

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*  
PADA TOKO SEMBAKO YAXMAN DENGAN METODE  
*PROTOTYPE***

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*  
PADA TOKO SEMBAKO YAXMAN DENGAN METODE  
*PROTOTYPE***

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



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



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

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*  
PADA TOKO SEMBAKO YAXMAN DENGAN METODE  
*PROTOTYPE***

NIM	NAMA
1. 2022500153	DONNY OKTA SADEVA
2. 2022500155	ACHMAD REYHAN FAZELY

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,  
Pembimbing

Hamidah, M.Kom.  
NIDN 0210048302

Zulharman

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.  
NIDN 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Donny Okta Sadeva 2022500153
2. Achmad Reyhan Fazely 2022500155

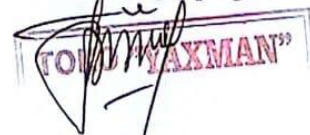
Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **13 November 2023** sampai dengan **29 Febuari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Toko Yaxman

Alamat : Jalan Linggarjati, Kecamatan Taman Sari, Kelurahan Batin Tikal,  
Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Pangkalpinang, 29 Febuari 2024

Pembimbing Lapangan

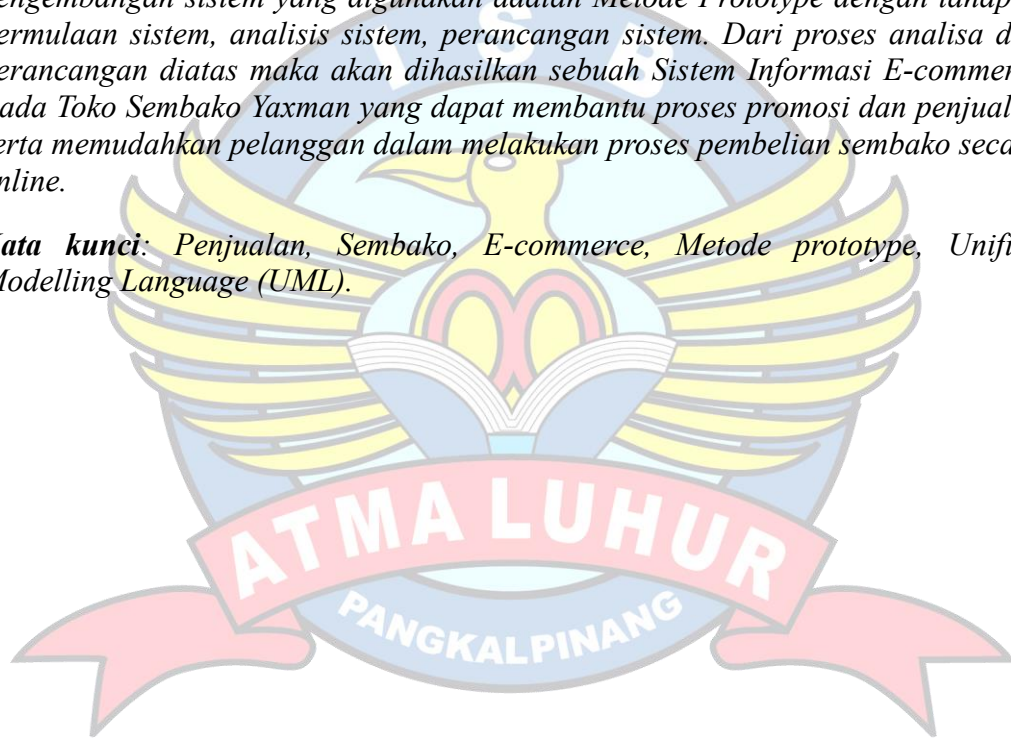


Zulharman

## ABSTRAK

*Toko Yaxman adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan sembako. Selama ini kegiatan di toko bisa dikatakan belum maksimal, karena proses transaksi masih dilakukan secara konvensional atau pembeli datang langsung ke Toko Yaxman. Hal ini menyulitkan bagi pelanggan yang tempat tinggalnya jauh dari Toko Yaxman. Pelanggan sulit untuk mengetahui informasi apa saja yang ditawarkan Toko Yaxman. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dan merancang sebuah Sistem Informasi E-commerce Pada Toko Sembako Yaxman. Tujuan dibangunnya sistem ini yaitu memberikan informasi kepada customer/pelanggan, customer/pelanggan dapat melakukan pemesanan dan juga customer/pelanggan dapat melakukan proses pembelian, sehingga customer/pelanggan dapat melakukan transaksi secara online. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode Prototype dengan tahapan permulaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem. Dari proses analisa dan perancangan diatas maka akan dihasilkan sebuah Sistem Informasi E-commerce Pada Toko Sembako Yaxman yang dapat membantu proses promosi dan penjualan serta memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian sembako secara online.*

**Kata kunci:** *Penjualan, Sembako, E-commerce, Metode prototype, Unified Modelling Language (UML).*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan raahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi *E-commerce* Pada Toko Sembako Yaxman dengan Metode *Prototype*”.

Laporan kuliah praktek penelitian ini mengambil topik penelitian penjualan sembako pada Toko Sembako Yaxman, dengan masalah penelitian yaitu penjualan sembako pada Toko Sembako Yaxman yang masih melakukan transaksi secara konvensional dan keterbatasan untuk mempromosikan kepada masyarakat tentang barang apa saja yang ada pada Toko Sembako Yaxman. Adapun tujuan dibuatnya laporan kuliah praktek penelitian ini adalah untuk membangun system informasi penjualan sembako agar bermanfaat bagi pemilik Toko Sembako Yaxman dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi produk apa saja yang ditawarkan dan masyarakat dapat melakukan pemesanan lewat online pada Toko Sembako Yaxman.

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan metode penelitian *Prototype*.

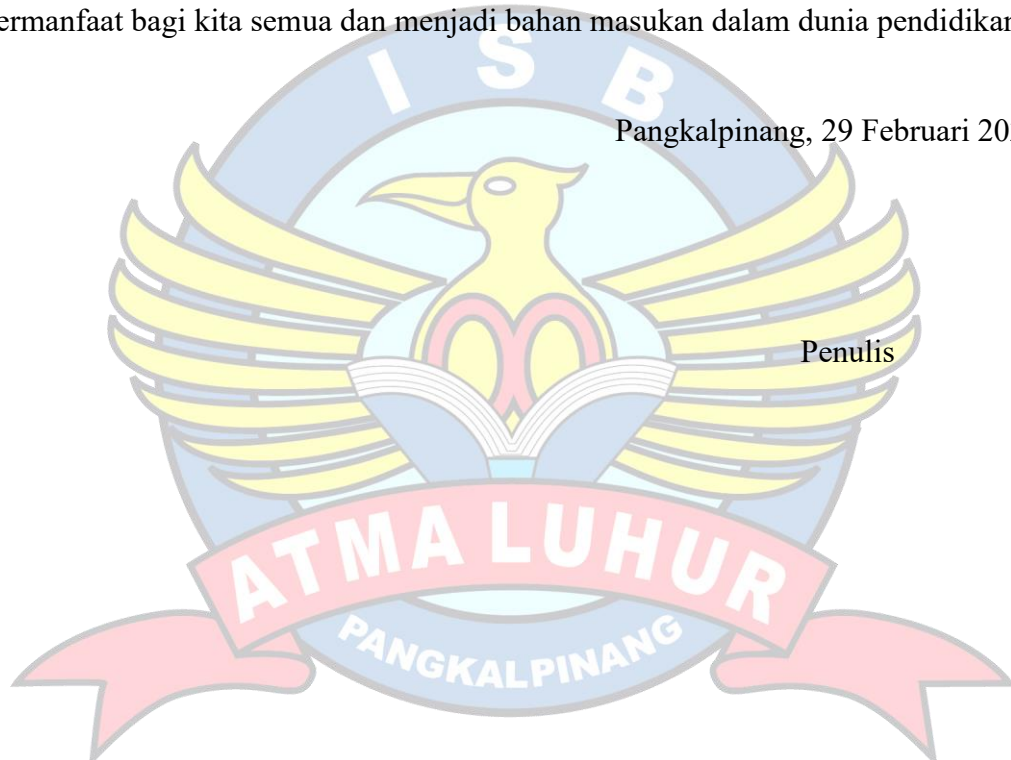
Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu semua kritik dan saran yang bersifat membangun penulis akan terima dengan senang hati. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulisan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

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 Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.

6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Hamidah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
8. Bapak Zulharman, selaku Pemilik toko Yaxman
9. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
10. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan penelitian.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga laporan kuliah praktek penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR AWAL (COVER)</b>	
<b>PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan 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. Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1. Model Pengembangan Sistem .....	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem .....	3
1.5.3. <i>Tools</i> .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Definisi Sistem Informasi .....	5
2.2. Definisi E-Commerce .....	5



2.2.1. Jenis-jenis <i>E-commerce</i> .....	6
2.2.1. Komponen <i>E-commerce</i> .....	6
2.3. Toko Sembako .....	7
2.4. Model <i>Prototype</i> .....	8
2.5. Perangkat Lunak .....	8
2.6. Metode SDLC .....	9
2.7. UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	10
2.8. Tinjauan Pustaka .....	12
 <b>BAB III ORGANISASI</b>	
3.1. Profil Toko Kelontong Yaxman .....	14
3.2. Visi, Misi dan Tujuan Organisasi .....	15
3.3. Struktur Organisasi .....	15
3.4. Tugas dan Wewenang .....	16
3.5. Gambar Toko Yaxman .....	17
 <b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1. Analisis Sistem Berjalan .....	18
4.1.1. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan .....	19
4.1.2. Analisa Keluaran .....	21
4.1.3. Analisa Masukan .....	22
4.2. Identifikasi Kebutuhan .....	23
4.3. <i>Package Diagram</i> .....	27
4.4. <i>Use Case Diagram</i> .....	28
4.4.1. <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	28

4.4.2. <i>Use Case Diagram</i> Konsumen.....	28
4.4.3. <i>Use Case Diagram</i> Pemilik.....	29
4.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> .....	29
4.6. Perancangan Basis Data .....	36
4.6.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	36
4.6.2. Transformasi ERD ke LRS .....	37
4.6.3. <i>Logical Record Structure</i> .....	38
4.6.4. Tabel.....	39
4.7. Spesifikasi Basis Data .....	41
4.8. Rancangan Layar.....	49
4.9. <i>Sequence Diagram</i> .....	61
4.10. <i>Class Diagram</i> .....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Metode SDLC .....	10
Gambar 3.1. Struktur Organisasi .....	15
Gambar 3.2. Tampak Depan Toko .....	17
Gambar 4.1. <i>Activity Diagram</i> Pendataan Barang .....	19
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang Kepada Konsumen .....	21
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Laporan .....	21
Gambar 4.4. <i>Package Diagram</i> .....	27
Gambar 4.5. <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	28
Gambar 4.6. <i>Use Case Diagram</i> Konsumen .....	28
Gambar 4.7. <i>Use Case Diagram</i> Pemilik .....	29
Gambar 4.8. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	36
Gambar 4.9. Transformasi ERD ke LRS .....	37
Gambar 4.10. <i>Logical Record Structure</i> .....	38
Gambar 4.11. Rancangan Layar <i>Login</i> .....	49
Gambar 4.12. Rancangan Layar <i>Dashboard</i> .....	49
Gambar 4.13. Rancangan Layar Entry Barang .....	50
Gambar 4.14. Rancangan Layar Tambah Barang .....	50
Gambar 4.15. Rancangan Layar Entry Kategori .....	51
Gambar 4.16. Rancangan Layar Tambah Kategori .....	51
Gambar 4.17. Rancangan Layar Entry Ekspedisi .....	52
Gambar 4.18. Rancangan Layar Tambah Ekspedisi .....	52
Gambar 4.19. Rancangan Layar Lihat Data Pesanan .....	53
Gambar 4.20. Rancangan Layar Lihat Data Pembayaran .....	53
Gambar 4.21. Rancangan Layar Entry Pengiriman .....	54
Gambar 4.22. Rancangan Layar Tambah Pengiriman .....	54
Gambar 4.23. Rancangan Layar Form Cetak Nota .....	55
Gambar 4.24. Rancangan Layar Cetak Nota .....	55
Gambar 4.25. Rancangan Layar Buat Akun .....	56

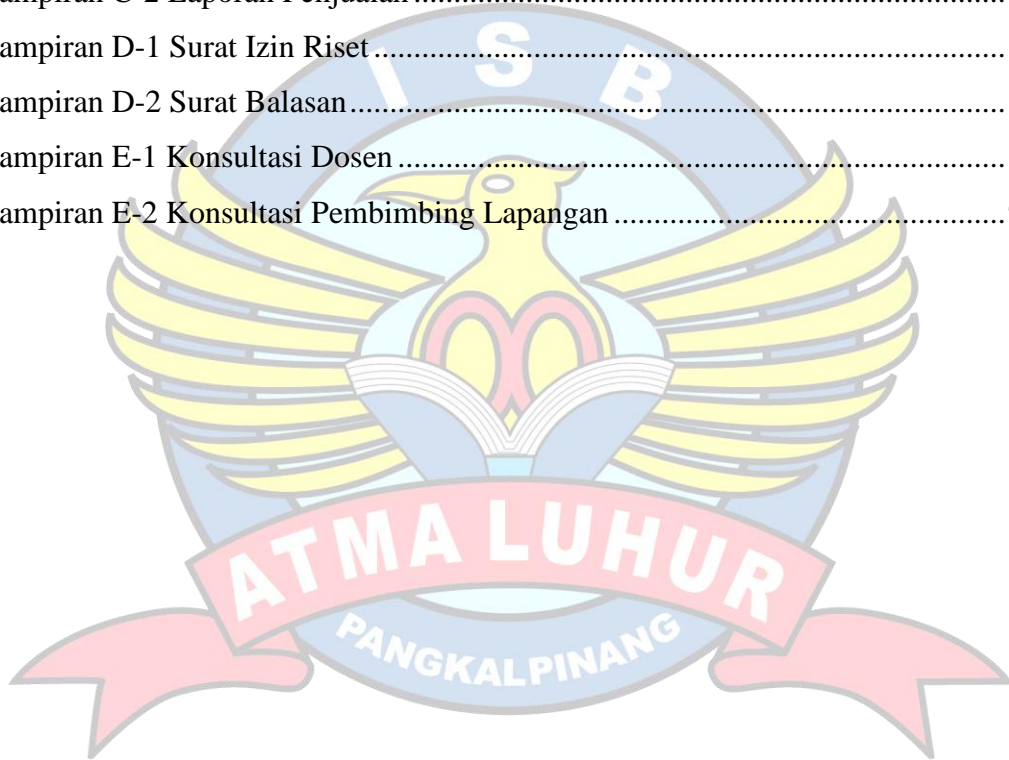
Gambar 4.26. Rancangan Layar Login Konsumen .....	56
Gambar 4.27. Rancangan Layar Dashboard Konsumen .....	57
Gambar 4.28. Rancangan Layar Lihat Barang .....	57
Gambar 4.29. Rancangan Layar Daftar Keranjang .....	58
Gambar 4.30. Rancangan Layar Buat Pesanan .....	58
Gambar 4.31. Rancangan Layar Histori Pesanan.....	59
Gambar 4.32. Rancangan Layar Histori Pengiriman .....	59
Gambar 4.33. Rancangan Layar Login Pemilik.....	60
Gambar 4.34. Rancangan Layar Pilih Laporan Penjualan .....	60
Gambar 4.35. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	61
Gambar 4.36. <i>Sequence Diagram</i> Kategori .....	62
Gambar 4.37. <i>Sequence Diagram</i> Barang.....	63
Gambar 4.38. <i>Sequence Diagram</i> Ekspedisi.....	64
Gambar 4.39. <i>Sequence Diagram</i> Pengiriman.....	65
Gambar 4.40. <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota .....	66
Gambar 4.41. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Konsumen.....	67
Gambar 4.42. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan .....	68
Gambar 4.43. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pembayaran.....	69
Gambar 4.44. <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun.....	69
Gambar 4.45. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	70
Gambar 4.46. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang .....	70
Gambar 4.47. <i>Sequence Diagram</i> Buat Pesanan.....	71
Gambar 4.48. <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	71
Gambar 4.49. <i>Sequence Diagram</i> History Pesanan .....	72
Gambar 4.50. <i>Sequence Diagram</i> History Pengiriman.....	72
Gambar 4.51. <i>Sequence Diagram</i> Login Pemilik .....	73
Gambar 4.52. <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan Pemilik.....	73
Gambar 4.53. <i>Class Diagram</i> .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Admin.....	39
Tabel 4.2. Konsumen .....	39
Tabel 4.3. Pesanan.....	39
Tabel 4.4. Ekspedisi .....	39
Tabel 4.5. Kategori.....	40
Tabel 4.6. Barang .....	40
Tabel 4.7. Pembayaran .....	40
Tabel 4.8. Nota.....	40
Tabel 4.9. Pengiriman .....	41
Tabel 4.10. Isi.....	41
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis Data Pengajuan Konsumen.....	42
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4.14. Spesifikasi Basis Data Ekspedisi .....	44
Tabel 4.15. Spesifikasi Basis Data Kategori.....	44
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Barang .....	45
Tabel 4.17. Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	46
Tabel 4.18. Spesifikasi Basis Data Nota .....	46
Tabel 4.19. Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	47
Tabel 4.20. Spesifikasi Basis Data Isi.....	48






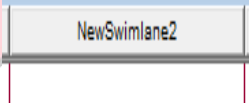
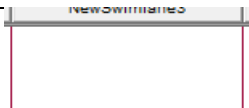
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota .....	78
Lampiran A-2 Laporan Penjualan .....	79
Lampiran B-1 Data Barang .....	81
Lampiran B-2 Data Pesanan.....	82
Lampiran C-1 Nota .....	84
Lampiran C-2 Laporan Penjualan .....	84
Lampiran D-1 Surat Izin Riset .....	86
Lampiran D-2 Surat Balasan.....	87
Lampiran E-1 Konsultasi Dosen .....	89
Lampiran E-2 Konsultasi Pembimbing Lapangan .....	90

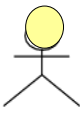
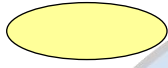



## DAFTAR SIMBOL

### 1. *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
2		<i>End point</i>	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses atau aktivitas pada sistem.
4		<i>State Transition</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> maupun antara dua <i>state</i> dan <i>activity</i> .
5		<i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.
6		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.
7		<i>Swimarea</i>	Menggambarkan area tugas dan fungsi.

## 2. Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan sistem dari pengguna <i>software</i> aplikasi ( <i>User</i> )
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun atau dibuat.
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> .

## 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Entity</i>	Menunjukkan objek dasar yang terkait dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data.
2		<i>Relationship</i>	Menggambarkan kejadian hubungan antara dua atau lebih <i>entity</i> .
3		<i>Line</i>	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i> .