

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN
PADA BUTIK BUNGA SUNGAILIAT**

SKRIPSI



TARI PURNAMA SARI

1922500142

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

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN
PADA BUTIK BUNGA SUNGAILIAT**

SKRIPSI

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



Oleh :

TARI PURNAMA SARI

1922500142

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500142
Nama : Tari Purnama Sari
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN
PAKAIAN PADA BUTIK BUNGA SUNGAILLAT

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, 07 Juli 2023



(Tari Purnama Sari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN PADA
BUTIK BUNGA SUNGAILIAT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

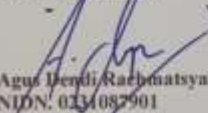
Tari Purnama Sari
1922500142

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 03 Agustus 2023

Anggota Penguji


Agustina Mardeka Raya, M.Kom
NIDN. 0214089501


Dosen Pembimbing


Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom
NIDN. 0334087901


Kaprodj Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN. 0214059501

Ketua Penguji


Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Ellya Detmud, 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 Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom., yang telah membantu penulis dalam membuat program.
10. Keluarga tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
11. Saudara dan sahabat-sahabatku Sunarti, Tazkia, Risa, Anita, Asti, Sila, Chika dan 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, 07 Juli 2023

Penulis



ABSTRAKSI

Butik Bunga adalah sebuah Butik toko yang berdiri selama 6 tahun yang berada di lokasi Jalan Nelayan 1 Pasar Kite Sungailiat awal mulanya pemilik butik tersebut menjual pakaian dengan keliling di sekitar daerah sungailiat dan pada tanggal 20 Januari 2017 lalu membuka lapak pada tanggal 20 Juni 2019. Butik Bunga adalah jenis toko yang menjual berbagai macam pakaian seperti pakaian muslim, hijab, Celana, Rok dan lainnya. Penjualan pada Butik Bunga masih menggunakan cara manual seperti menunggu pembeli yang akan berbelanja ke toko karena kurangnya pemasaran dan promosi yang dilakukan pada pemilik toko dan kendala di Butik Bunga masih menggunakan laporan secara manual dengan mencatat laporan di buku. Sistem ini dibuat berbasis *e-commerce*. Dalam penelitian ini penulis memakai model FAST (*Framework For The Application Of System Thinking*) dan metode yang digunakan yaitu berorientasi objek(OO) dan tools perangkat lunak yang di pakai adalah UML (Unified Modeling Language). Hasil dari penelitian ini yaitu dapat memudahkan para pelanggan untuk melakukan pembelian atau pemesanan melalui website sistem yang telah di buat.

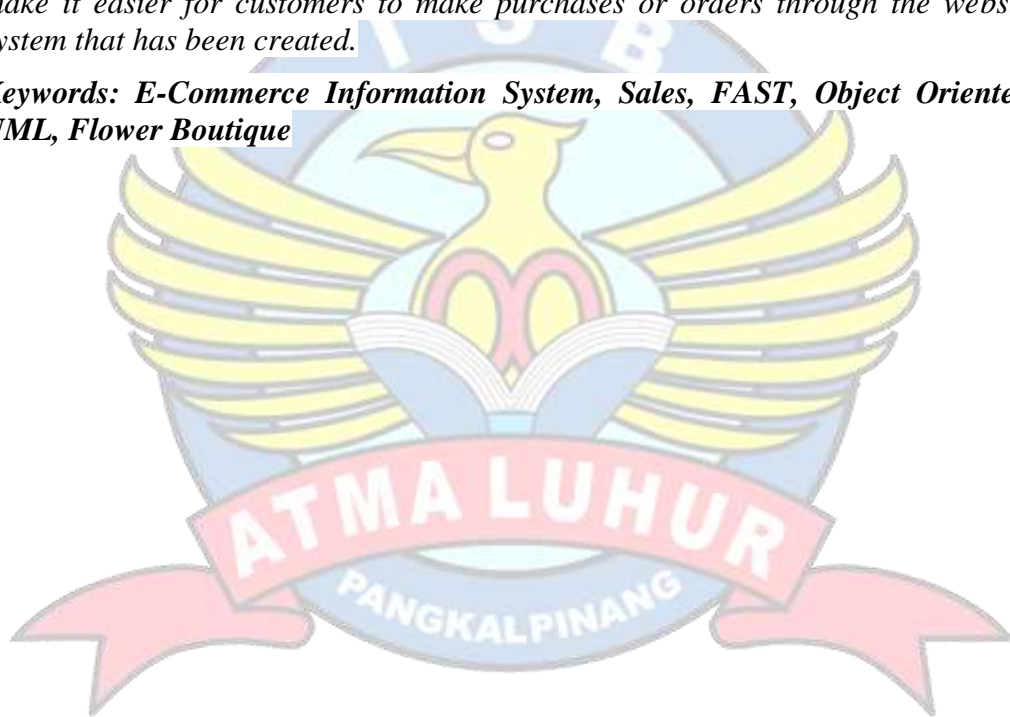
Kata Kunci : Sistem Informasi *E-Commerce*, Penjualan, FAST, Berorientasi Objek, Butik Bunga



ABSTRACT

Bunga Boutique is a boutique shop that has been around for 6 years, located at Jalan Nelayan 1 Pasar Kite Sungailiat. At first, the boutique owner sold clothes around the Sungailiat area and on January 20 2017 then opened a stall on June 20 2019. The boutique Flowers are a type of shop that sells various kinds of clothing such as Muslim clothing, hijabs, pants, skirts and others. Sales at the Flower Boutique still use manual methods, such as waiting for buyers to shop at the store due to the lack of marketing and promotion carried out by shop owners and constraints at the Flower Boutique, they still use reports manually by recording reports in the book. This system is made based on e-commerce. In this study the authors used the FAST (Framework For The Application Of System Thinking) model and the method used was object oriented (OO) and the software tools used were UML (Unified Modeling Language). The results of this study are that it can make it easier for customers to make purchases or orders through the website system that has been created.

Keywords: E-Commerce Information System, Sales, FAST, Object Oriented, UML, Flower Boutique



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusa 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	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penegertian Sistem Informasi.....	5
2.2 Pengertian <i>E-Commerce</i>	5
2.3 Jenis-jenis <i>E-Commerce</i>	5
2.4 Komponen <i>E-Commerce</i>	6
2.5 Model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>)...	7
2.6 Metode Berorientasi Objek	8
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	9
2.8 Teori Pendukung	10
2.9 Tinjauan Penelitian.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	14
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	15
3.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak	16
3.4 Tools Pendukung	17
3.5 Kerangka Penelitian	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	19
4.1 Definisi Lingkup (<i>Scope Definition</i>)	19
4.1.1 Sejarah Butik Bunga	19
4.1.2 Struktur Organisasi	20
4.1.3 Tugas dan Wewenang	20
4.1.4 Visi dan Misi Butik Bunga	21
4.2 Analisis Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	21

4.2.1 Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	21
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	23
4.3 Analisa Keluaran dan Analisa Masukan	26
4.3.1 Analisa Keluaran.....	26
4.3.2 Analisa Masukan.....	28
4.4 Analisis Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>)	30
4.4.1 Identifikasi Kebutuhan Sistem	30
4.4.1.1 Admin	30
4.4.1.2 Pelanggan.....	31
4.4.2 <i>Package Diagram</i>	32
4.4.3 <i>Use Case Diagram</i>	33
4.4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	35
4.5 Desain Logis (<i>Logical Design</i>).....	38
4.5.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	39
4.5.2 Transformasi ERD ke LRS	40
4.5.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	41
4.5.4 Tabel	42
4.5.5 Spesifikasi Basis Data	44
4.6 Desain Fisik dan Integrasi (<i>Physical Design</i>)	48
4.6.1 Rancangan Keluaran	48
4.6.2 Rancangan Masukan	49
4.7 <i>Class Diagram</i>	52
4.8 <i>Deployment Diagram</i>	53
4.9 Rancangan Struktur Tampilan	54
4.10 Rancangan layar	55
4.11 Analisis Keputusan (<i>Decision Analysis</i>).....	70
4.11.1 <i>Sequence Diagram</i>	70
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	87
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	90
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	95
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	98
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	105
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	108
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI	110
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS SKRIPSI	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model FAST.....	8
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	18
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Data Barang	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Secara Langsung	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Secara Online.....	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Data Laporan Penjualan.....	26
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	33
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin	33
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	34
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i>	39
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	40
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	41
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	52
Gambar 4.13 <i>Deployment Diagram</i>	53
Gambar 4.14 Rancangan Struktur Tampilan.....	54
Gambar 4.15 Rancangan Layar Login Admin	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	55
Gambar 4.17 Rancangan Layar Kategori.....	56
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	56
Gambar 4.19 Rancangan Layar Pesanan Online.....	57
Gambar 4.20 Rancangan Layar Barang	57
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Barang	58
Gambar 4.22 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	59
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Login Pelanggan dan Registrasi Pelanggan ..	61
Gambar 4.26 Rancangan Layar Lihat Barang.....	62
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Barang Detail	63
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Keranjang.....	64
Gambar 4.29 Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan	65
Gambar 4.30 Rancangan Layar List Pesanan	66
Gambar 4.31 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	67
Gambar 4.32 Rancangan Layar Entry Pembayaran	68
Gambar 4.33 Rancangan Layar Lihat Pengiriman.....	69
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	70
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	71
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Kategori.....	72
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan Online	73
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang	74
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	75
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman.....	76
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	77
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Atau Registrasi	78

Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	79
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang.....	80
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	81
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	82
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	42
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	42
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	42
Tabel 4.4 Tabel Kategori.....	42
Tabel 4.5 Tabel Barang	43
Tabel 4.6 Tabel Pilih.....	43
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran.....	43
Tabel 4.8 Tabel Pengiriman	43
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin.....	44
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	44
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	45
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Kategori	46
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Barang	46
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pilih	47
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	47
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	48


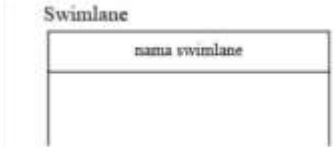





DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

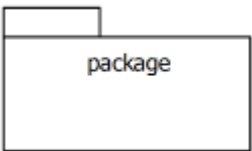
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

2. Activity Diagram



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.


3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5.		<i>Control Flow</i>	Untuk menghubungkan dari satu aktivitas ke aktivitas selanjutnya sesuai dengan alur kerja sistem.

3. Package Diagram


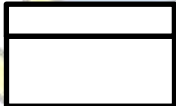

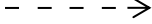

No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Package Diagram</i>	Sekelompok model yang diorganisasikan atau dikelompokkan ke dalam packages.

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

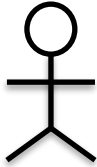
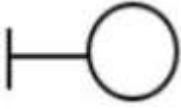




No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Entity</i>	Menggambarkan suatu kelompok entitas (suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya).
2.		<i>Relasi</i>	Menggambarkan hubungan atau keterkaitan antara suatu entitas dengan entitas lainnya.

3.		<i>Line</i>	Garis yang mengubungkan antara entitas dan relasi.
----	---	-------------	--

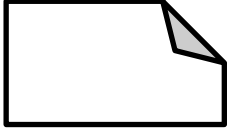

5. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
4.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
5.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

6. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Boundary</i>	Interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
3		<i>Control</i>	Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i>
4		<i>Entity</i>	Informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)
5		<i>Object Message</i>	Pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
6		<i>Message to Self</i>	Pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
7		<i>Object</i>	Abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan

7. Deployment Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
2.		<i>Line</i>	Penghubung relasi antar note

