

**STRATEGI PEMASARAN *HORTICULTURAL* PADA TOKO
GREENZONE SUNGAILIAT MENGGUNAKAN SITUS *E-*
COMMERCE DENGAN MODEL RAD**

SKRIPSI



Oleh:

YOSUA

192250007

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

**STRATEGI PEMASARAN *HORTICULTURAL* PADA TOKO
GREENZONE SUNGAILIAT MENGGUNAKAN SITUS *E-*
COMMERCE DENGAN MODEL RAD**

SKRIPSI

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



Oleh:

YOSUA

1922500007

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1922500007
Nama : Yosua
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : STRATEGI PEMASARAN *HORTICULTURAL* PADA
TOKO *GREENZONE* SUNGAILIAT MENGGUNAKA
-N SITUS *E-COMMERCE* DENGAN MODEL RAD

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, 13 Juli 2023



(Yosua)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**STRATEGI PEMASARAN *HORTICULTURAL* PADA TOKO
GREENZONE SUNGAILIAT MENGGUNAKAN SITUS *E-COMMERCE*
DENGAN MODEL RAD**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yosua
1922500007**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 26 Juli 2023

Anggota Penguji



**Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301**

Kaprodi Sistem Informasi



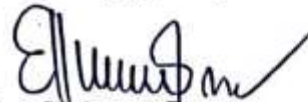
**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Dosen Pembimbing



**Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701**

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Agustus 2023

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



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

KATA PENGANTAR

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

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 pula bahwa laporan skripsi 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 skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM., MBA., 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 FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Ibu Melia yang telah mendukung dan memberikan arahan serta nasehat dalam melakukan riset untuk penelitian skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa, terutama untuk mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2019 ISB Atma Luhur.
11. Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Sungailiat, 13 Juli 2023

Penulis



ABSTRAKSI

Toko Greenzone merupakan sebuah usaha yang beroperasi di sektor penjualan bibit buah dan tanaman hias. Toko Greenzone telah beroperasi sejak tahun 2006 di Kota Sungailiat. Toko Greenzone menghadapi permasalahan dalam hal operasional bisnis yang masih menggunakan pendekatan konvensional dan adanya kebutuhan dari pelanggan untuk bisa bertransaksi secara online serta dalam hal pendataan, masih menggunakan metode manual yang mengakibatkan membutuhkan waktu untuk mencari data penjualan produk. Dalam mengatasi masalah tersebut, penulis memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah sistem informasi *e-commerce* yang memungkinkan pembeli dalam melakukan transaksi pembelian secara online tanpa batasan jarak dan waktu yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun pembeli berada serta memberikan kemudahan bagi pihak Toko Greenzone dalam melakukan proses pendataan produk, menyimpan data tentang penjualan, dan proses pembuatan laporan mengenai penjualan produk. Penelitian ini menggunakan metode SDLC dengan model *Rapid Application Model* dan menggunakan tools *Unified Modeling Language*. Penulis memilih model *Rapid Application Development* karena memiliki keunggulan dalam mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem secara signifikan. Hasil dari strategi pemasaran *horticultural* pada Toko Greenzone menggunakan situs *e-commerce* ini memberikan kemudahan pada proses penjualan produk, pemasaran produk serta memudahkan di dalam poses pendataan dan proses pembuatan laporan mengenai penjualan produk.

Kata Kunci : Pemasaran, *Horticultural*, *E-commerce*, *RAD*

ABSTRACT

Greenzone shop is a business engaged in the sale of fruit seeds and ornamental plants. The Greenzone outlet has been operating since 2006 in Sungailiat City. The Greenzone store faces problems in terms of business operations that still use a conventional approach and there is a need from customers to be able to transact online and in terms of data collection they still use the manual method which results in taking time to find product sales data. . In overcoming this problem, the author has the goal of creating an e-commerce information system that allows buyers to make purchase transactions online without distance and time restrictions that can be done whenever and wherever the buyer is and makes it easier for the Greenzone Store to process product data collection, store data about sales , and the process of making reports on product sales. This study uses the SDLC method with the Rapid Application Model and uses the Unified Modeling Language tools. The author chose the Rapid Application Development model because it has the advantage of significantly reducing the time required for system development. The results of the horticultural marketing strategy at the Greenzone Store by using this e-commerce site provide convenience in the product sales process, product marketing and ease in collecting pose data and the process of making reports related to product sales.

Keyword: Marketing, Horticulture, E-commerce, RAD



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Pemasaran	6
2.2. <i>Horticultural</i>	6
2.3. <i>E-Commerce</i>	6
2.4. <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	6
2.5. Metode <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	6

2.6. Software Pendukung	7
2.7. Tinjauan Pustaka.....	8

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. <i>Metodologi System Development Life Cycle (SDLC)</i>	11
3.2. Model RAD (<i>Rapid Application Development</i>).....	13
3.3. <i>Object-Oriented Systems Development (OOSD)</i>	15
3.4. Tools Pengembangan Sistem	15
3.4.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
3.4.2 <i>Database</i>	18
3.5. Kerangka Penelitian.....	20

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Organisasi	21
4.1.1 Sejarah Toko Greenzone.....	21
4.1.2 Visi Toko Greenzone	21
4.1.3 Misi Toko Greenzone.....	21
4.1.4 Struktur Organisasi	22
4.1.5 Tugas dan Wewenang	21
4.2 Model Pengembangan RAD	23
4.2.1 Tahap Pemodelan Bisnis	23
4.2.1.1 Proses Bisnis Sistem berjalan	23
4.2.1.2 <i>Activity Diagram</i>	24
4.2.1.3 Analisa Dokumen Keluaran.....	28
4.2.1.4 Analisa Dokumen Masukan.....	29
4.2.2 Tahap Pemodelan Data	32
4.2.2.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	32

4.2.2.2	<i>Transformasi ERD ke LRS</i>	33
4.2.2.3	Logical Record Structure (LRS)	34
4.2.2.4	Tabel.....	35
4.2.2.5	Spesifikasi Basis Data.....	38
4.2.2.6	<i>Class Diagram</i>	45
4.2.2.7	<i>Sequence Diagram</i>	46
4.2.2.8	<i>Deployment Diagram</i>	64
4.2.3	Tahap Pemodelan Proses.....	65
4.2.3.1	Identifikasi Kebutuhan	65
4.2.3.2	<i>Package Diagram</i>	70
4.2.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	70
4.2.3.4	Deskripsi <i>Use Case</i>	73
4.2.4	Tahap Pembentukan Aplikasi	84
4.2.4.1	Struktur Tampilan	84
4.2.4.2	Rancangan Layar.....	85
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN		106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Siklus Pengembangan Sistem	11
Gambar 3.2 Tahapan Model RAD	14
Gambar 3.3 Kerangka Penelitian	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk secara langsung	26
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk secara tidak langsung	27
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan	28
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	32
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke LRS	33
Gambar 4.8 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	34
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i>	45
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	46
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori	47
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk.....	48
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Entry Biaya Antar	49
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kurir	50
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembeli	51
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan	52
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	53
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengantaran.....	54
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Entry Nota Jual	55
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan Web.....	56
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan di Toko.....	57
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pembeli	58
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Login Pembeli.....	59
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	60

Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	61
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	62
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengantaran	63
Gambar 4.28 <i>Deployment Diagram</i>	64
Gambar 4.29 <i>Package Diagram</i>	70
Gambar 4.30 <i>Use Case Diagram</i> Pendataan.....	70
Gambar 4.31 <i>Use Case Diagram</i> Penjualan di Web.....	71
Gambar 4.32 <i>Use Case Diagram</i> Penjualan di Toko.....	71
Gambar 4.33 <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	72
Gambar 4.34 <i>Use Case Diagram</i> Pembeli	72
Gambar 4.35 Struktur Tampilan	84
Gambar 4.36 Rancangan Layar Login Admin	85
Gambar 4.37 Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	85
Gambar 4.38 Rancangan Layar Menu Kategori	86
Gambar 4.39 Rancangan Layar Edit Kategori	86
Gambar 4.40 Rancangan Layar Menu Produk.....	87
Gambar 4.41 Rancangan Layar Edit Produk.....	87
Gambar 4.42 Rancangan Layar Menu Biaya Antar	88
Gambar 4.43 Rancangan Layar Edit Biaya Antar.....	88
Gambar 4.44 Rancangan Layar Menu Kurir.....	89
Gambar 4.45 Rancangan Layar Edit Kurir	89
Gambar 4.46 Rancangan Layar Lihat Pesanan	90
Gambar 4.47 Rancangan Layar Detail Pesanan	90
Gambar 4.48 Rancangan Layar Menu Lihat Pembayaran	91
Gambar 4.49 Rancangan Layar Menu Cetak Pembayaran	91
Gambar 4.50 Rancangan Layar Menu Pengantaran.....	92
Gambar 4.51 Rancangan Layar Menu Nota Jual	92
Gambar 4.52 Rancangan Layar Tambah Nota.....	93
Gambar 4.53 Rancangan Layar Cetak Nota.....	93
Gambar 4.54 Rancangan Layar Laporan Penjualan Web	94
Gambar 4.55 Rancangan Layar Laporan Penjualan di Toko	94

Gambar 4.56 Rancangan Layar Menu Utama Pembeli.....	95
Gambar 4.57 Rancangan Layar Login Pembeli	95
Gambar 4.58 Rancangan Layar Registrasi Pembeli.....	96
Gambar 4.59 Rancangan Layar Halaman Utama Pembeli.....	96
Gambar 4.60 Rancangan Layar Entry Pesanan	97
Gambar 4.61 Rancangan Layar Keranjang pembeli	97
Gambar 4.62 Rancangan Layar Checkout Pesanan Pembeli	98
Gambar 4.63 Rancangan Layar Data Pembayaran Pembeli	98
Gambar 4.64 Rancangan Layar Entry Pembayaran Pembeli	99
Gambar 4.65 Rancangan Layar Lihat Riwayat Pesanan Pembeli.....	99
Gambar 4.66 Rancangan Layar Lihat Pengantaran.....	100
Gambar 4.67 Rancangan Layar Lihat Detail Pengantaran.....	100



DAFTAR TABEL






	Halaman
Tabel 4.1 Admin.....	35
Tabel 4.2 Pembeli.....	35
Tabel 4.3 Pesanan.....	35
Tabel 4.4 Isi.....	36
Tabel 4.5 Produk	36
Tabel 4.6 Kategori.....	36
Tabel 4.7 Jual	36
Tabel 4.8 Nota Jual	36
Tabel 4.9 Pembayaran.....	37
Tabel 4.10 Pengantaran.....	37
Tabel 4.11 Kurir.....	37
Tabel 4.12 Biaya Antar	37
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Admin.....	38
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	38
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	39
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Isi.....	40
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Produk	41
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	41
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Jual	42
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Nota Jual.....	42
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	43
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Pengantaran	43
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Sopir	44
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Biaya Antar	44

DAFTAR LAMPIRAN




	Halaman
Lampiran A-1 Nota Pembelian	107
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	108
Lampiran A-3 Surat Jalan	108
Lampiran B-1 Data Pesanan.....	110
Lampiran B-2 Data Barang	111
Lampiran C-1 Laporan Penjualan Web	113
Lampiran C-2 Laporan Penjualan di Toko	113
Lampiran C-3 Bukti pembayaran.....	114
Lampiran C-4 Nota Jual	114
Lampiran D-1 Data Pembeli	116
Lampiran D-2 Data Kategori	116
Lampiran D-3 Data Produk.....	117
Lampiran D-4 Data Biaya Pengantaran	117
Lampiran D-5 Data Sopir	118
Lampiran D-6 Data Pesanan	118
Lampiran D-7 Data Pembayaran.....	119
Lampiran D-8 Data Pengantaran.....	119
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	121
Lampiran E-2 Surat Balasan Tempat Riset	122
Lampiran E-3 Surat Selesai Riset	123
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan Skripsi	125
Lampiran G Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi	127
Lampiran H Biodata.....	129

DAFTAR SIMBOL

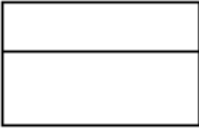


1. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Start Point/Status Awal	Status awal dimulainya aktivitas pada sebuah activity diagram
	End Point/Status Akhir	Status akhir pada sebuah activity diagram
	Activity/Aktivitas	Penggambaran aktivitas pada sebuah sistem yang diawali dengan kata kerja
	Desicion/Percabangan	Asosiasi percabangan yang dimana jika aktivitas terdapat lebih dari satu pilihan
	Control Flow	Urutan perpindahan pada sebuah aktivitas






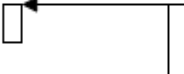
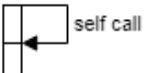
2. Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	orang, proses atau sistem yang berinteraksi pada sebuah sistem informasi
	Use Case	Suatu fungsionalitas pada sebuah sistem sebagai suatu unit-unit untuk saling bertukar pesan antar unit atau aktor dengan menggunakan kata kerja
	Association	interaksi atau komunikasi yang terjadi antara aktor dan use case

3. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Class	suatu kelas pada struktur sistem
	Association	Relasi yang menghubungkan antarkelas pada
	Generalization	Relasi antarkelas dengan generalisasi-spesialisasi

4. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	seseorang ,suatu perangkat atau sistem yang melakukan interaksi pada sebuah sistem.
	Boundary	Interaksi yang terjadi pada satu aktor atau lebih pada sebuah sistem dengan memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada sekitarnya.
	Control	Penggambaran perilaku sistem dan dinamika dari sebuah sistem yang berguna untuk mengatur, mengontrol dan mengkoordinasikan serta mengontrol alur kerja dari sebuah sistem.
	Entity	Penggambaran suatu informasi yang disimpan oleh sistem struktur data dari sebuah sistem.
	Object Message	Menunjukkan hubungan aktor objek atau mengambarkan pesan yang menunjukkan sebuah urutan pada kejadian yang terjadi.
	Return Message	Penggambaran suatu objek atau pesan yang menunjukkan urutan kejadian yang sedang terjadi.
	Message to Self	Menunjukkan suatu objek itu sendiri atau pesan yang mengambarkan urutan pada kejadian yang sedang terjadi