

**PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BERBASIS *ELECTRONIC*
*COMMERCE (E-COMMERCE) BUSINESS TO CUSTOMER***
(Studi Kasus : Penjualan Pakaian)

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

Oleh :

Perista Inpakanda Ginting
11.304.0309



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JUNI 2017**

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI	2-1
2.1 Definisi Sistem	2-1
2.2 Elemen Sistem	2-1
2.3 Definisi Informasi	2-2
2.4 Nilai Informasi	2-3
2.5 Sistem Informasi	2-4
2.6 Komponen Sistem Informasi	2-4
2.7 Penjualan	2-5
2.8 Faktor – Faktor Penjualan	2-5
2.9 Definisi <i>E-Commerce</i>	2-5
2.10 Komponen Dalam <i>E-Commerce</i>	2-6
2.11 <i>E-Commerce Retail (Business to Customer / B2C)</i>	2-7
2.12 <i>Structured System Analysis and Design Method (SSADM)</i>	2-7
2.12.1 Teknik <i>Structured system Analysis and Design Method (SSADM)</i>	2-8
2.12.2 Stage <i>Structured system Analysis and Design Method (SSADM)</i>	2-8
2.13 Diagram Sebab Akibat	2-10

2.13.1 Karakteristik Diagram Sebab dan Akibat	2-11
2.13.2 Keuntungan Diagram Sebab dan Akibat.....	2-11
2.14 Penelitian Terdahulu	2-12
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Alur Tugas Akhir	3-1
3.2 Peta Analisis	3-3
3.3 Analisis Manfaat dan Solusi Sistem Penjualan Berbasis <i>Electronic Commerce (E-Commerce) Business to Customer</i>	3-4
3.4 Kerangka Berpikir Teoritis	3-6
BAB 4 PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	4-1
4.1 Perancangan Sistem Penjualan Berbasis <i>Electronic Commerce (E-Commerce) Business to Customer</i>	4-1
4.1.1 Analisis Lingkup Sistem	4-1
4.1.2 Analisis Alur Aktivitas	4-2
4.1.3 Analisis Pelaku Sistem.....	4-3
4.1.4 Analisis Dokumen Terkait	4-3
4.1.5 Identifikasi Pihak Yang Menerima Informasi.....	4-4
4.1.6 Objektif Sistem	4-5
4.1.7 Identifikasi Requirement Sistem Informasi	4-5
4.1.8 Identifikasi <i>Business System Option</i>	4-7
4.1.9 Identifikasi Struktur Proses.....	4-8
4.1.10 Perancangan <i>Input/Output</i>	4-11
4.1.11 <i>Input / Output Description</i>	4-17
4.1.12 Identifikasi <i>External Entity</i>	4-18
4.2 <i>Develop Required Data Model</i>	4-18
4.2.1 Penetapan <i>Logical Data Structure</i>	4-19
4.2.2 Deskripsi <i>Entitas Structure Data Logic</i>	4-20
4.3 <i>Drive System Fuction</i>	4-22
4.3.1 <i>Function Clasification</i>	4-22
4.3.2 <i>Function and Event Deskripsi</i>	4-23
4.3.3 <i>User and Function Matrix</i>	4-23

4.3.4 <i>I/O structure Dialogue</i>	4-24
4.3.5 <i>Prototype Pathway</i>	4-28
4.3.6 <i>Screenshot Purwarupa</i>	4-33
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	5-1
5.1 Kesimpulan	5-1
5.2 Saran.....	5-1
DAFTAR PUSTAKA	xiii

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	2-12
Tabel 3. 1 Langkah Analisis.....	3-3
Tabel 3. 2 Hasil Analisis Peran Perancangan Model Penjualan Berbasis <i>e-commerce</i>	3-5
Tabel 3. 3 Analisis Penggunaan Konsep SSADM	3-6
Tabel 4. 1 Entitas Eksternal.....	4-2
Tabel 4. 2 Analisis Pelaku Sistem.....	4-3
Tabel 4. 3 Analisis Dokumen.....	4-4
Tabel 4. 4 Pihak Penerima Informasi	4-4
Tabel 4. 5 Objektivitas Sistem.....	4-5
Tabel 4. 6 <i>Requirement Catalogue</i>	4-6
Tabel 4. 7 Deskripsi Proses.....	4-8
Tabel 4. 8 <i>Input Output Description</i>	4-17
Tabel 4. 9 Entitas Eksternal	4-18
Tabel 4. 10 Deskripsi <i>Logical Data Structure</i>	4-19
Tabel 4. 11 Deskripsi <i>Entitas Customer</i>	4-20
Tabel 4. 12 Deskripsi Entitas Pemesanan	4-20
Tabel 4. 13 Deskripsi Entitas Stok Barang.....	4-21
Tabel 4. 14 Deskripsi Entitas Pembayaran.....	4-21
Tabel 4. 15 Deskripsi Entitas Pengiriman.....	4-21
Tabel 4. 16 Deskripsi Entitas Rekapitulasi Penjualan.....	4-22
Tabel 4. 17 <i>Function Classification</i>	4-22
Tabel 4. 18 <i>Funtion And Clasification</i>	4-23
Tabel 4. 19 <i>User Role</i>	4-23
Tabel 4. 20 Prototype Pathway Pengecekan Identitas Customer	4-29
Tabel 4. 21 Prototype Pathway Pembuatan akun <i>Customer</i>	4-29
Tabel 4. 22 Prototype Pathway Pencatatan Jenis Barang.....	4-30
Tabel 4. 23 Prototype Pathway Pencatatan Stok Barang	4-30
Tabel 4. 24 Prototype Pathway Konfirmasi Ketersediaan Barang	4-31
Tabel 4. 25 Prototype Pengecekan Bukti Pembayaran.....	4-31
Tabel 4. 26 Prototype Pathway Pengemasan Paket Barang	4-32
Tabel 4. 27 Prototype Pathway Pemberian Resi Pengiriman	4-32

DAFTAR GAMBAR



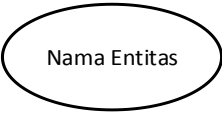
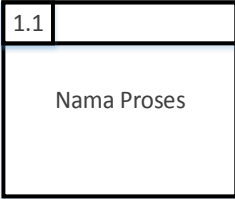

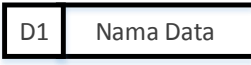



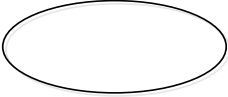
Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir	1-3
Gambar 2. 1 Elemen Sistem [KRI08]	2-1
Gambar 2. 2 Bagan <i>Business to Customer</i> (B2C) [PRA15].....	2-7
Gambar 2. 3 <i>Modules and Stage SSADM</i> [GOO95]	2-10
Gambar 2. 4 Diagram Sebab Dan Akibat [KEL95]	2-11
Gambar 3. 1 Alur Tugas Akhir.....	3-2
Gambar 3. 2 Peta Analisis	3-3
Gambar 3. 3 Diagram Analisis Masalah Tugas Akhir	3-5
Gambar 3. 4 Kerangka Berpikir Teoritis.....	3-7
Gambar 4. 1 Lingkup Sistem.....	4-1
Gambar 4. 2 Alur Aktifitas.....	4-3
Gambar 4. 3 Struktur Proses	4-10
Gambar 4. 4 Data Flow Diagram Proses Utama	4-13
Gambar 4. 5 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1	4-14
Gambar 4. 6 Data Flow Diagram Level 2 Proses 2.....	4-15
Gambar 4. 7 Data Flow Diagram Level 2 Proses 3.....	4-15
Gambar 4. 8 Data Flow Diagram Level 2 Proses 4.....	4-16
Gambar 4. 9 Data Flow Diagram Level 2 Proses 6.....	4-16
Gambar 4. 10 <i>Logical Data Structure</i>	4-19
Gambar 4. 11 I/O Structure Dialogue Pengecekan Identitas <i>Customer</i>	4-24
Gambar 4. 12 I/O Structure Dialogue Pembuatan Akun <i>Customer</i>	4-25
Gambar 4. 13 I/O Structure Dialogue Pencatatan Jenis Barang.....	4-25
Gambar 4. 14 I/O Structure Dialogue Pencatatan Stok Barang	4-26
Gambar 4. 15 I/O Structure Dialogue Konfirmasi Ketersediaan Barang	4-27
Gambar 4. 16 I/O Structure Dialogue Pengecekan Bukti Pembayaran.....	4-28
Gambar 4. 17 <i>screenshot</i> purwarupa – Pendaftaran Identitas <i>Customer</i>	4-33
Gambar 4. 18 <i>screenshot</i> purwarupa – <i>Login Customer</i>	4-33
Gambar A. 1 <i>screenshot</i> purwarupa – Halaman Produk.....	A-1
Gambar A. 2 <i>screenshot</i> purwarupa – Detail Produk.....	A-1
Gambar A. 3 <i>screenshot</i> purwarupa – Pengecekan Stok Barang Tersedia	A-2
Gambar A. 4 <i>screenshot</i> purwarupa – Pembayaran	A-2
Gambar A. 5 <i>screenshot</i> purwarupa – Pengecekan Pengiriman Barang	A-3
Gambar A. 6 <i>screenshot</i> purwarupa – <i>Login Admin</i>	A-3
Gambar A. 7 <i>screenshot</i> purwarupa – <i>Update / Delete Barang</i>	A-4
Gambar A. 8 <i>screenshot</i> purwarupa – Total Belanja	A-4


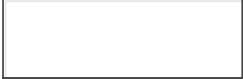


Gambar A. 9 <i>screenshot</i> purwarupa – Status Pemesanan.....	A-5
Gambar A. 10 <i>screenshot</i> purwarupa – <i>Testimoni Customer</i>	A-5
Gambar A. 11 <i>screenshot</i> purwarupa – Lupa <i>Password</i>	A-6

DAFTAR LAMPIRAN

A.	Lampiran A Rancangan Antarmuka Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce	A-1
----	---	-----

DAFTAR SIMBOL

No	Representasi	Simbol	Keterangan
1.	Diagram Konteks		Simbol tersebut menggambarkan suatu sistem.
			Simbol tersebut menggambarkan alur data dan informasi di dalam lingkungan sistem.
			Simbol tersebut menggambarkan sebuah entitas luar yang berkaitan dengan sistem.
2.	<i>Data Flow Diagram</i>		Simbol tersebut menggambarkan proses atau fungsi yang terdapat pada sistem.
			Simbol tersebut menggambarkan alur data dan informasi yang mengalir dari satu proses ke proses lainnya di dalam lingkungan sistem.
			Simbol tersebut menggambarkan penyimpanan data.
			Simbol tersebut menggambarkan sebuah entitas luar yang berkaitan dengan sistem.
			Simbol tersebut menggambarkan duplikasi sebuah entitas luar yang berkaitan dengan sistem.
			Menggambarkan aliran data atau relasi yang menghubungkan antara eksternal entitas dengan eksternal entitas.
3.	Alur Tugas Akhir dan Peta Analisis		Menggambarkan masukan untuk melakukan analisis dan menggambarkan keluaran yang diperoleh dari hasil analisis.

No	Representasi	Simbol	Keterangan
			Menggambarkan bagian, elemen atau objek yang dianalisis dari sistem yang sedang digunakan, yang didalamnya terdapat langkah-langkah analisis sistem.
			Menggambarkan langkah atau kegiatan analisis yang dilakukan untuk menghasilkan keluaran.
			<i>Off pages</i> merupakan simbol yang berfungsi untuk menggambarkan perpindahan aktivitas dari satu halaman ke halaman selanjutnya.
			Menggambarkan arah dari <i>input</i> ke langkah analisis dan langkah analisis ke keluaran (<i>output</i>).