

**PERANCANGAN DAN ANALISIS SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA CV.MEDIA MENGGUNAKAN MODEL RAD**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**Oleh :**

**NIM**

**NAMA**

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 1. 1622500178 | LAVEVA ADELIA  |
| 2. 1622500176 | ALFA REZA ALDA |
| 3. 1622500099 | SISKA PRATIWI  |

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019/2020**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata I

Judul : **PERANCANGAN DAN ANALISIS SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA CV. MEDIA MENGGUNAKAN MODEL RAD**

NIM	NAMA
1. 1622500178	LAVEVA ADELIA
2. 1622500176	ALFA REZA ALDA
3. 1622500099	SISKA PRATIWI

Menyetujui,  
Pembimbing

Elly Yantiarti, S.Kom., M.Kom.  
NIDN 0218018402

Pangkalpinang, 03 Januari 2020  
Pembimbing Lapangan,

Maryani

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Laveva Adelia (1622500178)
2. Alfa Reza Alda (1622500176)
3. Siska Pratiwi (1622500099)

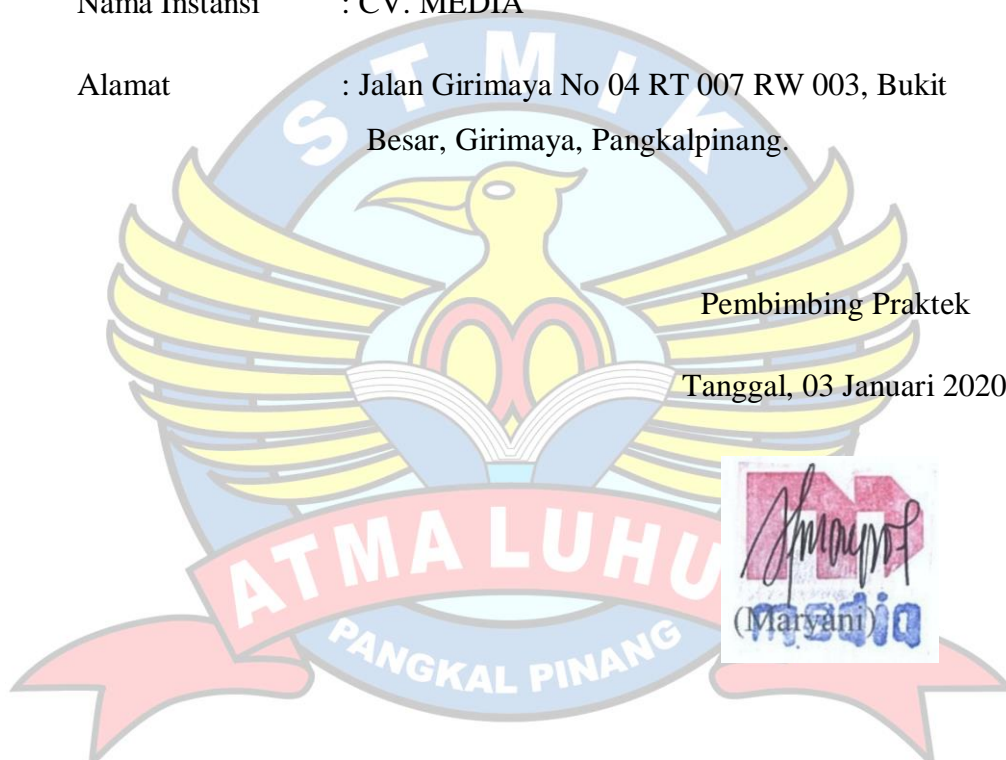
Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari Tanggal **03 Oktober 2019** sampai dengan **03 Januari 2020** dengan baik.

Nama Instansi : CV. MEDIA

Alamat : Jalan Girimaya No 04 RT 007 RW 003, Bukit Besar, Girimaya, Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek

Tanggal, 03 Januari 2020



## ABSTRAK

CV. Media adalah sebuah usaha bisnis yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan sekolah seperti alat peraga sekolah, seragam sekolah, dan berbagai buku sekolah yang berdiri sejak 10 Oktober tahun 2013 dan berlokasi di Jalan Girimaya No 04 RT 007 RW 003, Bukit Besar, Girimaya. Berdirinya CV. Media ini ialah tak lain bertujuan untuk memudahkan masyarakat sekitar untuk memenuhi kebutuhan produk khususnya di bidang perlengkapan sekolah yang mana pada saat itu belum banyaknya pesaing bisnis yang bergerak di bidang yang sama di wilayah tersebut. Seiring berjalannya waktu, munculnya beberapa pesaing sejenis yang menjadi daya tarik bagi CV. Media untuk mengembangkan usahanya. Oleh sebab itu CV. Media berusaha untuk meningkatkan pelayanan terhadap *user*, memperluas pemasaran dan aktif meningkatkan penjualan menggunakan sistem informasi berbasis website agar produk yang dijual dapat lebih dikenal oleh masyarakat. Website ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *e-commerce*. Tujuan perancangan website *e-commerce* ini adalah untuk memahami sistem penjualan dan strategi penjualan secara online untuk meningkatkan keuntungan kemudahan dalam bertransaksi. Untuk pengembangan sistem menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*) dan *tools* yang digunakan UML (*Unified Modeling Language*), dengan menggunakan diagram antara lain *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*. Dari penelitian ini menghasilkan suatu analisis dan perancangan sistem informasi *e-commerce* pada CV. Media dalam mengembangkan suatu bisnis.

**Kata Kunci :** *e-Business*, Sistem CRM, RAD (*Rapid Application Development*), UML (*Unified Modeling Language*).

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga pembuatan laporan kuliah praktek dengan judul **”Perancangan dan Analisis Sistem Informasi E-Commerce Pada CV. Media Menggunakan Model RAD”** dapat terselesaikan dengan baik.

Selama proses penyusunan laporan kuliah praktek ini mendapatkan banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada :

1. Bapak Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi .
2. Ibu Elly Yanuarti, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang memberikan masukan, motivasi dan bimbingan selama proses penyusunan laporan kuliah praktek.
3. Seluruh *Crew CV. Media* yang telah memberikan motivasi, data, dan ilmu yang bermanfaat.
4. Dan semua pihak semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu selama penyusunan laporan kuliah praktek.

Penyusunan laporan kuliah praktek ini jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan. Akhir kata semoga laporan kuliah praktek ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Pangkalpinang, 03 Januari 2019

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian penulisan.....	4
1.6.1 Model Pengembangan Sistem.....	4
1.6.2 Metodologi Penelitian Dalam Pemngembangan Perangkat Lunak.....	4
1.6.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem .....	5
1.7 Sistematika penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Sistem .....	8
2.1.1 Pengertian Sistem .....	8
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.1.3 Klarifikasi sistem .....	11
2.2 Konsep Dasar Informasi .....	12
2.2.1 Definisi Informasi Data dan Pengetahuan .....	12
2.2.2 Kualitas Informasi .....	12
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	13
2.3.1 Komponen Sistem Informasi .....	13
2.4 Pengembangan Sistem Informasi.....	14
2.5 Konsep Dasar <i>Rapid Application Development</i> (RAD) .....	14

2.5.1 Fase dan Tahapan Pengembangan Aplikasi.....	15
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan RAD.....	16
2.6 <i>Object Oriented</i> .....	17
2.7 Bahasa Pemodelan UML (Unified Model Language) .....	18
2.7.1 <i>Use case Diagram</i> .....	19
2.7.2 <i>Activity Diagram</i> .....	19
2.7.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	19
2.7.4 <i>Class Diagram</i> .....	20
2.8 Definisi <i>E-commerce</i> .....	20
2.8.1 Jenis-Jenis <i>E-commerce</i> .....	21
2.8.2 Manfaat <i>E-commerce</i> .....	23
2.8.2.1 Manfaat <i>E-commerce</i> dalam Dunia Bisnis .....	23
2.8.2.2 Manfaat <i>E-commerce</i> untuk Pelanggan.....	24
2.8.3 Ancaman Menggunakan <i>E-commerce</i> .....	24
2.8.4 Hambatan Implementasi <i>E-commerce</i> .....	25
2.8.5 Komponen <i>E-commerce</i> .....	25
2.8.7 Peluang dari Penggunaan <i>E-commerce</i> .....	27
2.9 Sistem Penjualan.....	28
2.9.1 Pengertian Penjualan .....	28
2.9.2 Sistem Informasi Penjualan .....	29
2.9.3 Sasaran Penjualan.....	29
2.10 Tool Perangkat Lunak .....	30
2.10.1 Webserver .....	30
2.10.2 HTML.....	30
2.10.3 PHP.....	31
2.10.4 XAMPP.....	32
2.10.5 MySQL .....	33
2.11 <i>Flowchart</i> .....	33
2.12 Toko Online .....	34
2.13 Penelitian Terdahulu.....	35
<b>BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN</b>	
3.1 Sejarah dan Struktur Organisasi.....	38
3.1.1 Sejarah.....	38

3.1.2 Struktur Organisasi .....	38
3.1.3 Tugas dan wewenang.....	39
3.1.4 Gambar Tempat .....	39

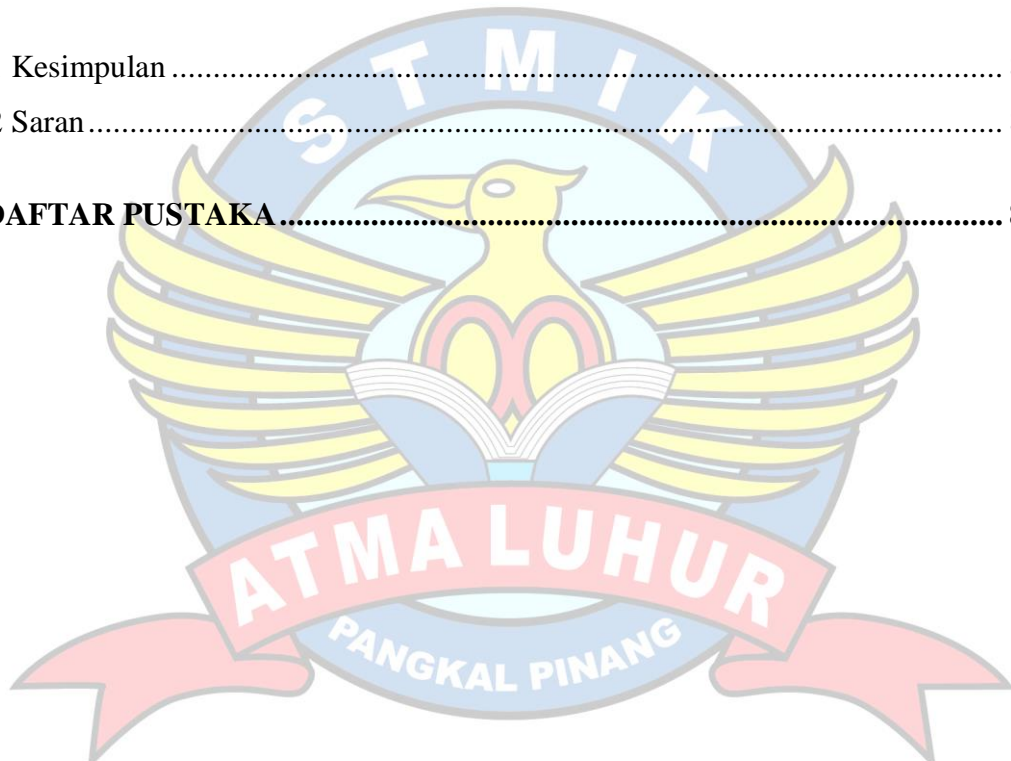
**BAB IV PENUTUP**

4.1 Metode Pengembangan Sistem RAD .....	40
4.1.1 <i>Requirement Planning</i> .....	40
4.1.2 <i>RAD Design Workshop</i> .....	47

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran.....	81



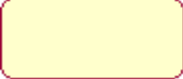
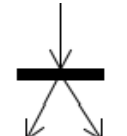



<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
----------------------------	-----------








## 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



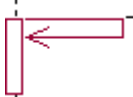
		suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Association	Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

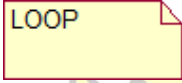
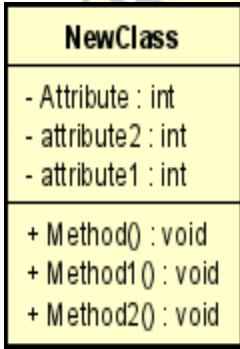

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data
	<i>Relationship</i>	Hubungan terjadi antara satu atau lebih entity
	Garis	Menghubungkan 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

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

### DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi .....	38
Gambar 3. 2 CV. Media .....	39
Gambar 4. 1 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan data Barang .....	41
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Barang .....	41
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran pesanan .....	42
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Laporan penjualan .....	42
Gambar 4. 5 <i>Package Diagram</i> .....	47

Gambar 4. 6 <i>Use case Diagram</i> Bagian penjualan.....	48
Gambar 4. 7 <i>Use case Diagram Customer</i> .....	48
Gambar 4. 8 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	53
Gambar 4. 9 Transformasi ERD ke LRS .....	54
Gambar 4. 10 <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	55
Gambar 4. 11 Rancangan Layar menu utama .....	62
Gambar 4. 12 Rancangan Layar Login Bag. Penjualan .....	62
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Entry Barang .....	63
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Lihat Data customer .....	63
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Lihat pesanan.....	64
Gambar 4. 16 Rancangan Layar cetak faktur penjualan .....	64
Gambar 4. 17 Rancangan Layar validasi pembayaran.....	65
Gambar 4. 18 Rancangan Layar pengiriman.....	65
Gambar 4. 19 Rancangan Layar buat akun .....	66
Gambar 4. 20 Rancangan Layar <i>login customer</i> .....	66
Gambar 4. 21 Rancangan Layar lihat barang .....	67
Gambar 4. 22 Rancangan Layar keranjang belanja .....	67
Gambar 4. 23 Rancangan Layar <i>entry</i> pesanan .....	68
Gambar 4. 24 Rancangan Layar konfirmasi.....	68
Gambar 4. 25 Rancangan Layar pembayaran .....	69
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Login</i> Bag. penjualan.....	70
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Entry</i> barang .....	71
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> lihat data <i>customer</i> .....	72
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> lihat pesanan.....	72
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> cetak faktur penjualan.....	73
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> validasi pembayaran .....	74
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> pengiriman.....	75
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> buat akun.....	76
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram login customer</i> .....	76
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> lihat barang .....	77
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> keranjang belanja .....	77
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram entry</i> pesanan.....	78
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> konfirmasi .....	79
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> info pembayaran .....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin .....	55
Tabel 4.2 Tabel <i>Customer</i> .....	56
Tabel 4.3 Tabel Pesanan.....	56
Tabel 4.4 Tabel Ada.....	56
Tabel 4.5 Tabel Barang .....	56
Tabel 4.6 Tabel Faktur Penjualan .....	56
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran .....	57
Tabel 4.8 Tabel Pengiriman.....	57
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin .....	57
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data <i>Customer</i> .....	58
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	58
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Ada.....	59
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Barang .....	59
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Faktur Penjualan .....	60
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Faktur Pembayaran .....	60
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Faktur Pengiriman.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing .....	84
Lampiran 2. Surat Berita Acara Kunjungan Kuliah Praktek.....	85
Lampiran 3. Surat Balasan Kuliah Praktek .....	86
Lampiran A-1 Surat Pesanan/Order.....	87
Lampiran A-2 Faktur Penjualan .....	88
Lampiran B-1 Berita Acara Penerimaan Barang .....	89
Lampiran B-2 Berita Acara Pemeriksaan Barang .....	90
Lampiran B-2 Form Data Bukti Pembayaran.....	91

