



LAPORAN SKRIPSI

**SISTEM E-COMMERCE PADA CV. MAYA ANTIQUE
FURNITURE MENGGUNAKAN NOTIFIKASI WHATSAPP**

**MONIKA QATRUN NADA SHABIHAH
NIM. 201653086**

DOSEN PEMBIMBING

Diana Laily Fithri, S.Kom., M.Kom

Noor Latifah, S.Kom., M.Kom

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM E-COMMERCE PADA CV. MAYA ANTIQUE FURNITURE MENGGUNAKAN NOTIFIKASI WHATSAPP

MONIKA QATRUN NADA SHABIHAH
NIM. 201653086

Kudus, 15 Agustus 2023.

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Diana Laily Fithri, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0627018502

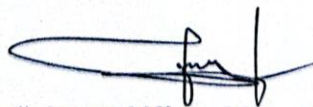
Pembimbing Pendamping,



Noor-Latifah, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0618098701

Mengetahui

Koordinator Skripsi



Yudie Irawan, M.Kom., MTA., MOS
NIDN. 0004047501

HALAMAN PENGESAHAN

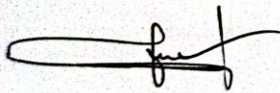
SISTEM E-COMMERCE PADA CV. MAYA ANTIQUE FURNITURE MENGGUNAKAN NOTIFIKASI WHATSAPP

MONIKA QATRUN NADA SHABIHAH
NIM. 201653086

Kudus, 28 Agustus 2023

Menyetujui,

Ketua Penguji,



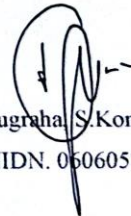
Yudie Irawan, M.Kom
NIDN. 0004047501

Anggota Penguji I,



Diana Laily Fithri S.Kom., M.Kom
NIDN. 0627018502

Anggota Penguji II,



Fajar Nugraha S.Kom., M.Kom
NIDN. 0606058201

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



UNIVERSITAS MURIA
KUDUS
FAKULTAS TEKNIK
Mohammad Dahlan, ST., MT
NIDN. 0601076901

Pt. Ka Prodi Sistem Informasi



Nanik Susanti, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0608088201

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Monika Qatrun Nada Shabihah
NIM : 201653086
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus 15 Oktober 1998
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Sistem E-Commerce Pada CV Maya Antique Furniture Menggunakan Notifikasi WhatsApp

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 12 Agustus 2023

Yang memberi pernyataan,



Monika Qatrun Nada Shabihah

NIM. 201653086

RINGKASAN

Mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang. Sesuatu yang diperuntukkan untuk rumah tangga dan dapat memperindah suatu ruangan. Pada saat ini dalam CV. Maya Antique Furniture tersebut sistem penjualannya masih menggunakan cara yang konvensional tidak melibatkan teknologi digital atau internet yaitu ketika pelanggan ingin membeli barang tersebut harus datang langsung, adapun pelanggan mengetahui produk hanya sebatas pada media WA atau mulut ke mulut, terkadang pembeli juga kembali sebab terkadang barang yang mereka inginkan sudah habis maka pembeli pulang dan gagal dalam melakukan transaksi, adapun pembeli yang bertransaksi harus menunggu perhitungan harga barang serta ongkos kirim barang tersebut. Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah aplikasi E-Commerce Furniture pada CV. Maya Antique yang diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada pada instansi sehingga dapat melayani pelanggan baik seperti mengetahui ketersediaan barang real time, mengetahui harga barang dan ongkos pengiriman secara cepat, dan juga dapat memudahkan pelanggan mengetahui apakah pembelian mereka berhasil, serta estimasi pengiriman barang yang sudah dibeli. Dan memudahkan admin mengetahui ada pesanan yang masuk melalui notifikasi whatsapp. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan air terjun (*waterfall*) dengan analisa kebutuhan melalui observasi, studi literatur dan wawancara. Hasil dari analisa pada perancangan sistem akan digambarkan menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*) dan kemudian akan diimplementasikan dalam sebuah aplikasi berbasis Web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*

Kata Kunci : *Sistem, E-Commerce, Furniture, Website, Notifikasi WhatsApp, Safety Stock*

E-COMMERCE SYSTEM AT CV. MAYA ANTIQUE FURNITURE USES WHATSAPP NOTIFICATIONS

Student Name : Monika Qatrun Nada Shabihah

Student Identity Number : 201653086

Supervisor :

1. Diana Laily Fithri, S.Kom., M.Kom
2. Nor Latifah, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

Furniture or furniture is a home appliance that includes all items. Something that is intended for households and can beautify a room. At this time in the CV. Maya Antique Furniture's sales system still uses a conventional method that does not involve digital technology or the internet, that is, when a customer wants to buy the item they have to come directly, while the customer knows about the product only through WA media or word of mouth, sometimes the buyer also returns because sometimes the goods they want it to run out, so the buyer goes home and fails to make the transaction, while the buyer who transacts must wait for the calculation of the price of the item and the cost of sending the item. The purpose of the research to be conducted is to produce an E-Commerce Furniture application on CV. Maya Antique is expected to be able to help with problems that exist in agencies so that they can serve customers more easily and better such as knowing real time availability of goods, knowing the price of goods and shipping costs quickly, and can also make it easier for customers to know whether their purchase was successful, as well as estimated delivery. items that have been purchased. And it makes it easier for the admin to know that there are incoming orders via WhatsApp notifications. This research uses the waterfall development method with needs analysis through observation, literature study and interviews. The results of the analysis on system design will be described using the UML (Unified Modeling Language) model and will then be implemented in a Web-based application using the PHP programming language and MySQL database.

Keywords: System, E-Commerce, Furniture, Website, WhatsApp Notifications, Safety Stock

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang karena rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul “Sistem E-Commerce Pada CV Maya Antique Furniture Menggunakan Notifikasi WhatsApp”.

Penyusunan laporan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S-1 pada Program Studi Sistem Infomasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini tak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan beberapa pihak, maka untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Nanik Susanti, S.Kom., M.Kom selaku Plt Program Studi Sistem Infomasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Diana Laily Fithri, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesaikannya penulisan laporan skripsi ini.
5. Ibu Nor Latifah, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan hingga terselesaikannya laporan skripsi ini.
6. Dosen-dosen program studi Sistem Informasi yang telah mendidik dan berbagi ilmu yang sudah didapat kepada penulis selama menempuh ilmu di Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
7. Seluruh staff Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus yang telah membantu penulis dalam kelengkapan keperluan administrasi kuliah.
8. Untuk kedua orang tua yang sangat saya sayangi, Bapak dan Ibu yang telah memberikan semangat dan doa kepada penulis untuk

menyelesaikan laporan skripsi ini.

9. Teman-teman program studi Sistem Infomasi angkatan 2016 terutama kelas B yang selalu mendukung dalam proses laporan skripsi ini.

Penulis semoga langkah selanjutnya diridhoi oleh Allah SWT. Akhirnya sebagai penutup penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Teknologi dan Sistem Informasi. Amin.

Kudus, 12 September 2023

Penulis

Monika Qatrun Nada Shabihah

NIM. 201653086

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
RINGKASAN.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2. Metode Pengembangan Sistem	6
1.6.3. Metode Perancangan Sistem	8
1.7. Kerangka Pemikiran	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Penelitian Terkait.....	11
2.2. Tabel Perbandingan Penelitian Terkait.....	13
2.3. Landasan Teori	16
2.3.1. Pengertian Sistem informasi.....	16

2.3.2.	Pengertian Ecommers	16
2.3.3.	Pengertian Metode <i>Safety Stock</i>	17
2.3.4.	Pengertian Notifikasi	17
2.3.5.	Pengertian WhatsApp	18
2.3.6.	FOD (<i>Flow Of Document</i>)	18
2.3.7.	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	19
2.3.8.	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	25
BAB III.....		27
METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1.	Objek Penelitian	27
3.1.1.	Profil CV Maya Antique Furniture.....	27
3.1.2.	Denah Lokasi CV Maya Antique Furniture.....	27
3.1.3.	Visi dan Misi	28
3.1.4.	Struktur Organisasi	28
3.1.5.	Deskripsi Pekerjaan	28
3.2.	FOD (<i>Flow Of Document</i>)	29
3.3.	Analisa Dan Perancangan Sistem Baru.....	33
3.3.1	Analisa Kebutuhan	33
3.3.2.	Rancang Bangun Sistem	34
3.4.	Rancangan Basis Data.....	76
3.4.1.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	76
3.4.2.	Transformasi Tabel.....	82
3.4.3.	Struktur Tabel.....	82
3.4.4.	Relasi Tabel.....	86
3.4.5.	Desain Interface.....	86
BAB IV		95

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	95
4.1. Objek Penelitian	95
4.1.2. Implementasi Layar Antar Muka.....	95
4.1.3. Tampilan Program	95
4.2. Pengujian Black Box Testing	103
4.1.1 Kesimpulan Black Box Testing.....	106
BAB V.....	107
PENUTUP.....	107
5.1. Kesimpulan.....	107
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran	10
Gambar 3. 1 Denal Lokasi CV Maya Antique Furniture.....	27
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi	28
Gambar 3. 3 FOD (Flow Of Document)	31
Gambar 3. 4 <i>Flow of Document</i> Stok Barang	32
Gambar 3. 5 Business Use Case	35
Gambar 3. 6 Sistem Use Case	37
Gambar 3. 7 Class Akses	47
Gambar 3. 8 Class Admin	47
Gambar 3. 9 Class Pelanggan.....	48
Gambar 3. 10 Class Barang.....	48
Gambar 3. 11 Class Kategori	48
Gambar 3. 12 Class Pesanan	49
Gambar 3. 13 Class Invoice	49
Gambar 3. 14 Class Transaksi.....	49
Gambar 3. 15 Class Transfer	50
Gambar 3. 16 Class Diagram	50
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Manage Data Barang	53
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Registrasi.....	54
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Kelola Data Pelanggan.....	55
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Kelola Data Kategori	56
Gambar 3. 21 Sequence Diagram kelola Data Invoice	57
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Kelola Pesanan	58
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Analisa Safety Stock.....	59
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi.....	60
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Kelola Data Pengiriman	61
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Rating Nilai	62
Gambar 3. 27 Sequence Diagram Laporan Penjualan	63
Gambar 3. 28 Activity Diagram Manage Data Barang.....	64
Gambar 3. 29 Activity Diagram Registrasi.....	65
Gambar 3. 30 Activity Diagram Kelola Data Pelanggan.....	65

Gambar 3. 31 Activity Diagram Kelola Data Kategori	66
Gambar 3. 32 Activity Diagram Kelola Data Invoice	67
Gambar 3. 33 Diagram Kelola Pesanan	68
Gambar 3. 34 Activity Diagram Rating Nilai	69
Gambar 3. 35 Activity Diagram Laporan Penjualan	70
Gambar 3. 36 Statechart Diagram Login	71
Gambar 3. 37 Statechart Diagram Logout	71
Gambar 3. 38 Statechart Diagram Tambah Barang	71
Gambar 3. 39 Statechart Diagram Ubah Barang	71
Gambar 3. 40 Statechart Diagram Hapus Barang.....	72
Gambar 3. 41 Statechart Diagram Tambah Kategori	72
Gambar 3. 42 Statechart Diagram Ubah Kategori.....	72
Gambar 3. 43 Statechart Diagram Hapus Kategori	73
Gambar 3. 44 Statechart Diagram Tambah Pesanan	73
Gambar 3. 45 Statechart Diagram Ubah Pesanan.....	73
Gambar 3. 46 Statechart Diagram Hapus Pesanan	74
Gambar 3. 47 Statechart Diagram Cetak Transaksi.....	74
Gambar 3. 48 Statechart Diagram Tambah Invoice	74
Gambar 3. 49 Statechart Diagram Ubah Invoice.....	74
Gambar 3. 50 Statechart Diagram Hapus Invoice	75
Gambar 3. 51 Statechart Diagram Ubah Transfer	75
Gambar 3. 52 Statechart Diagram Cetak Transfer.....	75
Gambar 3. 53 Statechart Diagram Tambah Pelanggan.....	76
Gambar 3. 54 Statechart Diagram Ubah Pelanggan	76
Gambar 3. 55 Statechart Diagram Hapus Pelanggan.....	76
Gambar 3. 56 menentukan entitas	77
Gambar 3. 57 menentukan attribute key	77
Gambar 3. 58 relasi antara konsumen dan pembayaran.....	77
Gambar 3. 59 relasi antara pembayaran dan bank	78
Gambar 3. 60 relasi antara pembayaran dan nota.....	78
Gambar 3. 61 relasi antara pesanan dan nota	79
Gambar 3. 62 relasi antara riwayat pesanan dan pesanan.....	79

Gambar 3. 63 relasi antara pesanan dan barang	80
Gambar 3. 64 Entity Relationship Diagram	81
Gambar 3. 65 relasi tabel	86
Gambar 3. 66 Desain Halaman Login.....	87
Gambar 3. 67 Halaman Utama Bagian Admin.....	87
Gambar 3. 68 Halaman Utama Bagian Pelanggan	88
Gambar 3. 69 Halaman Utama Bagian Pemilik	88
Gambar 3. 70 Form Input Daftar Akun Pelanggan.....	89
Gambar 3. 71 Form Input Data Kategori Produk	89
Gambar 3. 72 Form Input Data Produk.....	90
Gambar 3. 73 Form Input Data Checkout Pesanan	90
Gambar 3. 74 Form Input Laporan	91
Gambar 3. 75 Form Output Data Kategori.....	91
Gambar 3. 76 Form Output Data Produk	92
Gambar 3. 77 Form Output Data Konsumen	92
Gambar 3. 78 Form Output Invoice Pemesanan.....	93
Gambar 3. 79 Form Output Laporan	93
Gambar 4. 1 tampilan login.....	95
Gambar 4. 2 halaman registrasi	96
Gambar 4. 3 halaman utama pelanggan	96
Gambar 4. 4 halaman utama admin	97
Gambar 4. 5 halaman utama pemilik	97
Gambar 4. 6 <i>form input</i> data kategori	98
Gambar 4. 7 <i>form input</i> data produk.....	98
Gambar 4. 8 <i>form input</i> data <i>checkout</i>	99
Gambar 4. 9 <i>form input</i> data <i>invoice</i>	99
Gambar 4. 10 <i>form input</i> data pembayaran	100
Gambar 4. 11 <i>form input</i> data <i>invoice</i> pemesanan masuk.....	100
Gambar 4. 12 tampilan <i>output</i> data kategori	101
Gambar 4. 13 tampilan <i>output</i> data produk.....	101
Gambar 4. 14 tampilan <i>output</i> data konsumen.....	102
Gambar 4. 15 tampilan <i>output</i> data konsumen.....	102

Gambar 4. 16 tampilan *output* data pembayaran..... 103
Gambar 4. 17 tampilan output data laporan 103



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	14
Tabel 2. 2 Simbol Bagan Arus Dokumen	18
Tabel 2. 3 Notasi Business Use Case Diagram	20
Tabel 2. 4 Notasi Use Case Diagram	21
Tabel 2. 5 Notasi Class Diagram	22
Tabel 2. 6 Notasi Sequence Diagram.....	23
Tabel 2. 7 Notasi Activity Diagram.....	24
Tabel 2. 8 Notasi Statechart Diagram	24
Tabel 2. 9 Notasi Entity Relationship Diagram.....	25
Tabel 3. 1 Aktifitas Bisnis.....	35
Tabel 3. 2 Skenario Use Case Manage Data Barang	39
Tabel 3. 3 Skenario Use Case Registrasi	39
Tabel 3. 4 Skenario Use Case Kelola Data Pelanggan	40
Tabel 3. 5 Skenario Use Case Kelola Data Kategori.....	38
Tabel 3. 6 Skenario Use Case Kelola Data Invoice	41
Tabel 3. 7 Skenario Use Case Kelola Pesanan	41
Tabel 3. 8 Skenario Use Case Analisa Safety Stock.....	42
Tabel 3. 9 Skenario Use Case Kelola Data Transaksi	43
Tabel 3. 10 Skenario Use Case Kelola Pengiriman	44
Tabel 3. 11 Skenario Use Case Rating Nilai	45
Tabel 3. 12 Skenario Use Case Laporan Penjualan	46
Tabel 3. 13 Struktur Tabel Akses	83
Tabel 3. 14 Struktur Tabel Admin	83
Tabel 3. 15 Struktur Tabel Konsumen	83
Tabel 3. 16 Struktur Tabel Barang	84
Tabel 3. 17 Struktur Tabel Kategori	84
Tabel 3. 18 Struktur Tabel Pesanan	84
Tabel 3. 19 Struktur Tabel Riwayat Pesanan	85
Tabel 3. 20 Struktur Tabel Nota	85
Tabel 3. 21 Struktur Tabel Pembayaran.....	86

Tabel 4. 1 skenario use case input data barang	104
Tabel 4. 2 identifikasi test case.....	104
Tabel 4. 3 identifikasi value test.....	104
Tabel 4. 4 skenario use case input data barang	105
Tabel 4. 5 identifikasi test case.....	105
Tabel 4. 6 identifikasi value test.....	106

