

**OPTIMASI E-COMMERCE UNTUK
MENINGKATKAN PEMASARAN PRODUK PADA CV.SHINTA UTAMA
MENGUNAKAN MODEL RAD**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2020

**OPTIMASI E-COMMERCE UNTUK
MENINGKATKAN PEMASARAN PRODUK PADA
CV.SHINTA UTAMA MENGGUNAKAN MODEL RAD**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500010

Nama : Sony Sabri

Judul Skripsi : OPTIMASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PRODUK PADA CV.SHINTA UTAMA
MENGUNAKAN MODEL RAD

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, 13 Agustus...2020



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

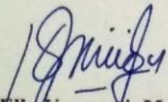
**OPTIMASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN
PEMASARAN PRODUK PADA CV.SHINTA UTAMA
MENGUNAKAN MODEL RAD**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sony Sabri
1622500010**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Juli 2020

Anggota Penguji


**Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402**

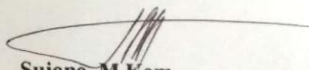
Dosen Pembimbing


**Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302**

Kaprodi Sistem Informasi

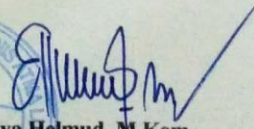

**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Ketua Penguji


**Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2020

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


**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

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

1. Tuhan Yang Maha Esa 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 ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana,S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Hamidah, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak mengajarkan dan membimbing sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Lilis Martono selaku direktur CV.Shinta Utama Pangkalpinang yang telah memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam skripsi ini
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 2020

Penulis



ABSTRACT

CV. Shinta Utama is a family business that makes furniture, sells household furniture and can design quality rooms, complete with competitive prices. In sales and marketing activities at CV. Shinta Utama is still conventional. In making direct sales reports made to the computer through the Microsoft Excel application, resulting in no data history and data is difficult to use together and when matching data requires a long time. Therefore, to solve this problem, an information system based on E-commerce is needed so that products in the CV. Shinta Utama can be marketed globally and make it easier for buyers to access product information in E-commerce more updated and informative. This system in software development uses the RAD (Rapid Application Development) model with a short system turnaround time. The development method used in designing websites uses the SDLC (System Development Life Cycle) approach based on UML (Unified Modeling Language). This E-commerce website can produce an effective and efficient performance as well as a wider range of product marketing with significant revenue income.

Keywords: Optimization, E-commerce, RAD Rapid Application Development, SDLC (System Development Life Cycle), UML (Unified Modeling Language).



ABSTRAKSI

CV.Shinta Utama adalah sebuah usaha keluarga yang membuat perabotan ,menjual perabotan rumah tangga dan dapat mendesain ruangan yang berkualitas, terlengkap dengan harga bersaing. Dalam kegiatan penjualan dan pemasaran di CV.Shinta Utama masih bersifat konvensional. Dalam pembuatan laporan penjualan langsung dibuat ke Komputer melalui aplikasi Microsoft Excel, sehingga mengakibatkan tidak ada histori data dan data sulit digunakan secara bersama sama serta saat pencocokan data membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memecahkan masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem informasi yang berbasis E-commerce agar produk yang di CV.Shinta Utama bisa dipasarkan secara global dan memudahkan pembeli dalam mengakses informasi produk pada E-commerce lebih update dan informative. Sistem ini dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan model RAD (Rapid Application Development) dengan waktu pengerjaan sistem waktu penyelesaian singkat. Metode pengembangan yang digunakan dalam merancang website dengan pendekatan SDLC (System Development Life Cycle) berdasarkan UML (Unified Modelling Language). Dengan adanya website E-commerce ini dapat menghasilkan kinerja menjadi efektif dan efisien serta jangkauan pemasaran produk lebih luas dengan penghasilan pendapatan yang signifikan.

Kata Kunci : Optimasi, E-commerce, RAD Rapid Application Development, SDLC (System Development Life Cycle), UML (Unified Modelling Language).



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>E-commerce</i>	5
2.1.1 Definisi <i>E-commerce</i>	5
2.1.2 Karakteristik <i>E-commerce</i>	5
2.1.3 Kategori <i>E-commerce</i>	6
2.1.4 Keuntungan <i>E-commerce</i>	6
2.1.5 Kerugian <i>E-commerce</i>	7
2.2 Pemasaran.....	8
2.3 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	8
2.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	10
2.5 Model RAD (<i>Rapid Application Development</i>).....	10

2.6 Metode SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	10
2.7 <i>Software</i> Pengembangan Sistem.....	10
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem.....	16
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	17
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	18
3.3.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	18
3.3.2 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	20
3.3.3 <i>Software</i> Pengembangan Sistem.....	20

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Perusahaan.....	23
4.1.1 Sejarah CV.Shinta Utama.....	23
4.1.2 Visi dan Misi.....	23
4.1.3 Struktur Organisasi.....	24
4.1.4 Tugas dan Wewenang.....	24
4.2 Tahapan Pengembangan Sistem Informasi.....	28
4.2.1 Pemodelan Bisnis (<i>Bussiness Modelling</i>).....	28
4.2.2 Pemodelan Data (<i>Modelling Data</i>).....	35
1. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	35
2. Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i>	36
3. <i>Logical Record Structure</i>	37
4. Transformasi ERD ke Relasi (Tabel).....	38
5. Spesifikasi Basis Data.....	42
4.2.3 Pemodelan Proses (<i>Process Modelling</i>).....	51
4.2.3.1. Indentifikasi Kebutuhan.....	51
4.2.3.2. <i>Package Diagram</i>	56
4.2.3.3. <i>Use Case Diagram</i>	57
4.2.3.4. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	59

4.2.3.5. Rancangan Keluaran.....	65
4.2.3.6. Rancangan Masukan.....	67
4.2.4 Pembuatan Aplikasi (<i>Appllication Generation</i>).....	71
4.2.4.1. Struktur Tampilan.....	71
4.2.4.2. Rancang Layar	72
4.2.4.3. <i>Sequence Diagram</i>	85
4.2.4.4. <i>Class Diagram</i>	105
4.2.4.5. <i>Deployment Diagram</i>	106
4.2.5 Pengujian dan Pergantian (<i>Testing and Turnover</i>).....	106
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran.....	109
 DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	112
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	117
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	120
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	126
LAMPIRAN E SURAT KETERAGAN RISET	138
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI.....	140
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	142

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Model RAD	16
Gambar 3.2 Tahapan Model SDLC	18
Gambar 4.1 Struktur Organisasi CV.Shinta Utama	24
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Produk	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman	31
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan	31
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	35
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i>	36
Gambar 4.8 <i>Logical Record Structure</i>	37
Gambar 4.9 <i>Package Diagram</i>	56
Gambar 4.10 <i>Usecase Diagram</i> Aktor Admin	57
Gambar 4.11 <i>Usecase Diagram</i> Aktor Pembeli	58
Gambar 4.12 Struktur Tampilan	71
Gambar 4.13 Rancang Layar <i>Login</i> Admin	72
Gambar 4.14 Rancang Layar Entry Kategori	72
Gambar 4.15 Rancang Layar Entry Produk	73
Gambar 4.16 Rancang Layar Entry <i>Payment</i>	73
Gambar 4.17 Rancang Layar Entry Ongkir.....	74
Gambar 4.18 Rancang Layar Entry Jasa Pengiriman	74
Gambar 4.19 Rancang Layar Layar Lihat dan Cetak Pesanan	75
Gambar 4.20 Rancang Layar Lihat dan Cetak Pembayaran.....	75
Gambar 4.21 Rancang Layar Entry <i>Delivery Order</i>	76
Gambar 4.22 Rancang Layar Cetak <i>Delivery Order</i>	76
Gambar 4.23 Rancang Layar Entry Surat Jalan.....	77
Gambar 4.24 Rancang Layar Cetak Surat Jalan	77
Gambar 4.25 Rancang Layar Cetak Entry Pengiriman.....	78

Gambar 4.26 Rancang Layar Lihat Konfirmasi Produk Terkirim.....	78
Gambar 4.27 Rancang Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan.....	79
Gambar 4.28 Rancang Layar <i>Login</i> Pembeli	79
Gambar 4.29 Rancang Layar <i>Sign Up</i>	80
Gambar 4.30 Rancang Layar Lihat Produk.....	80
Gambar 4.31 Rancang Layar Entry Pesanan	82
Gambar 4.32 Rancang Layar Lihat Riwayat Pesanan.....	83
Gambar 4.33 Rancang Layar Entry Pembayaran.....	83
Gambar 4.34 Rancang Layar Entry Konfirmasi Produk Terkirim	84
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	85
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram Entry Kategori</i>	86
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram Entry Produk</i>	87
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Entry Payment</i>	88
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram Entry Ongkir</i>	89
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram Entry Jasa Pengiriman</i>	90
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Lihat dan Cetak Pesanan</i>	91
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Lihat dan Cetak Pembayaran</i>	92
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Entry Delivery Order</i>	93
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Cetak Delivery Order</i>	94
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Entry Surat Jalan</i>	95
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Cetak Surat Jalan</i>	96
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram Cetak Entry Pengiriman</i>	97
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Lihat Konfirmasi Produk Terkirim</i>	98
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram Lihat dan Cetak Laporan Penjualan</i>	98
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram Login Pembeli</i>	99
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram Sign Up</i>	99
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram Lihat Produk</i>	100
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram Entry Pesanan</i>	101
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram Lihat Riwayat Pesanan</i>	102
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram Entry Pembayaran</i>	103
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram Entry Konfirmasi Produk Terkirim</i>	104

Gambar 4.57 <i>Class Diagram</i>	105
Gambar 4.58 <i>Deployment Diagram</i>	106
Gambar 4.59 Halaman Transaksi	107
Gambar 4.60 Cetak Daftar Pesanan.....	107
Gambar 4.61 Kelola Produk.....	108
Gambar 4.62 Kelola Laporan Penjualan	108



DAFTAR TABEL







	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	38
Tabel 4.2 Tabel Pembeli.....	38
Tabel 4.3 Tabel Pesanan.....	38
Tabel 4.4 Tabel Dapat	38
Tabel 4.5 Tabel Produk.....	39
Tabel 4.6 Tabel <i>Payment</i>	39
Tabel 4.7 Tabel Bukti Pembayaran.....	39
Tabel 4.8 Tabel Kategori.....	40
Tabel 4.9 Tabel Surat Jalan	40
Tabel 4.10 Tabel Kirim	40
Tabel 4.11 Tabel <i>Delivery Order</i>	40
Tabel 4.12 Tabel Keluar	40
Tabel 4.13 Tabel Ongkir	41
Tabel 4.14 Tabel Pengiriman	41
Tabel 4.15 Tabel Konfirmasi Produk Terkirim.....	41
Tabel 4.16 Tabel Jasa Pengiriman.....	41
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Admin.....	42
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	42
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Dapat	44
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Produk	45
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data <i>Payment</i>	45
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Bukti Pembayaran	46
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Kategori	47
Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	47
Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Kirim	48
Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data <i>Delivery Order</i>	48
Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data Keluar	49

Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data Ongkir.....	49
Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	50
Tabel 4.31 Spesifikasi Basis Data Konfirmasi Produk Terkirim	50
Tabel 4.32 Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman	51






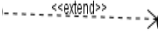
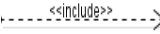
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram


GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Join Node</i>	Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.
	<i>Decision Node</i>	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Control Flow</i>	Urutan perpindahan suatu aktivitas.

2. Use Case Diagram


SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).


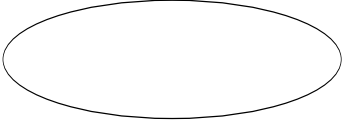


	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.

3. Package Diagram



GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.





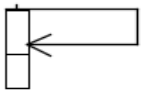
4. Entity Relationship Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Entity</i>	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bajal table pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table.

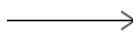
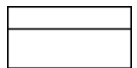

	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut Kunci Primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalakan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
	<i>Relasi</i>	Relasi yang menghubungkan antara entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
	<i>Association</i>	Penghubung antara relasi data dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakainya

5. Sequence Diagram


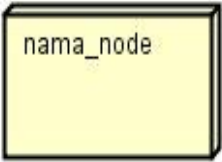


GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan sistem.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar

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

6. Class Diagram

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

7. Deployment Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
	<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras, perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri, jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
	<i>Dependency / Kebergantungan</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
	<i>Link</i>	Relasi antar <i>node</i> .

