

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* MODEL *BUSINESS TO*
CUSTOMER PADA AZORA COLLECTION**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi



Oleh

Yulina Stiani

20200910014

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN E-COMMERCE MODEL BUSINESS TO
CUSTOMER PADA AZORA COLLECTION

Disusun Oleh

Yulina Stiani

20200910014

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

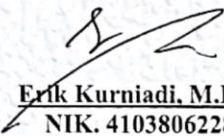
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 13 Juni 2024

DOSEN PEMBIMBING :

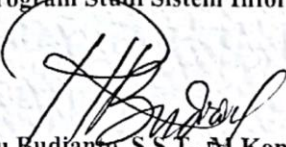
Pembimbing 1


Erik Kurniadi, M.Kom
NIK. 41038062283

Pembimbing 2


Dvah Puteria Wati, M.Kom
NIK.41011292059

Mengetahui / Mengesahkan :
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Heru Budianto, S.S.I., M.Kom
NIK. 4138111365

LEMBAR PENGUJIAN
RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* MODEL *BUSINESS TO*
***CUSTOMER* PADA AZORA COLLECTION**

Disusun Oleh

Yulina Stiani

20200910014

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

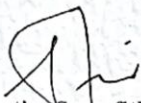
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 13 Juni 2024

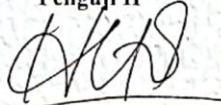
DOSEN PENGUJI :

Penguji I



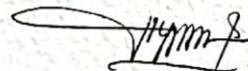
Tri Septiar Syamfithriani, M.Kom.
NIK. 410109870163

Penguji II



Nita Mirantika, M.Kom.
NIK. 41038101349

Penguji III



Dyah Puteria Wati, M.Kom.
NIK.41011292059

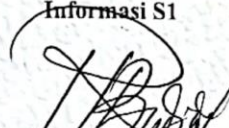
Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK. 41038101348

Ketua Program Studi Sistem
Informasi S1



Heru Budianto, S.S.T., M.Kom
NIK. 4138111365

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yulina Stiani
NIM : 20200910014
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan 31 Juli 2001
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : **Rancang Bangun *E-Commerce Model Business To Customer Pada Azora Collection***

Dosen Pembimbing 1 : Erik Kurniadi, M.Kom

Dosen Pembimbing 2 : Dyah Puteria Wati, M.Kom

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 13 Juni 2024

Yang menyatakan,



Yulina Stiani

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Rancang Bangun E-Commerce Model Business To Customer Pada Azora Collection**” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 13 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Yulina Stiani

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO :

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 5)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut tapi seringkali ketakutanlah yang membuat kita sulit, jadi jangan mudah menyerah”

“If you can dream it, you can do it!!”

PERSEMBAHAN :

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah Swt, Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis yaitu Ibu Uum dan Bapak Casmad yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan pada ketahap ini, yang mengorbankan segalanya untuk penulis, selalu memberikan semangat, mengajari untuk selalu sabar di setiap poses yang dilalui dan pantang menyerah dalam menggapai target hidup, serta tiada hentinya selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis disetiap langkah.
2. Kakak perempuan penulis yaitu Titin yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dan membantu penulis dalam hal apapun.
3. Terakhir, saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sejauh ini, terimakasih atas kegigihan dan ketekunan dalam

menyelesaikan skripsi ini, karna telah melewati berbagai rintangan dan selalu bangkit saat terjatuh

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* MODEL *BUSINESS TO CUSTOMER* PADA AZORA COLLECTION

Yulina Stiani, Erik Kurniadi , Dyah Puteria Wati

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20200910014@uniku.ac.id, erik@uniku.ac.id, dyah.puteria@uniku.ac.id

ABSTRAK

Azora Collection adalah sebuah UMKM yang bergerak di bidang *fashion*, membutuhkan sistem *e-commerce* untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem *e-commerce* model *Business to Customer* (B2C) untuk Azora Collection menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Metode ini dipilih karena memungkinkan iterasi cepat dan penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna, sehingga dapat menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Alat bantu *Unified Modeling Language* (UML) digunakan dalam proses perancangan untuk memodelkan kebutuhan dan desain sistem secara terstruktur. Diagram yang digunakan meliputi diagram *use case*, diagram aktivitas, diagram kelas, dan diagram urutan. Sistem *e-commerce* ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, yang dikenal fleksibel dan efektif untuk pengembangan aplikasi *web*. Fitur utama dari sistem ini mencakup katalog produk, keranjang belanja, sistem pembayaran *online*, serta manajemen pesanan dan pelanggan. Pengujian sistem dilakukan dengan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna akhir. Hasil penelitian ini adalah sebuah platform *e-commerce* yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar Azora Collection. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memberikan pengalaman belanja yang memuaskan bagi pelanggan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode *waterfall* dan penggunaan UML efektif dalam mengembangkan sistem yang berorientasi pada pengguna. Berdasarkan UAT menunjukkan bahwa 96% pengguna setuju dengan aplikasi *e-commerce* tersebut.

Kata Kunci : *E-Commerce, Bussines To Customer, Waterfall, UML, PHP.*

THE DESIGN OF E-COMMERCE USING BUSINESS TO CUSTOMER IN AZORA COLLECTION

Yulina Stiani, Erik Kurniadi , Dyah Puteria Wati

*Information System Study Program, Computer Science Faculty, Kuningan
University,
West Java 45512*

20200910014@uniku.ac.id, erik@uniku.ac.id, dyah.puteria@uniku.ac.id

ABSTRACT

Azora Collection is an UMKM that operates in the fashion sector, requiring an e-commerce system to reach a wider market. This research aims to design and build a Business to Customer (B2C) e-commerce system for the Azora Collection using the waterfall development method. The waterfall method is chosen because of its linear and structured nature, ideal for projects with clear needs, so it can produce a system that is more suitable with user needs. The Unified Modeling Language (UML) tool is used in the design process to model system requirements and design in a structured manner. The diagrams used include use case diagrams, activity diagrams, class diagrams, and sequence diagrams. This e-commerce system is developed using the PHP programming language, which is known to be flexible and effective for developing web applications. The main features of this system include a product catalogue, shopping cart, online payment system, and order and customer management. System testing is carried out using User Acceptance Testing (UAT) to ensure that the system meets the needs and expectations of end users. The result of this research is an e-commerce platform that can increase operational efficiency and expand the Azora Collection market reach. The system can increase sales and provide a satisfying shopping experience for customers. This research also shows that the waterfall method and the use of UML are effective in developing user-oriented systems. Based on UAT, it shows that 96% users agree with that e-commerce application.

Keywords : *E-Commerce, Bussines To Customer, Waterfall, UML, PHP.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah “Rancang Bangun *E-Commerce Model Business To Customer* Pada Azora Collection” .

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Heru Budianto, S.ST, M.Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Erik Kurniadi, M.Kom selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

5. Ibu Dyah Puteria Wati, M.Kom selaku Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Kakak penulis yang selalu memberi dukungan dan membantu dalam hal apapun.
8. Rekan penulis dengan Nim 20200901149 yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
9. Rekan-Rekan kelas SINFC-2020-04.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan, maka dari itu segala bentuk kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 13 Juni 2024

Yulina Stiani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO dan PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.5 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.7 Pertanyaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.8 Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.9 Metodologi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.9.1 Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1.9.2 Metode Pengembangan Sistem	Error! Bookmark not defined.
1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.10 Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.11 Sistematika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Teori-teori terkait bahasan penelitian (Relevan Theories)	Error! Bookmark not defined.

2.1.1 Rancang	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Bangun	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Rancang Bangun	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Informasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Sistem Informasi	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 <i>E-Commerce</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.8 <i>Business To Customer</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.9 <i>Website</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.10 <i>Metode Waterfall</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.11 PHP	Error! Bookmark not defined.
2.1.12 HTML	Error! Bookmark not defined.
2.1.13 JavaScript.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.14 CSS	Error! Bookmark not defined.
2.1.15 <i>Framework</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.16 <i>Rich Picture</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.17 Diagram UML.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.18 XAMPP.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.19 MySQL	Error! Bookmark not defined.
2.1.20 <i>Visual Studio Code</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.21 <i>Black Box Testing</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.22 UAT	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>).....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	Error! Bookmark not defined.
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan....	Error! Bookmark not defined.
3.1.3 Analisis Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.4 Penyelesaian Masalah	Error! Bookmark not defined.
3.1.5 Analisis Usulan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional	Error! Bookmark not defined.

3.1.7 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Perancangan Sistem (<i>System Design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Identifikasi Aktor	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Use Case	Error! Bookmark not defined.
3.2.3 <i>Class Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
3.2.4 <i>Activity Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
3.2.5 <i>Sequence Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Rancangan Antarmuka Customer	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Rancangan Antarmuka Admin.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Rancangan Antarmuka Pemilik	Error! Bookmark not defined.
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN...	Error! Bookmark not defined.
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Tampilan Login.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Tampilan Daftar	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Tampilan Menu Kategori.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Tampilan Menu Data Produk.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Tampilan Daftar Produk	Error! Bookmark not defined.
4.1.6 Tampilan Menu Tampilan Menu Keranjang	Error! Bookmark not defined.
4.1.7 Tampilan Menu Checkout	Error! Bookmark not defined.
4.1.8 Tampilan Menu Pembayaran	Error! Bookmark not defined.
4.1.9 Tampilan Menu Validasi Pembayaran...	Error! Bookmark not defined.
4.1.10 Tampilan Menu Return Konsumen.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.11 Tampilan Menu Return Admin.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Blackbox Testing	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 <i>User Acceptance Test</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>).....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>).....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

Lampiran (*Appendices*)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem**Error! Bookmark not defined.**
No table of figures entries found.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Sequence Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 4 Class Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 5 Perbandingan Penelitian Sebelumnya...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 6 Bagan Kerangka Teoritis	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Identifikasi Actor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Use Case Login	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Use case kelola pesanan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Usecase Diagram Kelola Keranjang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Usecase Diagram Chat	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Usecase Diagram Kelola Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Usecase Diagram Laporan	Error! Bookmark not defined.

No table of figures entries found.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran SK Bimbingan
2. Lampiran Kartu Bimbingan
3. Lampiran Naskah Wawancara
4. Lampiran Responden Pengujian UAT
5. Lampiran Saran dan Perbaikan SUP
6. Lampiran Saran dan Perbaikan SHP
7. Lampiran Saran dan Perbaikan Sidang Skripsi
8. Lampiran Dokumentasi