

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *SEEANDSEE*
PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST**

SKRIPSI



RAMADHAN FASYACH

1922500017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *SEEANDSEE*
PANGKALPINANG DENGAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

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



Oleh :

RAMADHAN FASYACH

1922500017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nim : 1922500017
Nama : Ramadhan Fasyach
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *SEEANDSEE*
PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa laporan Skripsi atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata di temukan di dalam laporan Skripsi atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 31 Juli 2023



Ramadhan Fasyach

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *SEEANDSEE*
PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramadhan Fasyach
1922500017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 8 Agustus 2023

Anggota Penguji



Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501

Dosen Pembimbing



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 0206098301

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Agustus 2023

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



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA SEEANDSEE PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST**”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

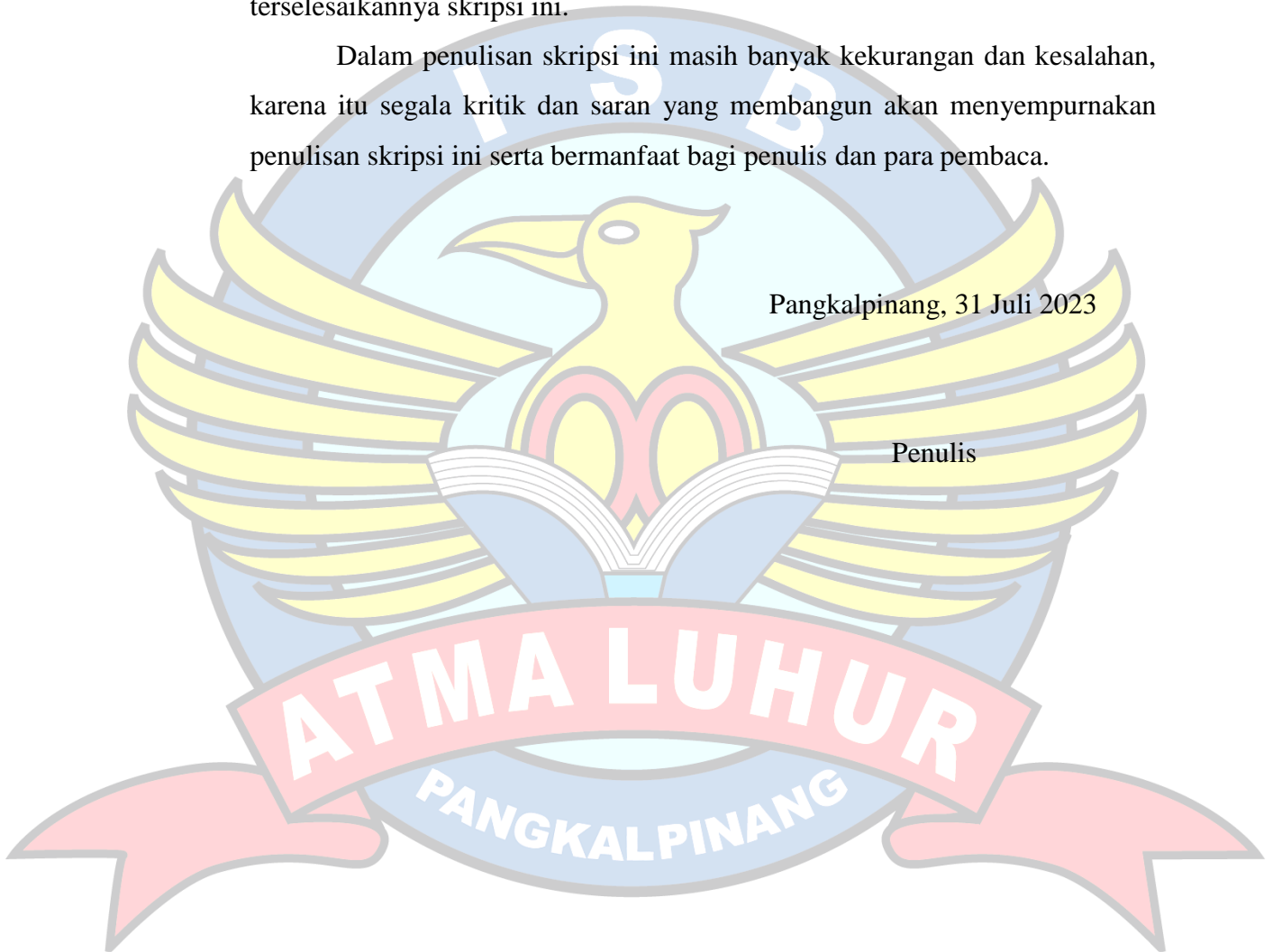
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing Skripsi.
8. Kedua orang tua penulis, Andi Wibowo dan Sunarsih, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup, penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

9. Teman-teman seperjuangan di ISB Atma Luhur yang telah memberikan waktu dan informasi kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Pangkalpinang, 31 Juli 2023

Penulis



ABSTRACT

Seeandsee is a clothing store whose business is engaged in selling clothes, pants, hoodies, and other accessories. Seeandsee itself started its business in 2020. Seeandsee utilizes online media, namely websites to make it easier and provide comfort and convenience to consumers in the buying and selling / transaction process, the difficulty that is currently experienced if a buyer who wants to buy an item must come directly to the house or COD (Cash On Delivery). From these problems, a sales system is made that has features to order goods. This research uses the Fast model because this model is more flexible because it can be developed together with other models. The design of a WEB-based clothing sales information system at the Seeandsee Pangkalpinang Store is expected to be able to promote products widely and make it easier to record sales transactions. This system displays detailed product details and generates information on the products being sold. The design of a WEB-based clothing sales information system is an information system that provides information from several processes which include sales (accounting/management), stock (procurement), warehousing (inventory), and reporting.

Keywords : Website, online, Clothing, Seeandsee



ABSTRAKSI

Seeandsee adalah toko *clothing* yang bisnisnya bergerak di bidang penjualan baju, celana, *hoodie*, serta *accecoris* lainnya. *Seeandsee* sendiri memulai usahanya pada tahun 2020. *Seeandsee* memanfaatkan media online yaitu *website* untuk mempermudah serta memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada konsumen dalam proses jual-beli/ transaksi, Kesulitan yang di alami saat ini Jika pembeli yang ingin membeli suatu barang maka harus datang langsung ke rumah ataupun COD (*Cash On Delivery*). Dari permasalahan tersebut dibuatlah system penjualan yang memiliki fitur untuk melakukan pemesanan barang. Penelitian ini menggunakan model *Fast* yang di karenakan model ini lebih fleksibel karena dapat dikembangkan bersama dengan model lain. Perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis WEB di Toko *Seeandsee* Pangkalpinang ini diharapkan mampu mempromosikan produk secara luas serta mempermudah pencatatan transaksi penjualan. Sistem ini menampilkan detail produk secara rinci serta menghasilkan informasi produk-produk yang dijual. Perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis *WEB* adalah sistem informasi yang menyediakan informasi dari beberapa proses yang meliputi penjualan (*Accounting/manajemen*), *stock* (pengadaan barang), pergudangan (*inventory*), dan pelaporan.

Kata Kunci : *Website, online, Clothing, Seeandsee*



ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PESETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI	vi
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
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	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Sistem dan Informasi.....	5
2.2 Definisi <i>E-Commerce</i>	6
2.3 Model FAST	6
2.4 Metode Berorientasi Objek	7
2.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.7 <i>Transformasi ERD Ke LRS</i>	10
2.8 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	11
2.9 Tabel	11
2.10 Spesifikasi Basis Data.....	11

2.11	<i>Software</i>	11
2.11.1	<i>Personal Home Page (PHP)</i>	12
2.11.2	<i>XAMPP</i>	12
2.11.3	<i>MySQL</i>	13
2.11.4	<i>Framework</i>	13
2.11.5	<i>CodeIgniter</i>	13
2.12	Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	17
3.2	Analisis Permasalahan	19
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	19
3.4	Kerangka Penelitian	20
BAB IV PEMBAHASAN.....		21
4.1	Tinjauan Organisasi	21
4.1.1	Visi <i>Seeandsee</i>	21
4.1.2	Misi <i>Seeandsee</i>	21
4.1.3	Struktur Organisasi.....	22
4.1.4	Tugas dan Wewenang	22
4.1.5	Analisa Pieces	23
4.1.6	Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	24
4.1.8	<i>Activity Diagram</i>	26
4.1.7	Analisa Proses bisnis.....	30
4.1.9	Analisa Keluaran dan Masukan	31
4.1.10	Identifikasi Kebutuhan	33
4.2	<i>Logical Design</i> (Desain Logis)	36
4.2.1	<i>Package Diagram</i>	36
4.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	36
4.2.3	Deskripsi Use Case.....	38
4.2.4	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	43
4.2.5	Tranformasi ERD ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	44
4.2.6	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	45
4.2.7	Tabel.....	46
4.2.8	Spesifikasi Basis Data	48

4.3	<i>Decision Analysis (Analisa Keputusan)</i>	54
4.3.1	Rancangan Antar Muka	54
4.4	Struktur Tampilan	58
4.5	<i>Physical Design (Desain Fisik)</i>	59
4.5.1	Rancangan Layar.....	59
4.5.2	<i>Sequence Diagram</i>	71
4.5.3	<i>Class Diagram</i>	85
4.5.4	<i>Deployment Diagram</i>	86
BAB V PENUTUP		87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN A Dokumen keluaran.....		88
LAMPIRAN B Dokumen Masukan.....		88
LAMPIRAN C Rancangan Keluaran		88
LAMPIRAN D Rancangan Masukan		88
LAMPIRAN E Surat Keterangan Riset.....		104
LAMPIRAN F Surat hasil keterangan plagiasi		106
LAMPIRAN G Kartu Konsultasi		108
LAMPIRAN H Biodata Penulis Skripsi		110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Seeandsee	22
Gambar 4. 2 <i>Activty Diagram</i> Proses Bisnis Pemesanan	26
Gambar 4. 3 <i>Activty Diagram</i> Proses Bisnis Pembayaran	27
Gambar 4. 4 <i>Activty Diagram</i> Proses Bisnis Pengecekan Barang	28
Gambar 4. 5 <i>Activty Diagram</i> Proses Bisnis Laporan Penjualan	29
Gambar 4. 6 <i>Package Diagram</i>	36
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram Admin</i>	36
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram Customer</i>	37
Gambar 4. 9 <i>Use Case Diagram Pemilik</i>	37
Gambar 4. 10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	43
Gambar 4. 11 Tranformasi ERD ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	44
Gambar 4. 12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	45
Gambar 4. 13 Struktur Tampilan	58
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Halaman Login <i>Admin</i>	59
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Halaman Data Produk	59
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Produk	60
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Halaman <i>View</i> Pesanan	60
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Detail Pesanan	61
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Halaman Validasi Pembayaran.....	61
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Halaman Cetak Bukti Pembayaran.....	62
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Halaman Data Ongkir.....	62
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Halaman Input Data Ongkir	63
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Halaman Pengiriman	63
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Halaman Tambah Pengiriman	64
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Halaman Daftar <i>Customer</i>	65
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Halaman <i>Login Customer</i>	65
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Halaman <i>View</i> Barang	66
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pesanan.....	66
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Halaman Halaman Keranjang.....	67
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Halaman Halaman <i>Checkout</i>	68
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pembayaran.....	69
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Pemilik.....	70
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan	70
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	71
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram Entry</i> Produk	72
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram View</i> Pesanan	73
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Validasi Pembayaran	74
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Ongkir	75
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pengiriman	76

Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bukti Pembayaran.....	77
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Daftar <i>Customer</i>	78
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Login <i>Customer</i>	79
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> View <i>Barang</i>	80
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	81
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	82
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Login Pemilik.....	83
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	84
Gambar 4. 48 <i>Class Diagram</i>	85
Gambar 4. 49 <i>Deployment Diagram</i>	86



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisa Pieces	23
Tabel 4. 2 Tabel Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	24
Tabel 4. 3 Tabel <i>User</i>	46
Tabel 4. 4 Tabel <i>Customer</i>	46
Tabel 4. 5 Tabel Pesanan	46
Tabel 4. 6 Tabel Pilih.....	47
Tabel 4. 7 Tabel Produk.....	47
Tabel 4. 8 Tabel Kategori.....	47
Tabel 4. 9 Tabel Pembayaran.....	47
Tabel 4. 10 Tabel Pengiriman	48
Tabel 4. 11 Tabel Ongkir	48
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data User.....	48
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Customer.....	49
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	50
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	51
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Produk	51
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Kategori	52
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	52
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	53
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	54

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG




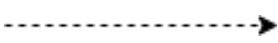
DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran A- 1 Laporan Penjualan.....	92
Lampiran A- 2 Nota	93
Lampiran B- 1 Laporan Barang	95
Lampiran B- 2 <i>Customer</i>	96
Lampiran B- 3 Pesanan	97
Lampiran D- 1 Data <i>Customer</i>	101
Lampiran D- 2 Data Produk.....	101
Lampiran D-3 Data Pesanan	103
Lampiran D-4 Data Pembayaran.....	103
Lampiran D-5 Data Ongkir	104
Lampiran D-6 Data Kategori	104
Lampiran E- 1 Surat Keterangan Riset	102
Lampiran E- 1 Surat Keterangan Riset	102
Lampiran E- 1 Surat Keterangan Riset	102
Lampiran F- 1 Surat Hasil Keterangan Plagiasi.....	102
Lampiran G- 1 Kartu Konsultasi.....	102
Lampiran H- 1 Biodata Penulis Skripsi	102





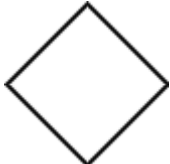
DAFTAR SIMBOL




1. Simbol-simbol *Use case diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Actor</i>	Orang, Proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
3		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.



5		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
---	---	-----------------------	---


2. Simbol-simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sebuah sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3. Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>An Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i> .
---	---	-----------------------	--

