

**SISTEM INFORMASI PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA
CONSINA STORE PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL FAST**

SKRIPSI



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

**SISTEM INFORMASI PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA
CONSINA STORE PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL FAST**

SKRIPSI

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



Oleh :

SUCI KURNIA SARI

1922500117

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1922500117
Nama : Suci kurnia Sari
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PERANCANGAN *E-COMMERCE*
PADA CONSINA *STORE* PANGKAL PINANG
MENGUNAKAN MODEL *FAST*

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

Pangkalpinang, 2 Agustus 2023



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


SISTEM INFORMASI PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA CONSINA STORE PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suci Kurnia Sari
1922500117

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 03 Agustus 2023

Anggota Penguji



Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801

Dosen Pembimbing



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Agustus 2023

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



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk 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 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 ISB Atma Luhur.
8. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Orang tua tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
10. 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 taufikNya,

Pangkalpinang, 20 Agustus 2023

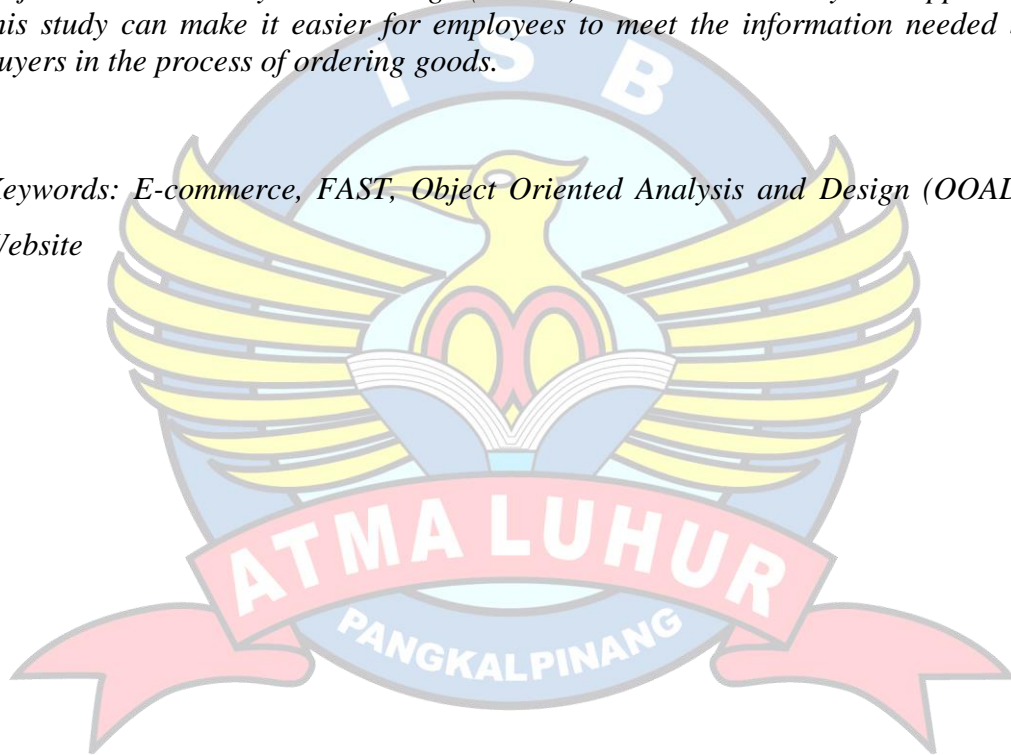
Penulis



ABSTRACT

Along with technology that is growing rapidly into all areas of life, information technology has resulted in the development of the trade sector in Indonesia which is used by users as a medium for E-Commerce business facilities. Consina Store Pangkalpinang is a business engaged in selling equipment for outdoor and camping activities such as tents, mattresses, hammocks and others. The purpose of this study is to design a website-based E-Commerce sales system at Consina Store Pangkalpinang to expand sales and make it easier for buyers to get goods information easily and accurately and easily make ordering transactions systematically. The model used is the FAST model. The design method used is Object Oriented Analysis and Design (OOAD). The e-commerce system applied in this study can make it easier for employees to meet the information needed by buyers in the process of ordering goods.

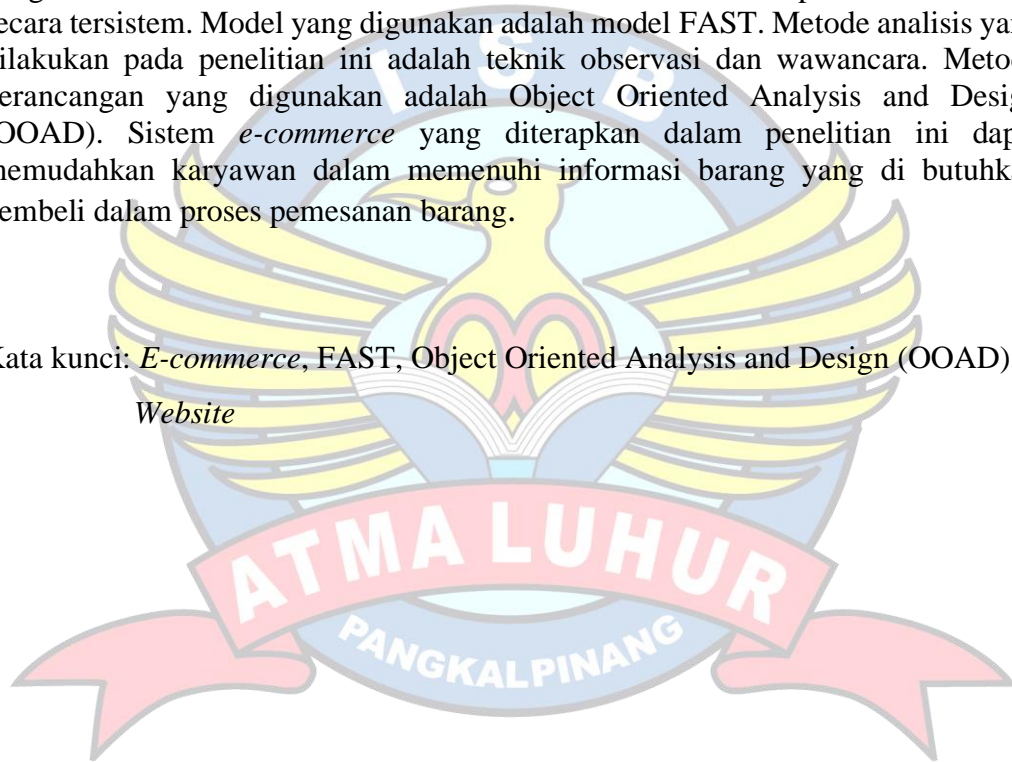
Keywords: E-commerce, FAST, Object Oriented Analysis and Design (OOAD), Website



ABSTRAK

Seiring dengan teknologi yang berkembang pesat ke segala bidang kehidupan teknologi informasi telah mengakibatkan perkembangan pada sektor perdagangan di Indonesia yang di manfaatkan para pengguna sebagai media sarana bisnis *E-Commerce*. *Consina Store* Pangkalpinang merupakan bisnis yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan untuk kegiatan *outdoor* dan *camping* seperti Tenda, matras, hammock dan lainnya. Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem penjualan *E-Commerce* berbasis *website* pada *Consina Store* Pangkalpinang untuk memperluas penjualan serta memudahkan pembeli mendapatkan informasi barang dengan mudah dan akurat serta mudah melakukan transaksi pemesanan barang secara tersistem. Model yang digunakan adalah model FAST. Metode analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara. Metode perancangan yang digunakan adalah Object Oriented Analysis and Design (OOAD). Sistem *e-commerce* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat memudahkan karyawan dalam memenuhi informasi barang yang di butuhkan pembeli dalam proses pemesanan barang.

Kata kunci: *E-commerce*, FAST, Object Oriented Analysis and Design (OOAD),
Website



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNAYTAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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 Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	5
2.2.1 Komponen <i>E-Commerce</i>	6
2.2.2 Jenis-Jenis <i>E-Commerce</i>	7
2.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.4 Pengembangan Sistem	8
2.4.1 <i>Website</i>	8
2.4.2 XAMPP	9

2.4.3 PHP.....	9
2.4.4 MYSQL.....	9
2.5 Metodologi Penelitian Pengembangan Perangkat Lunak	10
2.5.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.5.3 <i>Activity Diagram</i>	10
2.5.4 <i>Class Diagram</i>	10
2.5.5 <i>Sequence Diagram</i>	10
2.5.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.5.7 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	11
2.6 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi	14
3.2 Metode Penelitian Sistem Informasi.....	14
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	14
3.4 Kerangka Penelitian	16
BAB IV PEMBAHASAN	17
4.1 Sejarah dan Struktur Organisasi.....	17
4.1.1 Sejarah.....	17
4.1.2 Struktur Organisasi.....	17
4.1.3 Tugas dan Wewenang	17
4.2 FAST (<i>Framework for the Applications of System Thinging</i>).....	17
4.2.1 <i>Scope Definition (Definisi Lingkup)</i>	17
4.2.2 <i>Problem Analysis</i>	17
4.2.3 <i>Requirement Analysis</i>	17
4.2.4 <i>Logical Design</i>	17
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76

LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	79
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	82
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN USULAN	88
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN KELUARAN	91
LAMPIRAN E SURAT RISET	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Kerangka Penelitian.....	15
Gambar 4.1	Struktur Organisasi	16
Gambar 4.2	Pendataan Barang	19
Gambar 4.3	Pendataan Pembeli.....	19
Gambar 4.4	Pemesanan Barang Secara <i>Online</i>	20
Gambar 4.5	Pembayaran Pesanan	21
Gambar 4.6	Laporan Penjualan	21
Gambar 4.7	<i>Package Diagram</i>	27
Gambar 4.8	<i>Use Case Diagram</i> Admin.....	28
Gambar 4.9	<i>Use Case Diagram</i> Pembeli.....	29
Gambar 4.10	<i>Entity Realtionship Diagram</i>	34
Gambar 4.11	Transformasi Erd Ke Lrs	35
Gambar 4.12	<i>Logical Record Structure</i> (Lrs)	36
Gambar 4.13	<i>Class Diagram</i>	46
Gambar 4.14	<i>Deployment Diagram</i>	47
Gambar 4.15	Struktur Tampilan.....	48
Gambar 4.16	Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	49
Gambar 4.17	Rancangan Layar <i>Entry</i> Barang.....	49
Gambar 4.18	Rancangan Layar <i>Entry</i> Jenis Barang.....	50
Gambar 4.19	Rancangan Layar <i>Entry</i> Ongkir.....	50
Gambar 4.20	Rancangan Layar Data Pembeli	51
Gambar 4.21	Rancangan Layar Data Pesanan	51
Gambar 4.22	Rancangan Layar Cetak Nota	52
Gambar 4.23	Rancangan Layar Data Pembayaran.....	52
Gambar 4.24	Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pengiriman	53
Gambar 4.25	Rancangan Layar Cetak Laporan	53
Gambar 4.26	Rancangan Layar Menu Utama	54
Gambar 4.27	Rancangan Layar Buat Akun.....	54
Gambar 4.28	Rancangan Layar <i>Login</i> Pembeli.....	55
Gambar 4.29	Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan	55
Gambar 4.30	Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan.....	56

Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>Entry</i> Konfirmasi Pembayaran	56
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	57
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang	58
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Jenis Barang	59
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Ongkir	60
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Data Pembeli.....	61
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Data Pesanan	61
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota	62
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Data Pembayaran	62
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengiriman.....	63
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan	63
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun	64
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Login Pembeli	65
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	65
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pesanan	66
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Admin.....	36
Tabel 4.2	Tabel Pembeli.....	36
Tabel 4.3	Tabel Pesanan.....	37
Tabel 4.4	Tabel Pilih	37
Tabel 4.5	Tabel Barang	37
Tabel 4.6	Tabel Jenis_Barang	37
Tabel 4.7	Tabel Ongkir	37
Tabel 4.8	Tabel Pembayaran	37
Tabel 4.9	Tabel Pengiriman	37
Tabel 4.10	Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	38
Tabel 4.11	Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli	38
Tabel 4.12	Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	39
Tabel 4.13	Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	39
Tabel 4.14	Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	40
Tabel 4.15	Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori	40
Tabel 4.16	Tabel Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	41
Tabel 4.17	Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	41
Tabel 4.18	Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	42



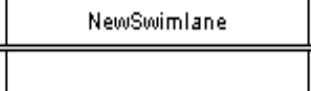
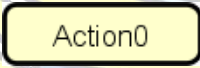






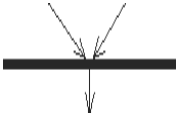
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota.....	80
Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	81
Lampiran B-1 Data Barang.....	83
Lampiran B-2 Data pembeli.....	84
Lampiran B-3 Data Pesanan.....	85
Lampiran B-4 Data Pembayaran.....	86
Lampiran B-5 Data Ongkir.....	87
Lampiran C-1 Nota.....	89
Lampiran C-2 laporan Penjualan.....	90
Lampiran D-1 Data Barang.....	92
Lampiran D-2 Data Jenis Barang.....	93
Lampiran D-3 Data Pembeli.....	94
Lampiran D-4 Data Pesanan.....	95
Lampiran D-5 Data Pembayaran.....	96
Lampiran D-6 Data Ongkir.....	97
Lampiran E-1 Surat Riset.....	99
Lampiran E-2 Surat Balasan Riset.....	100
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan.....	103
Lampiran G-1 Surat Keterangan Deteksi Plagiasi.....	105
Lampiran H-1 Biodata.....	107

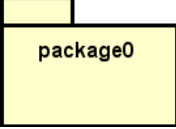


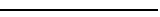
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram


	<p><i>Start Point</i></p> <p>Simbol menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada system.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p><i>Activity</i></p> <p>Simbol menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><i>Transition State</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun <i>state</i> dan <i>activity</i>.</p>
	<p><i>Decision</i></p> <p>Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>
	<p><i>State</i></p> <p>Simbol menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.</p>

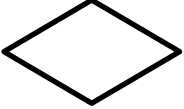

	<p>Join</p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dengan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
---	---

2. Usecase Diagram

	<p><i>Package</i></p> <p>Menambahkan paket baru pada diagram.</p>
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan suatu pengguna <i>software</i> pada aplikasi <i>user</i>.</p>
	<p><i>Use case</i></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas suatu sistem, sehingga pengguna sistem faham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>

3. Simbol Diagram Hubungan Entitas



	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan suatu kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau</p>
---	--




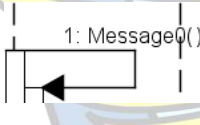

	menyatakan suatu himpunan entitas.
	Relasi Menggambarkan himpunan antar objek yang dibangun (<i>relationship</i>) atau menyatakan suatu himpunan yang ada diantara himpunan antitas.
	Garis Penghubung Merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas.

4. Class Diagram

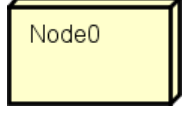
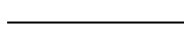
	<i>Class</i> Menggambarkan kelas baru pada diagram.
	<i>Association</i> Yaitu menggambarkan asosiasi relasi.
	Assosiation Class Menghubungkan kelas asosiasi pada suatu asosiasi kelas.


5. Sequence Diagram

	<i>Actor</i> Menggambarkan seseorang atau sesuatu seperti perangkat, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary</i> Menggambarkan suatu interaksi antara satu bahkan lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada

	<p>pihaklain disekitarnya dan merupakan pembatas sitem dengan dunia luar.</p>
	<p><i>Control</i></p> <p>Menggambarkan“perilaku pengatur”dengan mengkoodinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sitemm mennangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
	<p><i>Entity</i></p> <p>Menggambarkan informasi yang ahrus disimpan oleh sistem atau struktur data dari sebuah sistem.</p>
	<p><i>Object Message</i></p> <p>Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><i>Message Of Self</i></p> <p>Menggambarkan pesan aau hubungan objek sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><i>Object</i></p> <p>Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasi harus disimpan.</p>

6. *Deployment Diagram*

	<p><i>Processor</i></p> <p>Yaitu menambahkan prosesor pada diagram.</p>
	<p><i>Connection</i></p> <p>Menambahkan penghubungantar komponen</p>

	dalam diagram
	<i>Note</i> Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu sistem pesan anatar elemen.

