

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB DI
SALON HAND'S BABEL SUNGAILIAT DENGAN MODEL
*EXTREME PROGRAMMING***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

	NIM	NAMA
1	2022500031	NURHASANAH
2	2022500044	VERA MONIKA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500031
NAMA : Nurhasanah
2. NIM : 2022500044
NAMA : Vera Monika

Judul KP : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB
DI SALON HANDS BABEL SUNGAILIAT DENGAN
MODEL *EXTREME* PROGRAMMING

Menyatakan bahwa laporan kuliah praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan dalam laporan kuliah praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 23 Februari 2024
Tanda Tangan

Nama : 1. Nurhasanah

2. Vera Monika





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS
WEB DI SALON HAND'S BABEL SUNGAILIAT
DENGAN MODEL EXTREME PROGRAMMING**

NIM	NAMA
1. 2022500031	NURHASANAH
2. 2022500044	VERA MONIKA

Menyetujui,
Pembimbing,

Bambang Adiwiryo, M.Kom.
NIDN. 0216107102

Pangkalpinang, 23 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.
NIDN.0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

- | | |
|----------------|------------|
| 1. Nurhasanah | 2022500031 |
| 2. Vera Monika | 2022500044 |

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **18 Oktober 2023** sampai dengan **23 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Salon Hand's Babel
Alamat : Jl.Jendral Sudirman Ruko Griya Eng No 07 Sungailiat

Pangkalpinang, 23 Februari 2024
Pembimbing Lapangan



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi Penjualan produk Salon Hand's Babel Di Sungailiat berbasis web dengan Model Extreme Programming untuk mendukung dan memfasilitasi proses penjualan dan pemasaran produk salon dan menyajikan informasi yang lebih akurat, relevan, dan tepat waktu. Penelitian ini dilakukan melalui tahapan, yaitu observasi, perumusan dan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis sistem, desain sistem dan implementasi, dan pengujian sistem. Sistem informasi penjualan online salon hand's berbasis web yang dirancang dan dibangun dalam penelitian ini memiliki konsep E-COMMERCE yang mampu melakukan penjualan online, pemasaran produk, dan proses transaksi online. Sistem informasi ini dapat meningkatkan keunggulan kompetitif, antara lain, untuk memenuhi kebutuhan konsumen dengan cepat karena Konsumen berhubungan langsung dengan admin tanpa perantara, ketersediaan informasi produk yang akurat, memperluas jangkauan geografis, meningkatkan penjualan produk, dan kenyamanan dalam bertransaksi. Daftar produk cukup untuk melihat informasi pada website dan mengklik produk yang diinginkan.

Kata Kunci : Penjualan ,E Commerce,Salon, Blackbox, Extreme Programming

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek 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 kuliah praktek 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 Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Bapak Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Terima kasih kepada Bapak Hands, selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek.

10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan kuliah praktek ini

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 23 Februari 2024

Penulis

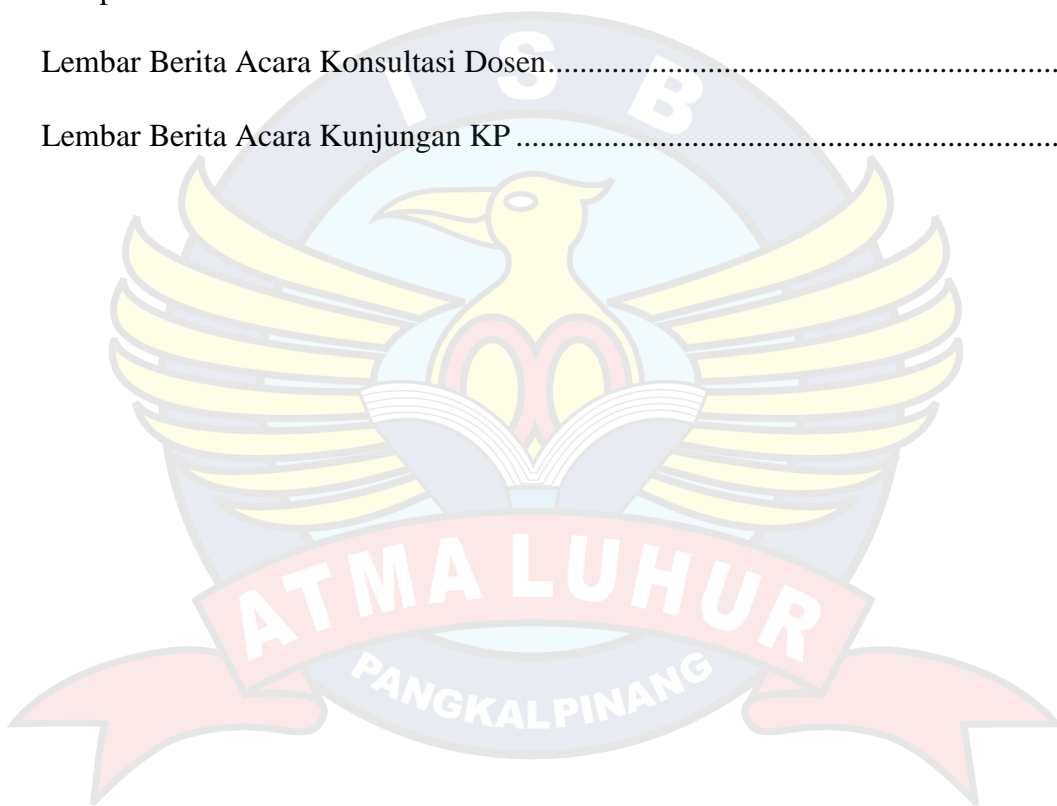


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematika Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem.....	5
2.2 Pengertian Informasi	5
2.3 Peengertian Sistem Informasi	5
2.4 Pengertian <i>E-Commerce</i>	5
2.5 Pengertian Salon	6
2.6 Pengertian <i>Extreme Programming</i>	6
2.6.1 Keunggulan <i>Extreme Programming</i>	6
2.6.2 Kelemahan <i>Extreme Programming</i>	7
2.6.3 Tahapan-Tahapan <i>Extreme Programming</i>	7
2.6.4 Nilai-Nilai Pokok <i>Extreme Programming</i>	8
2.7 Pengertian <i>Website</i>	9
2.8 Pengertian <i>Framework</i>	11
2.9 Pengertian HTML (<i>HypertextMarkup Language</i>).....	11
2.10 Pengertian CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	11
2.11 Pengertian PHP	12

2.12 Pengertian MYSQL	12
2.13 Pengertian PHPMyAdmin	12
2.14 Pengertian Basisdata	12
2.15 Pengertian <i>Black Box</i>	13
2.16 Pengertian Pemrograman Berorientasi Objek	13
2.17 Pengertian <i>Unified Modeling Language</i>	15
2.18 Pengertian <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	16
2.19 Pengertian <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	18
2.20 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	18
BAB III ORGANISASI	23
3.1 Sejarah Organisasi	23
3.2 Visi, Misi, MOTTO	23
3.3 Tinjauan Organisasi	24
3.4 Struktur Organisasi Salon Hand's	25
3.5 Tugas & Wewenang Salon Hand's.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Model Pengembangan Sistem.....	26
4.1.1 <i>Planning</i> (Perencanaan)	26
4.1.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	26
4.1.1.2 <i>Activity Diagram</i>	27
4.1.1.3 Analisa Keluaran.....	31
4.1.1.4 Analisa Masukan.....	31
4.2.1 Analisa Sistem Kebutuhan Usulan.....	32
4.2.1.1 Identifikasi Kebutuhan	32
4.3.1 <i>Design</i> (Perancangan)	34
4.3.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
4.3.1.2 Deskripsi <i>Use Case</i>	35
4.3.1.3 Rancangan Basis Data	39
4.3.1.4 <i>Class Diagram</i>	48
4.3.1.5 Struktur Tampilan Layar.....	49
4.3.1.6 Rancangan Layar	50
4.3.1.7 <i>Sequence Diagram</i>	60
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

Lampiran A- 1 Kwitansi Konsumen	71
Lampiran B- 1 Faktur Penjualan	72
Lampiran B-2 Catatan Penjualan	73
Lampiran B-3 Laporan Jasa	74
Lampiran 1 Surat Pengantar Riset	75
Lampiran 2 Surat Balasan Riset.....	76
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen.....	77
Lembar Berita Acara Kunjungan KP	77

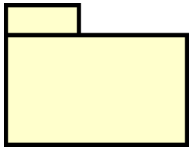


DAFTAR SIMBOL


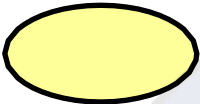

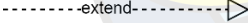
1. Activity Diagram

Gambar	Nama	keterangan				
	<i>Initial Node</i>	Merupakan symbol awal dari suatu aktivitas				
	<i>Activity Final Node</i>	Merupakan symbol akhir dari suatu aktivitas				
	<i>Activity</i>	Merupakan symbol dari aktivitas yang dilakukan pada system untuk mewakili kumpulan aksi				
	<i>Control Flow</i>	Merupakan symbol suatu aktivitas yang terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu				
<table border="1" style="margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">Nama</th> <th style="background-color: yellow;">Nama</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"> </td> <td style="height: 20px;"> </td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Nama			<i>Swimlane</i>	Menandakan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi dalam suatu diagram
Nama	Nama					

2. Package Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Package</i>	Merupakan simbol pengelompokan kelas dan interface yang menjadi suatu unit tunggal dalam library

3. Use Case Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p>	<p>Merupakan symbol yang berinteraksi dengan system, yang menandakan peran seseorang berinteraksi dengan <i>Use Case</i></p>
	<p><i>Use Case</i></p>	<p>Merupakan symbol abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor</p>
	<p><i>Association</i></p>	<p>Merupakan symbol garis yang menghubungkan satu objek dengan objek lainnya</p>
	<p><i>Extends</i></p>	<p>Merupakan simbol tambahan ke sebuah usecase yang memperluas perilaku dri <i>Use Case</i> sumberpada suatu titik yang diberikan</p>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Salon Hand's.....	24
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Barang Masuk.....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pesan Langsung Disalon	28
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesan Tidak Langsung.....	29
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Jasa.....	30
Gambar 4.5 <i>Use Case</i> Admin & Konsumen.....	34
Gambar 4.6 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	39
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke LRS.....	40
Gambar 4.8 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	41
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i>	48
Gambar 4.10 Struktur Tampilan Layar Aplikasi.....	49
Gambar 4.11 Rancangan Layar Login.....	50
Gambar 4.12 Rancangan Layar Home Admin.....	50
Gambar 4.13 Rancangan Layar Data User.....	51
Gambar 4.14 Rancangan Layar Tambah User.....	51
Gambar 4.15 Rancangan Layar Edit User.....	52
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Kategori.....	52
Gambar 4.17 Rancangan Layar Tambah Data Kategori	53
Gambar 4.18 Rancangan Layar Edit Kategori.....	53

Gambar 4.19 Rancangan Layar Layanan & Barang	54
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tambah Layanan & Barang	54
Gambar 4.21 Rancangan Layar Edit Layanan & Barang.....	55
Gambar 4.22 Rancangan Layar Pesanan.....	55
Gambar 4.23 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	56
Gambar 4.24 Rancangan Layar Laporan Jasa Salon.....	56
Gambar 4.25 Rancangan Layar Home Konsumen.....	57
Gambar 4.26 Rancangan Layar Profil Konsumen.....	57
Gambar 4.27 Rancangan Layar Keranjang.....	58
Gambar 4.28 Rancangan Layar Riwayat Pesanan.....	59
Gambar 4.29 <i>Sequence</i> Diagram Admin.....	60
Gambar 4.30 <i>Sequence</i> Diagram Kategori.....	61
Gambar 4.31 <i>Sequence</i> Diagram Layanan & Barang	62
Gambar 4.32 <i>Sequence</i> Diagram Pesanan.....	63
Gambar 4.33 <i>Sequence</i> Diagram Login Konsumen.....	64
Gambar 4.34 <i>Sequence</i> Diagram Profil Konsumen... ..	65
Gambar 4.35 <i>Sequence</i> Diagram Keranjang.....	66
Gambar 4.36 <i>Sequence</i> Diagram Riwayat Pesan.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	17
Tabel 2.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 4.1 Login.....	42
Tabel 4.2 Konsumen.....	42
Tabel 4.3 Pesanan Layanan.....	42
Tabel 4.4 Kwitansi.....	42
Tabel 4.5 Pilih.....	42
Tabel 4.6 Barang.....	43
Tabel 4.7 Kategori.....	43
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Login.....	44
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	44
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan Layanan	45
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Kwitansi.....	46
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Layanan & Barang	46
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Kwitansi Konsumen.....	71
Lampiran B-1 Faktur Penjualan	72
Lampiran B-2 Catatan Penjualan	73
Lampiran B-3 Laporan Jasa.....	74
Lampiran Surat Pengantar Riset.....	75
Lampiran Surat Balasan Riset.....	76
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen	77
Lembar Berita Acara Kunjungan KP.....	77

