

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA *DELILA'S BEAUTY* PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

	NIM	NAMA
1.	2022500130	RISMA YUNITA
2.	2022500067	KIKI JIHAN DARI
3.	2022500081	JIAH AYU TRI EKA SANTI

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

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB) ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA DELILA'S BEAUTY
PANGKALPINANG**

	NIM	NAMA
1.	2022500130	RISMA YUNITA
2.	2022500067	KIKI JIHAN DARI
3.	2022500081	JIAH AYU TRI EKA SANTI

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,

Hamidah, M.Kom.
NIDN 0210048302

Delia Safitri

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Risma Yunita (2022500130)
2. Kiki Jihan Dari (2022500067)
3. Jiah Ayu Tri Eka Santi (2022500081)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **10 Oktober 2023** sampai dengan **29 Februari 2024** dengan baik.

Nama Intansi : Delila's Beauty

Alamat : JL. KH. Abdurrahman Siddiq Gedung Nasional
Pangkalpinang

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan



Delia Safitri

ABSTRAK

Delila's Beauty merupakan salah satu toko skincare yang menyediakan berbagai jenis produk make up. Delila's Beauty saat ini masih dilakukan secara manual dalam penjualan berbagai jenis produk make up. Tujuan dari penulisan laporan ini ditujukan untuk mengembangkan proses bisnis dan juga memberikan kemudahan bagi konsumen dimana teknologi internet semakin berkembang. Penjualan online adalah suatu proses transaksi melalui media online dimana konsumen lain mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan membeli suatu profuk make up yang mereka inginkan. Delila's Beauty adalah toko skincare yang didirikan oleh Delia Safitri pada bulan Juli tahun 2023, yang beralamat di Jl.KH. Abdurrahman Siddiq Gedung Nasional Pangkalpinang. Penelitian ini merupakan studi observasional yang menggunakan model fast. Dengan dirancangnya web sistem penjualan online ini dapat memudahkan dalam penjualannya. Pencarian data akan lebih mudah,cepat dan akurat dalam pembuatan laporan tidak akan terjadi kesalahan dalam menginput data dan harga barang. Serta lebih mudah untuk bertransaksi memesan produk yang ingin dibeli atau mengecek harga-harga dann kualitas produk serta review konsumen di kolom komentar. Dengan adanya web penjualan online ini dapat membantu memperlancar dan meningkatkan proses penjualan yang masih bersifat manual. Toko Delila's Beauty buka dari jam 09:00 am - 09:00 pm. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui produk pengaruh review produk terhadap kepuasan konsumen yang belanja menggunakan web online atau e-commerce.

Kata Kunci: Brand Image, Keputusan pembelian, Kualitas Produk



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran 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 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 dan akhirat.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi sehingga penulis mendapatkan ridho dalam penyelesaian laporan kuliah praktek ini
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, M.M., 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. Ibu Hamidah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Ibu Delia Safitri, selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral serta materil kepada penulis untuk terus dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini sehingga laporan kuliah praktek ini dapat berjalan dengan baik

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

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

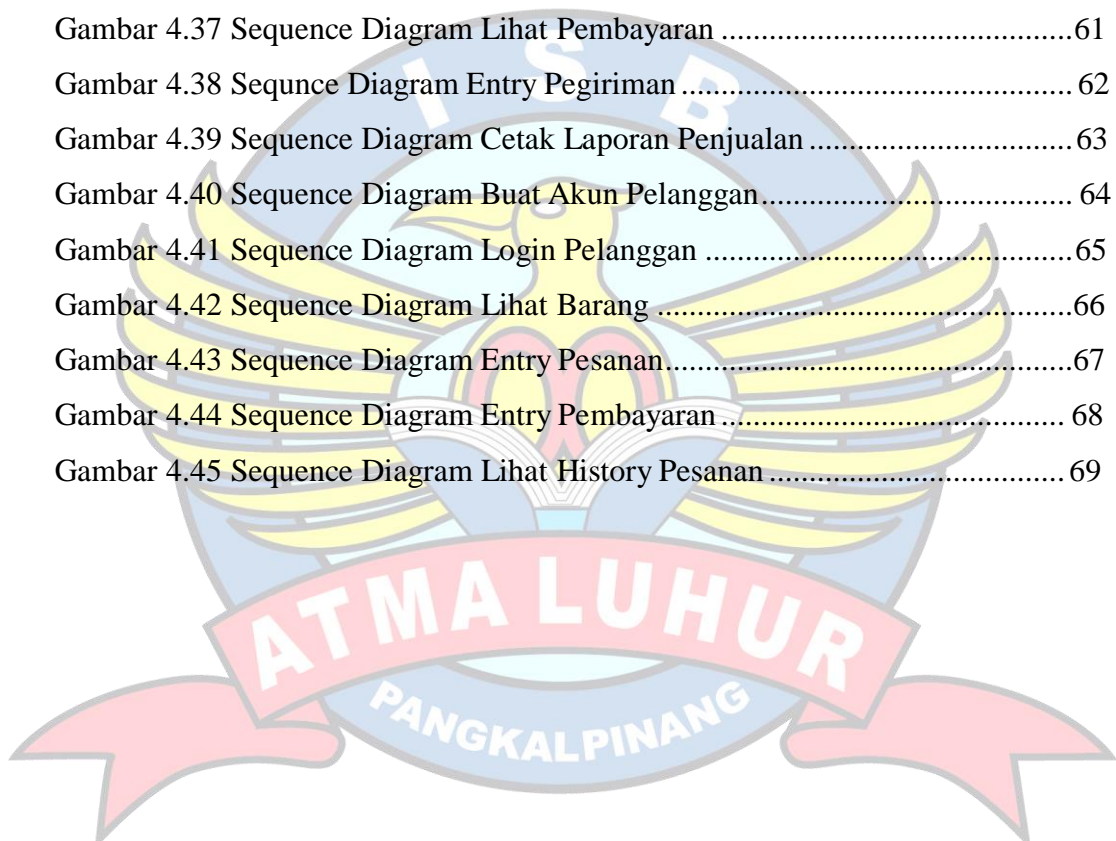
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II PENDAHULUAN.....	6
2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.2 Pengertian E-commerce.....	6
2.3 Pengertian Media Promosi.....	7
2.4 Delila's Beauty	7
2.5 Model FAST	8
2.6 Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	8
2.7 UML (Unified Modelling Language)	9
2.8 Entity Relationship Diagram (ERD).....	10
2.9 Logical Record Struktur (LRS)	11
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III ORGANISASI	14
3.1 Sejarah Organisasi	14
3.2 Visi.....	15
3.3 Misi	15
3.4 Gambar Pendukung Organisasi	16

3.4.1 Struktur Organisasi.....	16
3.4.2 Tampak Halaman Depan Delila.s Beauty.....	17
3.4.3 Tampak Dalam Delila’s Beauty	17
3.5 Tugas dan Wewenang	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
4.1 Analisa Sistem	20
4.1.1 Proses Sistem Berjalan.....	20
4.1.2 Activity Diagram.....	21
4.2 Analisa Dokumen Sistem Berjalan.....	25
4.2.1 Analisis Dokumen Keluaran.....	25
4.2.2 Analisis Dokumen Masukan.....	26
4.3 Analisa Kebutuhan	27
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan	27
4.4 Analisa Sistem	29
4.4.1 Package Diagram.....	29
4.4.2 Use Case Diagram	30
4.4.3 Deskripsi Use Case.....	31
4.4.3.1 Deskripsi Use Case Admin	31
4.4.3.2 Use Case Diagram Pelanggan	34
4.5 Rancangan Basis Data	36
4.5.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	36
4.5.2 Transformasi ERD ke LRS.....	37
4.5.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	38
4.5.4 Tabel.....	39
4.5.5 Spesifikasi Basis Data	40
4.6 Rancang Layar	45
4.7 Sequence Diagram.....	56
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN -A.....	74
LAMPIRAN -B.....	77
LAMPIRAN -C	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Stuktur Organisasi Delila's Beauty	16
Gambar 3.2 Tampak Halaman Depan Delila's Beauty	17
Gambar 3.3 Tampak Dalam Delila's Beauty	17
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Pedataan Data Barang	21
Gambar 4.2 Proses Pecetakan Data Pelanggan	22
Gambar 4.3 Proses Penjualan Delila's Beauty	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pecatatan Pejualan.....	24
Gambar 4.5 Package Diagram.....	29
Gambar 4.6 Use Case Diagram Penjualan Berdasarkan Actor Admin	30
Gambar 4.7 Use Case Diagram Penjualan Berdasarkan Actor Pelanggan.....	31
Gambar 4.8 ERD(Entity Relationship Diagram)	36
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4.10 LRS(Logical Record Structure).....	38
Gambar 4.11 Rancangan Layar Login Admin	45
Gambar 4.12 Rancangan Layar Dashboard Admin.....	45
Gambar 4.13 Rancangan Layar Master Pelanggan	46
Gambar 4.14 Rancangan Layar master Kategori	46
Gambar 4.15 Rancangan Layar Master Barang	47
Gambar 4.16 Rancangan Layar Input	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Ekspedisi	48
Gambar 4.18 Rancangan Layr Transaksi Pesanan	48
Gambar 4.19 Rancangan Layar data Transaksi Pembayaran	49
Gambar 4.20 Rancangan Layar Transaksi Form Pegiriman	49
Gambar 4.21 Rancangan Layar Transaksi Data Pegiriman.....	50
Gambar 4.22 Rancangan Layar Laporan Pesanan.....	50
Gambar 4.23 Rancangan Layar Laporan Pembayaran	51
Gambar 4.24 Rancangan Layar Laporan Pengiriman	51
Gambar 4.25 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	52
Gambar 4.26 Rancangan Layar Beranda Pelanggan	52
Gambar 4.27 Rancangan Layar Entry Pesanan	53

Gambar 4.28 Rancangan Layar Data Pesanan	53
Gambar 4.29 Rancangan Layar Pembayaran	54
Gambar 4.30 Rancangan Layar Data Pembayaran	54
Gambar 4.31 Rancangan Layar Pengiriman	55
Gambar 4.32 Sequence Diagram Login	56
Gambar 4.33 Sequence Diagram Entry Barang	57
Gambar 4.34 Sequence Diagram Entry Ekspedisi	58
Gambar 4.35 Sequece Diagram Data Barang	59
Gambar 4.36 Sequence Diagram Lihat Pesanan.....	60
Gambar 4.37 Sequence Diagram Lihat Pembayaran	61
Gambar 4.38 Sequence Diagram Entry Pegiriman	62
Gambar 4.39 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	63
Gambar 4.40 Sequence Diagram Buat Akun Pelanggan.....	64
Gambar 4.41 Sequence Diagram Login Pelanggan	65
Gambar 4.42 Sequence Diagram Lihat Barang	66
Gambar 4.43 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	67
Gambar 4.44 Sequence Diagram Entry Pembayaran	68
Gambar 4.45 Sequence Diagram Lihat History Pesanan	69







DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Ekspedisi	39
Tabel 4.2 Tabel Pesanan.....	39
Tabel 4.3 Tabel Barang	39
Tabel 4.4 Tabel Kategori.....	39
Tabel 4.5 Tabel Pelanggan	39
Tabel 4.6 Tabel Isi.....	40
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran.....	40
Tabel 4.8 Tabel Pengiriman	40




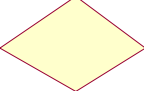



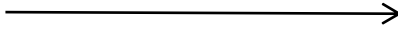
DAFTAR SIMBOL

Symbol Usecase Diagram

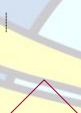
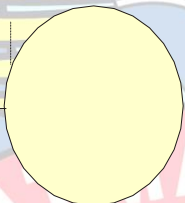
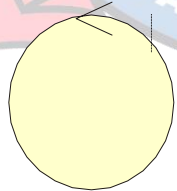
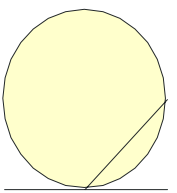
Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Usecase menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i> .
	Extends menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

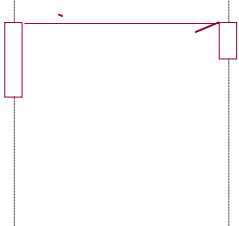
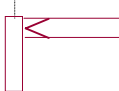

Symbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	Start Point adalah symbol yang menyatakan awal dari aktivitas
	End Point adalah symbol yang menyatakan akhir dari aktivitas
	Activity adalah symbol yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem
	Decision adalah symbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau

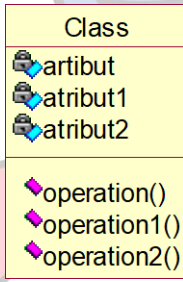

	salah
	Swimline menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
	Transition State menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> dan <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>

Symbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
	Boundary menggambarkan 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
	Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i>
	Entity menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur dari sebuah sistem)

	<p>Object Message menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>

Symbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i>, <i>attribute</i>, <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i></p>
	<p>Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah</p>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Analisa Keluaran	74
Lampiran B Analisa Masukan.....	77
Lampiran C Rancangan.....	80

