

**PENINGKATAN DAYA SAINGAN TOKO VAPE FAMILY
VAPORSHOP PANGKALPINANG MELALUI
IMPLEMENTASI E-COMMERCE**

SKRIPSI

MUHAMAD ARIDAFAMRULLAH

1922500123

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2023

**PENINGKATAN DAYA SAINGAN TOKO VAPE FAMILY
VAPORSHOP PANGKALPINANG MELALUI
IMPLEMENTASI E-COMMERCE**

SKRIPSI

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



MUHAMAD ARIDAF A AMRULLAH

1922500123

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500123
Nama : Muhamad Aridafa Amrullah
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : *PENINGKATAN DAYA SAINGAN TOKO VAPE FAMILY VAPORSHOP PANGKALPINANG MELALUI IMPLEMENTASI E-COMMERCE*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program sarjana 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 mendapatkansanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 20 Juli 2023



Muhamad Aridafa Amrullah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

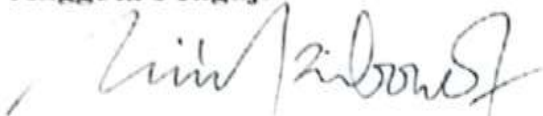
**PENINGKATAN DAYA SAINGAN TOKO VAPE FAMILY VAPORSHOP
PANGKALPINANG MELALUI IMPLEMENTASI E-COMMERCE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Aridafa Amrullah
1922500123**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 25 Juli 2023

Anggota Penguji



**Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom
NIDN. 0226037701**

Kaprodi Sistem Informasi



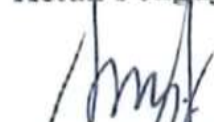
**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Dosen Pembimbing

an


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

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Agustus 2023

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



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi 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. 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 Drs. Harry Sudjikianto, MM., MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., 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. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman Angkatan 2019 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, 20 Juli 2023

Penulis

Abstract

This thesis aims to analyze and implement e-commerce as a strategy to increase the competitiveness of the Vape Family Vaporshop Shop in Pangkalpinang. In an increasingly advanced digital era, the presence of e-commerce has opened up new opportunities for the retail industry, including the vape industry. Physical stores are facing increasingly fierce competition from e-commerce platforms that offer the convenience and ease of shopping online. This research was conducted through observation, interviews, and data analysis to gain an in-depth understanding of the challenges faced by physical vape shops and the potential benefits that can be obtained through the implementation of e-commerce. In addition, this research also studies strategies and best practices in optimizing e-commerce platforms, such as the use of social media, SEO (Search Engine Optimization), and safe and convenient payment features. The results of this study indicate that the implementation of e-commerce provides significant benefits for the Vape Family Vaporshop Shop. With an e-commerce platform, stores can reach a wider range of potential customers, both in Pangkalpinang and outside the city. Stores can also increase customer satisfaction through an easy shopping experience, prompt delivery service, and a wide selection of products available online

Keywords : Vape Shop, E-commerce, Information Systems, Online Shop, MYSQL, OOAD,FAST



Abstraksi

Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis dan mengimplementasikan e-commerce sebagai strategi untuk meningkatkan daya saing Toko Vape Family Vaporshop di Pangkalpinang. Dalam era digital yang semakin maju, kehadiran e-commerce telah membuka peluang baru bagi industri ritel, termasuk industri vape. Toko fisik menghadapi persaingan yang semakin ketat dari platform e-commerce yang menawarkan kenyamanan dan kemudahan berbelanja secara online. Penelitian ini dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan analisis data untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang tantangan yang dihadapi oleh toko vape fisik dan potensi keuntungan yang dapat diperoleh melalui implementasi e-commerce. Selain itu, penelitian ini juga mempelajari strategi dan praktik terbaik dalam mengoptimalkan platform e-commerce, seperti penggunaan media sosial, SEO (Search Engine Optimization), dan fitur pembayaran yang aman dan nyaman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi e-commerce memberikan keuntungan yang signifikan bagi Toko Vape Family Vaporshop. Dengan adanya platform e-commerce, toko dapat menjangkau pelanggan potensial yang lebih luas, baik di Pangkalpinang maupun di luar kota. Toko juga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan melalui pengalaman berbelanja yang mudah, layanan pengiriman yang cepat, dan berbagai pilihan produk yang tersedia secara online.

Kata Kunci : Toko *Vape*, *E-commerce*, Sistem Informasi Berbasis Web, Toko Online, MYSQL, OOAD, Fast.



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Sistem	6
2.2 Pengertian Infomasi.....	6
2.3 Pengertian Sistem Informasi	6
2.4 Implementasi E-commerce	6
2.5 E-Commerce	7
2.6 Vapor	7
2.7 Internet	8
2.8 Website	8
2.9 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	8
2.10 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	8
2.11 Model Pengembangan Sistem.....	9
2.11.1 Model Framewok for the Application of System Thinking (FAST).....	9
2.12 Metode Pengembangan Sistem.....	10
2.12.1 Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD).....	10

2.13	Tools Pengembangan Sistem.....	11
2.13.1	<i>Tools Unified ModelLing Language (UML)</i>	11
2.13.2	Jenis Unified ModelLing Language (UML).....	11
2.14	Perancang Basis Data.....	12
2.15	Software Pendukung	13
2.16	Toko Family Vaporshop Pangkalpinang	14
2.17	Tinjauan Pustaka.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	19
3.1.1	Metode Pengumpulan Data	19
3.2	Metode Pengembangan Software.....	19
3.3	Tahapan <i>Model Framework For the Application of System Thinking</i> (FAST).....	20
3.4	Metode Pengembangan Sistem Informasi	21
3.4.1	Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD).....	21
3.5	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem Informasi.....	22
3.5.1	Unified ModelLing Language (UML)	22
3.5.2	Jenis Unified ModelLing Language (UML)	22
3.6	Kerangka Peneliti.....	24
BAB IV PEMBAHASAN.....		25
4.1	Sejarah Family Vaporshop Pangkalpinang.....	25
4.2	Struktur Organisasi Family Vaporshop Pangkalpinang.....	25
4.3	Tugas dan Wewenang.....	26
4.4	Analisis dan Proses Bisnis	26
4.5	Activity Diagram	28
4.6	Analisa Keluaran dan Masukan	31
4.6.1	Analisa Keluaran	31
4.6.2	Analisa Masukan	32
4.7	Identifikasi Kebutuhan.....	33
4.8	Package Diagram	35
4.9	Usecase Diagram	36
4.10	Deskripsi Usecase berdasarkan aktor admin	37
4.10.1	Deskripsi Usecase berdasarkan aktor pelanggan.....	40
4.12	TRANSFORMASI ERD KE LRS	43
4.13	Logical Record Structure (LRS).....	44

4.14	Tabel	45
4.15	Spesifikasi Basis Data.....	47
4.16	Rancangan Keluaran	51
4.17	Rancangan Masukan	52
4.18	Struktur Tampilan	54

BAB V KESIMPULAN74

5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	74

DAFTAR PUSTAKA75

LAMPIRAN.....79

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN79

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....82

LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN SISTEM SUSULAN.....86

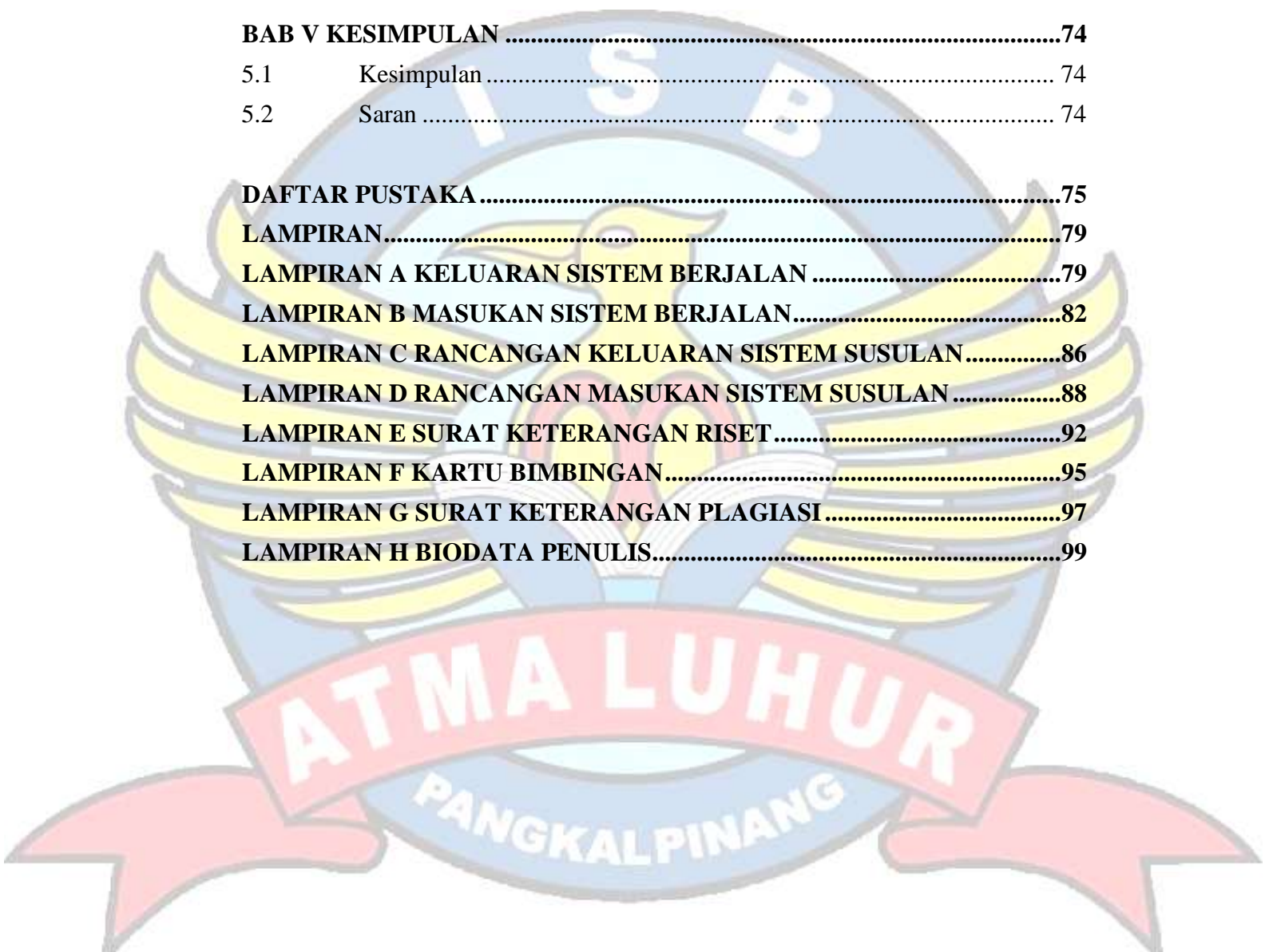
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN SISTEM SUSULAN88

LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....92

LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....95

LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....97

LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Model Fast.....	20
Gambar 3. 2	Kerangka Penelitian	24
Gambar 4. 1	Struktur Organisasi.....	25
Gambar 4. 2	Activity Diagram Pendataan Data Produk	28
Gambar 4. 3	Activity Diagram Penjualan Produk Ke Pelanggan	29
Gambar 4. 4	Activity Diagram Catatan Data Laporan Penjualan	30
Gambar 4. 5	Package Diagram.....	35
Gambar 4. 6	Usecase Diagram Aktor Admin	36
Gambar 4. 7	Usecase Diagram Aktor Pelanggan.....	37
Gambar 4. 8	ERD (ENTRY RELATIONSHIP DIAGRAM)	42
Gambar 4. 9	Transformasi ERD ke LRS	43
Gambar 4. 10	Logical Record Structure (LRS).....	44
Gambar 4. 11	Struktur Tampilan	54
Gambar 4. 12	Rancangan Layar Login	55
Gambar 4. 13	Rancangan Layar Dashboard.....	56
Gambar 4. 14	Rancangan Layar Pelanggan	56
Gambar 4. 15	Rancangan Layar Kategori.....	57
Gambar 4. 16	Rancangan Layar produk.....	57
Gambar 4. 17	Rancangan Layar Pesanan.....	58
Gambar 4. 18	Rancangan Layar Pembayaran	58
Gambar 4. 19	Rancangan Layar Pengiriman	59
Gambar 4. 20	Rancangan Layar Jasa Kirim.....	59
Gambar 4. 21	Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	59
Gambar 4. 22	Rancangan Layar Halaman Utana.....	60
Gambar 4. 23	Rancangan Layar Daftar Pelanggan	60
Gambar 4. 24	Rancangan Layar Tambah Keranjang	61
Gambar 4. 25	Rancangan layer Check out.....	61
Gambar 4. 26	Sequence Diagram Admin	62
Gambar 4. 27	Sequence Diagram Daftar Akun.....	63
Gambar 4. 28	Sequence Diagram Kategori.....	64
Gambar 4. 29	Sequence Diagram Pesanan.....	65
Gambar 4. 30	Sequence Diagram Produk	66
Gambar 4. 31	Sequence Diagram Jasa Kirim	66.
Gambar 4. 32	Sequence Diagram Laporan Penjualan.....	67
Gambar 4. 33	Sequence Diagram Lihat Pesanan	68
Gambar 4. 34	Sequence Diagram Lihat Pengiriman.....	69
Gambar 4. 35	Sequence Diagram Pembayaran	70
Gambar 4. 36	Sequence Diagram Login Pelanggan	71
Gambar 4. 37	Class Diagram	72
Gambar 4. 38	Development Diagram	73

DAFTAR TABLE

Table 4. 1	Pelanggan	45
Table 4. 2	Pesanan.....	45
Table 4. 3	Pembayaran.....	45
Table 4. 4	Produk	45
Table 4. 5	Kategori.....	46
Table 4. 6	Pengiriman	46
Table 4. 7	Jasa Kirim	46
Table 4. 8	Ada	46
Table 4. 9	Admin.....	46
Table 4. 10	Spesifikasi Basis Data Pelanggan	47
Table 4. 11	Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	47
Table 4. 12	Spesifikasi Basis Data Pembayaran	48
Table 4. 13	Spesifikasi Basis Data Produk	49
Table 4. 14	Spesifikasi Basis Data Kategori.....	49
Table 4. 15	Spesifikasi Basis Data Pengiriman	50
Table 4. 16	Spesifikasi Basis Data Jasa Kirim.....	50
Table 4. 17	Spesifikasi Basis Data Dapat	50
Table 4. 18	Spesifikasi Basis Data Admin.....	51
Table 4. 19	Struktur Tampilan	54



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	79
Lampiran A - 1 Nota Pembelian.....	80
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan	81
LAMPIRAN B.....	82
Lampiran B - 1 Produk	83
Lampiran B - 2 Kategori.....	84
Lampiran B - 3 Pesanan.....	85
LAMPIRAN C.....	86
Lampiran C - 1 Penjualan	87
LAMPIRAN D.....	88
Lampiran D - 1 Data Pelanggan	89
Lampiran D - 2 Data Kategori	90
Lampiran D - 3 Data Produk	91
Lampiran D - 4 Data Pesanan.....	92
Lampiran D - 5 Data Pembayaran	93
Lampiran D - 6 Data Pengiriman.....	94
LAMPIRAN E.....	95
Lampiran E - 1 Surat Pengantar Riset	96
Lampiran E - 2 Surat Balasan Riset.....	97
LAMPIRAN F.....	98
Lampiran F - 2 Kartu Bimbingan	99
LAMPIRAN G.....	100
Lampiran G - 1 Keterangan plagiat	101
LAMPIRAN H.....	102
Lampiran H - 1 Biodata Penulis	103

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



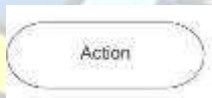
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas



Activity

Menggambarkan proses bisnis



State Transition

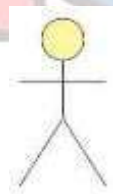
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*



Decision

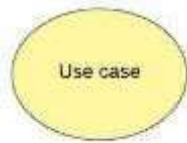
Menggambarkan keputusan/pilihan

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem



Use Case

Menggambarkan fungsional dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaannya



Association

Menggambarkan hubungan antara *use case* dan aktor

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



Entity

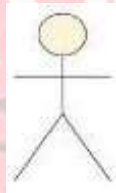
Menggambarkan objek – objek dasar yang terkait dalam sistem



Relationship/Relasi

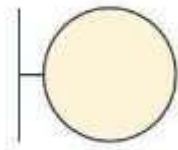
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara satu atau lebih *entity*

Simbol Sequence Diagram



Actor

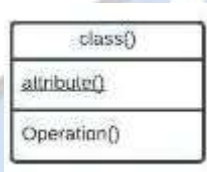
Menggambarkan orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi



Boundary

Menggambarkan interaksi antar satu atau lebih actor dengan sistem yang bergantung dengan pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem

Simbol Class Diagram



Class

Himpunan dari objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama

Attribute

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu class

Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh class



Association

Menggambarkan penghubung antar class

