



**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
GARMENT ONLINE PADA CV FABILAYA GARMENT JAKARTA**

**KIFILEMMI  
2008240031**

**FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
2012**



**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan  
Program Studi Strata Satu (S1)**


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
GARMENT ONLINE PADA CV FABILAYA GARMENT JAKARTA**

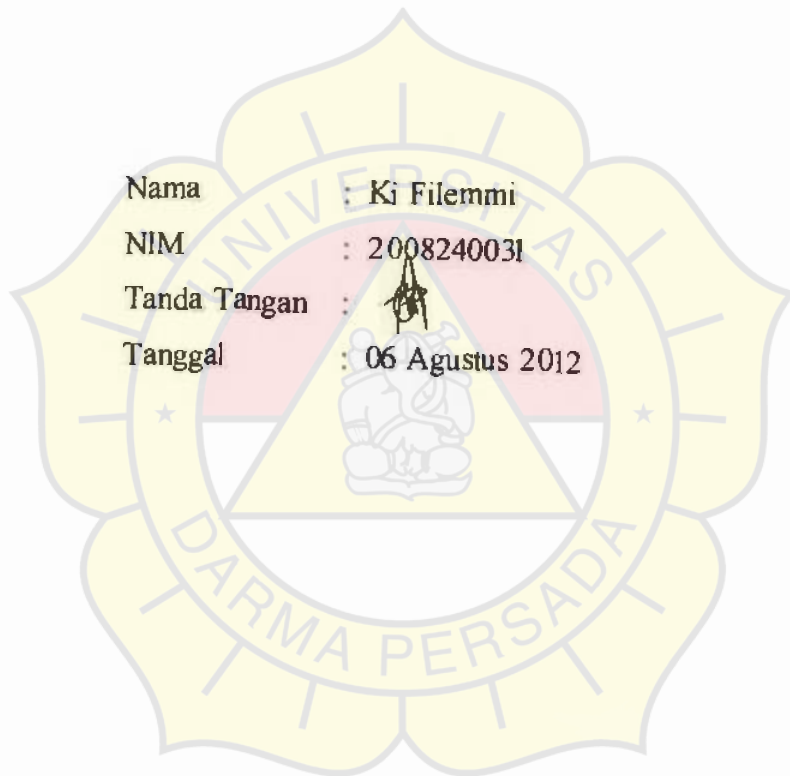
**KI FILEMMI  
2008240031**

**FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
2012**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ki Filemmi  
NIM : 2008240031  
Tanda Tangan :   
Tanggal : 06 Agustus 2012



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Ki Filemmi  
NIM : 2008240031  
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Garment  
Online pada CV Fabilaya Garment Jakarta.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Kelulusan Sarjana pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Endang Ayu Susilawati, S.T., MMSI (.....) 11/9/2012  
Penguji I : Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI (.....) 7/9/2012  
Penguji II : Luci Kanti Rahayu, M.Kom (.....) 7/9/2012

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 06 Agustus 2012

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Dimana Laporan Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk sederhana. Adapun judul penulisan Laporan Kerja Praktek yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

### **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GARMENT ONLINE PADA CV FABILAYA GARMENT JAKARTA**

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Laporan Kerja Praktek ini tidak dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Agus Sun Sugiarto, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Nur Syamsiyah, ST., MTL, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Endang Ayu Susilawati, ST., MMSI selaku dosen pembimbing Laporan Kerja Praktek.
4. Bapak sukirno dan ibu komariah selaku pemilik dari CV Fabilaya Garment
5. Orang Tua, kakak, kakak ipar dan adik tercinta yang telah memberikan Do'a, dukungan baik moral, spiritual maupun material yang diberikan kepada penulis.

6. Para staff atau karyawan pada CV Fabilaya Garment

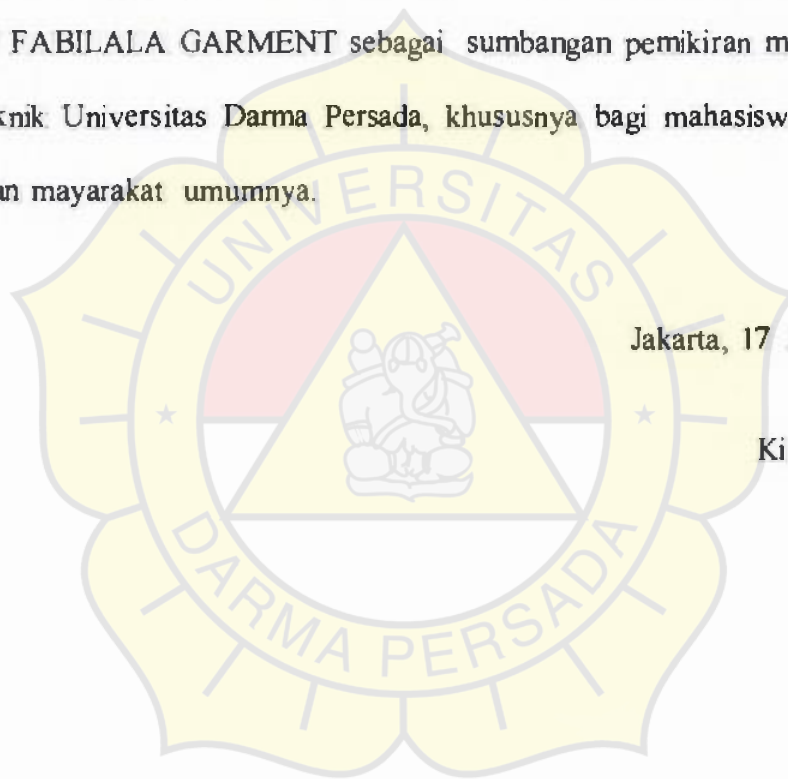
7. Seluruh rekan-rekan mahasiswa Jurusan Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Kerja Praktek ini masih jauh banyak kekurangannya dari segi penyajian ataupun segi pembahasannya masalahnya, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Laporan Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi CV FABILALA GARMENT sebagai sumbangan pemikiran mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Darma Persada, khususnya bagi mahasiswa Sistem Informasi, dan masyarakat umumnya.

Jakarta, 17 Juli 2012

Penulis  
Ki Filemmi



## ABSTRAK

Perkembangan bisnis saat ini berkembang sangat cepat khususnya dari segi pemasaran, di era globalisasi saat ini tidak hanya melalui media televisi, radio, dan koran saja. E-commerce atau yang disebut juga dengan penjualan melalui online sedang diminati oleh perusahaan karena dianggap lebih efektif dan efisien baik dari segi waktu dan juga biaya. Salah satu klasifikasi e-commerce, B2C kepanjangan dari kata Business-to-consumer ini merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan.

Untuk terus bertahan dalam persaingan yang semakin ketat penulis merasa aplikasi e-commerce sangat dibutuhkan dalam CV Fabilaya Garment karena dilihat dari segi pemasaran perusahaan ini tertinggal jauh dari perusahaan rival yang sejenis, mereka cenderung sudah menggunakan internet sebagai ajang promosi. Pemasaran yang baik sangatlah penting karena akan berpengaruh pada hasil penjualan. Aplikasi ini diharapkan mampu menambah tingkatan hasil penjualan dan agar perusahaan dapat berkembang.

Rancang bangun aplikasi e-commerce ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. PHP adalah (*Personal Home Page*) *scripting* yang dibundel dengan HTML, yang dijalankan di sisi *server*. Bahasa ini memungkinkan para pembuat aplikasi web menyajikan halaman HTML dinamis dan interaktif dengan cepat dan mudah, yang dihasilkan server.

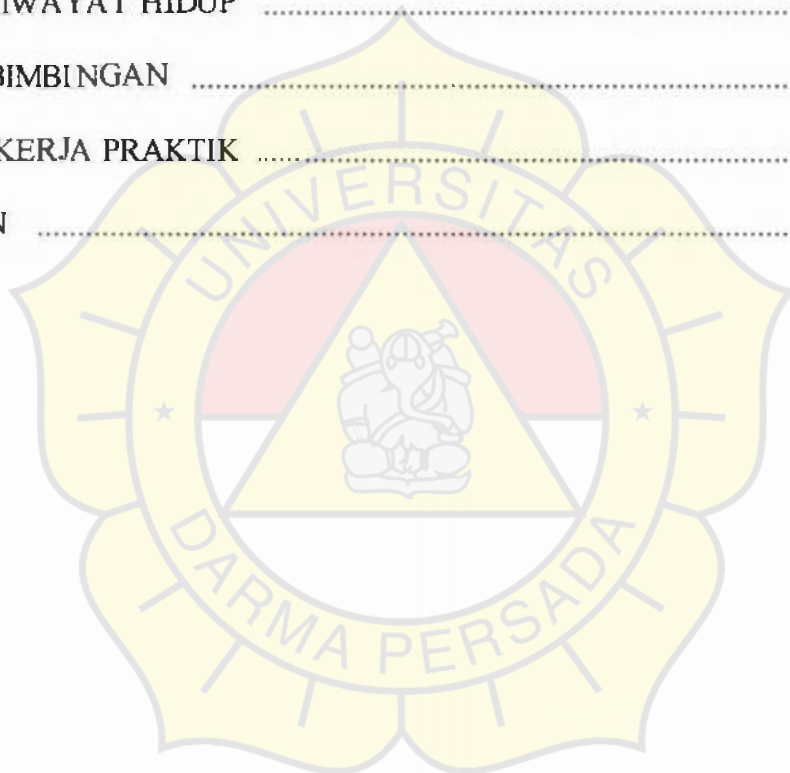
Kata kunci : E-commerce, B2C, Sistem Informasi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINAL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR SIMBOL .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Definisi Sistem.....	5
2.2 Definisi Informasi .....	6
2.3 Definisi Sistem Informasi .....	6
2.5 UML.....	7
2.5.1 Definisi UML.....	7
2.5.2 Model-model Diagram dalam UML.....	8
2.6 Teori Pendukung.....	12
2.6.1 PHP .....	12
2.6.2 Database MYSQL .....	14
2.6.3 XAMPP.....	16
2.6.4 Adobe Dreamweaver .....	18
2.6.5 E-commerce.....	19
2.6.6 Pengertian Penjualan.....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Alur Penelitian .....	24
3.2 Alur Pikir Penelitian .....	27
<b>BAB IV TINJAUAN ORGANISASI</b> .....	<b>28</b>
4.1 Profil Sekolah.....	28
4.2 Sejarah Sekolah.....	28
4.3 Struktur Organisasi .....	29
4.4 Tugas Pokok dan Fungsi.....	30
4.5 Analisa Sistem Berjalan.....	31
4.5.1 Prosedur Sistem Berjalan.....	31
4.5.2 Activity Diagram .....	32
4.5.2 Infrastruktur dan Sistem Informasi Saat Ini.....	35



	4.6 Permasalahan .....	35
BAB V	<b>PEMBAHASAN</b> .....	36
	5.1 Prosedur Sistem Usulan .....	36
	5.2 Diagram Usecase dan Activity Sistem Usulan .....	38
	5.3 Rancang Bangun Sistem Usulan.....	45
	5.3.1 Rancangan Tampilan .....	45
	5.3.2 Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak...	50
BAB VI	<b>KESIMPULAN</b> .....	51
	6.1 Kesimpulan .....	51
	6.2 Saran .....	52
	DAFTAR PUSTAKA .....	53
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	54
	LEMBAR BIMBINGAN .....	55
	LEMBAR KERJA PRAKTIK .....	56
	LAMPIRAN .....	57







## DAFTAR GAMBAR







Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem .....	5
Gambar 2.2 Contoh Usecase .....	9
Gambar 2.3 Contoh Activity .....	11
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	24
Gambar 3.2 Alur Pikir .....	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi .....	29
Gambar 4.2 Activity Diagram Prosedur Pemesanan .....	32
Gambar 4.3 Activity Diagram Prosedur Pembayaran .....	33
Gambar 4.4 Activity Diagram Prosedur Pengiriman .....	34
Gambar 5.1 Activity Pelanggan dan Admin .....	38
Gambar 5.2 Activity Admin Gudang .....	39
Gambar 5.3 Activity Pemilik .....	40
Gambar 5.4 Usecase Level Pelanggan.....	41
Gambar 5.5 Usecase Admin Web .....	42
Gambar 5.6 Usecase Admin Gudang .....	43
Gambar 5.7 Usecase Pemilik .....	44
Gambar 5.8 Tampilan Rancangan Untuk Home .....	45
Gambar 5.9 Tampilan Rancangan Untuk Profil .....	46
Gambar 5.10 Tampilan Rancangan Untuk Petunjuk Pemesanan .....	47
Gambar 5.11 Tampilan Rancangan Untuk Keranjang Belanja .....	48
Gambar 5.12 Tampilan Rancangan Untuk Forum .....	49

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Use Case Diagram

<i>Penjelasan</i>	<i>Notasi UML</i>
<i>Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.</i>	
<i>Use Case : Abstraksi dari interaksi antara sistem dan aktor.</i>	
<i>Association : adalah abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case</i>	
<i>Generalisasi : menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dalam use case</i>	

## Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Start Point
	End Point
	Activities
	Fork (Percabangan)
	Join (Penggabungan)
	Decision
Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan Actor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)

## **BABI**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat pada masa sekarang ini tentunya sangat membantu, perusahaan agar dapat meningkatkan usahanya dan untuk dapat memenuhi kebutuhan para konsumen. Saat ini, perkembangan aplikasi *e-commerce* di Indonesia khususnya aplikasi B2C (*Business to Consumer*) semakin meningkat, dengan adanya teknologi berbasis web ini diharapkan dapat lebih mempermudah perusahaan dari segi pemasaran.

CV Fabilaya Garment merupakan salah satu perusahaan di Jakarta yang bergerak dibidang garment. Perusahaan ini memproduksi pakaian jadi yang didistribusikan ke beberapa daerah - daerah di Indonesia dan juga di beberapa negara diluar negeri. Barang - barang yang diproduksi berupa celana panjang jeans celana pendek jeans, jaket jeans, dan seragam.

CV Fabilaya Garment memiliki peningkatan penjualan yang cukup signifikan tiap tahunnya tetapi masih memiliki kendala dalam hal pemasaran yaitu terbatasnya jangkauan penjualan untuk pelanggan yang berada diluar kota atau luar negeri. Hal-hal tersebut dapat merugikan perusahaan, apalagi salah satu komponen terpenting dalam penjualan adalah pemasaran. Pemasaran akan sangat mempengaruhi hasil penjualan dari produk perusahaan itu sendiri, apalagi perusahaan - perusahaan sejenis yang menjadi pesaing CV Fabilaya Garment sudah semakin maju dengan mulai menggunakan teknologi internet untuk

melakukan pemasaran. Dengan demikian penggunaan penjualan on line pada perusahaan ini sangatlah dibutuhkan sehingga berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dalam penulisan laporan skripsi ini diambil judul :

## **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GARMENT ONLINE PADA CV FABILAYA GARMENT JAKARTA**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Pada sistem penjualan diperusahaan ini masih terdapat masalah yang dihadapi, dan akan mempengaruhi peningkatan penjualan produk pada perusahaan tersebut.

Adapun masalah yang dihadapi oleh CV Fabilaya Garment sebagai berikut:

1. Terbatasnya jangkauan untuk pemasaran didalam CV Fabilaya Garment.
2. Belum adanya aplikasi sistem informasi online yang bisa digunakan oleh CV Fabilaya Garment.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah Bagaimanakah membangun sistem informasi pada CV Fabilaya Garment yang efektif, efisien serta mudah diakses langsung oleh pelanggan maupun karyawan dari CV Fabilaya Garment.

Manfaatnya adalah dapat memberikan kemudahan bagi para pelanggan yang ingin memesan dan juga memudahkan admin dalam melayani pemesanan dari pelanggan.

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk mempermudah didalam pembahasan dan memahami masalah yang

timbul serta menghindari menyimpangan pembahasan yang terlalu luas, maka dalam pembuatan laporan skripsi pada CV Fabilaya Garment ini membatasi hanya pada analisa sistem penjualan secara online saja.

Perusahaan CV Fabilaya Garment ini tidak hanya menjual produk dalam jumlah besar saja tetapi juga untuk pengecer, perusahaan ini juga melayani pemesanan seragam-seragam untuk perusahaan. Tetapi penulis ingin membatasi ruang lingkupnya hanya sebatas penjualan online B2C (Business to Customer) saja, yang dimulai dari pemesanan sampai pengiriman barang.

Akses level sistem informasi terdiri dari , user, admin, bagian gudang dan pemilik

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan skripsi ini merupakan garis besar penyusunan yang memudahkan jalan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi laporan kerja praktik ini. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini terdiri dari :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang menunjang dalam penulisan ini, terdiri dari definisi sistem, definisi informasi, definisi sistem informasi, definisi UML, ,model-model diagram dalam UML, pengertian penjualan, pengertian e-commerce dll.

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam melakukan penulisan ini mulai dari awal sampai akhir, yang digambarkan melalui alur penelitian dan alur pikir penelitian.

### **BAB IV TINJAUAN ORGANISASI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai profil perusahaan, sejarah perusahaan, struktur organisasi dan tugas pokok atau fungsinya, prosedur sistem berjalan, flowmap, DFD dan infrastruktur dan sistem informasi saat ini.

### **BAB V PEMBAHASAN**

Pada Bab ini menjelaskan dan menguraikan tentang prosedur sistem yang diusulkan, use case dan activity diagram yang diusulkan, rancangan bangun sistem usulan, terdiri dari rancang tampilan, spesifikasi proses sistem usulan, rancang basis data.

### **BAB VI KESIMPULAN**

Pada bab ini mengenai kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran yang diharapkan dapat digunakan untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang. Dalam bab ini penulis menguraikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, selain itu penulis juga akan menyampaikan saran-saran yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan pada CV Fabilaya Garment.