

**SISTEM PEMESANAN DAN PEMASARAN PRODUK MINUMAN
BERBASIS WEB PADA CLOVER KING PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI



Ryan Dinata

1822500166

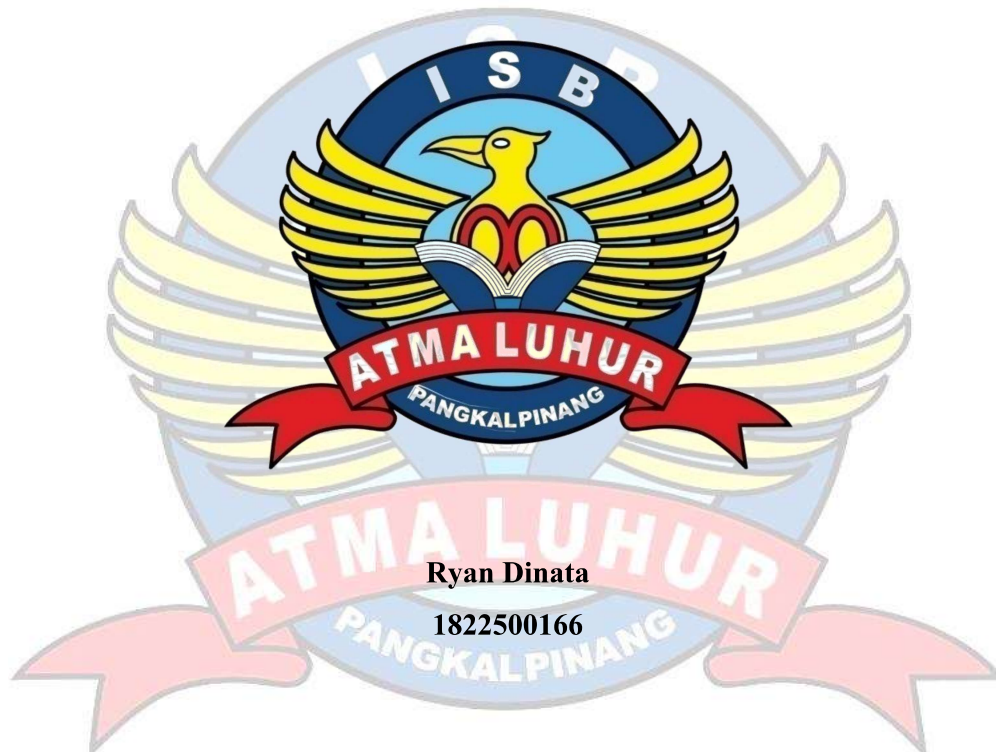
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB) ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**SISTEM PEMESANAN DAN PEMASARAN PRODUK MINUMAN
BERBASIS WEB PADA CLOVER KING PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI

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



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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500166
Nama : Ryan Dinata
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Informasi
Judul Skripsi : SISTEM PEMESANAN DAN PEMASARAN PRODUK
MINUMAN BERBASIS WEB PADA CLOVER KING
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT.

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah HASIL KARYA SENDIRI DAN BUKAN PLAGIAT. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



(Ryan Dinata)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM PEMESANAN DAN PEMASARAN PRODUK MINUMAN
BERBASIS WEB PADA CLOVER KING PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ryan Dinata
1822500166**

Telah dipertahankan didepan Dosen Penguji
Pada Tanggal 30/06/2022

Anggota Penguji



Fitriyani, M.Kom

NIDN. 0220028501

Dosen Pembimbing



Elly Yanuarti, M.Kom

NIDN. 0218018402

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom

NIDN. 0219059501

Ketua Penguji




Hamidah, M.Kom

NIDN. 0210048302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01/07/2022

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



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas kehadirat-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi ini pada Program Studi Sistem Informasi di ISB Atma Luhur.

Dengan berbagai keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran akan senantiasa diterima oleh penulis.

Laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya kepada saya.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dalam bentuk moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Elly Yanuarti, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Ibu Rita sebagai Pemilik Clover King Pangkalpinang.
10. Kepada kakak saya yang telah membantu saya secara finansial.
11. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom atas bantuannya dalam pembuatan program saya.
12. Kepada teman-teman saya Revaldo, Akbari Brilianza, Aurelia Putri Devina, Kiki Anggraini.

13. Kepada Kevin yang telah bersedia meminjamkan printernya walaupun rusak.
14. Kepada Idham Efendi *my best friend*.
15. *And last but not least i wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting (Snoop Dogg).*

Pangkalpinang, Juni 2022

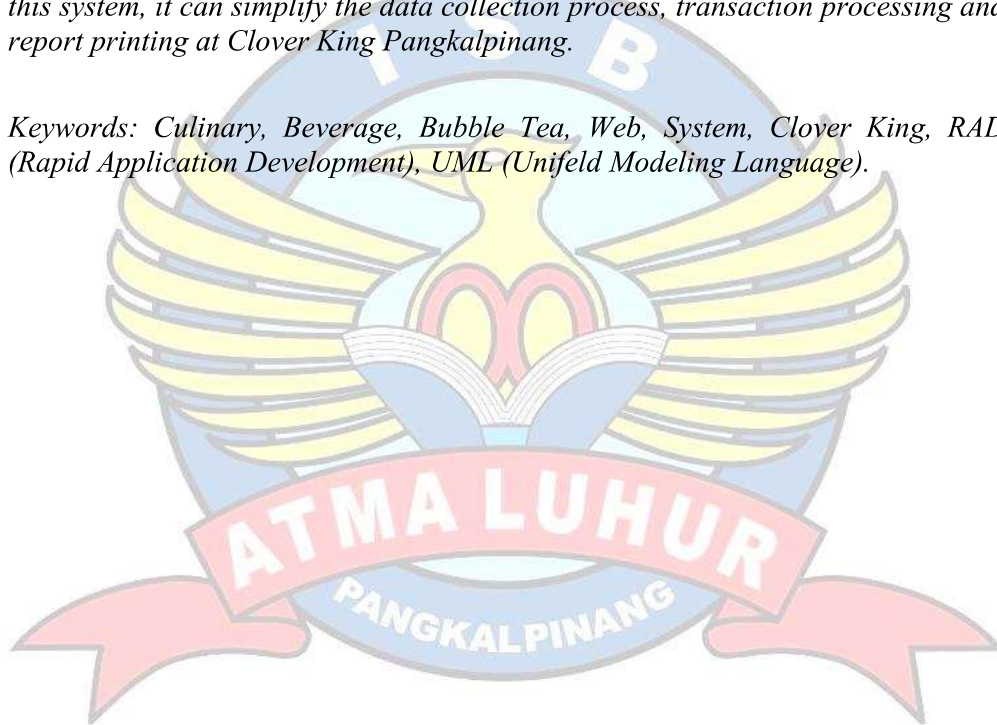
Penulis



ABSTRACTION

Clover King is a business engaged in the culinary field, which is more precisely in the beverage section which is commonly known as bubble tea in Pangkalpinang. which provides various types of drinks, including milk, tea, and coffee. In Clover King's operational activities it is still classified as conventional so that operational activities still feel less efficient, and also unrecorded sales data results in frequent errors in managing report data. Therefore a computerized system is needed to support the sales system at Clover King. In this study, we will discuss how to design a website that can later be accessed anywhere and anytime as long as there is an internet connection. And in this study, researchers will use the RAD (Rapid Application Development) and UML (Unified Modeling Language) models. With this system, it can simplify the data collection process, transaction processing and report printing at Clover King Pangkalpinang.

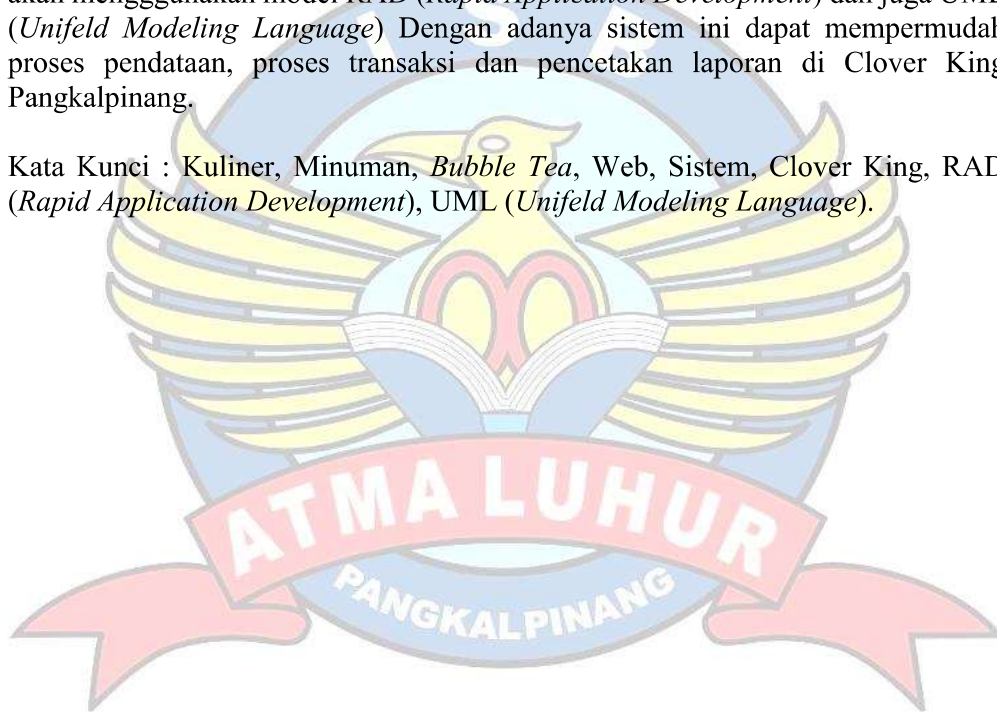
Keywords: Culinary, Beverage, Bubble Tea, Web, System, Clover King, RAD (Rapid Application Development), UML (Unified Modeling Language).



ABSTRAKSI

Clover King merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang kuliner yang lebih tepatnya dibagian minuman yang biasa dikenal dengan sebutan *bubble tea* di Pangkalpinang, yang menyediakan berbagai jenis minuman baik itu olahan susu, teh, dan kopi. Dalam kegiatan operasional Clover King masih tergolong konvensional sehingga kegiatan operasional masih terasa kurang efisien, dan juga data penjualan yang tidak terdata mengakibatkan seringkali terjadi kesalahan pengelolaan data laporan. Oleh karena itu dibutuhkan sistem yang terkomputerisasi untuk mendukung sistem penjualan di Clover King. Pada penelitian ini akan dibahas bagaimana merancang sebuah website yang nantinya dapat diakses dimana dan kapan saja selama adanya koneksi internet. Dan pada penelitian ini peneliti akan menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*) dan juga UML (*Unified Modeling Language*) Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah proses pendataan, proses transaksi dan pencetakan laporan di Clover King Pangkalpinang.

Kata Kunci : Kuliner, Minuman, *Bubble Tea*, Web, Sistem, Clover King, RAD (*Rapid Application Development*), UML (*Unified Modeling Language*).



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penelitian.....	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Teori Pendukung.....	4
2.1.1 Pengertian Pemesanan.....	4
2.1.2 Pengertian Sistem	4
2.1.3 Pengertian Pemasaran.....	4
2.1.4 Pengertian <i>Web</i>	5
2.2 Model dan Metode	5
2.2.1 Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	5
2.2.2 OOAD (<i>Object Oriented Analysis And Design</i>).....	6
2.3 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	7
2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	7

2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	8
2.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	9
2.3.4 <i>Class Diagram</i>	10
2.3.5 <i>Deployment Diagram</i>	10
2.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	10
2.5 <i>Software</i>	11
2.5.1 XAMPP	11
2.5.2 PHP (<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>).....	11
2.5.3 MySQL.....	11
2.5.4 <i>Sublime Text</i>	12
2.6 Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Model Pengembang Sistem	14
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	14
3.3 Alat Bantu Pengembang Sistem	14
3.4 Kerangka Penelitian.....	15
BAB IV PEMBAHASAN	16
4.1 Tinjauan Objek Penelitian	16
4.1.1 Sejarah Organisasi	16
4.1.2 Struktur Organisasi.....	16
4.1.3 Tugas dan Wewenang	16
4.2 Permodelan Sistem Menggunakan RAD	17
4.2.1 Permodelan Bisnis.....	17
4.2.1.1 Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan	17
4.2.1.2 <i>Activity Diagram</i>	17
4.2.1.3 Analisa Dokumen Keluaran.....	21
4.2.1.4 Analisa Dokumen Masukan.....	21
4.2.2 Permodelan Data	22
4.2.2.1 Indentifikasi Kebutuhan.....	22
4.2.2.2 <i>Package Diagram</i>	24
4.2.2.3 <i>Usecase Diagram</i>	25

4.2.2.4 Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	26
4.2.3 Permodelan Proses	30
4.2.3.1 Entity Relationship Diagram	30
4.2.3.2 Transformasi <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	31
4.2.3.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	32
4.2.3.4 Tabel	32
4.2.3.5 Spesifikasi Basis Data.....	34
4.2.3.6 Rancangan Antarmuka.....	39
4.2.3.7 Struktur Tampilan.....	41
4.2.3.8 Rancangan Layar	42
4.2.3.9 <i>Sequence Diagram</i>	54
4.2.3.10 <i>Class Diagram</i>	67
4.2.3.11 <i>Deployment Diagram</i>	68
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Rappid Application Development</i>	5
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	15
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	18
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran.....	19
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman	20
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	24
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram Admin</i>	25
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram Pelanggan</i>	26
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	30
Gambar 4.9 Transformasi <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	31
Gambar 4.10 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	32
Gambar 4.11 Struktur Tampilan	41
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	42
Gambar 4.13 Rancangan layar <i>Dashboard Admin</i>	42
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Lihat Pelanggan</i>	43
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Produk</i>	43
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Tambah Produk</i>	44
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Kategori</i>	44
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Tambah Kategori</i>	45
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Pesanan</i>	45
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Detail Pesanan</i>	46
Gambar 4.21 Rancangan Layar <i>Pembayaran</i>	46
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Pengiriman</i>	47
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Cetak Laporan Penjualan</i>	47

Gambar 4.24 Rancangan Layar Registrasi Pelanggan.....	48
Gambar 4.25 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	48
Gambar 4.26 Rancangan Layar Lihat Produk.....	49
Gambar 4.27 Rancangan Layar <i>Detail</i> Produk.....	49
Gambar 4.28 Rancang Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	50
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>Checkout</i>	50
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>My Account</i>	51
Gambar 4.31 Rancangan Layar Pemesanan.....	52
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>View</i>	52
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>Upload</i> Pembayaran.....	53
Gambar 4.34 Rancangan Layar Alamat.....	53
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	54
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pelanggan.....	55
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Produk.....	56
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kategori.....	57
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pesanan.....	58
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	59
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Pengiriman.....	60
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	61
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pelanggan.....	62
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	62
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk.....	63
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	64
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>Detail</i> Pesanan.....	65
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	66
Gambar 4.49 <i>Class Diagram</i>	67
Gambar 4.50 <i>Deployment Diagram</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	32
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	32
Tabel 4.3 Tabel Produk.....	33
Tabel 4.4 Tabel Kategori	33
Tabel 4.5 Tabel Pesanan	33
Tabel 4.6 Tabel Isi.....	34
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran.....	34
Tabel 4.8 Tabel Pengiriman	34
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	35
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	35
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk	36
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	36
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	37
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi.....	38
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	38
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman	39



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KELUARAN SISTEM BERJALAN

Lampiran A-1 Nota.....73

LAMPIRAN B : MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B-1 Data Produk.....75

Lampiran B-2 Data Pesanan76

LAMPIRAN C : RANCANGAN KELUARAN

Lampiran C-1 Hasil Laporan Penjualan78

LAMPIRAN D : RANCANGAN MASUKAN

Lampiran D-1 Data Produk80

Lampiran D-2 Data Pelanggan80

LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN

Lampiran E-1 : Surat Izin Riset.....82

Lampiran E-2 : Surat Pengantar Riset83

LAMPIRAN F : KARTU KONSULTASI




Lampiran F-1 : Kartu Konsultasi85

LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS

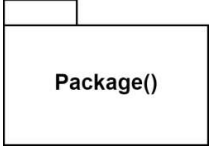


DAFTAR SIMBOL


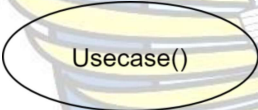

Simbol *Activity Diagram*

	<p><i>Start Point</i> Menggambarkan awal sebuah aktifitas.</p>
	<p><i>State Transition</i> Menggambarkan aliran dari perpindahan control antara <i>state</i>.</p>
	<p><i>Activity</i> Menggambarkan sebuah proses bisnis.</p>
	<p><i>Decision</i> Menggambarkan keputusan/pilihan.</p>
	<p><i>Swimlane</i> Menggambarkan sebuah pemisahan aktifitas.</p>
	<p><i>End Point</i> Menggambarkan akhir dari sebuah aktifitas.</p>

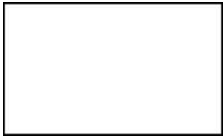
Simbol *Package Diagram*

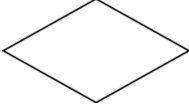
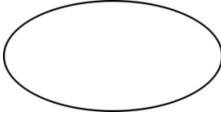
	<p><i>Package</i></p> <p>Pengelompokkan dan perorganisasian kelas dan <i>interface</i> yang sekelompok menjadi satu unit tunggal dalam sebuah <i>library</i>.</p>
---	--

Simbol *Usecase Diagram*


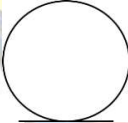
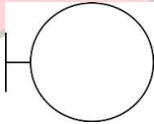
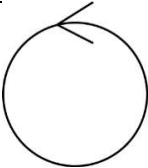
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti tentang kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>

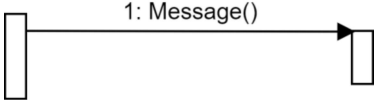
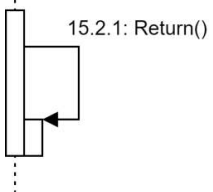

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

	<p><i>Entity</i></p> <p>Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.</p>
---	---

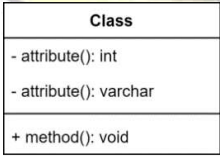
	<p>Relationship</p> <p>Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih <i>entity</i>.</p>
	<p>Attribute</p> <p>Keterangan yang terkait pada sebuah entitas.</p>


Simbol Sequence Diagram

 <p>:Actor()</p>	<p>Actor</p> <p>Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p>Entity Class</p> <p>Menggambarkan hubungan kegiatan yang dilakukan.</p>
	<p>Boundary Class</p> <p>Menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i>.</p>
	<p>Control Class</p> <p>Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan sebuah <i>table</i>.</p>

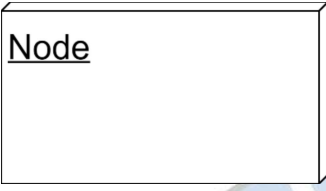
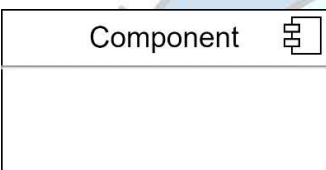
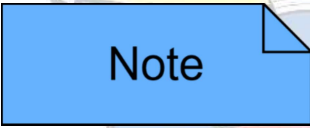


	<p>Line Message Menggambarkan pengiriman pesan.</p>
	<p>Return Pesan yang dikirimkan untuk balik ke objek tertentu.</p>
	<p>Loop Menggambarkan perulangan pada <i>sequence</i></p>


Simbol Class Diagram

	<p>Class Kelas pada struktur sistem.</p>
	<p>Interface Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
	<p>Association Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan <i>multiplicity</i>.</p>
	<p>Association Dependency Relasi antara kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>

	<p>Generalization</p> <p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.</p>
---	--

Simbol *Deployment Diagram*

	<p>Node</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur yang terdapat pada sistem.</p>
	<p>Component</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen yang terdapat pada suatu <i>node</i>.</p>
	<p>Note</p> <p>Digunakan untuk memberikan keterangan sehingga bisa langsung terlampir dalam model.</p>
	<p>Association</p> <p>Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua <i>node</i> yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen <i>hardware</i>.</p>
	<p>Association Dependency</p> <p>Merupakan relasi yang menunjukan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain.</p>

	<p><i>Generalization</i> Menunjukkan hubungan antar elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.</p>
---	--

