

**PENERAPAN MODEL FAST PADA *E-COMMERCE* ACING GROSIR
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Oleh :

Wilda Apriani

1722500066

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020/2021

**PENERAPAN MODEL FAST PADA *E-COMMERCE* ACING GROSIR
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

Wilda Apriani

1722500066

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722500066
Nama : Wilda Apriani
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL FAST PADA E-COMMERCE
ACING GROSIR PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, September 2021



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENERAPAN MODEL FAST PADA *E-COMMERCE* ACING GROSIR
PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Yang disiapkan dan di susun oleh :

WILDA APRIANI

1722500066

Tanggal dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 24 Agustus 2021

Anggota Penguji



Melati Suci M., M.Kom
NIDN. 0206098301

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing



Kiswanto, ST., M.Kom
NIDN. 0228088401


Ketua Penguji



Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Elva Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala Rahmat dan karunia-nya. 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 Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

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

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun H.S yang telah mendirikan ISB 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 Kiswanto, ST.,M.Kom selaku Dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

8. Keluarga dan juga Pacar yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materil, dan teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Skripsi ini.

Pangkalpinang, Juli 2021

Wilda Apriani



Abstract

Wholesale acing is one of the places to fulfill the needs of daily life, which is very much needed for the people of Pangkalpinang, this can be seen from the increasing interest of the people of Pangkalpinang towards a pluralistic pattern where the pattered will increase household needs. Seeing conditions like this indirectly requires an increase in the facilities to support the smoothness of the buying and selling process in it. To solve these problems, teknologi in marketing and promotion is needed by designing an e-commerce website. E-commerce can make it easier for customers to acces transactions anywhere and anytime as long as the internet network. This e-commerce website uses a fast model (framework for the application of system technique)

Key words : FAST (Framework For The Application Of System technique) e-commerce sales model



Abstrak

Acing Grosir Merupakan salah satu tempat pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari dimana sangat dibutuhkan bagi masyarakat PangkalPinang. Hal ini terlihat bertambah besarnya minat masyarakat PangkalPinang terhadap pola yang majemuk, dimana dimana pola akan pemenuhan kebutuhan rumah tangga meningkat. Melihat Kondisi seperti ini secara tidak langsung memerlukan peningkatan fasilitas-fasilitas sebagai penunjang kelancaran dalam proses jual-beli di dalamnya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi dalam pemasaran dan promosi dengan merancang suatu *website e-commerce*. *E-commerce* dapat memudahkan pelanggan dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan *internet*. *Website e-commerce* ini menggunakan model *FAST (Framework For The Application Of System technique)*

Kata kunci : Penjualan *e-commerce* model *FAST (Framework For The Application Of System technique)*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Sistem Informasi	7
2.1.1 Pengertian Sistem.....	7
2.1.2 Pengertian Informasi	9
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.1.4 Karakteristik Sistem.....	10
2.1.5 Pengertian Minimarket.....	9

2.1.6 Pengertian E-Commerce	9
2.1.7 Jenis – Jenis E-Commerce	9
2.1.8 Keuntungan E-Commerce	10
2.1.9 Kerugian E-Commerce.....	10
2.1.10 Empat Unsur-Unsur Penting Dalam E-Commerce	1
2.2.0 Pengertian Pemesanan.....	14
2.2 Model Pengembangan Sistem Informasi	15
2.2.1 Model Fast.....	15
2.3 Metode Pengembangan Sistem	20
2.3.1 Metode Berorientasi Objek	20
2.3.2 Unified Modeling Language (UML).....	20
2.3.3 Tujuan UML (Unified Modeling Language)	20
2.3.4 Activity Diagram.....	21
2.3.5 Usecase Diagram.....	21
2.3.6 Deskripsi Usecase	22
2.3.7 Analisa Dokumen Masukan	22
2.3.8 Analisa Dokumen Keluaran	22
2.3.9 Package Diagram	23
2.3.10 Class Diagram	23
2.3.11 Deployment Diagram.....	23
2.3.12 Sequence Diagram	24
2.4 Perancangan Berorientasi Objek.....	25
2.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	25
2.4.2 Logical Record Struktur (LRS).....	26
2.4.3 Relasi (Tabel)	26
2.4.4 Spesifikasi Basis Data	27
2.4.5 Rancangan Layar.....	27
2.4.6 Rancangan Masukan	28

2.4.7 Rancangan Keluaran	28
2.5 Teori Pendukung	28
2.5.1 Website.....	28
2.5.2 PhpMyAdmin.....	29
2.5.3 PHP	29
2.5.4 MySQL.....	29
2.5.5 XAMPP	30
2.5.6 Notepad++.....	30
2.5.7 Internet	30
2.5.8 Hypertext Markup Language (HTML)	31
2.5.9 Word Wide Web (WWW)	31
2.5.10 Domain.....	31
2.5.11 Hosting Service Provider	32
2.6 Tinjauan Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	33
3.2 Metode Penelitian.....	35
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	38
3.4 Kerangka Penelitian	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
4.1 Profil Perusahaan	41
4.2 Struktur Organisasi.....	42
4.3 Tugas dan Wewenang	42
4.4 Analisis Sistem.....	44
4.4.1 Proses Bisnis	44
4.4.2 Activity Diagram.....	46
4.5 Analisa Keluaran dan Masukan	50
4.5.1 Analisa Keluaran	50

4.5.2 Analisa Masukan	52
4.5.3 Identifikasi Kebutuhan	53
4.6 Desain Sisem	56
4.6.1 Package Diagram	56
4.6.2 Usecase Diagram	57
4.6.3 Deskripsi Usecase	58
4.7 Rancangan Basis Data	65
4.7.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	65
4.7.2 Transformasi ERD ke Logical Record Structure	66
4.7.3 Logical Record Structur (LRS)	67
4.7.4 Tabel	68
4.8 Rancangan Antar Muka	76
4.8.1.1 Rancangan Dokumen Keluaran	76
4.8.1.2 Rancangan Masukan	78
4.9 Rancangan Dialog Layar	80
4.9.1.1 Struktur Tampilan	80
4.9.1.2 Rancangan Layar	81
4.10 Sequence Diagram	111
4.11 Class Diagram	121
4.12 Deployment Diagram	122
BAB V PENUTUP	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	125

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Fase Fase Metode Fast	15
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	40
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Acing Grosir Pangkalpinang	42
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pendataan Barang.....	46
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pendataam Data Pelanggan.....	47
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Penjualan Barang Secara Langsung.	48
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Pembayaran.....	49
Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Pengiriman Barang	49
Gambar 4.7 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	50
Gambar 4.8 Package Diagram.....	56
Gambar 4.9 Usecase Diagram Admin.....	57
Gambar 4.10 Usecase Diagram Pelanggan	58
Gambar 4.11 Entity Relationship Diagram (ERD)	65
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS.....	66
Gambar 4.13 Logical Record Structure (LRS).....	67
Gambar 4.14 Struktur Tampilan	80
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Admin Login.....	81
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	82
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Admin Kategori Produk.....	83
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Admin Entry Kategori Produk...	83
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Admin Produk.....	84
Gambar 4.20 Rancangan Layar Admin Produk	85
Gambar 4.21 Rancangan Layar Admin No Rekening.....	86
Gambar 4.22 Rancangan Layar Admin Entry No Rekening.....	87
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Admin Konsumen	88
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Admin Entry Konsumen	89

Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Admin Supplier.....	90
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Admin Entry Supplier	91
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Admin Pembelian	92
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Admin Entry Pembelian.....	93
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Admin Order	94
Gambar 4.30 Rancangan Layar Admin Tracking Order	95
Gambar 4.31 Rancangan Layar Login User.....	96
Gambar 4.32 Rancangan Layar Home	97
Gambar 4.33 Rancangan Layar Edit Profile	98
Gambar 4.34 Rancangan Layar Register	99
Gambar 4.35 Rancangan Layar Profil.....	100
Gambar 4.36 Rancangan Layar Cara Belanja.....	101
Gambar 4.37 Rancangan Layar Tentang Kami.....	102
Gambar 4.38 Rancangan Layar Keranjang	103
Gambar 4.39 Rancangan Layar History Order.....	104
Gambar 4.40 Rancangan Layar Semua Produk	105
Gambar 4.41 Rancangan Layar Detail Produk	106
Gambar 4.42 Rancangan Layar Tracking Order	107
Gambar 4.43 Rancangan Layar Transaksi Sukses	108
Gambar 4.44 Rancangan Layar Konfirmasi Tracking	109
Gambar 4.45 Rancangan Layar Checkout	110
Gambar 4.46 Sequence Diagram Login Admin.....	111
Gambar 4.47 Sequence Diagram Entry Kategori.....	112
Gambar 4.48 Sequence Diagram Entry Barang	113
Gambar 4.49 Sequence Diagram Entry Ekspedisi	114
Gambar 4.50 Sequence Diagram Entry Pengiriman	115
Gambar 4.51 Sequence Diagram Entry Pembayaran	116
Gambar 4.52 Sequence Diagram Daftar Pelanggan.....	117

Gambar 4.53 Sequence Diagram Login Pelanggan	117
Gambar 4.54 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	118
Gambar 4.55 Sequence Diagram History Pesanan.....	119
Gambar 4.56 Sequence Diagram Laporan Penjualan	120
Gambar 4.57 Class Diagram	121
Gambar 4.58 Deployment Diagram	122



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Pelanggan	69
Tabel 4.2 Pesanan.....	69
Tabel 4.3 Ada	69
Tabel 4.4 Barang	70
Tabel 4.5 Kategori.....	70
Tabel 4.6 Ekspedisi	70
Tabel 4.7 Pembayaran.....	71
Tabel 4.8 Pengiriman	71
Tabel 4.9 Nota.....	71
Tabel 4.10 Admin.....	72



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



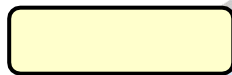
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Activity

Menggambarkan proses bisnis.



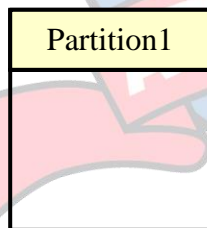
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

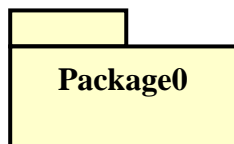
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

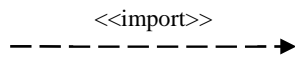
Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



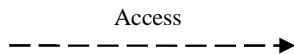
Package

Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.



Import

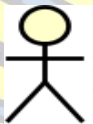
Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.



Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

Simbol Use Case Diagram



Actor

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



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

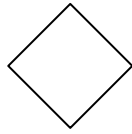
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



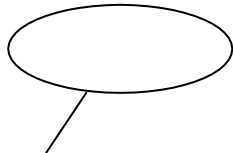
Entity

Menunjukkanobyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

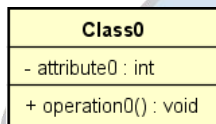
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Class Diagram



Class

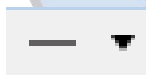
Kelas pada struktur sistem.



Interface0

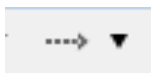
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association Dependency

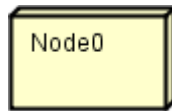
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

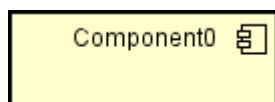
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol *Deployment Diagram*



Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



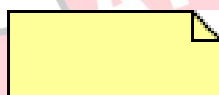
Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



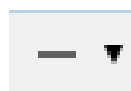
Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa

perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

Simbol *Sequence Diagram*



Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



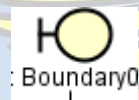
Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



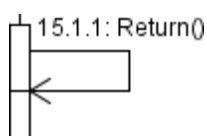
Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.



Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.



Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A Dokumen Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran 1 Lampiran A-1 Data Pelanggan.....	121
Lampiran 2 Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	121

Lampiran B Dokumen Masukan Sistem Berjalan

Lampiran 1 Lampiran B-1 Data Barang.....	112
Lampiran 3 Lampiran B-2 Data Pelanggan.....	113

Lampiran C Dokumen Usulan Keluaran

Lampiran 1 Lampiran C-1 Data Pesanan.....	115
Lampiran 2 Lampiran C-2 Cetak Nota.....	124

Lampiran D Dokumen Usulan Masukan

Lampiran 1 Lampiran D-1 Data Ekspedisi.....	116
Lampiran 2 Lampiran D-2 Data Pengiriman.....	117

Lampiran E Dokumen Konsultasi Bimbingan

Lampiran 1 Lampiran Konsultasi Bimbingan.....	118
---	-----

Lampiran F Dokumen Surat Keterangan Riset

Lampiran 1 Lampiran Surat Keterangan Riset.....	119
Lampiran 2 Lampiran Surat Balasan Riset.....	1

Lampiran G Dokumen Biodata Diri

Lampiran 1 Lembar Biodata Diri.....	133
-------------------------------------	-----