

**PENGEMBANGAN E-COMMERCE DESAIN DIGITAL PADA
RICKS STUDIO PANGKALPINANG DENGAN MODEL RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI



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

**PENGEMBANGAN E-COMMERCE DESAIN DIGITAL PADA
RICKS STUDIO PANGKALPINANG DENGAN MODEL RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI

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



Oleh:

RICKI TRI PUTRA

1922500108

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500108

Nama : RICKI TRI PUTRA

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-COMMERCE DESAIN DIGITAL PADA
RICKS STUDIO PANGKALPINANG DENGAN MODEL
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (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, 21 Juli 2023



(Ricki Tri Putra)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-COMMERCE DESAIN DIGITAL PADA RICKS
STUDIO PANGKALPINANG DENGAN MODEL RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ricki Tri Putra
1922500108**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Juli 2023

Anggota Penguji



**Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003**

Kaprodi Sistem Informasi



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

Dosen Pembimbing



**Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001**

Ketua Penguji



**Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302**

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 dan syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR. Dengan segala keterbatasan, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis.
2. Bapak dan Ibu yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, 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 Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Hengki, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Orang tua dan saudara saya yang telah memberikan dukungan selama ini.
10. Teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus membuat laporan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu memberikan anugerahNya, Amin.

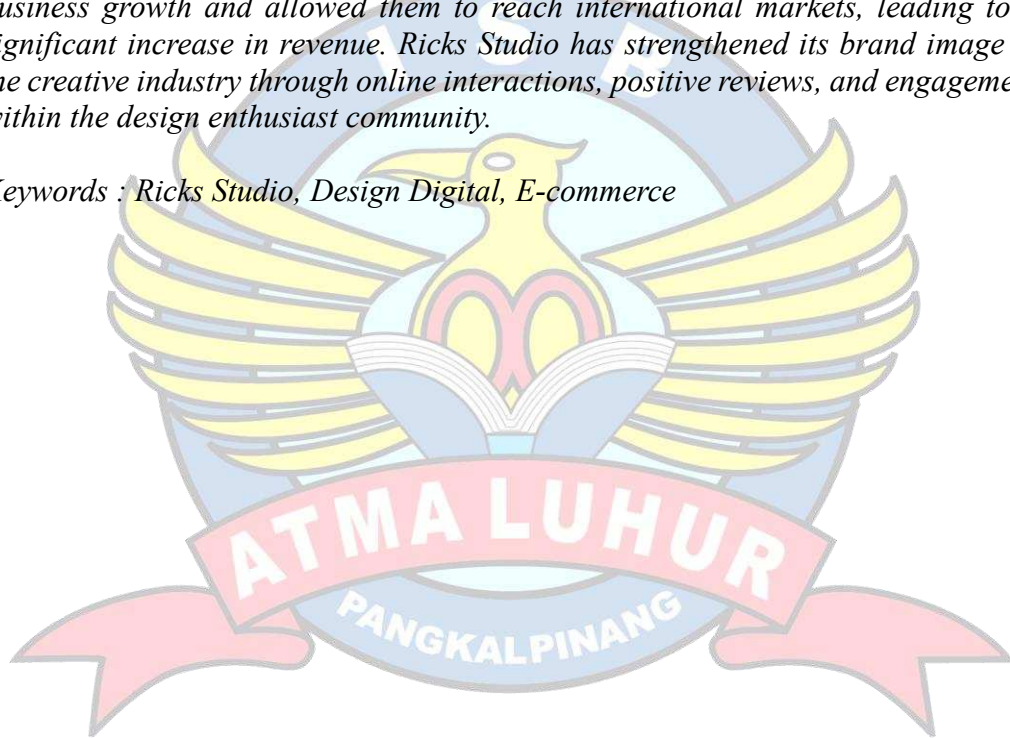
Pangkalpinang, 21 Juli 2023

Penulis

ABSTRACT

Selling designs through e-commerce has become a significant phenomenon in the creative industry today. It is crucial for design businesses out there to leverage e-commerce as a sales channel. In this digital era, e-commerce has opened up new opportunities for the creative industry to reach a global audience, boost sales, and strengthen customer relationships. As one of the design studios, Ricks Studio aims to harness the power of e-commerce to expand its market reach and increase sales of its design products. Previously, Ricks Studio marketed its design products through various foreign marketplaces, each with its own revenue-sharing terms that involved a share of the sales proceeds. Now, Ricks Studio wants to create its own e-commerce platform to maximize the sales of their digital designs. The sales of Ricks Studio's designs through e-commerce have had a positive impact on the studio's business growth and allowed them to reach international markets, leading to a significant increase in revenue. Ricks Studio has strengthened its brand image in the creative industry through online interactions, positive reviews, and engagement within the design enthusiast community.

Keywords : Ricks Studio, Design Digital, E-commerce



ABSTRAKSI

Penjualan desain melalui *e-commerce* telah menjadi fenomena yang signifikan dalam industri kreatif saat ini. Penting bagi usaha desain di luar sana untuk memanfaatkan *e-commerce* sebagai saluran penjualan. Dalam era *digital* ini, *e-commerce* telah membuka peluang baru bagi industri kreatif untuk mencapai *audiens* global, meningkatkan penjualan, dan memperkuat hubungan dengan pelanggan. Sebagai salah satu studio desain, Ricks Studio ingin memanfaatkan *platform e-commerce* untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan produk desain studio. Ricks Studio dulunya memasarkan produk desainnya melalui beberapa *marketplace* dari luar negeri, sehingga setiap penjualan desain memiliki potongan biaya untuk bagi hasil bermacam-macam sesuai persyaratan *marketplace* itu sendiri. Ricks Studio ingin membuat *e-commerce* sendiri untuk memaksimalkan penjualan desain *digital* mereka. Penjualan desain Ricks Studio melalui *e-commerce* berdampak positif terhadap pertumbuhan usaha studio dan menjangkau pasar internasional agar dapat meningkatkan penghasilan secara signifikan. Ricks Studio telah memperkuat citra merek dagang desain mereka di industri kreatif melalui interaksi *online*, ulasan positif, dan keterlibatan dalam komunitas penggemar desain.

Kata Kunci : *Ricks Studio, Desain Digital, E-commerce*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SRKIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat 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 Pengembangan	4
2.2 <i>E-commerce</i>	4
2.3 Desain	5
2.4 Digital	5
2.5 Ricks Studio Pangkalpinang	6
2.6 Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	6
2.6.1 Definisi <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	6
2.6.2 Tahapan Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	7
2.7 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	8
2.8 <i>Tools/Software</i> Pendukung	8
2.8.1 <i>Website</i>	8
2.8.2 <i>CodeIgniter</i>	8
2.9 Tinjauan Pustaka	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem	13
3.2 Metode Pengembangan Sistem	14
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	14
3.4 Kerangka Penelitian	16

BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Profil Perusahaan	17
4.1.1 Sejarah Perusahaan	17
4.2 Struktur Organisasi	18
4.2.1 Tugas dan Wewenang	18
4.3 Analisa Sistem	19
4.3.1 Analisa Proses Bisnis	19
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	19
4.3.3 Analisa Dokumen	24
4.3.4 Identifikasi Kebutuhan	25
4.4 <i>Package Diagram</i>	28
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	29
4.4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	31
4.4.3 Rancangan Basis Data	36
4.4.4 Tabel	39
4.4.5 Spesifikasi Basis Data	40
4.4.6 Rancangan Antar Muka	45
4.4.6.1 Rancangan Keluaran	45
4.4.6.2 Rancangan Masukan	45
4.4.7 Rancangan Struktur	48
4.4.8 Rancangan Layar	49
4.4.9 <i>Class Diagram</i>	62
4.4.10 <i>Sequence Diagram</i>	63
4.4.11 <i>Deployment Diagram</i>	76
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Proses Tahapan <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	7
Gambar 3.1 Proses Tahapan <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	13
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	16
Gambar 4.1 Tempat Lokasi Ricks Studio	17
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Ricks Studio	18
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Penentuan Tema Desain	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Tahap Mendesain	21
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Mengunggah Desain	22
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan	23
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	29
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> User	30
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	36
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	38
Gambar 4.13 Rancangan Struktur	48
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	49
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> Admin	49
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Desain	50
Gambar 4.17 Rancangan Layar Form Tambah Desain	50
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman <i>Edit</i> Data Desain	51
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Kategori	51
Gambar 4.20 Rancangan Layar Form Tambah Kategori	52
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman <i>Edit</i> Kategori	52
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Lihat <i>User</i>	53
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Lihat Pesanan	53
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Detail Pesanan Admin	54
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Lihat Pembayaran	54
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Lihat Ulasan	55
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Lihat Keluhan	55
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Cetak Laporan	56
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>Login</i> User	56
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Register</i> User	57
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Lihat Desain	57
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Pilih Kategori	58
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Detail Desain	58
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Lihat Keranjang	59
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pesanan	59
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Detail Pesanan <i>User</i>	60
Gambar 4.37 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pembayaran	60
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>Entry</i> Ulasan	61
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Keluhan	61

Gambar 4.40 <i>Class Diagram</i>	62
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	63
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Entry Desain</i>	64
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Entry Kategori</i>	65
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Lihat User</i>	66
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Lihat Pesanan</i>	66
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Lihat Pembayaran</i>	67
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram Lihat Ulasan</i>	67
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Lihat Keluhan</i>	68
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan</i>	68
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram Register User</i>	69
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram Login User</i>	70
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram Lihat Desain</i>	71
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram Entry Pesanan</i>	72
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram Entry Pembayaran</i>	73
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram Entry Ulasan</i>	74
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram Entry Keluhan</i>	75
Gambar 4.57 <i>Deployment Diagram</i>	76



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 <i>User</i>	39
Tabel 4.2 Admin	39
Tabel 4.3 Pesanan	39
Tabel 4.4 Milik	39
Tabel 4.5 Desain	39
Tabel 4.6 Kategori	39
Tabel 4.7 Pembayaran	40
Tabel 4.8 Ulasan	40
Tabel 4.9 Keluhan	40
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data <i>User</i>	40
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Admin	41
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan	41
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Milik	42
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Desain	42
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori	43
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	43
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Ulasan	44
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Keluhan	44



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Laporan Penjualan	83
Lampiran B-1 Data Desain	85
Lampiran C-1 Laporan Penjualan	87
Lampiran D-1 Data Desain	89
Lampiran D-2 Data Kategori	89
Lampiran D-3 Data <i>User</i>	90
Lampiran D-4 Data Pesanan	90
Lampiran D-5 Data Pembayaran	91
Lampiran D-6 Data Ulasan	91
Lampiran D-7 Data Keluhan	92
Lampiran E-1 Surat Permohonan Riset	94
Lampiran E-2 Surat Balasan Riset	95
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan	97
Lampiran G-1 Surat Keterangan Plagiasi	99
Lampiran G-2 Persentase Plagiasi	100
Lampiran H-1 Biodata Penulis	102



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



Star Point menggambarkan awal aktifitas



End Point menggambarkan akhir aktifitas



Activity menggambarkan proses aktivitas

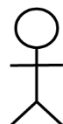


State Transition menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*



Decision menggambarkan keputusan atau pilihan

Simbol *Use Case Diagram*



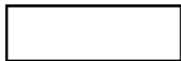
Actor menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi




Use Case menggambarkan fungsi dari sistem

_____ *Association* menggambarkan hubungan *actor* dan *user case*

Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

 *Entity* menggambarkan objek dasar yang terkait dengan sistem

 *Relationship* menggambarkan hubungan antara *entity* satu dengan lainnya

_____ *Association* menggambarkan garis hubung tiap *entity* dan *relationship*

Simbol *Class Diagram*

 *Class* menggambarkan nama *class*, *attribute* dan *method*

_____ *Association* menggambarkan garis hubung tiap *class*

Simbol *Sequence Diagram*



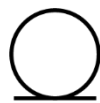
Actor menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi



Boundary Class menggambarkan komunikasi antar lingkungan sistem



Control Class menggambarkan objek yang berisikan logika



Entity Class menggambarkan basis data sistem



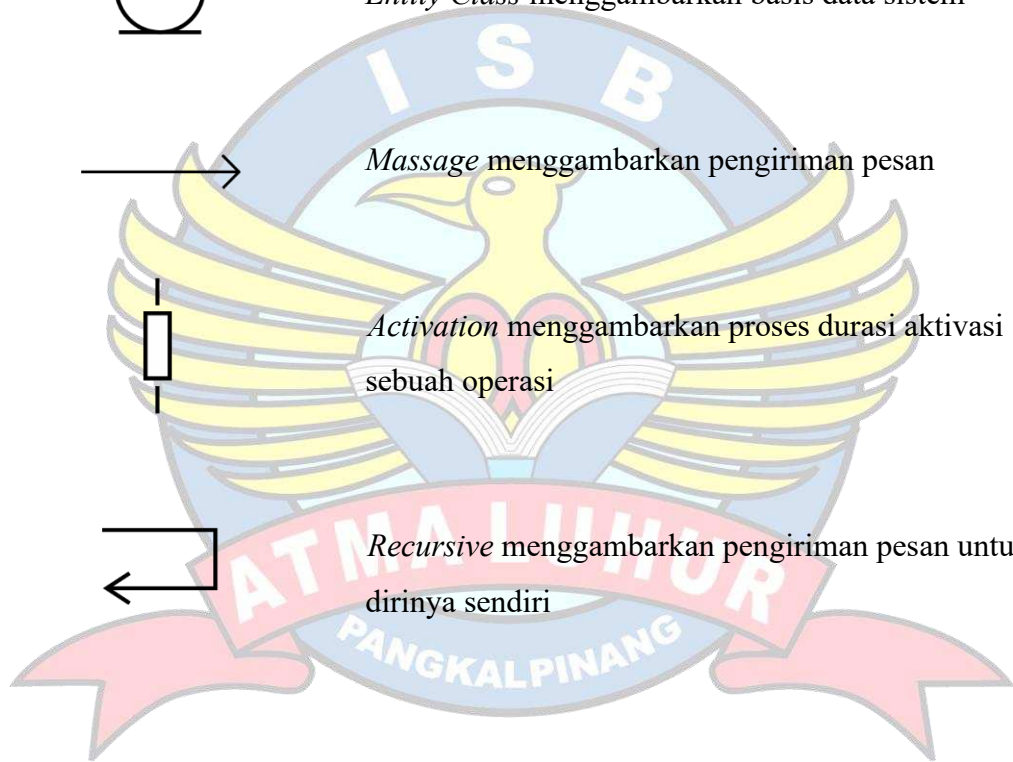
Message menggambarkan pengiriman pesan



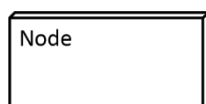
Activation menggambarkan proses durasi aktivasi sebuah operasi



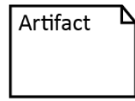
Recursive menggambarkan pengiriman pesan untuk dirinya sendiri



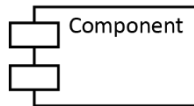
Simbol *Deployment Diagram*



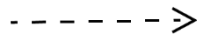
Node menggambarkan entitas yang mengeksekusi satu atau lebih *component*



Artifact menggambarkan unsur konfigurasi untuk menjalankan perangkat lunak tersebut



Component menggambarkan perangkat lunak yang terdapat pada sistem



Dependency menggambarkan kebergantungan antara satu sama lain

