

**PERANCANGAN SISTEM CUSTOM ORDER RAGLAN
VENDETTADSGN BERBASIS WEB**

SKRIPSI



disusun oleh

S Deni Nur Prasetyo

12.11.6173

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN SISTEM CUSTOM ORDER RAGLAN
VENDETTADSGN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

S Deni Nur Prasetyo

12.11.6173

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM CUSTOM ORDER RAGLAN
VENDETTADSGN BERBASIS WEB**


yang disusun oleh

S Deni Nur Prasetyo

12.11.6173

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 November 2015

Dosen Pembimbing,


Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM CUSTOM ORDER RAGLAN
VENDETTADSGN BERBASIS WEB**

yang disusun oleh

S Deni Nur Prasetyo

12.11.6173

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

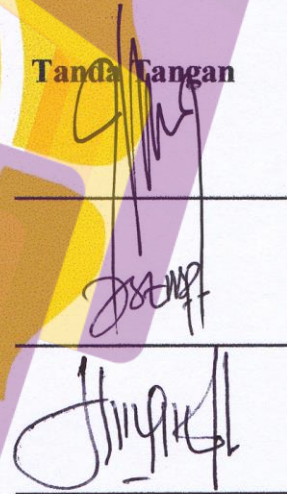
Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Maret 2016



S. Deni Nur Prasetyo
NIM. 12.11.6173

MOTTO

Satu hari tanpa menghasilkan minimal satu karya atau sebuah produktivitas itu seperti hari yang membosankan.

Tantangan itu menyenangkan.

Art is beautiful.

There is freedom in art.

Don't be afraid of being different. Be afraid of being the same as everyone else.

Just think creative.

Just Play Simple.



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Dengan segenap hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Orang tua penulis yaitu Ibu Siti Nur Yanah, Bapak Sigit dan Babe Munji serta keluarga yang selalu memberikan doa serta dukungannya.
- Alissa Savitri yang telah dengan sabar dan tidak pernah menyerah dalam mendampingi, mendukung dan mendoakan dari awal hingga selesai. Terimakasih atas perjuangannya sayang.
- Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih telah memberikan banyak bimbingan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi.
- Bapak Joko Dwi Santosa, M.Eng selaku dosen yang sudah banyak memberikan pengarahan kepada penulis.
- Sahabat yang menamakan diri sebagai “Gengmbels”. Terimakasih Akhid, Azmi, Faris, Ketut, Kojeck, Mejenk dan Nanda untuk semua cerita, kebersamaan, bantuan, dan menjadi sahabat yang selalu ada.
- Semua teman-teman STMIK AMIKOM khususnya kelas 12-S1TI-07.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Custom Order Raglan VendettaDsgn Berbasis Web”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom dan Ibu Hartatik, ST, M.Cs sebagai dosen penguji pendadaran.
5. Ibu, Bapak, Babe, keluarga, sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada putusnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 10 Maret 2016

S Deni Nur Prasetyo

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| INTISARI | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 5 |
| 1.6.3 Metode Perancangan | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 7 |
| 2.2 Konsep Dasar Sistem | 8 |
| 2.2.1 Definisi Sistem | 8 |
| 2.2.2 Karakteristik Sistem | 8 |
| 2.3 Konsep Dasar Informasi | 9 |

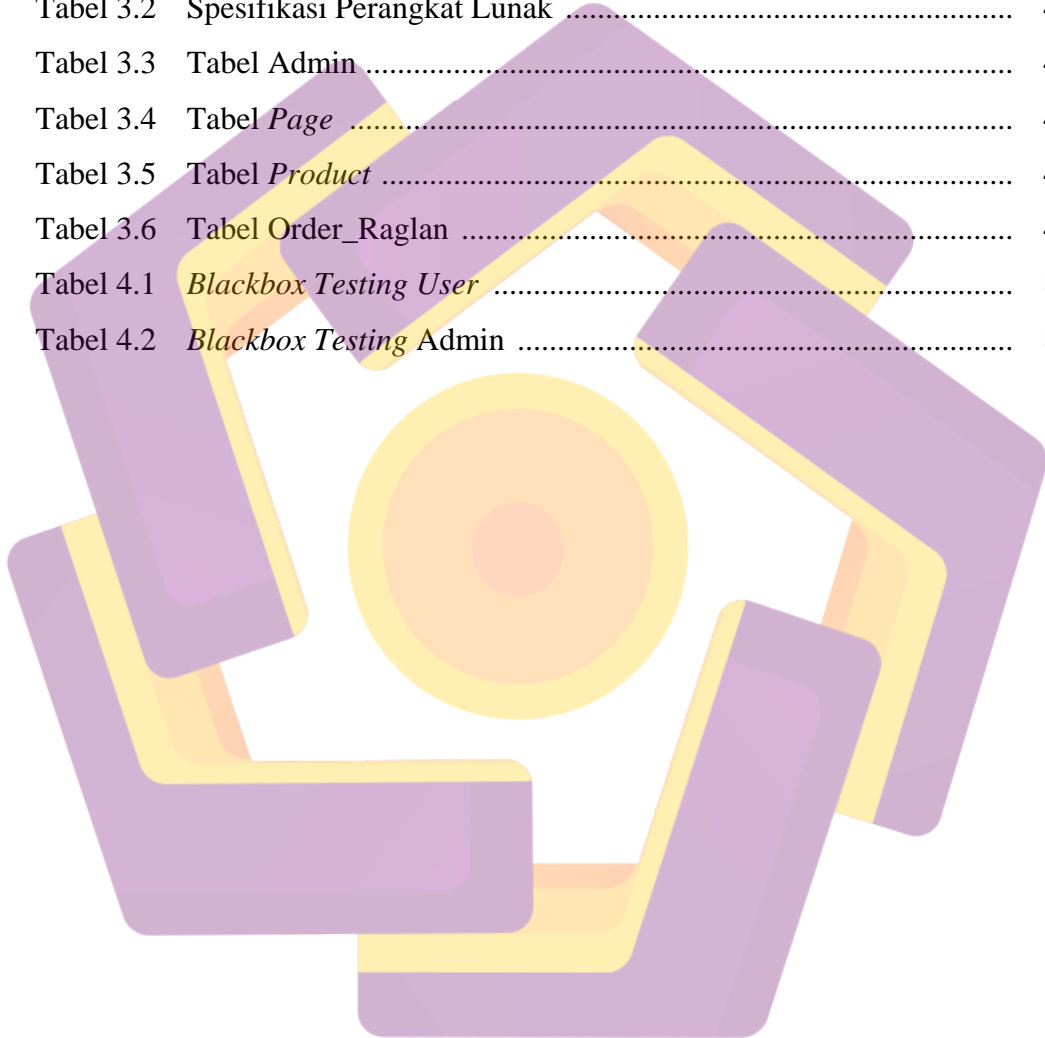
| | | |
|---------|---|----|
| 2.3.1 | Definisi Informasi | 9 |
| 2.3.2 | Definisi Data | 10 |
| 2.3.3 | Kualitas Informasi | 10 |
| 2.4 | Konsep Dasar SDLC | 10 |
| 2.4.1 | Definisi SDLC | 10 |
| 2.4.2 | Tahapan SDLC | 11 |
| 2.4.2.1 | Identifikasi dan Seleksi | 12 |
| 2.4.2.2 | Inisialisasi dan Perencanaan Proyek | 13 |
| 2.4.2.3 | Tahapan Analisis | 13 |
| 2.4.2.4 | Tahapan Desain | 13 |
| 2.4.2.5 | Implementasi | 13 |
| 2.4.2.6 | Pemeliharaan | 14 |
| 2.5 | Analisa SWOT | 14 |
| 2.6 | Situs Web | 16 |
| 2.6.1 | Definisi Situs Web | 16 |
| 2.6.2 | Komponen Utama Situs Web | 17 |
| 2.6.3 | Klasifikasi Situs Web | 21 |
| 2.7 | Toko Online | 23 |
| 2.7.1 | Definisi Toko Online | 23 |
| 2.7.2 | Klasifikasi Toko Online | 24 |
| 2.7.3 | Metode Pembayaran Toko Online | 24 |
| 2.8 | Pemrograman Web | 26 |
| 2.8.1 | Bahasa Pemrograman | 26 |
| 2.8.2 | Text Editor | 28 |
| 2.8.3 | Web Browser | 28 |
| 2.8.4 | Web Server Software..... | 28 |
| 2.8.5 | Database Management System (DBMS) | 29 |
| 2.8.6 | MySQL | 29 |
| 2.8.7 | XAMPP | 29 |
| 2.9 | Database | 30 |
| 2.9.1 | Definisi Database | 30 |

| | | |
|---------------------------------------|--|----|
| 2.9.2 | Model Database | 30 |
| 2.9.3 | Relasi | 32 |
| 2.9.4 | <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) | 33 |
| 2.9.5 | <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) | 34 |
| 2.10 | Testing Program | 35 |
| 2.10.1 | Whitebox Testing | 35 |
| 2.10.2 | Blackbox Testing | 35 |
| BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN | | 36 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 36 |
| 3.1.1 | Tentang VendettaDSGN | 36 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi | 36 |
| 3.1.3 | Logo VendettaDSGN | 37 |
| 3.2 | Analisa Sistem | 37 |
| 3.2.1 | Identifikasi dan Analisa Sistem | 37 |
| 3.3 | Analisa SWOT | 38 |
| 3.3.1 | Analisa Kekuatan (<i>Strength</i>) | 38 |
| 3.3.2 | Analisa Kelemahan (<i>Weakness</i>) | 38 |
| 3.3.3 | Analisa Peluang (<i>Opportunity</i>) | 38 |
| 3.3.4 | Analisa Ancaman (<i>Threat</i>) | 39 |
| 3.4 | Analisa Kebutuhan Sistem | 39 |
| 3.4.1 | Analisa Kebutuhan Fungsional | 39 |
| 3.4.2 | Analisa Kebutuhan Non Fungsional | 40 |
| 3.5 | Analisa Kelayakan | 42 |
| 3.5.1 | Kelayakan Teknologi | 42 |
| 3.5.2 | Kelayakan Operasional | 42 |
| 3.5.3 | Kelayakan Hukum | 42 |
| 3.6 | Perancangan Sistem | 42 |
| 3.6.1 | <i>Flowchart</i> | 42 |
| 3.6.2 | <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)..... | 43 |
| 3.6.3 | <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) | 46 |
| 3.6.4 | Rancangan Tabel | 47 |

| | | |
|--|---|----|
| 3.7 | Perancangan Struktur Menu | 51 |
| 3.7.1 | Struktur Menu <i>User</i> | 51 |
| 3.7.2 | Struktur Menu Admin | 52 |
| 3.8 | Perancangan Antar Muka | 52 |
| 3.8.1 | Rancangan Antar Muka <i>User</i> | 52 |
| 3.8.2 | Rancangan Antar Muka Admin | 58 |
| 3.9 | Perancangan <i>Custom Order</i> | 63 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 64 |
| 4.1 | Implementasi Sistem | 64 |
| 4.2 | Pembahasan Basis Data | 64 |
| 4.2.1 | Pembahasan Basis Data dan Koneksi | 64 |
| 4.2.2 | Pembahasan Tabel | 65 |
| 4.3 | Antar Muka Program Dan Pengujian | 67 |
| 4.3.1 | Antar Muka <i>User</i> | 67 |
| 4.3.2 | Antar Muka Admin | 73 |
| 4.4 | Pengujian Sistem | 80 |
| 4.4.1 | <i>Whitebox Testing</i> | 80 |
| 4.4.2 | <i>Blackbox Testing</i> | 81 |
| BAB V PENUTUP | | 84 |
| 5.1 | Kesimpulan | 84 |
| 5.2 | Saran | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 86 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|-------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 | Macam-Macam Domain | 18 |
| Tabel 2.2 | Simbol Dalam DFD | 33 |
| Tabel 2.3 | Simbol Dalam ERD | 34 |
| Tabel 3.1 | Spesifikasi Komputer | 40 |
| Tabel 3.2 | Spesifikasi Perangkat Lunak | 41 |
| Tabel 3.3 | Tabel Admin | 47 |
| Tabel 3.4 | Tabel <i>Page</i> | 47 |
| Tabel 3.5 | Tabel <i>Product</i> | 48 |
| Tabel 3.6 | Tabel Order_Raglan | 49 |
| Tabel 4.1 | <i>Blackbox Testing User</i> | 81 |
| Tabel 4.2 | <i>Blackbox Testing Admin</i> | 82 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 3.1 | Logo VendettaDSGN | 37 |
| Gambar 3.2 | <i>Flowchart</i> Rancangan Sistem | 43 |
| Gambar 3.3 | Diagram Konteks | 43 |
| Gambar 3.4 | DFD Level 1 | 44 |
| Gambar 3.5 | DFD Level 2 Proses 2 Kelola Admin | 44 |
| Gambar 3.6 | DFD Level 2 Proses 4 Kelola Produk | 45 |
| Gambar 3.7 | DFD Level 2 Proses 5 Order | 45 |
| Gambar 3.8 | ERD | 46 |
| Gambar 3.9 | Relasi Antar Tabel | 50 |
| Gambar 3.10 | Struktur Menu <i>User</i> | 51 |
| Gambar 3.11 | Struktur Menu Admin | 52 |
| Gambar 3.12 | Rancangan Tampilan <i>Homepage</i> | 53 |
| Gambar 3.13 | Rancangan Tampilan <i>Catalog</i> | 54 |
| Gambar 3.14 | Rancangan Tampilan Order | 55 |
| Gambar 3.15 | Rancangan Tampilan <i>Custom Order</i> | 56 |
| Gambar 3.16 | Rancangan Tampilan <i>Contact Us</i> | 57 |
| Gambar 3.17 | Rancangan Tampilan <i>Login</i> | 58 |
| Gambar 3.18 | Rancangan Tampilan <i>Dashboard</i> | 59 |
| Gambar 3.19 | Rancangan Tampilan <i>Dashboard Page</i> | 60 |
| Gambar 3.20 | Rancangan Tampilan <i>Dashboard Product</i> | 61 |
| Gambar 3.21 | Rancangan Tampilan <i>Dashboard List Order</i> | 62 |
| Gambar 3.22 | Rancangan Tampilan <i>Dashboard Admin</i> | 63 |
| Gambar 4.1 | <i>create database</i> | 64 |
| Gambar 4.2 | File Koneksi | 65 |
| Gambar 4.3 | Tabel Admin | 65 |
| Gambar 4.4 | Tabel Page | 66 |
| Gambar 4.5 | Tabel Produk | 66 |
| Gambar 4.6 | Tabel Order_raglan | 67 |
| Gambar 4.7 | Tampilan <i>Homepage</i> | 68 |
| Gambar 4.8 | Tampilan <i>Catalog</i> | 69 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.9 | Tampilan Order | 69 |
| Gambar 4.10 | Tampilan <i>Custom</i> Order Raglan Panjang | 70 |
| Gambar 4.11 | Tampilan <i>Custom</i> Order Raglan Pendek | 70 |
| Gambar 4.12 | Tampilan <i>Input</i> Data Order | 71 |
| Gambar 4.13 | Tampilan Data Order | 71 |
| Gambar 4.14 | Tampilan Edit Data Order | 72 |
| Gambar 4.15 | Tampilan <i>Contact Us</i> | 73 |
| Gambar 4.16 | Tampilan <i>Log In</i> | 73 |
| Gambar 4.17 | <i>Dashboard Admin</i> | 74 |
| Gambar 4.18 | Tampilan <i>Page</i> | 74 |
| Gambar 4.19 | Tampilan Edit <i>Page</i> | 74 |
| Gambar 4.20 | Potongan Kode Program <i>Update Page</i> | 75 |
| Gambar 4.21 | Tampilan <i>Dashboard Product</i> | 75 |
| Gambar 4.22 | Tampilan <i>Dashboard Edit Product</i> | 76 |
| Gambar 4.23 | Tampilan <i>Dashboard Input Product</i> | 76 |
| Gambar 4.24 | Potongan Kode Program <i>Update Product</i> | 76 |
| Gambar 4.25 | Potongan Kode Program <i>Input Product</i> | 77 |
| Gambar 4.26 | Tampilan <i>Dashboard Custom Order Raglan Panjang</i> | 77 |
| Gambar 4.27 | Tampilan <i>Dashboard Custom Order Raglan Pendek</i> | 78 |
| Gambar 4.28 | Tampilan <i>Dashboard Sukses Order Raglan</i> | 78 |
| Gambar 4.30 | Potongan Kode Program <i>Update Status Order</i> | 78 |
| Gambar 4.31 | Tampilan <i>Dashboard Profile Admin</i> | 79 |
| Gambar 4.32 | Tampilan <i>Dashboard Add Admin</i> | 79 |
| Gambar 4.33 | Potongan Kode Program <i>Update Profile Admin</i> | 79 |
| Gambar 4.34 | Potongan Kode Program <i>Add Admin</i> | 80 |
| Gambar 4.30 | <i>Whitebox Testing</i> Potongan Kode Program Error | 80 |
| Gambar 4.31 | <i>Whitebox Testing</i> | 81 |

INTISARI

Saat ini telah banyak penjual yang menggunakan website jual beli sebagai tempat mempromosikan produknya. Website jual beli adalah website yang digunakan sebagai tempat mempromosikan produk sekaligus dapat digunakan sebagai tempat bertransaksi dalam website tersebut. Namun banyak juga website yang hanya digunakan sebagai company profile atau sebatas untuk landing page saja. Website tersebut yang hanya menampilkan informasi mengenai penjual dan produk yang dijual berbeda dengan website jual beli. Persaingan yang ada dalam semua website jual beli tersebut hanya sebatas keberagaman macam produk saja.

Maka sistem *custom order* ini dirancang untuk mengembangkan website jual beli. Pengembangan sistem dilakukan dengan menambahkan sebuah halaman dalam website untuk melakukan *costom order*. Sehingga konsumen atau calon pembeli dapat memilih dan membuat pesanan barang secara mandiri sesuai keinginan yang dilakukan langsung dalam halaman web tersebut. Rancangan sistem tersebut dapat diterapkan pada berbagai macam barang seperti sepatu, tas, topi, pakaian, papan skateboard dan masih banyak lainnya. VendettaDsgn menjadi objek dari pengembangan sistem ini.

Pengembangan sistem ini dirasa perlu dilakukan karena dapat memberikan nilai lebih sebuah website dalam persaingan antar website jual beli. Sistem *custom order* dibuat dan dikembangkan menggunakan PHP dan Javascript. Konsumen tidak hanya dapat membeli stok produk yang dijual, namun juga dapat memilih, mendesain dan membeli barang sesuai dengan yang diinginkan. Sistem custom order ini memiliki fitur yang dapat digunakan konsumen untuk mendesain gambar dan memilih warna raglan yang telah disediakan. Sehingga dengan kelebihan tersebut calon pembeli akan lebih memilih membeli dari produk VendettaDSGN.

Kata Kunci : sistem, *website*, *custom order*, promosi, jual beli

ABSTRACT

Nowadays there are many sellers who use the website as a place for promoting and selling their products. E-commerce website is a place that can be used to promote products as well as transacting. But there many websites that are used only as a company profile or even just a landing page. Unlike an e-commerce website, those kind of websites only display information about the company and products they sell. The competition that exists on those websites is only limited to the diversity of products.

Based on that fact, this custom order system is designed to develop the e-commerce websites even further. The development is done by adding a “custom order” page on the order steps. So customers or prospective buyers customize goods they want to order, directly on the web page. The “custom order” design can be applied to a wide range of goods such as shoes, bags, hats, clothes, skateboard and much more. VendettaDsgn is the object of this development.

The development of this system is considered because it can provide more value over the competition between e-commerce websites. Custom order system is developed using PHP and Javascript. Not only can buy products on stock, customers can also choose, design and purchase goods in accordance with their desire. Custom order system has features that can be used to design and choose color of raglan we provided. By providing this advantage, potential buyers will prefer buying from VendettaDSGN products.

Keyword : *system, website, custom order, promotion, e-commerce*