

**PENERAPAN *E-COMMERCE* MENGGUNAKAN OOAD PADA TOKO
BATIK LAFANTAS**

SKRIPSI



Oleh:

SUTRISNO

1422500016

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018

**PENERAPAN *E-COMMERCE* MENGGUNAKAN OOAD PADA TOKO
BATIK LAFANTAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Serjana Komputer



Oleh:

SUTRISNO

1422500016

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500016

Nama : Sutrisno

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : **PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN
OOAD PADA TOKO BATIK LAFANTAS**

Menyatakan bahwa tugas akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ditemukan didalam tugas akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapat sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 09 Agustus 2018

METERAI
TEMPEL
7560FAFF221526193
6000
ENAM RIBURUPIAH



Sutrisno

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENERAPAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN OOAD PADA TOKO
BATIK LAFANTAS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SUTRISNO

1422500016

Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada Tanggal 09 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Kiswanto, S.T., M.Kom.
NIDN. 0228088401

Kaprodi Sistem Informasi



Okkija Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Lili Indah Sari, M.Kom.
NIDN. 0228128003

Ketua



Melati Suci M, M.Kom.
NIDN. 0206098301

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat Nyalah penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan E-Commerce Menggunakan OOAD Pada Toko Batik LAFANTAS” dapat di selesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian skripsi ini, penulis menemui banyak kendala, namun berkat bantuan bimbingan, doa dan kerja sama dari berbagai pihak, kendala-kendala yang ada dapat diatasi. Oleh karena itu dengan diselesaikannya skripsi ini, penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Kedua Orang tua penulis, Wagini Tukidi dan Sujiem serta kakak-kakak penulis, yang selalu memberikan dukungan dan nasehat dari awal perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana. ST.,M.Sc, selaku ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma luhur.
6. Bapak Kiswanto, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing LPK.
8. Seluruh dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menuntut ilmu.
9. Bapak Aryadi selaku Kepala Toko LAFANTAS yang telah bersedia mengizinkan penelitian skripsi ini.
10. Ibu Ripa selaku karyawan Toko LAFANTAS yang telah memberikan arahan serta informasi kepada penulis dalam melakukan riset untuk penelitian skripsi ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa terutama untuk mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2014 STMIK ATMA LUHUR.

12. Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

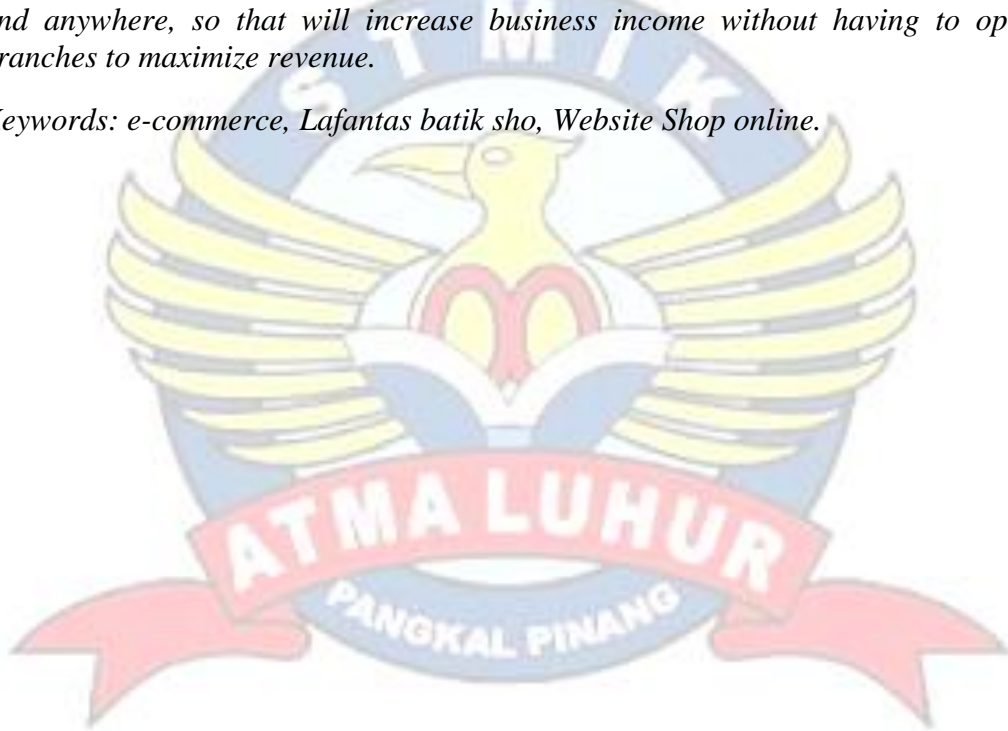
Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menjunjung pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.



ABSTRACT

The purpose of this study is to create an online store website that can be used to assist business actors in promoting products to consumers, so as to increase sales and market products widely. In this study the authors use the FAST model where this model there are several stages to be done that is the definition of scope, Preliminary Investigation Phase, Problem Analysis Phase, Requirement Analysis Phase, Decision Analysis Phase, Design Phase, Construction Phase. The object of this research is Lafantas batik shop located in the city of pangkalpinang, research method used is observation, interview, and literature study of book srelated to the topic of the problem. The results of this study show that with the e-commerce website that utilizes the internet as a marketing medium, can facilitate business actors to provide services to consumers optimally and can be accessed anytime and anywhere, so that will increase business income without having to open branches to maximize revenue.

Keywords: e-commerce, Lafantas batik sho, Website Shop online.



ABSTRAKSI

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* toko online yang dapat digunakan untuk membantu pelaku usaha dalam mempromosikan produk kepada konsumen, sehingga dapat meningkatkan penjualan dan memasarkan produk secara luas. Pada penelitian ini penulis menggunakan model *FAST* dimana model ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu definisi lingkup, analisis masalah, analisa kebutuhan, desain kebutuhan, analisis keputusan, desain logis, konstruksi. Objek pada penelitian ini adalah Toko batik Lafantas yang terletak dikota pangkalpinang, metode penelitian yang digunakan yaitu pengamatan, wawancara, dan studi kepustakaan dari buku-buku yang berkaitan dengan topik permasalahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya *website e-commerce* yang memanfaatkan internet sebagai media pemasaran, dapat memudahkan pelaku usaha untuk memberikan pelayanan terhadap konsumen secara optimal serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga akan meningkatkan penghasilan usaha tanpa harus mebuca cabang untuk memaksimalkan pendapatan.

Kata kunci : *e-commerce*, Toko batik Lafantas, *Website Toko online*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Pendukung Penelitian	6
2.2 Defenisi Motode/ Model/ Tools Pengembangan Perangkat Lunak	15
2.3 Tinjauan Penelitian	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	27
3.2 Motode Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.3 Tools Pengembangan Sistem	29

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Sejarah Organisasi	31
4.2 Struktur Organisasi	31
4.3 Tugasdan Wewenang	31
4.4 Analisis Masalah Sistem Berjalan	32
4.4.1 Proses Bisnis	32
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	33
4.4.3 Analisa keluaran.....	35
4.4.4 Analisa Masukan.....	36
4.4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	35
4.5 <i>Package Diagram</i>	41
4.6 Use Case Diagram.....	41
4.7 Deskripsi Use Case Diagram	42
4.8 Analisa Keputusan	49
4.8.1 <i>Entity Relashionship Diagram(ERD)</i>	49
4.8.2 Transformasi ERD ke LRS	50
4.8.3 LRS.....	51
4.8.4 Tabel LRS (Logical Record Structure)	52
4.8.5 Spesifikasi Basis Data	54
4.9 Desain Layar Antar Muka.....	60
4.9.1 Rancangan Keluaran.....	60
4.9.2 Rancangan Masukan.....	61
4.10 Class Diagram.....	65
4.11 Deployment Diagram.....	66
4.12 Struktur Tampilan.....	67

4.13 Desain dan Integrasi Fisik.....	68
4.13.1 Rancangan Layar.....	68
4.14 <i>Sequence Diagram</i>	83

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	92
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	94
-----------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 4.2 <i>activity diagram</i> pencatatan data pakaian	33
Gambar 4.3 <i>activity diagram</i> pencatatan data pelanggan	34
Gambar 4.4 <i>activity diagram</i> penjualan pakaian	34
Gambar 4.5 <i>activity diagram</i> pencatatan penjualan pakaian	35
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	41
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor User	41
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Customer	42
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i>	49
Gambar 4.10 Transpormasi EDR ke LRS	50
Gambar 4.11 Gambar LRS	51
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i>	65
Gambar 4.13 <i>Deployment Diagram</i>	66
Gambar 4.14 Struktur Tampilan	67
Gambar 4.15 Rancangan Layar Login <i>User</i>	68
Gambar 4.16 Rancangan Layar Home <i>User</i>	68
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data <i>User</i>	69
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Data <i>User</i>	69
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Jenis Batik	70
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tambah Jenis Batik	70
Gambar 4.21 Rancangan Layar Data Pakaian	71
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tambah Pakaian	71
Gambar 4.23 Rancangan Layar Data Customer	72

Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah <i>Customer</i>	72
Gambar 4.25 Rancangan Layar Jasa Pengiriman.....	73
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Jasa Pengiriman	73
Gambar 4.27 Rancangan Layar Data Tempat.....	74
Gambar 4.28 Rancangan Layar Tambah Tempat	74
Gambar 4.29 Rancangan Layar Data Jasa Bank	75
Gambar 4.30 Rancangan Layar Tambah Jasa Bank	75
Gambar 4.31 Rancangan Layar Data Konfirmasi Pembayaran	76
Gambar 4.32 Rancangan Layar Data Pesanan	76
Gambar 4.33 Rancangan Layar Data Retur Pakaian.....	77
Gambar 4.34 Rancangan Layar Laporan Penjualan	77
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Utama <i>Website</i>	78
Gambar 4.36 Rancangan Layar Form Daftar Akun	78
Gambar 4.37 Rancangan Layar Login <i>Customer</i>	79
Gambar 4.38 Rancangan Layar Halaman Utama <i>Customer</i>	79
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Detail Pakaian	80
Gambar 4.40 Rancangan Layar Halaman Keranjangku	80
Gambar 4.41 Rancangan Layar Data Transaksi	81
Gambar 4.42 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran	81
Gambar 4.43 Rancangan Layar Transaksi Retur Saya	82
Gambar 4.44 Rancangan Layar Form Retur Pakaian	82
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Login User</i>	83
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entri Jenis Batik	83
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Entri Pakaian	84
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entri Jasa Pengiriman.....	85

Gambar 4.49 <i>Squence Diagram</i> Entri Jasa Tempat	86
Gambar 4.50 <i>Squence Diagram</i> Entri Jasa Bank	87
Gambar 4.51 <i>Squence Diagram</i> Daftar Akun <i>Customer</i>	88
Gambar 4.52 <i>Squence Diagram</i> Login <i>Customer</i>	88
Gambar 4.53 <i>Squence Diagram</i> Pesanan	88
Gambar 4.54 <i>Squence Diagram</i> Entri Retur Pakaian	90
Gambar 4.55 <i>Squence Diagram</i> Laporan Penjualan.....	90



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel <i>user</i>	52
Tabel 4.2 Tabel pesanan	52
Tabel 4.3 Tabel <i>customer</i>	52
Tabel 4.4 Tabel retur pakaian	52
Tabel 4.5 Tabel Tempat	53
Tabel 4.6 Tabel isi	53
Tabel 4.7 Tabel jasa pengiriman	53
Tabel 4.8 Tabel pakaian	53
Tabel 4.9 Tabel harus	54
Tabel 4.10 Tabel jenis batik	54
Tabel 4.11 Tabel jasa bank	54
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data <i>User</i>	54
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan	55
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data <i>Customer</i>	55
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Retur Pakaian	56
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Tempat	57
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Isi	57
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman	58
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pakaian	58
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Harus	59
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Jenis Batik	59
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Jasa Bank	60

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point (Initial Node)

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*.



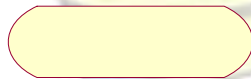
End Point (Activity Final Node)

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



Activity (Aktivitas)

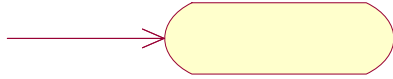
Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



Swimlane

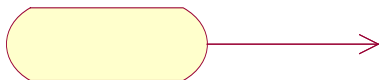
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.

Black Hole Activities

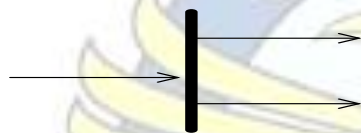


Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.

Miracle Activities

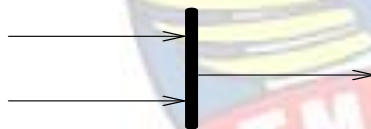


Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



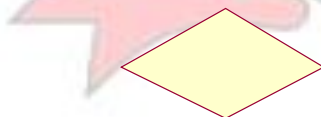
Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

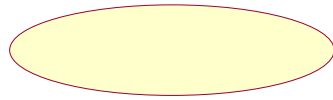
Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram

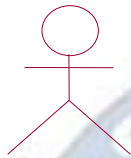


Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

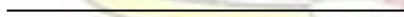
Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



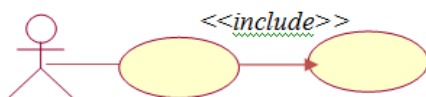
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



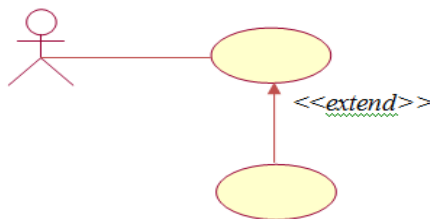
Include

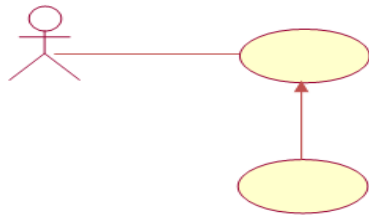
Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.





Generalization

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

Packages

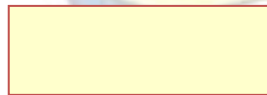
Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.



3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity

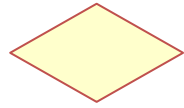
Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).

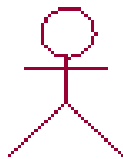




Relasi

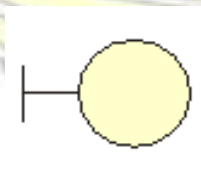
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

4. Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



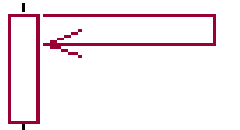
Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



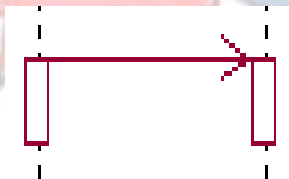
Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



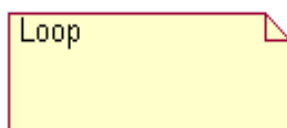
Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Looping logic

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan *interaction operator loop*.