

302/SI-FKOM-UNIKU/SKR/2024

**IMPLEMENTASI *E-COMMERCE B TO B* PADA
PENGELOLAAN PENJUALAN MITRA USAHA BUANA
GRAFIKA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1



Oleh

Herdy Lestiana

20200910004

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Implementasi *E-commerce B To B* Pada Pengelolaan Penjualan Mitra Usaha
Buana Grafika

Disusun Oleh

Herdy Lestiana

20200910004

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

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

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

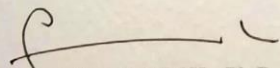
Hari : Senin

Tanggal Bulan Tahun : 09 Desember 2024

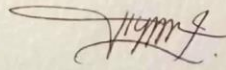
DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1

Pembimbing 2

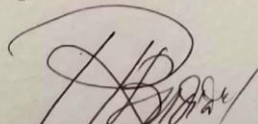


Fahmi Yusuf, MMSI., Ph.D
NIK. 41038021124



Dyah Puteria Wati, M.Kom
NIK. 410112920259

Mengetahui / Mengesahkan :
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Heru Badianto, S.ST., M.Kom
NIK. 41038111365

LEMBAR PENGUJIAN

Implementasi *E-commerce B To B* Pada Pengelolaan Penjualan Mitra Usaha Buana Grafika

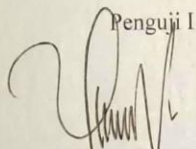
Disusun Oleh
Herdy Lestiana
20200910004

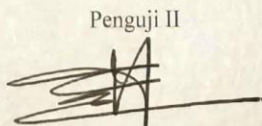
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

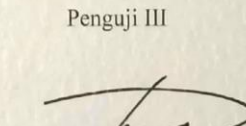
Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer
Hari : Senin
Tanggal : 09 Desember 2024

DOSEN PENGUJI :

Penguji I

Yulyanto, M.T.I
NIK 410106830231

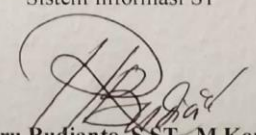
Penguji II

Nunu Nugraha, M.T
NIK 41038111366

Penguji III

Aji Permana, M.Kom
NIK 410112900193

Mengetahui/Mengesahkan


Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

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

Ketua Program Studi
Sistem Informasi S1

Heru Budianto, S.ST., M.Kom
NIK 41038111365

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Herdy Lestiana
NIM : 20200910004
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 13 Januari 2001
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Implementasi E-commerce B To B Pada Pengelolaan Penjualan Mitra Usaha Buana Grafika

Dosen Pembimbing 1 : Fahmi Yusuf, MMSI., Ph.D

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, November 2024

Yang menyatakan,



Herdy Lestiana

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Implementasi E-commerce B To B Pada Pengelolaan Penjualan Mitra Usaha Buana Grafika 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, November 2024

Yang membuat pernyataan,



Herdy Lestiana

MOTTO dan PERSEMBAHAN

Motto :

“Yang sudah ya sudah”

“Mr.Krabs”

Persembahan :

Dengan penuh rasa syukur dari hati yang paling dalam, selesainya tugas akhir ini saya selaku peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ibu tercinta yang telah melahirkan, membesarkan, membimbing, dan memberi dukungan serta do'a yang tidak ada hentinya selama hidup dan penelitian berlangsung.
2. Ayah tercinta yang telah membesarkan, membimbing, dan memberikan dukungan serta do'a yang tidak ada hentinya menjadi ayah terbaik sehingga peneliti ingin menunjukkan bahwa peneliti bisa menyelesaikan tugas ini.
3. Adik tercinta yang selalu mendo'akan dan selalu ngajak makan.
4. Kakek tersayang yang selalu mendo'akan, membesarkan, mengarahkan, dan selalu mendukung setiap langkah kehidupan peneliti, sehingga peneliti merasa bangga.
5. Almarhumah Ema tersayang dimana beliau adalah keluarga yang sangat berharga bagi peneliti, dimasa hidupnya selalu mendo'akan yang terbaik, mendorong terus jati diri peneliti supaya menjadi pribadi yang tangguh dan pemberani, peneliti berharap serta mengajak bagi yang membaca naskah skripsi ini mohon untuk mendo'akan keluarga peneliti yang telah wafat.
6. Bapak Fahmi Yusuf, MMSI., Ph.D dan Ibu Dyah Puteria Wati, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing, memberikan dukungan, dan memberikan arahan dalam penelitian, sehingga membuat peneliti lebih semangat menyelesaikan penelitian ini.
7. Pemilik NIM 20200910051, selaku seseorang istimewa seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan menemani selama proses penelitian dan selalu memberikan energi positif kuat untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Pihak CV Buana Grafika yang telah memberikan waktu, ruang untuk belajar dan kesempatan agar bisa melakukan penelitian ditempatnya.
9. Kepada diri sendiri yang selalu sabar dan tabah untuk menyelesaikan penelitian ini dan bisa sampai pada titik ini.

Implementasi *E-commerce B To B* Pada Pengelolaan Penjualan Mitra Usaha Buana Grafika

Herdy Lestiana, Fahmi Yusuf, Dyah Puteria Wati

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

20200910004@uniku.ac.id, fahmionline@uniku.ac.id, dyah.puteria@uniku.ac.id

Abstrak

E-commerce merupakan bisnis jual beli barang atau jasa secara online, sedangkan *B2B* adalah transaksi elektronik antar bisnis. Penjualan di CV Buana Grafika kepada mitra selama ini masih mengandalkan komunikasi manual melalui pesan singkat atau telepon, sehingga membuat proses pembelian barang menjadi lambat. Kurangnya transparansi harga kepada mitra turut menghambat efisiensi dalam kerjasama bisnis. Dalam industri percetakan, kolaborasi antar percetakan membantu pemenuhan stok barang lebih cepat, terutama ketika barang diperlukan segera untuk produksi. Penerapan *E-commerce B2B* di CV Buana Grafika diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan stok barang serta transaksi, menjadikannya lebih cepat, mudah, dan aman. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem *E-commerce B2B* yang mendukung penjualan, transparansi stok, dan transaksi di CV Buana Grafika. Sistem dikembangkan menggunakan metode Waterfall dengan alat bantu Draw.io, Google Chrome, VSCode, dan XAMPP. Uji coba terhadap 20 responden menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 89%, menunjukkan bahwa sistem efektif dalam membantu pengelolaan penjualan dan stok barang, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Kata Kunci : *E-commerce, Business to Business, Pengelolaan Penjualan, Mitra Usaha..*

Implementasi *E-commerce B To B* Pada Pengelolaan Penjualan Mitra Usaha Buana Grafika

Herdy Lestiana, Fahmi Yusuf, Dyah Puteria Wati

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

20200910004@uniku.ac.id, fahmionline@uniku.ac.id, dyah.puteria@uniku.ac.id

Abstract

E-commerce is the business of buying and selling goods or services over the internet, while B2B (Business-to-Business) refers to electronic transactions conducted between businesses. CV Buana Grafika developed a web-based E-commerce system to facilitate stock management and transaction handling for business partners and warehouse staff in the printing sector. This research aims to design a B2B E-commerce system to support sales and transparency of stock data and transactions at CV Buana Grafika in Kuningan Regency. The E-commerce system was developed using the Waterfall method, with tools such as Draw.io, Google Chrome, VSCode, and XAMPP. The trial was conducted with 20 respondents, resulting in a User satisfaction rate of 89%. These results indicate that the system is effective in assisting with sales and inventory management, although there are still opportunities for improvement.

Kata Kunci : *E-commerce, Business to Business, Sales Management, Business Partners.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran 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 **“Implementasi *E-commerce B To B* Pada Pengelolaan Penjualan Pada Mitra Usaha Buana Grafika”**.

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 Fahmi Yusuf, M.M.S.I., Ph. 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. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. 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 penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan 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, November 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Pertanyaan Penelitian	7
1.8 Hipotesis Penelitian	7
1.9 Metodologi Penelitian	8
1.9.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.9.2 Metode Pengembangan Sistem.....	8
1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	11
1.10 Jadwal Penelitian	12
1.11 Sistematika Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 Implementasi.....	14
2.1.2 <i>E-Commerce</i>	14
Klasifikasi <i>E-commerce</i> terdiri dari 6, yaitu :.....	16
2.1.3 Pengelolaan Penjualan / Manajemen Penjualan	18

2.1.4 Mitra Usaha.....	18
2.1.5 Sistem Informasi	18
2.1.6 Waterfall	19
2.1.7 HTML	19
2.1.8 PHP	19
2.1.9 JavaScript.....	20
2.1.10 MySQL	20
2.1.11 Tool Perancangan	21
2.1.12 Tool Perangkat Lunak.....	29
2.1.13 Pengujian Sistem.....	31
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>).....	33
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>).....	40
3.1.1 Analisis Masalah.....	40
3.1.2 Penyelesaian Masalah	40
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	43
3.1.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	44
3.1.6 Analisis Sistem Usulan	45
3.2 Perancangan Sistem (<i>System Design</i>).....	47
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	47
3.2.2 Skenario <i>Use Case</i>	48
3.2.3 <i>Activity Diagram</i>	65
3.2.4 <i>Class Diagram</i>	72
3.2.5 <i>Sequence Diagram</i>	73
3.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD).....	80
3.2.7 Kamus Data.....	81
3.3 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	81
3.3.1 Perancangan Input Sistem.....	82
3.3.2 Perancangan Output Sistem	89

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	90
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	90
4.1.1 Implementasi <i>E-Commerce</i> B2B	90
4.1.2 Implementasi Sistem Buana Grafika	90
4.1.3 Implementasi Sistem.....	91
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	102
4.2.1 <i>Black Box Testing</i>	102
4.2.2 <i>White Box Testing</i>	110
4.2.3 <i>User Accepted Test (UAT)</i>	115
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	121
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>).....	121
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>).....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
Riwayat Hidup (<i>Curriculum Vitae</i>).....	125
Lampiran (<i>Appendices</i>)	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Waterfall.....	9
Gambar 3. 1 Sistem Pengelolaan Penjualan yang Sedang Berjalan.....	45
Gambar 3. 2 Sistem yang Diusulkan.....	46
Gambar 3. 3 Use Case Diagram yang Diusulkan.....	48
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login	65
Gambar 3. 5 Activity Diagram Kelola Data User	66
Gambar 3. 6 Activity Diagram Katalog Barang.....	67
Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Data Barang	68
Gambar 3. 8 Activity Diagram Order	69
Gambar 3. 9 Activity Diagram Pembayaran	69
Gambar 3. 10 Activity Diagram Pengiriman	70
Gambar 3. 11 Activity Diagram Laporan	70
Gambar 3. 12 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran	71
Gambar 3. 13 Activity Diagram Ulasan.....	71
Gambar 3. 14 Activity Diagram CS Via WhatsApp	72
Gambar 3. 15 Class Diagram	72
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Login	73
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Kelola Data User.....	74
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Katalog Barang	74
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Kelola Barang	75
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Order	76
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Pembayaran.....	77
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Pengiriman	77
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Laporan	78
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Ulasan	79
Gambar 3. 25 Sequence Diagram CS via Whatsapp.....	79
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	80
Gambar 3. 27 Entity Relationship Diagram (ERD)	80

Gambar 3. 28 Halaman Login Admin.....	82
Gambar 3. 29 Halaman Login Mitra Usaha	83
Gambar 3. 30 Halaman Input Kategori	84
Gambar 3. 31 Halaman Input Barang	85
Gambar 3. 32 Halaman Checkout	86
Gambar 3. 33 Halaman Pembayaran.....	88
Gambar 3. 34 Halaman Pesanan	89
Gambar 4. 1 Halaman Utama Admin Buana	92
Gambar 4. 2 Halaman Kategori Barang	92
Gambar 4. 3 Halaman Kelola Barang	93
Gambar 4. 4 Halaman Transaksi	93
Gambar 4. 5 Halaman Laporan	94
Gambar 4. 6 Halaman Kelola User	94
Gambar 4. 7 Halaman Kelola Mitra	95
Gambar 4. 8 Halaman Dashboard	95
Gambar 4. 9 Halaman Kelola Barang	96
Gambar 4. 10 Halaman Transaksi	96
Gambar 4. 11 Halaman Pengiriman Produk	97
Gambar 4. 12 Halaman Dashboard	97
Gambar 4. 13 Halaman Transaksi	98
Gambar 4. 14 Halaman Konfirmasi Transaksi.....	98
Gambar 4. 15 Halaman Dashboard Gudang Mitra.....	99
Gambar 4. 16 Halaman Katalog Barang	99
Gambar 4. 17 Halaman Detail Barang	100
Gambar 4. 18 Halaman Tambah Keranjang.....	100
Gambar 4. 19 Halaman Cekout.....	101
Gambar 4. 20 Halaman Dashboard	101
Gambar 4. 21 Halaman Transaksi	102
Gambar 4. 22 Flowgraph Sistem.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	12
Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	22
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	23
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram.....	25
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	27
Tabel 2. 5 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	33
Tabel 2. 6 Bagan Kerangka Teoritis	38
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang	43
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
Tabel 3. 3 Skenario Use Case Login.....	49
Tabel 3. 4 Skenario Use Case Kelola User	50
Tabel 3. 5 Skenario Use Case Katalog Barang	51
Tabel 3. 6 Skenario Use Case Kelola Barang	52
Tabel 3. 7 Skenario Use Case Order	54
Tabel 3. 8 Skenario Use Case Pembayaran.....	56
Tabel 3. 9 Skenario Use Case Konfirmasi Pembayaran	58
Tabel 3. 10 Skenario Use Case Pengiriman	60
Tabel 3. 11 Skenario Use Case CS Via WhatsApp.....	62
Tabel 3. 12 Skenario Use Case Ulasan	63
Tabel 3. 13 Skenario Use Case Laporan	64
Tabel 3. 14 Keterangan Login Admin	82
Tabel 3. 15. Keterangan Login Mitra Usaha.....	83
Tabel 3. 16. Keterangan Halaman Input Kategori	84
Tabel 3. 17. Keterangan Halaman Input Barang.....	85
Tabel 3. 18. Keterangan Halaman Checkout Mitra Usaha.....	87
Tabel 3. 19. Keterangan Halaman pembayaran Mitra Usaha	88
Tabel 3. 20. Keterangan Halaman Pesanan.....	89
Tabel 4. 1 Blackbox Testing Form Login	103

Tabel 4. 2 Blackbox Testing Form Tambah Kategori.....	104
Tabel 4. 3 Blackbox Testing Form Tambah Produk.....	104
Tabel 4. 4 Blackbox Testing Form Transaksi	106
Tabel 4. 5 Blackbox Testing Form CS Via Whatsapp	109
Tabel 4. 6 Blackbox Testing Form Tambah Ulasan	109
Tabel 4. 7 Blackbox Testing Form Batal Pesanan	110
Tabel 4. 8 Source Code Login.....	111
Tabel 4. 9 Basis Flow Graph Proses Login.....	115
Tabel 4. 10 Bobot Nilai Jawaban	115
Tabel 4. 11 Data Jawaban Pengujian	116
Tabel 4. 12 Hasil Jumlah Pengujian.....	118
Tabel 4. 13 Data Analisis	119