

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-
COMMERCE PENJUALAN PADA TOKO
MASITOH OUTDOOR**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1922500117	SUCI KURNIA SARI
1922500118	DINA MARETA
1922500155	CHIKA MAYLANI

**PROGRAM STUDI SISTEM
INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI INSTITUT SAINS DAN
BISNIS (ISB) ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2022/2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1922500117
NAMA : Suci Kurnia Sari
2. NIM : 1922500118
NAMA : Dina Mareta
3. NIM : 1922500155
NAMA : Chika Maylani

Judul KP : RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PENJUALAN PADA TOKO MASITOH OUTDOOR

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, 07 Februari 2023

Tanda Tangan

Nama

1. Suci Kurnia Sari
2. Dina Mareta
3. Chika Maylani





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK


Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
PENJUALAN PADA TOKO MASITOH OUTDOOR

NIM	NAMA
1922500117	Suci Kurnia Sari
1922500118	Dina Mareta
1922500155	Chika Maylani

Menyetujui,
Pembimbing


Agus Dendi R. M. Kom
NIDN. 0231087901

Pangkalpinang, 07 Februari 2023
Pembimbing Lapangan


Site Masitoh, S. Kom

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, M. Kom
NIDN-0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Suci Kurnia Sari (1922500117)
2. Dina Mareta (1922500118)
3. Chika Maylani (1922500155)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 26 Oktober 2022 sampai dengan 27 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Toko Masitoh Outdoor

Alamat : Jl. Depati Hamzah No. 346 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 27 Januari 2023



(Site Masitoh, S.Kom)

ABSTRAK

Toko Masitoh Outdoor adalah sebuah toko yang menjual Tas, Pakaian olahraga, Alat camping dll, yang beralamat di Jalan Depati Hamzah, Ruko Graha 277, Kelurahan Bacang, Kecamatan Bukit Intan, Pangkalpinang ini menawarkan suatu produk yang bermutu dengan kualitas yang sangat terbaik. Saat ini dalam penjualan produk, sasaran pangsa pasar pada anak muda dan orang dewasa. Mekanisme penjualan yang dipakai di Toko Masitoh *Outdoor* saat ini masih menggunakan cara tradisional dan bisa melalui online, yaitu pembeli langsung datang ke toko dan memesan via whatsapp, instagram, atau facebook. Dengan di usulkannya sistem informasi *E-Commerce* pada Toko Masitoh *Outdoor* dapat melayani pembeli secara online serta jangkauan pembeli yang luas. Dalam perancangan sistem informasi *E-Commerce* pada Toko Masitoh *Outdoor* ini menggunakan metode penelitian pengumpulan data dan model pengembangan sistem *SDLC* (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall* dan dirancang menggunakan *UML* (*Unified Modelling Language*). Setelah melakukan analisis masalah serta bagaimana mencari solusi untuk perkembangan Toko Masitoh *Outdoor* maka di dapat hasil yaitu rancangan sistem informasi *e-commerce* penjualan di Toko Masitoh *Outdoor* secara online.

KATA KUNCI : *E-Commerce*, *SDLC* (*System Development Life Cycle*), *Waterfall*, *UML* (*Unified Modelling Language*), Toko Masitoh *Outdoor*.

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan karunia nikmat yang tak terhingga sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul:

“RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN PADA TOKO MASITOH OUTDOOR”

Kami sangat menyadari bahwa penulis laporan kuliah praktek ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, dorongan, doa serta bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah memberikan kehidupan didunia.
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. Harry Sudjikianto, M.M, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Husni Tega 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, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
9. Ibu Sitie Masitoh S.Kom selaku Pemilik Toko Masitoh Outdoor.
10. Pegawai atau Kasir Toko Masitoh Outdoor.
11. Rekan - rekan mahasiswa regular/sore angkatan 2019.
12. Teman-teman serta sahabat yang membantu menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan laporan kuliah praktek ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat banyak kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang sangat membantu demi kesempurnaan laporan kuliah praktek ini.

Demikian kata pengantar ini kami buat, semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Pangkalpinang, 27 Januari 2023



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah.....	2
Batasan Masalah	2
Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
Metodelogi Penelitian	3
Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.1.1	Definisi Sistem Informasi	6
2.2	Konsep Dasar <i>E-Comeerce</i>	6
2.2.1	Definisi <i>E-Commerce</i>	6
2.2.2	Jenis – jenis <i>E-Commerce</i>	6
2.2.3	Manfaat <i>E-Commerce</i>	7
2.3	Model Pengembangan Sistem.....	8
2.3.1.	Model <i>Waterfall</i>	8
2.4	Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.4.1	UML (<i>Unified Modeling Languange</i>).....	9
2.5	Tool Tambahan	10
2.5.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	10
2.6	Teori Pendukung.....	10
2.6.1	PHP.....	10
2.6.2	<i>Cascading Style Sheets (CSS)</i>	11
2.6.3	<i>MySQL</i>	11
2.6.4	<i>XAMPP</i>	11
2.7	Tunjauan Penelitian Terdahulu	

BAB III ORGANISASI

3.1	Gambaran Umum Toko Masitoh Outdoor.....	13
3.1.1	Sejarah Toko Masitoh Outdoor.....	13
3.1.2	Struktur Organisasi	14
3.1.3	Tugas dan Wewenang	14
3.1.4	Visi dan Misi Toko Masitoh Outdoor.....	15
3.1.5	Gambar Toko Masitoh Outdoor.....	16

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	17
4.1.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	17
4.1.1.1	<i>Activity diagram</i> Pemesanan Barang	17
4.1.1.2	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan.....	18
4.2	<i>Requirements</i>	19
4.2.1	Analisa Proses Bisnis.....	19
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	21
4.2.3	Analisa Dokumen Keluaran	22
4.2.4	Analisa Dokumen Masukan	23

4.3	<i>Spesiflction</i>	24
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan.....	24
4.3.2	Perancangan UML	24
4.3.3	<i>Package Diagram</i>	24
4.3.4	<i>Usecase Diagram</i>	25
4.3.4.1	<i>Usecase Diagram Login</i>	25
4.3.4.2	Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	27
4.3.5	Analisis Spesifikasi Perangkat.....	30
4.3.6	Analisis Sistem Usulan	31
4.4	<i>Design</i>	34
4.4.1	Rancangan Basis Data.....	34
4.4.1.1	<i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	34
4.4.1.2	Transformasi <i>ERD Ke Logical Record Structured (LRS)</i>	35
4.4.1.3	<i>Logical Record Structured (LRS)</i>	35
4.4.1.4	Tabel	36
4.4.1.5	Rancangan Tabel (<i>Database</i>).....	36
4.4.1.6	Spesifikasi Basis Data.....	38
4.4.2	Rancangan <i>Interface Dialog Layar</i>	44
4.4.2.1	Rancangan Layar	44
4.4.2.2	Perancangan Tampilan <i>Login</i> Pengunjung	44
4.4.2.3	Perancangan Tampilan Untuk Mengisi Kode OTP.....	45

4.4.2.4 Perancangan Tampilan <i>Login Admin</i>	46
4.4.2.5 Perancangan Tampilan <i>Home</i> (Menu Utama)Pengunjung	46
4.4.2.6 Perancangan Tampilan <i>Menu All Product</i> Pengunjung	47
4.4.2.7 Perancangan Tampilan <i>Menu Category</i>	48
4.4.2.8 Perancangan Tampilan Pilih <i>Product</i> (Pembelian).....	48
4.4.2.9 Perancangan Tampilan Pilih Order dan Mengisi Informasi Pengiriman	49
4.4.2.10 Perancangan Tampilan Proses Order dan Menunggu Pembayaran.....	50
4.4.2.11 Perancangan Status Pembayaran Berhasil	50
4.4.2.12 Perancangan Tampilan Order di Proses	51
4.4.2.13 Perancangan Tampilan <i>Menu To Order</i>	52
4.4.2.14 Perancangan <i>Menu Contact</i>	52
4.4.2.15 Perancangan <i>Menu My Order</i>	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	56
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	5
-----------------------	----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Model <i>Waterfall</i>	8
Gambar 3.1 Stuktur Organisasi	14
Gambar 3.2 Toko Masitoh Outdoor	16
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem yang sedang berjalan	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	21
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	25
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i>	25
Gambar 4.5 <i>Usecase Diagram</i> Login Admin	26
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram</i> Login Pengunjung	26
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram</i> Lihat dan Tambah Barang	27
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> Tarnsaksi dan Pengiriman Produk/Barang	32
Gambar 4.9 Skema Usulan	34
Gambar 4.10 ERD	35

Gambar 4.11 Transformasi ERD Ke <i>Logical Record Structured (LRS)</i>	35
Gambar 4.12 <i>LRS</i>	45
Gambar 4.13 Perancangan Tampilan <i>Login Pengunjung</i>	45
Gambar 4.14 Perancangan Tampilan Isi Kode OTP.....	46
Gambar 4.15 Perancangan Tampilan <i>Login Admin</i>	47
Gambar 4.16 Perancangan Tampilan <i>Home (Menu Utama)</i>	47
Gambar 4.17 Perancangan Tampilan <i>Menu All Product</i>	48
Gambar 4.18 Perancangan Tampilan <i>Menu Category</i>	49
Gambar 4.19 Perancangan Tampilan Pilih <i>Product (Pembelian)</i>	49
Gambar 4.20 Perancangan Tampilan Pilih Order dan Mengisi Informasi Pengiriman	50
Gambar 4.21 Perancangan Tampilan Proses Order dan Menunggu Pembayaran	
Gambar 4.22 Perancangan Tampilan Status Pembayaran Berhasil	51
Gambar 4.23 Perancangan Tampilan Order di Proses	51
Gambar 4.24 Perancangan Tampilan <i>Menu How To Order</i>	52
Gambar 4.25 Perancangan Tampilan Menu <i>Contact</i>	53
Gambar 4.26 Perancangan Tampilan <i>Menu My Order</i>	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)	32
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	38
Tabel 4.3 Tabel Pelanggan.....	38
Tabel 4.4 Tabel Barang.....	38
Tabel 4.5 Tabel Kategori	38
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran.....	38
Tabel 4.7 Tabel bank.....	38
Tabel 4.8 Tabel Buat.....	39
Tabel 4.9 Tabel Pengiriman.....	39
Tabel 4.10 Tabel Jasa Pengiriman	39

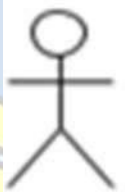


Tabel 4.11 Tabel Kota.....	39
Tabel 4.12 Tabel Admin	39
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	40
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	40
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Barang	41
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	42
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	42
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Bank	43
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Buat	43
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	44
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman.....	44
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Kota	45
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Admin.....	45







DAFTAR SIMBOL

a. Use Case

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketikaberinteraksi dengan <i>use case</i> .


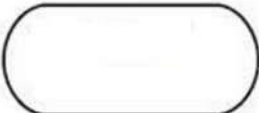





2		<i>Dependency</i>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).</p>
3		<i>Generalization</i>	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendant</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
4		<i>Include</i>	<p>Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.</p>

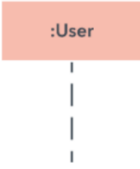
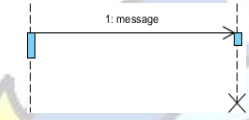
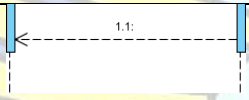
5		<i>Extend</i>	<p>Menspesifikasikan bahwa <i>use case target</i> memperluas perilaku dari <i>use case sumber</i> pada suatu titik yang diberikan</p>
---	---	---------------	---

6		<i>Association</i>	Menghubungkan antar aobjek yang satu dengan objek yang lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

b. Activity Diagram





No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
3		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.




c. *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>LifeLine</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.



4. Class Diagram

No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		<i>Nary 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 actor.

5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6		<i>Dependency</i>	<p>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>).</p>
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lampiran A-1 Pengadaan Barang	57
Lampiran 2 : Lampiran A-2 Laporan Penjualan	58
Lampiran 3 : Lampiran B-1 Nota/Kuitansi Pemesanan/Produk	62
Lampiran 4 : Lampiran B-2 Data Barang Pada Rak Toko Masitoh Outdoor	62

