

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN
PEMASARAN BERBASIS WEB PADA USAHA KERIPIK SINGKONG
Q'SUKA PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI



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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN
PEMASARAN BERBASIS WEB PADA USAHA KERIPIK SINGKONG
Q'SUKA PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
*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
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500046
Nama : Nily Susanti
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
DAN PEMASARAN BERBASIS WEB PADA USAHA
KERIPIK SINGKONG Q'SUKA PANGKALPINANG
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata di dalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 18 Juli 2023



Nily Susanti

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

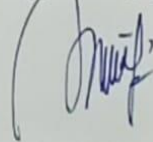
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN
PEMASARAN BERBASIS WEB PADA USAHA KERIPIK SINGKONG
Q'SUKA PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nily Susanti
1922500046

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 20 Juli 2023

Anggota Penguji



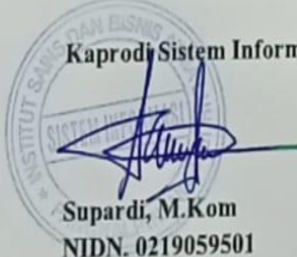
Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801

Dosen Pembimbing



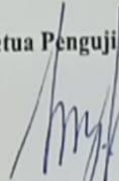
Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN. 0216107102

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 26 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Eddy Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan program studi strata 1 (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 takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Andri Suseno dan Ibu Rominah selaku orang tua saya. Dan adik saya yang saya sayangi
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 FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
8. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang sudah berkenan memberikan pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan
10. Saudara dan sahabat-sahabatku angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral dan membantu selama pengerjaan skripsi
11. Terima kasih juga untuk AG yang sudah memberikan dorongan dan menjadi *support system* selama mengerjakan skripsi ini
12. Ibu Robuan selaku pemilik Usaha Keripik Singkong Q'Suka

13. Serta keluarga, tetangga dan para kerabat yang telah memberikan dukungan dan nasihat sehingga saya termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Pangkalpinang, 18 Juli 2023

Penulis



ABSTRACT

Keripik Singkong Q'Suka Pangkalpinang is one of the cassava chip businesses that has been around for a long time, but is not well known to the wider community. The reason is because the marketing of cassava chips has not been widespread and is only word of mouth. Another obstacle which is also a separate reason is that there are already many sellers of cassava chips in the Pangkalpinang area, so that a new innovation is needed in marketing this product. In addition to obstacles in marketing, this cassava chip business also still uses manual recording in making sales reports, so this is prone to damage, redundancies and even data loss. The transaction process must also come directly to the point of sale so that it is still less effective. Given this problem, the authors formulate the research objective, namely to create a web-based system that can later support the ordering and marketing process in the Q'Suka Pangkalpinang Cassava Chips business. The method used is Rapid Application Development (RAD) and uses the Unified Modeling Language (UML) which is used as a tool. Research sources are taken through data collection methods such as observation and interviews. With the existence of an ordering and marketing information system, it is hoped that it will be able to help the cassava chip business owner to become more recognized and to facilitate the transaction process.

Keywords: Ordering, Marketing, Rapid Application Development (RAD), Cassava Chips



ABSTRAK

Keripik Singkong Q'Suka Pangkalpinang adalah salah satu usaha keripik singkong yang sudah cukup lama, namun belum terlalu diketahui masyarakat luas. Alasannya karena pemasaran keripik singkong ini belum tersebar luas dan hanya dari mulut ke mulut. Kendala lain yang juga menjadi alasan tersendiri yaitu sudah banyaknya para penjual keripik singkong di wilayah Pangkalpinang, sehingga memerlukan sebuah inovasi baru dalam memasarkan produk ini. Selain kendala di dalam pemasaran, usaha keripik singkong ini juga masih menggunakan pencatatan manual dalam membuat laporan penjualannya, sehingga hal ini rentan terjadinya kerusakan, redundansi bahkan kehilangan data. Proses transaksinya juga harus datang langsung ke tempat penjualan sehingga masih kurang efektif. Dengan adanya permasalahan ini maka penulis merumuskan tujuan penelitiannya yaitu membuat sebuah sistem berbasis web yang nantinya bisa mendukung proses pemesanan dan pemasaran yang ada pada usaha Keripik Singkong Q'Suka Pangkalpinang. Metode yang digunakan yaitu *Rapid Application Development* (RAD) dan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang digunakan sebagai alat bantu. Sumber penelitian diambil melalui metode pengumpulan data seperti observasi dan wawancara. Dengan adanya sebuah sistem informasi pemesanan dan pemasaran ini maka diharapkan mampu membantu pemilik usaha keripik singkong ini agar semakin dikenal serta dapat mempermudah proses bertransaksi.

Kata Kunci : Pemesanan, Pemasaran, *Rapid Application Development* (RAD), Keripik Singkong



DAFTAR ISI




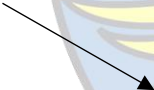

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Teori Pendukung.....	5
2.1.1 Definisi Perancangan	5
2.1.2 Definisi Sistem Informasi	5
2.1.3 Pengertian Pemesanan	5
2.1.4 Pengertian Pemasaran	6
2.1.5 Pengertian Usaha	6
2.1.6 Pengertian Web.....	6
2.2 Model dan Metode.....	6
2.2.1 Definisi Model Rapid Application Development (RAD)	6
2.2.2 OOAD (Object Oriented Analysis And Design)	8

2.3	Tools Pengembangan Sistem	8
2.3.1	Unified Modeling Language (UML)	8
2.4	Perancangan Basis Data.....	10
2.5	Perangkat Lunak Pendukung	11
2.6	Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	15
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	16
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	17
3.4	Kerangka Penelitian.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....		19
4.1	Tinjauan Objek Penelitian	19
4.1.1	Sejarah Organisasi	19
4.1.2	Struktur Organisasi	19
4.1.3	Tugas dan Wewenang	20
4.2	Fase Requirement Planning	21
4.2.1	Analisa Proses Bisnis.....	21
4.2.2	Activity Diagram	22
4.3	Identifikasi Kebutuhan.....	26
4.4	Fase <i>User Design</i>	29
4.4.1	<i>Package Diagram</i>	29
4.5	Rancangan Basis Data	34
4.5.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	34
4.5.2	Transformasi ERD Ke LRS	35
4.5.3	<i>Logical Record Structured (LRS)</i>	36
4.6	Tabel	37
4.6.1	Spesifikasi Basis Data.....	39
4.7	Rancangan Antar Muka	43
4.8	Struktur Tampilan	45
4.9	Rancangan Layar.....	46
4.10	<i>Sequence Diagram</i>	57


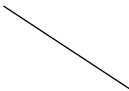

BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN	74
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKKAN	75
LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN MASUKKAN	77
LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN	82
LAMPIRAN E	84
LAMPIRAN F	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN G	89
LAMPIRAN H	91





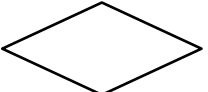
DAFTAR SIMBOL
Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari sebuah aksi.
3		<i>Decision Aktiviti</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
4		<i>Line Conector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya.
5		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.


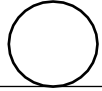



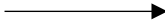
Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	 Actor	<i>Actor</i>	Orang yang melakukan proses serta menjalankan sistem yang nanti akan di rancang.
2		<i>Association</i>	Garis yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Entitas</i>	Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2		<i>Connection</i>	Hubungan antara <i>entity</i> dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi.
3		<i>Relasi</i>	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak.

Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1	 <p style="text-align: center;">Actor</p>	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Garis yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antar boundary dengan table.
5		<i>A Focus Of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message.
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Model <i>Rapid Application Development</i>	7
Gambar 3. 1	Kerangka Penelitian	18
Gambar 4. 1	Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4. 2	<i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan.....	22
Gambar 4. 3	<i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman	23
Gambar 4. 4	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	23
Gambar 4. 5	<i>Package Diagram</i>	29
Gambar 4. 6	<i>Use Case Diagram</i> Admin	229
Gambar 4. 7	<i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	29
Gambar 4. 8	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	34
Gambar 4. 9	Transformasi ERD ke LRS	35
Gambar 4. 10	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	36
Gambar 4. 11	Gambar Struktur Tampilan.....	45
Gambar 4. 12	Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	46
Gambar 4. 13	Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard</i>	46
Gambar 4. 14	Rancangan Layar Data Pelanggan.....	47
Gambar 4. 15	Rancangan Data Metode Pembayaran.....	47
Gambar 4. 16	Rancangan Layar Barang	48
Gambar 4. 17	Rancangan Layar Tambah Barang	48
Gambar 4. 18	Rancangan Layar Edit Barang.....	49
Gambar 4. 19	Rancangan Layar Data Halaman Lihat Pesanan	49
Gambar 4. 20	Rancangan Layar Data Halaman Detail Pesanan	50
Gambar 4. 21	Data Halaman Lihat Pembayaran.....	50
Gambar 4. 22	Rancangan Layar Data Halaman Lihat Pengiriman.....	51
Gambar 4. 23	Rancangan Layar Data Halaman Laporan Penjualan.....	51
Gambar 4. 24	Rancangan Layar Halaman Utama.....	52
Gambar 4. 25	Rancangan Layar Halaman <i>Registrasi</i> Pelanggan	52
Gambar 4. 26	Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Pelanggan	53
Gambar 4. 27	Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pesanan	53
Gambar 4. 28	Rancangan Layar Keranjang Pelanggan	54
Gambar 4. 29	Rancangan Layar Pembayaran	54
Gambar 4. 30	Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran	55
Gambar 4. 31	Rancangan Layar Detail Pengiriman.....	55
Gambar 4. 32	Rancangan Layar Detail Riwayat Pesanan.....	56
Gambar 4. 33	<i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Admin	57
Gambar 4. 34	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	57
Gambar 4. 35	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	58
Gambar 4. 36	<i>Sequence Diagram</i> Pengiriman.....	59
Gambar 4. 37	<i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	60
Gambar 4. 38	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	61
Gambar 4. 39	<i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pelanggan.....	62
Gambar 4. 40	<i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Pelanggan	63
Gambar 4. 41	<i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Pesanan	64

Gambar 4. 42	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	65
Gambar 4. 43	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	66
Gambar 4. 44	<i>Class Diagram</i>	67
Gambar 4. 45	<i>Deployment Diagram</i>	68



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1	Tabel Admin	37
Tabel 4. 2	Tabel Pelanggan	37
Tabel 4. 3	Tabel Pemesanan.....	37
Tabel 4. 4	Tabel Pembayaran.....	37
Tabel 4. 5	Tabel Barang	38
Tabel 4. 6	Tabel Pengiriman.....	38
Tabel 4. 7	Tabel Metode Pembayaran.....	38
Tabel 4. 8	Tabel Ada.....	38
Tabel 4. 9	Spesifikasi Basis Data Pelanggan	39
Tabel 4. 10	Spesifikasi Basis Data Pemesanan	40
Tabel 4. 11	Spesifikasi Basis Data Pembayaran	40
Tabel 4. 12	Spesifikasi Basis Data Barang	41
Tabel 4. 13	Spesifikasi Basis Data Pengiriman	41
Tabel 4. 14	Spesifikasi Basis Data Metode Pembayaran.....	42
Tabel 4. 15	Spesifikasi Basis Data Ada	42

