

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA TOKO MEMIMORI CAKE
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA TOKO MEMIMORI CAKE
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 2022500025

Nama : Reza Rezita

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA TOKO MEMIMORI *CAKE*
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FAST*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 9 Juli 2024



Reza Rezita

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA TOKO MEMIMORI *CAKE* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL *FAST***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh


**Reza Rezita
2022500025**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 18 Juli 2024

Anggota Penguji


**Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom
NIDN. 0231087901**

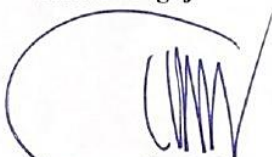
Dosen Pembimbing


**Yui Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001**

Kaprodi Sistem Informasi


**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Ketua Penguji


**Bambang Adiwidoto, M.Kom
NIDN. 0216107102**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


**Ellya Helmi, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TOKO MEMIMORI *CAKE* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FAST*”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi 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 skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

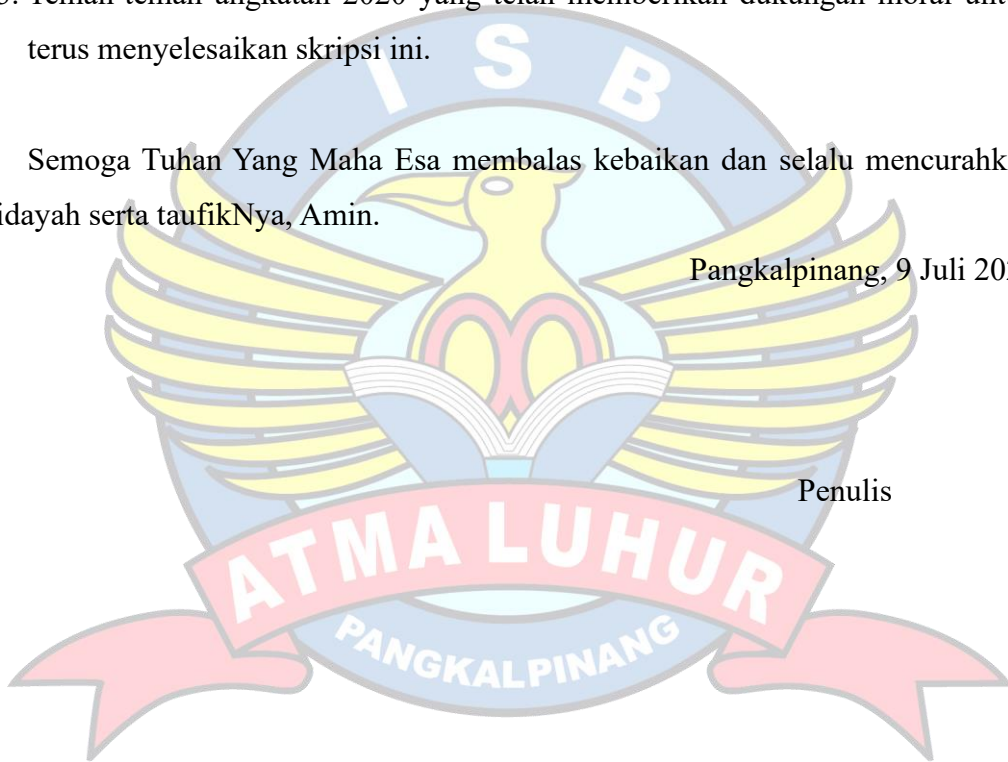
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua orang tua saya Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi, dan telah menjadi tujuan utama penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, 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 Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Ibu Hamidah, M.Kom., selaku dosen pembimbing program saya sehingga program untuk skripsi ini dapat terselesaikan.

10. Ibu Chaerunnisa selaku Pemilik dari Memimori Cake
11. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Luthfi Hamzah terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah menemani dan menjadi support system penulis untuk melewati hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi ini.
12. Kepada sahabat dan teman-temanku Sartika, Yustiza Dindiani, Irawati, Sintia, Zella Milanda, dan Melly Putri Maharani yang telah memberi dukungan, semangat dan motivasi sehingga terselesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 9 Juli 2024

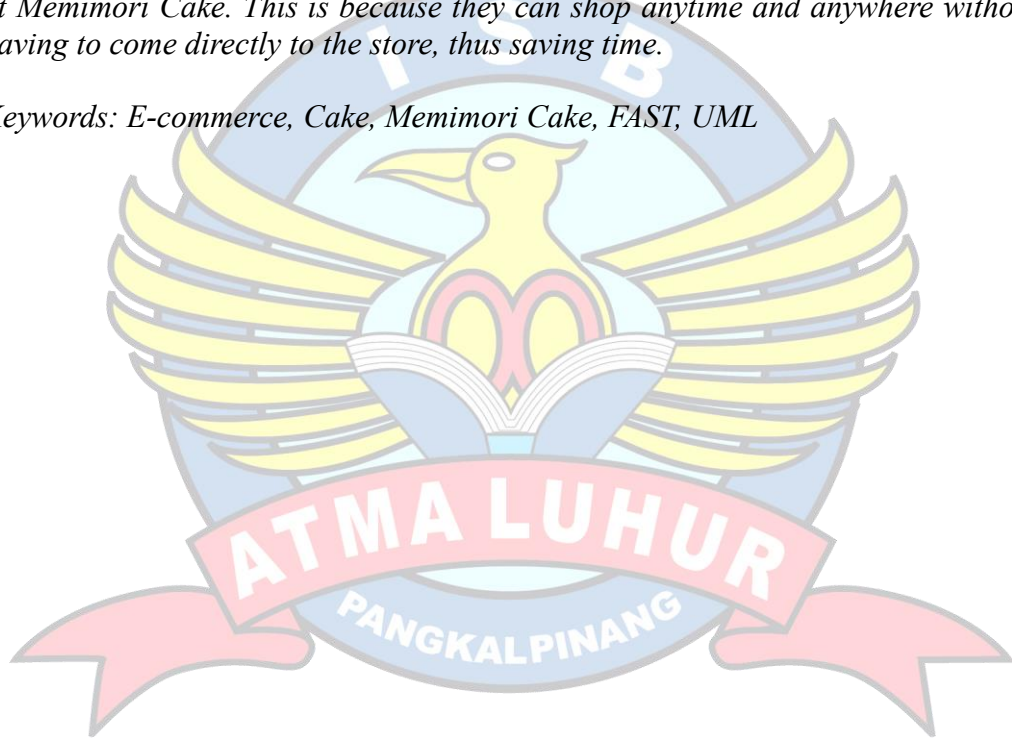
Penulis



ABSTRACT

Memimori Cake is a shop that operates in the field of making and selling cakes such as birthday cakes. Memimori Cake was created because it started from an owner who loves making cakes and being creative in the field of cakes. Memimori Cake has several obstacles in this process, including that product data processing in Memimori Cake is still done manually or conventionally, written receipts are still used for sales transactions as proof of payment, and all bookkeeping activity reports, including sales reports and product purchase reports are still not yet structured. to solve these problems, the purpose of this research is to create a new website for Memimori Cake Shop. To integrate this system with Focus on object-oriented creation, an approach that uses the Unified Modeling Language (UML) developed the FAST model as a basis. Compared to the past, more people are buying at Memimori Cake. This is because they can shop anytime and anywhere without having to come directly to the store, thus saving time.

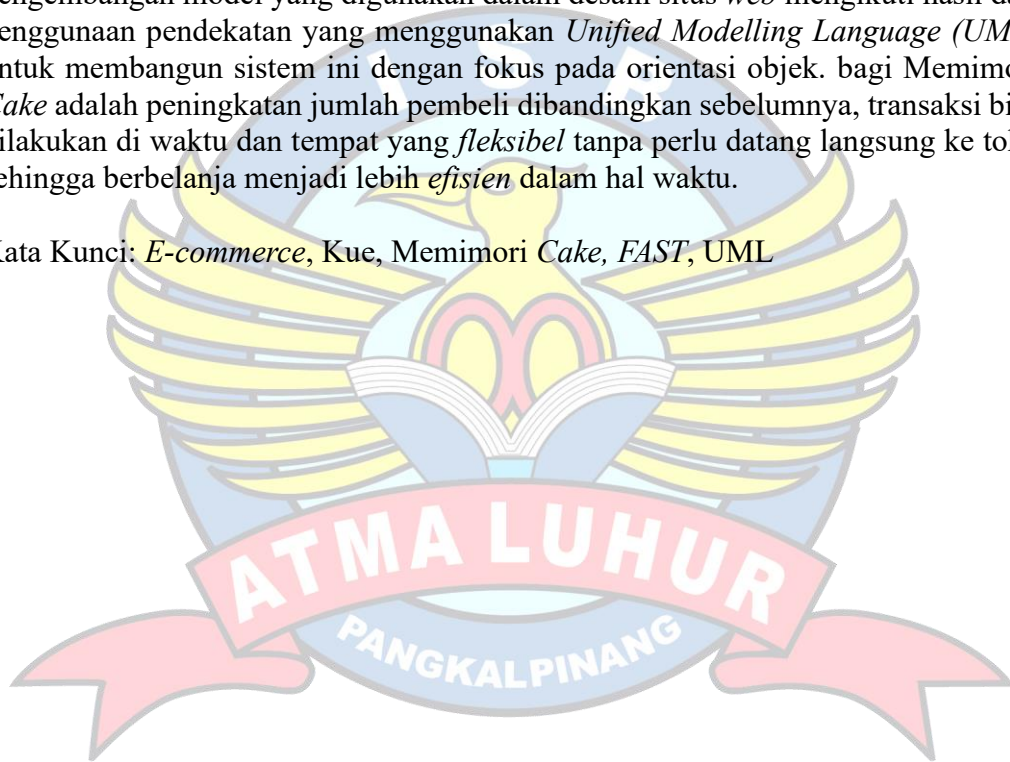
Keywords: E-commerce, Cake, Memimori Cake, FAST, UML



ABSTRAKSI

Memimori *Cake* adalah toko yang bergerak dibidang pembuatan dan penjualan kue seperti kue ulang tahun. Memimori *Cake* dibuat karena berawal dari owner yang senang membuat kue dan berkreasi dibidang kue. Memimori *Cake* memiliki beberapa kendala dalam proses tersebut diantara lainnya, bahwa pengolahan data produk di memimori *cake* masih dilakukan secara manual atau konvensional, kwitansi tertulis masih digunakan untuk transaksi penjualan sebagai bukti pembayaran, dan semua laporan aktivitas pembukuan, termasuk laporan penjualan dan laporan pembelian produk masih belum terstruktur. Tujuan penelitian ini untuk membuat *website* penjualan pada toko Memimori *Cake* supaya permasalahan tersebut teratasi. Dengan demikian, kebutuhan sistem didasarkan pada model *FAST*, dan pengembangan model yang digunakan dalam desain situs *web* mengikuti hasil dari penggunaan pendekatan yang menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* untuk membangun sistem ini dengan fokus pada orientasi objek. bagi Memimori *Cake* adalah peningkatan jumlah pembeli dibandingkan sebelumnya, transaksi bisa dilakukan di waktu dan tempat yang *fleksibel* tanpa perlu datang langsung ke toko sehingga berbelanja menjadi lebih *efisien* dalam hal waktu.

Kata Kunci: *E-commerce*, Kue, Memimori *Cake*, *FAST*, UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	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 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	5
2.3 Promosi	5
2.4 Model <i>FAST</i>	5
2.5 Metode Pengembangan Sistem	7
2.5.1 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	7
2.6 <i>Software</i> Pendukung.....	8

2.7 Penelitian Terdahulu.....	9
-------------------------------	---

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi	11
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	12
3.2.1 Metode Berorientasi Objek.....	12
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	12
3.3.1 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	12

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum.....	13
4.1.1 Sejarah Memimori <i>Cake</i>	13
4.1.2 Struktur Organisasi	13
4.1.3 Tugas dan Wewenang.....	14
4.2 <i>FAST (Framework for the Application of System Thinking)</i>	14
4.2.1 Definisi Lingkup (<i>Scope Definition</i>).....	14
4.2.2 Analisa Proses Bisnis	14
4.3 <i>Activity Diagram</i>	16
4.4 Analisa Keluaran	20
4.5 Analisa Masukan	21
4.6 Identifikasi Kebutuhan.....	22
4.7 <i>Package Diagram</i>	26
4.8 <i>Use Case Diagram</i>	27
4.9 <i>Deskripsi Use Case</i>	29
4.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	34
4.11 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	35
4.12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	36
4.13 Tabel.....	37
4.14 Spesifikasi Basis Data	39
4.15 Rancangan Antar Muka.....	45
4.15.1 Rancangan Keluaran.....	45

4.15.2 Rancangan Masukan.....	46
4.16 Rancangan Layar.....	49
4.17 <i>Sequence Diagram</i>	64
4.18 <i>Class Diagram</i>	81
4.19 <i>Deployment Diagram</i>	82

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	86
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	89
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	93
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....	97
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	104
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	107
LAMPIRAN G LEMBAR PLAGIASI.....	109
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS	111



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>FAST</i>	6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	13
Gambar 4.2 Proses Pendataan Produk	16
Gambar 4.3 Proses Pemesanan Produk Secara Langsung	17
Gambar 4.4 Proses Pemesanan Produk Melalui WA	18
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	19
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	26
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin	27
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	28
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	34
Gambar 4.10 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	35
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	36
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	49
Gambar 4.13 Rancangan Layar Lihat Data Pelanggan	49
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Produk.....	50
Gambar 4.15 Rancangan Layar Data Produk.....	50
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Ongkir	51
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Ongkir	51
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Pesanan Langsung	52
Gambar 4.19 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan Langsung.....	52
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan Antar	53
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Data Pembayaran	53
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pengiriman	54
Gambar 4.23 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	54
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Nota.....	55
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tambah Nota	55
Gambar 4.26 Rancangan Layar Laporan Penjualan Pesanan Langsung.....	56
Gambar 4.27 Rancangan Layar Laporan Penjualan Pesanan Antar.....	56

Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	57
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>Register</i> Pelanggan.....	57
Gambar 4.30 Rancangan Layar Lihat Produk.....	58
Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan Antar.....	59
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan Antar.....	59
Gambar 4.33 Rancangan Layar Data Pesanan.....	60
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>History</i> Pesanan.....	61
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pembayaran.....	62
Gambar 4.36 Rancangan Layar Status Pengiriman.....	63
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	64
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pelanggan.....	64
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Produk.....	65
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Produk.....	66
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Ongkir.....	67
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Ongkir.....	68
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pesanan Langsung.....	69
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan Langsung.....	70
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan Antar.....	71
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pembayaran.....	71
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pengiriman.....	72
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman.....	73
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota.....	74
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan Pesanan Langsung.....	75
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan Pesanan Antar.....	76
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	76
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Register Pelanggan.....	77
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk.....	78
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	79
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> History Pesanan.....	79
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pembayaran.....	80
Gambar 4.58 <i>Class Diagram</i>	81

Gambar 4.59 *Deployment Diagram*82



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	37
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan	37
Tabel 4.3 Tabel Pilih.....	37
Tabel 4.4 Tabel Produk.....	37
Tabel 4.5 Tabel Isi	38
Tabel 4.6 Tabel Pesanan Antar	38
Tabel 4.7 Tabel Pesanan Langsung	38
Tabel 4.8 Tabel Ongkir.....	38
Tabel 4.9 Tabel Pembayaran	38
Tabel 4.10 Tabel Nota	39
Tabel 4.11 Tabel Pengiriman.....	39
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	39
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	40
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih.....	40
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk.....	41
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan Isi	42
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan Antar	42
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan Langsung.....	43
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Ongkir	43
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	44
Tabel 4.21 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota.....	44
Tabel 4.22 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota	87
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	88
Lampiran B-1 Data Produk	90
Lampiran B-2 Pesanan <i>Online</i>	91
Lampiran B-3 Bukti Transfer	92
Lampiran C-1 Rancangan Nota.....	94
Lampiran C-2 Rancangan Laporan Penjualan Langsung.....	95
Lampiran C-3 Rancangan Laporan Penjualan Antar	96
Lampiran D-1 Rancangan Data Pelanggan.....	98
Lampiran D-2 Data Produk.....	99
Lampiran D-3 Data Pesanan Langsung.....	100
Lampiran D-4 Data Pesanan Antar	101
Lampiran D-5 Data Pembayaran.....	102
Lampiran D-6 Data Pengiriman.....	103
Lampiran E-1 Surat Permohonan Riset	105
Lampiran E-2 Surat Balasan Riset	106
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan.....	108
Lampiran G-1 Lembar Plagiasi.....	110
Lampiran H-1 Biodata Penulis.....	112

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



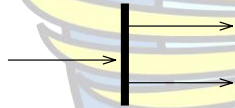
End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



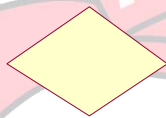
Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



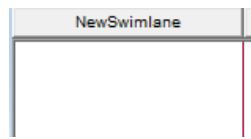
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar, atau salah.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pembagian, atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

2. Simbol Use Case Diagram

Actor

Menggambarkan orang, atau sistem yang menyediakan, atau menerima informasi dari sistem, atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case

Menggambarkan *fungsi* dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham, dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

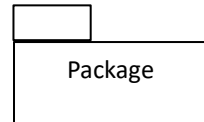


Extend

Merupakan relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu.



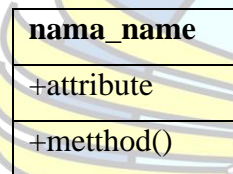
3. Simbol *Package Diagram*



Package

Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

4. Simbol *Class Diagram*



Class Name

Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

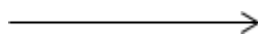
Adalah data yang dimiliki suatu dalam suatu kelas.

Method/Operasi

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Association (Asosiasi)

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.



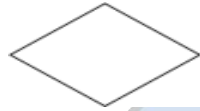
5. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity



Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

Relationship



Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.

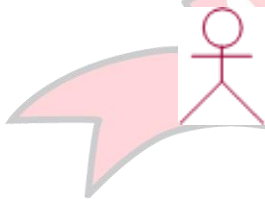
Garis



Menghubungkan entitas dengan *relationship*.

6. Simbol *Sequence Diagram*

Actor (aktor)



Menggambarkan orang, *system*, atau *external* entitas.

Entity



Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.

Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu, atau lebih *actor* dengan sistem.

Control

Mengambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasi perilaku sistem, dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama, dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan *obyek*, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*.



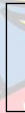
Obyek (Objek)

Menyatakan suatu objek yang berinteraksi pesan.

nama objek :
nama kelas

Waktu Aktif

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.



Pesan Tipe Create

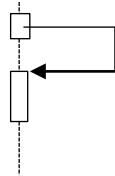
Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

<<create>>



Pesan Tipe Call

Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.



Pesan Tipe Send

Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.

