

**PENERAPAN MODEL *FAST* PADA *E-COMMERCE*
BLUENOSE STORE PANGKALPINANG BERBASIS WEB**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**PENERAPAN MODEL *FAST* PADA *E-COMMERCE*
BLUENOSE STORE PANGKALPINANG BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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



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

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722500101
Nama : Perlian Erlangga
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL *FAST* PADA *E-COMMERCE*
BLUENOSE STORE PANGKALPINANG BERBASIS
WEB

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, 01 September 2021



PERLIAN ERLANGGA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENERAPAN MODEL *FAST* PADA *E-COMMERCE* BLUENOSE STORE
PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Perlian Erlangga
1722500101

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 9 Agustus 2021

Anggota Penguji



Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing



Kiswanto, S.T, M.Kom
NIDN. 0228088401

Ketua Penguji



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

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 ATMALUHUR


Ellya Helmuti, M.Kom
NIDN. 0207027901

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 Bluenose Store PangkalPinang

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, terima kasih atas segala doa dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah menyiapkan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Bapak Kiswanto,ST, M.Kom selaku Dosen pembimbing SKRIPSI.
8. Ibu Rina, Selaku Pemilik Blenose Store PangkalPinang
9. Teman-teman seperjuangan di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Semua pihak yang telah membantu membantu laporan Tugas Akhir ini serta teman-teman lain yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

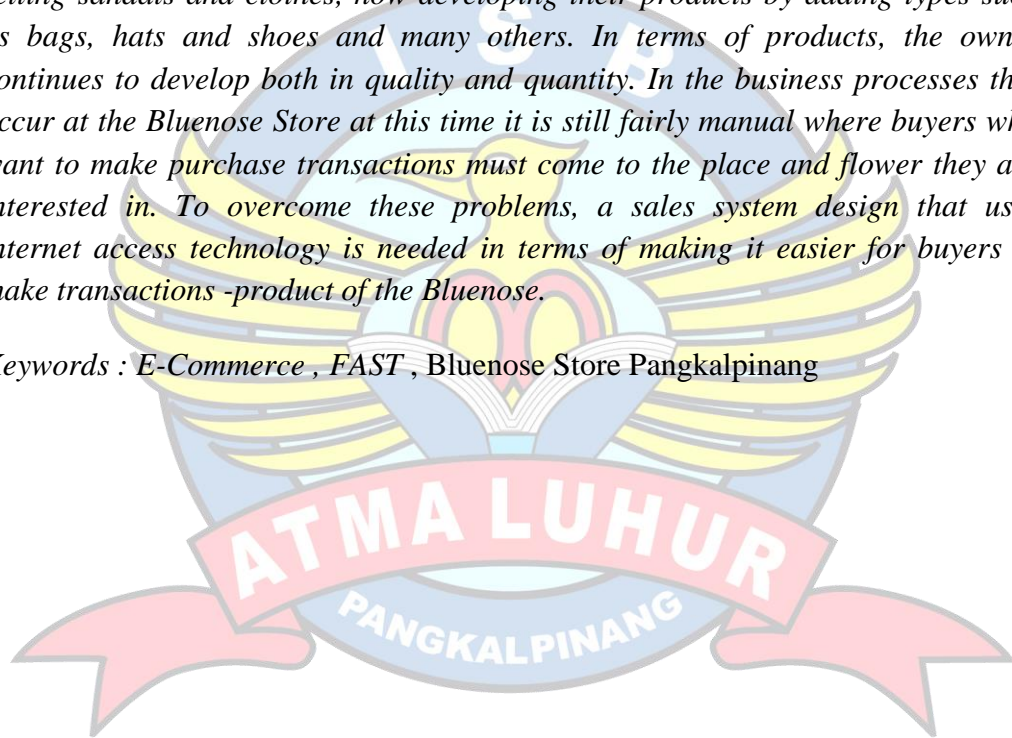
Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata peneliti berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi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



ABSTRACTION

Bluenose Store is a business engaged in fashion that was founded in 2015. Prior to the establishment of the boutique, the type of business run by the business was still an online shop via social media that sold various kinds of clothing through an online system where all operational and administrative activities were carried out by the owner himself. Thanks to his determination and hard work in surviving in the midst of intense economic competition, finally , bluenose store which is located at Jl. Kenangan No.157, National Building, Kec. Taman Sari, Pangkal Pinang City, Bangka Belitung Islands, officially received a business place permit that was operated by itself with the aim of developing a business to a larger scale. After becoming an official business entity, the previous Bluenose Store was finally selling sandals and clothes, now developing their products by adding types such as bags, hats and shoes and many others. In terms of products, the owner continues to develop both in quality and quantity. In the business processes that occur at the Bluenose Store at this time it is still fairly manual where buyers who want to make purchase transactions must come to the place and flower they are interested in. To overcome these problems, a sales system design that uses internet access technology is needed in terms of making it easier for buyers to make transactions -product of the Bluenose.

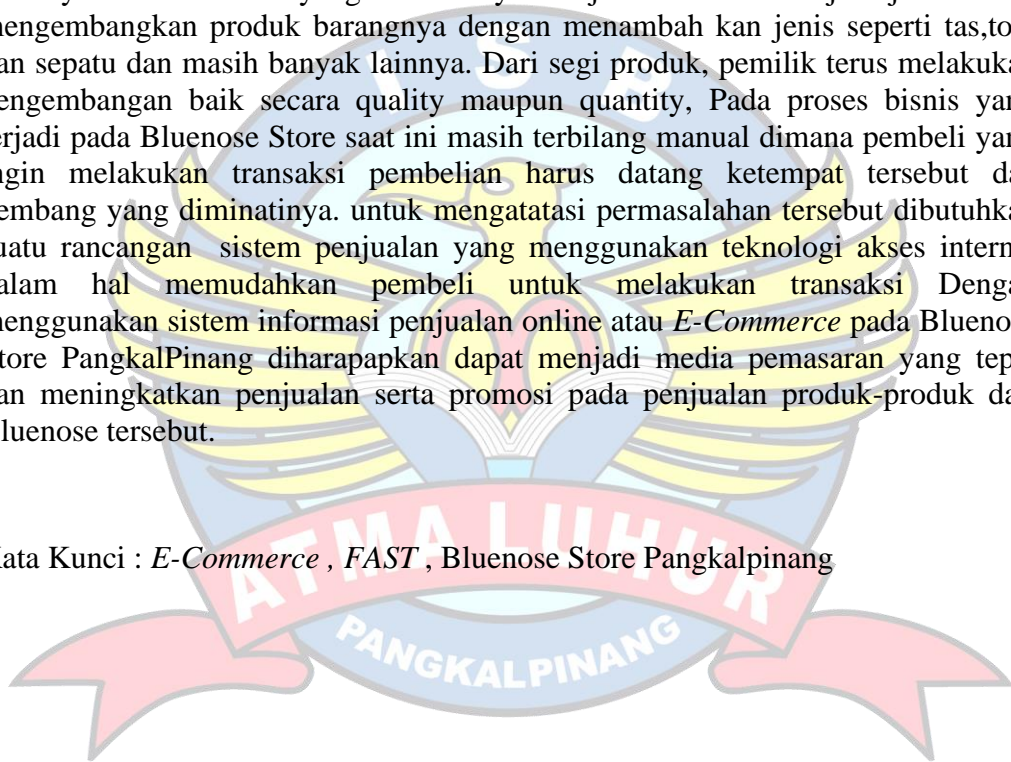
Keywords : E-Commerce , FAST , Bluenose Store Pangkalpinang



ABSTRAKSI

Bluenose Store Merupakan usaha yang bergerak di bidang fashion yang berdiri sejak tahun 2015. Sebelum didirikannya butik tersebut, jenis usaha yang dijalankan oleh usaha masih online shop via media social yang berjual berbagai macam pakaian melalui system online dimana seluruh kegiatan operasional dan administrasi dijalankan sendiri oleh si pemilik. Berkat tekad dan kerja kerasnya dalam bertahan ditengah ketatnya persaingan ekonomi, akhirnya, bluenose store yang beralamat di Jl. Kenangan No.157, gedung Nasional, kec. Taman Sari Kota Pangkal Pinang Kepulauan Bangka Belitung ini resmi mendapatkan surat izin Tempat Usaha yang dioperasikan sendiri dengan tujuan ingin mengembagkan usaha ke skala usaha yang lebih besar. Setelah menjadi badan usaha resmi akhirnya bluenose store yang sebelumnya menjual sandal dan baju saja sekarang mengembangkan produk barangnya dengan menambah kan jenis seperti tas, topi dan sepatu dan masih banyak lainnya. Dari segi produk, pemilik terus melakukan pengembangan baik secara quality maupun quantity, Pada proses bisnis yang terjadi pada Bluenose Store saat ini masih terbilang manual dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian harus datang ketempat tersebut dan kembang yang diminatinya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu rancangan sistem penjualan yang menggunakan teknologi akses internet dalam hal memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi Dengan menggunakan sistem informasi penjualan online atau *E-Commerce* pada Bluenose Store PangkalPinang diharapkan dapat menjadi media pemasaran yang tepat dan meningkatkan penjualan serta promosi pada penjualan produk-produk dari Bluenose tersebut.

Kata Kunci : *E-Commerce* , *FAST* , Bluenose Store Pangkalpinang



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika penulisan.....	4
BAB II	6
LANDSASAN TEORI	6
2.1 E-Commerce	6
2.2 Definisi Berbasis Website.....	8
2.3 Metode Pengembangan Sistem	9
2.4 UML (Unified Modeling Language).....	10
2.5 MySQL	11
2.6 DataBase	12
2.7 XAMPP.....	12
2.8 PHP	13
2.9 Tinjauan Penelitian Terdahulu	13
BAB III	16

METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
3.2 Metode Pengembangan Perangkat lunak Berorientasi Objek.....	17
3.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	17
BAB IV	19
PEMBAHASAN	19
4.1 Tinjauan Objek Penelitian.....	19
4.2 Struktur Organisasi	20
4.3 Tugas dan Wewenang.....	21
4.4 Analisa Sistem Yang Berjalan	21
4.4.1 Analisa Proses Bisnis.....	21
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	21
4.5 Analisa Dokumen.....	27
4.5.1 Analisa Dokumen Keluaran.....	28
4.5.2 Analisa Dokumen Masukan.....	28
4.6 Perancangan Sistem Usulan	29
4.6.1 Identifikasi Kebutuhan.....	29
4.3.2 <i>Package Diagram</i>	32
4.3.3 <i>Use Case Diagram</i>	33
4.3.4 Deskripsi <i>Use Case</i>	35
4.4 Rancangan Basis Data.....	39
4.4.1 Entity Relationship Diagram (<i>ERD</i>).....	39
4.4.2 Transformasi ERD Ke LRS	40
4.4.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	41
4.4.1 Tabel	42
4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	45
4.5 Rancangan Antar Muka	52
4.5.1 Rancangan Dokumen Keluaran	52
4.5.2 Rancangan Dokumen Masukan	53
4.5.3 <i>Class Diagram</i>	55
4.5.4 <i>Deployment Diagram</i>	56
4.5.5 Rancangan Layar Disisi User.....	57
4.5.6 Rancangan Layar Disisi Admin.....	62

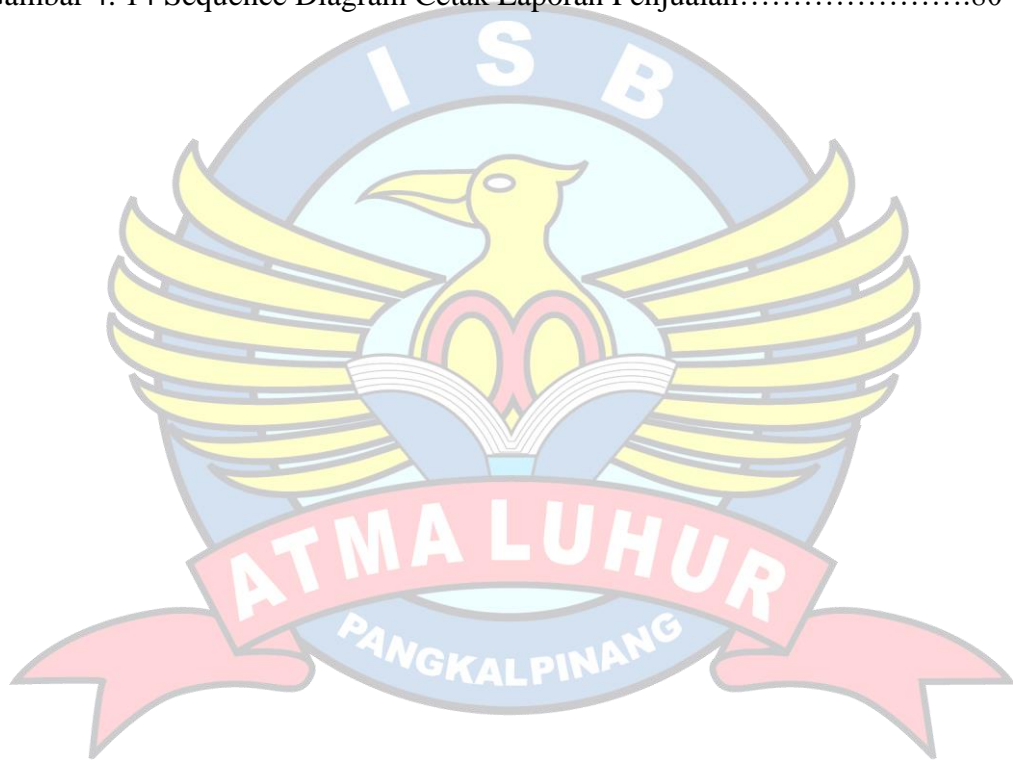
4.5.7 <i>Sequence Diagram</i> Disisi User.....	67
4.5.8 <i>Sequence Diagram</i> Disisi Admin	72
BAB V.....	81
PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pencatatan Data Produk	23
Gambar 4. 3 Activity Diagram Penjualan Secara langsung.....	24
Gambar 4. 4 Activity Diagram Penjualan Tidak Langsung.....	25
Gambar 4. 5 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	26
Gambar 4. 6 Package Diagram.....	32
Gambar 4. 7 Use Case Diagram User	33
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Disisi Admin	34
Gambar 4. 9 ERD.....	39
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS	40
Gambar 4. 11 LRS	41
Gambar 4. 12 Class Diagram	55
Gambar 4. 13 Deployment Diagram	56
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Login dan Register	57
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Beranda	58
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tentang Toko	59
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Pesanan.....	60
Gambar 4. 18 Rancangan Layar CheckOut.....	61
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Login	62
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Beranda	62
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Masukan Produk.....	63
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Masukan Jasa Kirim.....	63
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	64
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Lihat Pemesanan	64
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	65
Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Pengiriman.....	65
Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Nota.....	66
Gambar 4.28 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	66
Gambar 4. 1 Sequence Diagram Login Admin.....	67
Gambar 4. 2 Sequence Diagram Register.....	68
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Beranda.....	69
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Tentang Toko.....	70
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Contact.....	71
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Login.....	72

Gambar 4. 7 Sequence Diagram Masukkan Produk.....	74
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Masukkan Jasa Kirim.....	74
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Lihat Pelanggan.....	75
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Lihat Pemesanan.....	76
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Lihat Pembayaran.....	77
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Entry Pengiriman.....	78
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Cetak Nota.....	79
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Produk	42
Tabel 4. 2 Terima	42
Tabel 4. 3 Nota	42
Tabel 4. 4 Nota	42
Tabel 4. 5 Pilih	43
Tabel 4. 6 Pesanan	43
Tabel 4. 7 Pembayaran	43
Tabel 4. 8 Pengiriman	44
Tabel 4. 9 jasa Kirim	44
Tabel 4. 10 Customer	44
Tabel 4. 11 Admin	44
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Produk	45
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Terima	46
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Nota	46
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pilih	47
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pesanan	47
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	48
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	49
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Jasa Kirim	49
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Customer	50
Tabel 4. 21 Spesifikasi Basis Data Admin	51



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



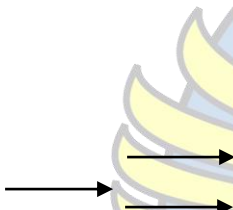
Start Point

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent *use case*.



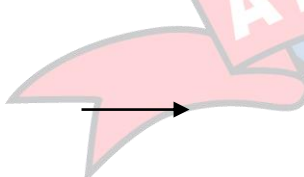
Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



Fork

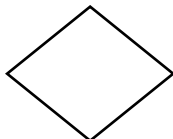
Menggambarkan sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



Association

Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan.

Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decision points*.



End Points

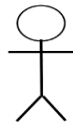
Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.

Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

New Swimlane

2. Use Case Diagram



An Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



Use Case

Menggambarkan proses sistem (Kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*).



Note

Menggambarkan dokumentasi dari *use case*.



Association Aktif

Menggambarkan bagaimana *actor* terlibat didalam *use case*.



Association Extend

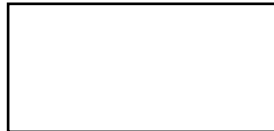
Menggambarkan perluasan dari *use case* diagram arah panah tidak boleh kearah *extending use case*.

Association Include



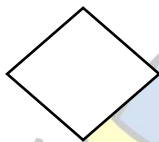
Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

3. Entity Relationship Diagram



Entity

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



Relationship

Menggambarkan sehubungan hubungan antara objek yang dibangun (*Relationship*).



Cardinality

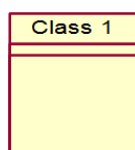
Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



Garis Penghubung

Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set.

4. Class Diagram



Class

Penggambaran dari *class* name, atribut atau property atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*.

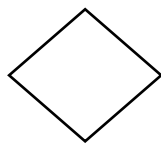
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



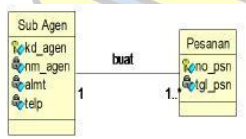
Agregation

Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.



Multiplicity

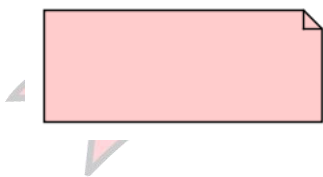
Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi.



5. Deployment Diagram

Note

Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem



Communication

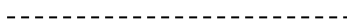
Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi



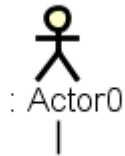
Dependency

Menggambarkan suatu hubungan

>ketergantungan antar node atau komponen



6. Sequence Diagram



Actor

Digunakan sebagai Pengguna sistem/user



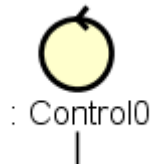
Entity

Digunakan untuk menggambarkan suatu informasi yang akan disimpan sistem



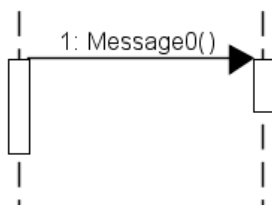
Boundary

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar satu atau lebih *actor* dengan sistem



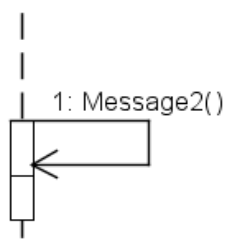
Control

Digunakan sebagai penghubung antara boundary dengan tabel



Object Message

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar objek sesuai urutan kejadian.



Message to Self

Digunakan untuk menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

1. Messages() → *Message*

Sebagai Penerima Pesan



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Nota	85
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan	86
Lampiran B- 1 Data Produk	87
Lampiran B- 2 Bukti Transaksi Pembayaran	88
Lampiran D- 1 Data Produk	91
Lampiran D- 2 Data Jasa Kirim	92
Lampiran D- 3 Data Customer	92
Lampiran D- 4 Lampiran	92
Lampiran D- 5 Data Pembayaran	92
Lampiran D- 6 Data Jasa Kirim	9
Lampiran C- 1 Nota	89
Lampiran C- 2 Laporan Penjualan	89

