

***E-COMMERCE* PADA TOKO MUSONG PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



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

***E-COMMERCE* PADA TOKO MUSONG PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



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

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1922500146
Nama : Rikadeliza Fabelia
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : *E-COMMERCE PADA TOKO MUSONG PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas akhir saya adalah hasil karya sendiri, tidak membeli, membayar pihak lain untuk membuatkan, dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Skripsi ini terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 03 Agustus 2023



Rikadeliza Fabelia

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

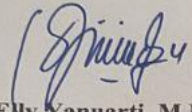
E-COMMERCE PADA TOKO MUSONG PANGKALPINANG MENGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

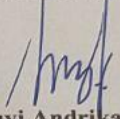
Rikadeliza Fabelia
1922500146

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 07 Agustus 2023

Anggota Penguji


Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402

Dosen Pembimbing


Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02271080011

Kaprodi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji


Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 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 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. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
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 taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 03 Agustus 2023

Penulis

ABSTRACT

Toko Musong is one of the UMKM (Micro, Small and Medium Enterprises) that provides various types of healthy drinks. Development of a website-based sales information system (E-Commerce) at the "MUSONG" healthy drink shop located in Pangkalpinang City, Bangka Belitung Islands. Currently, the store still uses manual buying and selling activities and has limitations in marketing. Therefore, it is necessary to build a website-based system for Musong store to make it easy for customers to shop online. The purpose of this research is to build a system that is expected to be able to expand promotional media and online buying and selling transactions without space and time limitations, thus increasing sales, increasing marketing activities, sales, and being more effective and efficient without having to visit the store in person. The development method used is Fast, with the PHP programming language and MySQL database.

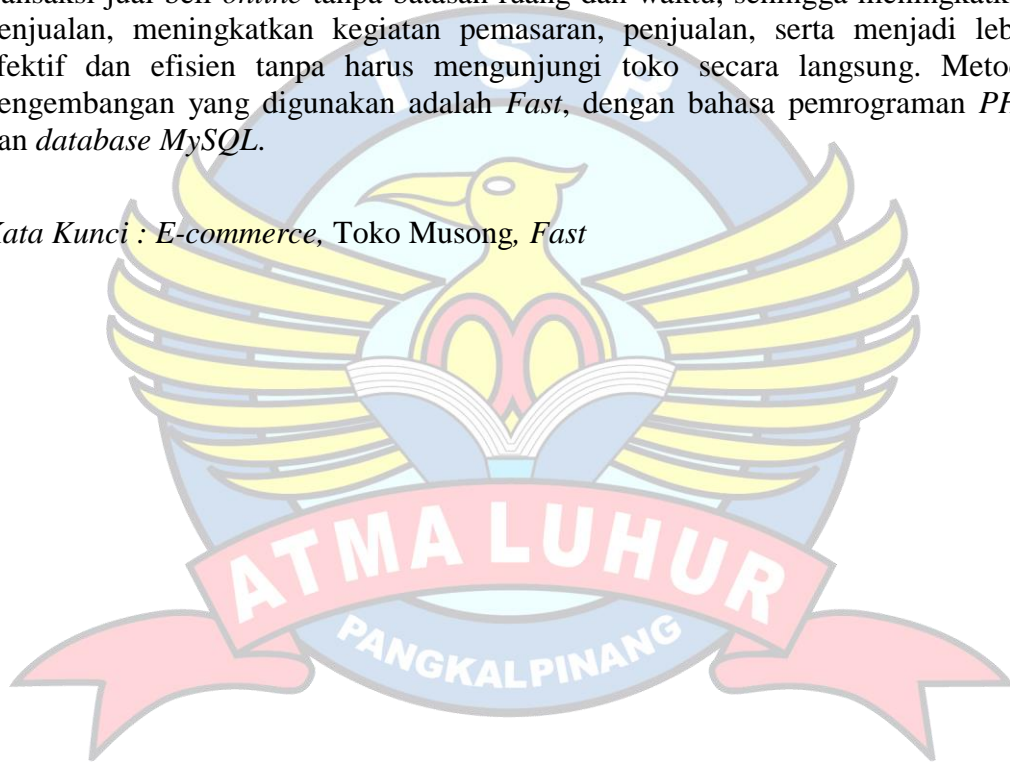
Keywords: E-commerce, Musong Store, Fast



ABSTRAKSI

Toko Musong merupakan salah satu *UMKM* (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) yang menyediakan berbagai jenis minuman sehat. Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis *website* (*E-Commerce*) pada toko minuman sehat "MUSONG" ini berlokasi di Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung. Saat ini, toko tersebut masih menggunakan kegiatan jual beli manual dan memiliki keterbatasan dalam pemasaran. Oleh karena itu, perlu dibangun sebuah sistem berbasis *website* untuk Toko Musong agar memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk berbelanja secara *online*. Tujuan Penelitian ini adalah membangun Sistem yang diharapkan dapat memperluas media promosi serta transaksi jual beli *online* tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga meningkatkan penjualan, meningkatkan kegiatan pemasaran, penjualan, serta menjadi lebih efektif dan efisien tanpa harus mengunjungi toko secara langsung. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Fast*, dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

Kata Kunci : *E-commerce*, Toko Musong, *Fast*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	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
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	5
2.2 <i>Website</i>	5
2.3 Definisi Model <i>Fast</i>	5
2.4 Metode <i>Oriented Object Analysis and Design (OOAD)</i>	8
2.5 Alat Pendukung Pengembangan Sistem	8
2.5.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.5.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.5.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	9
2.6 Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	12
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	14
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem (<i>Tool</i>).....	14

BAB IV PEMBAHASAN	17
4.1 Sejarah	17
4.2 Struktur Organisasi	17
4.3 Tugas dan Wewenang	18
4.4 Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	19
4.4.1 Proses Bisnis	19
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	20
4.4.3 Analisa Dokumen Keluaran dan Masukan	24
4.5 Identifikasi Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	28
4.6 <i>Package Diagram</i>	30
4.7 <i>Use Case Diagram</i>	31
4.8 Deskripsi Use Case Diagram.....	32
4.8.1 Penjelasan Use Case Penggunaan berdasarkan Peran Admin.....	32
4.8.2 Penjelasan <i>Use Case</i> Penggunaan berdasarkan peran "Pelanggan"	34
4.9 Perancangan Basis Data (<i>Logical Design</i>)	37
4.9.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	37
4.9.2 <i>Transformasi Diagram ERD ke Logical Record Structure (LRS)</i>	38
4.9.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	39
4.9.4 Tabel	40
4.10 Spesifikasi Basis Data	41
4.11 Rancangan Keluaran	46
4.12 Rancangan Masukan	47
4.13 Class Diagram	49
4.14 Deployment Diagram	49
4.15 Rancangan Struktur	51
4.16 Rancangan Layar.....	52
4.17 <i>Sequence Diagram</i>	59
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN	72

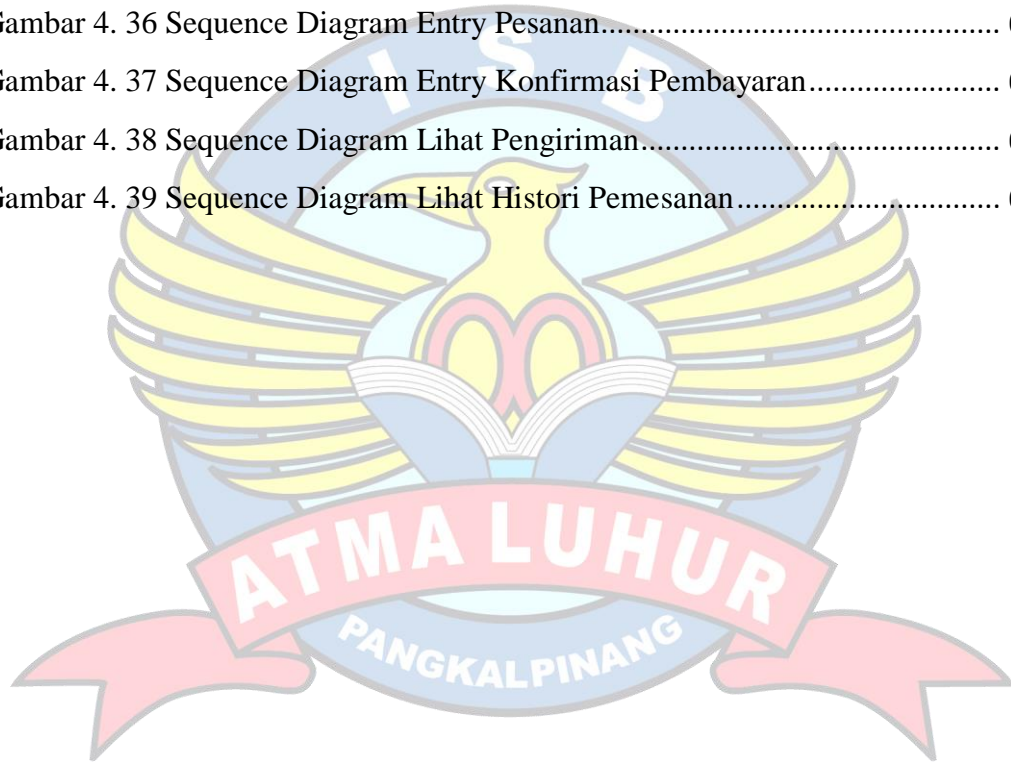
LAMPIRAN B ANALISA MASUKAN	76
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	81
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	85
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	89
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	92
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS.....	94
LAMPIRAN H SURAT PLAGIASI.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model <i>FAST</i> [3].....	6
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi	17
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	21
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....	21
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Produk Langsung	22
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Pesanan Produk Tidak Langsung	23
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	24
Gambar 4. 7 <i>Package Diagram</i>	30
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	31
Gambar 4. 9 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	32
Gambar 4. 10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	37
Gambar 4. 11 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	38
Gambar 4. 12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	39
Gambar 4. 13 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	52
Gambar 4. 14 Rancangan Layar <i>Entry Produk</i>	52
Gambar 4. 15 Rancangan Layar <i>Data Pesanan</i>	53
Gambar 4. 16 Rancangan Layar <i>Cetak invoice</i>	53
Gambar 4. 17 Rancangan Layar <i>Laporan Penjualan Langsung</i>	54
Gambar 4. 18 Rancangan Layar <i>Laporan Penjualan Tidak Langsung</i>	54
Gambar 4. 19 Rancangan Layar <i>Halaman Utama</i>	55
Gambar 4. 20 Rancangan Layar <i>Buat Akun</i>	55
Gambar 4. 21 Rancangan Layar <i>Login Pelanggan</i>	56
Gambar 4. 22 Rancangan Layar <i>Lihat Produk</i>	56
Gambar 4. 23 Rancangan Layar <i>Entry Pesanan</i>	57
Gambar 4. 24 Rancangan Layar <i>Entry Pembayaran</i>	57
Gambar 4. 25 Rancangan Layar <i>Lihat Pengiriman</i>	58
Gambar 4. 26 Rancangan Layar <i>Lihat History Pesanan</i>	58
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	59

Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk.....	60
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Data Pesanan.....	61
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Invoice	61
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Langsung	62
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Tidak Langsung	62
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan	63
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	63
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk.....	64
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	65
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran.....	66
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman.....	66
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Histori Pemesanan.....	67



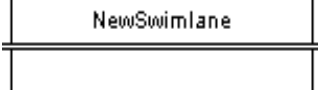
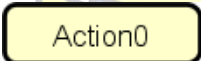


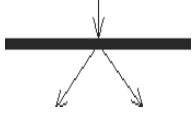



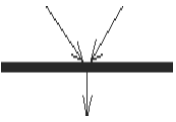
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin	40
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan	40
Tabel 4. 3 Tabel Pesanan	40
Tabel 4. 4 Tabel Ada	40
Tabel 4. 5 Tabel Produk	40
Tabel 4. 6 Tabel Pembayaran	41
Tabel 4. 7 Tabel Invoice	41
Tabel 4. 8 Tabel Kategori	41
Tabel 4. 9 Tabel Pengiriman	41
Tabel 4. 10 Tabel Spesifikasi Data Admin	41
Tabel 4. 11 Tabel Spesifikasi Data Pelanggan	42
Tabel 4. 12 Tabel Spesifikasi Data Pesanan	43
Tabel 4. 13 Tabel Spesifikasi Data Ada	43
Tabel 4. 14 Tabel Spesifikasi Data Produk	44
Tabel 4. 15 Tabel Spesifikasi Data Pembayaran	44
Tabel 4. 16 Tabel Spesifikasi Data Invoice	45
Tabel 4. 17 Tabel Spesifikasi Data Kategori	45
Tabel 4. 18 Tabel Spesifikasi Data Pengiriman	46

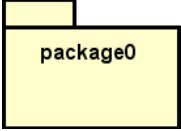



DAFTAR SIMBOL

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>

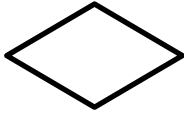

	<p>Join</p> <p>Simbol yang menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dengan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
---	---

2. Usecase Diagram

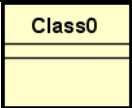


	<p><i>Package</i></p> <p>Menambahkan paket baru pada diagram.</p>
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan suatu pengguna <i>software</i> pada aplikasi <i>user</i>.</p>
	<p><i>Use case</i></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas 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>
---	---



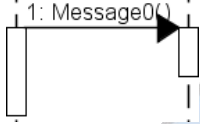
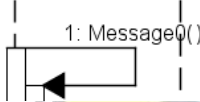

	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan himpunan antar objek yang dibangun (<i>relationship</i>) atau menyatakan suatu himpunan yang ada diantara himpunan antitas.</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas.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

4. Class Diagram

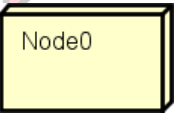
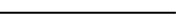

	<p><i>Class</i></p> <p>Menggambarkan kelas baru pada diagram.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Yaitu menggambarkan asosiasi relasi.</p>
	<p>Association Class</p> <p>Menghubungkan kelas asosiasi pada suatu asosiasi kelas.</p>

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> Menggambarkan “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 untukkomentar dari suatu sistem pesan anatar elemen.