

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN**

**E-COMMERCE PADA GUDANG GROSIR DADANG**



**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

**OLEH :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1822500099	TESSYA ADINDA PUTRI
2. 1822500143	INDA GUSTYA
3. 1822500167	YOFIENA AUGESTRI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2021/2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

1. TESSYA ADINDA PUTRI (1822500099)
2. INDA GUSTYA (1822500143)
3. YOFIENA AUGESTRI (1822500167)

Judul KP : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN E-COMMERCE PADA GUDANG SEMBAKO  
DADANG

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

Nama

Pangkalpinang, 4 Februari 2022

Tanda Tangan

1. Tessya Adinda Putri
2. Inda Gustya
3. Yofiena Augestri





## INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

### PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
E-COMMERCE PADA GUDANG SEMBAKO DADANG

NIM	NAMA
1. 1822500099	TESSYA ADINDA PUTRI
2. 1822500143	INDA GUSTYA
3. 1822500167	YOFIENA AUGESTRI

Menyetujui,

Pembimbing

Supardi, M.Kom

NIDN: 0219059501

Pangkalpinang, 04 Februari 2022

Pembimbing lapangan

Dadang

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom

NIDN: 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. TESSYA ADINDA PUTRI (1822500099)
2. INDA GUSTYA (1822500143)
3. YOFIENA AUGESTRI (1822500167)

Telah melakukan kegiatan kuliah kerja praktek dari 28 Oktober 2021 sampai dengan 04 Februari 2022 dengan baik.

Nama Instansi : Gudang Sembako Dadang

Alamat : Jl Tampuk Pinang Pura

Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 04 Februari 2022





## ABSTRAK

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam bidang teknologi informasi. Konsep e-commerce memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat di akses lebih detail, cepat tanpa di batasi tempat dan waktu, dan proses transaksi bisa dilakukan menjadi lebih mudah. Penggunaan e-commerce bisa lebih cepat tersampaikan ke konsumen dan jangkauan pemasaran yang lebih luas, sehingga diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Metode pengembangan dalam membangun aplikasi E-Commerce ini didasarkan pada teori model waterfall. Waterfall adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. Tujuan penulisan penelitian adalah menghasilkan aplikasi berbasis web penjualan sembako pada Gudang Sembako Dadang. Dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

*Kata Kunci : E-commerce, Waterfall, Produk, Konsumen*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah nya kepada kami, sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan lapran kerja praktek (KP) ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang kami harapkan yang mana merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Dengan segala ketrbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek (KP) takkan bisa tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak publik untuk itu dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua.
2. Bapak dan ibu tercinta yang telah memberi dukungan kepada kami.
3. Bapak Drs. H. Djaetun Hs yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.BA. Selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Husni Teja Sukmana, S.T,M.Sc., Ph.D. Selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi,M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi.
8. Bapak Supardi,M.Kom selaku dosen pembimbing.
9. Bapak Dadang selaku pemilik Gudang Sembako.

Akhir kata semoga laporan kami ini dapat memberi manfaat bagi pembaca atau penulis yang lain untuk menggunakan topik yang sama.

Pangkalpinang, 4 Februari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	3
1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	3
1.5.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Metode Waterfall .....	5
2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.3.1 <i>UML</i> (Unified Modelling Language).....	7
2.3.2 Diagram-Diagram Unifed Modelling Languange .....	7
2.4 E-commerce.....	8
2.4.1 Definisi E-commere.....	8
2.4.2 Pengertian E-commerce Menurut Para Ahli.....	9
2.4.3 Sejarah E-commerce .....	9
2.4.4 Jenis-Jenis E-commerce.....	10
2.4.5 Komponen E-commerce .....	11
2.5 Teori Pendukung.....	12





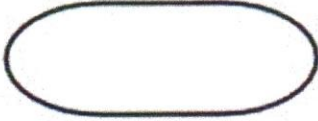
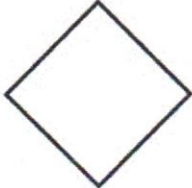
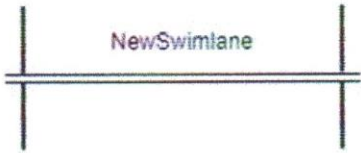

2.5.1	PHP .....	12
2.5.2	<i>MySql</i> .....	12
2.5.3	HTML (Hyperlink Text Markup Language) .....	12
2.5.4	XAMPP.....	13
2.5.5	<i>Dreamweaver CS6</i> .....	13
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>		<b>14</b>
3.1	Sejarah.....	14
3.2	Visi dan Misi .....	14
3.3	Struktur Organisasi .....	15
3.4	Tugas dan Wewenang.....	15
3.5	Foto Produk Sembako .....	16
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>23</b>
4.1	Analisis Sistem Berjalan .....	23
4.1.1	<i>Activity Diagram</i> Analisis Sistem Berjalan .....	24
4.2	Analisis Sistem Usulan.....	25
4.2.1	<i>UseCase Diagram</i> Sistem Usulan .....	25
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	30
4.2.3	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan .....	34
4.3	Rancangan Basis data.....	39
4.3.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	39
4.3.2	Transformasi ERD ke LRS .....	39
4.3.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	40
4.3.4	Transformasi LRS .....	40
4.3.5	Spesifikasi Basisdata .....	41
4.4	Rancangan Layar .....	45
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53




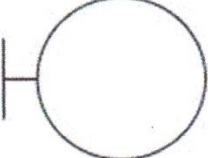

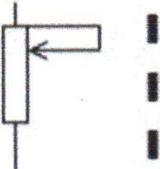


<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN NOTA PENJUALAN.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN PERSETUJUAN KULIAH KERJA PRAKTEK.....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN PENGESAHAN KULIAH KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN BERITA ACARA KUNJUNGAN KP.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR SIMBOL

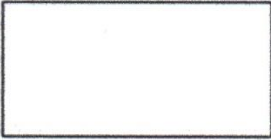
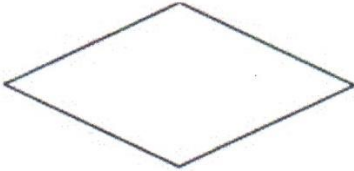

### Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> adalah simbol yang menyatakan awal dari aktivitas
	<i>End Point</i> adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas
	<i>Activity</i> adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem
	<i>Decision</i> adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah
	<i>Swimlane</i> menggambarkan pembagian pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
	<i>Transition State</i> menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>

## Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><b>Actor</b> menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system</p>
	<p><b>Boundary</b> menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar</p>
	<p><b>Object Message</b> menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p><b>Message to Self</b> menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p><b>Object</b> menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>
	<p><b>Control</b> mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario</p>

### Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Gambar	Keterangan
	<p><b>Entitas</b> merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem.</p> <p>Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data</p>
	<p><b>Relationship</b> merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas</p>
	<p><b>Garis</b> yang menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i></p>