

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA USAHA RUMAHAN AUBI
SNACK PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE *FAST***

SKRIPSI



**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA USAHA RUMAHAN AUBI
SNACK PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE *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
2022**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500109

Nama : M Rizki Yulisman

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA USAHA RUMAHAN AUBI SNACK PANGKALPINANG MENGGUNAKAN METODE *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 terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



M.Rizki Yulisman

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA USAHA RUMAHAN AUBI
SNACK PANGKALPINANG DENGAN METODE *FAST***

Yang disiapkan dan disusun oleh

**M RIZKI YULISMAN
1822500109**

Tanggal dipertahanan di depan Dewan Penguji

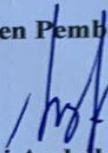
Pada tanggal 04 Juli 2022

Anggota Penguji



**Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN. 0212068601**

Dosen Pembimbing



**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001**

Kaprod. 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 12 Juli 2022

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


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan Alam dan Semestanya.
2. Ayah, Umi dan Adek-adek tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, 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 ISB Atma Luhur.
8. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom., selaku Dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
9. Shafira Nurullita orang yang special bagi saya dan insyaallah akan jadi pasangan saya suatu hari nanti yang telah mendukung serta selalu memberi semangat, dan juga untuk hari-hari yang telah dilewati bersama dikampus tercinta.
10. Kakek dan Nenek saya tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.

11. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Skripsi ini.
12. Pihak Aubi Snack Pangkalpinang yang telah bersedia membantu memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam melakukan riset Laporan Skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Ny, Aamiin.

Pangkalpinang, 2022

M.Rizki Yulisman



Abctract

Online sales or E-commerce itself is an effective way to make sales over the internet. Therefore, many services offer e-commerce applications for online product sellers. AUBI SNACK PANGKALPINANG is a small business engaged in the sale of providing several homemade products, namely Rengginan, Tamarind Turmeric Jamu, Krabiqu, Curly cheese etc. The obstacle in this business is the lack of online marketing of the product. The author will create a useful application and also implement a user interface (convenience for the user). In this study, the author uses the FAST (Framework For The Application Of System Technique) model with the construction of an online information system that can make it easier for buyers to place orders and expand the product sales area.

Keywords: E-Commerce, AUBI SNACK, FAST



ABSTRAK

Penjualan *online* atau *E-commerce* sendiri adalah cara yang efektif untuk melakukan penjualan melalui internet. Oleh karena itu banyak jasa yang menawarkan aplikasi e-commerce bagi penjual produk secara online. AUBI SNACK PANGKALPINANG adalah usaha kecil yang bergerak dibidang penjualan menyediakan beberapa produk yang dibuat sendiri yaitu Rengginan, Jamu kunyit asam, Krabiqu, Curly cheese dll. Kendala yang ada pada usaha ini adalah kurangnya pemasaran secara online terhadap produk. Penulis akan membuat aplikasi yang bermanfaat dan juga menerapkan *user interface* (kemudahan bagi pemakai). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Model FAST (Framework For The Application Of System Technique) dengan dibangunnya Sistem Informasi secara online dapat mempermudah pembeli dalam pemesanan dan memperluas area penjualan produk.

Kata Kunci : E-Commerce, AUBI SNACK, FAST

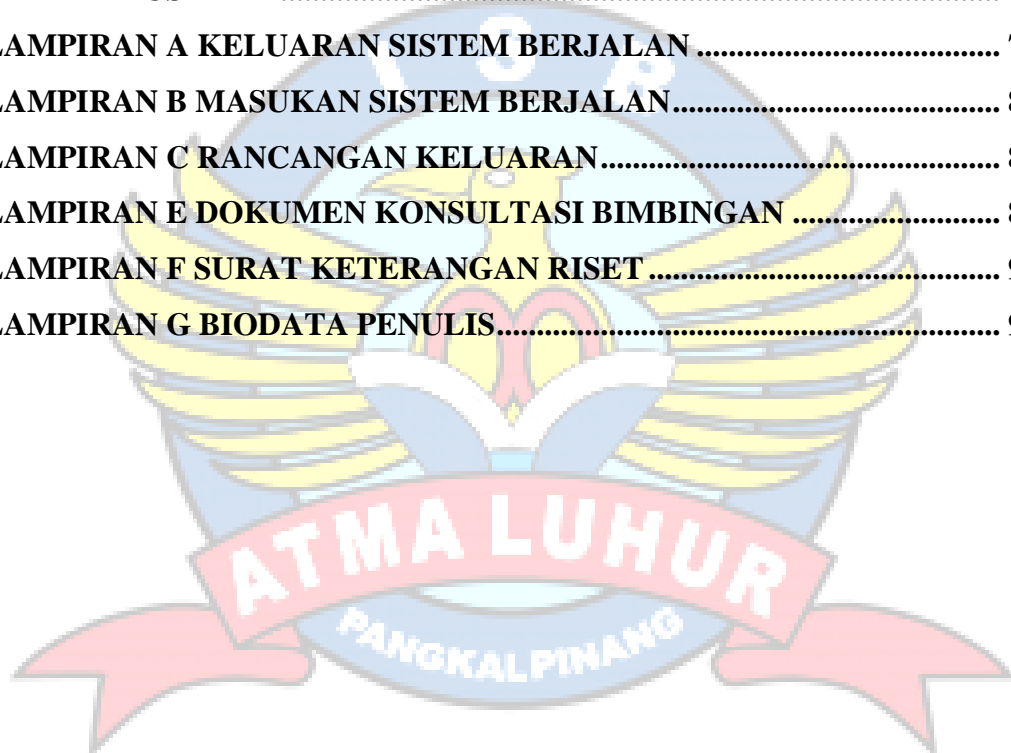


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
Abtract	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Batasan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Penelitian	3
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Sistem.....	5
2.1.1 Sistem.....	5
2.1.2 Informasi	5
2.1.3 Sistem Informasi	5
2.2 E-Commerce	6
2.2.1 Definisi E-Commerce	6
2.2.2 Manfaat <i>E-Commerce</i>	6
2.3 Model Fast.....	7
2.4 Pengembangan Perangkat Lunak	10

2.4.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	10
2.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	12
2.6 Internet	13
2.7 <i>Website</i>	13
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Model Pengembangan Sistem	18
3.2 Metode Pengembangan Sistem	21
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem (Tools)	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	23
4.1 Sejarah.....	23
4.2 Struktur Organisasi.....	24
4.3 Tugas dan Wewenang	24
4.4 Analisa Sistem (<i>Problem Analysis</i>).....	25
4.4.1 Analisa Proses Bisnis.....	25
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	26
4.4.3 Analisa Keluaran dan Masukan	28
4.4.4 Identifikasi Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	30
4.5 <i>Package Diagram</i>	32
4.6 <i>Use Case Diagram</i>	32
4.6.1 <i>Use Case Diagram</i> Aktor Admin	32
4.6.2 <i>Use Case Diagram</i> Aktor Pelanggan.....	33
4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	33
4.7.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Admin	33
4.7.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan	36
4.8 Perancangan Basis Data (<i>Logical Design</i>)	37
4.8.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	38
4.8.2 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i>	39
4.8.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	40
4.8.3 Tabel	41
4.8.3 Spesifik Basis Data	43
4.9 Rancangan Keluaran	48

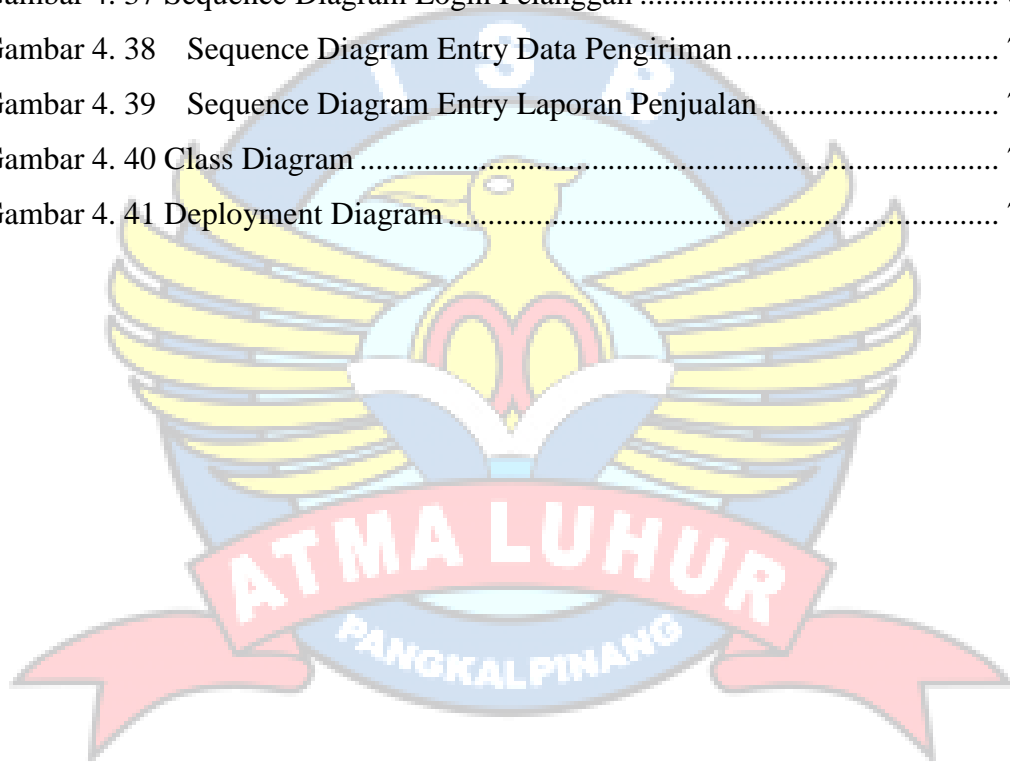
4.10 Rancangan Masukan	48
4.11 Rancangan Layar (<i>Physical Design</i>).....	51
4.12 <i>Sequence Diagram</i>	61
4.13 <i>Class Diagram</i>	73
4.14 <i>Deployment Diagram</i>	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	78
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	80
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	82
LAMPIRAN E DOKUMEN KONSULTASI BIMBINGAN	88
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET	90
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Aubi Snack	24
Gambar 4. 2 Activiy Diagram Proses Pencatatan Data Barang	26
Gambar 4. 3 Activity Diagram Proses Penjualan Barang	27
Gambar 4. 4 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	28
Gambar 4. 5 Package Diagram.....	32
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Aktor Admin	32
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Aktor Pelanggan.....	33
Gambar 4. 8 <i>Entity Relaiionship Diagram</i>	38
Gambar 4. 9 Tranformasi ERD	39
Gambar 4. 10 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	40
Gambar 4. 11 Rancangan Layar Login Admin	51
Gambar 4. 12 Rancangan Layar Menu Admin	51
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Entry Kategori.....	52
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	52
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Entry Barang	53
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tambah Barang	53
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Entry Ekspedisi	54
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Ekspedisi	54
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Entry Pemesanan.....	55
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Entry Pembayaran	55
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Entry Pelanggan Baru	56
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	56
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Entry Pelanggan	57
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Halaman Utama Website Pelanggan	57
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Halaman Keranjang Belanja	58
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan	58
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Tampil Data Laporan Penjualan.....	59
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	59

Gambar 4. 29 Sequence Diagram Login Admin	61
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	62
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Entry Kategori.....	63
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Entry Data Barang.....	64
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Entry Ekspedisi	65
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Entry Pemesanan	66
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Entry Pembayaran.....	67
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Registrasi Pembayaran.....	68
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Login Pelanggan	69
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Entry Data Pengiriman.....	70
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Entry Laporan Penjualan.....	72
Gambar 4. 40 Class Diagram	73
Gambar 4. 41 Deployment Diagram	74



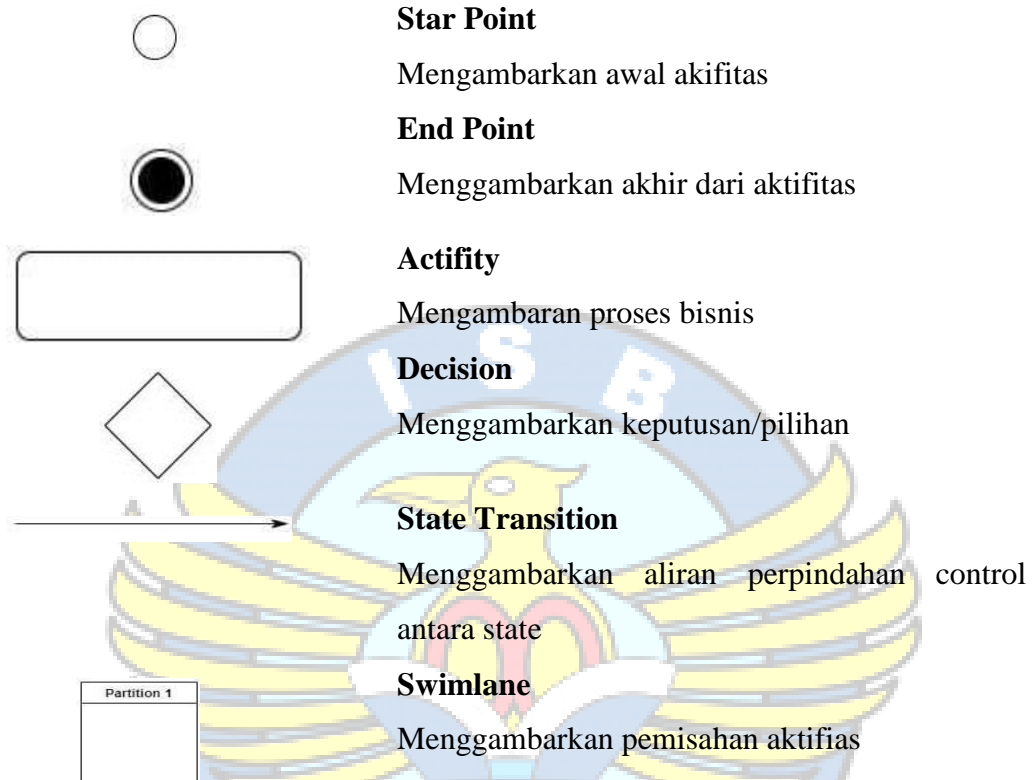
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pelanggan	41
Tabel 4. 2 Pesanan.....	41
Tabel 4. 3 Ada.....	41
Tabel 4.4 Barang.....	42
Tabel 4.5 Kategori.....	43
Tabel 4.6 Pembayaran.....	43
Tabel 4. 7 Ekspedisi	42
Tabel 4. 8 Admin.....	42

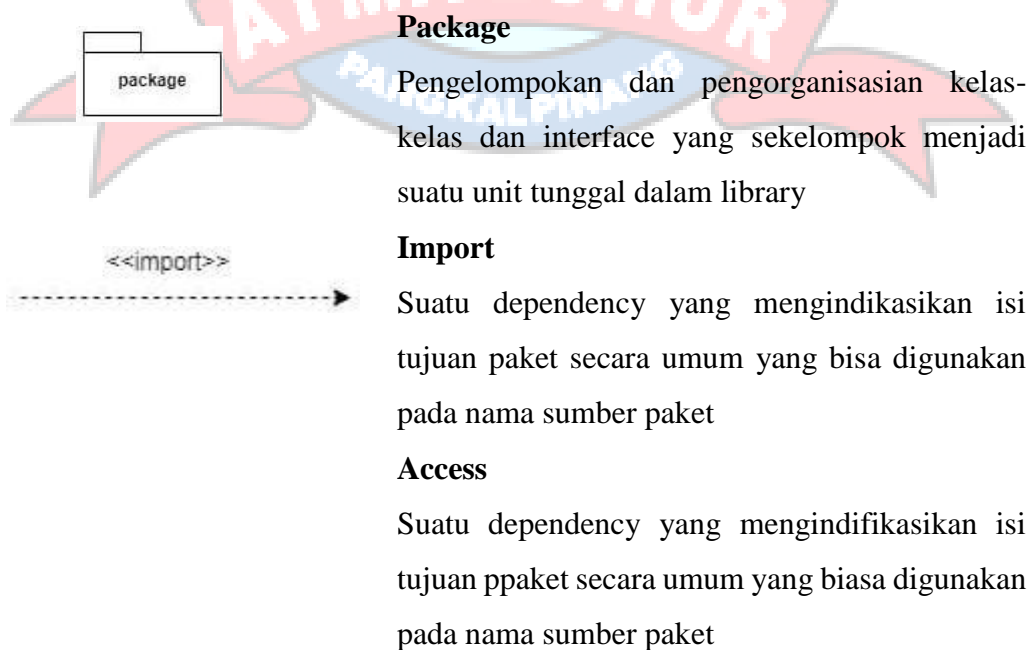


DAFTAR SIMBOL

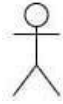
Simbol Activity Diagram



Simbol Package Diagram



Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user)



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna system paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun.

Association

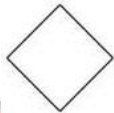
Menggambarkan hubungan antara actor dengan usecase

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem



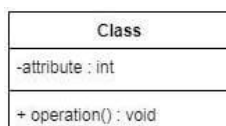
Relation Ship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity



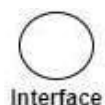
Atribut/Property

Simbol Class Diagram



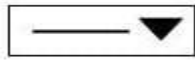
Class

Kelas pada sruktur sistem



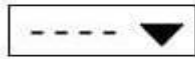
Interface

Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorienasi objek



Association

Relasi antar kelas dengan kana umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan multiplicity



Association Dependency

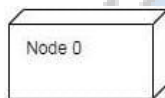
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas



Generalization

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi

Simbol Deployment Diagram



Node

Digunakan untuk menggunakan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem



Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapa pada suatu node



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan auu komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengidikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware.



Generalization

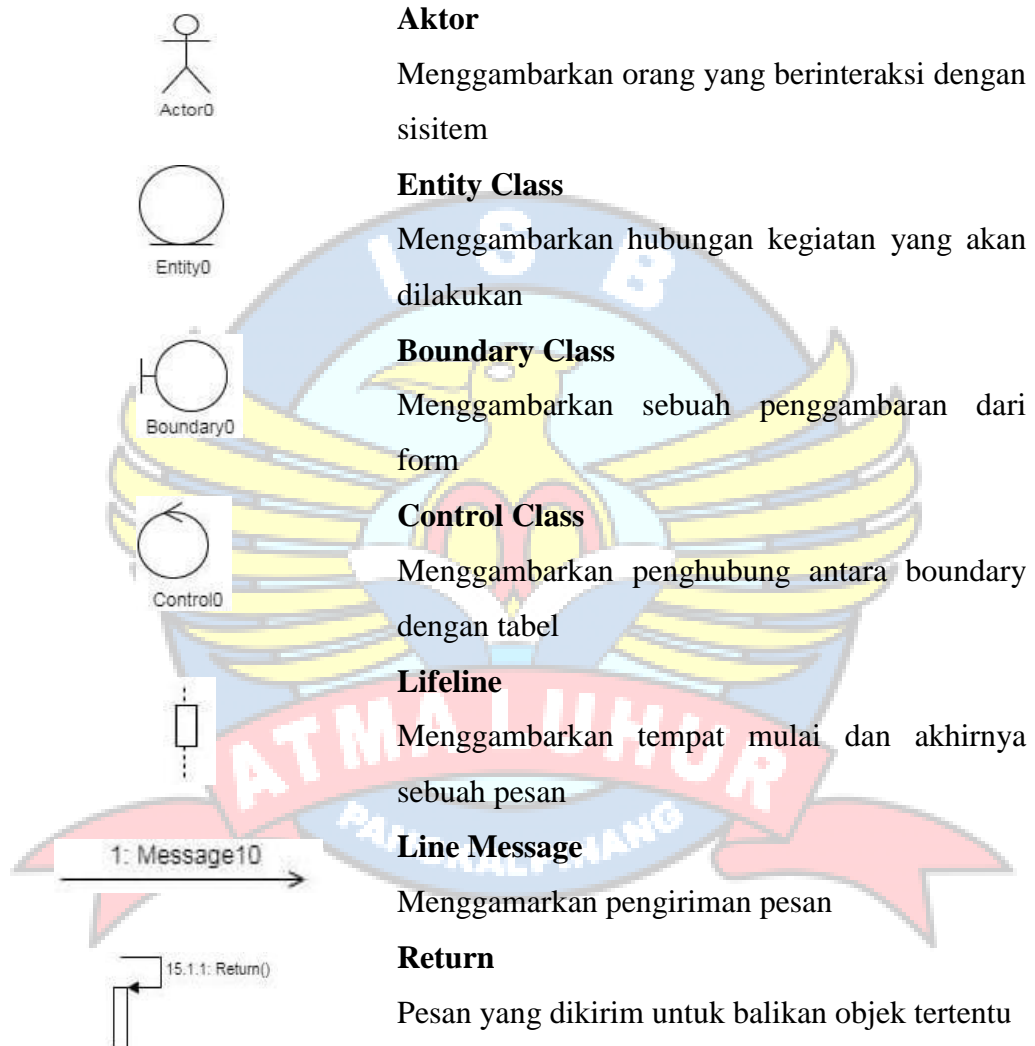
Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

Simbol Sequence Diagram



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran A- 1 : Nota	79
Lampiran A- 2 : Laporan Penjualan	79

Lampiran B Dokumen Masukan Sistem Berjalan

Lampiran B- 1 Data Barang	81
Lampiran B- 2 Data Pemesanan	81

Lampiran C Rancangan Keluaran

Lampiran C- 1 Laporan Penjualan	83
---------------------------------------	----

Lampiran D Rancangan Masukan

Lampiran D- 1 Data Kategori	85
Lampiran D- 2 Data Barang	85
Lampiran D- 3 Data Ekspedisi	86
Lampiran D- 4 Data Pemesanan	86
Lampiran D- 5 Data Pembayaran	87

Lampiran E Dokumen Konsultasi Bimbingan

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	86
-------------------------------	----

LAMPIRAN F Dokumen Konsultasi Bimbingan

Lampiran E- 1 : Surat Keterangan Riset	91
Lampiran E- 2 : Surat Balasan Riset	92

Lampiran G Biodata Penulis

BIODATA PENULIS	91
-----------------------	----