

**OPTIMASI *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN
PRODUK PAKAIAN PADA *OLSHOP ZAHRY*
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



**Dewi Putri
1822500033**

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

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2021/2022

**OPTIMASI *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PRODUK PAKAIAN PADA *OLSHOP*
ZAHRY MENGGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021/2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500033

Nama : Dewi Putri

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : OPTIMASI *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PRODUK PAKAIAN PADA *OLSHOP*
ZAHRY MENGGUNAKAN MODEL FAST

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 dapat terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 17 Juni 2022


(Dewi Putri)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**OPTIMASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN
PRODUK PAKAIAN PADA OLSHOP ZAHRY MENGGUNAKAN MODEL
FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dewi Putri
1822500033**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 27 Juni 2022

Anggota Penguji



**Kiswanto, ST., M.Kom
NIDN.0228088401**

Dosen Pembimbing



**Hamidah, M.Kom
NIDN.0210048302**

Kaprodi Sistem Informasi



**Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501**

Ketua Penguji



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN.0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN.0201027901**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah wa syukurilah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kehidupan dan akal pikiran serta yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “OPTIMASI *E-COMMERCE* UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PRODUK PAKAIAN PADA *OLSHOP* ZAHRY MENGGUNAKAN MODEL FAST”. Penyusunan laporan skripsi ini ditujukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana computer untuk program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan yang dimiliki, penulis juga menyadari laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., MBA Selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc Selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
6. Bapak Supardi, S.Kom, M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
8. Dosen-dosen yang telah mengajar segala ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. Ibu Agustin, S.Kom Selaku Pemilik *Olshop* Zahry.
10. Orang tua dan juga keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

11. Semua pihak yang terlibat dalam membantu penulisan laporan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis berharap atas jasa yang telah mereka berikan semoga nantinya dibalas Allah SWT dengan kebaikan dan selalu dilimpahi rahmatnya. Penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

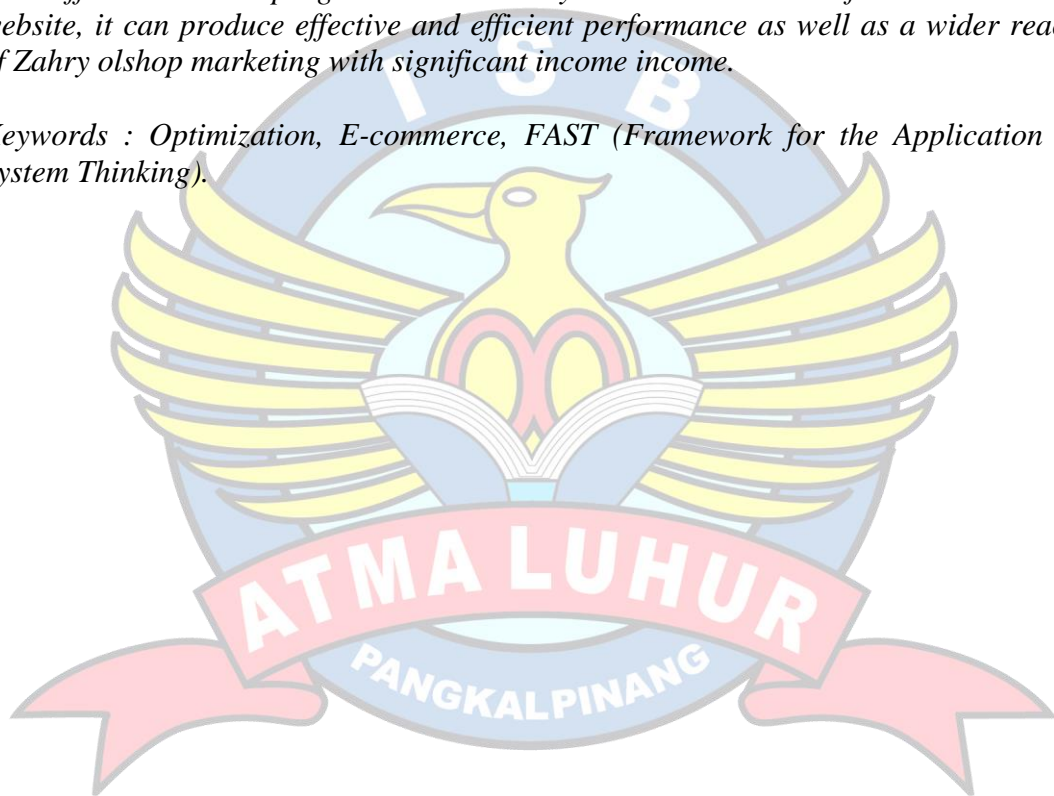
Pangkalpinang, 17 Juni 2022



ABSTRACT

Olshop Zahry is an online business that sells a variety of clothing products that have affordable prices and good quality. In this sale, there are still many who do not know about olshop zahry because of the lack of marketing carried out. Therefore we need an information system based on E-commerce so that the products in Zahry's shop can be marketed globally and make it easier for customers to access information on the products being sold. In this system the software development used is using the FAST (Framework for the Application of System Thinking) model so that the steps used are more effective and the program runs smoothly. With the existence of this E-commerce website, it can produce effective and efficient performance as well as a wider reach of Zahry olshop marketing with significant income income.

Keywords : Optimization, E-commerce, FAST (Framework for the Application of System Thinking).



ABSTRAK

Olshop Zahry adalah usaha online yang menjual bermacam- macam produk pakaian yang memiliki harga terjangkau dan kualitas yang baik. Dalam penjualan ini masih banyak yang belum tahu dengan *olshop* zahry karena kurangnya pemasaran yang dilakukan. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem informasi yang berbasis *E-commerce* agar produk yang ada pada *olshop* zahry ini dapat dipasarkan secara global dan memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi produk yang dijual. Dalam sistem ini pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah menggunakan model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) sehingga tahapan yang digunakan lebih efektif dan dalam pembuatan programnya berjalan dengan lancar. Dengan adanya website *E-commerce* ini dapat menghasilkan kinerja yang efektif dan efisien serta jangkauan pemasaran *olshop* zahry lebih luas dengan penghasilan pendapatan yang signifikan.

Kata Kunci : Optimasi, *E-commerce*, FAST (*Framework for the Application of System Thinking*)



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
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 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.1.1 Definisi Sistem	5
2.1.2 Definisi Informasi	5
2.1.3 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.2 E-commerce	5
2.2.1 Definisi <i>E-commerce</i>	5
2.2.2 Komponen <i>E-commerce</i>	5
2.3 Pemasaran	6
2.4 Ulasan Produk.....	6

2.5	Definisi dan Tahapan Model FAST (<i>Framwork fost Aplication of System Technology</i>)	7
2.6	UML (<i>Unifed Modelling Languange</i>)	8
	2.6.1 <i>Use case Diagram</i>	8
	2.6.1 <i>Class Diagram</i>	8
	2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	8
	2.6.3 <i>Sequence diagram</i>	8
	2.6.4 <i>Package Diagram</i>	8
2.7	Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
	2.7.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	9
	2.7.2 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	9
2.8	Teori Pendukung.....	9
	2.8.1 Website.....	9
	2.8.2 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	9
	2.8.3 Mysql.....	9
	2.8.4 PHP	10
	2.8.5 XAMPP	10
	2.8.6 Basis Data.....	10
2.9	Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		13
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	13
	3.1.1 Definisi Lingkup (<i>Scope Definition</i>).....	13
	3.1.2 Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	13
	3.1.3 Analisa Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	14
	3.1.4 Design Logis (<i>Logical Design</i>)	14
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	14
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem (Tools).....	14
BAB IVPEMBAHASAN		16
4.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	16

4.1.1	Sejarah Olshop Zahry	16
4.1.2	Visi dan Misi	16
4.1.3	Struktur Organisasi.....	17
4.1.4	Tugas dan Wewenang	17
4.2	FAST (FrawemorkFor The Application Of System Thinking)	18
4.2.1	DefinisiLingkup (<i>Scope Definition</i>).....	18
4.2.2	Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>).....	18
4.2.3	Analisa Kebutuhan (<i>Requiment Analysis</i>).....	25
4.2.4	Desain Logis (<i>Logical Design</i>)	28
4.2.5	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	35
4.2.6	Transformasi ERD Ke LRS.....	36
4.2.7	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	37
4.2.8	Tabel.....	38
4.2.9	Spesifikasi Basis Data	40
4.3	Rancangan Antar Muka	45
4.3.1	Rancangan Masukan	45
4.3.2	Rancangan Keluaran.....	47
4.4	Rancangan Layar	48
4.5	<i>Sequence Diagram</i>	59
4.6	<i>Class Diagram</i>	74
BAB V PENUTUP.....		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....		76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi <i>Olshop</i> Zahry	17
Gambar 4.2 Proses Pendataan Produk	19
Gambar 4.3 Proses Penjualan Produk	20
Gambar 4.4 Proses Pembayaran	21
Gambar 4.5 Proses Pengiriman	22
Gambar 4.6 Proses Laporan Penjualan	22
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	29
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	30
Gambar 4.10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	35
Gambar 4.11 Transformasi ERD Ke LRS	36
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	37
Gambar 4.13 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	48
Gambar 4.14 Rancangan Layar Dashboard	48
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Entry</i> Kategori	49
Gambar 4.16 Rancangan Layar Tambah Kategori	49
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Produk	50
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Produk	50
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Entry</i> Ongkir	51
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tambah Ongkir	51
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Data Pelanggan	52
Gambar 4.22 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan	52
Gambar 4.23 Rancangan Layar Lihat <i>History</i> Pembayaran	53
Gambar 4.24 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pengiriman	53
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tambah Pengiriman	54
Gambar 4.26 Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan	54
Gambar 4.27 Rancangan Layar Buat Akun dan <i>Login</i> Pelanggan	55
Gambar 4.28 Rancangan Layar Lihat Produk	55
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Beli	56

Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Beli	56
Gambar 4.30 Rancangan Layar Buat Pesanan	56
Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>History</i> Pesanan Produk	57
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Entry</i> Konfirmasi Pembayaran	57
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>History</i> Pembayaran	58
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	59
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori	60
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Produk	61
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori	62
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pelanggan	63
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan	64
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>History</i> Pembayaran	65
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	66
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan	67
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan	68
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	69
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	70
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	71
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>History</i> Pesanan	72
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran	73
Gambar 4.49 <i>Class Diagram</i>	74

DAFTAR TABEL

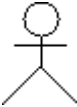



Tabel 4.1 Tabel Admin	38
Tabel 4.2 Tabel Kategori	38
Tabel 4.3 Tabel Ongkir	38
Tabel 4.4 Tabel Pelanggan.....	38
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran.....	38
Tabel 4.6 Tabel Pengiriman.....	38
Tabel 4.7 Tabel Pesanan	39
Tabel 4.8 Tabel Pilih.....	39
Tabel 4.9 Tabel Produk.....	39
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	40
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	40
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Ongkir	41
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	41
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	42
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	43
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	44
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Produk	44

DAFTAR LAMPIRAN





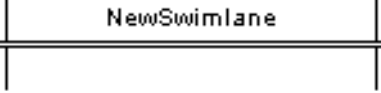
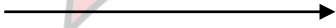
Lampiran A-1 Data Produk.....	80
Lampiran A-2 Order Produk.....	81
Lampiran A-3 Bukti Pembayaran.....	82
Lampiran B-1 Laporan Penjualan.....	84
Lampiran C-1 Data Kategori.....	86
Lampiran C-2 Data produk.....	86
Lampiran C-3 Ongkir.....	87
Lampiran C-4 Data Pelanggan.....	87
Lampiran C-5 Data Pesanan.....	88
Lampiran C-6 History Pembayaran.....	88
Lampiran C-7 Pengiriman.....	89
Lampiran D-1 Cetak Laporan Penjualan.....	91
Lampiran E-1 Berita Acara Konsultasi.....	93
Lampiran F-1 Surat Riset.....	95
Lampiran G-1 Surat Balasan Riset.....	97
Lampiran H-1 Sertifikat.....	99
Lampiran Biodata Penulis.....	101

DAFTAR SIMBOL

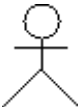
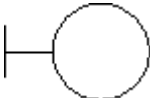

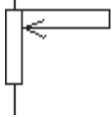


Simbol *Use Case Diagram*

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


Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	<p><i>Start 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 system</p>
	<p><i>Decision</i> adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah</p>
	<p><i>Swimlane</i> menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri</p>
	<p><i>Transition State</i> menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i></p>




Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system</p>
	<p>Boundary 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>Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>
	<p>Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario</p>

Simbol *Class Diagram*

Gambar	Keterangan
	Class merupakan 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 menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

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