

**PENERAPAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI SARANA PROMOSI
PADA TOKO MAINAN PUTRI PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)**

SKRIPSI



SISI RIZKY OKTAVIANI

(1722500091)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**PENERAPAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI SARANA
PROMOSI PADA TOKO MAINAN PUTRI PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT* (RAD)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



OLEH :

SISI RIZKY OKTAVIANI

(1722500091)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1722500091

Nama : SISI RIZKY OKTAVIANI

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : PENERAPAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI SARANA
PROMOSI PADA TOKO MAINAN PUTRI
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (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, 26 Juli 2021



(SISI RIZKY OKTAVIANI)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENERAPAN SISTEM *E-COMMERCE* SEBAGAI SARANA PROMOSI
PADA TOKO MAINAN PUTRI PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SISI RIZKY OKTAVIANI
1722500091

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 18 Agustus 2021

Anggota Penguji



Kiswanto, ST., M.Kom
NIDN. 0228088401



Kaprodi Sistem Informasi
Okkita Rizafa, M.Kom
NIDN.0211108306

Dosen Pembimbing



Sarwindah S.Kom, M.M
NIDN.0212068601



Ketua Penguji
Bambang Adwinoto, S.Kom, M.Kom
NIDN.021607102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 2021

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



Ellya Helmut, M.Kom
NIDN.0201027901

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan :

1. Teruntuk kedua orang tuaku, ayah dan ibu yang tercinta dan tersayang sampai kapanpun, terimakasih telah memberikan perhatian dan dukungan tiada hentinya serta selalu mendoakanku. Kalianlah yang menjadi alasan untuk selalu semangat dalam menempuh pendidikan saat ini, kalian tak pernah lelah memberikan dukungan, energy positif, masukan, dan doa untuk kelancaranku dalam segala hal.
2. Untuk keluarga besarku terimakasih sudah memberikan semangat dan motivasinya dalam proses mengerjakan skripsi ini, memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
3. Untuk pembimbingku, **Ibu Sarwindah S.Kom,M.M** terimakasih banyak untuk bimbinganya selama ini, kesediaan waktu yang diberikan, segala masukan, terimakasih juga untuk segala dukungannya yang diberikan dan keyakinan bahwa penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk sahabat- sahabat seperjuangku **Grup LEMOSNF (NurLiza, Miftah Oktaviani, Olivia Blazenky, Sri Lamnun(Riri), Fidya Lestari, Emilda Octaria, dan Nella Anggraini)** yang selalu ada dalam keadaan susah ataupun senang, yang telah memberikan dukungan satu sama lain, saling menyakinkan bahwa mampu menyelesaikan skripsi ini. Untuk teman seangkatan seperjuangan juga tetap semangat dan semoga kita dapat menyelesaikan skripsi ini dan wisuda bersama-sama.
5. Untuk Kampus tercinta **ISB ATMA LUHUR** yang menjadi kebanggaanku dalam perjuangan dimasa perkuliahan, terimakasih telah memberikan ilmu yang banyak untuk menambahkan pengetahuanku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (SI) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR, yang berjudul “ Penerapan Sistem *E-commerce* Sebagai Sarana Promosi Pada Toko Mainan Pangkalpinang Menggunakan *Rapid Application Development* (RAD).

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 bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih, kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah mendukung penulis baik secara moril atau materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
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 Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku dosen pembimbing Skripsi.
8. Bapak Alhiv Syamsuri selaku pembimbing skripsi pada Toko Mainan Putri.
9. Teman – teman seperjuangan di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan teman – teman mahasiswa/mahasiswi ISB Atma Luhur.

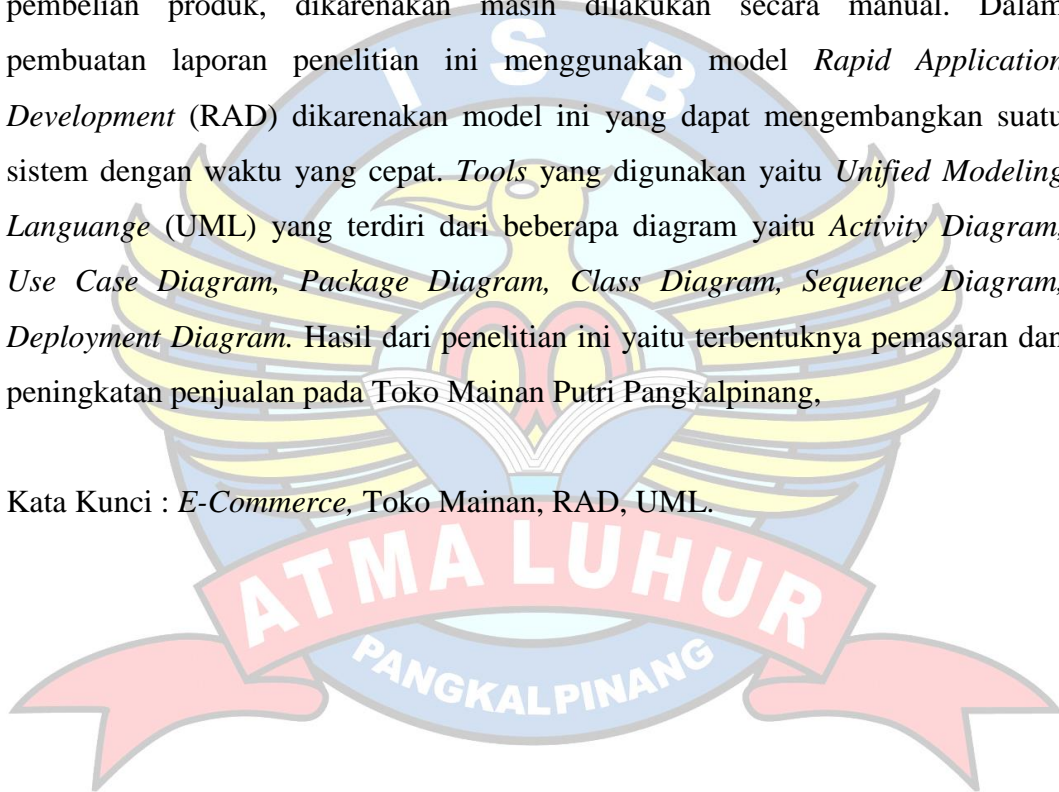
Pangkalpinang, Juli 2021

Peneliti

ABSTRAKSI

Toko Mainan Putri adalah suatu usaha penjualan produk mainan anak – anak. Kendala dari toko yaitu promosi yang dilakukan melalui halaman media sosial, sehingga masih kurang efektif dalam memperluas pemasaran dan penjualan produk, dan menyebabkan produk belum banyak diketahui oleh pelanggan. Serta pelanggan yang ingin memesan mengalami kesulitan untuk datang ketoko dikarenakan jarak dan waktu. Selain itu sering terjadi kesalahan dalam pencatatan pembelian produk, dikarenakan masih dilakukan secara manual. Dalam pembuatan laporan penelitian ini menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD) dikarenakan model ini yang dapat mengembangkan suatu sistem dengan waktu yang cepat. *Tools* yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Package Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Deployment Diagram*. Hasil dari penelitian ini yaitu terbentuknya pemasaran dan peningkatan penjualan pada Toko Mainan Putri Pangkalpinang,

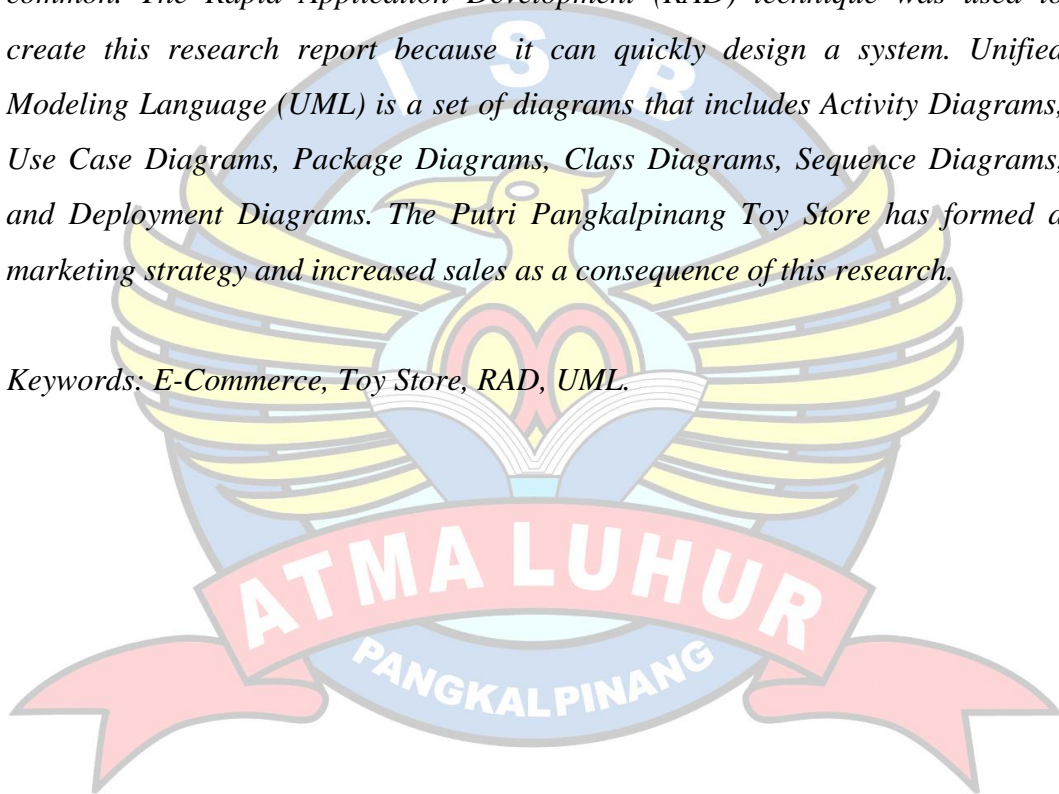
Kata Kunci : *E-Commerce*, Toko Mainan, RAD, UML.



ABSTRACT

Putri Toy Store is a store that sells toys for children. Constraints imposed by the store include promotions conducted through social media pages, which are less successful in extending product marketing and sales and causing customers to be unfamiliar with the product. Customers who want to place an order have a difficult time getting to the store owing to distance and time constraints. Furthermore, because product purchases are still recorded manually, errors are common. The Rapid Application Development (RAD) technique was used to create this research report because it can quickly design a system. Unified Modeling Language (UML) is a set of diagrams that includes Activity Diagrams, Use Case Diagrams, Package Diagrams, Class Diagrams, Sequence Diagrams, and Deployment Diagrams. The Putri Pangkalpinang Toy Store has formed a marketing strategy and increased sales as a consequence of this research.

Keywords: E-Commerce, Toy Store, RAD, UML.

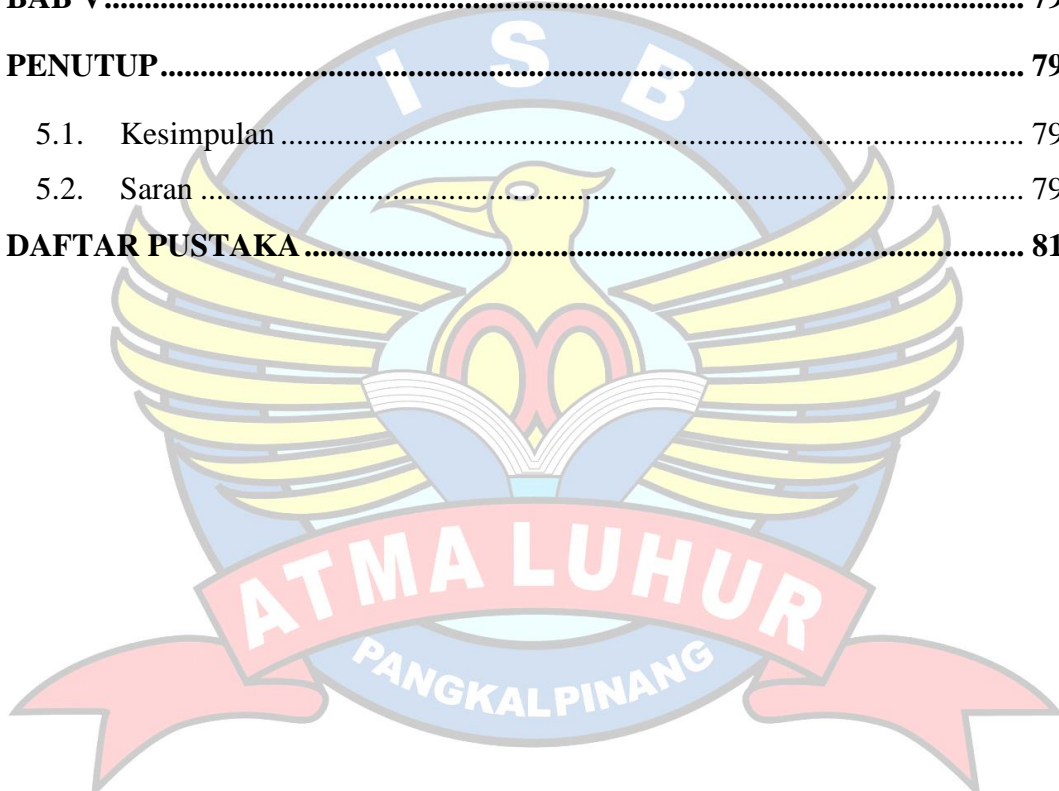


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem.....	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	5
2.2.1 Pengaruh Positif dan Negatif dari <i>E-Commerce</i>	6

2.2.2 Elemen <i>E-Commerce</i>	8
2.2.3 Cara Transaksi <i>E-Commerce</i>	8
2.3 Promosi	9
2.4 Mainan	9
2.5 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	10
2.6 <i>Tools</i> (Alat Bantu).....	11
2.7 Tinjauan Pustaka.....	13
BAB III.....	17
METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	17
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	19
3.3 <i>Tools/Alat Bantu Pengembangan Sistem</i>	19
3.4 <i>Kerangka Penelitian</i>	22
BAB IV	23
PEMBAHASAN	23
4.1. Tinjauan Umum	23
a. Sejarah Tempat Penelitian	23
b. Struktur Organisasi	23
4.2. Analisa Proses Bisnis	25
4.3. <i>Activity Diagram</i>	27
4.4. <i>Analisa Keluaran</i>	29
4.5. <i>Analisa Masukan</i>	29
4.6. Identifikasi Kebutuhan.....	30
4.7. <i>Package Diagram</i>	33
4.8. <i>Use Case Diagram</i>	33
4.9. Deskripsi <i>Use Case</i>	34
4.10. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	40
4.11. <i>Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS)</i>	41
4.12. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	41

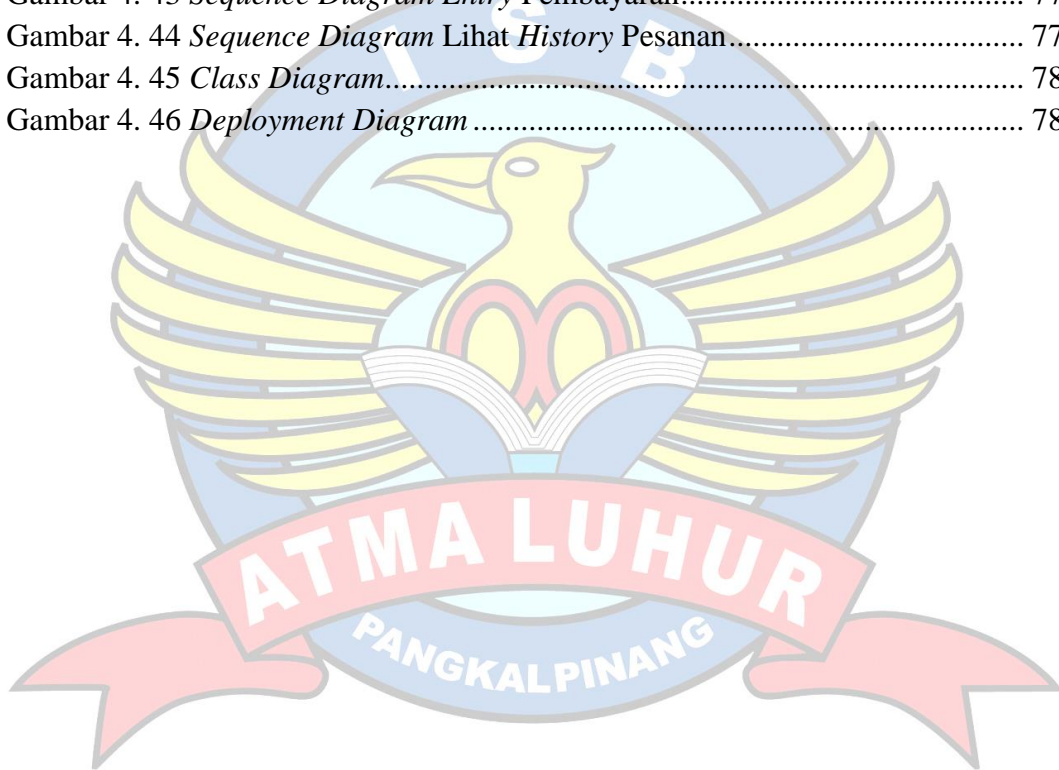
4.13. Tabel	42
4.14. Spesifikasi Basis Data.....	44
4.15. Rancangan Antar Muka	50
4.16. Struktur Tampilan	54
4.17. Rancangan Layar	54
4.18. <i>Sequence Diagram</i>	70
4.19. <i>Class Diagram</i>	78
4.20. <i>Deployment Diagram</i>	78
BAB V.....	79
PENUTUP.....	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fase Model RAD.....	10
Gambar3. 1 Fase Model RAD.....	18
Gambar3. 2 Kerangka Penelitian	22
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Toko Mainan Putri	23
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Barang Ke Supplier	27
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	27
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Barang.....	28
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan.....	28
Gambar 4. 6 <i>Package Diagram</i>	33
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram</i> Admin	34
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	34
Gambar 4. 9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	40
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS	41
Gambar 4. 11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	41
Gambar 4. 12 Stuktur Tampilan.....	54
Gambar 4. 13 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	55
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Admin <i>Dashboard</i>	55
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Barang	56
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Kategori.....	57
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Admin Lihat Pelanggan.....	58
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Ekspedisi	59
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Admin Lihat Pesanan	60
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Admin Lihat Pembayaran	61
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Admin <i>Entry</i> Pengiriman	62
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Admin Lihat/Cetak Nota	64
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Admin Lihat/Cetak Laporan Penjualan.....	65
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Pelanggan <i>Dashboard</i>	66
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Pelanggan Buat Akun.....	67
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pelanggan <i>Login</i>	67
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Pelanggan <i>Entry</i> Pesanan	68
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Pelanggan <i>Entry</i> Pesanan	69
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Pelanggan Lihat <i>History</i> Pesanan.....	69
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	70
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Barang.....	70

Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori	71
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Ekspedisi.....	71
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman.....	72
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	72
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	73
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	73
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat/Cetak Nota.....	74
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat/Cetak Laporan Penjualan	75
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan	75
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	76
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	76
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	77
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>History</i> Pesanan.....	77
Gambar 4. 45 <i>Class Diagram</i>	78
Gambar 4. 46 <i>Deployment Diagram</i>	78



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin	42
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan.....	42
Tabel 4. 3 Tabel Pesanan	42
Tabel 4. 4 Tabel Ada.....	42
Tabel 4. 5 Tabel Barang	43
Tabel 4. 6 Tabel Kategori.....	43
Tabel 4. 7 Tabel Pembayaran.....	43
Tabel 4. 8 Tabel Pengiriman	43
Tabel 4. 9 Tabel Ekspedisi	43
Tabel 4. 10 Tabel Nota.....	44
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Admin.....	44
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	45
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	46
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Ada	46
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Barang	47
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	47
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	48
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	49
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Ekspedisi	49
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Nota.....	50



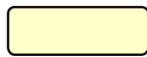
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



Activity

Menggambarkan suatu proses bisnis



Decision

Menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu



Transition State

Untuk menghubungkan satu elemen dengan elemen lainnya



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas

2. Simbol *Use Case Diagram*

Actor



Menggambarkan actor/orang/sistem yang menyajikan atau menerima informasi dari sistem

Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna/user)

Association



Menggambarkan hubungan/kaitan antar *actor* dengan *use case*

3. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity



Menampilkan objek – objek dasar yang terhubung didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data



Relationship

Menampilkan adanya kaitan antara sejumlah *entity* yang berbeda

Garis



Mengkaitkan *entity* dengan *relationship*

4. Simbol *Sequence Diagram*

Actor



Menggambarkan orang/pengguna yang berinteraksi dengan sistem

Boundary



Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*

Control



Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel

Entity



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

A focus of Control And A life line



Menggambarkan akhir dari aktivitas



Message

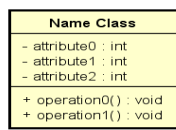
Menggambarkan pengiriman pesan



Message to self

Sebuah objek yang memiliki sebuah pesan kepada dirinya sendiri

5. Simbol *Class Diagram*



Class

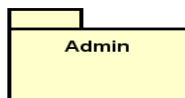
Penggambaran dari *class name*, atribut, dan *operation*

Associations

Menampilkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya

1 Owned By 1..*

6. Simbol *Package Diagram*



Package

model aktif dari *usecase*, menampilkan interaksi diantara kelas semasa waktu yang ditetapkan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota	84
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan	85
Lampiran B- 1 Data Barang	86
Lampiran B- 2 Data Pesanan.....	87
Lampiran C- 1 Rancangan Nota.....	88
Lampiran C- 2 Rancangan Laporan Penjualan	89
Lampiran C- 3 Rancangan Data Pengiriman	90
Lampiran D- 1 Rancangan Data Barang	91
Lampiran D- 2 Rancangan Data Pesanan	91
Lampiran D- 3 Rancangan Data Pelanggan	92
Lampiran D- 4 Rancangan Data Kategori.....	92
Lampiran D- 5 Rancangan Data Ekspedisi	93
Lampiran D- 6 Rancangan Data Pembayaran.....	93
Lampiran E- 1 Surat Permohonan Riset	94
Lampiran F-1 Surat Balasan Riset	95
Lampiran G- 1 Surat Keterangan Selesai Riset.....	96
Lampiran H- 1 Kartu Konsultasi.....	97
Lampiran I- 1 Biodata Penulis	98