

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA BUTIK CIK IYAN
MENGUNAKAN MODEL FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1822500133	NENGLIS
2. 1822500111	SRI WULAN

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. NIM : 1822500133
Nama : Nenglis
2. NIM : 1822500111
Nama : Sri Wulan

Judul KP : Rancang Bangun *E-commerce* Pada Butik Cik Iyan Menggunakan Model Fast

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

Pangkalpinang, Januari 2022

Tanda Tangan

- Nama
1. Nenglis
 2. Sri Wulan





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

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Sastra I
Judul : **RANCANG BANGUN E-COMMERCE PADA BUTIK
CIK IYAN MENGGUNAKAN MODEL FAST**

NIM	NAMA
1. 1822500133	NENGLIS
2. 1822500111	SRI WULAN

Pangkalpinang, Januari 2022

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan

Lili Indah Sari, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0228128003



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. NENGLIS (1822500133)
2. SRI WULAN (1822500111)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 16 Oktober 2021 sampai dengan 18 Januari 2022 dengan baik.

Nama Instansi : Butik Cik Iyan

Alamat : Desa. Batu Betumpang, RT/RW, 003/001,
Kecamatan Pulau Besar, Kabupaten Bangka
Selatan, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

27 Januari 2022



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga diberikan kemudahan dalam penyelesaian laporan Kuliah Praktek yang berjudul Rancang Bangun E-Commerce Pada Butik Cik Iyan Menggunakan Model Fast. Sholawat serta salam tidak lupa penulis hanturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa kita semua dari zaman kegelapan ilmu tanpa iman sampai ke zaman yang penuh dengan kecanggihan teknologi seperti saat ini.

Program Kuliah Praktek merupakan program yang direncanakan oleh pihak Fakultas yang bertujuan untuk memenuhi persyaratan Strata Satu (S.1) bagi mahasiswa. program praktik kerja lapangan tersebut telah dilaksanakan dengan sebaik-bai knya, maka dari itu dengan selesainya program praktek kerja lapangan tersebut bagi mahasiswa harus menyampaikan semua kegiatan yang sudah dilakukan selama praktik kerja lapangan berlangsung dalam bentuk laporan praktek kerja lapangan.

Penulisan laporan praktek kerja lapangan ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimah kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada kami sehingga kami masih bisa menyelesaikan progam Kuliah Praktek dan menyelesaikan laporan tepat pada waktunya
2. Kedua Orang Tua yang telah memberikan support kepada kami sehingga kami mampu menyelesaikan laporan tepat pada waktunya

3. Bapak Drs. Djaetun HS., selaku pendiri Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Dr. Harry Sudjikianto, MM,MBA., selaku Ketua pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.,selaku Rektor ISB Atma Luhur
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur
7. Bapak Supardi, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
8. Ibu Lili Indah Sari,S.Kom,M.Kom selaku dosen pembimbing KP
9. Ibu Sauyan selaku Pembimbing Lapangan dan Pemilik Butik Cik Iyan
10. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan laporan kuliah praktek.

Diharapkan kiranya laporan kuliah praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 20 Januari 2022

Penulis

ABSTRACT

Cik Iyan's boutique who lives in the village of Batu Betumpang needs something interaction website to provide convenience and convenience to consumers in the process of buying and selling/transaction. So far, Ms. Iyan's boutique shop is still doing buying and selling business in a conventional way, namely distributing brochures in selling products only around the store. If the purchase you want buy an item then you have to come directly to toko. This is what causing the market reach to be less than the maximum. On the other hand, recording product data and transactions is still done manually, namely: recorded/recorded in the book. Recording in this book led to a search for data takes a long time and is vulnerable to data loss. In the E-Commerce system at the cik Iyan boutique using fast method. As a result, this information system can make it easier for customers to search for the item you want to buy.

Keyword : Cik Iyan Boutique, FAST, UML



ABSTRAKSI

Butik cik iyan yang berdomisili didesa Batu Betumpang Membutuhkan suatu website interaksi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pada konsumen dalam proses jual-beli/transaksi. Selama ini pihak toko butik cik iyan masih melakukan bisnis jual beli dengan cara konvensional yaitu penyebaran brosur dalam menjual produk hanya disekitar toko saja. Jika pembelian yang ingin membeli suatu barang maka harus datang langsung ktoko. Hal inilah yang menyebabkan jangkauan pasar yang didapat kurang maksimal. Selain itu, pencatatan data produk dan transaksi masih dilakukan secara manual yaitu dicatat/direkap pada buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya datadata. Dalam sistem E-Commerce pada butik cik iyan menggunakan metode fast. Hasil nya Sistem informasi ini dapat mempermudah pelanggan dalam mencari barang yang ingin dibeli.

Kata Kunci : FAST, Butik Cik Iyan, UML.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SELESAI KP	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACTION	vii
ABSTRAKSI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	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
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 <i>Tool</i> Pengembangan Sistem	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.2 <i>E-Commerce</i>	6
2.3 Model FAST	8
2.4 <i>Web-Site</i>	9
2.5 UML	9
2.6 XAMPP	11
2.7 PHP.....	11
2.8 MYSQL	11
2.9 Tinjauan dari Beberapa Penelitian Terdahulu	12

BAB III. ORGANISASI

3.1 Sejarah dan Struktur Organisasi	15
3.1.1 Sejarah.....	15
3.1.2 Struktur Organisasi.....	15
3.1.3 Tugas dan Wewenang	16

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1 Analisa Proses	18
4.1.1 Proses Bisnis	18
4.1.2 Aktiviti Diagram	19
4.2 Analisa Dokumen	22
4.2.1 Analisa Dokumen Keluaran	22
4.2.2 Analisa Dokumen Masukan	23
4.3 Rancangan Sistem yang di Usulkan	24
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan.....	24
4.3.2 Usecase Diagram.....	26
4.3.3 Deskripsi Usecas Diagram.....	27
4.4 Rancangan Basis Data	31
4.4.1 <i>Entry Relationship Diagram</i> (ERD).....	31
4.4.2 Transformasi ERD ke LRS	32
4.4.3 LRS	33
4.4.4 Tabel.....	34
4.4.5 Spesifikasi Basis Data	35
4.4.6 Kelas Diagram.....	40
4.5 Rancangan Struktur	41
4.6 Rancangan Layar	42
4.7 <i>Sequence Diagram</i>	55

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	59
---	-----------

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	60
--	-----------

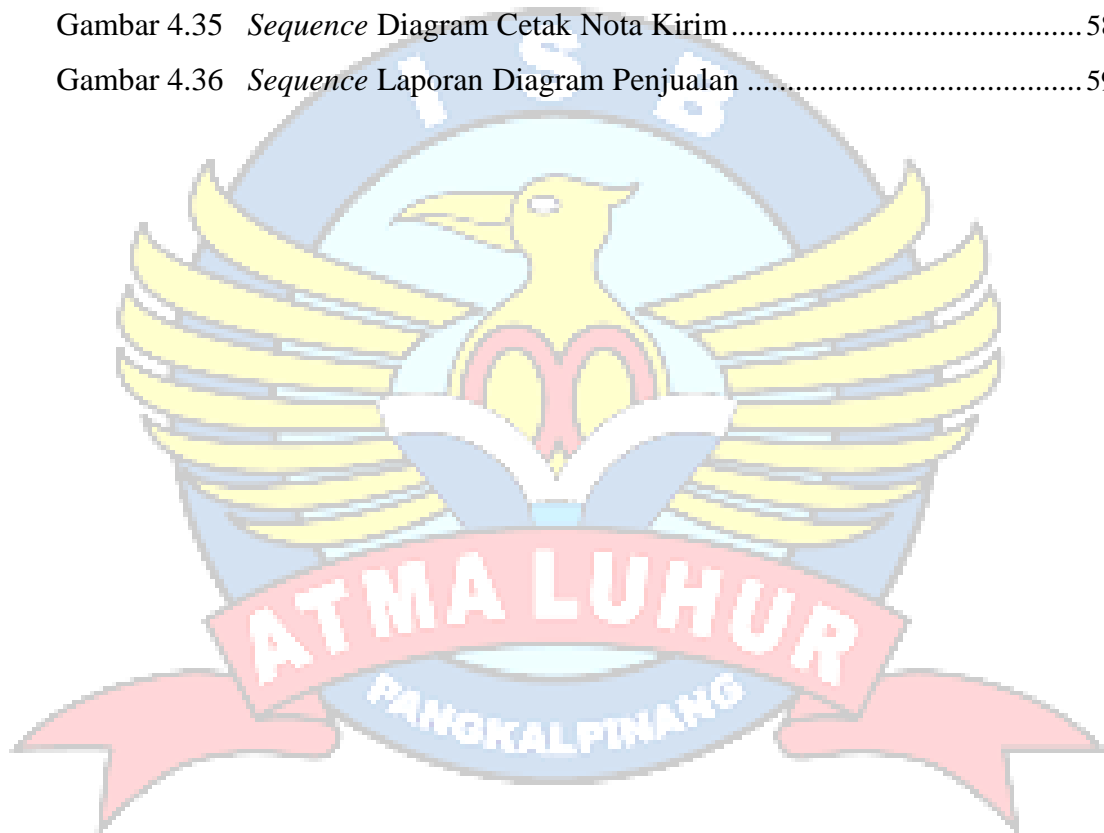
LAMPIRAN C SURAT IZIN TEMPAT RISET 61
LAMPIRAN D SURAT IZIN KETERANGAN RISET..... 62
LAMPIRAN KARTU BIMBINGAN 63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3.2	Bagian Depan butik.....	16
Gambar 3.3	Barang-Barang Yang Tersedia di Butik	17
Gambar 4.1	Aktiviti Diagram Pencatatan Data Produk.....	19
Gambar 4.2	Aktiviti Diagram Penjualan di Butik Cik Iyan Secara Langsung .	20
Gambar 4.3	Aktiviti Diagram Penjualan Melalui Telepon Seluler.....	21
Gambar 4.4	aktiviti Diagram Laporan Penjualan	22
Gambar 4.5	Package Diagram	26
Gambar 4.6	Use Case Diagram Master.....	26
Gambar 4.7	Use Case Diagram Transaksi	27
Gambar 4.8	Use Case Diagram Laporan.....	27
Gambar 4.9	<i>Entry Relationship</i> Diagram.....	31
Gambar 4.10	Transformasi ERD ke LRS	32
Gambar 4.11	<i>Logical Record Structure</i>	33
Gambar 4.12	Kelas Diagram.....	40
Gambar 4.13	Rancangan Struktur.....	41
Gambar 4.14	Rancangan Menu Utama	42
Gambar 4.15	Rancangan Layar Login Pemilik.....	42
Gambar 4.16	Rancangan Layar Bagian Penjualan.....	43
Gambar 4.17	Rancangan Layar Lihat Produk.....	43
Gambar 4.18	Rancangan Layar <i>Entry</i> Produk	44
Gambar 4.19	Rancangan Layar Lihat pelanggan.....	45
Gambar 4.20	Rancangan Layar Login Pelanggan.....	45
Gambar 4.21	Rancangan Layar <i>Entry</i> Pelanggan	46
Gambar 4.22	Rancangan Layar Lihat Pesanan	46
Gambar 4.23	Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	47
Gambar 4.24	Rancangan Layar <i>Entry</i> Biaya Kirim	48
Gambar 4.25	Rancangan Layar Cetak Nota.....	48
Gambar 4.26	<i>Sequence</i> Diagram Login Pemilik Butik	49

Gambar 4.27	<i>Sequence Diagram Login Bagian Penjualan</i>	50
Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram Entry Produk</i>	51
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram Lihat Pelanggan</i>	52
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram Entry Pelanggan</i>	53
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram Login Pelanggan</i>	54
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram Entry Pesanan</i>	55
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram Entry Biaya Kirim</i>	56
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram Entry Pesanan</i>	57
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram Cetak Nota Kirim</i>	58
Gambar 4.36	<i>Sequence Laporan Diagram Penjualan</i>	59






DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pelanggan	34
Tabel 4.2	Pesanan.....	34
Tabel 4.3	Pilih	34
Tabel 4.4	Produk	34
Tabel 4.5	Kirim	34
Tabel 4.6	Nota Kirim	35
Tabel 4.7	Biaya Kirim.....	35
Tabel 4.8	Spesifikasi Basis Data Pelanggan	36
Tabel 4.9	Spesifikasi Basis Data Pesanan	36
Tabel 4.10	Spesifikasi Basis Data Pilih	37
Tabel 4.11	Spesifikasi Basis Data Produk	37
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	38
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data Nota	38
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data Bukti Pembayaran.....	39





DAFTAR SIMBOL



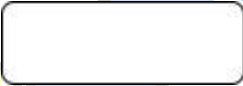

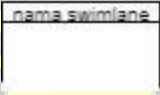
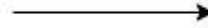
1. Simbol Use Diagram

GAMBAR	KETERANGAN
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).
	Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibuat.
	Associations menggambarkan hubungan antara actor dan use case.

2. Simbol Class Diagram

GAMBAR	KETERANGAN
	Class merupakan penggambaran dari class name, attribute atau property atau data method atau function atau behaviour.
	Associations menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

3. Simbol Activity Diagram

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Start Point adalah symbol yang menyatakan awal dari aktifitas.</p>
	<p>End Point adalah aymbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.</p>
	<p>Activity adalah symbol yang menggambarkan aktivitas dari proses bisnis yang dilakukan oleh system.</p>
	<p>Decision adalah symbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah.</p>
	<p>Swimlane menggambarkan pembagian atau pengelompokan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salh</p>
	<p>Transition State menggambarkan hubungan antara dua state, dan activity</p>

