

UNIVERSITAS BAKRIE

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFOMASI
PENJUALAN PERLENGKAPAN RUMAH DENGAN METODE
THROW AWAY PROTOTYPING (STUDI KASUS : BONITA LIVING)**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem
Informasi



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

Afrahul Luthfi

1192002017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE**

JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Afrahul Luthfi

NIM : 1192002017

Tanda Tangan : 

Tanggal : 20 Agustus 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :
Nama : Afrahul Luthfi
NIM : 1192002017
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi
Penjualan Perlengkapan Rumah Dengan
Metode *Throw Away Prototyping* (Studi
Kasus : Bonita Living)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1: Ir. Kenny Badjora Lubis, M.Kom.

()

Pembimbing 2 : Dr. Shidiq Al hakim, S.T, M.Eng.

()

Penguji 1 : Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom.

()

Penguji 2 : Refyul Rey Fatri, S.Si., M.Sc.

()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 21 Agustus 2023

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada:

- 1) Bapak Ir. Kenny Badjora Lubis, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
- 2) Bapak Dr. Shidiq Al hakim, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
- 3) Ibu Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Bakri sekaligus dosen penguji I yang telah mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis.
- 4) Bapak Refyul Rey Fatri, S.Si., M.Sc. selaku dosen penguji II yang telah mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis.
- 5) PT. Bonita Anugrah Pratama yang memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadikan Bonita Living sebagai objek penelitian dalam tugas akhir ini.
- 6) Orang tua saya Bapak Erman dan Ibu Erma Yulinda yang mendidik saya, memberikan dukungan materi dan tidak pernah berhenti untuk mendo'akan agar anak-anaknya menjadi orang yang sukses dan sholeh serta saudara-saudara yang saya cintai (Elssya Fhittrah, Muhammad Afshah dan Afif

Rahmanda) yang memberikan dukungan mental dalam penyusunan Skripsi ini

- 7) Keluarga besar Sungkai Indah yang yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.
- 8) Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Bakrie yang tiada hentinya dalam memberikan ilmu dan pengalaman untuk menghadapi kerasnya dunia kerja, serta membantu saya dalam mengembangkan potensi diri yang saya miliki.
- 9) Ahmad Aldi Saputra dan Arnold Jerry Kalo yang telah banyak membantu dalam memberi semangat serta menjadi tempat saya dalam bertukar ide dan memberikan saran-saran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 10) Teman-teman The Singit yang membantu saya dalam melewati masa kuliah dengan baik serta selalu mengingatkan satu sama lain dalam hal-hal baik.
- 11) Teman-teman Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2019 yang selalu saling mendukung dan peduli satu sama lain dalam melalui masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 20 Agustus 2023



Afrahul Luthfi

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afrahul Luthfi
NIM : 1192002017
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Rumah Dengan Metode *Throw Away Prototyping* (Studi Kasus : Bonita Living)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 20 Agustus 2023

Yang menyatakan



(Afrahul Luthfi)

**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Rumah Dengan
Metode *Throw Away Prototyping*
(Studi Kasus : Bonita Living)
Afrahul Luthfi**

ABSTRAK

Sistem *e-commerce* semakin populer dalam era digital saat ini karena memungkinkan perusahaan untuk menjual produk mereka secara online. Namun, pengembangan sistem *e-commerce* dapat menjadi tantangan karena kompleksitas yang terlibat. Oleh karena itu, metode pengembangan perangkat lunak yang efektif diperlukan untuk menghasilkan sistem *e-commerce* yang berkualitas tinggi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Throw Away Prototyping*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem *e-commerce* menggunakan metode *Throw Away Prototyping* pada studi kasus Bonita Living. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur. Tahap analisis meliputi pengumpulan kebutuhan, analisis kebutuhan, identifikasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional, serta identifikasi aktor dan *use case*. Hasil dari penelitian ini adalah desain sistem *e-commerce* yang dapat direalisasikan oleh pihak Bonita Living. Dengan menggunakan metode *Throw Away Prototyping*, desain yang dihasilkan akan memberikan *final requirement* atau gambaran bagaimana kebutuhan sistem ketika akan di terapkan.

Kata kunci: *Throw Away Prototyping*, pembangunan sistem informasi, *e-commerce*, Kualitatif

*Analysis And Design of Home Accessories Sales Information System Using Throw
Away Prototyping Method*

(Case Study: Bonita Living)

Afrahul Luthfi

ABSTRACT

The e-commerce system is becoming increasingly popular in today's digital era as it enables companies to sell their products online. However, the development of e-commerce systems can pose a challenge due to the complexity involved. Therefore, an effective software development method is needed to produce a high-quality e-commerce system. One method that can be used is the Throw Away Prototyping method. The objective of this research is to analyze and design an e-commerce system using the Throw Away Prototyping method with the Bonita Living case study. This research employs a qualitative method with data collection techniques through interviews and literature studies. The analysis phase includes requirement gathering, requirement analysis, identification of functional and non-functional requirements, as well as actor identification and use case identification. The result of this research is the design of an e-commerce system that can be realized by Bonita Living. By using the Throw Away Prototyping method, the resulting design will provide final requirements or an overview of how the system's needs will be implemented.

Keyword: Throw Away Prototyping, information system development, e-commerce, Qualitative

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
UNGKAPAN TERIMA KASIH	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Penelitian	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.1.1 Analisis Perancangan Sistem	6
2.2 <i>Website</i>	6
2.3 Pengertian <i>e-commerce</i>	8
2.4 Figma	9

2.5 UI/UX.....	10
2.6 <i>Throw Away Prototyping</i>	10
2.7 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.7.2 <i>Class Diagram</i>	14
2.7.3 <i>Activity Diagram</i>	16
2.8 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Kerangka Penelitian	20
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 Wawancara.....	22
3.2.2 Studi Literatur	22
3.3 Metode Perancangan Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	22
3.4 Objek Penelitian.....	23
3.4.1 Bonita Living	23
3.4.2 Visi & Misi Bonita Living.....	23
3.4.3 Struktur Organisasi Bonita Living.....	24
3.5 Alokasi Waktu Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Proses Bisnis	25
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan	25
4.1.2 Proses Bisnis Usulan.....	26
4.2 Perencanaan Sistem	26
4.2.1 Identifikasi Ruang Lingkup Sistem	26
4.2.2 Identifikasi Target Pengguna	26
4.3 Analisis Kebutuhan.....	27

4.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
4.3.2 Elisitasi Kebutuhan	29
4.4 Perancangan Aplikasi	38
4.4.1 <i>Use case diagram</i>	38
4.4.2 <i>Use Case Scenario</i>	39
4.4.3 <i>Activity Diagram</i>	42
4.4.4 <i>Class Diagram</i>	44
4.5 Desain Antarmuka	45
4.5.1 Halaman Utama	45
4.5.2 Login.....	47
4.5.3 Daftar	48
4.5.4 Kategori Barang	49
4.5.5 Menambahkan Barang pada Keranjang.....	50
4.5.6 Checkout	53
4.5.7 Pengaturan Akun.....	55
4.5.8 Halaman Petugas.....	60
4.5.9 Halaman Admin	65
4.5.10 Halaman Pemilik.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 3. 2 Logo Bonita Living	23
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi Bonita Living	24
Gambar 4. 1 Proses Bisnis Berjalan.....	25
Gambar 4. 2 Proses Bisnis Usulan.....	26
Gambar 4. 3 Use Case Diagram.....	38
Gambar 4. 4 Activity Diagram Login	42
Gambar 4. 5 Activity Diagram Pemesanan	43
Gambar 4. 6 Class Diagram	44
Gambar 4. 7 Halaman utama sebelum login	45
Gambar 4. 8 Halaman utama setelah login	46
Gambar 4. 9 Halaman login pelanggan	47
Gambar 4. 10 Halaman daftar pelanggan	48
Gambar 4. 11 Halaman kategori barang	49
Gambar 4. 12 Halaman detail barang	50
Gambar 4. 13 Tampilan berhasil menambahkan barang pada keranjang	51
Gambar 4. 14 Halaman keranjang	52
Gambar 4. 15 Halaman checkout.....	53
Gambar 4. 16 Tampilan pembayaran.....	54
Gambar 4. 17 Halaman akun saya	55
Gambar 4. 18 Halaman alamat	56
Gambar 4. 19 Halaman pesanan saya	57
Gambar 4. 20 Tampilan Validasi Pembayaran	58
Gambar 4. 21 Halaman Ganti Password.....	59
Gambar 4. 22 Halaman login petugas.....	60
Gambar 4. 23 Halaman utama petugas	61
Gambar 4. 24 Halaman stok barang.....	62
Gambar 4. 25 Tampilan menambahkan barang	63
Gambar 4. 26 Halaman transaksi offline	64
Gambar 4. 27 Halaman laporan petugas	64
Gambar 4. 28 Halaman login Admin.....	65

Gambar 4. 29 Halaman utama Admin	65
Gambar 4. 30 Halaman login pemilik.....	66
Gambar 4. 31 Halaman utama pemilik	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	12
Tabel 2. 2 Simbol <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional	27
Tabel 4. 2 Kebutuhan non-fungsional.....	29
Tabel 4. 3 Elisitasi tahap I fungsional.....	29
Tabel 4. 4 Elisitasi tahap I non-fungsional.....	31
Tabel 4. 5 Elisitasi tahap II fungsional.....	32
Tabel 4. 6 Elisitasi tahap II non-fungsional	34
Tabel 4. 7 Elisitasi tahap III fungsional	35
Tabel 4. 8 Elisitasi tahap III non-fungsional	37
Tabel 4. 9 <i>Use case scenario Login</i>	39
Tabel 4. 10 <i>Use case scenario Pemesanan</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	71
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	72
Lampiran 3 Alokasi Waktu Penelitian.....	73
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	74
Lampiran 5 <i>Software Requirement Specification</i>	76