

***E-COMMERCE* TOSERBA MUNTOK MENGGUNAKAN MODEL RAD**

**SKRIPSI**



**SRI WULAN**

**1822500111**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**INSTITUT SAINS DAN BISNIS**

**ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2022**

***E-COMMERCE* TOSERBA MUNTOK MENGGUNAKAN MODEL RAD**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)**



**SRI WULAN**

**1822500111**

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

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1822500111

Nama : Sri Wulan

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : *E-COMMERCE* TOSERBA MUNTOK MENGGUNAKAN  
MODEL RAD

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir 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 yaitu terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



(Sri Wulan)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

*E-COMMERCE* TOSERBA MUNTOK MENGGUNAKAN MODEL RAD

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Wulan  
1822500111

Telah dipertahankan ke depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 01 Juli 2022

Anggota Penguji

a.n

Kiswanto, S.T, M.Kom  
NIDN. 0228088401

Dosen Pembimbing

Hamidah, M.Kom  
NIDN.0210048302

Kaprodi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom  
NIDN.0219059501

Ketua Penguji

Anisah, M.Kom  
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana komputer  
Tanggal 08 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

  
Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Allhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi satra satu (SI) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR Pangkal Pinang.

Ada banyak hal yang perlu di perbaiki dalam penyusunan skripsi ini, baik itu tata cara penulisan maupun materi yang disampaikan masih jauh dari kata sempurna karena penulis menyadari atas keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki.

Oleh karena itu, penulis menerima apapun bentuk saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga selalu diberikan kemudahan didalam penyusun skripsi ini.
2. Kedua Orang tua saya yang saya cintai yang selalu mendoakan penulis dan selalu memberikan dukungan dan semangat baik secara moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Hamidah, M.Kom., selaku dosen pembimbing dalam penyusunan laporan skripsi ini yang telah banyak membantu dan memberikan masukan yang berate sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan.

9. Bapak Joko, selaku pemilik Toserba yang sudah memberikan penulis untuk izin Riset.

10. Saudara dan Teman-temanku angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan Hidayah serta taufiNya, Amin



Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis

## **ABSTRACTION**

*A department store is a business selling all-in-one products, the owner of this business is Mas Joko. The business owner started a business from the beginning with sufficient capital, and is now a large store. This department store sells various kinds of goods such as: household appliances, school clothes Elementary, middle, high school, accessories and others. For the promotion process, the owner only posts his sales to social media pages, namely Facebook and Whatsaap, but this method is still not effective in expanding product marketing and sales. and customers who want to order can be done via Facebook, WhatsApp, or come directly to the place. Using this e-commerce system is very helpful for customers to access product information, make orders or payments that have been provided on the web without having to come directly to the store, expand the area of promotion and product sales, can increase sales results, and make it easier for admins in the recording process. Product purchases to the books recorded*

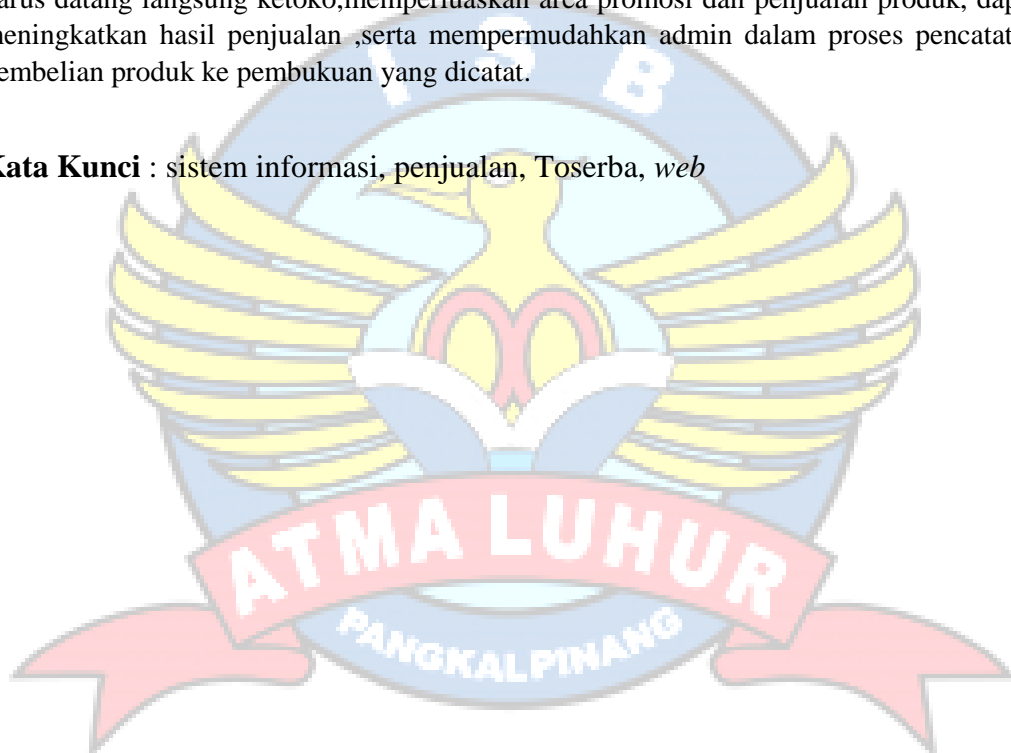
*Keywords: information system, sales, department store, web*



## ABSTRAKSI

Toserba yaitu suatu usaha penjualan produk serba ada pemilik usaha ini bernama Mas Joko ,Pemilik usaha merintis usaha dari awal modal secukupnya ,dan sekarang menjadi toko yang besar.Toko toserba ini menjual berbagai macam-macam barang seperti : alat-alat rumah tangga, baju sekolah SD,SMP,SMA, assesoris dan lain-lainnya. Untuk proses promosi pemilik hanya memosting jualannya ke halaman social media yaitu facebook dan Whatsaap , tetapi cara ini masih kurang efektif dalam memperluaskan pemasaran dan penjualan produk, dan pelanggan yang ingin memesan dapat dilakukan melalui facebook,Whatsaap,atau datang langsung ke tempat. Dengan menggunakan sistem e-commerce ini sangatlah membantu terhadap pelanggan untuk mengakses informasi produk, melakukan pemesanan atau pembayaran yang telah disediakan di dalam web tanpa harus datang langsung ketoko,memperluaskan area promosi dan penjualan produk, dapat meningkatkan hasil penjualan ,serta mempermudah admin dalam proses pencatatan pembelian produk ke pembukuan yang dicatat.

**Kata Kunci** : sistem informasi, penjualan, Toserba, *web*





## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRACTION</b> .....	iv
<b>ABSTRAKSI</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1. Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian .....	3
1.5. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1. E-Commerce .....	5
2.1.1. Jenis-Jenis E-commerce .....	5
2.1.2. Kelemahan Dan Kendala Dalam E-commerce .....	7
2.1.3. Dampak Positif Dan Negatif Dalam E-commerce .....	8
2.1.4. Keuntungan Dan Kerugian Dalam E-commerce.....	9
2.1.5. Manfaat E-commerce .....	10
2.2. Pengertian Toserba.....	10
2.3. Rapid Application Development (RAD)	
2.3.1. Pengertian RAD .....	10

2.3.2.	Tahapan-Tahapan RAD .....	11
2.4.	Unified Modelling Language .....	11
2.4.1.	Jenis-jenis Diagram UML .....	12
2.5.	Tinjauan Pusaka .....	13
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1.	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.2.	Metodologi Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
3.3.	Tools Pengembangan Sistem .....	16
3.4.	Tools Pendukung.....	17
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>18</b>
4.1.	Analisa Permasalahan .....	18
4.2.	Pemodelan Bisnis .....	18
4.2.1.	Analisis Proses Bisnis .....	18
4.2.2.	Activity Diagram.....	20
4.2.3.	Analisis Masukan .....	24
4.2.4.	Analisis Keluaran .....	25
4.3.	Pemodelan Data .....	26
4.3.1.	Identifikasi Kebutuhan Sistem .....	26
4.3.2.	Package Diagram .....	29
4.3.3.	Usecase Diagram.....	30
4.3.4.	Deskripsi Use Case .....	31
4.4.	Pemodelan Proses .....	39
4.4.1.	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	39
4.4.2.	Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD).....	40
4.4.3.	Logical Record Structur (LRS) .....	41
4.4.4.	Tabel.....	41
4.4.5.	Spesifikasi Basis Data .....	44
4.5.	Pembentukan Aplikasi .....	51
4.5.1.	Rancangan Keluaran .....	51
4.5.2.	Rancangan Masukan .....	52
4.5.3.	Struktur Tampilan .....	55

4.5.4.	Deployment Diagram .....	56
4.5.5.	Rancangan Layar.....	57
4.5.6.	Squence Diagram .....	69
4.5.7.	Class Diagram .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>80</b>
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>82</b>



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 : Tahapan Model RAD .....	15
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penjualan Secara Langsung .....	20
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Tidak Langsung .....	21
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	22
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Pengiriman.....	23
Gambar 4.6 : <i>Package Diagram</i> .....	29
Gambar 4.7 : <i>Use case Diagram</i> Admin .....	30
Gambar 4.8 : <i>Use case Diagram</i> Pelanggan .....	31
Gambar 4.9 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	39
Gambar 4.10 : Transformasi ERD Ke LRS .....	40
Gambar 4.11 : LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	41
Gambar 4.12 : Struktur Tampilan .....	55
Gambar 4.13 : Deployment Diagram .....	56
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Login Admin .....	57
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Halaman Utama Admin .....	57
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Halaman Lihat Pelanggan .....	58
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Halaman admin Entry Produk .....	58
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Halaman Entry Kategori .....	59
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Halaman Entry Ongkir .....	59
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Halaman Lihat Pesanan .....	60
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Halaman Lihat Pembayaran .....	60
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Halaman Lihat Pengiriman .....	61
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan Langsung .....	61
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Halaman Cetak Nota .....	62
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan Oline .....	62
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan Langsung .....	63
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Halaman Tambah Kategori .....	63
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Halaman tambah Nota.....	64

Gambar 4.28 : Rancangan Layar Halaman Tambah Ongkir .....	64
Gambar 4.29 : Rancangan Layar Halaman Tambah Pengiriman.....	65
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Halaman Tambah Produk.....	65
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Halaman Login Pelanggan .....	66
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan .....	66
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Halaman Buat Akun.....	67
Gambar 4.34 : Rancangan layar Halaman Pesanan Pelanggan .....	67
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Halaman Pembayaran .....	68
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Halaman Keranjang Pesanan .....	69
Gambar 4.37 : <i>Sequence Diagram</i> .....	69
Gambar 4.37 : <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan .....	70
Gambar 4.38 : <i>Sequence Diagram</i> Produk.....	70
Gambar 4.39 : <i>Sequence Diagram</i> Kategori .....	71
Gambar 4.40 : <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun .....	71
Gambar 4.41 : <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan .....	72
Gambar 4.42 : <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran .....	73
Gambar 4.43 : <i>Sequence Diagram</i> Pengiriman .....	73
Gambar 4.44 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota .....	74
Gambar 4.45 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan .....	75
Gambar 4.46 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan .....	76
Gambar 4.47 : <i>sequence Diagram</i> lihat Produk .....	76
Gambar 4.42 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pemesanan.....	77
Gambar 4.43 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran .....	78
Gambar 4.44 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman .....	78
Gambar 4.45 : <i>Class Diagram</i> .....	79

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan .....	41
Tabel 4.2 : Tabel Ongkir .....	42
Tabel 4.3 : Tabel Produk .....	42
Tabel 4.4 : Tabel Pesanan .....	42
Tabel 4.5 : Tabel Isi .....	42
Tabel 4.6 : Tabel Pembayaran .....	42
Tabel 4.7 : Tabel Kategori .....	43
Tabel 4.8 : Tabel Pesanan Langsung .....	43
Tabel 4.9 : Tabel Pilih .....	43
Tabel 4.9 : Tabel Nota .....	43
Tabel 4.10 : Tabel Admin .....	43
Tabel 4.11 : Tabel Pengiriman .....	44
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	44
Tabel 4.13: Spesifikasi Basis Data Ongkir .....	45
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Produk .....	45
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	46
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Isi .....	47
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	47
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data Kategori .....	48
Tabel 4.19: Spesifikasi Basis Data Pesanan Langsung.....	48
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data Pilih .....	49
Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Nota .....	49
Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Admin .....	50
Tabel 4.23 : Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN


	<b>Halaman</b>
Lampiran A1 : Buku pemesanan .....	84
Lampiran A2 : Data Barang .....	85
Lampiran A3 : Bukti Transfer.....	86
Lampiran B1 : Nota .....	88
Lampiran B2 : Laporan Penjualan .....	89
Lampiran C1 : Nota .....	91
Lampiran C2 : Laporan Penjualan oline .....	92
Lampiran C3 : Laporan Penjualan tidak langsung .....	93
Lampiran D1 : Pelanggan.....	95
Lampiran D2 : Pesanan .....	96
Lampiran D3 : Produk.....	97
Lampiran D4 : Pesanan Langsung .....	98
Lampiran D5 : Kategori .....	99
Lampiran D6 : Pembayaran .....	100
Lampiran D7 : Pengiriman.....	101
Lampiran E1 : Surat Izin Riset .....	103
Lampiran F1 : Surat Balasan.....	105
Lampiran G1 : Kartu Konsultasi .....	107
Lampiran H1 : Biodata Penulis .....	109

## DAFTAR SIMBOL



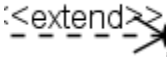

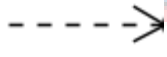
### 1. Activity Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	Status awal/ <i>initial</i>	Sebuah awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas/ <i>activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan/ <i>decition</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Penggabungan/ <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
	Status akhir/ <i>final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.
	<i>swimline</i>	Merupakan organisasi basis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.




### 2. Use Case Diagram



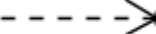

Gambar	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.



	<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama usecase.
	<i>Asosiasi/asosiation</i>	Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada usecase atau usecase memiliki interaksi dengan aktor.
	<i>Ekstensi/ekstend</i>	Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase dimana usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa usecase tambahan memiliki nama depan yang sama dengan usecase yang ditambahkan.
	<i>Generalisasi</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah usecase dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	<i>Menggunakan/include</i>	Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase dimana usecase yang ditambahkan memerlukan usecase untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat usecase ini.

### 3. *Class Diagram*


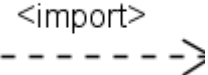
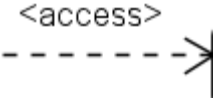
<b>Gambar</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak(descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
	<i>Nary association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi yang lebih menjadi dua objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi sebuah aktor.
	<i>Realiazation</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu sistem mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
	<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain.

#### 4. Sequence Diagram

<b>Gambar</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	Aktor	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Boundary Object</i>	Sebuah objek yang menjadi penghubung user dengan sistem
	<i>Control Object</i>	Mengkoordinasi perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity Object</i>	Suatu objek berisi informasi kegiatan yang berkaitan tetap dan disimpan kedalam suatu database.
	<i>Message To Self</i>	Menggunakan pesan hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi.
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

## 5. Package Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Package</i>	Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.
	<i>Import</i>	Suatu dependency yang mengidentifikasi ini tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.
	<i>Access</i>	Suatu dependency yang mengidentifikasi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada sumber paket.

