**Sistem Informasi E-Commerce Toko Istana**

**LAPORAN AKHIR PROYEK SISTEM INFORMASI dan PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**



**Disusun Oleh:**

1. Elisa Qothrun Nada (E41180773/ B)
2. Ajeng Ayu Pangesti (E41180947/ B)
3. Fitria Aziati (E41181018/ C)
4. M. jalaludin A.R (E41181058/ C)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

**TAHUN 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Judul** : Sistem informasi E-Commerce Toko Istana

**Tema Produk** : 462/Teknologi Informasi

**Tim WEB :**

1. Elisa Qothrun Nada (E41180773/ B)
2. Ajeng Ayu Pangesti (E41180947/ B)
3. Fitria Aziati (E41181018/ C)
4. M. jalaludin A.R (E41181058/ C)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Banyuwangi, 2 Desember 2020 |  |
|  |  |  |
|  | Ketua, |  |
|  |  |  |
|  | Ajeng Ayu Pangesti |  |
|  | (E41180947/ B) |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui, |  | Mengetahui, |
| Koordinator Proyek Sistem Informasi |  | Koordinator Pengujian Perangkat Lunak |
|  |  |  |
| Nama dosen. |  | Nama dosen |
| NIP. |  | NIP. |

**RINGKASAN**

Wikipedia mengartikan electronic commerce atau e-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya.

Sejak itu Indonesia mengonfirmasi kasus pertama infeksi virus corona penyebab Covid-19 pada awal Maret 2020., berbagai upaya penanggulangan dilakukan pemerintah untuk meredam dampak dari pandemi Covid-19 di berbagai sektor. Hampir seluruh sektor terdampak, tak hanya kesehatan. Sektor ekonomi juga mengalami dampak serius akibat pandemi virus corona. Pembatasan aktivitas masyarakat berpengaruh pada aktivitas bisnis yang kemudian berimbas pada perekonomian. Salah satu dampak COVID 19 yaitu dialami oleh Toko Istana yang merupakan toko yang bergerak di bidang fashion. Permasalahan yang dihadapi oleh Toko Istana pada masa pandemi yaitu menurunnya jumlah pembelian, selain itu sistem yang masih manual dalam pencatatan dan pelaporan penjualan. Mengamati hal demikian kami menawarkan sistem informasi e commerce pada Toko Istana untuk memudahkan pembeli dan penjual dalam proses jual beli secara online dan penjual dapat memanajemen tokonya agar tidak mengalami penurunan. Sehingga akan meningkatkan produktifitas dari Toko Istana dalam bersaing dengan kompetitor.

Dalam pembuatan sistem ini software yang digunakan adalah codeigneter untuk menjalankan web servernya, MySql untuk pengelolaan database, Visual code sebagai tools untuk membuat script menggunakan bahasa pemrograman html, php, ajax dan javascrpt.

**Keywords :** Dampak covid, e-commerce, sistem informasi.

# IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Aplikasi : Sistem informasi E-commerce Toko Istana
2. URL Aplikasi WEB :
3. URL Video :
4. Mokup Aplikasi :

<https://docs.google.com/presentation/d/1F0V_Gdh9KDXA1zRU2kpNe7cTgJ896J0nf4b5rz9wPk0/edit?usp=sharing>

1. Organisasi Kelompok Pengembang

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Jabatan** | **Tim Pengembang** | **Kontribusi** | **Alokasi Waktu (jam/minggu)** |
| 1. | Ajeng Ayu Pangesti | Product Owner | WEB | 1. Merancang database toko istana 2. Mengkoordinir keberhasilan PBI pada proyek 3. Memodifikasi data barang pada halaman user 4. Membuat fitur riwayat belanja pada user 5. Mengimplementasikan konfigurasi website pada layout user 6. Membuat fitur Proses pemesana Pada admin | 48 jam |
| 2. | Elisa Qothrun Nada | Developer team | WEB | 1. Merancang database Toko Istana 2. Membuat fitur login user 3. Membuat fitur registrasi pada user 4. Membuat Crud Ongkir pada Proses transaksi 5. Membuat integrasi dengan Raja ongkir 6. Membuat Fitur Profil user 7. Membuat Proses Transaksi pada Toko istana | 48 jam |
| 3. | Fitria Aziati | Anggota | WEB | 1. Membuat Halaman admin 2. Membuat Login dan logout User 3. Membuat ubah Password pada admin 4. Membuat CRUD user 5. Membuat CRUD Kategori 6. Membuat CRUD Produk 7. Membuat CRUD Gambar Produk 8. Membuat CRUD konfigurasi Artikel 9. Membuat CRUD konfigurasi web 10. Membuat Laporan | 48 jam |
| 4. | M. jalaludin A.R | Anggota | WEB | 1. Membuat halaman Home dan tampilan berdasarkan kategori 2. Membuat pencarian dan filtering 3. Membuat CRUD tampil barang pada home 4. Membuat fitur keranjang | 48 jam |

1. Objek Pengembangan :

Meningkatkan penjualan melalui e-commerce yang kami buat dan menangani proses pelaporan penjualan pada Toko Istana

1. Masa Pelaksanaan :

Mulai : Bulan: November Tahun: 2020

Berakhir : Bulan: Desember Tahun: 2020

1. Mitra : Toko Istana, Banyuwangi, Jawa Timur

**DAFTAR ISI**

HALAMAN PENGESAHAN

[RINGKASAN](#_heading=h.30j0zll)

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

BAB 1. MANUAL BOOK

BAB 2. PERANGACANGAN SISTEM

[2.1 Use Case](#_Toc44531668)

[2.2 Data Flow Diagram (DFD)](#_Toc44531669)

[2.3 Activity Diagram](#_Toc44531670)

[2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)](#_Toc44531671)

BAB 3. JADWAL PENGERJAAN APLIKASI

BAB 4. LOG BOOK

BAB 5. KESIMPULAN

LAMPIRAN 1. ORGANISASI TIM PENGEMBANG

[LAMPIRAN 2. APLIKASI YANG DIHASILAKAN](#_Toc44531672)

**BAB 1. MANUAL BOOK**

* 1. Manual book untuk calon pembeli

1.2 Manual book untuk admin

**BAB 2. PERANGACANGAN SISTEM**

## **Use Case**

Dalam membuat sebuah use case diagram, umumnya terdapat 4 tahapan yang harus dilalui yaitu :

1. Pendefinisian Aktor
2. Pendefinisian Use Case
3. Pembuatan Use Case Skenario
4. Menggambarkan Use Case Diagram

Untuk lebih jelasnya, mari langsung saja kita menuju ke tahapan pertama.

1. Pendefinisian Aktor

Berikut adalah hasil pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Manajemen Kos kita :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktor** | **Deskripsi** |
| 1. | Admin | Admin adalah orang yang bertanggung jawab atas sistem informasi toko istana dapat dikatakan pemilik toko |
| 2. | Pelanggan atau calon pembeli | Calon pembeli adalah orang yang diperbolehkan untuk melakukan transaksi pembayaran pada sistem informasi toko istana sesuai dengan hak aksesnya sedangkan pengunjung adalah orang yang hanya di perbolehkan melihat data barang |

1. Pendefinisian Use Case

Berikut adalah hasil pendefinisian use case pada Sistem Informasi Manajemen Kos kita :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Use Case** | **Deskripsi** |
| **Pendifisan use case dalam User** | | |
| 1. | Artikel | Merupakan fitur yang memberikan informasi mengenai berita terkini |
| 2. | Login user | Merupakan proses untuk masuk sebagai pelanggan sehinnga nantinya akan diberikan hak akses sebagai member |
| 3. | Daftar user | Proses pendaftaran yang bertujuan memperoleh hak akses member |
| 4. | Pencarian dan filtering | Proses pencarian data barang sesuai dengan kebutuhan dan dapat juga dilakukan menggunakan keyword maupun kategori |
| 5. | Tampil barang dan detail barang | Menampilkan data barang secara keseluruhan |
| 6. | Keranjang | Merupakan fitur sebagai tempat menampung barang yang akan dibeli |
| 7. | Checkout | Merupakan proses transaksi untuk calon pembeli yang sudah mendaftar |
| 8. | profil user | Merupakan fitur untuk mengubah data pelanggan |
| **Pendifisan use case dalam Admin** | | |
| 9. | Login admin | Merupakan proses untuk masuk sebagai admin sehinnga nantinya akan diberikan hak akses sebagai admin |
| 10. | Ganti password | Merupakan fitur untuk mengubah password |
| 11. | Lupa Password | Membantu admin ketika mengalami lupa password ketika login |
| 12. | Produk | Merupakan proses untuk menampilkan, menambahkan,mengedit,menghapus data barang |
| 13. | Gambar Produk | Merupakan proses untuk menampilkan ,menambahkan,mengedit,menghapus data gambar produk |
| 14. | Kategori | Merupakan proses untuk menampilkan ,menambahkan,mengedit,menghapus data kategori |
| 15. | user | Merupakan proses untuk menampilkan ,menambahkan,mengedit,menghapus data user |
| 16. | Laporan penjualan | Untuk memudahkan admin dalam meengelola dan mebuat laporan penjualan pada tokonya |
| 17. | Konfigurasi web | Merupakan proses untuk menampilkan, dan mengedit data web |
| 18. | Konfigurasi artikel | Merupakan proses untuk menampilkan, dan mengedit artikel |
| 19. | Pesanan | Merupakan proses transaksi yang pernah dilakukan pada pelanggan sehingga admin dapat mengetahui status pemesanannya |
| 20. | Logout | Proses untuk keluar |

1. Pembuatan Use Case Skenario

Berikut adalah hasil pendefinisian beberapa use case skenario, namun sebelumnya kita melakukan tahapan user story dan scenario test :

* + - 1. User story

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Feature | Pre-conditional | User story | Acceptance criteria | Data | | | Post Condition |
| Field | Type | Rules |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

* + - 1. Scenario Test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Features | User story | Test Step | Expected Result | Result |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. Menggambarkan Use Case Diagram

Berikut adalah use case diagram dari Toko Istna:

## **Data Flow Diagram (DFD)**

* + 1. Data Flow Diagram level 0 (Context Diagram)
    2. Data Flow Diagram level 1
    3. Data Flow Diagram level 2

## **Activity Diagram**

Pembahasan :

## **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Pembahasan :

**BAB 3. JADWAL PENGERJAAN APLIKASI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **GUGUS TUGAS (TASK) PROYEK** | **Durasi**  **(Hari Kerja)** | **Mulai** | **Selesai** |
|  | **Persiapan** | 2 | 30-09-20 | 01-09-20 |
| 1.1 | Menghubungi pihak-pihak yang mewakili proyek untuk persiapan Design Sprint: stakeholder/Kepala Sekolah, Pemilik Proyek/Product Owner, Manajer Proyek/ Scrum Master, Tim Pengembangan | 1 | 30-09-20 | 30-09-20 |
| 1.2 | Persiapan logistik, dokumen pendukung, SOP, penyiapan ruangan | 1 | 01-10-20 | 01-10-20 |
| **2.** | **Design Sprint** | 1 | 02-10-20 | 02-10-20 |
| 2.1 | Understanding |  | 02-10-20 | 02-10-20 |
| 2.2 | Diverging |  | 02-10-20 | 02-10-20 |
| 2.3 | Deciding |  | 02-10-20 | 02-10-20 |
| 2.4 | Prototyping |  | 02-10-20 | 02-10-20 |
| 2.5 | Validating |  | 02-10-20 | 02-10-20 |
| **3.** | **Product Backlog** | 1 | 03-10-20 | 03-10-20 |
| 3.1 | Penyusunan Product Backlog dan pemberian prioritas item Product Backlog |  | 03-10-20 | 03-10-20 |
| **4.** | **Inkremen 1** | 10 | 16-11-20 | 26-11-20 |
| 4.1 | Pelaksanaan Sprint Planning, Sprint Backlog dan Sprint Goal | 1 | 16-11-20 | 16-11-20 |
| 4.2 | Pelaksanaan Daily Scrum dan Pengerjaan Inkremen | 8 | 17-11-20 | 25-11-20 |
| 4.3 | Pelaksanaan Sprint Review, Backlog Refinement dan Sprint Retrospective | 1 | 26-11-20 | 26-11-20 |
| **5.** | **Inkremen 2** | 10 | 27-11-20 | 8-12-20 |
| 5.1 | Pelaksanaan Sprint Planning, Sprint Backlog dan Sprint Goal | 1 | 27-11-20 | 27-11-20 |
| 5.2 | Pelaksanaan Daily Scrum dan Pengerjaan Inkremen | 8 | 28-11-20 | 7-12-20 |
| 5.3 | Pelaksanaan Sprint Review, Backlog Refinement dan Sprint Retrospective | 1 | 8-12-20 | 8-12-20 |
| **6.** | **Inkremen 3** | 10 | 9-12-20 | 19-12-20 |
| 6.1 | Pelaksanaan Sprint Planning, Sprint Backlog dan Sprint Goal | 1 | 9-12-20 | 9-12-20 |
| 6.2 | Pelaksanaan Daily Scrum dan Pengerjaan Inkremen | 8 | 10-12-20 | 18-12-20 |
| 6.3 | Pelaksanaan Sprint Review, Backlog Refinement dan Sprint Retrospective | 1 | 19-12-20 | 19-12-20 |
| **7.** | **Instalasi** | 1 | 20-12-20 | 20-12-20 |
| 7.1 | Setting Infrastruktur dan Perangkat Lunak Pendukung |  |  |  |
| **8.** | **Pelatihan** | 1 | 21-12-20 | 21-12-20 |
| 8.1 | Melakukan Pelatihan Kepada Pengguna |  |  |  |
| **9.** | **Administrasi** | 1 | 22-12-20 | 22-12-20 |
| 9.1 | Melakukan Administrasi Proyek dan Mendokumentasikannya |  |  |  |
| **10.** | **Pemeliharaan** | 5 | 23-12-20 | 28-12-20 |
| 10.1 | Pemeliharaan dan Perbaikan Sistem |  |  |  |

**BAB 4. LOG BOOK**

* 1. **Minutes of Meeting (Catatan Pertemuan)**

**CATATAN PERTEMUAN/RAPAT KE-1**

**(MINUTES OF MEETING)**

Nama Proyek :

Manajer Proyek :

Perihal :

Peserta Rapat :

Lokasi Rapat :

Dibuat oleh :

Tanggal : Pukul : s.d.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A. Agenda**  Rapat Pembukaan Proyek Pembangunan Sistem Informasi Penilaian Kinerja  Siswa PKL :  1. Overview proyek  2. Pengenalan semua tim yang terlibat dalam proyek  3. Penjelasan mekanisme pelaksanaan proyek, termasuk Design Sprint dan Scrum  4. Pembahasan manajemen komunikasi tim proyek  **B. Isu Yang Didiskusikan**  1. Pembahasan struktur organisasi proyek  2. Pembahasan scope, time, dan cost proyek  3. Pemantapan pembagian task (pekerjaan) dan wewenang sesuai dengan konsep  Scrum  4. Mekanisme meeting  5. Jam kerja tim proyek. | | |
| **C. Daftar Rencana Kegiatan Berikutnya** | | |
| **Rencana Kegiatan** | **Mulai** | **Selesai** |
| 1. Persiapan pelaksanaan Design Sprint |  |  |
| 1. Monitoring hasil Design Sprint |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dibuat oleh** | **Diketahui oleh** | **Disetujui oleh** |
| Nama :  Jabatan :  Tanggal : | Nama :  Jabatan :  Tanggal | Nama :  Jabatan :  Tanggal |

* 1. **Minutes of Meeting (Catatan Pertemuan)**

**CATATAN PERTEMUAN/RAPAT KE-2**

**(MINUTES OF MEETING)**

Nama Proyek :

Manajer Proyek :

Perihal :

Peserta Rapat :

Lokasi Rapat :

Dibuat oleh :

Tanggal : Pukul : s.d.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A. Agenda**  Rapat Pembukaan Proyek Pembangunan Sistem Informasi Penilaian Kinerja  Siswa PKL :  1. Overview proyek  2. Pengenalan semua tim yang terlibat dalam proyek  3. Penjelasan mekanisme pelaksanaan proyek, termasuk Design Sprint dan Scrum  4. Pembahasan manajemen komunikasi tim proyek  **B. Isu Yang Didiskusikan**  1. Pembahasan struktur organisasi proyek  2. Pembahasan scope, time, dan cost proyek  3. Pemantapan pembagian task (pekerjaan) dan wewenang sesuai dengan konsep  Scrum  4. Mekanisme meeting  5. Jam kerja tim proyek. | | |
| **C. Daftar Rencana Kegiatan Berikutnya** | | |
| **Rencana Kegiatan** | **Mulai** | **Selesai** |
| 1. Persiapan pelaksanaan Design Sprint |  |  |
| 1. Monitoring hasil Design Sprint |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dibuat oleh** | **Diketahui oleh** | **Disetujui oleh** |
| Nama :  Jabatan :  Tanggal : | Nama :  Jabatan :  Tanggal | Nama :  Jabatan :  Tanggal |

**BAB 5. KESIMPULAN**

* 1. **Kesimpulan**
  2. **Saran**

**LAMPIRAN 1. ORGANISASI TIM PENGEMBANG**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | **Jabatan/ Bidang Ilmu** | **Alokasi Waktu**  **(Jam/ Minggu)** | **Tugas**  **(Dapat Disesuaikan dengan Tugas di *Scrum*)** |
| Ajeng ayu pangesti | Po dan Dev team Web | 48 | Menjadi pemimpin, *reviewer* dan sebagai *manager* dalam proses pengembengan.   * Melakukan analisis kebutuhan sistem * Mewakili stakeholder kepada devteam * Membuat design awal sistem * Membuat pembagian komponen dan proses penelitian * Bertanggung jawab atas jalannya proses pengembangan setiap fitur yang dikerjakan oleh devteam * Ikut serta dalam pembuatan pengembangan aplikasi |
| Elisa Qathrun Nada | Dev team Web | 48 | * Membangun sisi backend dan frontend yang kokoh serta mengimplementasikan database dan bisnis proses yang sudah diberikan oleh system analyst. |
| Fitria Aziati | Dev team Web | 48 | * Membangun sisi backend dan frontend yang kokoh serta mengimplementasikan database dan bisnis proses yang sudah diberikan oleh system analyst. |
| M. jalaludin A.R | Dev team Web | 48 | * Membangun sisi backend dan frontend yang kokoh serta mengimplementasikan database dan bisnis proses yang sudah diberikan oleh system analyst. |

# LAMPIRAN 2. APLIKASI YANG DIHASILAKAN