

**SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN KREDIT KAMBING
QURBAN BERBASIS WEB PADA CV. MITRA TERNAK
SEJAHTERA PANGKALPINANG DENGAN METODE
*RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***

SKRIPSI



**CILLIA
1822500159**

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

2022

**SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN KREDIT KAMBING
QURBAN BERBASIS WEB PADA CV. MITRA TERNAK
SEJAHTERA PANGKALPINANG DENGAN METODE
*RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***

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 di bawah ini :

NIM : 1822500159

Nama : CILLIA

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN KREDIT KAMBING
QURBAN BERBASIS WEB PADA CV. MITRA TERNAK
SEJAHTERA PANGKALPINANG DENGAN METODE RAPID
APPLICATON 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 sayaterdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 22 Juni 2022



CILLIA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN KREDIT KAMBING QURBAN
BERBASIS WEB PADA CV. MITRA TERNAK SEJAHTERA
PANGKALPINANG DENGAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT* (RAD)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

CILLIA
1822500159

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 27 Juni 2022

Anggota Penguji

Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501

Dosen Pembimbing

Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701

Kaprodi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji

Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 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 Tuhan Yang Maha Esa, yang karena atas berkat, rahmat dan karunianya dan izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Pembayaran Kredit Kambing Qurban Berbasis web pada CV. Mitra Ternak Sejahtera Pangkalpinang Dengan Metode *Rapid Application Development* (RAD)”.

Skripsi ini yang merupakan salah satu yang wajib ditempuh di ISB Atma Luhur Pangkalpinang. Skripsi ini disusun sebagai perlengkapan kerja praktek yang telah dilaksanakan kurang lebih 3 bulan di CV. Mitra Ternak Sejahtera Pangkalpinang

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna.

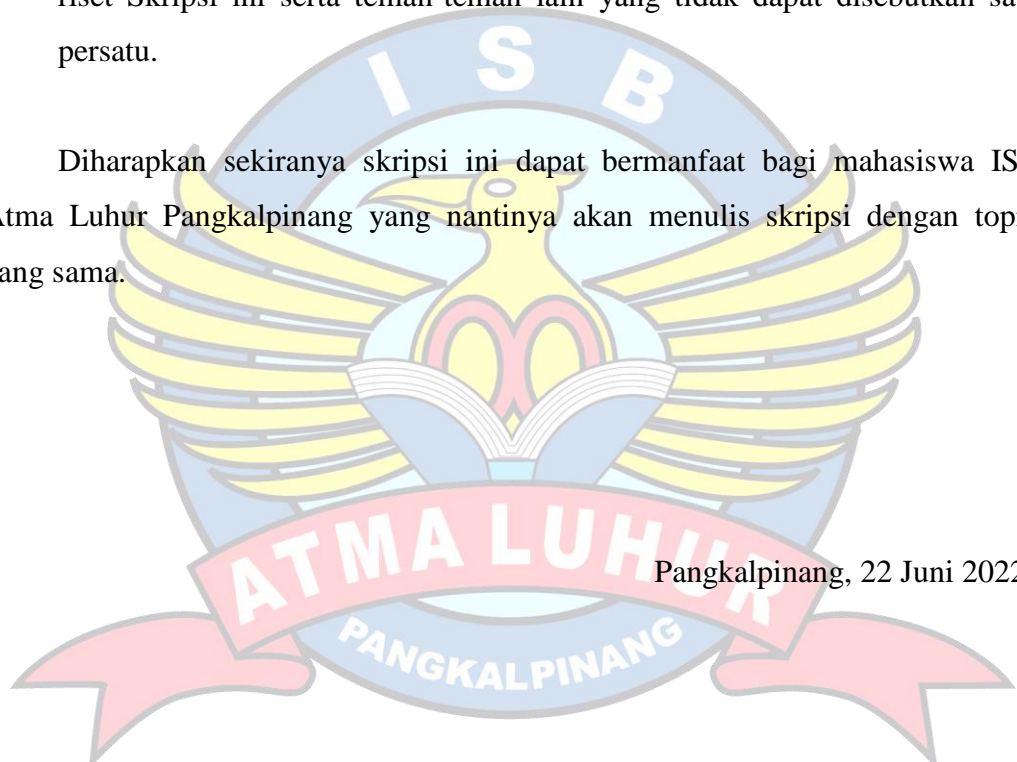
Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Orang Tua kami tercinta, terima kasih atas segala do'a dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil.
3. Bapak Drs. H. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.BA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Supardi, S.Kom., 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. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Skripsi ini.
9. Temanku Muhammad Davi Mahendra yang senantiasa membantu mengajari program hingga selesai.
10. Pihak CV. Mitra Ternak Sejahtera yang telah bersedia membantu memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam melakukan riset Skripsi ini serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Diharapkan sekiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis skripsi dengan topik yang sama.



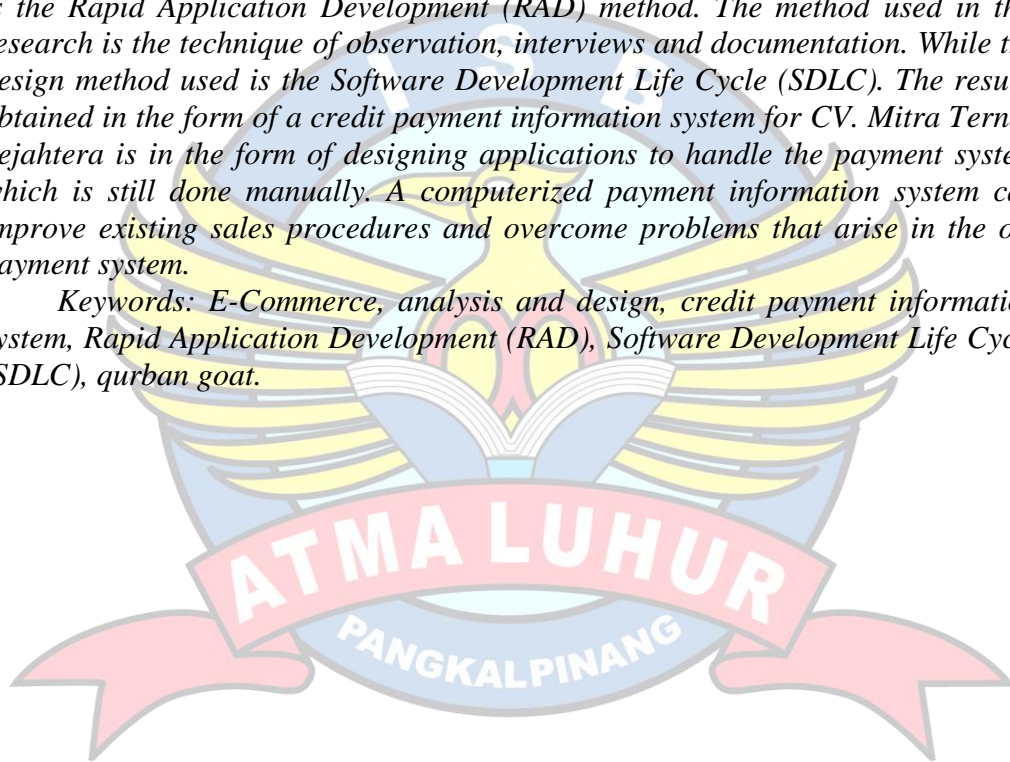
Pangkalpinang, 22 Juni 2022

CILLIA

ABSTRACT

Advances in information technology have developed very rapidly leading us to always move forward and follow developments. In the current era, the need for online sales (E-Commerce) is starting to grow rapidly and is getting better every day as well as making improvements to payment methods and easier access services to consumers. CV. Mitra Ternak Sejahtera is a business engaged in the sale of qurban goats. The purpose of this study was to analyze the problems that exist in the CV. Mitra Ternak Sejahtera, which is about the payment system that is currently running on CV. Prosperous Livestock Partners, CV. Mitra Ternak Sejahtera is a business engaged in selling qurban goats, analyzing information needs and designing credit payment information systems. The methodology used is the Rapid Application Development (RAD) method. The method used in this research is the technique of observation, interviews and documentation. While the design method used is the Software Development Life Cycle (SDLC). The results obtained in the form of a credit payment information system for CV. Mitra Ternak Sejahtera is in the form of designing applications to handle the payment system which is still done manually. A computerized payment information system can improve existing sales procedures and overcome problems that arise in the old payment system.

Keywords: E-Commerce, analysis and design, credit payment information system, Rapid Application Development (RAD), Software Development Life Cycle (SDLC), qurban goat.



ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat menuntun kita untuk selalu maju dan mengikuti perkembangan. Pada era saat ini kebutuhan terhadap penjualan secara online (*E-Commerce*) ini mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga melakukan peningkatan terhadap cara pembayaran dan pelayanan akses semakin mudah kepada para konsumennya. CV. Mitra Ternak Sejahtera merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan kambing qurban. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis masalah-masalah yang ada pada CV. Mitra Ternak Sejahtera, yaitu mengenai sistem pembayaran yang sedang berjalan pada CV. Mitra Ternak Sejahtera, CV. Mitra Ternak Sejahtera merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan kambing qurban, menganalisis kebutuhan informasi serta mendesain sistem informasi pembayaran kredit. Metodologi yang digunakan adalah metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC). Hasil yang didapat berupa sistem informasi pembayaran kredit bagi CV. Mitra Ternak Sejahtera dalam bentuk mendesain aplikasi untuk menangani sistem pembayaran yang selama ini masih dilakukan secara manual. Sistem informasi pembayaran yang terkomputerisasi dapat memperbaiki prosedur penjualan yang sudah ada dan mengatasi masalah-masalah yang timbul pada sistem pembayaran yang lama.

Kata kunci: *E-Commerce*, analisis dan desain, sistem informasi pembayaran kredit, *Rapid Application Development* (RAD), *Software Development Life Cycle* (SDLC), kambing qurban.

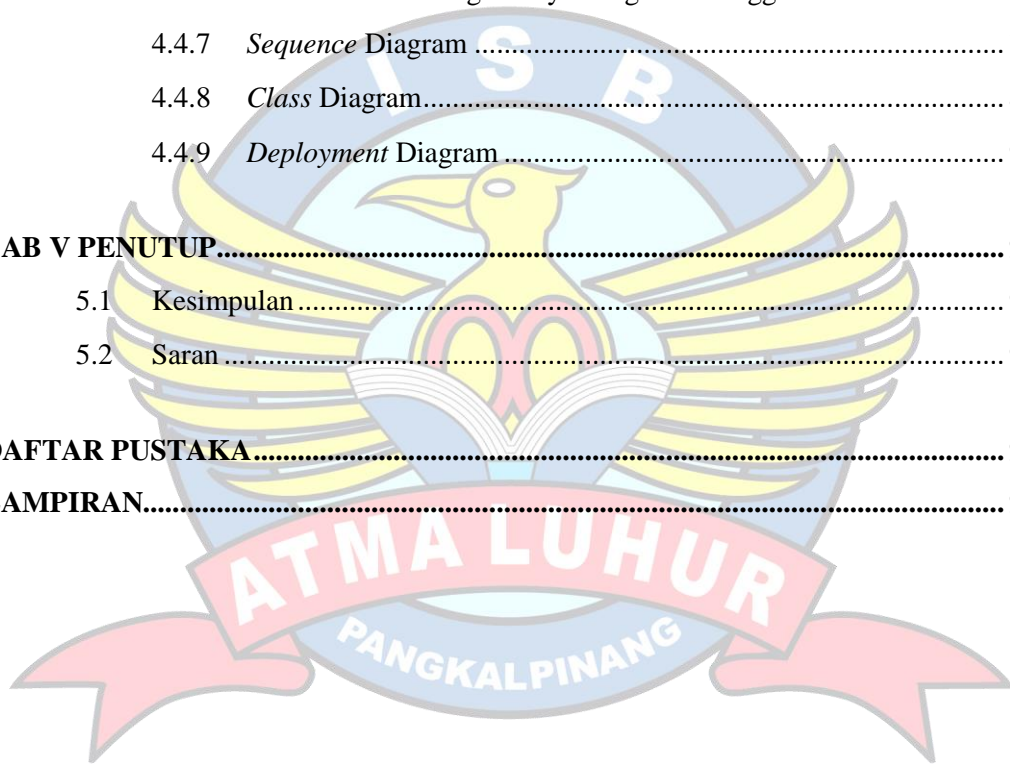


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Sistem Informasi	7
2.2 Definisi Pembayaran Kredit.....	7
2.3 Definisi Qurban.....	7
2.4 Definisi Web	8
2.5 Definisi <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	8
2.6 Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
2.7 Kesimpulan Tinjauan Pustaka	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Teori Metodologi Untuk <i>System Development Live Cycle</i> (SDLC)	11

3.1.1	Definisi <i>System Development Live Cycle</i> (SDLC).....	11
3.1.2	Tahapan <i>System Development Live Cycle</i> (SDLC).....	12
3.2	<i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	14
3.2.1	Definisi <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	14
3.2.2	Tahapan <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	14
3.3	Tools Pengembangan Sistem.....	15
3.3.1	<i>Unified Modelling Language</i> (UML) sebagai Tools.....	15
3.3.2	<i>Database</i> Pendukung.....	17
3.3.3	<i>Software</i> Pendukung.....	18
BAB IV PEMBAHASAN		21
4.1	Tinjauan Organisasi.....	21
4.1.1	Profil.....	21
4.1.2	Visi dan Misi.....	21
4.2	Sejarah Organisasi.....	22
4.2.1	Struktur Organisasi.....	23
4.2.2	Tugas dan Wewenang.....	24
4.3	Fase Requirement Planning.....	27
4.3.1	Analisa Proses Bisnis.....	27
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	30
4.3.3	Analisa Dokumen.....	38
4.3.3.1	Analisa Dokumen Keluaran.....	38
4.3.3.2	Analisa Dokumen Masukan.....	40
4.3.4	Identifikasi Kebutuhan.....	42
4.4	<i>Fase User Design</i>	44
4.4.1	<i>Package Diagram</i>	44
4.4.2	<i>Use Case Diagram</i>	45
4.4.2.1	<i>Use Case Diagram</i> Master.....	45
4.4.2.2	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	46
4.4.2.3	<i>Use Case Diagram</i> Owner.....	46
4.4.3	Deskripsi <i>Use Case</i>	47
4.4.4	Rancangan Basis Data.....	51

4.4.4.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	51
4.4.4.2	Transformasi ERD ke LRS	52
4.4.4.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	53
4.4.4.4	Tabel	54
4.4.4.5	Spesifikasi Basis Data.....	56
4.4.5	Struktur Tampilan	61
4.4.6	Rancangan Layar	62
4.4.6.1	Rancangan Layar Bagian Admin	62
4.4.6.2	Rancangan Layar Bagian Pelanggan.....	72
4.4.7	<i>Sequence Diagram</i>	77
4.4.8	<i>Class Diagram</i>	89
4.4.9	<i>Deployment Diagram</i>	90
BAB V PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		96



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Metodologi <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC).....	12
Gambar 3.2 Tahapan <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	14
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Kambing	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pesanan	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Surat Perjanjian	32
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Kedua	33
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Pelunasan	34
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Surat Jalan	35
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Garansi Pengiriman	36
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	37
Gambar 4.10 <i>Package Diagram</i>	44
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Admin	45
Gambar 4.12 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	46
Gambar 4.13 <i>Use Case Diagram</i> Owner.....	46
Gambar 4.14 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	51
Gambar 4.15 Transformasi ERD ke LRS	52
Gambar 4.16 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	53
Gambar 4.17 Rancangan Struktur	62
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	63
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Dashboard</i>	63
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lihat Data Kambing	64
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Kambing	64
Gambar 4.22 Rancangan Layar Edit Kambing	65
Gambar 4.23 Rancangan Layar Lihat Data Jasa Kirim	65
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Jasa Kirim	66
Gambar 4.25 Rancangan Layar Edit Jasa Kirim	66
Gambar 4.26 Rancangan Layar Data Pelanggan	67
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Pelanggan	67
Gambar 4.28 Rancangan Layar Edit Pelanggan	68
Gambar 4.29 Rancangan Layar Lihat Data Pelanggan	68

Gambar 4.30 Rancangan Layar Detail Pesanan	69
Gambar 4.31 Rancangan Layar Detail Pembayaran	69
Gambar 4.32 Rancangan Layar Edit Pembayaran	70
Gambar 4.33 Rancangan Layar Lihat Konfirmasi Pengiriman	70
Gambar 4.34 Rancangan Layar Tambah Pengiriman	71
Gambar 4.35 Rancangan Layar Nota Pembayaran	71
Gambar 4.36 Rancangan Layar Garansi	72
Gambar 4.37 Rancangan Layar Surat Jalan	72
Gambar 4.38 Rancangan Layar Laporan Penjualan	73
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Utama	73
Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan	74
Gambar 4.41 Rancangan Layar Pesanan	74
Gambar 4.42 Rancangan Layar Detail Pesanan	75
Gambar 4.43 Rancangan Layar Halaman Pesanan	75
Gambar 4.44 Rancangan Layar Checkout	76
Gambar 4.45 Rancangan Layar Pembayaran	77
Gambar 4.46 Rancangan Layar History Pembayaran	77
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	78
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	79
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan	80
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pelanggan	81
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Surat Perjanjian	82
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Kambing	83
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan	84
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran	85
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	86
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Garansi	87
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Surat Jalan	88
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Jasa Kirim	89
Gambar 4.59 <i>Class Diagram</i>	90
Gambar 4.60 <i>Deployment Diagram</i>	91



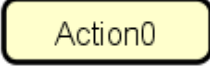


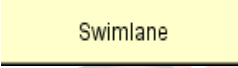
DAFTAR TABEL

Halaman


Tabel 4.1	Tabel Pelanggan	54
Tabel 4.2	Tabel Pesanan	54
Tabel 4.3	Tabel Pilih	54
Tabel 4.4	Tabel Kambing	54
Tabel 4.5	Tabel Surat Perjanjian	55
Tabel 4.6	Tabel Pembayaran	55
Tabel 4.7	Tabel Surat Jalan	55
Tabel 4.8	Tabel Garansi	55
Tabel 4.9	Tabel Jasa Kirim	55
Tabel 4.10	Tabel Admin	56
Tabel 4.11	Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	56
Tabel 4.12	Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	57
Tabel 4.13	Tabel Spesifikasi Basis Data Kambing	57
Tabel 4.14	Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	58
Tabel 4.15	Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Perjanjian	58
Tabel 4.16	Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	59
Tabel 4.17	Tabel Spesifikasi Basis Data Garansi	59
Tabel 4.18	Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	60
Tabel 4.19	Tabel Spesifikasi Basis Data Jasa Kirim	60
Tabel 4.20	Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	61


DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



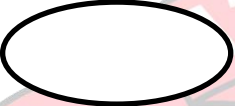
Gambar		Keterangan
	<i>Start Point</i>	<i>Start Point</i> Menggambarkan awal aktifitas
	<i>End Point</i>	<i>End Point</i> Menggambarkan akhir dari aktifitas
	<i>Activity</i>	<i>Activity</i> Menggambarkan proses bisnis
	<i>State Transition</i>	<i>State Transition</i> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol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

2. Simbol *Use Case Diagram*


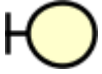
Gambar		Keterangan
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



 <p><i>Use Case</i></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><i>Association</i></p>	<p>Association Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i></p>

3. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)


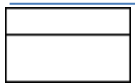
Gambar	Keterangan
 <p><i>Entity</i></p>	<p>Entity Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam system</p>
 <p><i>Relationship</i></p>	<p>Relationship Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity</p>
 <p><i>Atribut/Property</i></p>	<p>Atribut/Property Merupakan keterangan yang terkait pada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

4. *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
 <p><i>Actor</i></p>	<p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti,perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan system</p>
 <p><i>Boundary class</i></p>	<p>Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari</p>

		sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan 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	99
Lampiran A-2 Surat Perjanjian	99
Lampiran A-3 Data Garansi	100
Lampiran A-4 Laporan Penjualan	100
Lampiran B-1 Data Pelanggan	102
Lampiran B-2 Data Jasa Kirim	102
Lampiran B-3 Data Kambing	103
Lampiran B-4 Data Pesanan Kambing	103
Lampiran B-5 Data Surat Jalan	104
Lampiran B-6 Data Struk Gambar	104
Lampiran C-1 Data Nota Pembayaran	106
Lampiran C-2 Data Surat Perjanjian	107
Lampiran C-3 Data Garansi	108
Lampiran C-4 Data Laporan Penjualan	109
Lampiran D-1 Data Pelanggan	111
Lampiran D-2 Data Jasa Kirim	111
Lampiran D-3 Data Kambing	112
Lampiran D-4 Data Pemesanan	112
Lampiran D-5 Data Surat Jalan	113
Lampiran D-6 Data Struk Gambar	114
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	116
Lampiran E-2 Surat Balasan Tempat Riset	117
Lampiran E-3 Surat Selesai Riset	118
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan Skripsi	120