

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
BUTIK HERA *FASHION* PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



Oleh:

DINA MARETA

1922500118

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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
BUTIK HERA *FASHION* PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



Oleh :

DINA MARETA

1922500118

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500118
Nama : Dina Mareta
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PADA BUTIK HERA *FASHION* PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST

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

Pangkalpinang, 08 Agustus 2023



(Dina Mareta)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA BUTIK
HERA *FASHION* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dina Mareta
1922500118

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 08 Agustus 2023

Anggota Penguji



Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Ketua Penguji



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

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 Helmut, 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 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.
9. Orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat maupun doa 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, Amin.

Pangkalpinang, 28 Juli 2023

Penulis



ABSTRACT

Butik Hera Fashion Pangkalpinang is a business engaged in selling clothes such as clothes and pants. This study aims to design a website-based E- Commerce sales system at Hera Fashion Boutique to expand the marketing of Butik Hera Fashion Pangkalpinang goods. The research model used in this study is the FAST model. While the analysis method used is by observation and interview and the design method is Object Oriented Analysis and Design (OOAD). The results of the e-commerce system implemented can help customers also get easy information on goods sold and help the development of sales at Butik Hera Fashion Pangkalpinang.

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



ABSTRAK

Butik Hera *Fashion* Pangkalpinang adalah bisnis yang bergerak di bidang penjualan pakaian seperti baju dan celana. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penjualan *E- Commerce* berbasis *website* pada Butik Hera *Fashion* untuk memperluas pemasaran barang Butik Hera *Fashion* Pangkalpinang. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model FAST. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah dengan observasi dan wawancara serta metode perancangannya adalah Object Oriented Analysis and Design (OOAD). Hasil dari sistem *e-commerce* yang diterapkan dapat membantu pelanggan juga mendapatkan kemudahan informasi barang yang di jual serta membantu perkembangan penjualan pada Butik Hera *Fashion* Pangkalpinang.

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



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR SIMBOL	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	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	5
2.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.4 Pengembangan Sistem	6
2.4.1 <i>Website</i>	6
2.4.2 XAMPP	6
2.4.3 PHP.....	6
2.4.4 MYSQL.....	7
2.5 Metodologi Penelitian Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.5.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	7
2.5.3 <i>Activiy Diagram</i>	7
2.5.4 <i>Class Diagram</i>	7
2.5.5 <i>Sequence Diagram</i>	8

2.5.6	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	8
2.5.7	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	8
2.6	Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		11
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	12
3.2	Metode Penelitian Sistem Informasi	12
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	12
3.4	Kerangka Penelitian	14
BAB IV PEMBAHASAN		15
4.1	Sejarah dan Struktur Organisasi.....	15
4.1.1	Sejarah.....	15
4.1.2	Struktur Organisasi.....	16
4.1.3	Tugas dan Wewenang	16
4.2	FAST (<i>Framework for the Applications of System Thinging</i>)	17
4.2.1	<i>Scope Definition</i> (Definisi Lingkup)	17
4.2.2	<i>Problem Analysis</i> (Analisis Masalah)	17
4.2.3	<i>Requirement Analysis</i> (Analisis Kebutuhan).....	26
4.2.4	<i>Logical Design</i>	36
BAB V PENUTUP		75
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		86
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN KELUARAN		88
LAMPIRAN E SURAT RISET		92
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI BIMBINGAN		95
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI		97
LAMPIRAN H BIODATA		99

DAFTAR GAMBAR

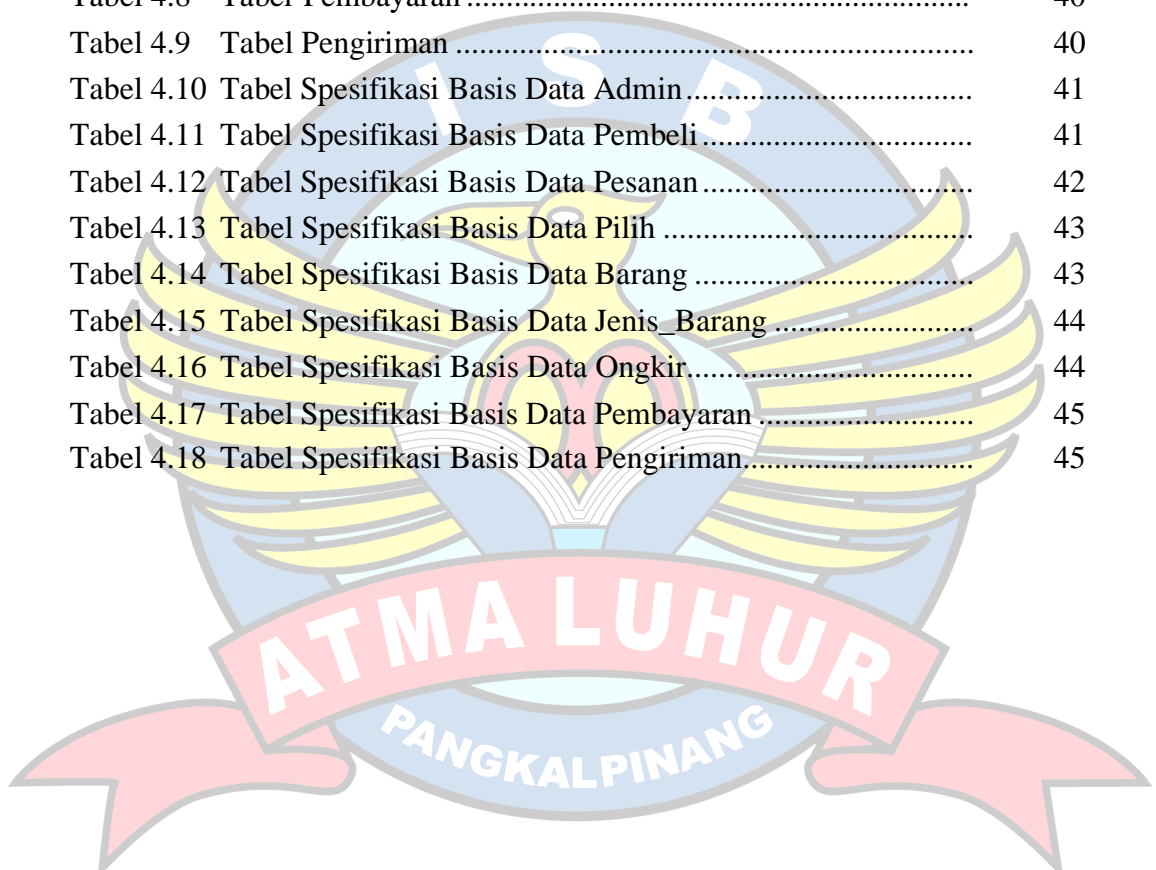
	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	14
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	16
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Data Barang	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Data Pembeli.....	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Baran Melalui Telepon Seluler	21
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Pesanan Barang.....	22
Gambar 4.6 Laporan Penjualan	23
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	29
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	30
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pembeli	31
Gambar 4.10 <i>Entity Realtionship Diagram</i>	36
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS.....	37
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i>	38
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	49
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i>	50
Gambar 4.15 Struktur Tampilan.....	51
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	52
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Barang.....	52
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Ongkir	53
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Pembeli	53
Gambar 4.20 Rancangan Layar Data Pesanan	54
Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Nota.....	54
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Pembayaran.....	55
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pengiriman Pesanan.....	55
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Laporan	56
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Utama	56
Gambar 4.26 Rancangan Layar Buat Akun.....	57

Gambar 4.27	Rancangan Layar <i>Login Pembeli</i>	57
Gambar 4.28	Rancangan Layar <i>Entry Data Pesanan</i>	58
Gambar 4.29	Rancangan Layar <i>Entry Konfirmasi Pesanan</i>	58
Gambar 4.30	Rancangan Layar <i>Entry Konfirmasi Pembayaran</i>	59
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram Login Admin</i>	60
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram Entry Data Barang</i>	61
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram Entry Data Ongkir</i>	62
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram Data Pembeli</i>	63
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram Data Pesanan</i>	64
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram Cetak Nota</i>	65
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram Data Pembayaran</i>	66
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram Entry Pengiriman Pesanan</i>	67
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan</i>	68
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram Buat Akun</i>	69
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram Login Pembeli</i>	70
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram Entry Data Pesanan</i>	71
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pesanan</i>	72
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran</i>	73
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram Data Pengiriman</i>	74



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin.....	38
Tabel 4.2 Tabel Pembeli.....	38
Tabel 4.3 Tabel Pesanan.....	39
Tabel 4.4 Tabel Pilih	39
Tabel 4.5 Tabel Barang	39
Tabel 4.6 Tabel Jenis_Barang	39
Tabel 4.7 Tabel Ongkir	39
Tabel 4.8 Tabel Pembayaran	40
Tabel 4.9 Tabel Pengiriman	40
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	41
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	43
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	43
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Jenis_Barang	44
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	44
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	45
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	45






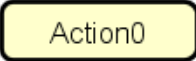


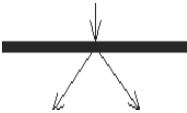

DAFTAR LAMPIRAN


	Halaman
Lampiran A-1 Nota.....	80
Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	81
Lampiran B-1 Data Barang.....	83
Lampiran B-2 Data Pembeli	83
Lampiran B-3 Data Pesanan	84
Lampiran B-4 Data Pembayaran	84
Lampiran B-5 Data Ongkir.....	85
Lampiran C-1 Nota.....	87
Lampiran C-2 Laporan Penjualan.....	87
Lampiran D-1 Data Barang.....	89
Lampiran D-2 Data Jenis Barang.....	89
Lampiran D-3 Data Pembeli	89
Lampiran D-4 Data Pesanan	90
Lampiran D-5 Data Pembayaran	90
Lampiran D-6 Data Ongkir.....	91
Lampiran E-1 Surat Pengantar Riset.....	93
Lampiran E-2 Surat Balasan Riset.....	94
Lampiran F-1 Kartu Konsultasi	96
Lampiran G-1 Surat Plagiasi	98
Lampiran H-1 Biodata Penulis	100



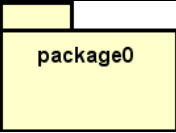

DAFTAR SIMBOL

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>

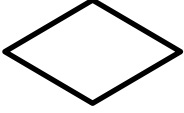

	<p>Join</p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dengan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
---	---

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 menyatakan suatu himpunan entitas.</p>
---	---



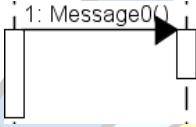
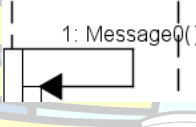

	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan himpunan antar objek yang dibangun (<i>relationship</i>) atau menyatakan suatu himpunan yang ada diantara himpunan antitas.</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas.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

4. Class Diagram

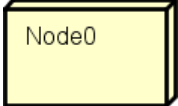


	<p><i>Class</i></p> <p>Menggambarkan kelas baru pada diagram.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Yaitu menggambarkan asosiasi relasi.</p>
	<p>Assosiation Class</p> <p>Menghubungkan kelas asosiasi pada suatu asosiasi kelas.</p>

5. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu seperti perangkat, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p> <p>Menggambarkan suatu interaksi antara satu bahkan lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihaklain disekitarnya dan merupakan pembatas sitem dengan dunia luar.</p>

 Control0	<i>Control</i> Memggambarkan“perilaku pengatur”dengan mengkoodinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sitemm mennangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
 Entity0	<i>Entity</i> Menggambarkan informasi yang ahrus disimpan oleh sistem atau struktur data dari sebuah sistem.
 1: Message0()	<i>Object Message</i> Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi.
 1: Message0()	<i>Message Of Self</i> Menggambarkan pesan aau hubungan objek sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Object</i> Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasi harus disimpan.

6. Deployment Diagram

 Node0	<i>Processor</i> Yaitu menambahkan prosesor pada diagram.
	<i>Connection</i> Menambahkan penghubungantar komponen dalam diagram
	<i>Note</i> Menunjukkan catatan untkkomentar dari suatu sistem pesan anatar elemen.