

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA  
TOKO A&T**



**M.Axl Laksmana PS  
18120028**

**DOSEN PEMBIMBING  
Lestari Retnawati, S.Kom., M.MT.  
NIK. 16762A-ET**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan Sistem E- Commerce untuk Penjualan Pakaian pada Toko A & T

Oleh : M.Axl Laksmana PS

NPM : 18120028

Telah diuji pada :

Hari : Selasa

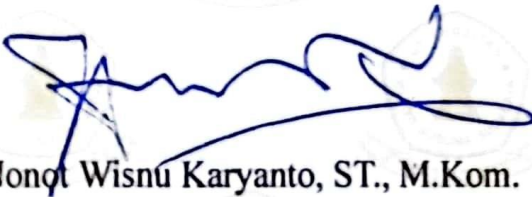
Tanggal: 11 Juli 2023

Tempat : Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Disetujui

Dosen Penguji :

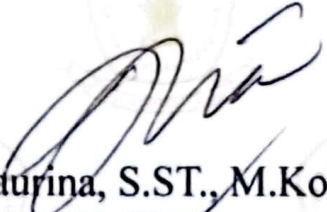
Dosen Pembimbing :



1. Nono Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.  
NIK : 10423-ET



1. Lestari Retnawati S.Kom., M.MT  
NIK : 16762A-ET



2. Nia Saurina, S.ST., M.Kom.  
NIK : 10423-ET

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu  
syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer (S.Kom)

di

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

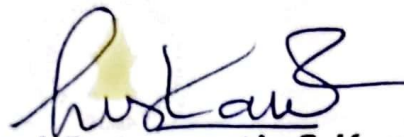
Oleh :

M.Axl Laksana PS

NPM : 18120028

Hari/Tanggal Sidang : Senin, 11 Juli 2023

Pembimbing



Lestari Retnawati, S.Kom., M.MT

NIK : 16762A-ET

Ketua Program Studi  
Informatika



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.

NIK : 11563-ET



Dekan  
Fakultas Teknik

Johan Paing Heru Waskito, ST., MT.

NIP : 196903102005011002

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini :**

**Nama** : Muhammad Axl Laksmana PS  
**NPM** : 18120028  
**Program Studi** : Informatika  
**Fakultas** : Teknik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Proyek Akhir/Tesis/Disertasi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Hormat Saya



M.Axl Laksmana

## KATA PENGANTAR

Penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas bantuan-Nya dalam menyelesaikan tugas terakhir yang diberi nama "Rencana Kerangka Bisnis Berbasis Web UNTUK Penawaran Pakaian di A&T STORE." Pencipta juga menyadari bahwa pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, dan dapat dengan rendah hati menyampaikan rasa terima kasihnya kepada:

1. Bapak Johan Paing, ST, MT, selaku Anggota Senior Bagian Perancangan.
2. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Informatika.
3. Ibu Lestari Retnawati, S.Kom. M.MT., selaku pemateri inspektur yang memberikan arahan dan informasi penting.
4. Seluruh Guru Program Studi Informatika Perguruan Tinggi Wijaya Kusuma Surabaya yang telah berbagi wawasannya pada saat memberikan sambutan.
5. Wali dan keluarga atas permohonan dan dukungannya.
6. Sahabat yang memberi dukungan.

Penulis memahami bahwa laporan tugas akhir ini sebenarnya mempunyai kekurangan, baik dari segi perencanaan, bahasa maupun penyusunannya. Oleh karena itu, penulis berharap para pembaca dapat memberikan kajian dan pemikiran yang berguna untuk memperbaiki kualitasnya di kemudian hari. Poin utama dari laporan terakhir ini adalah untuk berbagi pengalaman dan informasi yang berguna bagi para pembaca

## DAFTAR ISI

<b>TUGAS AKHIR</b>	<b>1</b>
<b>ABSTRAK</b>	
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>8</b>
<b>BAB 1</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	
1.2. Rumusan masalah	
1.3. Batasan Masalah	
1.4. Tujuan Penelitian	
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
<b>BAB 4 Hasil DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
<b>BAB 2</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Teori E-Commerce	
2.2. Sistem Informasi	
2.3. Website	
2.5 Model Air Terjun ( <i>Waterfall</i> )	
2.4. Diagram Konteks	
2.5. Data Flow Diagram (DFD)	
2.6. Xampp	
2.7. Black-Box Testing	
<b>METODE PENELITIAN</b>	
<b>3.1 Tahapan Penelitian</b>	
3.1.1 Identifikasi Masalah	
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	
3.1.3 Desain .....	
3.1.4 Gambaran Umum Sistem	

<b>3.1.5</b>	<b>Pengkodean (Implementasi)</b>	
<b>3.1.6</b>	<b>Pengujian .....</b>	
<b>3.1.7</b>	<b>Penyusunan Laporan.....</b>	
<b>4.3.1</b>	<b>Conceptual Data Model (CDM)</b>	
<b>4.3.2</b>	<b>Physical Data Model (PDM) .....</b>	
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b>	
<b>5.2</b>	<b>Saran</b>	
	<b>TABEL WAWANCARA.....</b>	<b>68</b>

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 1: Diagram Konteks - Halaman 16
- Tabel 2: Simbol Data Flow Diagram - Halaman 17
- Tabel 3: Tabel Proses Bisnis - Halaman 26
- Tabel 4: Hasil Pengujian Halaman Login - Halaman 60
- Tabel 5: Hasil Pengujian Halaman Dashboard - Halaman 61
- Tabel 6: Hasil Pengujian Data Bank - Halaman 61
- Tabel 7: Hasil Pengujian Merek Mobil - Halaman 62
- Tabel 8: Hasil Pengujian Jenis Mobil - Halaman 62
- Tabel 9: Hasil Pengujian Transaksi - Halaman 63
- Tabel 10: Hasil Pengujian Pengembalian Mobil - Halaman 64
- Tabel 11: Hasil Pengujian Data Laporan - Halaman 64
- Tabel 12: Hasil Pengujian User Menu - Halaman 65



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: Model Waterfall - Halaman 15
- Gambar 2: Diagram Alur Penelitian - Halaman 20
- Gambar 3: Diagram DFD Konteks - Halaman 24
- Gambar 4: DFD Level 1 - Halaman 28
- Gambar 5: DFD Level 2 Proses Data Pelanggan - Halaman 29 Gambar 6: DFD Level 2 Data Pakaian - Halaman 30
- Gambar 7: DFD Level 2 Data Pembeli - Halaman 31
- Gambar 8: Conceptual Data Model (CDM) - Halaman 32 Gambar 9: Physical Data Model (PDM) - Halaman 33
- Gambar 10: Rancangan UI Login - Halaman 34
- Gambar 11: Rancangan UI Dashboard Administrator - Halaman 35
- Gambar 12: Rancangan UI Data Bank - Halaman 35
- Gambar 13: Rancangan UI Data Pakaian - Halaman 36
- Gambar 14: Rancangan UI Data Jenis Pakaian - Halaman 36 Gambar 15: Rancangan UI Data Transaksi - Halaman 37 Gambar 16: Rancangan UI Data Pengembalian Mobil Halaman 37
- Gambar 17: Rancangan UI Data Laporan - Halaman 38 Gambar 18: Rancangan UI Daftar User Admin - Halaman 38 Gambar 19: Rancangan UI Daftar User Customer - Halaman 39
- Gambar 20: Rancangan UI Halaman Depan - Halaman 39 Gambar 21: Rancangan UI Order Customer - Halaman 40 Gambar 22: Halaman awal sebelum tekan tombol Login - Halaman 41
- Gambar 23: Halaman Login - Halaman 41
- Gambar 24: Halaman Dashboard Admin - Halaman 42 Gambar 25: Halaman Bank - Halaman 42
- Gambar 26: Halaman Tambah Bank - Halaman 43
- Gambar 27: Halaman Edit Bank - Halaman 43
- Gambar 28: Halaman Hapus Data Bank - Halaman 44
- Gambar 29: Halaman Jenis Pakaian - Halaman 44
- Gambar 30: Halaman Tambah Pakaian Baru - Halaman 44
- Gambar 31: Halaman Edit Jenis Pakaian - Halaman 45
- Gambar 32: Halaman Hapus Jenis Pakaian - Halaman 45 Gambar 33: Halaman Daftar Pakaian - Halaman 45
- Gambar 34: Halaman Tambah Pakaian Baru - Halaman 46 Gambar 35: Halaman Edit Pakaian - Halaman 47
- Gambar 36: Halaman Hapus Data Pakaian - Halaman 48
- Gambar 37: Halaman Transaksi - Halaman 48

Gambar 38: Halaman Transaksi Pakaian - Halaman 49 Gambar 39: Konfirmasi Transaksi - Halaman 49

Gambar 40: Halaman Data Laporan - Halaman 50

Gambar 41: Halaman Laporan yang sudah kita pilihkan sesuai Tanggal yang kita cari - Halaman 50

Gambar 42: Halaman Data User admin - Halaman 51

Gambar 43: Halaman Tambah User admin - Halaman 51 Gambar 44: Halaman Edit User admin - Halaman 52

Gambar 45: Halaman Hapus Data User admin - Halaman 52 Gambar 46: Halaman Data User Customer - Halaman 53 Gambar 47: Halaman Tambah User Customer - Halaman 53 Gambar 48: Halaman Edit User Customer - Halaman 54 Gambar 49: Halaman Hapus User Customer - Halaman 54 Gambar 50: Halaman Customer - Halaman 55

Gambar 51: Halaman Riwayat Pemesanan Customer - Halaman 56

Gambar 52: Halaman Upload Tanda Bukti Transfer - Halaman 57

Gambar 53: Informasi pemberitahuan untuk menunggu transaksi di konfirmasi - Halaman 57

Gambar 54: Halaman Konfirmasi Pembayaran Customer Oleh admin - Halaman 58

Gambar 55: Halaman Invoice Customer Pembayaran Pakaian Yang Telah Di konfirmasi - Halaman 59

## **ABSTRAK**

Di zaman sekarang, telah membuat segala kebutuhan menjadi lebih mudah dan cepat diakses. Contohnya, dulu kita harus pergi langsung ke toko atau penjual untuk membeli barang atau pakaian. Namun, dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, sekarang kita bisa membeli melalui toko online atau e-commerce. Dengan adanya toko online ini, Sebuah studi menunjukkan bahwa dari 30 pengujian sistem, 28 di antaranya berhasil dengan baik, mencapai tingkat keberhasilan sebesar 93%, sedangkan 7% sisanya mengalami beberapa kesalahan dalam sistem.