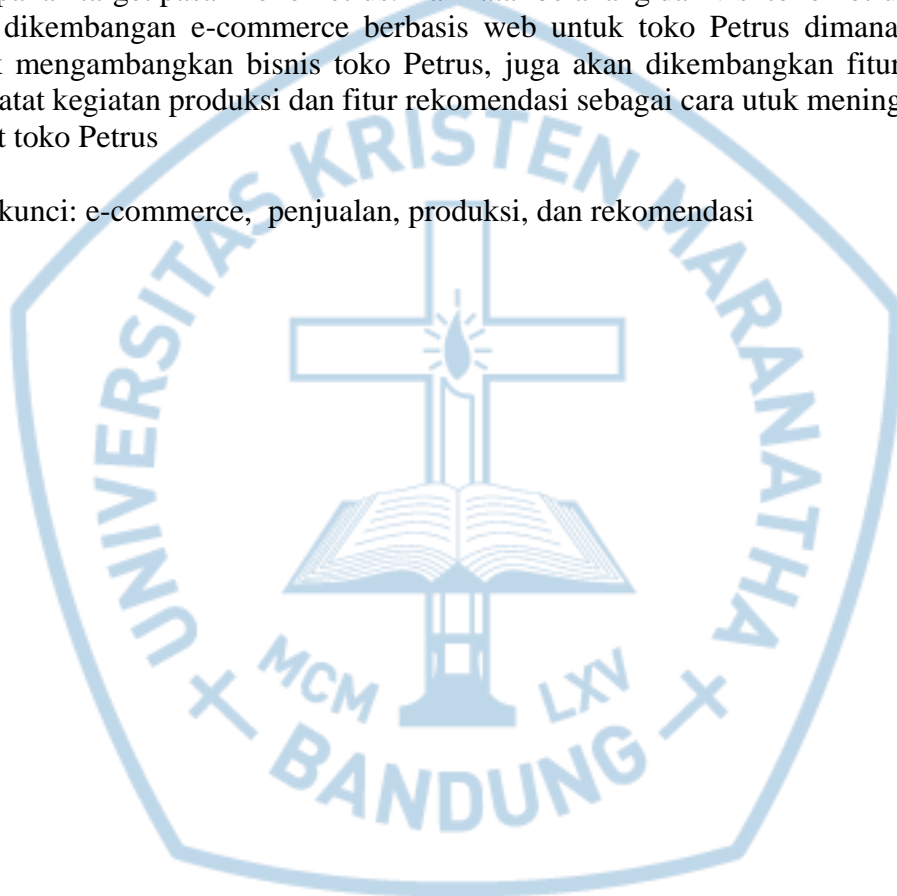


## ABSTRAK

Toko Pakaian Bayi Petrus adalah toko pakaian bayi yang berada di kota Solo dimana toko petrus memproduksi sendiri produk yang dijual oleh pemilik toko. Saat ini, toko petrus menjual produk dengan menjajakan produk di toko. Saat ini, setiap harinya lebih dari empat kegiatan produksi seringkali tidak tercatat, dimana hal ini mengakibatkan tidak akuratnya stock barang yang ada. Selain itu, untuk meningkatkan omset penjualan, pemilik toko ingin mengembangkan usahanya dengan cara menjual produk secara online. Dari perkembangan sosial media bahwa e-commerce berbasis web menjadi trend dikalangan orang Indonesia, yang merupakan target pasar Toko Petrus. Dari latar belakang dan visi toko Petrus maka akan dikembangkan e-commerce berbasis web untuk toko Petrus dimana selain untuk mengembangkan bisnis toko Petrus, juga akan dikembangkan fitur untuk mencatat kegiatan produksi dan fitur rekomendasi sebagai cara untuk meningkatkan omset toko Petrus

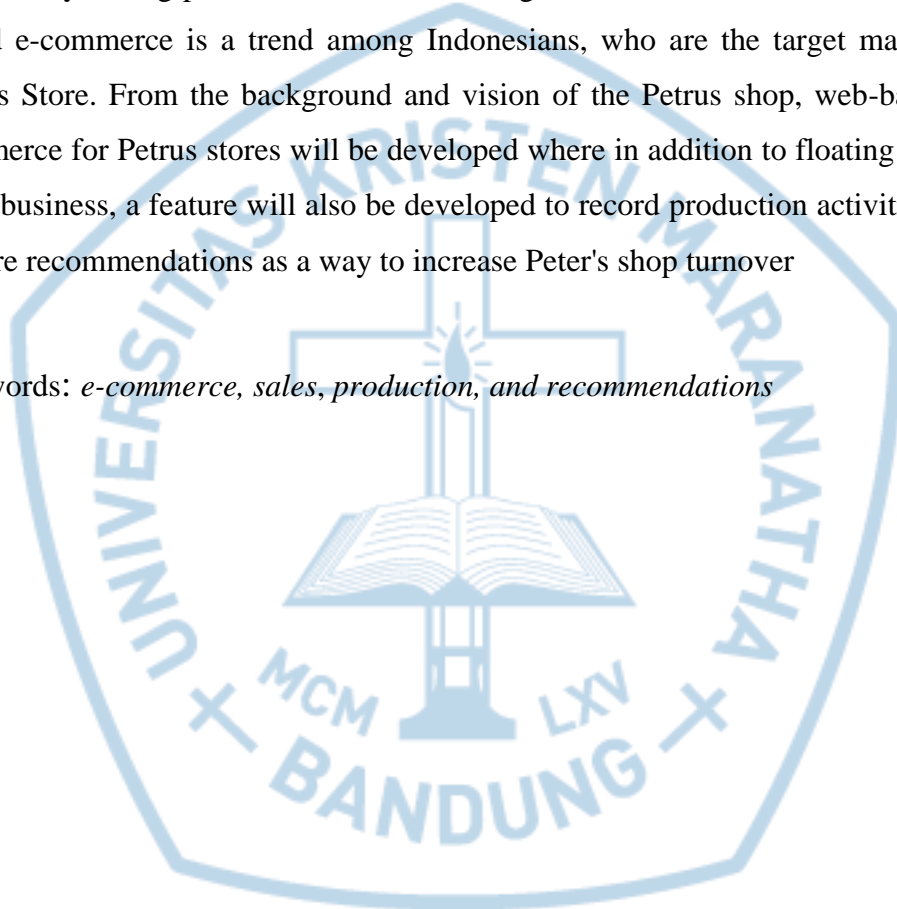
Kata kunci: e-commerce, penjualan, produksi, dan rekomendasi



## ABSTRACT

Petrus Baby Clothing Store is a baby clothing store located in the city of Solo where the peter's shop produces its own products sold by shop owners. At present, Cyprus stores sell products by selling products in stores. At present, every day more than four production activities are often not recorded, which results in inaccurate stock of goods. In addition, to increase sales turnover, shop owners want to expand their business by selling products online. According to the news on social media, web-based e-commerce is a trend among Indonesians, who are the target market of Petrus Store. From the background and vision of the Petrus shop, web-based e-commerce for Petrus stores will be developed where in addition to floating Peter's store business, a feature will also be developed to record production activities and feature recommendations as a way to increase Peter's shop turnover

Keywords: *e-commerce, sales, production, and recommendations*



# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN .....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian.....	3
1.4.1 Perangkat Keras .....	3
1.4.2 Perangkat Lunak.....	3
1.4.3 Batasan Aplikasi.....	3
1.4.4 Metode/Framework.....	4
1.5 Sistematika Pembahasan .....	4
BAB 2 KAJIAN TEORI .....	6
2.1 Konsep Dasar Sistem .....	6
2.1.1 Definisi Sistem.....	6

2.1.2 Karakteristik Sistem .....	6
2.2 Pengertian Website.....	7
2.3 Konsep Dasar E-Commerce .....	8
2.3.1 Pengertian E-Commerce .....	8
2.3.2 Jenis E-Commerce .....	9
2.3.3 Mekanisme Perdagangan di Sistem E-Commerce .....	10
2.3.4 Komponen E-commerce.....	11
2.3.5 Metode Pembayaran E-commerce .....	11
2.3.6 Sistem Pendukung Penerapan E-Commerce.....	12
2.4 Kepercayaan Konsumen.....	13
2.5 Penjualan.....	14
2.6 UML (Unified Modeling Language).....	14
2.6.1 Use Case Diagram .....	15
2.6.2 Activity Diagram .....	15
2.6.3 Class Diagram .....	15
2.7 Entity Relationship Diagram.....	17
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Proses Bisnis .....	19
3.1.1 Proses Pembelian Bahan Baku.....	19
3.1.2 Proses Penjualan Produk.....	21
3.2 ERD ( <i>Entity Relation Diagram</i> ).....	23
3.3 Rancangan Transformasi ER.....	24
3.3.1 Tabel <i>Users</i> .....	24
3.3.2 Tabel <i>Role</i> .....	24
3.3.3 Tabel <i>Cart</i> .....	24
3.3.4 Tabel <i>Products</i> .....	25

3.3.5 Tabel <i>Product Image</i> .....	25
3.3.6 Tabel <i>Transaction</i> .....	26
3.3.7 Tabel <i>Material</i> .....	26
3.3.8 Tabel <i>Categories</i> .....	27
3.3.9 Tabel <i>Productions</i> .....	27
3.3.10 Tabel <i>Supplier</i> .....	27
3.4 Use Case Diagram.....	28
3.4.1 Sub Use Case Pemesanan .....	29
3.4.2 Sub Use Case Membayar .....	30
3.4.3 Sub Use Case Kelola Produk .....	31
3.4.4 Sub Use Case Kelola Material .....	32
3.4.5 Sub Use Case Kelola Produksi.....	33
3.4.6 Sub Use Case Kelola Supplier .....	34
3.4.7 Sub Use Case Kelola Penjualan .....	35
3.4.8 Sub Use Case Kelola Pembayaran .....	36
3.5 Activity Diagram.....	37
3.5.1 Activity Diagram Login .....	37
3.5.2 Activity Diagram Cari Produk .....	39
3.5.3 Activity Diagram Menambah Inventory .....	40
3.5.4 Activity Diagram Membayar .....	41
3.5.5 Activity Diagram Menambah Produk .....	42
3.5.6 Activity Diagram Menghapus Produk .....	43
3.5.7 Activity Diagram Mengurangi Inventori .....	43
3.6 Rancangan Desain.....	44
3.6.1 Halaman Utama.....	45
3.6.2 Halaman Login.....	46

3.6.3 Halaman Daftar .....	46
3.6.4 Halaman Pemesanan .....	47
3.6.5 Halaman Pembayaran.....	48
3.6.6 Halaman Metode Pembayaran .....	48
3.6.7 Halaman Bukti Pembayaran.....	49
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI.....</b>	<b>50</b>
4.1 Halaman Login Users.....	50
4.2 Halaman Utama.....	50
4.3 Halaman Daftar Akun .....	51
4.4 Menu Pembelian .....	51
4.4.1 Tambah Pembelian.....	52
4.5 Halaman Rekomendasi .....	54
4.6 Halaman Login Admin.....	54
4.7 Halaman Menu Admin.....	55
4.8 Halaman Kategori.....	55
4.9 Halaman Supplier.....	56
4.10 Menu Material.....	56
4.10.1 Tambah Material.....	57
4.11 Menu Produksi .....	58
4.11.1 Tambah Produksi .....	58
4.12 Halaman Konfirmasi Pesanan .....	60
4.13 Menu <i>Logs</i> .....	61
4.13.1 <i>Logs</i> Kategori .....	61
4.14 Halaman <i>Report</i> .....	63
4.14.1 <i>Product Report</i> .....	63
4.14.2 <i>Production Report</i> .....	63

4.14.3 <i>Material Report</i> .....	64
BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN .....	65
5.1 Pengujian Login Users .....	65
5.2 Pengujian Daftar Akun.....	65
5.3 Pengujian Pembelian Produk .....	66
5.4 Pengujian Pembayaran .....	66
5.5 Pengujian Pencarian Produk .....	67
5.6 Pengujian Login Admin .....	67
5.7 Pengujian Menu Admin .....	68
5.8 Pengujian Tambah Produk .....	68
5.9 Pengujian Material .....	69
5.10 Pengujian Konfirmasi Pesanan .....	69
5.11 Pengujian Produksi .....	70
5.12 Pengujian <i>Logs</i> .....	70
5.13 Pengujian <i>Report</i> .....	70
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN .....	71
6.1 Simpulan .....	71
6.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
RIWAYAT HIDUP.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Pembelian Bahan Baku .....	20
Gambar 3.2 Flowchart Penjualan Produk .....	22
Gambar 3.3 <i>Entity Relation Diagram</i> .....	23
Gambar 3.4 Use Case .....	29
Gambar 3.5 Sub Use Case Pemesanan .....	30
Gambar 3.6 Sub Use Case Membayar .....	31
Gambar 3.7 Sub Use Case Kelola Produk .....	32
Gambar 3.8 Sub Use Case Kelola Material .....	33
Gambar 3.9 Sub Use Case Kelola Produksi .....	34
Gambar 3.10 Sub Use Case Kelola Supplier .....	35
Gambar 3.11 Sub Use Case Kelola Penjualan .....	36
Gambar 3.12 Sub Use Case Kelola Pembayaran .....	37
Gambar 3.13 Activity Diagram Login .....	38
Gambar 3.14 Activity Diagram Cari Produk .....	39
Gambar 3.15 Activity Diagram Menambah Inventory .....	40
Gambar 3.16 Activity Diagram Membayar .....	41
Gambar 3.17 Activity Diagram Menambah Produk .....	42
Gambar 3.18 Activity Diagram Menhapus Produk .....	43
Gambar 3.19 Activity Diagram Mengurangi Inventori .....	44
Gambar 3.20 Halaman Utama .....	45
Gambar 3.21 Halaman Login .....	46
Gambar 3.22 Halaman Daftar .....	46
Gambar 3.23 Halaman Pemesanan .....	47
Gambar 3.24 Halaman Pembayaran .....	48
Gambar 3.25 Halaman Metode Pembayaran .....	48
Gambar 3.26 Halaman Bukti Pembayaran .....	49
Gambar 4.1 Halaman Login .....	50
Gambar 4.2 Halaman Utama .....	51
Gambar 4.3 Halaman Daftar Akun .....	51
Gambar 4.4 Produk yang dijual .....	52

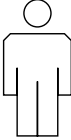
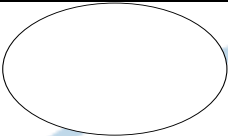





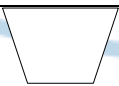






Gambar 4.5 <i>My Cart</i> .....	52
Gambar 4.6 <i>Place Order</i> .....	53
Gambar 4.7 Transaksi .....	53
Gambar 4.8 Halaman Rekomendasi.....	54
Gambar 4.9 Halaman Login Admin.....	54
Gambar 4.10 Halaman Menu Admin .....	55
Gambar 4.11 Tambah Kategori .....	56
Gambar 4.12 Halaman Supplier .....	56
Gambar 4.13 Tambah Material .....	57
Gambar 4.14 Memasukan Data Material .....	57
Gambar 4.15 Data Material Terinput .....	58
Gambar 4.16 Tambah Produk .....	59
Gambar 4.17 Tambah Produksi .....	60
Gambar 4.18 Halaman Konfirmasi Pesanan .....	61
Gambar 4.19 <i>Logs</i> Produksi.....	61
Gambar 4.20 <i>Logs</i> Material.....	62
Gambar 4.21 <i>Logs</i> Produk .....	62
Gambar 4.22 <i>Logs</i> Transaksi.....	63
Gambar 4.23 <i>Product Report</i> .....	63
Gambar 4.24 <i>Production Report</i> .....	64
Gambar 4.25 <i>Material Report</i> .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.1 <i>Users</i> .....	24
Tabel 3.3.2 <i>Role</i> .....	24
Tabel 3.3.3 <i>Cart</i> .....	24
Tabel 3.3.4 <i>Products</i> .....	25
Tabel 3.3.5 <i>Product Image</i> .....	25
Tabel 3.3.6 <i>Transaction</i> .....	26
Tabel 3.3.7 <i>Material</i> .....	26
Tabel 3.3.8 <i>Categories</i> .....	27
Tabel 3.3.9 <i>Productions</i> .....	27
Tabel 3.3.10 <i>Supplier</i> .....	27
Tabel 5.1.1 Pengujian Login .....	65
Tabel 5.2.1 Pengujian Daftar Akun.....	65
Tabel 5.3.1 Pengujian Pembelian Produk .....	66
Tabel 5.4.1 Pengujian Pembayaran .....	66
Tabel 5.5.1 Pengujian Pencarian Produk .....	67
Tabel 5.6.1 Pengujian Login Admin .....	67
Tabel 5.7.1 Pengujian Menu Admin .....	68
Tabel 5.8.1 Pengujian Tambah Produk .....	68
Tabel 5.9.1 Pengujian Material .....	69
Tabel 5.10.1 Konfirmasi Pesanan .....	69
Tabel 5.11.1 Pengujian Produksi .....	70
Tabel 5.12.1 Pengujian <i>Logs</i> .....	70
Tabel 5.13.1 Pengujian <i>Report</i> .....	70

## DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
Use Case		Actor	Pengguna Sistem [1]
		Use Case	Peran Aktor [1]
		Subsystem	Kumpulan kegiatan yang dapat dilakukan aktor [1]
Activity Diagram		Action	Kegiatan yang dilakukan [2]
		Initial Node	Titik awal suatu proses [2]
		Final Node	Titik akhir suatu proses [2]
		Decision	Alternative Proses [2]
Flowchart		Custom 2	Kegiatan yang dilakukan [3]
		Off line storage	Proses selesai [3]
		Action	Kegiatan mulai dan selesai [3]
		Document	Kegiatan menyatakan input [3]
		Decision	Alternative Proses [3]