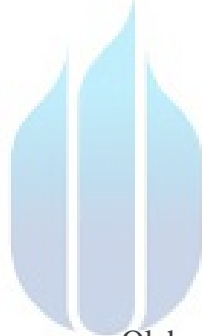




**APLIKASI SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN
INVENTORY ONLINE SHOP BERBASIS WEB
(STUDI KASUS: Celana Boxer.3D)**



Oleh:

ZAKARIA (41817010083)
BAYU STEVANO HERLAMBANG (41817010091)
SEPTIAN ANDREW NUROCHIM (41817010061)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa (1) : Zakaria

NIM (41817010083)

Nama Mahasiswa (2) : Bayu Stevano Herlambang

NIM (41817010091)

Nama Mahasiswa (3) : Septian Andrew Nurochim

NIM (41817010061)

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Dan Inventori
Online Shop Berbasis Web

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya nama yang tercantum diatas dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir ini terdapat unsur plagiat, maka nama diatas siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 08 Maret 2022



Zakaria

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa (1) : Zakaria

NIM (41817010083)

Nama Mahasiswa (2) : Bayu Stevano Herlambang

NIM (41817010091)

Nama Mahasiswa (3) : Septian Andrew Nurochim

NIM (41817010061)

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Online Shop dan Inventory Berbasis Web (Studi Kasus : Celana Boxer.3D)

Dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah Penulis yang berjudul diatas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkatan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir Penulis.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan Universitas Mercu Buana, Penulis memberikan izin kepada peneliti di Lab Riset Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana untuk menggunakan dan mengembangkan hasil riset yang ada dalam tugas akhir untuk kepentingan riset dan publikasi selama tetap mencatumkan nama Penulis sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini Penulis buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 08 Maret 2022



Zakaria

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama Mahasiswa (1) : Zakaria
NIM (41817010083)

Nama Mahasiswa (2) : Bayu Stevano
HerlambangNIM (41817010091)

Nama Mahasiswa (3) : Septian Andrew
NurochimNIM (41817010061)

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi
Pengelolaan Online Shop dan
Inventory Berbasis Web (Studi
Kasus: Celana Boxer.3D)

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui

Jakarta, 9 Februari 2022

Menyetujui,

UNIVERSITAS
Ratna
MERCU BUANA
(Ratna Mutu Manikam, S.Kom., M.T)

Dosen Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa (1) : Zakaria
NIM (41817010083)

Nama Mahasiswa (2) : Bayu Stevano
HerlambangNIM (41817010091)

Nama Mahasiswa (3) : Septian Andrew
NurochimNIM (41817010061)

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi
Pengelolaan Online Shop dan Inventory Berbasis Web (Studi
Kasus : Celana Boxer.3D)

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 9 Februari 2022

Menyetujui,


(Ratna Mutu Manikam, S.Kom., M.T)

Dosen

Pembimbing

Mengetahui,


(Yunita Sartika Sari, S.Kom., M.Kom)
Sek. Prodi Sistem Informasi


(Ratna Mutu Manikam, S.Kom., M.T)
Ka.Prodi Sistem Informasi

Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Online Shop dan Inventory Berbasis Web (Studi Kasus : Celana Boxer.3D)

Ratna Mutu Manikam, S.Kom., MT

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
bimbinganratna@gmail.com

Zakaria

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
Zakariahermawan8@gmail.com

Abstrak - Berkembangnya kemajuan teknologi pada zaman ini membuat masyarakat memilih melakukan semuanya melalui internet, seperti Belanja online merupakan proses dimana masyarakat secara langsung membeli barang, jasa dan lainnya dari seorang penjual secara interaktif dan real-time tanpa suatu media perantara. Banyak online shop yang belum memaksimalkan pengelolaan dan inventory mereka sehingga banyak konsumen yang kurang menerima informasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi pengelolaan dan inventory online shop yang menggunakan metode PIECES. Dengan penerapan metode analisis pieces digunakan menggunakan metode pieces dan software pendukung untuk perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL dan balsamiq. Bertujuan dengan hasil yang berupa efektifitas pengendalian sistem dan kesalahan, mengurangi jumlah pengurangan pekerjaan yang dilakukan dan menambakan segi pelayanan terhadap konsumen untuk mendukung proses bisnis pada online shop Celana boxer.3D yang menyediakan informasi dan fitur penunjang untuk mempermudah online shop dalam berinteraksi ke masyarakat. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dengan output yang diharapkan seperti hasil transaksi melalui tampilan layar, pembelian barang melalui tampilan layar, informasi ketersediaan barang, informasi tentang event dan berita, informasi pengajuan reseller dan dropshipper, pengelolaan data pengguna, penambahan data barang bagi admin, pengelolaan transaksi pengguna, pengelolaan transaksi reseller dan dropshipper, pengelolaan transaksi bagi admin, dan pengelolaan event dan berita bagi admin. Konsep desain aplikasi menggunakan metode objek oriented menggunakan UML terdiri dari usecase diagram dan activity diagram. Hasil dari penelitian ini adalah dalam bentuk aplikasi pengelolaan inventory yang disesuaikan dengan kebutuhan dari konsumen dan penjual.

Kata kunci :

Online shopping, Celana boxer.3D, Inventory, *PIECES*, RAD, UML, Output

Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Online Shop dan Inventory Berbasis Web (Studi Kasus : Celana Boxer.3D)

Ratna Mutu Manikam, S.Kom., MT

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
bimbinganratna@gmail.com

Zakaria

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
Zakariahermawan8@gmail.com

Abstract—*The development of technological advances at this time makes people choose to do everything through the internet, such as online shopping is a process where people directly buy goods, services and others from a seller interactively and in real-time without an intermediary media. Many online shops have not maximized their management and inventory so that many consumers are less receptive to information. This study aims to design and implement an online shop management and inventory application using the PIECES method. With the application of the pieces analysis method used the pieces method and supporting software for the design using the PHP, MySQL and balsamiq programming languages. Aiming at results in the form of system and error control effectiveness, reducing the amount of work done and adding service to consumers to support business processes at the boxer shorts online shop. 3D which provides information and supporting features to make it easier for the online shop to interact with the public. This application was developed using the Rapid Application Development (RAD) method with expected outputs such as transaction results through screen displays, purchases of goods through screen displays, information on availability of goods, information on events and news, information on submissions for resellers and dropshippers, management of user data, additions goods data for admins, user transaction management, reseller and dropshipper transaction management, transaction management for admins, and event and news management for admins. The concept of application design using object-oriented methods using UML consists of use case diagrams and activity diagrams. The results of this study are in the form of an inventory management application that is tailored to the needs of consumers and sellers.*

Key words:

Online shopping, Celana Boxer.3D, Inventory, PIECES, RAD, UML, Output

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan berkah-Nya yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan yang telah diberikan oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ratna Mutu Manikam S.Kom, M.T selaku Dosen Pembimbing dan Tugas Akhir yang tiada lelah membimbing penulis sampai terselesaikan nya Tugas Akhir ini.
2. Keluarga yang memberikan dukungan, kasih sayang, do'a, yang senantiasa mengiringi setiap perjalanan penulis.
3. Teman – teman yang senantiasa turut membantu sedikit demi sedikit dan kata demi kata sehingga terselesaikan nya Tugas Akhir ini.
4. Ibu Riri Fajriah dan Ibu Ratna Mutu Manikam selaku Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas sebagai penyemangat dan membimbing penulis secara sukarela.
5. Kepada bapak Aprilliandika Attaallah sebagai Pemilik usaha telah mengizinkan penulis untuk mengeksplere bisnisnya

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap semoga Tuhan senantiasa memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat, kritik dan saran pada laporan ini sangat penulis harapkan.

Jakarta, 08 Maret 2022

penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	i
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.4.3. Grafik pembeli pada olshop	5
1.5. Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Metode RAD (Rapid Application Development)	7
2.2. Metode PIECES.....	9
2.3. Metode Perancangan UML.....	10
2.4. Penelitian Terkait.....	11
BAB III	19
METODE PENELITIAN	19
3.1. Lokasi Penelitian.....	19
3.2. Sarana Pendukung.....	19
3.1.1. Perangkat Keras	19
3.2.2. Perangkat Lunak	19
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.4. Diagram Alur Penelitian	20
BAB IV	22
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1. Analisa Sistem Berjalan.....	22

4.1.1. Analisis Proses Bisnis	23
4.2.2. Identifikasi Masalah	24
4.2. Analisis Kebutuhan.....	25
4.3. Perancangan UML	26
4.3.1. Use Case Diagram.....	26
4.3.2. Use Case Description	26
7.5. Activity Diagram yang diusulkan	34
4.6 Class Diagram.....	52
4.7. Perancangan Mockup Aplikasi	58
4.8. Implementasi Antarmuka.....	72
4.8.1. Perancangan Masukan.....	96
4.9. Hasil Pengujian Aplikasi	97
4.9.1. Perancangan Masukan.....	97
4.9.2. Hasil pengujian aplikasi	98
BAB V	102
KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 RAD.....	7
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Analisa Sistem Berjalan	22
Gambar 4.2 Analisis Proses Bisnis.....	23
Gambar 4 3 Use Case Diagram boxer3d	26
Gambar 4. 4 halaman utama.....	58
Gambar 4 5 halaman About Us	59
Gambar 4. 9 halaman login	61
Gambar 4. 10 halaman utama pengguna	61
Gambar 4. 11 halaman event pengguna	62
Gambar 4. 12 halaman berita pengguna	62
Gambar 4. 13 detail event pengguna	63
Gambar 4. 14 keranjang pesanan pengguna	63
Gambar 4 15 riwayat transaksi pengguna	64
Gambar 4 16 edit profil pengguna.....	64
Gambar 4 17 retur barang pengguna	65
Gambar 4 18 detail retur barang	65
Gambar 4 19 halaman utama admin.....	66
Gambar 4 20 halaman kelola user admin	66
Gambar 4 21 laporan pengajuan admin.....	67
Gambar 4 22 persyaratan retur admin	67
Gambar 4 23 data barang admin.....	68
Gambar 4 24 transaksi data dropshipper admin	69
Gambar 4 25 Kelola transaksi reseller	69
Gambar 4 26 retur barang admin.....	70
Gambar 4 27 menu berita admin	70
Gambar 4 28 kelola event admin.....	71
Gambar 4 29 menu logout admin.....	71
Gambar 4 31 halaman utama pengunjung.....	72
Gambar 4 32 Tentang produk pengunjung.....	73
Gambar 4 33 About Us.....	73
Gambar 4 34 Halaman registrasi	74
Gambar 4 35 Halaman login	74
Gambar 4 36 halaman utama pengguna	75
Gambar 4 37 product pengguna	76
Gambar 4 38 event pengguna	76
Gambar 4 39 detail event pengguna	77
Gambar 4 40 berita pengguna	78
Gambar 4 41 detail berita pengguna.....	78
Gambar 4 42 pengajuan dropshipper pengguna	79
Gambar 4 43 pengajuan reseller pengguna	80
Gambar 4 44 keranjang pesanan pengguna	80

Gambar 4 45 edit profile pengguna.....	81
Gambar 4 46 retur barang pengguna	82
Gambar 4 47 riwayat pemesanan	82
Gambar 4 48 form retur barang pengguna	83
Gambar 4 49 Halaman utama admin.....	84
Gambar 4 50 kelola data reseller admin.....	84
Gambar 4 51 kelola data dropshipper admin	85
Gambar 4 52 kelola data transaksi dropshipper	86
Gambar 4 53 data transaksi pengguna admin.....	86
Gambar 4 54 kelola data barang admin.....	87
Gambar 4 55 data user admin.....	88
Gambar 4 56 kelola data transaksi reseller admin.....	88
Gambar 4 57 pengajuan dropshipper admin	89
gambar 4 58 kelola event admin	90
Gambar 4 59 retur barang admin.....	90
Gambar 4 60 pengajuan reseller admin.....	91
Gambar 4 61 riwayat transaksi admin.....	92
Gambar 4 62 kelola syarat dropshipper admin.....	92
Gambar 4 63 kelola syarat retur barang admin	93
Gambar 4 64 kelola syarat reseller admin.....	94
Gambar 4 65 kelola berita admin	94



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Artikel 1.....	11
Tabel 2. 2 Artikel 2.....	11
Tabel 2. 3 Artikel 3	12
Tabel 2. 4 Artikel 4	13
Tabel 2. 5 Artikel 5	14
Tabel 2. 6 Artikel 6	14
Tabel 2. 7 Artikel 7	15
Tabel 2. 8 Artikel 8	16
Tabel 2. 9 Artikel 9	16
Tabel 2. 10 Artikel 10	17
Tabel 4. 1 PIECES	24
Tabel 4. 2 Use Case Deskripsi Login	27
Tabel 4. 3. Use Case Deskripsi Update Informasi Admin	27
Tabel 4. 4 Use Case Deskripsi Kelola Data Barang.....	27
Tabel 4. 5 Use Case Deskripsi Kelola Data Transaksi.....	28
Tabel 4. 6 Use Case Deskripsi Riwayat Transaksi Penjualan.....	28
Tabel 4. 7 Use case deskripsi riwayat transaksi reseller	29
Tabel 4. 8 Use case deskripsi riwayat transaksi dropshipper	29
Tabel 4. 9 Use case deskripsi melihat berita	30
Tabel 4. 10. Use case deskripsi laporan penjualan.....	30
Tabel 4. 11 Use case deskripsi mengelola berita.....	31
Tabel 4. 12 Use case deskripsi mengelola event	31
Tabel 4. 13 Use case deskripsi registrasi.....	32
Tabel 4. 14 Use case deskripsi pilih motif	32
Tabel 4. 15. Use case mendaftar menjadi reseller.....	32
Tabel 4. 16 Use case mendaftar menjadi dropshipper.....	33
Tabel 4. 17 Use case melakukan pengembalian.....	33
Tabel 4. 18 Use case pengelolaan data retur	34