

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
TOKO VINA JAYA FURNITURE SUNGAILIAT DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD)***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1922500007	Yosua
2. 1922500022	Cindy Aprilia
3. 1922500162	Amanda Monica

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS dan BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1922500007
NAMA : Yosua
2. NIM : 1922500022
NAMA : Cindy Aprilia
3. NIM : 1922500162
NAMA : Amanda Monica

Judul KP : RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PADA TOKO VINA JAYA FURNITURE SUNGAILIAT
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 20 Januari 2023

Nama

1. Yosua
2. Cindy Aprilia
3. Amanda Monica





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

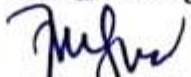
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata I
Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA TOKO VINA JAYA FURNITURE SUNGAILIAT DENGAN MENGGUNAKAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

NIM	NAMA
1. 1922500007	Yosua
2. 1922500022	Cindy Aprilia
3. 1922500162	Amanda Monica

Pangkalpinang, 18 Januari 2023

Menyetujui,
Pembimbing


Anisah, S.Kom, M.Kom.
NIDN 0226078302

Pembimbing Lapangan,


ACHING
Big Dreams Come True
Aching
VINA FURNITURE
Ruko Pasar Atas No. 06 - SUNGAILIAT

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, S.Kom, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa.

1. Yosua (1922500007)
2. Cindy Aprilia (1922500022)
3. Amanda Monica (1922500162)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 17 Oktober sampai dengan 18 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Toko Vina Jaya Furniture

Alamat : Jalan Ruko Pasar Atas No.06 Sungailiat

Pembimbing Praktek

Tanggal, 18 Januari 2023



Aching

ABSTRAK

Toko Vina Jaya Furniture merupakan salah satu usaha yang bergerak pada bidang penjualan furniture. Toko Vina Jaya Furniture ini sudah berdiri sejak tahun 2002 di Kota Sungailiat. Permasalahan yang terdapat pada Toko Vina Jaya Furniture yaitu penjualan yang masih dilakukan secara konvensional serta proses pendataan barang dan juga proses pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan waktu untuk mencari data terkait penjualan barang furniture. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis bertujuan membuat suatu sistem informasi e-commerce yang dapat membantu pembeli di dalam melakukan transaksi penjualan dengan jarak jauh serta memudahkan dalam proses pendataan barang, penyimpanan terkait data penjualan dan proses pembuatan laporan penjualan. Metode penelitian yang penulis buat menggunakan metodologi berorientasi objek OOAD dengan model Rapid Application Development dengan menggunakan tools Unified Modeling Language. Peneliti menggunakan model Rapid Application Development karena dapat memungkinkan tim pengembangan menciptakan sistem fungsional yang utuh pada periode waktu yang sangat singkat. Hasil dari rancangan sistem informasi e-commerce pada Toko Vina Jaya Furniture ini memberikan kemudahan di dalam proses penjualan dan proses pendataan serta proses pembuatan laporan penjualan.

Kata Kunci : *E-Commerce, Furniture, Rapid Application Development*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Model Pengembangan Sistem	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Tools UML	5

BAB II	LANDASAN TEORI	
2.1.	Pengertian Sistem	6
2.2.	Pengertian Informasi.....	6
2.3.	Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.4.	Aplikasi <i>E-Commerce</i>	6
2.5.	Pengertian Furniture	7
2.6.	<i>Model Rapid Application Development</i>	7
2.7.	Metode Berorientasi Objek.....	8
2.8	<i>Tools</i>	9
2.9	Tinjauan Pustaka.....	10
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
3.1.	Sejarah Toko Vina Jaya Furniture	12
3.2.	Visi Toko Vina Jaya Furniture.....	12
3.3.	Misi Toko Vina Jaya Furniture	12
3.4.	Tujuan Toko Vina Jaya Furniture	13
3.5.	Struktur Organisasi	13
3.6.	Tugas dan Wewenang.....	13
3.7.	Dokumentasi	15
BAB IV	PEMBAHASAN	
4.1	Model Pengembangan Sistem	17
4.1.1	Tahap Pemodelan Bisnis	17
4.1.2	Tahap Pemodelan Data.....	24
4.1.3	Tahap Pemodelan Proses.....	34
4.1.4	Tahap Pembentukan Aplikasi.....	50

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan71

5.2. Saran72

DAFTAR PUSTAKA73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Vina Jaya Furniture	13
Gambar 3.2 Bagian Depan Toko Vina Jaya Furniture	15
Gambar 3.3 Toko Vina Jaya Furniture Bagian Samping Kanan.....	15
Gambar 3.4 Toko Vina Jaya Furniture Bagian Samping Kiri.....	16
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Furniture.....	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Furniture secara langsung	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan	20
Gambar 4.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	24
Gambar 4.5 Transformasi ERD Ke LRS	25
Gambar 4.6 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	25
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	38
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	38
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pembeli	39
Gambar 4.10 Struktur Tampilan	50
Gambar 4.11 Rancangan Layar Login Admin	51
Gambar 4.12 Rancangan Layar Tampilan Halaman Utama Admin	51
Gambar 4.13 Rancangan Layar Kurir	52
Gambar 4.14 Rancangan Layar Tambah Kurir	52
Gambar 4.15 Rancangan Layar Furniture	53
Gambar 4.16 Rancangan Layar Tambah Furniture.....	53
Gambar 4.17 Rancangan Layar Lihat Pembeli	54
Gambar 4.18 Rancangan Layar Edit Pembeli	54
Gambar 4.19 Rancangan Layar Pesanan.....	55
Gambar 4.20 Rancangan Layar Detail Pesanan	55
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	56
Gambar 4.22 Rancangan Layar Pengantaran	56
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Pengantaran.....	57
Gambar 4.24 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	57
Gambar 4.25 Rancangan Layar Cetak Laporan Pejualan	58

Gambar 4.26 Rancangan Layar Login Pembeli	58
Gambar 4.27 Rancangan Layar Registrasi Pembeli.....	59
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Pembeli	59
Gambar 4.29 Rancangan Layar Lihat Furniture	60
Gambar 4.30 Rancangan Layar Entry Pesanan.....	60
Gambar 4.31 Rancangan Layar Pesanan Pembeli.....	61
Gambar 4.32 Rancangan Layar Pembayaran	61
Gambar 4.33 Rancangan Layar Tambah Pembayaran.....	62
Gambar 4.34 Rancangan Layar Lihat Pengantaran.....	62
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	63
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kurir.....	64
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Furniture.....	65
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembeli.....	65
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	66
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	66
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengantaran.....	67
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan	67
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Login Pembeli.....	68
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembeli	68
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	69
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	69
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	70
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Status Pengantaran	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	26
Tabel 4.2 Tabel Pembeli	26
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	26
Tabel 4.4 Tabel Pilih.....	26
Tabel 4.5 Tabel Furniture.....	27
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran.....	27
Tabel 4.7 Tabel Pengantaran.....	27
Tabel 4.8 Tabel Kurir.....	27
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	28
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	29
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pilih	29
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Furniture	30
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	31
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pengantaran	32
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kurir	32
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Admin.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota	75
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	76
Lampiran B-1 Data Pembeli.....	77
Lampiran B-2 Data Furniture.....	78
Lampiran B-3 Data Pesanan.....	79
Lampiran C-1 Laporan Penjualan	80
Lampiran D-1 Data Pembeli	81
Lampiran D-2 Data Furniture.....	81
Lampiran D-3 Data Pesanan	82
Lampiran D-4 Data Pembayaran.....	82
Lampiran D-5 Data Pengantaran.....	83
Lampiran D-6 Data Kurir.....	83



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek (KP) yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek (KP) 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 kuliah praktek (KP) ini tidak akan 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 memberikan berkat dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Elly Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Anisah, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.

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

Sungailiat, 18 Januari 2023

Penulis