

**PENGEMBANGAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA RAMADHAN FURNITURE
BERBASIS *WEBSITE***

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

NIM

NAMA

- | | |
|---------------|----------------------|
| 1. 1722500003 | SRI LAMNUN |
| 2. 1722500012 | MIFTAH OKTAVIANI |
| 3. 1722500091 | SISI RIZKY OKTAVIANI |

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500003
Nama : Sri Lamnun
2. NIM : 1722500012
Nama : Miftah Oktaviani
3. NIM : 1722500091
Nama : Sisi Rizky Oktaviani

Judul KP : **PENGEMBANGAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RAMADHAN FURNITURE BERBASIS WEBSITE**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 28 Desember 2020

Nama

Tanda Tangan

1. Sri Lamnun
2. Miftah Oktaviani
3. Sisi Rizky Oktaviani





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PENGEMBANGAN SISTEM E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RAMADHAN FURNITURE BERBASIS WEBSITE**

NIM	NAMA
1. 1722500003	SRI LAMNUN
2. 1722500012	MIFTAH OKTAVIANI
3. 1722500091	SISI RIZKY OKTAVIANI

Menyetujui,
Pembimbing

Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN.0212068601

Pangkalpinang, 28 Desember 2020
Pembimbing Lapangan,


Furniture
Jl. Batin Iso, Batu Air Atas
HP/WA : 0821 182 1997 ©
0853 7728 9959 ©
Kemas Rahmat Ramadhan

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okta Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. SRI LAMNUN (1722500003)
2. MIFTAH OKTAVIANI (1722500012)
3. SISI RIZKY OKTAVIANI (1722500091)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **14 Oktober 2020** sampai dengan **28 Desember 2020** dengan baik.

Nama Instansi : Ramadhan Furniture

Alamat : Jalan Batin Iso, Pintu Air Atas

Pembimbing Praktek

Tanggal 28 Desember 2020



ABSTRAK

Penjualan online atau E-commerce sendiri adalah cara efektif untuk melakukan promosi dan penjualan melalui media internet. Ramadhan Furniture adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan yang menyediakan berbagai macam furniture seperti kursi, sofa, lemari, tempat tidur, ayunan, dan lain-lain. Kendala yang ada pada usaha ini yaitu kurangnya perkembangan dalam pemasaran secara online sehingga banyak masyarakat yang belum mengetahui produk tersebut. Tujuan penulis membuat sistem ini untuk mempermudah dan menambah pelanggan dalam jangkauan yang luas. Dalam pembuatan laporan penelitian ini penulis menggunakan model RAD (Rapid Application Development), tahapan yang harus dilakukan yaitu analisis, desain dan implementasi. Menggunakan metode SDLC (Systems Development Life Cycle) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang saling berinteraksi, dan setiap objek itu mewakili beberapa entitas yang ditandai dengan adanya sebuah kelas, elemen data dan perilaku objek tersebut. Pada penelitian ini dimana dalam metode ini terdapat class, objek, method, atribut yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat. Tools yang digunakan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu Activity Diagram, Use Case, Package Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, Deployment Diagram. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya suatu sistem informasi E-commerce berbasis Website untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan pada Ramadhan Furniture Pangkalpinang.

Kata Kunci : E-commerce, RAD, UML.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “Pengembangan Sistem *E-Commerce* Sebagai Media Promosi pada Ramadhan *Furniture*” yang beralamat Jalan Batin Iso, Pintu Air Atas Pangkalpinang.

Laporan ini ditujukan untuk memenuhi syarat agar dapat melakukan skripsi pada semester selanjutnya untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur (ISB) Pangkalpinang.

Penulis menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA Ketua Yayasan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek (KP) ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Bapak Kemas Rahmat Ramadhan selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek (KP) pada Ramadhan *Furniture*.

8. Teman – teman seperjuangan di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini serta teman – teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman – teman mahasiswa/mahasiswi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Januari 2020

Peneliti



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	5
Gambar 2.2 <i>System Development Life Cycle</i>	6
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Ramadhan <i>Furniture</i>	10
Gambar 3.2 Toko Ramadhan <i>Furniture</i> Tampak Depan.....	12
Gambar 3.2 Toko Ramadhan <i>Furniture</i> Tampak Dalam.....	12
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Bahan Baku.....	14
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang.....	15
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan.....	16
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	22
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	22
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	27
Gambar 4.7 <i>Entry Relationship Diagram (ERD)</i>	28
Gambar 4.8 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	29
Gambar 4.9 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	30
Gambar 4.10 Rancangan Layar <i>Home</i>	37
Gambar 4.11 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	38
Gambar 4.12 Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Barang.....	38
Gambar 4.13 Rancangan Layar Admin Lihat Konfirmasi Pembayaran.....	39
Gambar 4.14 Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> jasa pengiriman.....	39
Gambar 4.15 Rancangan Layar Admin Cetak laporan penjualan.....	40
Gambar 4.16 Rancangan Layar Admin Kota.....	40
Gambar 4.17 Rancangan Layar Admin Bank.....	41
Gambar 4.18 Rancangan Layar Pelanggan Buat Akun.....	41
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	42
Gambar 4.20 Rancangan Layar Pelanggan Lihat Barang.....	42
Gambar 4.21 Rancangan Layar Pelanggan <i>Entry</i> Pesanan.....	43
Gambar 4.22 Rancangan Layar Pelanggan <i>Entry</i> Konfirmasi Pembayaran.....	43
Gambar 4.23 Rancangan Layar Pelanggan Lihat Histori Pesanan.....	44

Gambar 4.24 Rancangan Layar Pelanggan Pilih Jasa Kirim.....	44
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	45
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang.....	45
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Konfirmasi Pembayaran.....	46
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Jasa Pengiriman.....	46
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	47
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Kota.....	48
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Bank.....	49
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun.....	49
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	50
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang.....	50
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	51
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran.....	51
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Histori Pesanan.....	52
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Pilih Jasa Kirim.....	52
Gambar 4.39 <i>Class Diagram</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Pembayaran.....	57
Lampiran A – 2 : Laporan Penjualan.....	58
Lampiran B – 1 : Data Pelanggan.....	59
Lampiran B – 2 : Data Barang.....	60
Lampiran C : Surat Keterangan Perizinan Kuliah Praktek.....	61



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	30
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan	30
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	31
Tabel 4.4 Tabel Ada	31
Tabel 4.5 Tabel Barang	31
Tabel 4.6 Tabel Bank	31
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran	31
Tabel 4.8 Tabel Kota	31
Tabel 4.9 Tabel Jasa Kirim	32
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin	32
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	33
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan	33
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Ada	34
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Barang	34
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Bank	35
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	36
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Kota	36
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Jasa Kirim	37

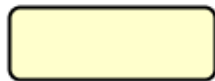
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



Activity

Menggambarkan suatu proses bisnis



Decision

Menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.



Transition State

Untuk Menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



Use Case

Menggambarkan proses sistem (kebutuhan)

sistem dari sudut pandang user).



Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

3. Class Diagram

Nama Class
+ atribut
+ atribut
+ atribut
+ method
+ method

Class

Penggambaran dari *class name*, atribut dan *method*.

L.n	Owned by	1
-----	----------	---

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya.

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambar orang yang berinteraksi dengan sistem.



Entity

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan



Boundary

Menggambaran sebuah penggambaran dari *form*.



Control

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



A focus of Control & A life line

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah *message*.



Message

Menggambarkan pengiriman pesan.



Message to self

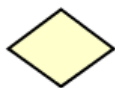
Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.

5. ERD



Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



Relationship

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah *entity* yang berbeda.



Garis

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*.

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Depan	
Surat Pernyataan	
Surat Persetujuan	
Lembar Pengesahan Selesai KP	
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen	
Lembar Berita Acara Kunjungan KP	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL	viii
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Sistem	4
2.2 <i>E-Commerce</i>	4
2.3 Promosi	4
2.4 <i>Furniture</i>	4
2.5 <i>Website</i>	4
2.6 Metode <i>Rapid Applications Development</i> (RAD)	5
2.7 <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC)	6
2.8 <i>Unified Modelling Language</i> (UML) sebagai <i>Tools</i>	7
2.9 Tinjauan Organisasi Terdahulu	8
BAB III ORGANISASI	9
3.1 Profil Objek Penelitian	9
3.2 Visi dan Misi	9
3.3 Struktur Organisasi	10
3.4 Tugas dan Wewenang	10
3.5 Gambar Tampilan Toko Ramadhan <i>Furniture</i>	12
BAB IV PEMBAHASAN	13
4.1 Analisa Sistem Yang Berjalan	13
4.1.1 Proses Bisnis	13
4.2 Gambaran Umum Sistem Informasi	14
4.2.1 <i>Activity Diagram</i>	14
4.3 Analisa Dokumen	16
4.3.1 Analisa Dokumen Keluaran	16
4.3.2 Analisa Dokumen Masukan	17
4.4 Identifikasi Kebutuhan	19
4.5 <i>Use Case Diagram</i>	22
4.5.1 Deskripsi <i>Use Case</i>	23
4.6 Desain Sistem	27
4.6.1 <i>Package Diagram</i>	27
4.7 Desain Berbasis Data	28
4.7.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	28

4.7.2 Transformasi Entity Relationship Diagram(ERD) ke Logical Record Structure(LRS)	29
4.7.3 Logical Record Structure(LRS)	30
4.7.4 Tabel	30
4.7.5 Spesifikasi Basis Data	32
4.8 Rancangan Layar	37
4.9 Sequence Diagram	45
4.10 Class Diagram	53
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

