

**RANCANGAN BISNIS *FASHION* DALAM BENTUK SISTEM
INFORMASI BERBASIS *E-COMMERCE* PADA RINA STORE**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020

**RANCANGAN BISNIS *FASHION* DALAM BENTUK SISTEM
INFORMASI BERBASIS *E-COMMERCE* PADA RINA STORE**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1622500137

Nama : Tota Sinabariba

Judul Skripsi : Rancangan Bisnis *Fashion* dalam bentuk Sistem Informasi Berbasis *E-commerce* pada Rina Store

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan tugas akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 6 Juli 2020



Tota Sinabariba

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANGAN BISNIS *FASHION* DALAM BENTUK SISTEM
INFORMASI BERBASIS *E-COMMERCE* PADA RINA STORE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tota Sinabariba
1622500137**

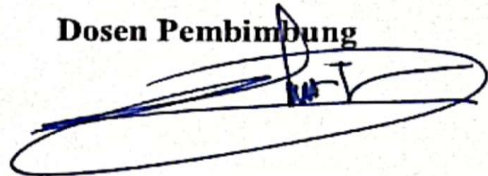
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 17 Juli 2020

Anggota Penguji



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501**

Dosen Pembimbing



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Ketua Penguji



**Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 02 01027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati untuk meningkatkan ilmu dan mutu dari skripsi ini.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta, kakak abang saudara dan ponakan yang terkasih yang telah mendukung penulis baik doa, semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi sekaligus dosen pembimbing laporan skripsi.
7. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.kom selaku pembimbing program.
8. Seluruh dosen, staf dan karyawan Atma Luhur yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menuntut ilmu di ISB Atma Luhur.
9. Ibu Oktarina selaku pembimbing lapangan yang telah mendukung dan memberikan arahan serta nasehat dalam pengerjaan skripsi ini.
10. *Best partner* Intan yang aku banggakan yang selalu memberikan dukungan selama masa kuliah dan juga dalam menyelesaikan skripsi ini, serta kepada

teman-teman *Women Without Secret* Deli, IPS, Fitria, Yuk Lisa, Putri, Indri, Veanda dan Fefe, sukses terus.

11. Sahabat-sahabat ku di JR Official, Ivana Rose Agustina Gultom, Syafira Ulfa, Esti Sagita, Firly Shofa Amirullah yang memberikan dukungan lewat doa, canda tawa dan support untuk selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga besar *Christian Youth Atma Luhur* (CYAL) yang aku kasihi yang telah memberikan hal-hal berarti yang tidak bisa diungkapkan lewat kata-kata, Tuhan memberkati.
13. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan *English Learning Community*(ELC) yang telah memberikan pengalaman berharga selama perkuliahan.
14. Semua teman-teman diluar perkuliahan yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.
15. Saudara dan teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan membalas kebaikan dan selalu mencurahkan berkat dan sukacita kepada kita semua, Amin. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna untuk pembaca khususnya teman-teman di ISB Atma Luhur.

Pangkalpinang, Juli 2020

Penulis

ABSTRACT

Rina Store is a privately owned business that was founded in 2015, is engaged in a fashion that sells fashion items for women and men. The obstacles in Rina Store today are the conventional way of selling, that is, buyers come to the store when they want to buy goods and the lack of marketing at Rina Store has an impact on income. Data management is also still done manually so mistakes often occur in recording company data. To overcome the existing problems, the authors designed an e-commerce-based information system at Rina Store using the Rapid Application Development (RAD) model with 4 stages, namely business modeling, data modeling, process modeling, and making applications. With the e-commerce system at Rina Store, the buying and selling process is more effective and efficient because it can be done anywhere and at any time, expanding the scope of marketing so that sales revenue increases and makes it easier to process company data. This system must be developed in terms of appearance so that it is more attractive and also in terms of security so it is not misused by other parties. Care must also be taken so that the system does not suffer damage and can be used for a long period.

Keywords : Rina Store, E-Commerce, RAD



ABSTRAK

Rina Store merupakan usaha milik pribadi yang berdiri pada tahun 2015, bergerak di bidang fashion yang menjual barang-barang fashion untuk wanita dan pria. Kendala yang ada di Rina Store saat ini adalah cara penjualan yang masih konvensional yaitu pembeli datang ke toko saat ingin membeli barang dan kurangnya pemasaran di Rina Store yang berdampak pada pendapatan. Pengelolaan data juga masih dilakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan-kesalahan dalam pencatatan data perusahaan. Untuk mengatasi masalah yang ada maka penulis merancang sistem informasi berbasis e-commerce pada Rina Store menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD) dengan 4 tahapan yaitu pemodelan bisnis, pemodelan data, pemodelan proses dan pembuatan aplikasi. Dengan adanya sistem e-commerce pada Rina Store, proses jual beli lebih efektif dan efisien karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, memperluas ruang lingkup pemasaran sehingga pendapatan penjualan semakin meningkat serta mempermudah dalam pengolahan data perusahaan. Sistem ini harus dikembangkan dari segi tampilan supaya lebih menarik dan juga dari segi keamanan supaya tidak disalahgunakan oleh pihak lain. Perawatan juga harus dilakukan supaya sistem tidak mengalami kerusakan dan bisa digunakan dalam jangka yang lama.

Kata Kunci : Rina Store, E-Commerce, RAD



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Sistem Informasi.....	6
2.2. <i>E-Commerce (Electronic Commerce)</i>	6
2.2.1. Pengertian <i>E-Commerce</i>	6
2.2.2. Komponen Penting di dalam <i>E-Commerce</i>	7
2.2.3. Klasifikasi <i>E-commerce</i>	7
2.3 Model RAD (<i>Rapid Application Development</i>).....	8
2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	11
2.5 Perancangan Basis Data	14
2.6 Tinjauan Penelitian Terdahulu	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Sistem	17
3.2	Metode Penelitian.....	18
3.3	Tools (Alat Bantu).....	18
3.4	Tools Pendukung.....	19
3.5	Kerangka Penelitian	20

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Objek Penelitian	21
4.2	Struktur Organisasi.....	21
4.3	Tugas dan wewenang	22
4.4	Pemodelan Bisnis	22
4.4.1	Proses Bisnis	22
4.4.2	Analisa Keluaran	25
4.4.3	Analisa Masukan	26
4.5	Pemodelan Data	27
4.5.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	27
4.5.2	Transformasi ERD ke LRS.....	28
4.5.3	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	29
4.5.4	<i>Table</i>	29
4.5.5	Spesifikasi Basis Data	32
4.6	Pemodelan Proses.....	39
4.6.1	Identifikasi Kebutuhan	39
4.6.2	Package Diagram.....	43
4.6.3	<i>Usecase Diagram</i>	44
4.6.4	Deskripsi Usecase	45
4.6.4.1	Deskripsi Usecase Admin.....	45
4.6.4.2	Deskripsi Usecase Pembeli.....	49
4.6.6	<i>Class Diagram</i>	51
4.6.7	<i>Deployment Diagram</i>	52
4.6.5	<i>Sequence Diagram</i>	53
4.6.8	Struktur Tampilan	64
4.7	Pembuatan Aplikasi	65

4.7.1	Rancangan Keluaran.....	65
4.7.2	Rancangan Masukan.....	66
4.7.3	Rancangan Layar Admin.....	70
4.7.4	Rancangan Layar Pembeli.....	78

BAB IV PENUTUP

5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	----

LAMPIRAN	85
-----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model RAD	10
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Rina Store.....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Barang	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang.....	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan.....	25
Gambar 4.5 <i>Entity Relationship Diagram</i>	27
Gambar 4.6 Transformasi ERD ke LRS	28
Gambar 4.7 <i>Logical Record Structure</i>	29
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	43
Gambar 4.9 <i>Usecase Diagram</i> Admin	44
Gambar 4.10 <i>Usecase Diagram</i> Pembeli	45
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i>	51
Gambar 4.12 <i>Deployment Diagram</i>	52
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	53
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Produk	53
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori	54
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Entry Jasa kirim	54
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Entry Lokasi Kirim	55
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	55
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Input Resi Pengiriman	56
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> cetak pesanan	56
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Validasi Bukti Pembayaran	57
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pembeli	57
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	58
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pengiriman Barang.....	58
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	59
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	59
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	60

Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pesanan.....	61
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Entry Bukti Pembayaran.....	62
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Riwayat Pembelian	62
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Detail Riwayat Pembelian	63
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Produk Diterima	63
Gambar 4.33 Struktur Tampilan	64
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	70
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Utama.....	70
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Produk.....	71
Gambar 4.37 Rancangan Layar Tambah Data Produk.....	71
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>Entry</i> Kategori.....	72
Gambar 4.39 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	72
Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>Entry</i> Jasa Kirim.....	73
Gambar 4.41 Rancangan Layar Tambah Jasa Kirim	73
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>Entry</i> Lokasi Kirim	74
Gambar 4.43 Rancangan Layar Tambah Lokasi Kirim	74
Gambar 4.44 Rancangan Layar Lihat Data Pembeli.....	75
Gambar 4.45 Rancangan Layar Lihat Pesanan	75
Gambar 4.46 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	76
Gambar 4.47 Rancangan Layar Cetak Pesanan	76
Gambar 4.48 Rancangan Layar Validasi Bukti Pembayaran.....	77
Gambar 4.49 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	77
Gambar 4.50 Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman Barang	78
Gambar 4.51 Rancangan Layar Registrasi dan Login	78
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Utama.....	79
Gambar 4.53 Rancangan Layar Lihat Produk.....	79
Gambar 4.54 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pesanan	80
Gambar 4.55 Rancangan Layar Checkout	80
Gambar 4.56 Rancangan Layar Entry Bukti Pembayaran	81
Gambar 4.57 Rancangan Layar Riwayat Pesanan	81
Gambar 4.58 Rancangan Layar Konfirmasi Produk Diterima.....	82

DAFTAR TABEL




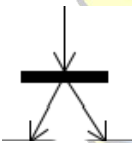
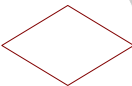


Tabel 4.1 Tabel Admin	29
Tabel 4.2 Tabel Pembeli	30
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	30
Tabel 4.4 Tabel Pembayaran.....	30
Tabel 4.5 Tabel Pengiriman	30
Tabel 4.6 Tabel Ada	31
Tabel 4.7 Tabel Kategori.....	31
Tabel 4.8 Tabel Produk.....	31
Tabel 4.9 Tabel Lokasi Kirim	31
Tabel 4.10 Tabel Jasa Kirim	32
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Admin.....	32
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	33
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	33
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	34
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	35
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Ada	36
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data kategori.....	36
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Produk	37
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Lokasi Kirim	37
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Jasa Kirim	38

DAFTAR LAMPIRAN




Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan.....	86
Lampiran A-1 :Nota	87
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	88
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	89
Lampiran B-1 : Data Barang	90
Lampiran C : Rancangan Keluaran.....	91
Lampiran C-1 : Laporan Penjualan	92
Lampiran C-2 : Laporan Pengiriman Barang	93
Lampiran C-3 : Data Riwayat Pesanan	94
Lampiran C-4 : Data Pesanan	95
Lampiran C-5 : Data Cetak Pesanan	96
Lampiran D : Rancangan Masukan.....	97
Lampiran D-1 : Data Admin	98
Lampiran D-2 : Data Produk.....	99
Lampiran D-3 : Data Kategori	100
Lampiran D-4 : Data Jasa Kirim	101
Lampiran D-5 : Data Lokasi Kirim.....	102
Lampiran D-6 : Data Pembeli	103
Lampiran D-7 : Data Pesanan	104
Lampiran D-8 : Data Pembayaran.....	105
Lampiran D-9 : Data Pengiriman	106
Lampiran E : Surat Balasan	107
Lampiran E-1 : Surat Balasan	108
Lampiran F : Kartu Bimbingan	109
Lampiran F-1 : Kartu Bimbingan.....	110

DAFTAR SIMBOL

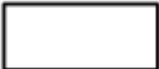

Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Start Point	Menggambarkan awal dari aktivitas
	End Point	Menggambarkan akhir dari aktivitas
	Activity	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis
	Fork	Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan
	Decision	Menggambarkan keputusan atau pilihan
	State Transition	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state
	Swimlane	Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan actor.

Simbol *Use Case Diagram*



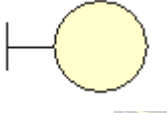
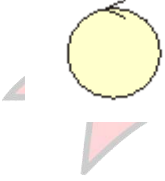


Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Actor	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).
	Use case	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Association	Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

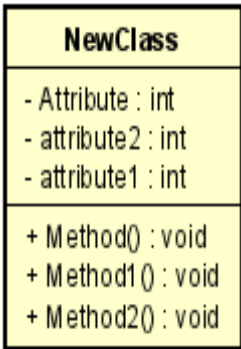

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data
	<i>Relationship</i>	Hubungan terjadi antara satu atau lebih entity

————— Garis Menghubungkan *entity* dengan *relationship*

Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	<i>Boundary</i>	Menghubungkan antara user dengan sistem
	<i>Control</i>	Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
	<i>Message to Self</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri

Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Loop</i>	Menggambarkan perulangan dalam sequence
	Class Name Attribute Method	Merupakan nama dari sebuah kelas Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas