

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN PADA
HOBBY STORE LUMIXJR**

SKRIPSI

Oleh:

**KEVIN RIVALDO JURI SIREGAR
NIM. 192112976**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2023**

**SALES WEBSITE ANALYSIS AND DESIGN LUMIXJR HOBBY
STORE**

FINAL RESEARCH

By:

KEVIN RIVALDO JURI SIREGAR
Student Number. 192112976



**MAJOR OF S-1 INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2023**

LEMBARAN PENGESAHAN

LEMBARAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN PADA HOBBY STORE LUMIXJR

SKRIPSI

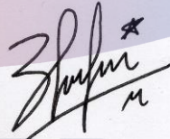
Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

KEVIN RIVALDO JURI SIREGAR
NIM. 192112976

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,

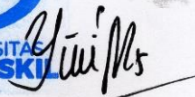


Chatrine Sylvia, S.Kom., M.MSI.

Medan, Juli 2023

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Kevin Rivaldo Juri Siregar

NIM : 192112976

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir / Tesis *) : Analisis dan Perancangan Website Penjualan Pada Hobby Store LumixJr

Tempat Penelitian : LumixJr Hobby Store

Alamat Tempat Penelitian : Jl. Letda Sujono, Komp Letsu Baru I No.25, Medan

No. Telp. Tempat Penelitian : 085276543111

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Fee Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya secara keseluruhan atau hanya Sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau Sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun

Medan, April 2023

Saya yang membuat pernyataan,



Kevin Rivaldo Juri Siregar

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN PADA HOBBY STORE LUMIXJR

Abstrak

Besarnya biaya layanan pada marketplace, dan adanya keinginan dari LumixJr untuk melebarkan pangsa pasar yang membuat LumixJr ingin membuat sebuah website penjualan. LumixJr merupakan sebuah toko yang bergerak dalam bidang mainan hobi yang berasal dari Jepang seperti model kit gundam, metal build gundam, action figure, hobby tools, dan berbagai mainan lainnya. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat analisis dan perancangan sistem informasi dalam bidang penjualan yaitu tampilan desain website. Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah SDLC (System Development Life Cycle). Hasil dari tugas akhir ini adalah untuk sebagai refrensi kepada pengembang untuk memudahkan dalam pengembangan sistem website sehingga ketika sudah dikembangkan dapat mempermudah pelanggan mengakses dan membeli produk yang sudah ada maupun yang terbaru secara online sehingga jangkauan pelanggan lebih luas daripada hanya mengandalkan marketplace dan juga data pelanggan lebih terstruktur sehingga memudahkan untuk pembuatan laporan atau penyebaran informasi kepada pelanggan.

Kata Kunci : *Desain Website, Penjualan, Mainan Hobi*

Abstract

The large service fees on the marketplace, and the desire of LumixJr to expand market share, made LumixJr want to create a sales website. LumixJr is a shop engaged in the field of hobby toys originating from Japan such as Gundam model kits, metal build Gundams, action figures, hobby tools, and various other toys. The purpose of this final project is to make an analysis and design of information systems in the field of sales, namely the appearance of website design. The methodology used in this final project is SDLC (System Development Life Cycle). The results of this final project are to serve as a reference for developers to facilitate the development of a website system so that when it has been developed it can make it easier for customers to access and buy existing and newest products online so that the reach of customers is wider than just relying on the marketplace and also more customer data. structured so as to make it easier to prepare reports or disseminate information to customers.

Keywords : *Website Design, Sales, Hobby Toys*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini tepat pada waktunya

Tugas akhir ini berjudul “**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN PADA HOBBY STORE LUMIXJR**” dan disusun sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh kesarjanaan tahap Pendidikan Strata I di Program Studi Sistem Informasi Universitas Mikroskil

Selama penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, nasehat, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Chatrine Sylvia, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing I
2. Bapak Ricky Paian Limbong, S.Kom, selaku Dosen Pendamping Pembimbing
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan
4. Bapak Ng Poi Wong, S.Kom., M.T.I., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan
5. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan
6. Ariz Kennadi Wijaya selaku pemilik dari LumixJr yang memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian kepada LumixJr Hobby Store
7. AKP Juni Tua Siregar, S.H & Rosmaria Simanungkalit selaku Orang Tua saya
8. Terima kasih untuk teman spesial saya Magdalena Sitorus yang mendukung saya mulai dari awal pengerjaan skripsi sampai selesai
9. Teman saya Andreas Bilmar Hartevelde Girsang, S.Kom yang membantu dan mengajari saya selama proses pengerjaan *database*
10. Teman saya Iksan Syaifudin yang membantu serta memberikan inspirasi pada bagian desain perancangan yang dikerjakan
11. Teman-teman dari LOSE STREAK GAMING yang beranggotakan : Iksan Syaifudin, Crodin Adhimas Damara, Maulana Malik Ibrahim, Faiq Elfaris, Kharisma Nur Muhammad, Ricky Nur Fitrianto, Terry Nur Amelia
12. Teman-teman ES-A Pagi angkatan 2019 dan semua pihak yang memberikan dukungan dan semangat yang positif

Penulis yakin masih ada kekurangan dari tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap para pembaca sudi kiranya memaklumi segala kesalahan dalam penulisan skripsi dan penulis menerima kritikan serta saran dari para pembaca untuk memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan Terimakasih yang sedalam-dalam nya kepada berbagai pihak tersebut diatas, semoga Tuhan Yang Maha Esa menyertai kita sekalian.

Medan, April 2023

Penulis,

Kevin Rivaldo Juri Siregar



DAFTAR ISI

Lembaran Pengesahan	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
Abstrak	iii
Abstract	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Ruang Lingkup	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	4
2.1 Konsep Sistem Informasi	4
2.2 Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	7
2.3 <i>Tools</i> Perancangan Sistem.....	11
2.3.1 <i>Fishbone</i>	11
2.3.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	12
2.3.2.1 Menciptakan diagram konteks.....	14
2.3.2.2 Menggambar diagram 0.....	15
2.3.2.3 Menciptakan diagram anak.....	15
2.3.3 <i>PIECES Framework</i>	17
2.3.4 Kamus Data	18
2.4 Basis Data	18
2.5 Normalisasi.....	19
2.6 <i>Website</i>	21
2.7 Penjualan	22
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN	24
3.1 Metodologi Perancangan Sistem	24
3.2 Merumuskan Masalah, Peluang, dan Tujuan	25
3.2.1 Identifikasi Masalah	25
3.2.2 Identifikasi Peluang.....	27

3.2.3 Identifikasi Tujuan.....	27
3.3 Menentukan Syarat-Syarat Informasi.....	27
3.3.1 Sejarah Organisasi.....	27
3.3.2 Analisis Sistem Berjalan.....	27
3.3.3 Analisis Keluaran Pada Penjualan di Toko.....	29
3.3.4 Observasi <i>Website</i> Sejenis.....	34
3.3.4.1 <i>Website</i> Samueldecal & DL Model Shop / www.samueldecal.com .	34
3.3.4.2 <i>Website</i> Gundambliss / www.gundambliss.com	37
3.3.4.3 Perbandingan Fitur.....	40
3.4 Menganalisis Kebutuhan Sistem.....	41
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	41
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	53
3.5 Kamus Data.....	54
BAB IV PERANCANGAN.....	58
4.1 Rancangan Tampilan.....	58
4.1.1 Pengunjung.....	58
4.1.2 Pelanggan.....	70
4.1.3 Pemilik.....	89
4.2 Rancangan Basis Data.....	103
4.2.1 Normalisasi.....	103
4.2.2 Struktur Tabel.....	107
4.2.3 Relasi Antar Tabel.....	115
4.2.4 Struktur Menu.....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN Bukti Pelaksanaan dengan Mitra.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakteristik dari suatu sistem.....	5
Gambar 2.2 Tahapan SDLC	11
Gambar 2.3 Contoh <i>Fishbone</i>	12
Gambar 2.4 Simbol dasar DFD	13
Gambar 2.5 Diagram konteks.....	15
Gambar 2.6 Diagram 0	15
Gambar 2.7 Perbedaan diagram induk (atas) dan diagram anak (bawah).....	16
Gambar 2.8 Tahapan pertama (1NF).....	20
Gambar 2.9 Tahapan kedua (2NF)	20
Gambar 2.10 Tahapan ketiga (3NF).....	21
Gambar 3.1 Besarnya biaya layanan Tokopedia	25
Gambar 3.2 Terdapat kesulitan pada LumixJr dalam memberikan diskon barang dan melakukan <i>flash sale</i> di Tokopedia	25
Gambar 3.3 Belum menjangkau pangsa pasar luar negeri	26
Gambar 3.4 DFD konteks sistem berjalan.....	28
Gambar 3.5 DFD <i>level 0</i>	29
Gambar 3.6 Informasi barang pada majoo	29
Gambar 3.7 Informasi barang pada Tokopedia	30
Gambar 3.8 Informasi barang pada sosial media	30
Gambar 3.9 Informasi pelanggan	31
Gambar 3.10 Informasi pesanan.....	31
Gambar 3.11 Informasi pengiriman.....	32
Gambar 3.12 Resi pengiriman.....	32
Gambar 3.13 Nota pembayaran	33
Gambar 3.14 Laporan penjualan	33
Gambar 3.15 Halaman awal	34
Gambar 3.16 <i>Category</i>	34
Gambar 3.17 <i>Tracking</i>	35
Gambar 3.18 <i>Cart</i>	35
Gambar 3.19 Pemilihan kurir	35
Gambar 3.20 Pembayaran.....	36
Gambar 3.21 Profil pelanggan.....	36
Gambar 3.22 Keterangan tambahan	36

Gambar 3.23 Tampilan awal Gundambliss	37
Gambar 3.24 <i>Category</i>	37
Gambar 3.25 <i>FAQs</i>	38
Gambar 3.26 Profil	38
Gambar 3.27 Keranjang (<i>cart</i>).....	38
Gambar 3.28 Alamat.....	39
Gambar 3.29 Kurir pengiriman	39
Gambar 3.30 Metode pembayaran.....	39
Gambar 3.31 Informasi tambahan Gundambliss	40
Gambar 3.32 DFD level konteks sistem usulan	41
Gambar 3.33 Dfd level 0 sistem usulan.....	42
Gambar 3.34 DFD level 1 proses 1	44
Gambar 3.35 DFD level 1 proses 2	48
Gambar 3.36 DFD level 1 proses 3	50
Gambar 3.37 DFD level 1 proses 4	52
Gambar 4.1 Tampilan beranda pengunjung	58
Gambar 4.2 Tampilan <i>login</i>	59
Gambar 4.3 Tampilan <i>register</i>	59
Gambar 4.4 Berita promo	60
Gambar 4.5 Fitur <i>gunpla</i>	61
Gambar 4.6 Fitur <i>action figure</i>	61
Gambar 4.7 Fitur <i>model kit</i>	62
Gambar 4.8 Fitur <i>hobby tools</i>	62
Gambar 4.9 Fitur <i>metal build</i>	63
Gambar 4.10 <i>Gallery</i>	64
Gambar 4.11 <i>New products</i>	65
Gambar 4.12 <i>Sale</i>	65
Gambar 4.13 Detail produk	66
Gambar 4.14 Notifikasi <i>login</i>	67
Gambar 4.15 <i>FAQs</i>	68
Gambar 4.16 <i>About us</i>	69
Gambar 4.17 Beranda pelanggan	70
Gambar 4.18 <i>Login</i>	71
Gambar 4.19 Lupa <i>password</i>	71
Gambar 4.20 Berita promo pelanggan.....	72

Gambar 4.21 <i>Gunpla</i> pelanggan.....	73
Gambar 4.22 <i>Action figure</i> pelanggan.....	73
Gambar 4.23 <i>Model kit</i> pelanggan.....	74
Gambar 4.24 <i>Hobby tools</i> pelanggan	74
Gambar 4.25 <i>Metal build</i> pelanggan	75
Gambar 4.26 <i>Gallery</i> pelanggan.....	75
Gambar 4.27 <i>New products</i> pelanggan.....	76
Gambar 4.28 <i>Sale</i> pelanggan	76
Gambar 4.29 <i>About us</i> pelanggan.....	77
Gambar 4.30 <i>FAQs</i> pelanggan.....	78
Gambar 4.31 Detail produk pelanggan.....	79
Gambar 4.32 Tampilan <i>add to cart</i>	80
Gambar 4.33 Tampilan pemilihan alamat	81
Gambar 4.34 <i>Input</i> alamat baru	81
Gambar 4.35 Pemilihan kurir	82
Gambar 4.36 Memilih metode pembayaran	83
Gambar 4.37 mengunggah bukti pembayaran.....	83
Gambar 4.39 <i>My order</i>	84
Gambar 4.40 <i>Invoice</i>	85
Gambar 4.41 <i>Complain</i>	85
Gambar 4.42 <i>Pop up complain</i> terkirim.....	86
Gambar 4.43 Retur <i>history</i>	86
Gambar 4.44 <i>List</i> profil	87
Gambar 4.45 tampilan profil	88
Gambar 4.46 Tampilan <i>address</i>	88
Gambar 4.47 Tambah alamat.....	89
Gambar 4.48 <i>Dashboard</i> pemilik	89
Gambar 4.49 Tambah produk.....	90
Gambar 4.50 Katalog.....	91
Gambar 4.51 Pesanan baru	91
Gambar 4.52 Siap dikirim	92
Gambar 4.53 Histori pemesanan	92
Gambar 4.54 Retur baru	93
Gambar 4.55 Histori retur.....	93
Gambar 4.56 Komplain	94

Gambar 4.57 Laporan penjualan	94
Gambar 4.58 Laporan retur	95
Gambar 4.59 Kurir.....	95
Gambar 4.60 Edit FAQs	96
Gambar 4.61 Edit kategori.....	96
Gambar 4.62 Tampilan tambah kategori	97
Gambar 4.63 Edit galeri.....	97
Gambar 4.64 Tampilan edit galeri	98
Gambar 4.65 Edit pembayaran	99
Gambar 4.66 Tampilan edit pembayaran	99
Gambar 4.67 Tampilan tambah pembayaran.....	100
Gambar 4.68 Edit berita promo	100
Gambar 4.69 Tampilan edit berita promo	101
Gambar 4.70 Tampilan edit <i>sale</i>	101
Gambar 4.71 <i>Login</i> pemilik.....	102
Gambar 4.72 Normalisasi Pemesanan	103
Gambar 4.73 Normalisasi pengiriman.....	104
Gambar 4.74 Normalisasi pembayaran	105
Gambar 4.75 Normalisasi keranjang	105
Gambar 4.76 Normalisasi retur	106
Gambar 4.77 Normalisasi <i>sale</i>	106
Gambar 4.78 Relasi antar tabel.....	115
Gambar 4.79 Gambar Struktur menu	116
Gambar lampiran 1.1 Surat keterangan bersedia jadi mitra	120
Gambar lampiran 1.2 Surat pernyataan selesai	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kamus data	18
Tabel 3.1 Perbandingan fitur	40
Tabel 3.2 Tabel <i>PIECES</i>	53
Tabel 4.1 Tabel login pemilik.....	107
Tabel 4.2 Tabel produk.....	107
Tabel 4.3 Tabel header pengiriman	108
Tabel 4.4 Tabel detail pengiriman	108
Tabel 4.5 Tabel kurir	109
Tabel 4.6 Tabel kategori.....	109
Tabel 4.7 Tabel galeri foto	109
Tabel 4.8 Tabel galeri video.....	110
Tabel 4.9 Tabel sale.....	110
Tabel 4.10 Tabel jenis pembayaran.....	110
Tabel 4.11 Tabel pelanggan.....	111
Tabel 4.12 Tabel header pemesanan.....	111
Tabel 4.13 Tabel detail pemesanan	112
Tabel 4.14 Tabel tambah alamat	112
Tabel 4.15 Tabel keranjang	113
Tabel 4.16 Tabel detail keranjang	113
Tabel 4.17 Tabel komplain.....	113
Tabel 4.18 Tabel header retur.....	114
Tabel 4.19 Tabel detail retur.....	115
Tabel lampiran 1.1 Bukti dokumentasi pelaksanaan	121