

**ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA
PONDOK JUS BERBASIS MOBILE**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



OLEH :

	NIM	NAMA
1.	1722500018	YEKO KARDINI
2.	1722500041	ATIKA DHIA NISRINA
3.	1722500174	SANDIAWAN MUSTAFA HAFI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500018
Nama : Yeko Kardini
2. NIM : 1722500041
Nama : Atika Dhia Nisrina
3. NIM : 1722500174
Nama : Sandiawan Mustafa Hafi

Judul KP : Analisa Dan Perancangan *E-Commerce* Pada Pondok Jus Berbasis Mobile

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, Januari 2020

Nama

Tanda Tangan

1. Yeko Kardini
2. Atika Dhia Nisrina
3. Sandiawan Mustafa Hafi





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISA DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA
PONDOK JUS BERBASIS MOBILE**

	NIM	NAMA
1.	1722500018	YEKO KARDINI
2.	1722500041	ATIKA DHIA NISRINA
3.	1722500174	SANDIWAWAN MUSTAFA HAFI

Pangkalpinang, 4 Januari 2021

Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,
Pembimbing

Hengki, S.Kom, M.Kom
NIDN 02070490001



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. YEKO KARDINI (1722500018)
2. ATIKA DHIA NISRINA (1722500041)
3. SANDIWAWAN MUSTAFA HAFI (1722500174)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 28 September 2020 sampai dengan 4 Januari 2021 dengan baik.

Nama Instansi :PONDOK JUS

Alamat :Jl. Gabek 1

Pembimbing Praktek
Tanggal 4 Januari 2021

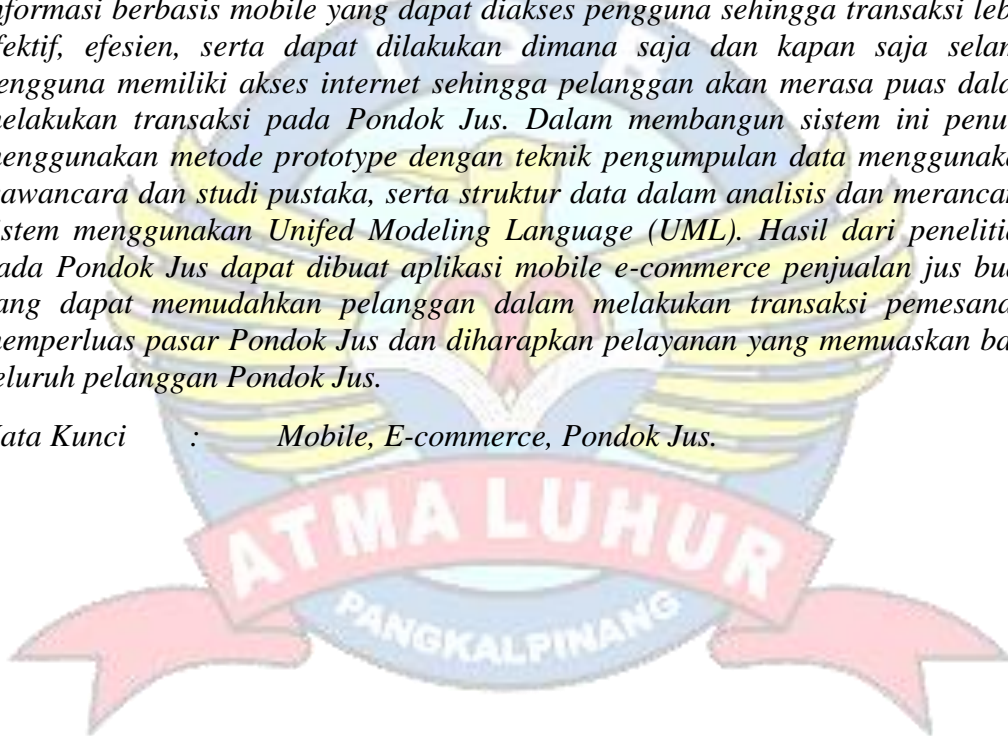


(Hengki)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat seperti di era milenial sekarang mampu memberikan efek yang cukup besar di bidang penjualan yang semakin ketat dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk pemasaran dan penjualan yang berkembang lebih maju. Pondok Jus merupakan salah satu warung yang bergerak di bidang penjualan minuman yang sedang populer di kota Pangkalpinang saat ini. Tempat ini menyediakan berbagai macam jus dengan macam-macam buah yang tersedia. Pondok jus ini masih menggunakan sistem penjualan yang manual sehingga menemukan permasalahan seperti keterbatasan dalam melakukan penjualan, konsumen yang menunggu antrian lama untuk memesan produk di toko dan pencatatan untuk penjualan jus yang masih kurang optimal. Dari permasalahan tersebut dapat dibuat solusi yaitu pembuatan sebuah sistem informasi berbasis mobile yang dapat diakses pengguna sehingga transaksi lebih efektif, efisien, serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pengguna memiliki akses internet sehingga pelanggan akan merasa puas dalam melakukan transaksi pada Pondok Jus. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan metode prototype dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi pustaka, serta struktur data dalam analisis dan merancang sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML). Hasil dari penelitian pada Pondok Jus dapat dibuat aplikasi mobile e-commerce penjualan jus buah yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan, memperluas pasar Pondok Jus dan diharapkan pelayanan yang memuaskan bagi seluruh pelanggan Pondok Jus.

Kata Kunci : Mobile, E-commerce, Pondok Jus.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek (KP) pada Pondok Jus dengan judul “Analisa Dan Perancangan E-Commerce Pada Pondok Jus Berbasis Mobile” yang merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Institut Sains Dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna sehingga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun serta tidak akan 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 didunia.
2. Orang tua kami tercinta, yang selalu memberikan dukungan, baik moral, materil, doa, semangat dan kasih sayang.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Bapak Hengki, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis sehingga Laporan Kerja Praktek ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan di Institut Sains Dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang dalam mengerjakan Laporan Kerja Praktek.

9. Pondok Jus yang telah bersedia memberikan bantuan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan ini.

Akhir kata penulis berharap sekiranya Laporan Kerja Praktek (KP) ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat serta mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis Laporan Kerja Praktek (KP) dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, Januari 2021



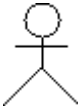



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
LEMBAR PERNYATAAN.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGSAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	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.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Model.....	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.5.3 Tools Pengembangan Sistem.....	4
BAB II.....	6
2.1 Definisi Analisa Sistem.....	6
2.2 Definisi Perancangan Sistem.....	6
2.3 Definisi E-commerce.....	7
2.4 Model Prototype.....	8
2.5 Metode Pengembangan Sistem.....	9
2.6 Tools Pengembangan Sistem.....	9
2.6.1 Mobile Commerce.....	9
2.6.2 Unified Modeling Language (UML).....	9



2.7	Studi Perpustakaan	13
BAB III		15
3.1	Profil Pondok Jus.....	15
3.2	Struktur Organisasi.....	15
3.3	Gambar Instansi.....	17
BAB IV		19
4.1	Analisa Proses	19
4.1.1	Proses Bisnis	19
4.1.2	Activity Diagram.....	20
4.2	Analisa Dokumen	24
4.2.1	Analisa Dokumen Keluaran.....	24
4.2.2	Analisa Dokumen Masukan	25
4.3	Perancangan Sistem yang Diusulkan	26
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan.....	26
4.3.2	Package Diagram	28
4.3.3	Use Case Diagram.....	29
4.3.4	Deskripsi Use Case Diagram	30
4.4	Rancangan Basis Data	35
4.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
4.4.2	Transformasi ERD ke LRS	36
4.4.3	Logical Record Structure (LRS)	37
4.4.4	Tabel.....	38
4.4.5	Spesifikasi Basis Data	39
4.5	Rancangan Struktur	44
4.5.1	Rancangan Layar.....	44
4.5.2	Sequence Diagram	55
4.5.3	Class Diagram	64
BAB V.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		69



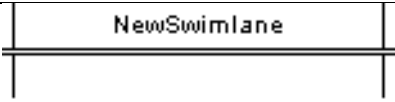

DAFTAR SIMBOL

Daftar Simbol *Use Case Diagram*


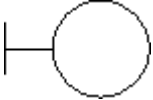
Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem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

Daftar Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas.
	End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.

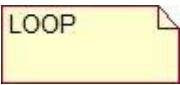
	<p>Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada <i>system</i>.</p>
	<p>Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah.</p>
	<p>Swimlane menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p>Transition State menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>.</p>

Daftar Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan <i>system</i>.</p>
	<p>Boundary menggambarkan interaksi antara 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.</p>

	<p>Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p>Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.</p>
	<p>Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario.</p>

Daftar Simbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Loop Menggambarkan perulangan dalam sequence</p>

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">NewClass</p> <p style="margin: 0;">- Attribute : int - attribute2 : int - attribute1 : int</p> <p style="margin: 0;">+ Method() : void + Method1() : void + Method2() : void</p> </div>	<p>Class Name Merupakan nama dari sebuah kelas.</p> <p>Attribute merupakan data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.</p> <p>Method adalah suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.</p>
<hr style="width: 100%;"/>	<p>Association Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.</p>

Daftar Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Gambar	Keterangan
	<p>Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.</p>
	<p>Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.</p>
<hr style="width: 100%;"/>	<p>Garis yang menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i>.</p>

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Ilustrasi Model Prototype</u>	7
<u>Gambar 3.1 Struktur Organisasi</u>	14
<u>Gambar 3.2 Pondok Jus</u>	16
<u>Gambar 3.3 Pondok Jus Tampak Depan</u>	17
<u>Gambar 4.1 Activity Diagram Pencatatan Data Produk</u>	19
<u>Gambar 4.2 Activity Diagram Pemesanan Secara Langsung ke Pondok Jus</u>	20
<u>Gambar 4.3 Activity Diagram Pemesanan Melalui Media Sosial Pondok Jus</u>	21
<u>Gambar 4.4 Activity Diagram Laporan Penjualan</u>	22
<u>Gambar 4.5 Package Diagram</u>	27
<u>Gambar 4.6 Use Case Diagram Master</u>	28
<u>Gambar 4.7 Use Case Diagram Transaksi</u>	28
<u>Gambar 4.8 Use Case Diagram Laporan</u>	29
<u>Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram (ERD)</u>	34
<u>Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS</u>	35
<u>Gambar 4.11 Logical Record Structure (LRS)</u>	36
<u>Gambar 4.12 Rancangan Struktur</u>	43
<u>Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Menu Utama</u>	44
<u>Gambar 4.14 Rancangan Layar Login Admin</u>	45
<u>Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Costumer</u>	46
<u>Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Produk</u>	47
<u>Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Kategori</u>	48
<u>Gambar 4.18 Rancangan Layar Login Costumer</u>	49
<u>Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Pemesanan</u>	50
<u>Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Konfirmasi Pembayaran</u>	51
<u>Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Nota</u>	52
<u>Gambar 4.22 Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan</u>	53
<u>Gambar 4.23 Sequence Diagram Login Admin</u>	54
<u>Gambar 4.24 Sequence Diagram Entry Costumer</u>	55
<u>Gambar 4.25 Sequence Diagram Entry Produk</u>	56
<u>Gambar 4.26 Sequence Diagram Entry Kategori</u>	57
<u>Gambar 4.27 Sequence Diagram Login Costumer</u>	58

<u>Gambar 4.28 Sequence Diagram Entry Pemesanan</u>	59
<u>Gambar 4.29 Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran</u>	60
<u>Gambar 4.30 Sequence Diagram Cetak Nota</u>	61
<u>Gambar 4.31 Sequence Diagram Lihat dan Cetak Laporan Pembayaran</u>	62
<u>Gambar 4.32 Class Diagram</u>	63

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 4.1 Tabel Admin</u>	37
<u>Tabel 4.2 Tabel Costumer</u>	37
<u>Tabel 4.3 Tabel Nota</u>	37
<u>Tabel 4.4 Tabel Pemesanan</u>	37
<u>Tabel 4.5 Tabel Konfirmasi Pembayaran</u>	37
<u>Tabel 4.6 Tabel Pilih</u>	37
<u>Tabel 4.7 Tabel Produk</u>	37
<u>Tabel 4.8 Tabel Kategori</u>	38
<u>Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin</u>	38
<u>Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Costumer</u>	39
<u>Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Nota</u>	39
<u>Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pemesanan</u>	40
<u>Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Konfirmasi Pembayaran</u>	41
<u>Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pilih</u>	41
<u>Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Produk</u>	42
<u>Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kategori</u>	43

DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran B-1 : Laporan Penjualan</u>	68
<u>Lampiran 1 : Surat Pengajuan Kerja Praktek</u>	69
<u>Lampiran 2 : Surat Balasan Pengajuan Kerja Praktek</u>	70
<u>Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP</u>	71
<u>Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan KP</u>	72

