

**MOMZARA\_BOUTIEK PANGKALPINANG` BERBASIS  
E-COMMERCE DENGAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



**WIDYA NURULLITA**

**1822500185**

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

**ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022**

**MOMZARA\_BOUTIEK PANGKALPINANG BERBASIS  
E-COMMERCE DENGAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500185

Nama : Widya Nurullita

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : MOMZARA\_BOUTIEK PANGKALPINANG BERBASIS  
*E- COMMERCE* DENGAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya ini 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 hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022

  
METERAI  
TEMPEL  
F8A77AJX961997027  
(Widya Nurullita)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

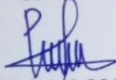
**MOMZARA\_BOUTIEK PANGKALPINANG BERBASIS *E-COMMERCE*  
DENGAN FAST**

Yang disiapkan dan disusun oleh :

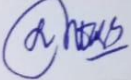
**Widya Nurullita  
1822500185**

Tanggal dipertahanan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 27 Juni 2022

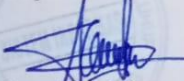
**Anggota Penguji**

  
**Fitriyani, M.Kom  
NIDN. 0220028501**

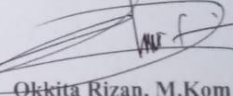
**Dosen Pembimbing**

  
**Lili Indah Sari M.Kom  
NIDN. 0228128003**

**Kaprodi Sistem Informasi**

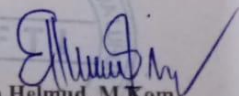
  
**Supardi, M.Kom  
NIDN. 0219059501**

**Ketua Penguji**

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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
4 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 dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung saya 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 Lili Indah Sari, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan laporan skripsi ini yang telah banyak membantu dan memberikan masukan yang berarti sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Dona Kalifah yang selalu memberikan Semangat untuk terus meyelesaikan skripsi ini.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari skripsi ini.

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

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca, terutama teman-teman mahasiswa/mahasiswi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur.



## ABSTRACT

*Momzara\_Boutiek Pangal Pinang is a business engaged in the sale of odors such as clothes, dresses, pants, etc. In running its business, limited marketing problems are limited, marketing reports are less regular and efficient, because data storage is still done manually so it can make it difficult to store and adjust item data, ordering transactions are less effective because they are conventional so the process is perceived to be too long. The high business competition requires the Momzara\_Boutiek Pangkalpinang store to update the system so that it does not lag behind other stores. To solve these problems, marketing and promotion technology is needed by designing an e-commerce website. E-commerce can make it easier for customers to access transactions anywhere and anytime as long as they are connected to the internet network. This e-commerce website uses the FAST (Framework For The Application Of System Technique) model.*

*Keywords: E-commerce, Momzara\_Boutiek, FAST*



## ABSTRAK

Momzara\_Boutiek pangkalpinang adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan Baju seperti baju,dres,celana dll. Dalam menjalankan usahanya terbatas masalah pemasaran yang terbatas, pemasaran yang laporannya kurang teratur dan efisien, karena penyimpanan data masih dilakukan secara manual sehingga dapat menyulitkan dalam penyimpanan dan penyesuaian data barang, transaksi pemesanan kurang efektif karena bersifat konvensional sehingga proses yang dirasakan terlalu lama. Tingginya persaingan bisnis mengharuskan Momzara\_Boutiek Pangkalpinang melakukan pembaharuan sistem agar tidak tertinggal dengan toko yang lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi pemasaran dan promosi dengan merancang suatu website e-commerce. E-commerce dapat memudahkan pelanggan dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan internet. Website e-commerce ini menggunakan model FAST (Framework For The Application Of System Technique).

Kata Kunci,Momzara\_Boutiek,*FAST*





## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	III
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	IV
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	V
<b>ABSTRACT</b> .....	VI
<b>ABSTRAK</b> .....	VII
<b>DAFTAR ISI</b> .....	IX
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	XXI
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XIV
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	XV
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	XIX
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusuan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Masalah .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Sistem Informasi .....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi .....	5
2.1.3 Sistem Informasi .....	6
2.2 E-Commerce .....	7
2.2.1 Dsinisi E-Commerce .....	7
2.2.2 Kelebihan E-Commerce .....	7

2.2.3 Kekurangan E-Commerce .....	8
2.3 Model FAST .....	9
2.4 Metode Pengembangan Sistem .....	11
2.4.1 UML (Nunified Modelling Language).....	11
2.4.2 Diagram Activitas (Activity Diagram).....	12
2.4.3 Diagram Use Case (Usecase Diagram).....	13
2.4.4 Diagram kelas (Class Diagram) .....	13
2.4.5 Diagram Packge(Packge Diagram) .....	14
2.4.6 Diagram Penyebaran(Deploment Diagram).....	14
2.5 Entity Relationship Diagram(ERD) .....	15
2.6 Internet .....	15
2.7 Website.....	15
2.8 Tinjauan Penelitian terdahulu .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Model Pengembangan sistem Informasi .....	20
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem .....	21
3.2.1Metode Berorientasi Objek .....	21
3.2.2 Metode Fungsional atau struktur data .....	22
3.3 Alat bantu pengembangan sistem.....	22
3.4 Kerangka Penelitian .....	23
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Sejarah.....	24
4.1.1 Visi Dan Misi .....	24
4.2 Struktur Organisasi .....	25
4.3 Tugas Dan Wewenang .....	25
4.4 Analisa Sistem.....	26
4.4.1 Analisa Proses Bisnis .....	26
4.4.2 Proses Activity Diagram .....	27
4.5 Analisa Keluaran Dan Masukan .....	31

4.5.1 Analisa Keluaran .....	32
4.5.2 Analisa Masukan .....	32
4.5.3 Identifikasi Kebutuhan .....	33
4.6 Desain Sistem .....	36
4.6.1 Package Diagram .....	36
4.6.2 Use Case Diagram .....	36
4.6.3 Deskripsi UseCase .....	37
4.7 Rancangan Basis Data .....	43
4.7.1 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	43
4.7.2 Transformasi ERD Ke LRS .....	44
4.7.3 Logical Record Structure (LRS) .....	45
4.7.4 Tabel .....	46
4.7.5 Spesifik Basis Data .....	50
4.8 Rancangan Layar ( Physical Design) .....	57
4.9 Class Diagram .....	67
4.10 Deployment Diagram .....	68
4.11 Sequence Diagram .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Tahapan Model Fast.....	9
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Momzara_Boutiek.....	25
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	23
Gambar 4. 1 Struktur organisasi .....	25
Gambar 4.2 Proses Pendataan Barang .....	27
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses penjualan barang secara langsung.....	28
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses penjualan barang secara tidak langsung.....	29
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses pembuatan Laporan penjualan .....	30
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i> .....	35
Gambar 4.7 Usecase Diagram Admin.....	36
Gambar 4.8 UseCase Diagram Customer .....	37
Gambar 4.9 Enttity Relationship Diagram (ERD) .....	43
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke Logical Record Structure .....	44
Gambar 4. 11 Logical Record Structure (LRS) .....	45
Gambar 4. 12 Rancang layar Login Admin .....	55
Gambar 4. 13 Rancang Layar Menu Admin .....	55
Gambar 4. 14 Entry Data Customer.....	56
Gambar 4.15 Entay Kategori .....	56
Gambar 4.16 Data Kategori .....	57
Gambar 4.17 Entry Data Barang.....	57
Gambar 4.18 Entry Tambah Barang .....	58
Gambar 4.19 Metode Pengiriman .....	58
Gambar 4.20 Entry Pesanan.....	59
Gambar 4.21 Entry Data Pembayaran.....	59
Gambar 4.22 Entry Tambah Pengiriman .....	60
Gambar 4.23 Entry Laporan Penjualan.....	60

Gambar 4.24 Enrty Search Laporan Penjualan .....	61
Gambar 4.25 Tampil Laporan Penjualan .....	61
Gambar 4.26 Layar Entry Data Customer .....	62
Gambar 4. 27 Layar Registrasi Customer .....	62
Gambar 4.28 Tampil Layar Pesanan .....	63
Gambar 4.29 Tampil Layar Pembayaran .....	63
Gambar 4.30 Tampil Layar Pengiriman .....	64
Gambar 4.31 Class Diagram .....	65
Gambar 4. 32 Deployment Diagram .....	66
Gambar 4.33 Sequence Diagram Login Admin .....	67
Gambar 4.34 Sequence Diagram Kategori .....	67
Gambar 4.35 Sequence Diagram Pembayaran .....	68
Gambar 4.36 Sequence Diagram lihat pembayaran .....	68
Gambar 4.37 Sequence Diagram lihat pembayaran .....	69
Gambar 4.38 Sequence Diagram Pemesanan .....	69
Gambar 4.39 Sequence Diagram Pengiriman .....	70
Gambar 4.40 Sequence Diagram Lihat pengiriman .....	70
Gambar 4.41 Sequence Diagram Halaman Customer .....	71
Gambar 4.42 Sequence Login Customer .....	71
Gambar 4.43 Sequence Lihat Custome .....	72
Gambar 4.44 Sequence Data Entry barang .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Customer .....	46
Tabel 4.2 Pesanan .....	46
Tabel 4. 3 Ada.....	46
Tabel 4.4 Barang.....	46
Tabel 4.5 Kategori Barang .....	47
Tabel 4.6 Metode Pengiriman.....	47
Tabel 4.7 Pembayaran.....	46
Tabel 4.8 Pengiriman .....	46
Tabel 4.9 Admin .....	48
Tabel 4.10 Pembayaran.....	47
Tabel 4.11 Pengiriman .....	47
Tabel 4. 12 Admin .....	47
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Customer .....	48
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	49
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Barang .....	50
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kategori barang.....	51
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Metode Pengiriman .....	51
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	52
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	53
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Admin.....	53
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Ada .....	54

## DAFTAR SIMBOL

---

### Simbol Activity

#### Diagram



#### Star Point

Mengambarkan awal aktifitas



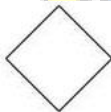
#### End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



#### Activity

Menggambaran proses bisnis



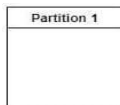
#### Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan



#### State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

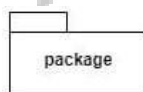


#### Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas

### Simbol Package

#### Diagram



#### Package

Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan interface yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam library



#### Import

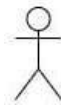
Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket

**Access**

Suatu dependency yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang biasa digunakan pada nama sumber paket

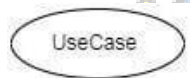
**Simbol Use Case Diagram**

**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**

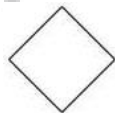
Menggambarkan hubungan antara actor dengan usecase

**Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)**



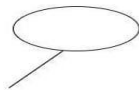
**Entity**

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem



**Relation Ship**

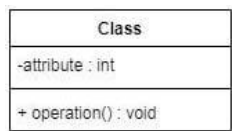
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity



**Atribut/Property**

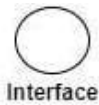
**Simbol Class Diagram**





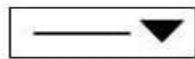
### **Class**

Kelas pada struktur sistem



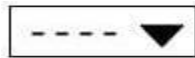
### **Interface**

Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek



### **Association**

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



### **Association Dependency**

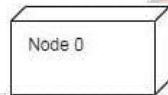
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas



### **Generalization**

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi

## **Simbol Deployment Diagram**



### **Node**

Digunakan untuk menggunakan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem



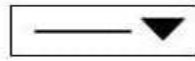
### **Component**

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



### **Note**

Digunakan untuk memberikan keterangan atau 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



Actor0

### Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem



Entity0

### Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakkan



Boundary0

### Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



Control0

### Control Class

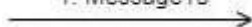
Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



### Lifeline

Menggambarkan empat mulai dan akhirnya sebuah pesan

1: Message10



### Line Message

Menggamarkan pengiriman pesan



## **Return**

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran -A1 Nota .....	77
Lampiran -A2 Laporan Penjualan.....	78
Lampiran- B1 Data Barang .....	80
Lampiran- B2 Data Pesanan .....	81
Lampiran- C1 .....	83
Lampiran- C2 .....	84
Lampiran -D1 .....	86
Lampiran -D2.....	87
Lampiran -D3 Rancangan Data Kategori.....	88
Lampiran-E1 Surat Konsultasi.....	90
Lampiran -F1 Surat Balasan Riset .....	92
Lampiran-G1 Biodata Penulis.....	94

