

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO *QUEEN CANA*
KOBAS MENGGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI



LINDA LESTARI

1722500044

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

2021

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO *QUEEN CANA*
KOBAS MENGGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

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



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

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1722500044
Nama : Linda Lestari
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO *QUEEN CANA* KOBA 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,

2021



(Linda Lestari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO *QUEEN CANA*
KOBAS MENGGUNAKAN MODEL *FAST***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

LINDA LESTARI
1722500044

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 9 Agustus 2021

Anggota Penguji


Parlia Romadiana, M.kom
NIDN. 0210039301


Kaprodi Sistem Informasi
Oktra Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing


Agus Dendi R, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0231087901

Ketua Penguji


Yuyi Andriksa, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2021

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


Ellya Herliand, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dan juga 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.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dan berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang memberikan nikmat dan karunia-Nya serta kemudahan didalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak dan ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi, serta doa-doanya yang tiada henti dipanjatkan untuk putri kesayangannya, dan adik tersayang yang selalu memberi dukungan serta kasih dan sayangnya.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, S.T., 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 Sistem Informasi.
7. Bapak Agus Dendi R,S.Kom M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Bapak/Ibu Dosen yang senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama kuliah di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Ibu Ratna Sari selaku pemilik toko *Queen Cana* serta karyawan toko di Koba yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Sahabat terbaikku Ica A, Ranika D, Aurelliya F, Nela A, Hany I, Emilda O, Anggun S, yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi ini.
11. Teman-teman angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ALLAH SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.



ABSTRACTION

Queen Cana Koba is a store engaged in the sale of fashion products which sells shoes, sandals and bags. In sales activities at Queen Cana there are still several obstacles such as selling goods which still require consumers to come directly to the store to buy goods, and where they still use handwriting to record data on goods, consumers and sales reports. Sales at the Queen Cana store were slow and inefficient. To solve the existing problems, an E-Commerce website is needed to facilitate the sales process. In this study, researchers used the FAST model and object-oriented method. The results of this website-based E-Commerce show that the system is able to assist in sales, expand Queen Cana store marketing, and manage goods, consumer data and reports. With the E-Commerce website, it is hoped that it will be useful for the Queen Cana store.

Keywords: Information System, E-Commerce, FAST



ABSTRAKSI

Queen Cana Koba merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan produk *fashion* yang dimana menjual sepatu, sandal dan tas. Dalam kegiatan penjualan pada *Queen Cana* masih terdapat beberapa kendala seperti penjualan barang yang masih mengharuskan konsumen datang langsung ke toko untuk membeli barang, dan dimana masih menggunakan penulisan tangan untuk mencatat data barang, konsumen dan laporan penjualan. Penjualan pada toko *Queen Cana* berlangsung secara lambat dan tidak efisien. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, maka dibutuhkan sebuah *website E-Commerce* untuk memudahkan proses penjualan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *FAST* dan Metode berorientasi objek. Hasil dari *E-Commerce* berbasis *webiste* ini menunjukkan bahwa sistem mampu membantu dalam hal penjualan, memperluas pemasaran toko *Queen Cana*, dan mengelola data barang, konsumen dan laporan. Dengan adanya *webiste E-Commerce* diharapkan dapat bermanfaat bagi toko *Queen Cana*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *E-Commerce*, *FAST*



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	5
2.2 Pengertian Informasi.....	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi	5
2.4 Pengertian <i>E-Commerce</i>	6
2.5 Metode Pengembangan Sistem.....	6
2.6 Model Pengembangan Sistem	7
2.7 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	9
2.7.1 <i>Activity Diagram</i>	9

2.7.2	<i>Use Case Diagram</i>	10
2.7.3	<i>Package Diagram</i>	10
2.7.4	<i>Class Diagram</i>	10
2.7.5	<i>Deployment Diagram</i>	10
2.7.6	<i>Sequence Diagram</i>	10
2.8	Perangkat Lunak Pendukung.....	11
2.8.1	<i>Website</i>	11
2.8.2	PHP	11
2.8.3	HTML	11
2.8.4	MySQL	11
2.8.5	PhpMyAdmin	12
2.8.6	Sublime Text	12
2.9	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.10	Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem	15
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	16
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	16
3.4	Kerangka Penelitian.....	17
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Umum.....	18
4.1.1	Struktur Organisasi	18
4.1.2	Tugas dan Wewenang	19
4.2	<i>Scope Definition</i> (Definisi Lingkup).....	19
4.3	<i>Problem Analysis</i> (Analisa Permasalahan)	19
4.3.1	Analisa Proses Bisnis.....	19
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	20
4.3.3	Analisa Keluaran	25
4.3.4	Analisa Masukan	26

4.4	<i>Requirement Analysis</i> (Analisis Kebutuhan).....	27
4.4.1	Identifikasi Kebutuhan.....	27
4.5	<i>Logical Design</i> (Desain Logis).....	29
4.5.1	<i>Package Diagram</i>	29
4.5.2	<i>Use case Diagram</i>	30
4.5.3	Deskripsi <i>Use Case</i>	32
4.5.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	36
4.5.5	Transformasi ERD ke LRS	37
4.5.6	<i>Logical Record Structur</i> (LRS).....	38
4.5.7	Tabel	39
4.5.8	Spesifikasi Basis Data.....	41
4.6	<i>Decision Design</i> (Analisis Keputusan).....	47
4.6.1	Rancangan Usulan Keluaran	47
4.6.2	Rancangan Usulan Masukan	47
4.6.3	<i>Class Diagram</i>	50
4.6.4	<i>Deployment Diagram</i>	51
4.6.5	Struktur Tampilan.....	52
4.7	<i>Physical Design</i> (Desain Fisik).....	53
4.7.1	Rancangan Layar	53
4.7.2	<i>Sequence Diagram</i>	69
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LAMPIRAN A	KELUARAN SISTEM BERJALAN	87
LAMPIRAN B	MASUKAN SISTEM BERJALAN	90
LAMPIRAN C	RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN	93
LAMPIRAN D	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN	95

LAMPIRAN E SURAT IZIN RISET	103
LAMPIRAN F SURAT BALASAN RISET	105
LAMPIRAN G KARTU KONSULTASI	107
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS SKRIPSI	109



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>FAST</i>	7
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Struktur Organisasi <i>Queen Cana</i>	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang.....	21
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Konsumen	22
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Barang	23
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan	24
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	29
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin.....	30
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Konsumen.....	31
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	36
Gambar 4.10 ERD ke LRS.....	37
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structur</i> (LRS)	38
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	50
Gambar 4.13 <i>Deployment Diagram</i>	51
Gambar 4.14 Struktur Tampilan.....	52
Gambar 4.15 Halaman <i>Login</i> Admin.....	53
Gambar 4.16 Dashboard.....	53
Gambar 4.17 Kelola Data Kategori	54
Gambar 4.18 Halaman Tambah Data Kategori	54
Gambar 4.19 Halaman Edit Data Kategori	55
Gambar 4.20 Halaman Hapus Data Kategori.....	55
Gambar 4.21 Kelola Data Barang.....	56
Gambar 4.22 Halaman Tambah Data Barang	56
Gambar 4.23 Halaman Edit Data Barang.....	57
Gambar 4.24 Halaman Hapus Data Barang	57
Gambar 4.25 Lihat Data Konsumen	58
Gambar 4.26 Kelola Data Ongkir.....	58

Gambar 4.27 Halaman Tambah Data Ongkir.....	59
Gambar 4.28 Halaman Edit Data Ongkir.....	59
Gambar 4.29 Halaman Hapus Data Ongkir	60
Gambar 4.30 Lihat Data Pesanan	60
Gambar 4.31 Lihat Data Pembayaran.....	61
Gambar 4.32 Kelola Data Pengiriman	61
Gambar 4.33 Halaman Kirim Data Pengiriman	62
Gambar 4.34 Laporan Penjualan	62
Gambar 4.35 Halaman Utama Konsumen	63
Gambar 4.36 Halaman Buat Akun Konsumen.....	63
Gambar 4.37 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	64
Gambar 4.38 Halaman Lihat Barang	64
Gambar 4.39 Halaman Kelola Pesanan Konsumen.....	67
Gambar 4.40 Halaman Kelola Konfirmasi Pembayaran.....	68
Gambar 4.41 Lihat Status Pesanan	68
Gambar 4.42 <i>Login</i> Admin.....	69
Gambar 4.43 Kelola Data Kategori	70
Gambar 4.44 Kelola Data Barang.....	71
Gambar 4.45 Lihat Data Konsumen	72
Gambar 4.46 Kelola Data Ongkir.....	73
Gambar 4.47 Lihat Data Pesanan	74
Gambar 4.48 Lihat Data Pembayaran.....	75
Gambar 4.49 Kelola Data Pengiriman	76
Gambar 4.50 Cetak Laporan Penjualan	77
Gambar 4.51 Buat Akun Konsumen.....	78
Gambar 4.52 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	79
Gambar 4.53 Lihat Barang	80
Gambar 4.54 Kelola Pesanan	81
Gambar 4.55 Kelola Konfirmasi Pembayaran	82
Gambar 4.56 Lihat Status Pesanan	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Admin	39
Tabel 4.2 Konsumen	39
Tabel 4.3 Pesanan	39
Tabel 4.4 Ada	39
Tabel 4.5 Barang.....	40
Tabel 4.6 Kategori	40
Tabel 4.7 Pembayaran.....	40
Tabel 4.8 Pengiriman	40
Tabel 4.9 Ongkir	41
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	42
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Ada	43
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Barang	44
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	45
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	45
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	46
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota	88
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	89
Lampiran B-1 Data Barang	91
Lampiran B-2 Data Konsumen	92
Lampiran C-1 Laporan Penjualan	94
Lampiran D-1 Data Kategori	96
Lampiran D-2 Data Barang	97
Lampiran D-3 Data Konsumen	98
Lampiran D-4 Data Ongkir	99
Lampiran D-5 Data Pesanan	100
Lampiran D-6 Data Pembayaran	101
Lampiran D-7 Data Pengirim	102
Lampiran E-1 Surat Izin Riset	104
Lampiran F-1 Surat Izin Riset	106
Lampiran G-1 Kartu Konsultasi	108
Lampiran H-1 Biodata Penulis Skripsi	110

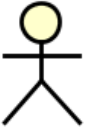
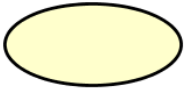

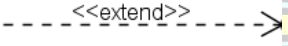
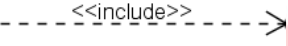
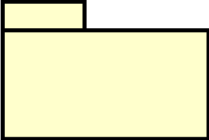


DAFTAR SIMBOL

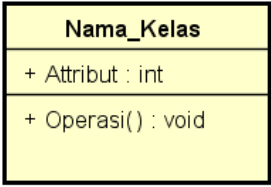




Simbol Activity Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
	<i>Control Flow</i>	Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.
	<i>Decision Node</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
	<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.

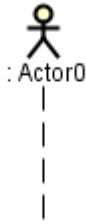
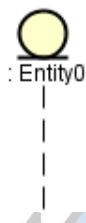
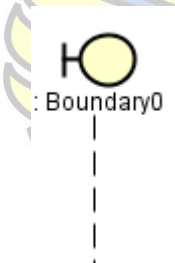
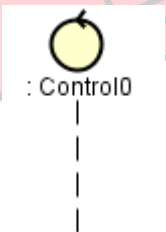
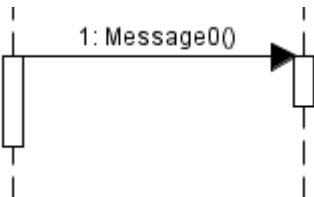
Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasi himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi – aksi yang di tampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruh merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Package</i>	Menunjukkan pengelompokan kelas – kelas dan <i>interface</i> yang menjadi suatu unit tunggal dalam <i>library</i> .

Simbol *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Himpunan dari dari objek – objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan antar <i>class</i> .
	<i>Aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Dependency</i>	Menunjukkan kebergantungan <i>class</i> satu dengan <i>class</i> yang lain.

Simbol Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p>	<p>Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Entity Class</i></p>	<p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p><i>Boundary Class</i></p>	<p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p><i>Control Class</i></p>	<p>Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem.</p>
	<p><i>Message</i></p>	<p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>