

**OPTIMASI DIGITAL MARKETING BERBASIS WEB
DENGAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT
(RAD) PADA ZEESHOP RIAU SILIP**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

1. 1922500010 DIVA FATHIYA
2. 1922500012 MEILITA SARI
3. 1922500036 YOLAND MONICA ISMAIL

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Diva Fathiya
NIM : 1922500010
2. Nama : Meilita Sari
NIM : 1922500012
3. Nama : Yolanda Monica Ismail
NIM : 192500036

Judul : **OPTIMASI DIGITAL MARKETING BERBASIS WEB DENGAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA ZEESHOP RIAU SILIP**

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

Pangkalpinang, 03 Februari 2023

Nama

1. Diva Fathiya
2. Meilita Sari
3. Yolanda Monica Ismail

Tanda Tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **OPTIMASI DIGITAL MARKETING
BERBASIS WEB DENGAN MODEL RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)
PADA ZEESHOP RIAU SILIP**

	NIM	NAMA
1	1922500010	DIVA FATHIYA
2	1922500012	MEILITA SARI
3	1922500036	YOLAND MONICA ISMAIL

Menyetujui,
Pembimbing

Hengki, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0207049001

Pangkalpinang, 03 Febuari 2023

Pembimbing Lapangan



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom., M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Diva Fathiya (1922500010)
2. Meilita Sari (1922500012)
3. Yolanda Monica Ismail (1922500036)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 17 Oktober 2022 sampai 03 Februari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Zeeshop

Alamat : Air Tenggiling, Cit, Riau Silip, Bangka

Bangka, 03 Februari 2023

Pembimbing Praktek



ABSTRACT

E-Commerce or what is commonly called an online shop is a concept that is quite developed in the world of the internet, at this time it has become a current trend that is popular with today's people, especially the middle and upper class and is more profitable for many parties, both from the customer and the owner, because it is relatively easier in shopping without having to come to the place directly. Zeeshop is an online shop that was founded in 2019 until now which sells various kinds of women's fashion models such as clothes, pants, robes, hijabs, watches, shoes, jackets and many others. Zeeshop itself now has approximately 20 resellers with addresses in Sungailiat, Riau Silip, and Pangkal Pinang. Zeeshop is promoted through social media such as Instagram, Whatsapp, Facebook. the purpose of this research is to assist and simplify the product promotion process at the Zeeshop Online Store so that it can reach a wider scope and attract new buyers. The result of this research is "WEB-BASED DIGITAL MARKETING OPTIMIZATION USING RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) MODEL IN RIAU SILIP ZEESHOP".

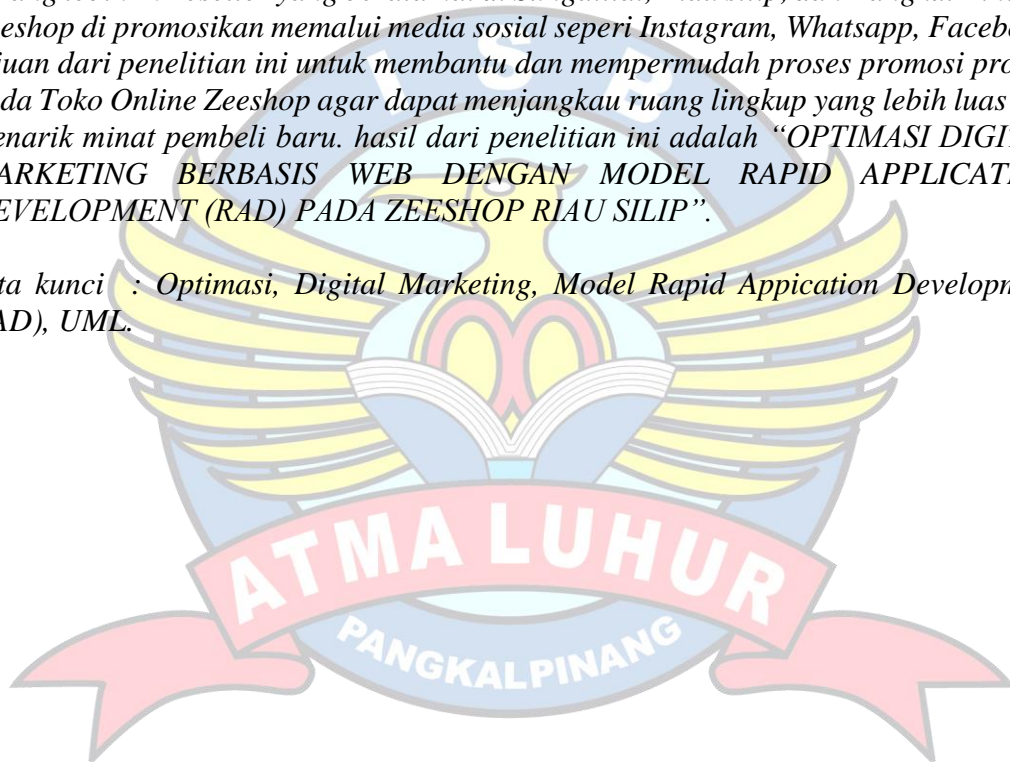
Keywords: *Optimization, Digital Marketing, Model Rapid Application Development (RAD), UML.*



ABSTRAK

E-Commerce atau biasa di sebut online shop adalah salah satu konsep yang cukup berkembang di dunia internet saat ini menjadi trend masa kini yang digemari masyarakat saat ini terutama kalangan menengah keatas dan lebih menguntungkan banyak pihak baik dari pihak customer maupun pihak ownernya karena relatif lebih mudah dalam berbelanja tanpa harus datang ketempatnya langsung. Zeeshop merupakan sebuah Toko online yang berdiri sejak 2019 sampai dengan sekarang yang menjual berbagai macam model fashion wanita seperti baju, celana, gamis, hijab, jam, sepatu, jaket dan masih banyak lainnya. Zeeshop sendiri sekarang memiliki kurang lebih 20 reseller yang beralamat di Sungailiat, Riau silip, dan Pangkal Pinang. Zeeshop di promosikan memalui media sosial seperi Instagram, Whatsapp, Facebook. tujuan dari penelitian ini untuk membantu dan mempermudah proses promosi produk pada Toko Online Zeeshop agar dapat menjangkau ruang lingkup yang lebih luas dan menarik minat pembeli baru. hasil dari penelitian ini adalah “OPTIMASI DIGITAL MARKETING BERBASIS WEB DENGAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA ZEESHOP RIAU SILIP”.

Kata kunci : Optimasi, Digital Marketing, Model Rapid Appication Development (RAD), UML.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek (KP) yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

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

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
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 Supardi, S.Kom., M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Hengki, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
8. Ibu Meilita Sari, selaku pembimbing praktek.
9. Staff Zeeshop yang selalu mendukung berjalannya penelitian.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 03 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II LANDASAN TEORI.....	3
2.1 Optimasi	3
2.2 Digital Marketing	3
2.3 Website.....	5
2.4 Metode Rapid Application Development (RAD).....	6
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	7
2.6 System Development Life Cycle (SDLC).....	8
2.7 Tinjauan Pustaka	9
BAB III ORGANISASI.....	12
3.1 Profil.....	12
3.2 Sejarah Organisasi	13
3.3 Visi dan Misi	14
3.4 Struktur Organisasi.....	14
3.5 Tugas dan Wewenang	14
BAB IV PEMBAHASAN.....	16
4.1 Analisa Masalah	16
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan.....	16
4.1.2 Activity Diagram.....	17
4.1.3 Analisa Keluaran.....	22

4.1.1	Analisa Masukan.....	22
4.2	Identifikasi Kebutuhan	24
4.2.1	Package Diagram	26
4.2.2	Usecase Diagram.....	26
4.3	Deskripsi Usecase Diagram.....	28
4.3.1	Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Admin.....	28
4.3.2	Deskripsi Usecase Diagram Pelangan.....	30
4.4	Rancangan Basis Data	32
4.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	32
4.4.2	Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i>	33
4.4.3	Logical Record Structure (LRS)	34
4.4.4	Tabel.....	35
4.4.5	Spesifikasi Basis Data	37
4.4.6	Rancangan Antar Muka.....	41
4.4.7	Rancangan Layar.....	44
4.4.8	Sequence Diagram	50
BAB V KESIMPULAN		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN A		63
LAMPIRAN B.....		65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Zeeshop.....	12
Gambar 3.2 Produk Zeeshop	12
Gambar 3.3 Etalase Dalam Toko	13
Gambar 3.4 Struktur Organisasi Zeeshop	14
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Bisnis Pengambilan Barang.....	17
Gambar 4.2 Proses Bisnis Pencatatan Barang.....	18
Gambar 4.3 Proses Promosi Produk	19
Gambar 4.4 Proses Pembelian Produk	20
Gambar 4.5 Proses Pembayaran dan Pengiriman	21
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	26
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram</i> Admin	26
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> Pelanggan.....	27
Gambar 4.9 Halaman Login.....	44
Gambar 4.10 Dashboard.....	44
Gambar 4.11 Lihat Pelanggan.....	45
Gambar 4.12 Entry Data Produk.....	45
Gambar 4.13 Lihat Pesanan	46
Gambar 4.14 Entry Pengiriman.....	46
Gambar 4.15 Login Pelanggan	47
Gambar 4.16 Entry Data Pelanggan	47
Gambar 4.17 Lihat Produk	48
Gambar 4.18 Entry Pembayaran	48
Gambar 4.19 Lihat Pengiriman	49
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Admin	50
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk	51
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan	53

Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	54
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	55
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan	56
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	56
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	57
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran	58
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman	58








DAFTAR TABEL






Tabel 4.1 Tabel Admin	35
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan	35
Tabel 4.3 Tabel Produk	35
Tabel 4.4 Tabel Buat	35
Tabel 4.5 Tabel Pesanan	35
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran	35
Tabel 4.7 Tabel Pengiriman	36
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Admin	37
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	38
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan	38
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Produk	39
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	40
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	40









DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berintraksi dengan <i>use case</i>
2		Syestem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terstruktur bagi suatu aktor
4		<i>Initial Node</i>	Bagaimana Objek Dibentuk atau diawali
5		Activity Final Node	Bafaimana objek dibentuk dan diakhiri



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Relationsip	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas berbeda
2		Generalization	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi spesialisasi
3		<i>Line</i>	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas dan atribut
4		<i>Lifeline</i>	Objek Entity antarmuka yang saling berintraksi
5		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form
2		<i>Control</i>	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel
3		<i>Entity</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang dilakukan
4		<i>Lifeline</i>	Objek Entity antarmuka yang saling berintraksi
5		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi
6		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktifitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Laporan Penjualan Harian	63
Lampiran A-2 Nota Penjualan	64
Lampiran B-1 Pencatatan Produk	65
Lampiran B-2 Pencatatan Produk	66
Lampiran B-3 M-Banking	67

