

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN  
PADA REMODIS STYLE PANGKALPINANG**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022/2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1922500142  
NAMA : Tari Purnama Sari
2. NIM : 1922500169  
NAMA : Rodiyah Asti
3. NIM : 1922500216  
NAMA : Sussilawati

Judul KP : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN  
PAKAIAN PADA REMODIS STYLE  
PANGKALPINANG

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

Pangkalpinang, 26 Januari 2023

- Nama
1. Tari Purnama Sari
  2. Rodiyah Asti
  3. Sussilawati

Tanda tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN  
PAKAIAN PADA REMODIS STYLE  
PANGKALPINANG**

	NIM	NAMA
1.	1922500142	TARI PURNAMA SARI
2.	1922500169	RODIYAH ASTI
3.	1922500216	SUSSILAWATI

Menyetujui,  
Pembimbing

Hamidah, S.Kom., M.Kom

NIDN 0210048302

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

Pembimbing Lapangan,

Rellia Lestari

• Jl. RRI Abdurrahman Sidik / Depan Risol Ido  
• Toko BTC Lantai Dasar No. 69

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Tari Purnama Sari 1922500142
2. Rodiyah Asti 1922500169
3. Sussilawati 1922500216

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **17 Oktober 2022** sampai dengan **31 Januari 2023** dengan baik.

Nama Instansi : REMODIS STYLE

Alamat : Di Toko Lantai Dasar No.69 BTC Kota  
Pangkalpinang

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

Pembimbing Praktek

  
emodis  
STYLE  
(Rellia Lestari)  
Jl. RRI Abdulrahman Sidik / Depan Risol Ido  
Toko BTC Lantai Dasar No. 69

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul **“SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN PADA REMODIS STYLE PANGKALPINANG”** .

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

Dengan segala keterbatasan, kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan dan bimbingan, dorongan, doa serta bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua orang tua serta saudara kami yang mendukung dan memberikan doa restu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Hamidah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
8. Ibu Rellia Lestari, selaku pemilik toko Remodis Style.
9. Rekan-rekan mahasiswa pagi/sore angkatan 2019.
10. Teman-teman serta sahabat yang mendukung dan membantu menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
11. Diharapkan kiranya laporan kuliah praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan dengan topik yang sama.

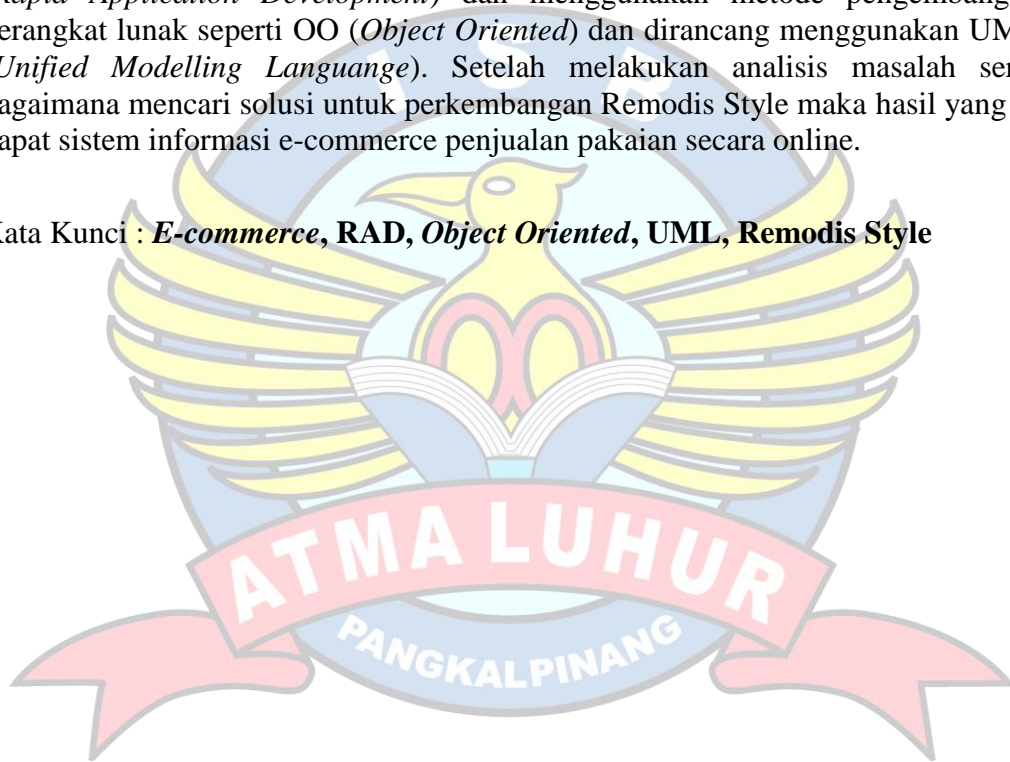
Pangkalpinang, 31 Januari 2023

Penulis

## ABSTRAK

Remodis Style adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan fashion pakaian wanita yang beralamat di toko lantai dasar no.69 BTC Pangkajene. Usaha ini memiliki sistem penjualan secara online melalui media *whatsapp* dan *instagram* serta memiliki sistem penjualan secara langsung tetapi usaha ini belum mempunyai metode penjualan melalui sistem media *website*. Jadi, dengan adanya sistem *e-commerce* ini lebih dapat membantu dan memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang langsung ke toko. Dan dalam perhitungan penghasilan dalam Remodis Style ini masih menggunakan sistem manual. Dalam penelitian ini menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*) dan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak seperti OO (*Object Oriented*) dan dirancang menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Setelah melakukan analisis masalah serta bagaimana mencari solusi untuk perkembangan Remodis Style maka hasil yang di dapat sistem informasi *e-commerce* penjualan pakaian secara online.

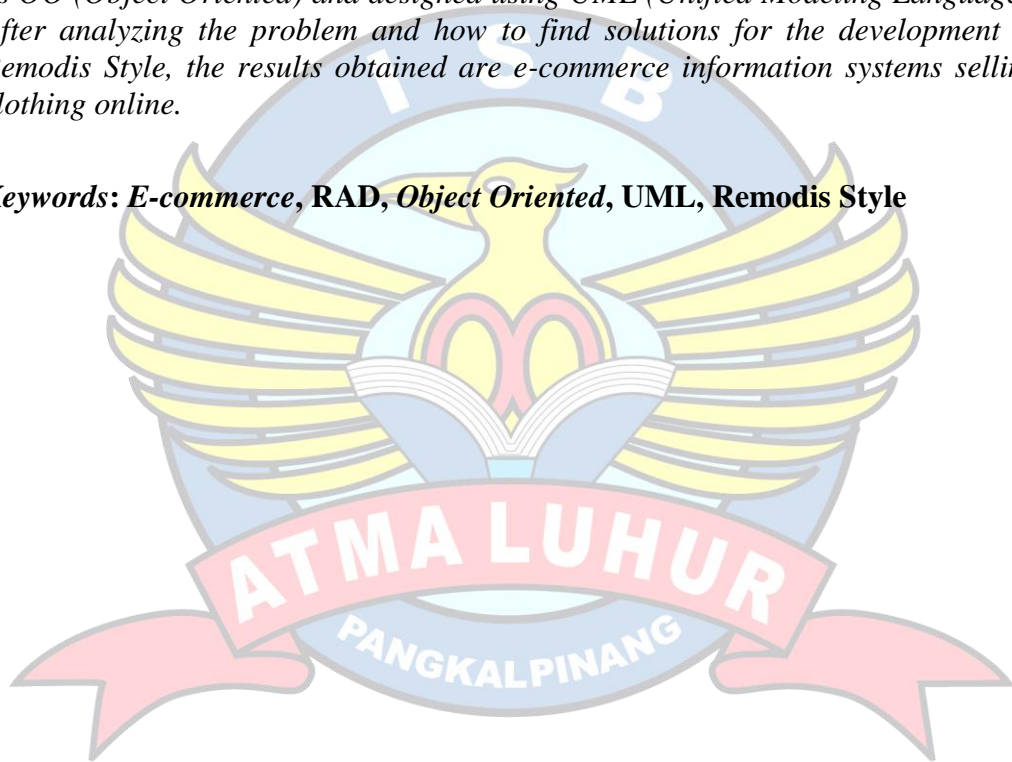
Kata Kunci : ***E-commerce, RAD, Object Oriented, UML, Remodis Style***



## ABSTRACT

*Remodis Style is a business engaged in the sale of women's fashion clothing which is located at the shop on the ground floor no. 69 BTC Pangkapinang. This business has an online sales system through WhatsApp and Instagram media and has a direct sales system, but this business does not yet have a sales method through a website media system. So, with this e-commerce system, it can help and facilitate customers in making buying and selling transactions without having to come directly to the store. And in calculating income in Remodis Style, it still uses a manual system. In this study using the RAD (Rapid Application Development) model and using software development methods such as OO (Object Oriented) and designed using UML (Unified Modeling Language). After analyzing the problem and how to find solutions for the development of Remodis Style, the results obtained are e-commerce information systems selling clothing online.*

**Keywords:** *E-commerce, RAD, Object Oriented, UML, Remodis Style*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penulisan .....	2
1.4.1 Manfaat Penulisan .....	2
1.4.2 Tujuan Penulisan .....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1 Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Model Pengembangan Sistem .....	3
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem .....	4
1.5.4 Tools Pengembangan Sistem .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	6
2.1.1 Definisi Sistem .....	6
2.1.2 Definisi Informasi .....	6
2.1.3 Definisi Sistem Informasi .....	6
2.2. Konsep Dasar <i>E-commerce</i> .....	6



2.2.1 Definisi <i>E-commerce</i> .....	6
2.2.2 Jenis-Jenis <i>E-commerce</i> .....	6
2.3. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak .....	8
2.4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.5. Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	12
2.5.1 Use Case Diagram .....	12
2.5.2 Class Diagram.....	12
2.5.3 Activity Diagram .....	12
2.5.4 Sequence Diagram .....	12
2.5.5 Deployment Diagram.....	12
2.5.6 Package Diagram .....	12
2.6. Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	13
<b>BAB III ORGANISASI</b> .....	14
1.1 Gambaran Umum Toko Remodis Style .....	14
1.1.1 Sejarah Toko Remodis Style .....	14
1.1.2 Struktur Organisasi.....	15
1.1.3 Tugas dan Wewenang .....	15
1.1.4 Visi dan Misi Toko Remodis Style .....	16
1.1.5 Gambar Toko Remodis Style .....	17
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	18
4.1. Analisis Sistem Berjalan .....	18
4.1.1 Proses Bisnis .....	18
4.1.2 Activity Diagram .....	19
4.2. Analisa Masukan dan Keluaran .....	24
4.2.1 Analisa Masukan .....	24
4.2.2 Analisa Keluaran .....	26
4.2.3 Analisa Kebutuhan.....	27
4.2.3.1 Admin .....	27
4.2.3.2 Pelanggan.....	29
4.3. Desain Logis .....	30
4.3.1 Package Diagram .....	30

4.3.2 Use Case Diagram .....	30
4.3.3 Deskripsi Use Case Diagram .....	32
4.4 Rancangan Basis Data.....	36
4.4.1 Entry Relationship Diagram (ERD).....	37
4.4.2 Transformasi ERD ke Logical Record Stukture (LRS) .....	38
4.4.3 Logical Record Stukture (LRS) .....	39
4.4.4 Transformasi LRS ke Relasi (Tabel) .....	39
4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	41
4.5. Rancangan Antar Muka .....	48
4.5.1 Rancangan Keluaran .....	48
4.5.2 Rancangan Masukan .....	49
4.6. Class Diagram .....	52
4.7. Deployment Diagram .....	53
4.8. Rancangan Struktur .....	54
4.9. Rancangan Layar .....	55
4.10. Sequence Diagram .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	81
5.1. Kesimpulan .....	81
5.2. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	82
<b>LAMPIRAN</b> .....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3.2 Toko Remodis Style .....	17
Gambar 4.1 Activity Diagram Pencatatan Data Barang .....	20
Gambar 4.2 Activity Diagram Pencatatan Data Pelanggan .....	21
Gambar 4.3 Activity Diagram Penjualan Barang Secara Langsung .....	22
Gambar 4.4 Activity Diagram Penjualan Barang Secara Tidak Langsung.....	23
Gambar 4.5 Activity Diagram Pencatatan Laporan Penjualan .....	24
Gambar 4.6 Package Diagram.....	30
Gambar 4.7 Use Case Diagram Admin.....	31
Gambar 4.8 Use Case Diagram Pelanggan .....	31
Gambar 4.9 Entry Relationship Diagram (ERD).....	37
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS) .....	38
Gambar 4.11 Logical Record Structure (LRS) .....	39
Gambar 4.12 Class Diagram .....	52
Gambar 4.13 Deployment Diagram .....	53
Gambar 4.14 Rancangan Struktur .....	54
Gambar 4.15 Login Admin .....	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Kategori.....	55
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Tambah Kategori .....	56
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Jasa Pengiriman .....	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar Tambah Jasa Pengiriman.....	57
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Data Barang .....	58
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Tambah Barang.....	58
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Lihat Pelanggan .....	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Pesanan Online .....	59
Gambar 4.24 Rancangan Layar Nota .....	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	60
Gambar 4.26 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	61
Gambar 4.27 Rancangan Layar Form Pengiriman.....	61

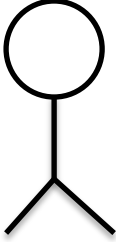

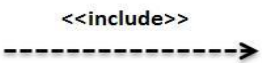
Gambar 4.28 Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan .....	62
Gambar 4.29 Rancangan Layar Buat Akun Pelanggan.....	62
Gambar 4.30 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	63
Gambar 4.31 Rancangan Layar Lihat Barang.....	63
Gambar 4.32 Rancangan Layar Pilih Barang Tambah Konfirmasi Pembayaran.....	64
Gambar 4.33 Rancangan Layar Tambah Konfirmasi Pembayaran.....	64
Gambar 4.34 Sequence Diagram Lihat Pengiriman.....	65
Gambar 4.35 Sequence Diagram Login Admin.....	66
Gambar 4.36 Sequence Diagram Kategori.....	67
Gambar 4.37 Sequence Diagram Jasa Pengiriman .....	68
Gambar 4.38 Sequence Diagram Entry Barang .....	69
Gambar 4.39 Sequence Diagram Lihat Pelanggan .....	70
Gambar 4.40 Sequence Diagram Lihat Pesanan Online .....	71
Gambar 4.41 Sequence Diagram Cetak Nota .....	72
Gambar 4.42 Sequence Diagram Lihat Pembayaran .....	73
Gambar 4.43 Sequence Diagram Entry Pengiriman .....	74
Gambar 4.44 Sequence Diagram Lihat Laporan Penjualan .....	75
Gambar 4.45 Sequence Diagram Login Pelanggan .....	76
Gambar 4.46 Sequence Diagram Lihat Barang.....	77
Gambar 4.47 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	78
Gambar 4.48 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	79
Gambar 4.49 Sequence Diagram Lihat Pengiriman.....	80




## DAFTAR TABEL

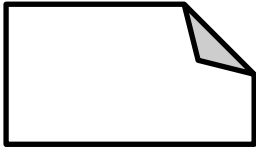
Tabel 4.1 Tabel Admin .....	39
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	39
Tabel 4.3 Tabel Pesanan .....	40
Tabel 4.4 Tabel Ada.....	40
Tabel 4.5 Tabel Barang .....	40
Tabel 4.6 Tabel Kategori.....	40
Tabel 4.7 Tabel Pesanan Langsung.....	40
Tabel 4.8 Tabel Nota.....	40
Tabel 4.9 Tabel Jasa Pengiriman .....	41
Tabel 4.10 Tabel Pembayaran.....	41
Tabel 4.11 Tabel Pengiriman .....	41
Tabel 4.12 Tabel Pilih.....	41
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Admin.....	42
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	42
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Ada .....	43
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Barang .....	44
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	45
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pesanan Langsung .....	45
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Nota .....	46
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman.....	46
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	47
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	47
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Pilih .....	48

## DAFTAR SIMBOL






### 1. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Devedency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4.		<i>Include</i>	menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara

			<i>eksplisit.</i>
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih






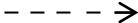
			besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi


## 2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5.		<i>Fork Node</i>	satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran


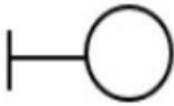
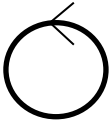
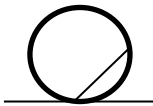
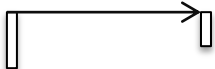


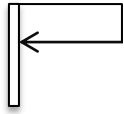

### 3. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2.		<i>Navy Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi

			elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

## 2. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Boundary</i>	Interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
3		<i>Control</i>	Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i>
4		<i>Entity</i>	Informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)
5		<i>Object Message</i>	Pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

6		<i>Message to Self</i>	Pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
7		<i>Object</i>	Abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan

