

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO
GABRIAN BANGKA SELATAN**

SKRIPSI



Oleh :

RIKA DAMA YANTI

1922500099

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

2023

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO
GABRIAN BANGKA SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Oleh :

RIKA DAMA YANTI

1922500099

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500099

Nama : Rika Dama Yanti

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO
GABRIAN BANGKA SELATAN

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 18 Juli 2023



Rika Dama Yanti

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA TOKO GABRIAN
BANGKA SELATAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rika Dama Yanti
1922500099

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Juli 2023

Anggota Penguji



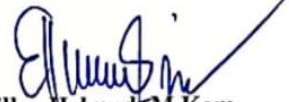
Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501



Kaprod Sistem Informasi

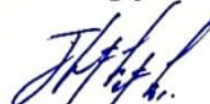
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

Ketua Penguji



Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 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 Laporan Skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA TOKO GABRIAN BANGKA SELATAN”**

Laporan Skripsi ini mengambil topik Sistem Informasi *E-commerce* pada Toko Gabrian Desa Bangka Kota. Laporan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan strata satu (SI) pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Sains Dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang.

Saya sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikkan dukungan secara langsung maupun tidak langsung selama menyusun laporan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada :

1. Allah SWT yang telah meciptakan dan kehidupan di Dunia ini.
2. Keluarga tercinta terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
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 Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur dan selaku dosen pembimbing saya.

7. Bapak supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Segenap Dosen Jurusan Sistem Informasi ISB Atma Luhur yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 18 Juli 2023

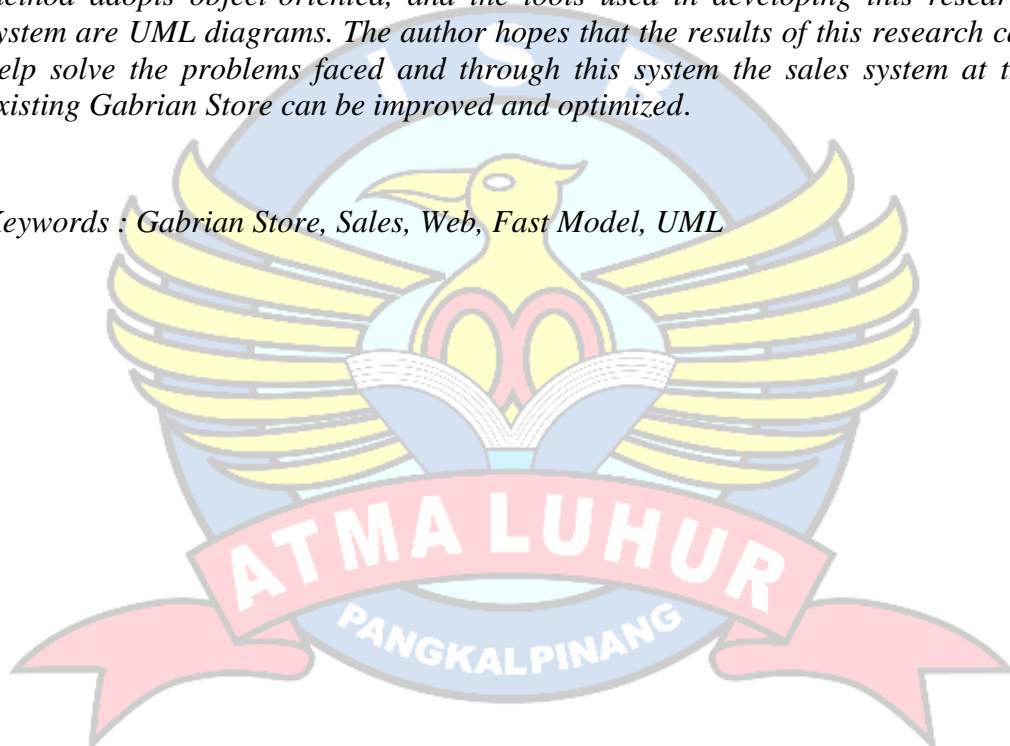
Penulis



ABSTRACT

Toko Gabrian is a trading business that provides a wide variety of clothing that is dominant in women's clothing needs. Gabrian shop was established in 2016 in Bangka Kota Village. In the process of processing sales data on the system there are still several problems, so that currently the sales system is still conventional where buyers who want to make transactions must come to the store so they can choose and buy clothes for several types of items available at the Gabrian Store. Therefore the authors designed an information system that aims to help expand market reach and simplify the sales process in the business that is carried out at Gabrian Stores. By using the Fast Model. The software development research method adopts object-oriented, and the tools used in developing this research system are UML diagrams. The author hopes that the results of this research can help solve the problems faced and through this system the sales system at the existing Gabrian Store can be improved and optimized.

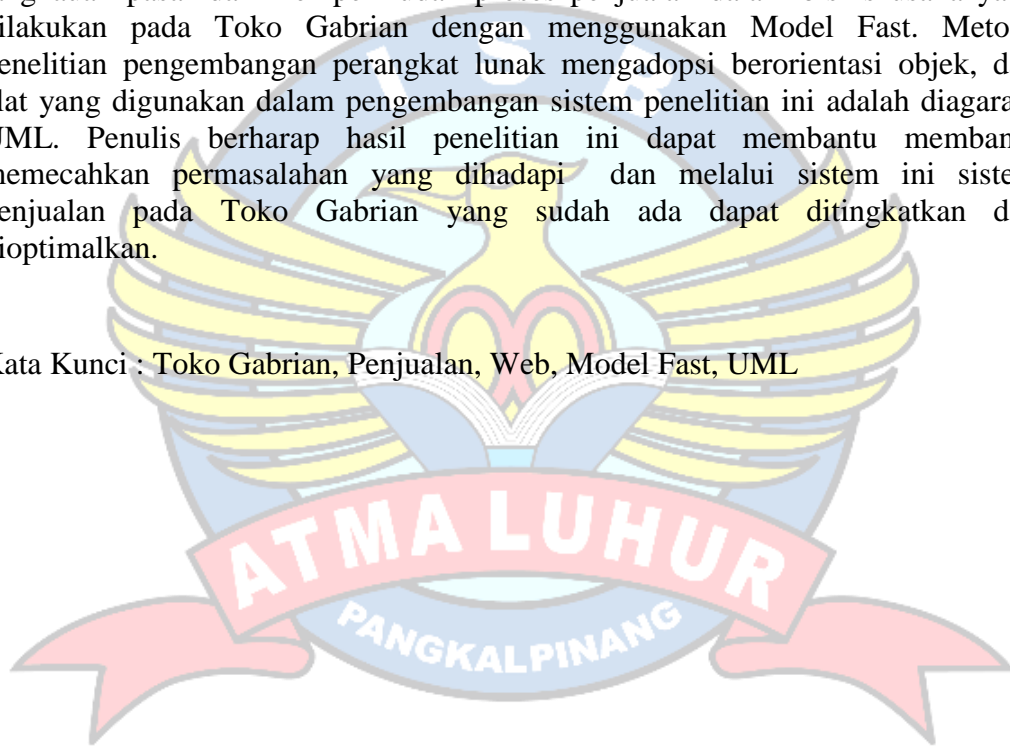
Keywords : Gabrian Store, Sales, Web, Fast Model, UML



ABSTRAKSI

Toko Gabrian merupakan salah satu usaha perdagangan yang menyediakan beraneka ragam pakaian yang dominan pada pakaian kebutuhan wanita. Toko Gabrian berdiri pada tahun 2016 di Desa Bangka Kota. Dalam proses pengolahan data penjualan pada sistem masih terdapat beberapa permasalahan, sehingga saat ini sistem penjualan masih bersifat Konvensional dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi harus datang ke toko agar bisa untuk memilih dan membeli pakaian beberapa macam barang yang tersedia di Toko Gabrian. Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi yang bertujuan untuk membantu memperluas jangkauan pasar dan mempermudah proses penjualan dalam bisnis usaha yang dilakukan pada Toko Gabrian dengan menggunakan Model Fast. Metode penelitian pengembangan perangkat lunak mengadopsi berorientasi objek, dan alat yang digunakan dalam pengembangan sistem penelitian ini adalah diagram UML. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat membantu membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi dan melalui sistem ini sistem penjualan pada Toko Gabrian yang sudah ada dapat ditingkatkan dan dioptimalkan.

Kata Kunci : Toko Gabrian, Penjualan, Web, Model Fast, UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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.....	2
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Sistem	4
2.2 Pengertian Informasi	4
2.3 Pengertian Sistem Informasi	4
2.4 <i>E-commerce</i>	4
2.4.1 <i>Internet</i>	5
2.4.2 <i>Www</i>	5
2.5 Teori metodologi <i>OOAD (Object Oriented Analysis and Design)</i>	5
2.6 Definisi Model Fast	6
2.7 ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>).....	8
2.7.1 <i>Logical Record Struktur (LRS)</i>	9
2.7.2 Relasi.....	9
2.7.3 Spesifikasi Basis Data.....	9

2.8	Pengembang Sistem	9
2.8.1	Php	9
2.8.2	Xampp	10
2.8.3	Msql.....	10
2.8.4	Sublime Text	10
2.9	Toll Pengembang Sistem	10
2.9.1	UML.....	10
2.10	Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Model Pengembang Sistem Informasi	14
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem	15
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	15
3.4	Tools Yang Digunakan Untuk Mendesain Basis Data	16
3.5	Kerangka Penelitian	18
BABA IV PEMBAHASAN.....		19
4.1	Sejarah Toko Gabrian.....	19
4.2	Struktur Organisas	19
4.3	Tugas dan Wewenang	19
4.3.1	Pemilik Toko.....	20
4.3.2	Staf Penjualan	20
4.3.3	Staf Keuangan	20
4.4	Definisi Lingkup.....	20
4.4.1	Analisa Proses Bisnis	20
4.4.1.1	analisa Proses Bisnis Berjalan	20
4.4.1.2	Activity Diagram.....	21
4.4.1.3	Analisa Keluaran	25
4.4.1.4	Analisa Masukan	26
4.4.2	Requirement analysis (Analisa Kebutuhan).....	28
4.4.2.1	Identifikasi Kebutuhan	28
4.4.3	Logical Desain	30

4.4.3.1 <i>Package Diagram</i>	30
4.4.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	31
4.4.3.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	33
4.4.3.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	37
4.4.3.5 Transformasi ERD ke LRS	38
4.4.3.6 LRS	39
4.4.3.7 Tabel	40
4.4.3.8 Spesifikasi Basis Data	42
4.4.4 Analisa Keputusan (<i>Decision Analysis</i>).....	48
4.4.4.1 Rancangan Usulan Keluaran.....	48
4.4.4.2 Rancangan Usulan Masukan	48
4.4.4.3 <i>Class Diagram</i>	51
4.4.4.4 <i>Deployment Diagram</i>	52
4.4.4.5 Struktur Rancangan	53
4.4.5 Desain Fisik (Pysical Desain)	54
4.4.5.1 Rancangan Layar	54
4.4.5.2 Sequence Diagram	63
BAB V PEMBAHASAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	79
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	83
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN USULAN.....	86
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN USULAN.....	88
LAMPIRAN E SURAT RISET.....	92
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	95
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN HASIL PLAGIASI.....	97



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tahapan Model Fast	6
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	18
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	21
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang secara Langsung	22
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang Seacara Tidak Langsung	23
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	24
Gambar 4. 6 <i>Package Diagram</i>	30
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram</i> Admin	31
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	32
Gambar 4. 9 Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	37
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)	38
Gambar 4. 11 LRS	39
Gambar 4. 12 <i>Class Diagram</i>	51
Gambar 4. 13 <i>Deployment Diagram</i>	52
Gambar 4. 14 Struktur Rancangan	53
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Login Admin	54
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Dashboard	55
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Kategori.....	55
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Data Barang.....	56
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Data Pelanggan.....	56
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Data Pesanan	57
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Jasa Pengiriman.....	57
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Lihat Data Pembayaran	58
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	58
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Dashboard Pelanggan.....	59
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	59
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Registrasi.....	60
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Lihat Barang.....	60
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Keranjang Belanja.....	61
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Checkout	61
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	62
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	62
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	63
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Kategori	64
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Data Barang	65
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	66
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan	67
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Jasa Pengiriman	68
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pembayaran.....	69
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	70
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	71

Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	72
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	73
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Buat Pesanan.....	74
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	75



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel Admin	40
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan.....	40
Tabel 4. 3 Tabel Pesanan	40
Tabel 4. 4 Tabel Dapat	40
Tabel 4. 5 Tabel Barang	41
Tabel 4. 6 Tabel Kategori.....	41
Tabel 4. 7 Tabel Pembayaran.....	41
Tabel 4. 8 Tabel Pengiriman	41
Tabel 4. 9 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	42
Tabel 4. 10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	43
Tabel 4. 11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4. 12 Tabel Spesifikasi Basis Data Dapat	44
Tabel 4. 13 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	45
Tabel 4. 14 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	45
Tabel 4. 15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	46
Tabel 4. 16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A- 1 Data Barang	80
Lampiran A- 2 Data Pelanggan	81
Lampiran A- 3 Data Pesanan	82
Lampiran B - 1 Bukti Bayar	84
Lampiran B - 2 Laporan Penjualan	85
Lampiran C - 1 Data Barang	89
Lampiran C - 2 Pesanan	89
Lampiran C - 3 Pelanggan	90
Lampiran C - 4 Pembayaran	90
Lampiran C - 5 Jasa Pengiriman	91
Lampiran C - 6 Data Kategori	91
Lampiran D - 1 Laporan Penjualan	87
Lampiran E- 1 Surat Izin Riset	94
Lampiran E- 2 Surat Balasan Riset	94
Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan	96
Lampiran G- 1 Surat Keterangan Plagiat	97
Lampiran H- 1 Biodata Penulis	100

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan pemanggil *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent *use case*.



End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.



Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis



Association

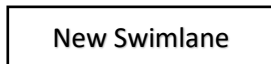
Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan.

Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



Decision

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



Swimlane

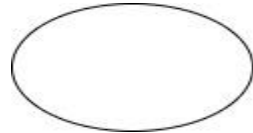
Menggambarkan pemisahan aktivitas

2. Use Case Diagram



An Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



Use Case

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

Associations



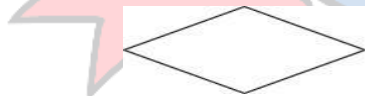
Menggambarkan hubungan antara actor dan use case.

3. Entity Relationship Diagram



Entitas

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



Relationship

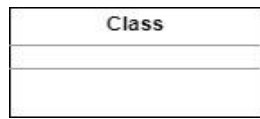
Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas

Garis Penghubung



Yang menghubungkan entitas dengan relationship.

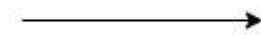
4. Class Diagram



Class

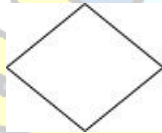
Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*.

Association



Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

Agregation



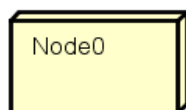
Bentuk dari osialisasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari objek lain.

Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objrk-objrk yang berpartisipasi.

5. Deployment Diagram



Node

Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node digambarkan sebagai server, pc, dll

Note



Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem.

Communication

Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi.

6. Sequence Diagram

Actor

Digunakan sebagai pengguna sistem.



Entity

Digunakan untuk menggambarkan suatu informasi yang akan disimpan sistem.



Boundary

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antara satu atau lebih actor dengan sistem.



Control

Digunakan sebagai penghubung antara boundary dengan tabel.



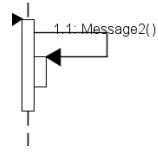
Object Message

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar object sesuai urutan kejadian.



Message to Self

Digunakan untuk menggambarkan



pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

