

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO
SEMBAKO HJ.YANA DI DESA SIMPANG KATIS DENGAN METODE
*PROTOTYPE***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh:

Thasya Nur Oktavia 1822500074

Robuna Kusmawati 1822500079

Siti Hatijah 1822500091

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

PANGKALPINANG

2021/2022



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata I
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PADA TOKO SEMBAKO HJ.YANA DI DESA SIMPANG
KATIS DENGAN METODE *PROTOTYPE***

NIM	NAMA
1. 1822500074	Thasya nur oktavia
2. 1822500079	Robuna Kusmawati
3. 1822500091	Siti Hatijah

Menyetujui,
Pembimbing

Hamidah, S.Kom, M.Kom

NIDN 0210048302

Pangkalpinang, 19 januari 2022

Pembimbing lapangan



Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Supardi, M.kom

NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. THASYA NUR OKTAVIA (1822500074)
2. ROBUNA KUSMAWATI (1822500079)
3. SITI HATIHAH (1822500091)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **11 November 2021** sampai dengan **19 Januari 2022** dengan baik.

Nama Instansi : TOKO SEMBAKO HJ.YANA
Alamat : Jln. Sungaiselan Desa Simpang Katis

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 19 januari 2022



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nim : 1822500074
Nama : Thasya Nur Oktavia
2. Nim : 1822500091
Nama : Siti Hatijah
3. Nim : 1822500079
Nama : Robuna Kusmawati

Judul KP : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO SEMBAKO HJ.YANA DI DESA SIMAPANG KATIS DENGAN METODE *PROTOTYPE*

Menyatakan bahwa laporan kuliah praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan kuliah praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 19 januari 2022

Nama

1. Thasya nur oktavia
2. Siti hatijah
3. Robuna kusmawati

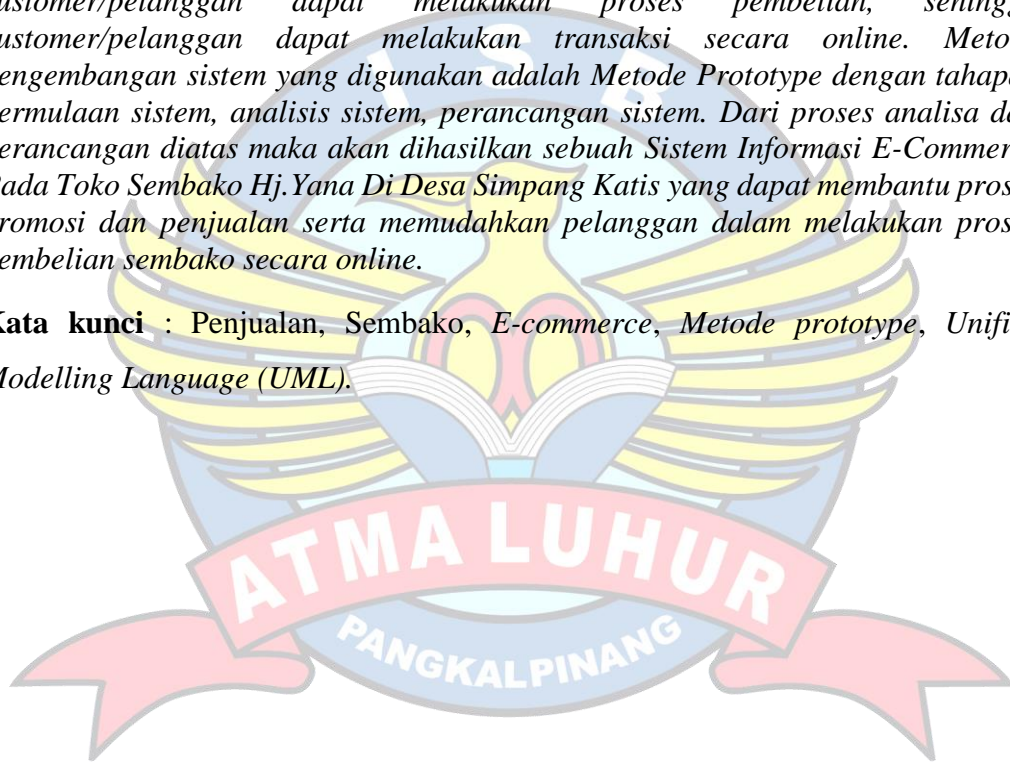
Tanda tangan



ABSTRAK

Toko Hj.Yana adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan sembako. Selama ini kegiatan di toko bisa dikatakan belum maksimal, karena proses transaksi masih dilakukan secara konvensional atau pembeli datang langsung ke Toko Hj.Yana. Hal ini menyulitkan bagi pelanggan yang tempat tinggalnya jauh dari Toko Hj.Yana. Pelanggan sulit untuk mengetahui informasi apa saja yang ditawarkan Toko Hj.Yana. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dan merancang sebuah Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Sembako Hj.Yana Di Desa Simpang Katis . Tujuan dibangunnya sistem ini yaitu memberikan informasi kepada customer/pelanggan, customer/pelanggan dapat melakukan pemesanan dan juga customer/pelanggan dapat melakukan proses pembelian, sehingga customer/pelanggan dapat melakukan transaksi secara online. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode Prototype dengan tahapan permulaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem. Dari proses analisa dan perancangan diatas maka akan dihasilkan sebuah Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Sembako Hj.Yana Di Desa Simpang Katis yang dapat membantu proses promosi dan penjualan serta memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian sembako secara online.

Kata kunci : Penjualan, Sembako, E-commerce, Metode prototype, Unified Modelling Language (UML).



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan raahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Toko Sembako Hj.Yana Di Desa Simpang Katis Dengan Metode *Prototype*”.

Proposal penelitian ini mengambil topik penelitian penjualan sembako pada Toko Sembako Hj.Yana, dengan masalah penelitian yaitu penjualan sembako pada Toko Sembako Hj.Yana yang masih melakukan transaksi secara konvensional dan keterbatasan untuk mempromosikan kepada masyarakat tentang barang apa saja yang ada di Toko Sembako Hj.Yana. Adapun tujuan dibuatnya proposal penelitian ini adalah untuk membangun system informasi penjualan sembako agar bermanfaat bagi pemilik Toko Sembako Hj.Yana dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi produk apa saja yang ditawarkan dan masyarakat dapat melakukan pemesanan lewat online di Toko Sembako Hj.Yana.

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian System Development Life Cycle (SDLC) dengan metode penelitian *Prototype*.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu semua kritik dan saran yang bersifat membangun penulis akan penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulisan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah swt yang memberi kesehatan dan kerahmatan sehingga bisa menyelesaikan proposal penelitian.
2. Ibu Hamidah M.Kom selaku pembimbing materi.
3. Keluarga terutama kepada orang tua yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbananya baik dari segi moril, materi sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
4. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan proposal penelitian.

5. semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian proposal penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan

Pangkalpinang, 19 Januari 2022



DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 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	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Model Pengembangan Sistem	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Tools atau Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak ...	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penegrtian Sistem Informasi	5
2.2 Definisi <i>E-commerce</i>	5
2.2.1 Jenis-Jenis <i>E-commerce</i>	7
2.2.2 Komponen-Komponen <i>E-commerce</i>	7
2.3 Toko Sembako	7

2.4 Model <i>Prototype</i>	8
2.5 Perangkat Lunak	8
2.5.1 Pengertian <i>Bootsrap</i>	8
2.5.2 Pengertian PHP	9
2.5.3 Pengertian <i>Xampp</i>	9
2.5.4 Pengertian <i>MYSQL</i>	9
2.6 Metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	10
2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	10
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	12

BAB III ORGANISASI

3.1 Sejarah Organisasi.....	14
3.2 Visi dan Misi	14
3.3 Struktur Organisasi.....	15
3.4 Tugas dan Wewenang	15
3.5 Gambar Profil Toko Sembako Hj.Yana.....	16

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem.....	17
4.1.1 Proses Bisnis	17
4.2 Activity Diagram.....	18
4.3 Analisa Keluaran dan Masukan	21
4.4 Identifikasi Kebutuhan	23
4.5 Package Diagram	27
4.6 Use Case Diagram.....	28
4.6.1 Use Case Diagram Admin.....	28
4.6.2 Use Case Diagram Pelanggan	29
4.6.3 Use Case Diagram Pemilik Toko.....	29
4.7 Deskripsi Use Case	30
4.8 Rancangan Basis Data.....	36
4.8.1 ERD (<i>Entity Relationship diagram</i>).....	36

4.8.2 Transformasi ERD ke LRS	37
4.8.3 LRS	38
4.8.4 Tabel.....	39
4.9 Spesifikasi Basis Data	41
4.10 Struktur Tampilan	46
4.11 Rancangan Layar.....	47
4.12 Sequence Diagram	56
4.13 Class Diagram	60

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN - A	64
LAMPIRAN - B	67
LAMPIRAN - C	70
LAMPIRAN - D	72



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	15
Gambar 3.2 : Profil Depan Toko Sembako Hj.Yana	16
Gambar 3.3 : Profil Dalam Toko Sembako Hj.Yana	16
Gambar 4.1 :Activity Diagram Proses Pencatatan Data Barang.....	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Penjualan	19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan ...	20
Gambar 4.4 : Package Diagram	27
Gambar 4.5 : Use Case Diagram Admin.....	28
Gambar 4.6 : Use Case Diagram Pelanggan	29
Gambar 4.7 : Use Case Diagram Pemilik Toko.....	29
Gambar 4.8 : Entity Relationship Diagram (ERD).....	36
Gambar 4.9 : Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4.10 : LRS	38
Gambar 4.11 : Struktur Tampilan	46
Gambar 4.12 : Halaman Login.....	47
Gambar 4.13 : Halaman Entry Kategori Barang.....	47
Gambar 4.14 : Halaman Entry Barang.....	48
Gambar 4.15 : Halaman Data Barang	48
Gambar 4.16 : Halaman Data Pelanggan	49
Gambar 4.17 : Halaman Entry Pelanggan.....	49
Gambar 4.18 : Halaman Data Pesanan.....	50
Gambar 4.19 : Halaman Data Pembayaran	50
Gambar 4.20 : Halaman Data Pengiriman	51
Gambar 4.21 :Halaman Form Entry Pengiriman	51
Gambar 4.22 : Halaman Data Nota.....	52
Gambar 4.23 : Halaman Form Entry nota.....	52
Gambar 4.24 : Halaman Form Entry Pesanan.....	53
Gambar 4.25 : Halaman Entry Pembayaran.....	53
Gambar 4.26 : Halaman Lihat History Pengiriman	54

Gambar 4.27	: Halaman Laporan Penjualan	54
Gambar 4.28	: Halaman Layar Utama	55
Gambar 4.29	: Halaman Registrasi Dan Login Pelanggan	55
Gambar 4.30	: Sequence Diagram Login Admin.....	56
Gambar 4.31	: Sequence Diagram Barang.....	57
Gambar 4.32	: Sequence Diagram Pesanan	58
Gambar 4.33	: Sequence Diagram Laporan Penjualan	59
Gambar 4.34	: Class Diagram	60

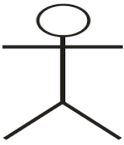
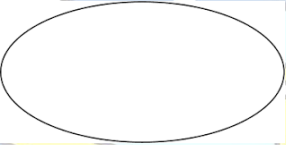




DAFTAR TABEL




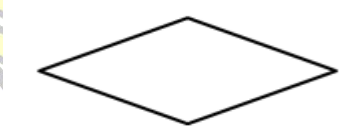
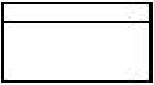

	Halaman
Table 4.1 : Tabel Admin	39
Table 4.2 : Table Pelanggan.....	39
Table 4.3 : Table Pesanan	39
Table 4.4 : Table Isi.....	39
Table 4.5 : Table Barang	39
Table 4.6 : Table Kategori Barang	40
Table 4.7 : Table Pembayaran.....	40
Table 4.8 : Table Pengiriman	40
Table 4.9 : Table Nota.....	40
Table 4.10 : Table Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Table 4.11 : Table Spesifikasi Basis Data Pelanggan	42
Table 4.12 : Table Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Table 4.13 : Table Spesifikasi Basis Data Isi.....	43
Table 4.14 : Table Spesifikasi Basis Data Barang	43
Table 4.15 : Table Spesifikasi Basis Data Kategori Barang	44
Table 4.16 : Table Spesifikasi Basis Data Pembayaran	44
Table 4.17 : Table Spesifikasi Basis Data Pengiriman	45
Table 4.18 : Table Spesifikasi Basis Data Nota	45

DAFTAR SIMBOL

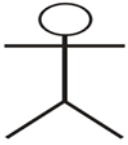
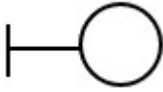
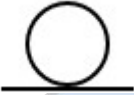

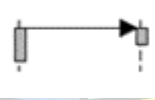
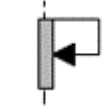

1. Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Keterangan
	<p>Actor digunakan untuk menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan informasi dan sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>)</p>
	<p>Use case digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p>Associations digunakan untuk menggambarkan hubungan antar <i>actor</i> dan <i>use case</i></p>
	<p>Extends digunakan untuk menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan</p>

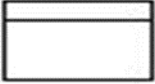

2. Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Star point</i> adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas</p>
	<p><i>End point</i> adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas</p>
	<p><i>Activity</i> adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem</p>
	<p><i>Decision</i> adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah</p>
	<p><i>Swimlane</i> adalah memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</p>
	<p><i>Transition state</i> digunakan untuk menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>.</p>


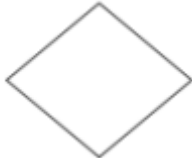

3. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Actor digunakan untuk menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) Yang berinteraksi dengan system</p>
	<p>Boundary digunakan untuk menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem.</p>
	<p>Entity digunakan untuk menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.</p>
	<p>Control digunakan untuk mengatur aliran dan informasi untuk sebuah scenario.</p>
	<p>Object message digunakan untuk menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukan urutan kegiatan yang terjadi.</p>
	<p>Message to self digunakan untuk menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object digunakan untuk menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>

4. Simbol *Class Diagram*

Gambar	Keterangan
	Class digunakan untuk penggambaran dari <i>class name</i> , <i>attribute</i> , atau <i>property</i> atau data dan method atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
	Association digunakan untuk menghubungkan antar objek yang saling menghubungkan. hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

5. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Gambar	keterangan
	Entitas Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
	Relationship Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut <i>relationship</i> .
	Garis Digunakan untuk menghubungkan entity dengan relasi dan entity dengan atribut.

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A – 1	: Data Barang.....	67
Lampiran A – 2	: Data Barang.....	68
Lampiran B – 1	: Laporan Penjualan.....	71
Lampiran B – 2	: Nota Penjualan	72



