

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021/2022**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE***
PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS

	NIM	NAMA
1.	1822500024	RIRIN NURSA FITRI
2.	1822500149	LARASATI

Pangkalpinang, 27 Januari 2022

Menyetujui,
Pembimbing

Fitriyani, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0220028501

Pembimbing Lapangan

Indah Dwi Kurnia, S.Kom

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.
NIDN. 0219059501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1822500024
NAMA : RIRIN NURSA FITRI
2. NIM : 1822500149
NAMA : LARASATI

JUDUL KP : RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut

Pangkalpinang, 27 Januari 2022

Nama

1. RIRIN NURSA FITRI
2. LARASATI

Tanda tangan



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. RIRIN NURSA FITRI (1822500024)
2. LARASATI (1822500149)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari Tanggal 26 Oktober 2021
Sampai dengan Tanggal 28 Januari 2022 dengan baik.

Nama Instansi : BUTIK NDAHSHOP
Alamat : Jl. Kampung Melayu, Kelurahan Bukit Merapin,
Kota Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

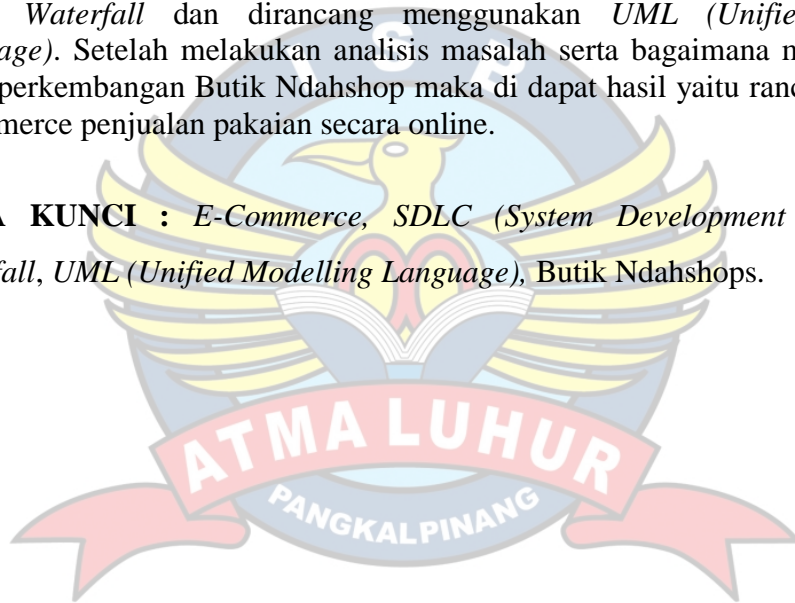
Tanggal, 27 Januari 2022


NDAH SHOP'S
0852 3571 4281
Indah Dwi Kurnia, S.Kom

ABSTRAK

Butik Ndahshops adalah sebuah butik yang menjual pakaian yang beralamat di Kampung Melayu Kecamatan Bukit Merapin Kota Pangkalpinang ini menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas terbaik. Saat ini dalam penjualan produk, sasaran pangsa pasar cenderung pada anak muda dan sebagian kecil orang dewasa. Mekanisme penjualan yang di pakai di Butik Ndahshops saat ini masih menggunakan cara tradisional, yaitu pembeli langsung datang untuk melihat dan membeli produk. Dengan diusulkannya sistem informasi *E-Commerce* pada Butik Ndahshops dapat melayani pembeli secara online serta jangkauan pembeli yang luas. Dalam perancangan sistem informasi *E-Commerce* pada Butik Ndahshops ini menggunakan Metode penelitian pengumpulan data dan model pengembangan sistem *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall* dan dirancang menggunakan *UML* (*Unified Modelling Language*). Setelah melakukan analisis masalah serta bagaimana mencari solusi untuk perkembangan Butik Ndahshop maka di dapat hasil yaitu rancangan sistem e-commerce penjualan pakaian secara online.

KATA KUNCI : *E-Commerce*, *SDLC* (*System Development Life Cycle*), *Waterfall*, *UML* (*Unified Modelling Language*), Butik Ndahshops.



KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan karunia nikmat yang tak terhingga sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul **“RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN PADA BUTIK NDAHSHOPS”**

Kami sangat menyadari bahwa penulisan laporan kuliah praktek ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, dorongan, doa serta bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah memberikan kehidupan didunia.
2. Kedua orang tua serta saudara kami yang mendukung dan memberikan doa restu.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S,Kom., M.Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Fitriyani, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Indah, S.Kom Selaku Pemilik Butik Ndahshops.
8. Pegawai atau Kasir Butik Ndahshops.
9. Rekan-rekan mahasiswa reguler/sore angkatan 2018.
10. Teman-teman serta sahabat yang membantu menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang sangat membangun demi kesempurnaan laporan kuliah praktek ini.

Demikian kata pengantar ini kami buat, semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Pangkalpinang, 28 Januari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.1.1 Definisi Sistem Informasi	6
2.2 Konsep Dasar <i>E-Commerce</i>	6
2.2.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	6
2.2.2 Jenis - jenis <i>E-Commerce</i>	6
2.2.3 Manfaat <i>E-Commerce</i>	7

2.3	Model Pengembangan Sistem	8
2.3.1	Model <i>Waterfall</i>	8
2.4	Tools Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.4.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	9
2.5	Tool Tambahan	11
2.5.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	11
2.6	Teori Pendukung	11
2.6.1	PHP	11
2.6.2	<i>Cascading Style Sheets (CSS)</i>	11
2.6.3	<i>MySQL</i>	11
2.6.4	<i>XAMPP</i>	11
2.7	Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
 BAB III ORGANISASI		
3.1	Gambaran Umum Butik Ndahshops	14
3.1.1	Sejarah Butik Ndahshops	14
3.1.2	Struktur Organisasi.....	15
3.1.3	Tugas dan Wewenang	15
3.1.4	Visi dan Misi Butik Ndahshops	16
3.1.5	Gambar Butik Ndahshops	16
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	17
4.1.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	18
4.1.1.1	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan Barang	18
4.1.1.2	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan.....	19
4.2	<i>Requirements</i>	19
4.2.1	Analisa Proses Bisnis	19
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	22
4.2.3	Analisa Dokumen Keluaran	23
4.2.4	Analisa Dokumen Masukan	24

4.3	<i>Spesification</i>	25
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan	25
4.3.2	Perancangan UML	26
4.3.3	<i>Package Diagram</i>	26
4.3.4	<i>Usecase Diagram</i>	26
4.3.4.1	<i>Usecase Diagram Login</i>	26
4.3.4.2	Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	28
4.3.5	Analisis Spesifikasi Perangkat	32
4.3.6	Analisis Sistem Usulan	33
4.4	<i>Design</i>	35
4.4.1	Rancangan Basis Data.....	35
4.4.1.1	<i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	35
4.4.1.2	Transformasi <i>ERD Ke Logical Record Structured (LRS)</i>	36
4.4.1.3	<i>Logical Record Structured (LRS)</i>	37
4.4.1.4	Tabel	37
4.4.1.5	Rancangan Tabel (<i>Database</i>)	37
4.4.1.6	Spesifikasi Basis Data	39
4.4.2	Rancangan <i>Interface/Dialog</i> Layar	45
4.4.2.1	Rancangan Layar	46
4.4.2.2	Perancangan Tampilan <i>Login</i> Pengunjung	46
4.4.2.3	Perancangan Tampilan Untuk Mengisi Kode OTP	46
4.4.2.4	Perancangan Tampilan <i>Login</i> Admin	47
4.4.2.5	Perancangan Tampilan <i>Home (Menu Utama)</i> Pengunjung ..	48
4.4.2.6	Perancangan Tampilan <i>Menu All Product</i> Pengunjung	48
4.4.2.7	Perancangan Tampilan <i>Menu Category</i>	48
4.4.2.8	Perancangan Tampilan Pilih <i>Product</i> (Pembelian)	49
4.4.2.9	Perancangan Tampilan Pilih Order dan Mengisi Informasi Pengiriman	50
4.4.2.10	Perancangan Tampilan Proses Order dan Menunggu Pembayaran	50

4.4.2.11 Perancangan Status Pembayaran Berhasil	51
4.4.2.12 Perancangan Tampilan Order di Proses	51
4.4.2.13 Perancangan Tampilan <i>Menu How To Order</i>	52
4.4.2.14 Perancangan <i>Menu Contact</i>	52
4.4.2.15 Perancangan <i>Menu My Order</i>	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Model <i>Waterfall</i>	9
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3.2 Butik Ndahshops	16
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem yang Sedang Berjalan	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	22
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i>	26
Gambar 4.5 <i>Usecase Diagram</i> Login Admin.....	26
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram</i> Login Pengunjung.....	27
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram</i> Lihat dan Tambah Barang	27
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Transaksi dan Pengiriman Produk/Barang	28
Gambar 4.9 Skema Usulan.....	33
Gambar 4.10 <i>ERD</i>	35
Gambar 4.11 Transformasi <i>ERD Ke Logical Record Structured (LRS)</i>	36
Gambar 4.12 <i>LRS</i>	37
Gambar 4.13 Perancangan Tampilan <i>Login Pengunjung</i>	46
Gambar 4.14 Perancangan Tampilan Isi Kode OTP	46
Gambar 4.15 Perancangan Tampilan <i>Login Admin</i>	47
Gambar 4.16 Perancangan Tampilan <i>Home (Menu Utama)</i>	47
Gambar 4.17 Perancangan Tampilan <i>Menu All Product</i>	48
Gambar 4.18 Perancangan Tampilan <i>Menu Category</i>	48
Gambar 4.19 Perancangan Tampilan Pilih <i>Product</i> (Pembelian)	49
Gambar 4.20 Perancangan Tampilan Pilih Order dan Mengisi Informasi Pengiriman	50
Gambar 4.21 Perancangan Tampilan Prodes Order dan Menunggu Pembayaran .	50
Gambar 4.22 Perancangan Tampilan Status Pembayaran Berhasil	51
Gambar 4.23 Perancangan Tampilan Order di Proses	51
Gambar 4.24 Perancangan Tampilan <i>Menu How To Order</i>	52

Gambar 4.25 Perancangan Tampilan *Menu Contact*52

Gambar 4.26 Perancangan Tampilan *Menu My Order*53

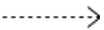





DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
Tabel 4.2 Tabel Pesanan.....	38
Tabel 4.3 Tabel Pelanggan	38
Tabel 4.4 Tabel Barang	38
Tabel 4.5 Tabel Kategori	38
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran.....	38
Tabel 4.7 Tabel Bank.....	38
Tabel 4.8 Tabel Buat.....	39
Tabel 4.9 Tabel Pengiriman	39
Tabel 4.10 Tabel Jasa Pengiriman.....	39
Tabel 4.11 Tabel Kota	39
Tabel 4.12 Tabel Admin.....	39
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan	40
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	40
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Barang	41
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kategori	42
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	42
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Bank	43
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Buat	43
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	44
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman	44
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Kota	45
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Admin	45






DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<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>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

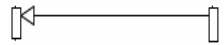
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

3. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
---	---	----------------	--

4. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<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>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Lampiran A-1 Pengadaan Barang	55
Lampiran 2 : Lampiran A-2 Laporan Penjualan	56
Lampiran 3 : Lampiran B-1 Nota/Kuitansi Pemesanan/Produk	57
Lampiran 4 : Lampiran B-2 Data Barang Pada Rak Butik Ndahshops.....	58

