

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
WIRIATAMA PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI



Oleh:

Claudio Khelvin

1922500086

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

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
WIRIATAMA PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI

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



Oleh :

Claudio Khelvin

1922500086

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

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500086

Nama : CLAUDIO KHELVIN

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA
WIRIATAMA PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL *RAPID APLICATION DEVELOPMENT* (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, 17 Juli 2023



(Claudio Khelvin)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

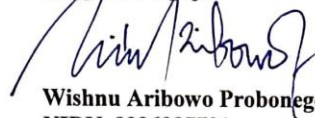
SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA WIRIATAMA PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Claudio Khelvin
1922500086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Juli 2023

Anggota Penguji



Wishnu Aribowo Probonogoro, M.Kom
NIDN. 0226037701

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Ketua Penguji



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

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 Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, 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.

Penulis menyadari 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 dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang 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 Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Kakak Berwin Thamrin Pemilik Usaha Wiriatama

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

Pangkalpinang, 20 Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

WIRIATAMA merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan elektronik yang saat ini berupaya untuk mempertahankan omset penjualannya dan meningkatkan penjualan agar bisa bersaing dalam penjualan elektronik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada toko WIRIATAMA menunjukkan beberapa kendala dalam proses bisnis penjualannya seperti tingkat pemasaran yang digunakan masih kurang efektif, dimana untuk pemasaran produk di toko ini hanya terpusat pada lokasi dan mengandalkan kedatangan pelanggan dan pencatatan penjualannya masih bersifat manual dengan menggunakan buku. Dari permasalahan tersebut, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sistem penjualan elektronik menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) Sedangkan untuk bahasa pemrograman serta database yang digunakan adalah PHP dan MYSQL. Hasil penelitian ini berupa sistem penjualan toko online yang dapat digunakan oleh usaha WIRIATAMA untuk mempermudah konsumen dalam melihat informasi produk yang dibutuhkan, serta pemrosesan datanya dapat tersimpan secara terpusat dan terintegrasi sehingga pemasaran produk dapat dilakukan secara online

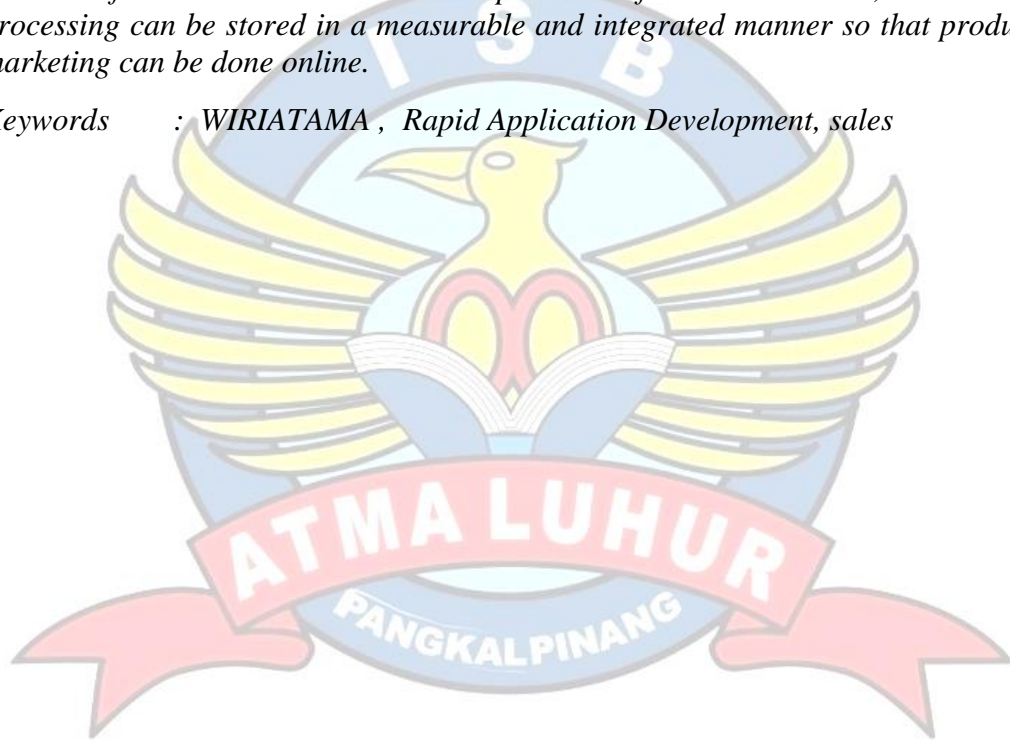
Keywords : WIRIATAMA, *Rapid Application Development* , penjualan



ABSTRAK

WIRIATAMA is a store engaged in electronic sales which is currently trying to maintain its sales turnover and increase sales in order to compete in electronic sales. Based on the results of observations made at the WIRIATAMA store, it shows several obstacles in the sales business process, such as the level of marketing used that is still ineffective, where product marketing at this store only emphasizes location and relies on the arrival of customers and records sales, which are still manual using a book. Based on these problems, research was carried out which aimed to produce an electronic sales system using the Rapid Application Development (RAD) method. Meanwhile, the programming languages and databases used were PHP and MYSQL. The results of this study are in the form of an online store sales system that can be used by WIRIATAMA businesses to make it easier for consumers to view the product information needed, and data processing can be stored in a measurable and integrated manner so that product marketing can be done online.

Keywords : WIRIATAMA , Rapid Application Development, sales



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan masalah	2
1.3. Ruang lingkup/Batasan Masalah	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	2
1.5. Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Teori Pendukung Penelitian	4
2.1.1 Sistem	4
2.1.2 Informasi	4
2.1.3 Penjualan	4
2.1.4 Web	4
2.1.5 Model Rapid Application Development (RAD)	5
2.2. Tools	6
2.3. Penelitian terdahulu yang serupa	9

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Sistem	11
3.2. Metode Pengembangan Sistem	12
3.3. Tool	12

3.4. Kerangka Penelitian	14
--------------------------------	----

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Sejarah WIRIATAMA	15
4.2 Struktur Organisasi	15
4.3 Tugas dan Wewenang	16
4.4 Requirements Planning	16
4.4.1 Pengumpulan Data	16
4.4.2 Proses Bisnis Sistem Berjalan	16
4.4.3 Activity Diagram	18
4.4.4 Analisa Dokumen	20
4.4.4.1 Analisa Keluaran	21
4.4.4.2 Analisa Masukan	22
4.5 User Design	22
4.5.1 Indefikasi Kebutuhan	22
4.5.2 Package <i>Diagram</i>	26
4.5.3 Use Case <i>Diagram</i>	26
4.5.4 Deskripsi Use Case <i>Diagram</i>	27
4.5.4.1 Deskripsi Use Case Diagram Berdasarkan Admin	27
4.5.4.2 Deskripsi Use Case Diagram Berdasarkan Pembeli ...	30
4.5.5 Entity Relationship <i>Diagram</i> (ERD)	31
4.5.6 Transformasi ERD ke LRS	32
4.5.7 Logical Record Structure (LRS)	33
4.5.8 Tabel.....	34
4.5.9 Spesifikasi Basis Data	35
4.5.10 Rancangan Antarmuka	40
4.5.10.1 Rancangan Antarmuka Keluaran	40
4.5.10.2 Rancangan Antarmuka Masukan	41
4.5.11 Struktur Rancangan	44
4.5.12 Rancangan Layar	45
4.5.13 Sequence Diagram	60
4.5.14 Class Diagram	74
4.5.15 Deployment Diagram	75

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap Rapid Application Development (RAD).....	5
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	14
Gambar 4.1 Gambar struktur organisasi.	15
Gambar 4.2 Activity Diagram Pencatatan Produk.....	18
Gambar 4.3 Activity Diagram Penjualan.....	19
Gambar 4.4 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	20
Gambar 4.5 Package Diagram.....	26
Gambar 4.6 Use case Diagram Admin.....	26
Gambar 4.7 Use case Diagram Pembeli.....	27
Gambar 4.8 ERD Rancangan Sistem Penjualan WIRIATAMA.....	31
Gambar 4.9 Transformasi Rancangan Sistem Penggajian ERD ke LRS.....	32
Gambar 4.10 LRS Rancangan Sistem Penjualan WIRIATAMA.	33
Gambar 4.11 Struktur Rancangan Sistem Penjualan WIRIATAMA.....	44
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Admin.	45
Gambar 4.13 Rancangan Layar Admin Lihat Pembeli.	45
Gambar 4.14 Rancangan Layar Admin Lihat Kategori.....	46
Gambar 4.15 Rancangan Layar Admin Lihat Produk.....	46
Gambar 4.16 Rancangan Layar Admin Lihat Ongkir.....	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Admin Cek Pesanan.....	47
Gambar 4.18 Rancangan layar Admin Cek Pembayaran.....	48
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Admin Lihat Pengiriman.....	48
Gambar 4.20 Rancangan Layar Admin Lihat Laporan Penjualan	49
Gambar 4.21 Rancangan Layar Pembeli Entry Login	49
Gambar 4.22 Rancangan Layar Pembeli Entry Registrasi	50
Gambar 4.23 Rancangan Layar Home Pembeli.....	51
Gambar 4.24 Rancangan Layar Pembeli Pesan Produk	52
Gambar 4.25 Rancangan Layar Keranjang Produk Pembeli.	53
Gambar 4.26 Rancangan Layar Pembeli Checkout	54
Gambar 4.27 Rancangan Layar Data Pembayaran Pembeli	55
Gambar 4.28 Rancangan Layar Data Pembeli Kirim Bukti Pembayaran.....	56
Gambar 4.29 Rancangan Layar Pembeli Lihat About	57
Gambar 4.30 Rancangan Layar Data Pembeli Lihat Pembayaran.....	58
Gambar 4.31 Rancangan Layar Data Pembeli Lihat Pengiriman	59
Gambar 4.32 Sequence Diagram Admin Entry Login.....	60
Gambar 4.33 Sequence Diagram Admin Lihat Pembeli.....	61
Gambar 4.34 Sequence Diagram Admin Entry Kategori.....	62
Gambar 4.35 Sequence Diagram Admin Entry Produk.....	63
Gambar 4.36 Sequence Diagram Admin Entry Ongkir.....	64
Gambar 4.37 Sequence Diagram Admin Lihat Pesanan.....	65
Gambar 4.38 Sequence Diagram Admin Lihat Pembayaran.....	66
Gambar 4.39 Sequence Diagram Admin Entry Pengiriman	67
Gambar 4.40 Sequence Diagram Admin Lihat Laporan Penjualan.....	68

Gambar 4.41 Sequence Diagram Pembeli Entry Register	69
Gambar 4.42 Sequence Diagram Pembeli Entry Login	70
Gambar 4.43 Sequence Diagram Pembeli Entry Pesanan	71
Gambar 4.44 Sequence Diagram Pembeli Entry Pembayaran	72
Gambar 4.45 Sequence Diagram Pembeli Lihat Pembayaran	73
Gambar 4.46 Sequence Diagram Pembeli Lihat Pengiriman	73
Gambar 4.47 Class Diagram Sistem Penjualan WIRIATAMA	74
Gambar 4.48 Deployment Diagram Sistem Penjualan WIRIATAMA	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Admin	34
Tabel 4.2 : Tabel Pembeli	34
Tabel 4.3 : Tabel Pesanan	34
Tabel 4.4 : Tabel Pilih	34
Tabel 4.5 : Tabel Produk	34
Tabel 4.6 : Tabel Kategori	35
Tabel 4.7 : Tabel Pembayaran	35
Tabel 4.8 : Tabel Pengiriman	35
Tabel 4.9 : Tabel Ongkir	35
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	36
Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli	36
Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	37
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	37
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Produk	38
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori	39
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	39
Tabel 4.17 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman	40
Tabel 4.18 : Tabel Spesifikasi Basis Data Ongkir	40

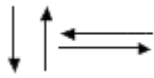
DAFTAR SIMBOL



Star Point menggambarkan awal aktifitas



End Point menggambarkan akhir aktifitas



Connect menggambarkan hubungan aktifitas



Activity menggambarkan proses aktifitas



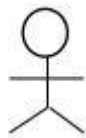
package diagram menggambarkan perkelompokan aktifitas



Association menggambarkan hubungan actor dan user case



Use Case menggambarkan fungsi dari sistem



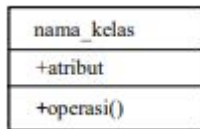
Actor menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi



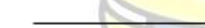
Entity menggambarkan objek dasar yang terkait



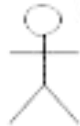
Association menggambarkan garis hubung tiap entity dan relationship



Class menggambarkan nama class, attribute dan method



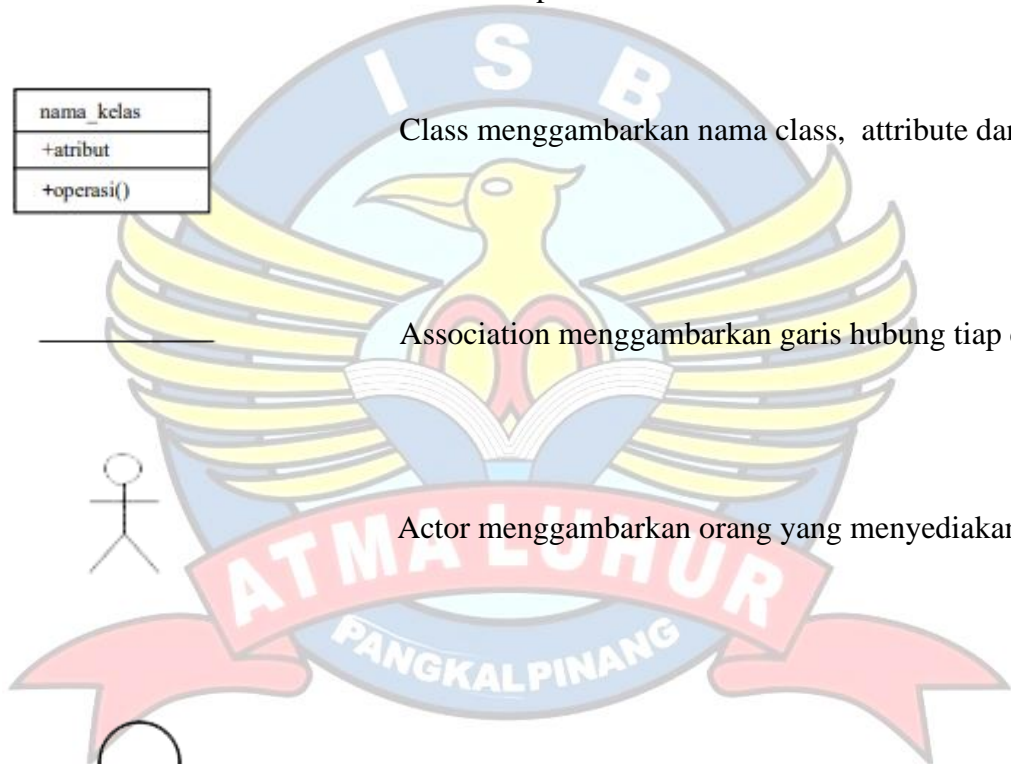
Association menggambarkan garis hubung tiap class



Actor menggambarkan orang yang menyediakan

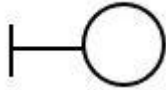


Entity Class menggambarkan basis data sistem





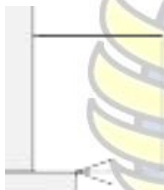
Control Class menggambarkan objek yang berisikan logika



Boundary Class menggambarkan komunikasi antar



Activation menggambarkan proses durasi aktivasi sebuah operasi



Recursive menggambarkan pengiriman pesan untuk dirinya sendiri



Message menggambarkan pengiriman pesan



Node menggambarkan entitas yang mengeksekusi



Artifact menggambarkan unsur konfigurasi untuk menjalankan perangkat lunak tersebut



Component menggambarkan perangkat lunak yang terdapat pada sistem