

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO BAJU
STARSIUZ *STORE* PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL RAD**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO BAJU
STARSIUZ STORE PANGKALPINANG 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
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

NIM : 18225000174
Nama : Ismoe Iman Muhammad
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informatika
Judul Skripsi : PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO BAJU
STARSIUZ *STORE* PANGKALPINANG
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, 28 Juli 2023



Ismoe Iman Muhammad

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO BAJU
STARSIUZ STORE PANGKALPINANG MODEL RAD

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ismoe Imam Muhammad
1822500174

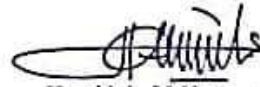
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 29 Juli 2023

Anggota Penguji



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Dosen Pembimbing



Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302



Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUIUR



Ellya Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi

ISB ATMA LUHUR.

Ada banyak hal yang perlu diperbaiki dalam penyusunan skripsi ini, baik itu tata cara penulisan maupun materi yang disampaikan masih jauh dari kata sempurna karena penulis menyadari atas keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, menerima apapun bentuk saran dan kritik yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, 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 Hamidah, M.Kom., selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang telah banyak membantu dan memberikan masukan yang berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Skripsi ini.

10. Raka selaku *Owner* dari Toko Baju Starsiuz *Store* yang bersedia membantu memberikan data, informasi yang dibutuhkan penulis dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset.

Semoga penyusun skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menambahkan ilmu bagi banyak orang khususnya penulis dan pembaca. Akhir kata, penulis ucapkan Terima kasih dan Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pangkalpinang, 28 Juli 2023



ABSTRACT

Starsiuz Store still does not have a home page as a sales environment, the manual transaction model is still used for data processing and transactions, this is considered very inefficient and inefficient because customers can see directly the collections in the store. Therefore, an information system is needed that can facilitate actions and resolve existing problems with broad sales objectives. The research method used by the author includes field research. Field research includes observations, surveys and interviews. Therefore, the aim of this thesis report is to build an online clothing sales information system with technological developments that make it easier to inform customers about products without wasting time, improve waiters and store computerization. The method used in this information system is RAD (Rapid Application Development). With the presence of the Starsiuz Store information system, the store's market area can be increased and expanded.

Keyword : Website, Information System, Sales, RAD



ABSTRAKSI

Starsiuz Store merupakan salah satu toko pakaian yang terletak di Jl. Kota AbdurahmanRasyid Pangkalpinang. *Starsiuz Store* masih belum memiliki halaman beranda sebagai lingkungan penjualan, model transaksi manual masih digunakan untuk pengolahan data dan transaksi, hal ini dirasa sangat tidak efisien dan efisien karena pelanggan dapat melihat langsung koleksi yang ada di toko. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem informasi yang dapat memudahkan tindakan dan menyelesaikan permasalahan yang adadengan tujuan penjualan yang luas. Metode penelitian yang digunakan penulis meliputi penelitian lapangan. Penelitian lapangan meliputi observasi, survei dan wawancara.Oleh karena itu, tujuan dari laporan skripsi ini adalah membangun sistem informasi penjualan pakaian secara online dengan perkembangan teknologi yang memudahkan dalam menginformasikan produk kepada pelanggan tanpa membuang waktu, meningkatkan pramusaji dan komputerisasi toko. Metode yang digunakan dalam sistem informasi ini adalah RAD (*Rapid Application Development*). Dengan hadirnya sistem informasi *Starsiuz Store* maka luas pasar toko dapat ditingkatkan dan diperluas

Kata Kunci : Website, Sistem Informasi, Penjualan, RAD

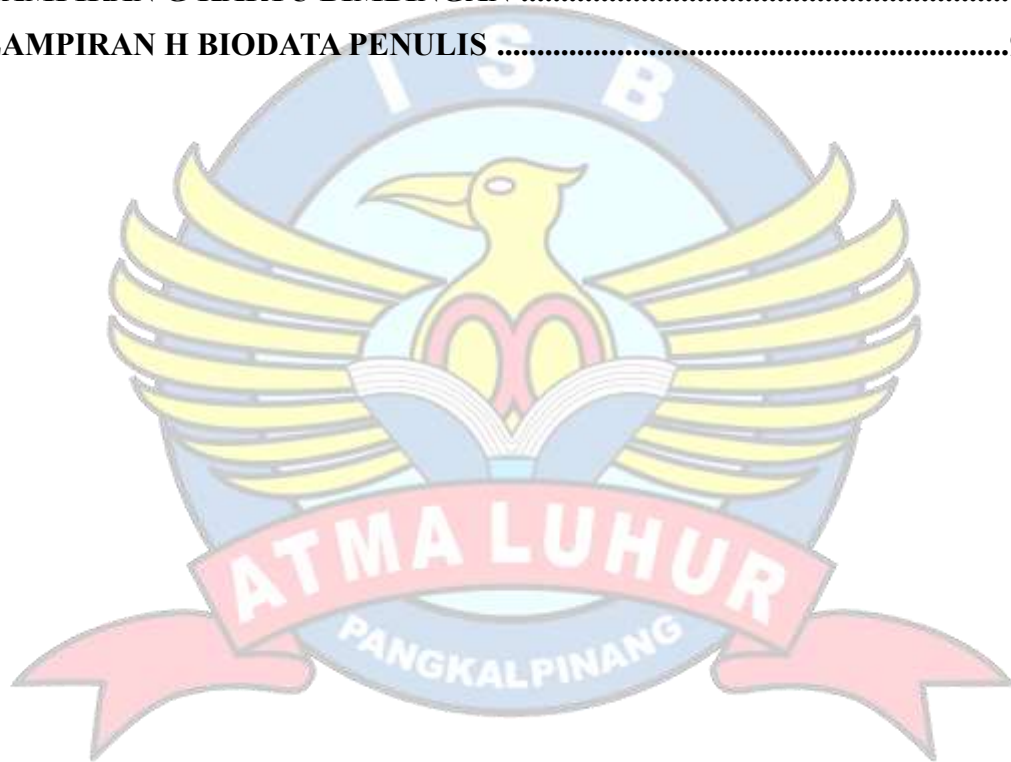


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 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 LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>E-commerce</i>	5
2.2. Sistem Informasi	5
2.3 Model RAD (Rapid Application Development)	6
2.4 Metode Berorientasi Objek	7
2.5 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	7
2.6 ERD (<i>Entity Relationshipship Diagram</i>)	8
2.7 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	9
2.8 Xampp	9
2.9 Sublime Text	9

2.10 Php (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	10
2.11 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	13
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	13
3.3 Tools Pengembangan Sistem	14
3.4 Kerangka Penelitian	15
BAB IV PEMBAHASAN	16
4.1 Tinjauan Umum	16
4.1.1 Sejarah Tempat Penelitian	16
4.1.2 Visi dan Misi Toko	16
4.1.3 Struktur Organisasi	17
4.1.4 Tugas dan Wewenang Starsiuz <i>Store</i> Pangkalpinang	18
4.2 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan	18
4.2.2 <i>Activity diagram</i> Sistem Berjalan	20
4.2.3 Analisa Dokumen Keluaran dan Masuk Sistem Berjalan	23
4.3 Pemodelan Data	25
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>)	25
4.3.2 Logical Design	28
4.3.3 <i>Use Case Diagram</i> Penjualan	29
4.3.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	30
4.4 Pembentukan Aplikasi	36
4.4.1 Rancangan Basis Data	36
4.4.2 Rancangan Sistem Usulan	45
4.5 Struktur Tampilan	48
4.6 Rancangan Layar	49
4.7 <i>Deployment Diagram</i>	59
4.8 <i>Sequence Diagram</i>	60
BAB V PENUTUP	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	72
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	75
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	79
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	81
LAMPIRAN E SURAT PERMOHONAN IZIN RISET SKRIPSI	85
LAMPIRAN F SURAT BALASAN IZIN RISET SKRIPSI	86
LAMPIRAN G KARTU BIMBINGAN	88
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS	90



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	15
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Starsiuz <i>Store</i>	17
Gambar 4. 2 <i>Activity diagram</i> Proses Data Barang	20
Gambar 4. 3 <i>Activity diagram</i> Proses Data Pelanggan	20
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram</i> Proses Pesanan Online	21
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram</i> Proses Pembayaran	22
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram</i> Proses Pengiriman Barang	22
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> Laporan Penjualan	23
Gambar 4. 8 <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4. 9 <i>Use Case Diagram</i> Admin	29
Gambar 4. 10 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	30
Gambar 4. 11 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	36
Gambar 4. 12 Transformasi Diagram ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	37
Gambar 4. 13 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	38
Gambar 4. 14 Struktur Tampilan	48
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Admin Login	49
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Halaman Utama Admin	49
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Admin Entry Ekpedisi	50
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Admin Tambah Ekpedisi	50
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Admin Entry Barang	51
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Admin Tambah Barang	51
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Admin Lihat Pesanan	52
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Admin Lihat Pembayaran	52
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Admin Entry Pengiriman	53
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Admin Tambah Pengiriman	53
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Admin Laporan Penjualan	54
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan	54
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Pelanggan Buat Akun	55

Gambar 4. 28 Rancangan Layar Pelanggan Login	55
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Pelanggan Entry Pesanan	56
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Pelanggan Entry Pembayaran	56
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Pelanggan Konfirmasi Pembayaran	57
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Lihat History Pesanan	57
Gambar 4. 33 <i>Class Diagram</i>	58
Gambar 4. 34 <i>Deployment Diagram</i>	59
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	60
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram Admin Entry Ekpeditasi</i>	61
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram Lihat Pesanan</i>	62
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram Admin Lihat Pembayaran</i>	62
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram Admin Lihat Pengiriman</i>	63
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram Admin Laporan Penjualan</i>	64
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram Pelanggan Buat Akun</i>	64
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram Login Pelanggan</i>	65
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram Pelanggan Entry Pesanan</i>	66
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram Pelanggan Entry Pembayaran</i>	67
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram Pelanggan Lihat History Pesanan</i>	68




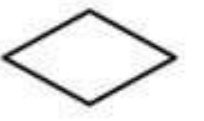

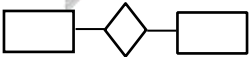
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel Admin	39
Tabel 4. 2 Tabel Pembayaran	39
Tabel 4. 3 Tabel Pengiriman	39
Tabel 4. 4 Tabel Pelanggan	39
Tabel 4. 5 Pesanan	39
Tabel 4. 6 Tabel Ekspedisi	40
Tabel 4. 7 Tabel Dapat	40
Tabel 4. 8 Tabel Barang	40
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Admin	41
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	41
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	42
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	42
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pesanan	43
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Ekspedisi	43
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Dapat	44
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Barang	44




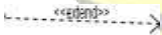
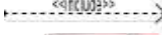



DAFTAR SIMBOL







1. *Entity Relationshipship Diagram*

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data
	<i>Relationshipship</i>	Hubungan terjadi antara satu atau lebih entity
	Garis	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>Relationshipship</i>
	<i>Cardinality</i>	Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut

2. Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraks 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 use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang di berikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
	<i>Association Aktif</i>	Menggambarkan bagaimana <i>actor</i> terlibat didalam <i>use case</i>

3. Activity diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain, menggambarkan sebuah proses bisnis
	<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, true atau false.
	<i>Controlflow</i>	Urutan perpindahan suatu aktivitas.

4. Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	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 “prilaku 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/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

5. Class Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<p><i>Node</i></p>	<p>Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node digambarkan sebagai server, pc, dl</p>
	<p><i>Component</i></p>	<p>Menggambarkan elemen – elemen yang terdapat pada node</p>
	<p><i>Note</i></p>	<p>Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem</p>
	<p><i>Communication</i></p>	<p>Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi</p>
	<p><i>Dependency</i></p>	<p>Menggambarkan suatu hubungan ketergantungan antar node atau komponen</p>

6. Deployment Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<p><i>Generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
	<p><i>Class</i></p>	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p>
	<p><i>Association</i></p>	<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>
	<p><i>Multiplicity</i></p>	<p>Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi</p>
	<p><i>Agregation</i></p>	<p>Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain</p>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A- 1 Laporan Penjualan	73
Lampiran A- 2 Nota Pembelian	74
Lampiran B- 1 Data Barang	76
Lampiran B- 2 Data Pelanggan	77
Lampiran B- 3 Data Pesanan	78
Lampiran C- 1 Laporan Penjualan	80
Lampiran D- 1 Data Barang	82
Lampiran D- 2 Data Ekpedisi	82
Lampiran D- 3 Data Pelanggan	83
Lampiran D- 4 Data Pesanan	83
Lampiran D- 5 Data Pembayaran	84
Lampiran D- 6 Data Pengiriman	84
Lampiran E- 1 Surat Permohonan Riset Skripsi	85
Lampiran F- 1 Surat Balasan Izin Riset Skripsi	87
Lampiran G- 1 Kartu Bimbingan	89
Lampiran H- 1 Biodata Penulis	91

