

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BUTIK  
CLAW.ID KOBA MENGGUNAKAN MODEL RAD**

**SKRIPSI**



Oleh:

**CLAUDIA CINTIA**

**1922500070**

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

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BUTIK  
CLAW.ID KOBA 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 : 1922500070

Nama : Claudia Cintia

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BUTIK  
CLAW.ID KOBANENGGUNAKA 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, 2023



Claudia Cintia

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI ECOMMERCE PADA BUTIK  
CLAW.ID KOBA MENGGUNAKAN MODEL RAD**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Claudia Cintia**  
**1922500070**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal, 21 Juli 2023

**Anggota Penguji**



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

**Dosen Pembimbing**



**Hamidah, M.Kom**  
**NIDN. 0226078302**

**Kaprodi Sistem Informasi**



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

**Ketua Penguji**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal, 28 Juli 2023

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



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi ini dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur

Penelitian ini, dengan judul **“SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BUTIK CLAW.ID KOBA MENGGUNAKAN MODEL RAD”** di buat agar dapat membantu *owner* Butik Claw.id dalam penjualan serta penataan jumlah stok barang, sehingga mempermudah transaksi penjualan pada Butik Claw.id. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metodologi *Object Oriented Analysis Design (OOAD)* dengan metode penelitian *RAD (rapid application development)*”.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menemui berbagai kesulitan dan kendala, akan tetapi Alhamdulillah atas dukungan keluarga dan sahabat serta dari orang-orang terdekat, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Sehubungan dengan itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
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 Hamidah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.

9. Keluarga yang telah memberikan doa dan bantuan finansial untuk menyelesaikan laporan skripsi.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya rekan-rekan Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 21 Juni 2023

Penulis



## ABSTRAKSI

Butik Claw.id merupakan butik yang berada dibidang fashion wanita dan pria yang memiliki banyak model, warna, dan motif yang braneka macam. Semua produk pakaian yang dijual di Butik Claw.id merupakan produk pakaian premium dengan kualitas import. Instagram merupakan media promosi penjualannya, Butik Claw.id masih melakukan transaksi secara manual, hal itu menyebabkan sistem penjualannya menjadi kurang lancar. Karena banyak permintaan dari pelanggan Butik Claw.id membutuhkan sistem penjualan yang lebih baik. Penulis membuat aplikasi e-commerce ini dengan model RAD (Rapid Application Development). Dari hasil penelitian ini menghasilkan sistem berorientasi objek yang dibuat menggunakan model RAD (Rapid Application Development). Dengan menggunakan sistem yang teratur maka akan menghasilkan web e-commerce yang mencatat penjualan baju secara efisien dan langsung tersimpan didalam data yang ada sehingga meminimalisir adanya kesalahan. Program ini dapat menghasilkan pembukuan yang efisien dan laporan serta pemberitahuan ketika stok produk sudah habis.

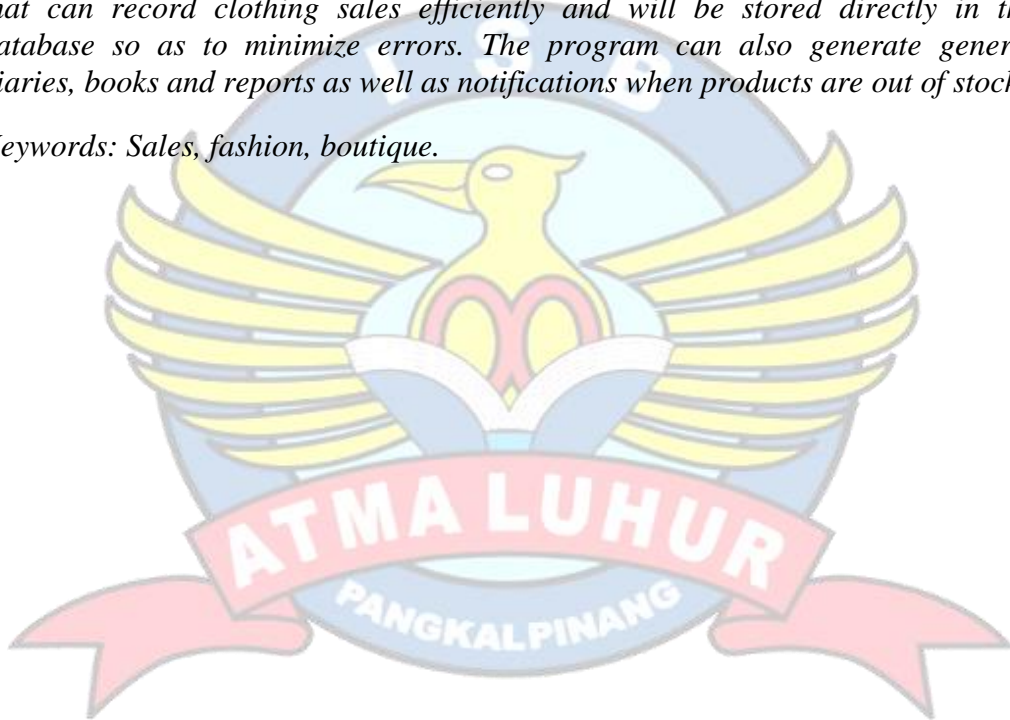
Kata Kunci: Penjualan, fashion, butik.



## ABSTRACT

*Claw.id boutique is a boutique in the field of women's and men's fashion that has many different models, colors and motifs. All clothing products sold at the Claw.id Boutique are premium clothing products with imported quality. Instagram is a media for sales promotion, Claw.id Boutique still conducts transactions manually, which causes the sales system to be less smooth. Due to the many requests from customers, the Claw.id boutique requires a better sales system. The author makes this web-based application using the RAD (Rapid Application Development) method. This research resulted in an object-oriented system design created using the RAD (Rapid Application Development) modeling language. With this systematic system, it will be able to produce an application that can record clothing sales efficiently and will be stored directly in the database so as to minimize errors. The program can also generate general diaries, books and reports as well as notifications when products are out of stock.*

*Keywords: Sales, fashion, boutique.*





## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGHANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Sistem Infomasi .....	5
2.1.1 Pengertian Sistem .....	5
2.2.1 Pengertian informasi .....	5
2.3.1 Pengertian E-COMMERCE.....	5
2.4.1 Pengertian Butik .....	5
2.2 Model RAD (Rapid Application Development) .....	6
2.2.1 <i>Metode</i> Pengembangan Perangkat Lunak <i>Berorientasi Objek</i> .....	8
2.2.2 <i>Tool</i> Pengembangan Perangkat Lunak ( <i>UML</i> ) .....	8
2.3 Pengertian <i>Website</i> .....	11
2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	11

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Model Pengembangan Sistem .....	13
3.2	Metode Pengembangan Sistem .....	15
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	15

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Tinjauan Umum .....	16
4.1.1	Sejarah Singkat Butik Claw.id.....	16
4.1.2	Struktur Organisasi.....	17
4.1.3	Jabatan Tugas Dan Wewenang.....	17
4.2	Analisa Permasalahan Model RAD .....	18
4.2.1	Proses Bisnis .....	18
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	20
4.2.3	Analisa Dokumen keluaran.....	25
4.2.4	Analisa Masukan.....	26
4.3	Analisa Kebutuhan.....	28
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan.....	28
4.3.2	<i>Package Diagram</i> .....	31
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i> .....	32
4.3.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> .....	34
4.4	Desain Logis ( <i>Logical Design</i> ) .....	39
4.4.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	39
4.4.2	Transformasi ERD ke LRS .....	40
4.4.3	LRS ( <i>Logical Relational Structure</i> ).....	41
4.4.4	Tabel LRS ( <i>Logical Record Srtuktur</i> ) .....	42
4.4.5	Spesifikasi Basis Data.....	44
4.5	Desain Fisik ( <i>Physical Design</i> ).....	50
4.5.1	Rancangan Keluaran .....	50
4.5.2	Rancangan Masukan .....	51
4.6	Struktur Tampilan .....	54

4.7 Rancangan Layar.....	55
4.7.1 Sequence Diagram.....	68
4.8 Class Diagram.....	85
4.9 Develomen Diagram.....	86

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN A.....</b>	<b>90</b>
------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN B.....</b>	<b>93</b>
------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN C.....</b>	<b>98</b>
------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN D.....</b>	<b>101</b>
------------------------	------------

<b>LAMPIRAN E.....</b>	<b>108</b>
------------------------	------------

<b>LAMPIRAN F.....</b>	<b>110</b>
------------------------	------------

<b>LAMPIRAN G.....</b>	<b>114</b>
------------------------	------------

<b>LAMPIRAN H.....</b>	<b>115</b>
------------------------	------------



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 4.2 Activity Diagram Pencatatan Stok Produk.....	20
Gambar 4.3 Activity Diagram Pencatatan Kategori Produk.....	21
Gambar 4.4 Activity Diagram Penjualan Produk Secara Langsung.....	22
Gambar 4.5 Activity Diagram Penjualan Produk Secara Tak Langsung.....	23
Gambar 4.6 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	24
Gambar 4.7 Package Diagram.....	31
Gambar 4.8 Use Case Diagram Admin.....	32
Gambar 4.9 Use Case Diagram Pelanggan.....	33
Gambar 4.10 ERD (Entity Relationship Diagram).....	39
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS.....	40
Gambar 4.12 LRS (Logical Relational Structure).....	41
Gambar 4.13 Struktur Tampilan.....	54
Gambar 4.14 Halaman Rancangan Layar Login.....	55
Gambar 4.15 Halaman Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	55
Gambar 4.16 Halaman Rancangan Layar Data Produk.....	56
Gambar 4.17 Halaman Rancangan Layar Tambah Produk.....	56
Gambar 4.18 Halaman Rancangan Layar Data Kategori.....	57
Gambar 4.19 Halaman Rancangan Layar Tambah Kategori.....	57
Gambar 4.20 Halaman Rancangan Layar Ekspedisi.....	58
Gambar 4.21 Halaman Rancangan Layar Tambah Ekspedisi.....	58
Gambar 4.22 Halaman Rancangan Layar Data Pelanggan.....	59
Gambar 4.23 Halaman Rancangan Layar Data Pemesanan.....	59
Gambar 4.24 Halaman Rancangan Layar Lihat Data Pembayaran.....	60
Gambar 4.25 Halaman Rancangan Layar Lihat Data Pengiriman.....	60
Gambar 4.26 Halaman Rancangan Layar Tambah Pengiriman.....	61
Gambar 4.27 Halaman Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	61
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Utama Website.....	62
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Utama Website Pelanggan.....	62

Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Utama Register.....	63
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Login Pelanggan.....	63
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Pesan Produk.....	64
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Keranjang.....	64
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Checkout Pelanggan.....	65
Gambar 4.35 Gambar Rancangan Layar Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	66
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Histori Pesanan.....	67
Gambar 4.37 Gambar Sequence Diagram Login Admin.....	68
Gambar 4.38 Gambar Sequence Diagram Entry Kategori.....	69
Gambar 4.39 Gambar Sequence Diagram Entry Produk.....	70
Gambar 4.40 Gambar Sequence Diagram Entry Ekspedisi.....	71
Gambar 4.41 Gambar Diagram Lihat Data Pelanggan.....	72
Gambar 4.42 Gambar Sequence Diagram Lihat Pesanan.....	73
Gambar 4.43 Gambar Sequence Diagram Lihat Pembayaran.....	74
Gambar 4.44 Gambar Sequence Diagram Pengiriman.....	75
Gambar 4.45 Gambar Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	76
Gambar 4.46 Gambar Sequence Diagram Buat Akun Pelanggan.....	77
Gambar 4.47 Gambar Sequence Diagram Login Pelanggan.....	78
Gambar 4.48 Gambar Sequence Diagram Lihat Produk.....	79
Gambar 4.49 Gambar Sequence Diagram Entry Pesanan.....	80
Gambar 4.50 Gambar Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	81
Gambar 4.51 Gambar Sequence Diagram Lihat Histori Pesanan.....	82
Gambar 4.52 Gambar Sequence Diagram Admin Lihat Pembayaran.....	83
Gambar 4.53 Gambar Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	84
Gambar 4.54 Gambar Class Diagram.....	85
Gambar 4.55 Gambar Develoment Diagram.....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin .....	42
Tabel 4. 2 Tabel pelanggan .....	42
Tabel 4. 3 Tabel pesanan.....	42
Tabel 4. 4 Tabel ekspedisi.....	42
Tabel 4. 5 Tabel pilih .....	43
Tabel 4. 6 Tabel produk .....	43
Tabel 4. 7 Tabel kategori .....	43
Tabel 4. 8 Tabel pembayaran.....	43
Tabel 4. 9 Tabel pengiriman .....	43
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data admin.....	44
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data pelanggan .....	45
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data pelanggan .....	45
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data ekspedisi .....	46
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data pilih.....	47
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data produk.....	47
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data kategori.....	48
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data pembayaran .....	49
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data pengiriman.....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Analisa Keluaran	
Lampiran A- 1 Laporan Penjualan.....	91
Lampiran A- 2 Bukti Pembayaran .....	92
Lampiran B Analisa Masukan	
Lampiran B- 1 Data Produk .....	94
Lampiran B- 2 Data Pelanggan .....	95
Lampiran B- 3 Data Kategori.....	96
Lampiran B- 4 Data Pesanan.....	97
Lampiran C Rancangan Keluaran	
Lampiran C- 1 Cetak Pesanan.....	99
Lampiran C- 2 Laporan Penjualan .....	100
Lampiran D Rancangan Masukan	
Lampiran D- 1 Data Pelanggan.....	102
Lampiran D- 2 Data Produk.....	103
Lampiran D- 3 Data Ekspedisi.....	104
Lampiran D- 4 Data Kategori .....	105
Lampiran D- 5 Data Pembayaran.....	106
Lampiran D- 6 Data Pesanan.....	107

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



**Start Point / Awal** adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas.



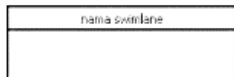
**End Point / Final** adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.



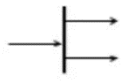
**Activit / Aktivitas** adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem.



**Decision / Percabangan** adalah simbol dimana lebih dari satu aktifitas digabungkan menjadi satu .



**Swimlane** menggambarkan pembagian pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



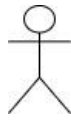
**Join / Penggabungan** adalah simbol penggabungan lebih dari satu aktifitas.



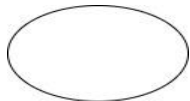
**Transition State** menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



### Simbol *Use Case Diagram*



**Actor** menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).

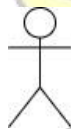


**Use Case** menggambarkan fungsionalitas dari suatu system, sehingga pengguna system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun.

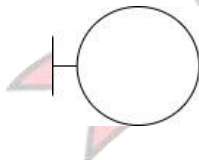


**Associations** menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*.

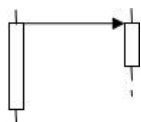
### Simbol *Sequence Diagram*



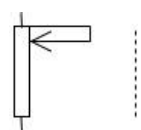
**Actor** menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system.



**Boundary** menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



**Object Message** menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



**Message to Self** menggambarkan pesan atau hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



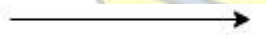
**Object** menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



**Control** mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario.



**Entity** adalah simbol yang digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan dan biasanya untuk menangani informasi yang akan disimpan.

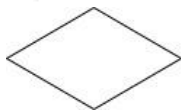


**Message** adalah simbol yang digunakan untuk spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

**Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)**



**Entitas** merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.



**Relationship** merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas



**Garis** yang menghubungkan entitas dengan relationship.

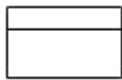
### Simbol *Class Diagram*



**Generaliziaton** Hubungan dimana objek anak (*descendant*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).



**Nary Association** Upaya untuk menghindari asosiasi yang lebih menjadi 2 objek.



**Class** Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut sert operasi yang sama.



**Collaboration** Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilak suatu hasil yang terukur bagi sebuah actor.

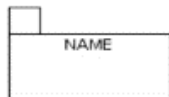


**Realiazantion** Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

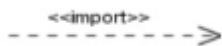


**Dependency** Hubungan dinama perubahan yang terjadi pada suatu sistem mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padan elemen yang tidak mandiri.

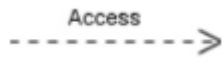
### Simbol *Package Diagram*



**Package** merupakan sebuah bungkusn dari satu atau lebih komponen.

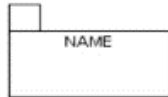


**Import** Suatu *dependency* yang mengindikasikan ini tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.

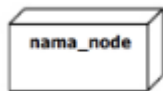


**Access** Suatu *dependency* yang ngindikasikan tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada sumber paket.

### Simbol *Deployment Diagram*



**Package** merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.



**Node** merupakan Node biasa mengacu pada (*hardware*), perangkat lunak yang tidak di buat sendiri (*software*), jika didalam node disertakan komponen yang lebih didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



**Dependency** merupakan kebergantungan yang arah panah node yang dipakai.



**Link** merupakan *link* menggunakan relasi antar node.

