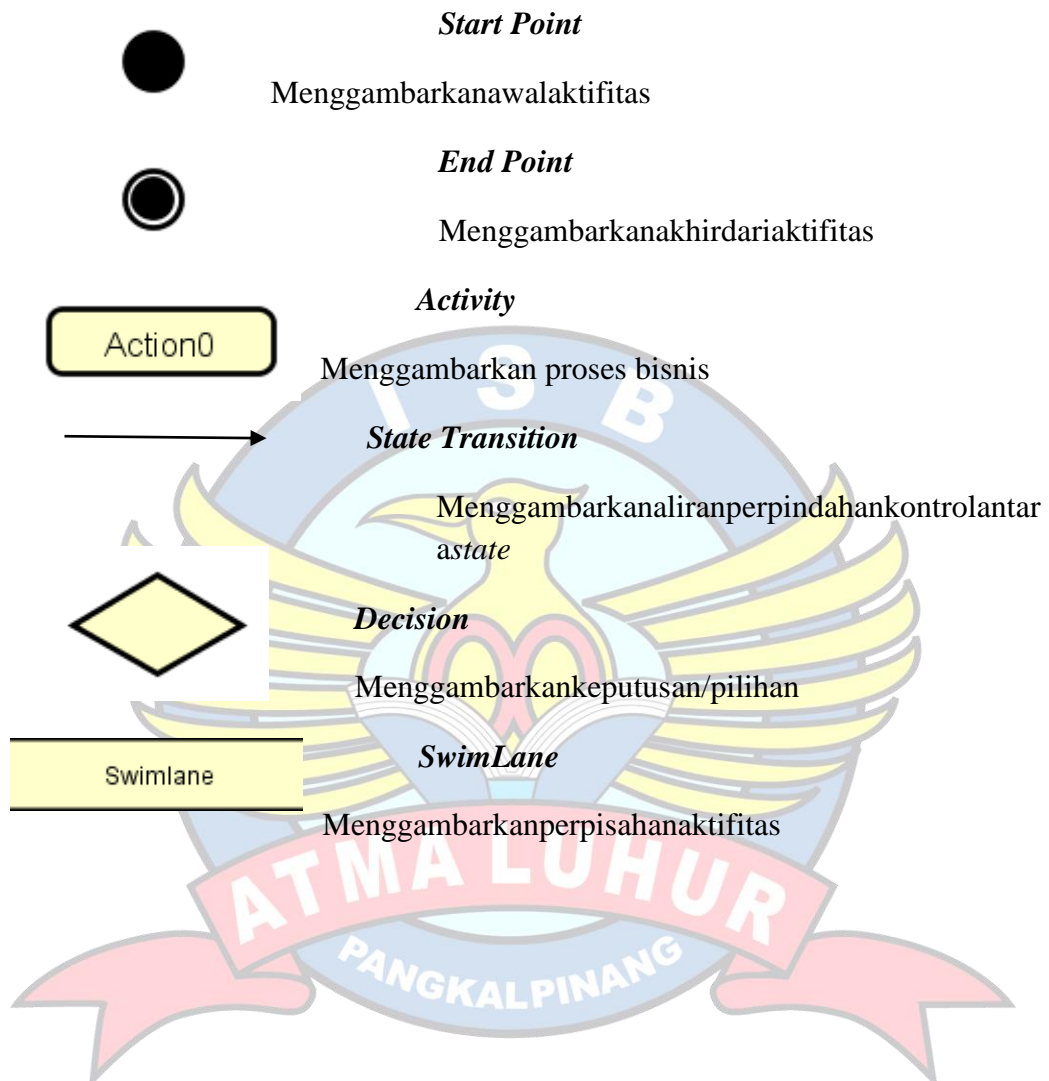
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Keluaran Sistem Berjalan.....	66
Lampiran B- 1 Masukan Sistem Berjalan.....	67
Lampiran C- 1 Rancangan Keluaran.....	68
Lampiran D- 1 Rancangan Masukan.....	69
Lampiran E- 1 Surat Balasan.....	70
Lampiran F- 1 Kartu Konsultasi.....	71
Lampiran G- 1 Biodata.....	72

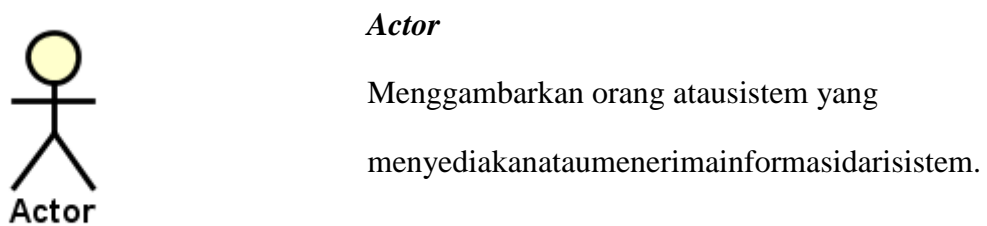


DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



Simbol *Use Case Diagram*





Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem dapat memahami dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

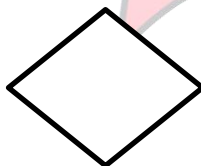
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



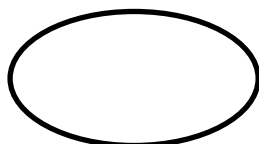
Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam sistem



Relationship

Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas