

**SISTEM INFORMASI *E - COMMERCE* PADA *FLO STORE*  
SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



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

**SISTEM INFORMASI *E – COMMERCE* PADA *FLO STORE*  
SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
**CIKA MAILANI**  
**1922500155**

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

## LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT

### LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT

Yang bertandatangan di bawah ini :

NIM : 1922500155

NAMA : Cika Mailani

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *FLO STORE*

SUNGAILIAT MENGGUNAKAN 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, 14 Agustus 2023



( Cika Mailani )

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

#### SISTEM INFORMASI *E – COMMERCE* PADA *FLO STORE* SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cika Mailani**  
1922500155

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 28 Juli 2023

**Anggota Penguji**



**Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom**  
NIDN. 0226037701

**Dosen Pembimbing**



**Melati Suci Mayasari, M.Kom**  
NIDN. 0206098301



**Ketua Penguji**



**Yuyi Andrika, M.Kom**  
NIDN. 0227108001

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 04 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 serta adik-adik yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, 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 Suci Melati Mayasari, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Fenilia Okta selaku owner Flo Store Sungailiat yang telah memberikan izin riset.
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, Juli 2023

Penulis



## ABSTRAKSI

Flo Store Sungailiat adalah sebuah bisnis penjualan dibidang sebuah pakaian serta celana ada di Sungailiat, yang beralamatkan di jalan Kampung Pasir Sungailiat. Menjalankan usahanya terbatas sebuah masalah pemasaran yang terbatas, serta pemasarannya laporannya sangat kurang teratur dan efisien, karena penyimpanan sebuah datanya masih dilakukan dengan cara manual sehingga dapat menyulitkan dalam penyimpanan dan menyesuaikan suatu data barang, serta transaksi pemesanannya masih sangat kurang efektif karena masih bersifat konvensional sehingga proses yang di lakukannya masih terlalu lama. Banyaknya dan tinggi persaingan bisnis mengharuskan Flo Store Sungailiat harus melakukan sebuah pembaharuan sistem agar lebih bagus dan agar tidak tertinggal dengan toko-toko yang lainnya diluar sana. Untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, maka sangat dibutuhkan sebuah teknologi promosi dan pemasaran dengan cara merancang suatu website e-commerce. Oleh karena itu penulis merancang sebuah sistem informasi e-commerce ini yang bertujuan agar membantu memperluas jangkauan pasar dan serta dapat mempermudah para pembeli melakukan sebuah pembelian kapan atau dimana selama para pelanggan masih terhubung dengan sebuah internet. Website e-commerce ini dengan sebuah model FAST.

Kata Kunci : Flo Store Sungailiat, FAST



## **ABSTRACT**

*Flo Store Sungailiat is a sales business in the field of clothing and pants in Sungailiat, which is located at Jalan Kampung Pasir Sungailiat. Running a limited business is a limited marketing problem, and marketing reports are very irregular and inefficient, because data storage is still done manually so that it can be difficult to store and adjust item data, and ordering transactions are still very ineffective because they are still conventional so the process it's still taking too long. The number and high level of business competition requires that Flo Store Sungailiat must carry out a system update to make it better and not to be left behind by other stores out there. To solve a problem, promotion and marketing technology is needed by designing an e-commerce website. Therefore the authors designed an e-commerce information system that aims to help expand market reach and also make it easier for buyers to make a purchase when or where as long as customers are still connected to an internet. This e-commerce website with a FAST model.*

*Keywords : Flo Store Sungailiat, FAST*





## DAFTAR ISI

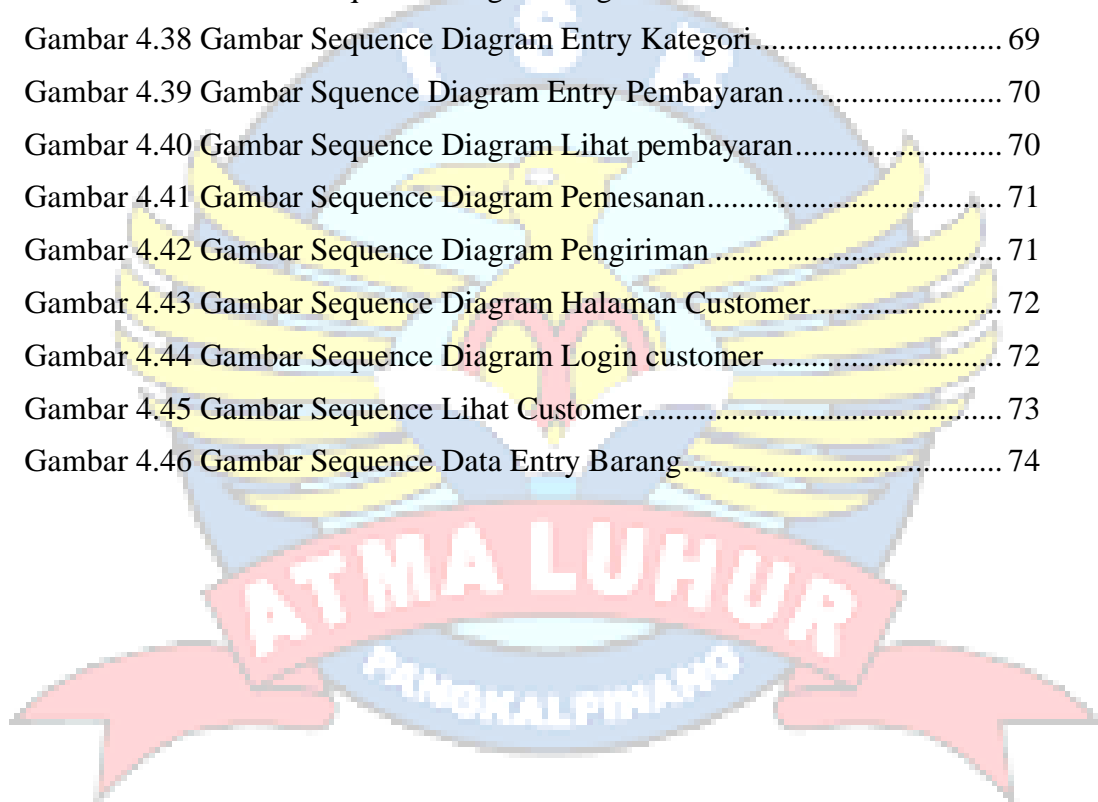
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Sistematika Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Konsep Sistem informasi .....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi .....	5
2.1.3 Pengertian sistem informasi .....	5
2.1.4 Pengertian Penjualan.....	5
2.2 E-Commerce .....	5
2.2.1 Definisi E-Commerce.....	6
2.2.2 Kelebihan E-Commerce .....	6
2.2.3 Kekurangan E-Commerce .....	6
2.3 Model FAST.....	7
2.3.1 XAMPP .....	8
2.3.2 UML .....	8
2.3.3 PHP .....	9
2.3.4 MYSQL .....	10
2.3.5 SUBLIME TEXT .....	11
2.4 Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek .....	11
2.4.1 Analisa Berorientasi Objek .....	11
2.4.2 Perancangan Berorientasi Objek .....	11
2.4.3 Spesifikasi Basis Data .....	11
2.4.4 Package Diagram .....	12
2.4.5 ERD (Entity Relationship Diagram) .....	12
2.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>15</b>
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi .....	15
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem .....	16

3.2.1 Metode Berorientasi Objek .....	16
3.2.2 Metode Fungsional atau Struktur Data .....	16
3.3 Kerangka Penelitian .....	18
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>19</b>
4.1 Sejarah .....	19
4.2 Struktur Organisasi.....	19
4.3 Tugas dan Wewenang .....	20
4.4 Analisa Sistem FAST .....	20
4.4.1 Definisi Lingkup .....	20
4.4.2 Analisa Masalah.....	20
4.4.2.1 Analisa Proses Bisnis Berjalan.....	20
4.4.2.2 Proses <i>Activity Diagram</i> .....	22
4.4.2.3 Analisa Keluaran.....	25
4.4.2.4 Analisa Masukan.....	26
4.4.3 <i>Requirement Analysis</i> (Analisis Kebutuhan) .....	28
4.4.3.1 Identifikasi Kebutuhan.....	28
4.4.4 Logical Desain (Desain Logis).....	30
4.4.4.1 Package Diagram .....	30
4.4.4.2 Usecase Diagram.....	31
4.4.4.3 Deskripsi <i>Use case</i> .....	33
4.4.4.4 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	38
4.4.4.5 Transformasi ERD ke LRS .....	39
4.4.4.6 Logical Record Structure (LRS) .....	40
4.4.4.7 Tabel .....	41
4.4.4.8 Spesifikasi Basis Data .....	43
4.4.5 Analisa Keputusan ( <i>Decision Analysis</i> ).....	49
4.4.5.1 Rancangan Usulan Keluar.....	49
4.4.5.2 Rancangan Usulan Masukan.....	49
4.4.5.3 Deployment Diagram.....	52
4.4.5.4 Class Diagram .....	53
4.4.5.5 Struktur Rancangan .....	54
4.4.6 Desain Fisik ( <i>Physical Design</i> ).....	55
4.4.6.1 Rancangan Layar.....	55
4.4.7 Squence Diagram .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN E KETERANGAN SURAT RISET.....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS.....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN H SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	18
Gambar 4.1 Struktur Organisasi .....	19
Gambar 4.2 Gambar Activity Diagram Proses Pencatatan Barang .....	22
Gambar 4.3 Gambar Activity Proses Penjualan Barang Secara Langsung.....	23
Gambar 4.4 Gambar Activity Proses Penjualan Barang Secara Tidak Langsung .24 .....	
Gambar 4.5 Gambar Activity Proses Pembuatan Laporan penjualan.....	25
Gambar 4.6 Gambar <i>Package Diagram</i> .....	30
Gambar 4.7 Gambar Usecase Diagram Admin .....	31
Gambar 4.8 Gambar Usecase Diagram Customer .....	32
Gambar 4.9 Gambar Entity Relationship Diagram .....	38
Gambar 4.10 Gambar Transformasi ERD ke LRS.....	39
Gambar 4.11 Gambar LRS.....	40
Gambar 4.12 Gambar <i>Deployment Diagram</i> .....	52
Gambar 4.13 Gambar <i>Class Diagram</i> .....	53
Gambar 4.14 Gambar Struktur Rancangan .....	54
Gambar 4.15 Gambar Rancangan Layar Login Admin .....	55
Gambar 4.16 Gambar Rancangan Layar Dashboard .....	55
Gambar 4.17 Gambar Rancangan Layar Data Customer.....	56
Gambar 4.18 Gambar Rancangan Layar Kategori Barang .....	56
Gambar 4.19 Gambar Rancangan Layar tambah kategori.....	57
Gambar 4.20 Gambar Rancangan Layar Data Barang .....	57
Gambar 4.21 Gambar Rancangan Layar Tambah Barang .....	58
Gambar 4.22 Gambar Rancangan Layar Data Ongkir .....	59
Gambar 4.23 Gambar Rancangan Layar Tambah Ongkir .....	59
Gambar 4.24 Gambar Rancangan Layar Pesanan.....	60
Gambar 4.25 Gambar Rancangan Layar Pembayaran .....	60
Gambar 4.26 Gambar Rancangan Layar Pengiriman .....	61
Gambar 4.27 Gambar Rancangan Layar Penjualan .....	61
Gambar 4.28 Gambar Rancangan Layar Cetak Laporan .....	62

Gambar 4.29 Gambar Rancangan Layar Login dan Register Customer.....	62
Gambar 4.30 Gambar Rancangan Layar Tampil Daftar Barang.....	63
Gambar 4.31 Gambar Rancangan Layar Detail Barang.....	63
Gambar 4.32 Gambar Rancangan Layar Keranjang .....	64
Gambar 4.33 Gambar Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan.....	65
Gambar 4.34 Gambar Rancangan Layar List Pesanan.....	65
Gambar 4.35 Gambar Rancangan Layar Detail Pesanan .....	66
Gambar 4.36 Gambar Rancangan Layar Entry Pembayaran .....	67
Gambar 4.37 Gambar Sequence Diagram Login Admin .....	68
Gambar 4.38 Gambar Sequence Diagram Entry Kategori.....	69
Gambar 4.39 Gambar Squence Diagram Entry Pembayaran.....	70
Gambar 4.40 Gambar Sequence Diagram Lihat pembayaran.....	70
Gambar 4.41 Gambar Sequence Diagram Pemesanan.....	71
Gambar 4.42 Gambar Sequence Diagram Pengiriman .....	71
Gambar 4.43 Gambar Sequence Diagram Halaman Customer.....	72
Gambar 4.44 Gambar Sequence Diagram Login customer .....	72
Gambar 4.45 Gambar Sequence Lihat Customer.....	73
Gambar 4.46 Gambar Sequence Data Entry Barang.....	74










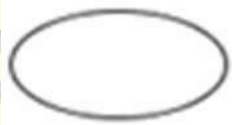


## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Customer .....	41
Tabel 4.2	Pesanan.....	41
Tabel 4.3	Ada .....	41
Tabel 4.4	Barang .....	41
Tabel 4.5	Kategori Barang .....	41
Tabel 4.6	Pembayaran.....	42
Tabel 4.7	Pengiriman .....	42
Tabel 4.8	Admin.....	42
Tabel 4.9	Ongkir .....	42
Tabel 4.10	Spesifikasi basis Data Custome .....	43
Tabel 4.11	Spesifikasi basis data pesanan.....	44
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data Barang .....	44
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data Kategori Barang .....	45
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	46
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	46
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data Admin.....	47
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data Ada .....	48
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	48

## DAFTAR SIMBOL

### a. Use Case


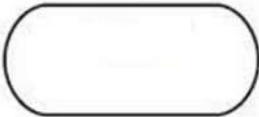



NO	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendant</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.

5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
6		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek yang satu dengan objek yang lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.


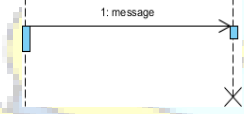
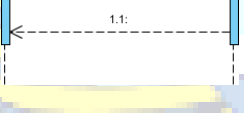





b. Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Intial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
3		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.

c. *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>LifeLine</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Message</i>	<b>Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.</b>

#### 4. Class Diagram

No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek

6	<p style="text-align: center;">-----&gt;</p>	<i>Dependency</i>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadipada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).</p>
7	<p style="text-align: center;">-----</p>	<i>Association</i>	<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>

