

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN
KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA**



Oleh :

I Made Rio Ari Guna

NIM. 2015323103

PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

POLITEKNIK NEGERI BALI

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA

Oleh :

I Made Rio Ari Guna

NIM. 2015323031

Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma III di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali

Disetujui Oleh :

Pembimbing I :



I Made Ari Dwi Suta Atmaja, S.T, M.T
NIP. 198202142006041001

Pembimbing II :



Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., MT
NIP. 198707052015041002

Disahkan Oleh
Jurusan Teknik Elektro
Ketua



Ir.I Wayan Raka Ardana, M.T
NIP. 196705021993031005

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : I Made Rio Ari Guna
NIM : 2015323103
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknik Elektro
Jenis Karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 14, Agustus, 2023

Yang menyatakan


I Made Rio Ari Guna

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : I Made Rio Ari Guna

NIM : 2015323031


Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran,14, agustus,2023

Yang menyatakan



I Made Rio Ari Guna
NIM. 2015323103

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA” tepat pada waktunya.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi SE.,M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST, M.T. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak I Made Ari Dwi Suta Atmaja, S.T, M.T selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., MT selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Segenap dosen pengajar Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali, khususnya dosen pengajar program studi DIII Manajemen Informatika yang telah memberikan masukan serta saran untuk menyelesaikan laporan ini.
6. Keluarga dan sahabat yang telah memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini, serta semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Bukit Jimbaran,2023

Penulis

ABSTRAK

CV. Eka Putra sedang mengalami krisis penjualan karena pemasarannya masih offline dengan begitu perlu dibuatkan website e-commerce agar meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan dan manajemen inventaris, serta meningkatnya aksesibilitas bagi pembeli dalam melakukan transaksi. Dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dan mengikuti tren e-commerce saat ini, sistem informasi e-commerce ini diharapkan dapat membantu pemilik bisnis keramik untuk bersaing dengan para pesaing dan meningkatkan penjualan secara signifikan. Data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah data primer dan sekunder. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Penelitian lapangan meliputi observasi dan wawancara. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan cara melakukan penelitian terhadap literatur yang berkaitan dengan masalah kemudian melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap data yang diperoleh, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan, perangkat keras yang dibutuhkan, perangkat lunak. Studi tugas akhir ini menggunakan metode waterfall. customer dapat melakukan login, customer dapat melakukan reset password dan password baru di kirim melalui email, customer dapat melakukan pemesanan keramik, customer dapat memilih ekspedisi, customer dapat melakukan pembayaran melalui paymentgateway midtrans, customer dapat mengkonfirmasi barang jika barang diterima, customer dapat melakukan print invoice operator dapat melakukan CRUD pada data keramik Operator dapat melakukan print laporan penjualan Operator dapat melakukan print invoice. Perancangan dan pembangunan Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Kerajinan Keramik CV. Eka Putra ini dibuat dengan tahapan menganalisis data, membuat flowmap sistem berjalan, flowmap sistem baru, membuat rancangan UML yang terdiri dari use case diagram, class diagram, activity diagram, sequence diagram, perancangan database dan desain interface. Pada tahapan analisa sistem baru terdapat dari 1 buah flowmap sistem pemesanan, 1 buah flowmap login dan 1 buah flowmap pengelolaan data, ERD yang terdiri dari 5 buah entitas yaitu Operator, transaksi, ekspedisi dan keramik, User Case terdiri dari 2 buah aktor yaitu Customer dan Operator, Activity Diagram sebanyak 14 diagram yang merupakan gambaran proses yang terjadi dalam sistem, 1 buah Class Diagram, Sequence Diagram yang terdiri dari 15 diagram yang menggambarkan alur antara objek dan sistem, serta rancangan antar muka yang terbagi menjadi rancangan antarmuka form input dan rancangan antarmuka form output. Rancangan antarmuka form input terdiri dari rancangan dan rancangan antarmuka form output terdiri dari 17 rancangan. Tahap pembuatan sistem dibangun dengan menggunakan perangkat lunak text editor Visual Studio Code dan menggunakan aplikasi webserver XAMPP. Pembuatan sistem menggunakan Framework Laravel untuk bahasa PHP dan Bootstrap untuk HTML dan CSS

serta sistem ini menggunakan basis data MySQL dan paymentgateway menggunakan midtrans. Pada tahapan pengujian untuk seluruh fitur yang terdapat pada sistem yang dibangun dapat menunjukkan semua fitur yang terdapat pada sistem dapat berjalan dan berfungsi dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan

Kata kunci: *E-Commerce, Sistem penjualan, Sistem Informasi Berbasis Website.*

Every company is now competing to obtain accurate information and create a system that can support that information so that it can survive and compete with other companies, not only in terms of access to information, but in terms of processing information into data that can be used by humans. E-commerce has become one of the popular platforms for businesses to expand market reach online. In this report, describes the steps taken in designing and implementing this information system, including requirements analysis, interface design, development of important features, and testing of the entire system. In addition, it also explains the benefits derived from using this e-commerce information system, such as increased efficiency in the sales process and inventory management, as well as increased accessibility for buyers in making transactions. In addition, an evaluation of the system that has been built is also carried out to obtain input and suggestions in order to improve performance and user experience. By optimizing the use of technology and following current e-commerce trends, this e-commerce information system is expected to help ceramic business owners compete with competitors and increase sales significantly. The data used in the preparation of this final project are primary and secondary data. The research method used is field research and library research. Field research includes observation and interviews. Library research is carried out by conducting research on literature related to the problem, then conducting a more in-depth analysis of the data obtained, including problem analysis, needs analysis, required hardware, software, and cost analysis. This final project study uses the waterfall method. Electronic commerce requires a computerized ordering system to overcome problems that arise in order to be able to process data and provide information when needed quickly, accurately and precisely.

Keywords: *E-Commerce, Ordering Systems, Website-Based Information Systems.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah	I-2
1.3 Tujuan.....	I-3
1.4 Manfaat Penelitian.....	I-3
1.4.1 Manfaat Bagi Penulis.....	I-3
1.4.2 Manfaat untuk objek penelitian	I-3
1.5 Metodologi Penelitian	I-3
1.6 Lokasi Penelitian	I-4
1.7 Sistematika Penulisan.....	I-4
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 Pengertian Sistem	II-1
2.2 Pengertian Informasi	II-1
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	II-1
2.4 Pengertian <i>Website</i>	II-2
2.5 Pengembangan Metode <i>Waterfall</i>	II-2
2.6 Alat Bantu Pengembang Sistem	II-4
2.6.1 <i>Flowmap</i>	II-4
2.6.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	II-5
2.6.3 <i>Use Case Diagram</i>	II-6
2.6.4 <i>Activity Diagram</i>	II-7
2.6.5 <i>Class Diagram</i>	II-8
2.6.6 <i>Sequence Diagram</i>	II-9
2.7 Perangkat Lunak Pengembang Sistem	II-11
2.7.1 Xampp.....	II-11
2.7.2 Visual Studio Code	II-11
2.7.3 MySQL	II-11
2.7.4 PHP	II-12
2.7.5 HTML	II-12
2.7.6 Bootstrap.....	II-12
2.7.7 CSS	II-12
2.7.8 Javascript.....	II-13
BAB III ANALISIS PERENCANAAN SISTEM	III-1
3.1 Metode Penelitian.....	III-1
3.1.1 Metode Pengembangan Sistem.....	III-1
3.1.2 Metode Pengumpulan Data.....	III-2
3.2 Analisis Sistem	III-2

3.2.1 Analisis Sistem Berjalan	III-2
3.2.2 Flowmap System Baru	III-4
3.3 Analisis Data	III-10
3.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	III-10
3.3.2 Desain Database	III-35
3.3.5 Class Diagram.....	III-39
3.3.6 Sequence Diagram	III-39
3.3.7 Desain User Interface	III-52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	IV-67
4.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem	IV-67
4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras	IV-67
4.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras	IV-67
4.2 Pengujian Program	IV-68
4.2.1 Landing Page CV. EKA PUTRA.....	IV-68
4.2.2 Halaman Register Customer	IV-69
4.2.3 Halaman Login Customer	IV-71
4.2.4 Halaman Rreset Password Customer	IV-71
4.2.5 Beranda Utama Customer	IV-73
4.2.6 Halaman About	IV-73
4.2.7 Halaman Product	IV-74
4.2.8 Halaman Shopping Cart	IV-75
4.2.9 Halaman Expedisi	IV-78
4.2.10 Halaman Riwayat Pesanan	IV-79
4.2.11 Halaman Payment	IV-81
4.2.12 Halaman Dashboard Operator	IV-85
4.2.13 Halaman Data Keramik	IV-85
4.2.14 Halaman Data Customer	IV-90
4.2.15 Halaman Data Pemesanan	IV-90
4.3 Hasil Pengujian	IV-98
BAB V PENUTUP	V-1
5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran	V-2
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall	II-3
Gambar 2. 2 Simbol Flowmap	II-4
Gambar 3. 1 Flowmap Sistem Berjalan	III-3
Gambar 3. 2 Flowmap Sistem Baru Input Data keramik	III-5
Gambar 3. 3 Flowmap Sistem Baru transaksi	III-6
Gambar 3. 4 Flowmap Sistem Baru penambahan transaksi baru.	III-8
Gambar 3. 5 Flowmap Pelaporan Transaksi	III-9
Gambar 3. 6 ERD.....	III-10
Gambar 3. 7 Use Case Diagram.....	III-12
Gambar 3. 8 Activity Diagram Login	III-16
Gambar 3. 9 Activity Diagram Login	III-18
Gambar 3. 10 Activity Diagram Dashboard	III-19
Gambar 3. 11 Activity Diagram tambah data pesanan	III-20
Gambar 3. 12 Activity Diagram ubah data pesanan	III-21
Gambar 3. 13 Activity Diagram hapus data pesanan	III-22
Gambar 3. 14 Activity Diagram tambah data keramik	III-23
Gambar 3. 15 Activity Diagram tambah data keramik	III-25
Gambar 3. 16 Activity Diagram update data keramik	III-26
Gambar 3. 17 Activity Diagram delate data keramik	III-28
Gambar 3. 18 Activity Diagram Mengelola data Cutomer	III-29
Gambar 3. 19 Activity Diagram Mengelola data transaksi	III-30
Gambar 3. 20 Activity Diagram Rerset Password	III-32
Gambar 3. 21 Activity Diagram Ubah Password.....	III-34
Gambar 3. 22 Class Diagram	III-39
Gambar 3. 23 Gambar Sequence Diagram Register Customer.....	III-40
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Menambahkan data pesanan	III-41
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Menambahkan data pesanan	III-42
Gambar 3. 26 Delete Data Pesanan.....	III-43
Gambar 3. 27 Sequence diagram Riwayat data pemesanan	III-44
Gambar 3. 28 Sequence Diagram Logout Customer	III-45
Gambar 3. 29 Sequence Diagram Payment	III-46
Gambar 3. 30 Sequence Diagram Login Operator.....	III-47
Gambar 3. 31 Sequence Diagram Menambahkan data keramik.....	III-48
Gambar 3. 32 Sequence Diagram Update Data Keramik	III-49
Gambar 3. 33 Sequence Diagram delete data Keramik	III-50
Gambar 3. 34 Sequence Diagram delete data Keramik	III-50
Gambar 3. 35 Sequence Diagram Lupa Password.....	III-51
Gambar 3. 36 Sequence DiagramUbah Password	III-52
Gambar 3. 37 Desain User Interface Halaman Awal.....	III-53
Gambar 3. 38 Desain User Interface Halaman Utama.....	III-54
Gambar 3. 39 Desain User Interface Halaman <i>Login</i>	III-55
Gambar 3. 40 Desain User Interface Halaman <i>Registrasi Customer</i>	III-55
Gambar 3. 41 <i>Desain User Interface Halaman Lupa Password</i>	III-56
Gambar 3. 42 <i>Desain User Interface Halaman Ganti Password</i>	III-56
Gambar 3. 43 Desain User Interface Halaman Order Barang	III-57
Gambar 3. 44 Desain User Interface Halaman About US	III-58
Gambar 3. 45 Desain User Interface Halaman Checkout	III-58

Gambar 3. 46 Desain User Interface Halamanan Detail Transaksi	III-59
Gambar 3. 47 Desain User Interface Halaman awal dashboard Operator	III-60
Gambar 3. 48 Desain User Interface Kelola Data Keramik	III-60
Gambar 3. 49 Desain User Interface Halaman Detail transaksi	III-61
Gambar 3. 50 Desain User Interface Halaman Kelola Data Customer	III-62
Gambar 3. 51 Desain User Interface Halaman Kelola Tambah Data keramik	III-63
Gambar 3. 52 Desain User Interface Halaman Kelola Data detail transaksi	III-64
Gambar 3. 53 Desain Halaman Ekspedisi	III-65
Gambar 3. 54 Desain User Interface Halaman Payment	III-66
Gambar 4. 1 Halaman landing page login dan registrasi	IV-68
Gambar 4. 2 Halaman landing page register Customer	IV-69
Gambar 4. 3 Halaman Register Customer	IV-70
Gambar 4. 4 Halaman Register Berhasil	IV-70
Gambar 4. 5 Halaman Login Customer	IV-71
Gambar 4. 6 Halaman Reset Password	IV-72
Gambar 4. 7 Customer Menerima password.....	IV-72
Gambar 4. 8 Halaman Utama Website	IV-73
Gambar 4. 9 Halaman About Website	IV-74
Gambar 4. 10 Halaman Product	IV-75
Gambar 4. 11 Halaman Chekout	IV-76
Gambar 4. 12 Popup Delete Pesanan	IV-76
Gambar 4. 13 Delete Pesanan Sukses	IV-77
Gambar 4. 14 Popup komfirmasi pesanan	IV-77
Gambar 4. 15 Halaman Expedisi	IV-78
Gambar 4. 16 Halaman Expedisi eror	IV-79
Gambar 4. 17 Halaman Riwayat Pesanan	IV-80
Gambar 4. 18 Halaman Detail Pesanan	IV-80
Gambar 4. 19 Status Pemesanan Menunggu Payment	IV-81
Gambar 4. 20 Halaman Detail Payment	IV-82
Gambar 4. 21 Halaman Payment	IV-83
Gambar 4. 22 Customer Melakukan Pembayaran	IV-83
Gambar 4. 23 Payment Berhasil	IV-84
Gambar 4. 24 Status Pemesanan Berubah	IV-84
Gambar 4. 25Halaman Dashboard	IV-85
Gambar 4. 26 Halaman Tambah Data Keramik	IV-86
Gambar 4. 27 Halaman Tambah Data Keramik	IV-86
Gambar 4. 28 Halaman Tambah Data Keramik Eror	IV-87
Gambar 4. 29 Halaman Tambah Data Keramik Sukses	IV-87
Gambar 4. 30 Halaman Edit Data Keramik Sukses	IV-88
Gambar 4. 31 Halaman Halaman Alert hapus data	IV-89
Gambar 4. 32 Halaman Hapus Data Keramik Sukses	IV-89
Gambar 4. 33 Halaman Data Pesanan	IV-90
Gambar 4. 34 Halaman Data Pesanan	IV-91
Gambar 4. 35 Halaman Data Pesanan Konfirmasi Pemesanan	IV-91

Gambar 4. 36 Halaman Riwayat Pemesanan Konfirmasi Pemesanan Sukses	IV-92
Gambar 4. 37 Halaman Data Pesanan Konfirmasi Pemesanan Batal	IV-92
Gambar 4. 38 Halaman Data Pesanan Konfirmasi Payment	IV-93
Gambar 4. 39 Halaman Riwayat Pemesanan Konfirmasi Payment Sukses	IV-93
Gambar 4. 40 Halaman Data Pesanan	IV-94
Gambar 4. 41 Halaman Data Pesanan Memasukan Nomer Resi	IV-94
Gambar 4. 42 Halaman Riwayat Pemesanan Konfirmasi Payment Sukses	IV-95
Gambar 4. 43 Halaman Detail Pemesanan	IV-96
Gambar 4. 44 Print Invoice Pemesanan	IV-96
Gambar 4. 45 Halaman Alert Hapus Data pesanan	IV-97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol ERD.....	II-5
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use case Diagram</i>	II-6
Tabel 2. 3 Simbol Use case Diagram (lanjutan)	II-7
Tabel 2. 4 Activity Diagram	II-8
Tabel 2. 5 Simbol <i>Class Diagram</i>	II-9
Tabel 2. 6 Simbol Sequence Diagram.....	II-9
Tabel 2. 7 Simbol Sequence Diagram (lanjutan)	II-10
Tabel 3. 1 Use case Glosarry	III-13
Tabel 3. 2 Actor Glossary	III-15
Tabel 3. 3 Tabel Customer.....	III-35
Tabel 3. 4 Tabel Operator	III-36
Tabel 3. 5 Tabel Pemesanan	III-36
Tabel 3. 6 Tabel Keramik	III-37
Tabel 3. 7 Tabel Detail Transaksi	III-37
Tabel 3. 8 Ekspedisi	III-38
Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	IV-67
Tabel 4. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV-67
Tabel 4. 3Tabel Hasil Pengujian.....	IV-98

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi menciptakan peluang baru bagi perkembangan bisnis *e-commerce*. *E-commerce* adalah jual beli barang melalui media elektronik meskipun sarana termasuk televisi dan telepon, semakin banyak *e-commerce* saat ini dilakukan melalui Internet. Karena pemahaman ini, orang memiliki kesalahpahaman tentang *e-commerce* dan pasar. Istilah *e-commerce* digunakan untuk menggambarkan semua transaksi yang menggunakan media elektronik. Marketplace sendiri merupakan salah satu model *e-commerce* yang berperan sebagai perantara antara customer dan penjual. Penjual yang berdagang di pasar hanya perlu menyediakan layanan customer. Platform sudah menangani semua aktivitas lain seperti manajemen situs web. Situs seperti Shopee dan Tokopedia adalah dua contoh marketplace. Namun jenis *e-commerce* ini adalah *consumer-to-business (C2B)*, dimana konsumen menjual barang ke konsumen. Pada perancangan *e-commerce* yang akan dilakukan adalah jenis *Business to consumer (B2C)* yang dimana jenis *e-commerce* ini, sebuah perusahaan menjual produk atau jasa kepada konsumen. Pada umumnya Customer dalam *ecommerce B2C* hanya mengecur .

“Di lingkungan tropis dan kaya raya di Bali, Eka Putra Keramik muncul sebagai industri kreatif yang eksperimental kecil ke perusahaan abad ke-20 yang unik. Berbagai seniman internasional dan lokal telah berkontribusi pada perkembangan Keramik bersama dengan perspektif bisnis yang beragam secara global. Eka Putra Keramik di dirikan pada tahun 1999 di lingkungan Tabanan di Bali tepatnya di daerah Pejaten. CV Eka Putra masih melakukan pembuatan keramik dan menunggu customer yang biasanya langsung mencari ke perusahaan, menelpon operator perusahaan dan menjual secara offline melalui pameran-pameran keramik yang diadakan di Bali maupun luar Bali. Pada saat ini jumlah *orderan* mengalami penurunan yang sangat signifikan. Hal ini yang mempengaruhi berkurangnya *orderan* karena informasi yang minim mengenai CV. Eka Putra dan jangkauan pemasaran yang sempit oleh karena itu diperlukan peningkatan jangkauan pemasaran sehingga terjadi peningkatan penjualan. Salah satu model dalam *e-commerce* adalah marketplace. Saat ini marketplace menjadi model *e-commerce* yang banyak digunakan dan banyak digemari baik konsumen maupun pelaku usaha.

Marketplace adalah perantara antara penjual dan pembeli dalam transaksi melalui internet atau secara gampangnya marketplace adalah pasar di dunia maya. Seperti halnya pasar pada umumnya di marketplace juga terdapat banyak penjual yang bisa menjadi pilihan saat mencari produk yang diinginkan. Marketplace ini bertindak sebagai pihak ketiga yaitu dengan menyediakan tempat untuk transaksi. Kekurangan dari Marketplace yang menggunakan pihak ketiga seperti Shopee dan Tokopedia yang dapat merugikan perusahaan seperti adanya platform fee sehingga margin laba berkurang dan Sudah jelas bahwa marketplace adalah milk orang lain Itulah kenapa kita mesti memasarkan produk bisnis pada situs online atau website sendiri yang jauh lebih menguntungkan ketimbang di marketplace tersebut.

Berdasarkan paparan permasalahan tersebut, maka perlu dibuat *website* yang diharapkan dapat memperluas jaringan pemasaran. *Website* tersebut sebagai sarana menampilkan produk dan melakukan transaksi payment secara online. Diharapkan konsumen dapat melihat melihat produk tanpa harus datang di CV Eka Putra, sehingga terjadi peningkatan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah Bagaimana membuat system informasi e-commerce penjualan kerajinan keramik di CV Eka Putra sehingga berguna untuk peningkatan jangkauan pemasaran produk pada CV. Eka Putra.

Dari permasalahan umum yang disebutkan penulis diatas, adapun batasan masalah dari sistem informasi tersebut diantaranya:

- a. Sistem Informasi yang nantinya akan digunakan di CV, Eka Putra memungkinkan operator untuk melakukan proses CRUD data barang. Selain itu operator nantinya juga akan menangani proses transaksi seperti melakukan update status pemesanan dan print invoice.
- b. Pada proses transaksi yang dilakukan oleh user nantinya akan dilakukan secara online dengan metode *paymentgateway* menggunakan midtrans.
- c. Sistem ini bisa menampilkan laporan penjualan harian, bulanan dan tahunan.
- d. Customer dapat melakukan pemesanan memilih ekspedisi dan *print invoice*.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan dan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat system informasi e-commerce penjualan kerajinan keramik di CV Eka Putra sebagai media bantu promosi pada CV, Eka Putra agar jangkauan penjualan lebih luas dan makin di kenal banyak orang, Hal ini juga membuat Customer tidak perlu lagi datang ke perusahaan untuk melakukan survai barang dan pemesanan barang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Bali.

1.4.2 Manfaat untuk objek penelitian

1. Dapat meningkatkan pasar dan memperluas jangkauan pemasaran, khususnya melalui *website*.
2. Diharapkan penyajian informasi persediaan maupun pemesanan berjalan akurat dan cepat.
3. Mengetahui sistem pemesanan Keramik dan permasalahan-permasalahan yang ada agar dapat ditemukan solusi yang terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

Tahapan – tahapan yang akan dilakukan pada saat penelitian berlangsung adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan untuk mengumpulkan referensi yang bisa digunakan dengan cara membaca buku-buku, searching e-jurnal atau skripsi yang berhubungan dengan pemesanan barang atau keramik, contoh: sistem informasi pemesanan barang. Selain itu, referensi-referensi yang berhubungan dengan penulisan ini dilakukan dengan cara browsing melalui internet. Analisis Permasalahan.

b. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi untuk user serta website untuk Operator. Kemudian pembuatan website dengan database.

c. Evaluasi dan Pengujian Hasil

Pada tahap ini dilakukan evaluasi serta uji coba terhadap website yang telah dibuat dengan model yang telah diterapkan

1.6 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terletak di CV. EKA Putra Super yang beralamat di Banjar Sengguan, Desa Nyitdah, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membuat tentang latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan, manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang uraian dari kutipan buku-buku, teori-teori atau bahan Pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan sebagai dasar dan landasan dalam penyelesaian perancangan dan pembangunan sistem serta masalah yang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat tentang analisis sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian. Disertai dengan perancangan Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), Unified Modeling Language Diagram (UML) seperti Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, rancangan basis data atau database, serta desain tampilan antarmuka sistem yang merupakan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB IV: ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN

Bab ini memuat tentang pengujian sistem yang telah dibangun, disertai hasil pengujian dan pengoperasian sistem yang telah dilaksanakan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang uraian mengenai kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan mengenai tugas akhir yang telah dikerjakan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah dijelaskan pada Bab I, beserta pembahasan yang telah dijelaskan pada Bab III dan IV, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembangunan SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA ini, dibuat dengan tahapan menganalisis data, membuat flowmap sistem berjalan, flowmap sistem baru, membuat rancangan UML yang terdiri dari use case diagram, class diagram, activity diagram, sequence diagram, perancangan database dan desain interface.
2. Pada tahapan analisa sistem baru terdapat dari 1 buah flowmap sistem pemesanan, 1 buah flowmap login dan 1 buah flowmap pengelolaan data, ERD yang terdiri dari 5 buah entitas yaitu Operator, transaksi , expedisi dan keramik, User Case terdiri dari 2 buah aktor yaitu Customer dan Operator, Activity Diagram sebanyak 14 diagram yang merupakan gambaran proses yang terjadi dalam sistem, 1 buah Class Diagram, Sequence Diagram yang terdiri dari 15 diagram yang menggambarkan alur antara objek dan sistem, serta rancangan antar muka yang terbagi menjadi rancangan antarmuka form input dan rancangan antarmuka form output. Rancangan antarmuka form input terdiri dari rancangan dan rancangan antarmuka form output terdiri dari 17 rancangan.
3. Tahap pembuatan sistem dibangun dengan menggunakan perangkat lunak text editor Visual Studio Code dan menggunakan aplikasi webserver XAMPP. Pembuatan sistem menggunakan Framework Laravel untuk bahasa PHP dan Bootstrap untuk HTML dan CSS serta sistem ini menggunakan basis data MySQL dan paymentgateway menggunakan midtrans.
4. Pada tahapan pengujian untuk seluruh fitur yang terdapat pada sistem yang dibangun dapat menunjukkan semua fitur yang terdapat pada sistem dapat berjalan dan berfungsi dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan pada Bab I dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab III dan IV, maka ada beberapa hal yang disarankan untuk dikembangkan dalam pembangunan SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PENJUALAN KERAJINAN KERAMIK CV. EKA PUTRA ini kedepannya agar menjadi lebih baik sebagai berikut.

1. Dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis mobile.
2. Perlu mengembangkan fitur ekspedisi dengan mengintegrasikan ekspedisi seperti jasa ongkir dll.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] bpakhm.unp.ac.id, "bpakhm.unp.ac.id/konsep-dasar-dan-pengertian-sistem/," 2 October 2018. [Online]. Available: <http://bpakhm.unp.ac.id/konsep-dasar-dan-pengertian-sistem/>. [Accessed 4 April 2023]
- [2] <https://serupa.id/pengertian-data-dan-informasi/>[Accessed 4 April 2023]
- [3] <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/17180/05.2%20bab%202.pdf?sequence=9/>" 2 October 2006[Accessed 8 April 2023]
- [4] <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/17180/05.2%20bab%202.pdf?sequence=9/>" 2 October 6[Accessed 4 April 2023]
- [5] <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1032018>"9 november 2007 [Accessed 25 April 2023]
- [6] I. G. L. A. R. P. I. P. S. Damasius Wikaryana Utama, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Custom Furniture Berbasis Website," *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 3, no. 2548-9771, p. 55, 2019.
- [7] M. A. Dianty, "Sistem Informasi Manajemen," 14 December 2016. [Online]. Available: <https://sisteminformasimanajemen15089.wordpress.com/2016/12/14/flowmap/>. [Accessed 4 April 2023]
- [8] M. A. Dianty, "Sistem Informasi Manajemen," 14 December 2016. [Online]. Available: <https://sisteminformasimanajemen15089.wordpress.com/2016/12/14/flowmap/>.
- [9] A. Sulthon, "Pengertian Entity Relationship Diagram [ERD]: Simbol, Entitas, Atribut," 30 March 2022. [Online]. Available: <https://www.domainesia.com/berita/pengertian-erd-adalah/>.
- [10] R. J. HOSTING, "Pengertian Use Case Diagram, Simbol, Contoh & Cara Buatnya," JAGOAN HOSTING, 10 Juny 2022. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/>. [Accessed 4 April 2023].
- [11] D. Intern, "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen," Dicoding Intern , 10 March 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>. [Accessed 4 April 2023].
- [12] usm, "LANDASAN TEORI," 12 December 2014. [Online]. Available: <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2017/G.111.17.0018/G.111.17.0018-06-BAB-III-20210224125618.pdf>. [Accessed 11 April 2023].
- [13] M. Sandi, "Bikin Website dengan Aplikasi-aplikasi Gratis," Penerbit PT.Buku Seru, Yogyakarta, 2014.
- [14] B. Nugroho, "Membuat Aplikasi WEB Penjualan Pembelian dengan PHP, MySQL dan Dreamweaver," PT.Alif Media, Yogyakarta, 2013.
- [15] Anhar, "Panduan Menguasai PHP dan My SQL Secara Otodidak.," Media Kita : Jakarta, Jakarta, 2010.
- [16] M. A. Fadhlurrahman, "Mengenal Apa itu Bootstrap, Fungsi, Kelebihan serta Kekurangannya," gamelab, 2 September 2022. [Online]. Available: <https://www.gamelab.id/news/1725-mengenal-apa-itu-bootstrap-fungsi-kelebihan-serta-kekurangannya>. [Accessed 12 April 2023].

- [17] A. D. Raharja, "CSS adalah: Pengertian, cara kerja, fungsi, dan 3 jenisnya," Ekrut Media, 18 January 2022. [Online]. Available: <https://www.ekrut.com/media/css-adalah>. [Accessed 12 April 2023].
- [18] Indocenter, "Indocenter/Tips Hosting/Pengertian JavaScript, Fungsi, dan Contoh Implementasi pada Website," indocenter, 10 January 2021. [Online]. Available: <https://indocenter.co.id/tips-hosting/javascript-adalah/>. [Accessed 12 April 2023].
- [19] R. N. M, SKRIPSI PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CV. HANIF NIAGA GROUP, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, SKRIPSI PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CV. HANIF NIAGA GROUP.
- [20] R. N. M, SKRIPSI PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CV. HANIF NIAGA GROUP, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, SKRIPSI PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CV. HANIF NIAGA GROUP