

**DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN KELINCI HIAS BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD)* DAN KONSEP *MVC* DENGAN *FRAMEWORK
CODEIGNITER* PADA RUMAH KELINCI BANGKA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

**DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN KELINCI HIAS
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)* DAN KONSEP *MVC*
DENGAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*
PADA RUMAH KELINCI BANGKA**

SKRIPSI

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



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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim : 1822500154

Nama : Zulfa Alfiah

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN KELINCI HIAS BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD) DAN KONSEP *MVC* DENGAN *FRAMEWORK CODEINITER* PADA RUMAH KELINCI BANGKA.

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, Juni 2022



Zulfa Alfiah

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN KELINCI HIAS BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD) DAN KONSEP MVC DENGAN FRAMEWOR
CODEIGNITER PADA RUMAH KELINCI BANGKA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulfa Alfiyah
1822500154

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 30 Juni 2022

Anggota Penguji



Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003

Kaprod Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701

Ketua Penguji



Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 07 Juli 2022

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


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

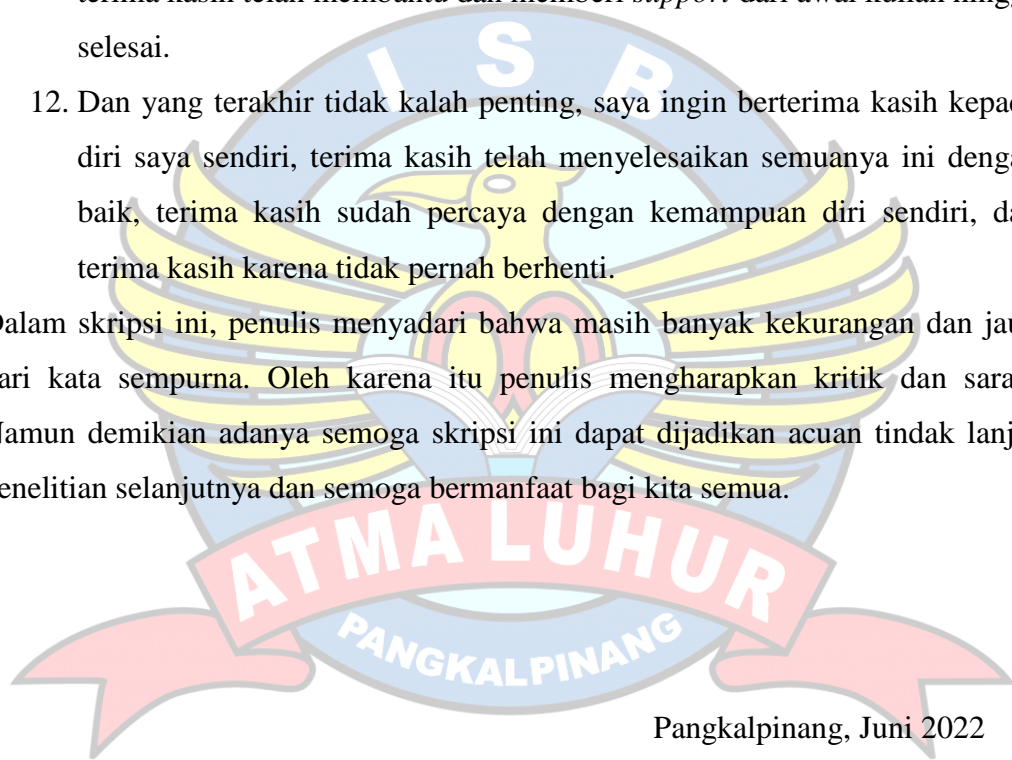
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN KELINCI HIAS BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DAN KONSEP MVC DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA RUMAH KELINCI BANGKA”**.

Dengan segala keterbatasan, penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan arahan, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Suherman dan Ibu Misroyati selaku orang tua saya. Serta abang saya, kakak ipar saya, dan adik saya yang saya sayangi dan cintai, terima kasih atas segala doa dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil, terimakasih sudah selalu mendukung saya dalam hal apapun.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM., MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Supardi, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Pihak Rumah Kelinci Bangka yang telah bersedia membantu memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam melakukan penelitian ini.
9. Sahabat kecilku *Career Women Candidate* Anggel, Ema dan Tiara. Terima kasih atas semangat dan segala dukungannya.
10. Kepada keluarga besar Elsa Angelia terima kasih telah membantu saya dalam hal apapun dan terima kasih atas segala kebaikannya.
11. Teman-teman seperjuangaku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih telah membantu dan memberi *support* dari awal kuliah hingga selesai.
12. Dan yang terakhir tidak kalah penting, saya ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri, terima kasih telah menyelesaikan semuanya ini dengan baik, terima kasih sudah percaya dengan kemampuan diri sendiri, dan terima kasih karena tidak pernah berhenti.

Dalam skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran. Namun demikian adanya semoga skripsi ini dapat dijadikan acuan tindak lanjut penelitian selanjutnya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.



Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis

ABSTRACTION

The Bangka Rabbit House is one of the places that sells ornamental rabbits in Bangka Belitung which is located at Ampui Village, Pangkal Balam District, Pangkalpinang City. The purpose of this research is to find out the problems that exist in the Bangka Rabbit House regarding the current marketing system. The marketing they do still relies on social media, namely Facebook and Instagram, but on Instagram they are also rarely active and never even update information about the availability of the types of rabbits in the Bangka Rabbit House. This makes it difficult for people who are far from the city of Pangandaran to order rabbits and find it difficult to get information about the availability of rabbits. Therefore, in this research, a website-based marketing information system was created. And the results obtained in this study are WEBSITE-BASED DESIGN OF MARKETING INFORMATION SYSTEMS USING RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) METHOD AND MVC CONCEPT WITH CODEIGNITER FRAMEWORK AT BANGKA HOUSE. In order to make it easier for customers to order rabbits and make it easier for customers to get information about the availability of rabbits. As well as overcoming problems that exist in the old system and improving sales procedures to become computerized.

Keywords: Information System, Rapid Application Development (RAD), Rabbit, marketing.



ABSTRAKSI

Rumah Kelinci Bangka merupakan salah satu tempat yang menjual kelinci hias di Bangka Belitung yang beralamat di Kelurahan Ampui, Kecamatan Pangkal Balam, Kota Pangkalpinang. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui masalah-masalah yang ada pada Rumah Kelinci Bangka mengenai sistem pemasaran yang sedang berjalan. Pemasaran yang mereka lakukan masih mengandalkan media sosial yaitu *facebook* dan *instagram*, akan tetapi di *instagram* mereka juga jarang aktif bahkan tidak pernah *update* lagi informasi mengenai ketersediaan jenis kelinci yang ada di Rumah Kelinci Bangka tersebut. Hal ini membuat orang yang berada jauh dari kota pangkalpinang mengalami kesulitan dalam memesan kelinci dan kesulitan mendapatkan informasi tentang ketersediaan kelinci. Oleh karena itu dalam penelitian ini dibuat sebuah sistem informasi pemasaran berbasis *website*. Dan hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah **DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN KELINCI HIAS BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DAN KONSEP MVC DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA RUMAH KELINCI BANGKA**. Agar dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan kelinci dan mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai ketersediaan kelinci. Serta mengatasi masalah-masalah yang ada pada sistem lama dan memperbaiki prosedur penjualan menjadi terkomputerisasi.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Rapid Application Development* (RAD), Kelinci, pemasaran.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.2 Definisi Pemasaran.....	7
2.3 Kelinci Hias	7
2.4 Definisi Website.....	8
2.5 Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	8
2.6 Metode Berorientasi Objek	8
2.6.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8

2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	12
2.8. Transformasi ERD ke LRS	13
2.9 Logical Record Structure (LRS)	13
2.10 Spesifikasi Basis Data	14
2.11 Konsep Model, View, Controller (MVC)	14
2.12 Framework	15
2.13 Codeigniter.....	15
2.14 Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Metodologi System Development Life Cycle (SDLC).....	18
3.1.1 Definisi System Development Life Cycle (SDLC)	18
3.1.2 Tahapan System Development Life Cycle (SDLC)	19
3.2 Rapid Application Development (RAD)	19
3.2.1 Definisi Rapid Application Development (RAD)	19
3.2.2 Tahapan Rapid Application Development (RAD).....	20
3.3 Tools Pengembangan Sistem	21
3.3.1 Unified Modelling Language (UML)	21
3.3.2 Database	22
3.3.3 Software Pendukung	23
BAB IV PEMBAHASAN	25
4.1 Tinjauan Organisasi	25
4.1.1 Struktur Organisasi	25
4.1.2 Tugas dan Wewenang	26
4.2 Fase Requirement Planning	27
4.2.1 Analisa Proses Bisnis	27
4.2.2 Activity Diagram	30
4.2.3 Analisa Dokumen.....	38
4.2.3.1 Analisa Dokumen Keluaran	38
4.2.3.2 Analisa Dokumen Masukan	39
4.2.3 Identifikasi Kebutuhan	42

4.3 <i>Fase User Design</i>	45
4.3.1 <i>Package Diagram</i>	45
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	45
4.3.2.1 <i>Use Case Diagram Admin</i>	45
4.3.2.2 <i>Use Case Diagram Pelanggan</i>	46
4.3.3 <i>Deskripsi Use Case</i>	46
4.3.4 <i>Rancang Basis Data</i>	51
4.3.4.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	51
4.3.4.2 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	52
4.3.4.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	53
4.3.4.4 <i>Tabel</i>	54
4.3.4.5 <i>Spesifikasi Basis Data</i>	56
4.3.5 <i>Struktur Tampilan</i>	63
4.3.6 <i>Rancangan Layar</i>	64
4.3.6.1 <i>Rancangan Layar Admin</i>	64
4.3.6.2 <i>Rancangan Layar Pelanggan</i>	76
4.3.7 <i>Squence Diagram</i>	83
4.3.8 <i>Class Diagram</i>	96
4.3.9 <i>Deployment Diagram</i>	97
BAB V PENUTUP	98
5.1 <i>Kesimpulan</i>	98
5.2 <i>Saran</i>	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Konsep MVC	15
Gambar 3.1 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	18
Gambar 3.2 Tahapan <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	25
Gambar 4.2 Activity Diagram Data Kelinci	30
Gambar 4.3 Activity Diagram Data Pesanan Secara Langsung	31
Gambar 4.4 Activity Diagram Pesanan Secara Tidak Langsung	32
Gambar 4.5 Activity Diagram Pembayaran Secara Langsung	33
Gambar 4.6 Activity Diagram Pembayaran Secara Tidak Langsung.....	34
Gambar 4.7 Activity Diagram Data Surat Jalan	35
Gambar 4.8 Activity Diagram Garansi Pengiriman	36
Gambar 4.9 Activity Diagram Laporan Penjualan	37
Gambar 4.10 <i>Package Diagram</i>	45
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Admin	45
Gambar 4.12 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	46
Gambar 4.13 <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	51
Gambar 4.14 Transformasi ERD ke LRS	52
Gambar 4.15 LRS	53
Gambar 4.16 Rancangan Struktur	63
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	64
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Dashboard</i>	64
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Pelanggan.....	65
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tambah Pelanggan	65
Gambar 4.21 Rancangan Layar Edit Data Pelanggan	66
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Kelinci	67
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Data Kelinci	67

Gambar 4.24 Rancangan Layar Edit Data Kelinci	68
Gambar 4.25 Rancangan Layar Data Jasa Kirim	69
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Data Jasa Kirim	69
Gambar 4.27 Rancangan Layar Edit Data Jasa Kirim	70
Gambar 4.28 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan	70
Gambar 4.29 Rancangan Layar Data Pembayaran	71
Gambar 4.30 Rancangan Layar Edit Data Pembayaran	71
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Nota Pembayaran	72
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Entry</i> Nota Langsung	73
Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak Nota Langsung	73
Gambar 4.34 Rancangan Layar Entry Garansi	74
Gambar 4.35 Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	74
Gambar 4.36 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	75
Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	75
Gambar 4.38 Rancangan Layar Halaman Utama	76
Gambar 4.39 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan	77
Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>Registrasi</i> Pelanggan	78
Gambar 4.41 Rancangan Layar Kelinci	79
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan	80
Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>Checkout</i>	81
Gambar 4.44 Rancangan Layar Pembayaran	82
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Login</i> Admin	83
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Kelinci	84
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	85
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pelanggan.....	86
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	87
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram Entry</i> Jasa Kirim	88
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram Entry</i> Garansi.....	89
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Pembayaran	90
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram Entry</i> Nota Langsung.....	91
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Jalan	91

Gambar 4.55 <i>Squence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	92
Gambar 4.56 <i>Squence Diagram</i> Registrasi Pelanggan	92
Gambar 4.57 <i>Squence Diagram</i> Login Pelanggan.....	93
Gambar 4.58 <i>Squence Diagram</i> Entry Pelanggan.....	94
Gambar 4.59 <i>Squence Diagram</i> Entry Pesanan	95
Gambar 4.60 <i>Class Diagram</i>	96
Gambar 4.61 <i>Deployment Diagram</i>	97



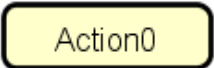


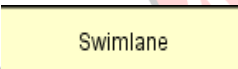


DAFTAR TABEL


	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan	54
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	54
Tabel 4.3 Tabel Pilih	54
Tabel 4.4 Tabel Kelinci	54
Tabel 4.5 Tabel Beli	55
Tabel 4.6 Tabel Nota	55
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran	55
Tabel 4.8 Tabel Struk Gambar	55
Tabel 4.9 Tabel Surat Jalan	55
Tabel 4.10 Tabel Garansi	56
Tabel 4.11 Tabel Jasa Kirim	56
Tabel 4.12 Tabel Admin	56
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	56
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pesanan	57
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pilih	58
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kelinci	58
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Beli	59
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Nota	59
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	60
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Struk Gambar	60
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	61
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Garansi	61
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Jasa Kirim	62
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Admin	62


DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram

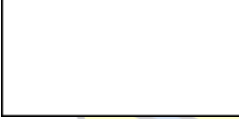


Gambar		Keterangan
	Start Point	Start Point Menggambarkan awal aktifitas
	End Point	End Point Menggambarkan akhir dari aktifitas
	Activity	Activity Menggambarkan proses bisnis
	State Transition	State Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state
	Decision	Decision Menggambarkan keputusan/pilihan
	SwimLane	SwimLane Menggambarkan perpisahan aktifitas

2. Simbol Use Case Diagram



Gambar		Keterangan
	Actor	Actor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.




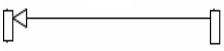

 <p>Use Case</p>	<p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
<p>_____</p> <p>Association</p>	<p>Association Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i></p>

3. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

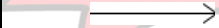
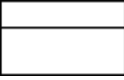

Gambar	Keterangan
 <p>Entity</p>	<p>Entity Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam system</p>
 <p>Relationship</p>	<p>Relationship Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity</p>
 <p>Atribut/Property</p>	<p>Atribut/Property Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.</p>

4. *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
 <p>Actor</p>	<p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan sistem</p>
 <p>Boundary class</p>	<p>Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan</p>

		pembatas sistem dengan dunia luar
	Control class	Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	Entity class	Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	Object message	Menggambarkan pesan/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	Return Message	Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	Message to self	Menggambarkan pesan/objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

5. Class Diagram

Gambar		Keterangan
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota Pembayaran	105
Lampiran A-2 Surat Jalan	106
Lampiran A-3 Laporan Penjualan	107
Lampiran B-1 Data Kelinci	109
Lampiran B-2 Data Pelanggan	110
Lampiran B3 Data Pesanan	110
Lampiran B-4 Data Garansi	111
Lampiran B-5 Data Jasa Kirim	112
Lampiran B-6 Data Struk Gambar	112
Lampiran C-1 Cetak Nota Pembayaran	114
Lampiran C-2 Cetak Surat Jalan	115
Lampiran C-3 Laporan Penjualan	116
Lampiran D-1 Data Kelinci	118
Lampiran D-2 Data Pelanggan	118
Lampiran D-3 Data Pesanan	119
Lampiran D-4 Data Garansi	119
Lampiran D-5 Data Jasa Kirim	120
Lampiran D-6 Data Struk Gambar	120
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	122
Lampiran E-2 Surat Balasan Tempat Riset	123
Lampiran E-3 Surat Selesai Riset	124
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan Skripsi	126