

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI SARANA
PENJUALAN JERSEY DAN AKSESORIS BERBASIS WEB**

(Studi Kasus : Toko Scudetto Jersey Store, Jalan
Selokan Mataram No. 78 Depok, Sleman)

SKRIPSI



disusun oleh

Achwan Yusuf

11.11.5169

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

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI SARANA
PENJUALAN JERSEY DAN AKSESORIS BERBASIS WEB**

(Studi Kasus : Toko Scudetto Jersey Store, Jalan
Selokan Mataram No. 78 Depok, Sleman)

SKRIPSI

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



disusun oleh

Achwan Yusuf

11.11.5169

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI SARANA
PENJUALAN JERSEY DAN AKSESORIS BERBASIS WEB**

(Studi Kasus : Toko Scudetto Jersey Store, Jalan
Selokan Mataram No. 78 Depok, Sleman)

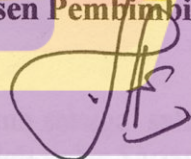
yang disusun oleh

Achwan Yusuf

11.11.5169

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI SARANA
PENJUALAN JERSEY DAN AKSESORIS BERBASIS WEB**

(Studi Kasus : Toko Scudetto Jersey Store)

yang disusun oleh

Achwan Yusuf

11.11.5169

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

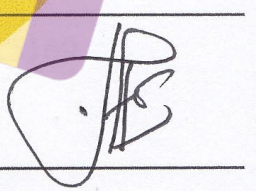
Nama Penguji

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Februari 2016

KETUA STMB 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, 5 Februari 2016

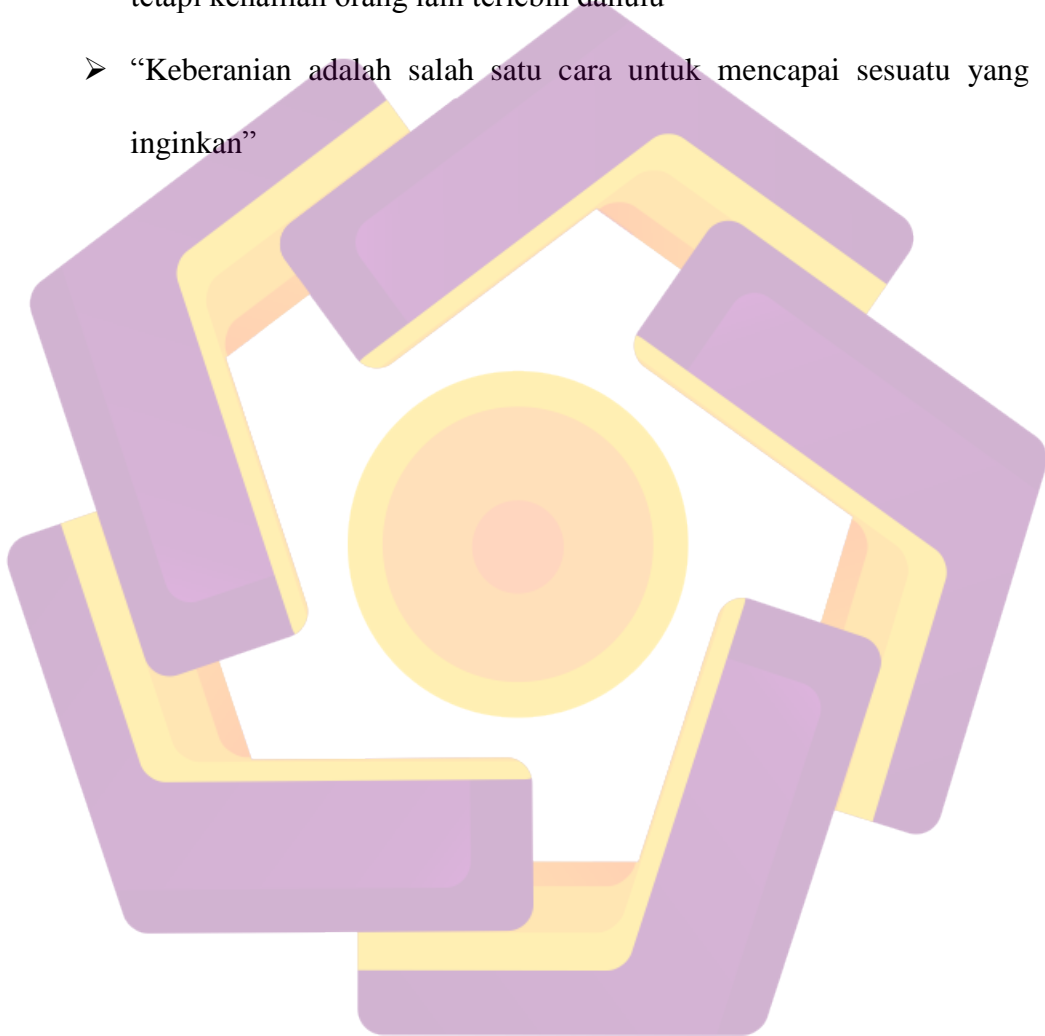


Achwan Yusuf

NIM. 11.11.5169

MOTTO

- “Melangkahlah kedepan dan selalu berdoa untuk mencapai cita-cita.”
- “Jangan terlalu berharap orang lain untuk mengenal kita terlebih dahulu, tetapi kenalilah orang lain terlebih dahulu”
- “Keberanian adalah salah satu cara untuk mencapai sesuatu yang kita inginkan”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Sembah sujud dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan kasih sayang-Mu telah membimbingku untuk menjadi orang yang selalu berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani hidup. Semoga dengan selesainya skripsiku ini menjadi langkah pertamaku untuk mencapai cita-citaku selanjutnya. Dan *Shallowat* dan *salam* selalu terlimpahkan untuk Rasulullah SAW.

Aku persembahkan karya skripsiku ini untuk :

1. Orang Tuaku

Sebagai bukti rasa sayang dan terima kasihku aku persembahkan karya skripsiku ini untuk orangtuaku terutama ibuku, ibunda Sudarti. Yang selalu memberikanku semangat, dorongan, doa, nasehat, kasih sayang serta pengorbanannya untuk aku, agar aku dapat menyelesaikan kuliahku. Semoga dengan keberhasilanku sekarang dapat menjadi salah satu jalanku untuk dapat membahagiakanmu. Maafkan aku yang terkadang bandel dan keras kepala, terlepas dari itu aku ingin membahagiakanmu aku ingin menempuh puncak karirku dan ingin membahagiakanmu.

2. Kedua Kakakku dan Adikku

Untuk kedua kakakku aku ucapkan terima kasih karena selalu membantuku, membimbingku dan memberikanku motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsiku ini dengan baik. Untuk adikku yang masih SMA, belajarlah yang giat dek, suatu saat *Inshaallah* kamu akan menempuh skripsi

seperti kakak. Hasil skripsi ini aku persembahkan buat kalian kakak-kakakku Agus Riyanto dan Anjar Setiyo Budi serta adikku Anita Damayanti.

3. Sahabat

Terima kasih buat sahabat dan orang yang saya cintai Nur Rohmah Wijayanti, inilah hasil karya skripsiku yang aku persembahkan buat kamu, atas kerja keras kamu yang selalu memberikanku kesabaran, perhatian, kasih sayang dan doa sehingga menumbuhkan rasa semangat dariku untuk dapat menyelesaikan skripsiku ini. Dan, terima kasih untuk semua sahabatku Amri, Nino, Alex, Adi, Heri, Tio, teman-teman sekelas di TI 08, teman-teman di UKM AMCC dan semua teman-teman yang tidak aku sebutkan. Terima kasih atas bantuan kalian, candaan kalian, dan kebersamaan kalian. Inilah hasil karyaku, aku persembahkan untuk kalian, Semoga keakraban kita selalu terjaga.

4. Dosen Pembimbing

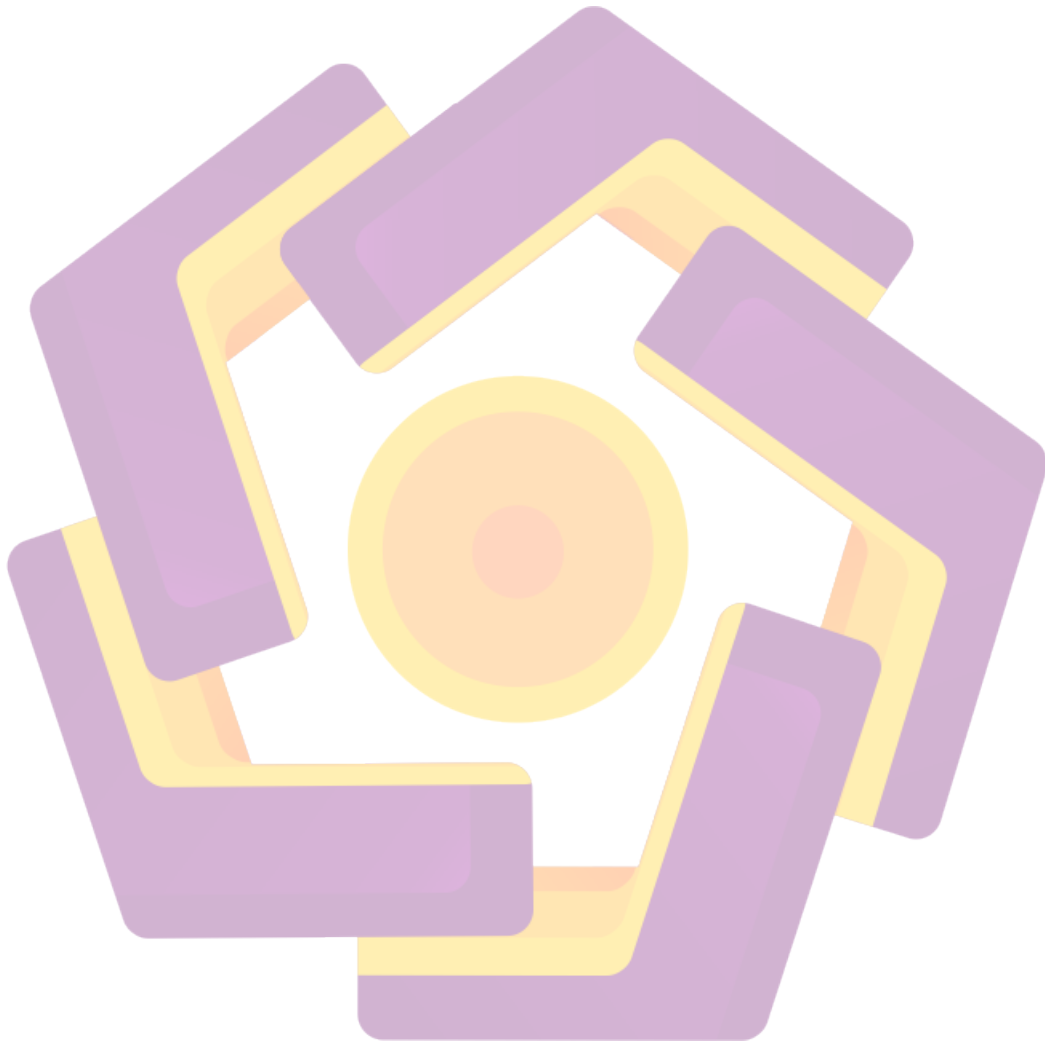
Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih pak karena saya selalu dibantu, dinasehati dan diajari sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya. Terima kasih juga untuk seluruh dosen pengajar di jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berarti bagi saya dan mahasiswa-mahasiswi lainnya.

5. Pak Dion Pemilik Toko Scudetto Jersey Store

Untuk pak dion selaku pemilik toko Scudetto Jersey Store, terima kasih atas kerja sama yang bapak berikan untuk menjadi objek penelitian skripsi saya. Semoga dengan hasil skripsi dan program yang saya buat dapat meningkatkan bisnis bapak.

Serta semua yang telah membantu saya, terima kasih atas doa dan bantuan yang kalian berikan.

-Achwan Yusuf-



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. *Shalawat* dan *salam* penulis ucapkan untuk *Rasulullah* Muhammad SAW, yang telah mengajari kita untuk selalu berdiri di jalan yang benar.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan judul “Perancangan Aplikasi e-Commerce Sebagai Sarana Penjualan Jersey dan Aksesoris Berbasis Web” dan dengan studi kasus di toko Scudetto Jersey Store.

Skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya dorongan dan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

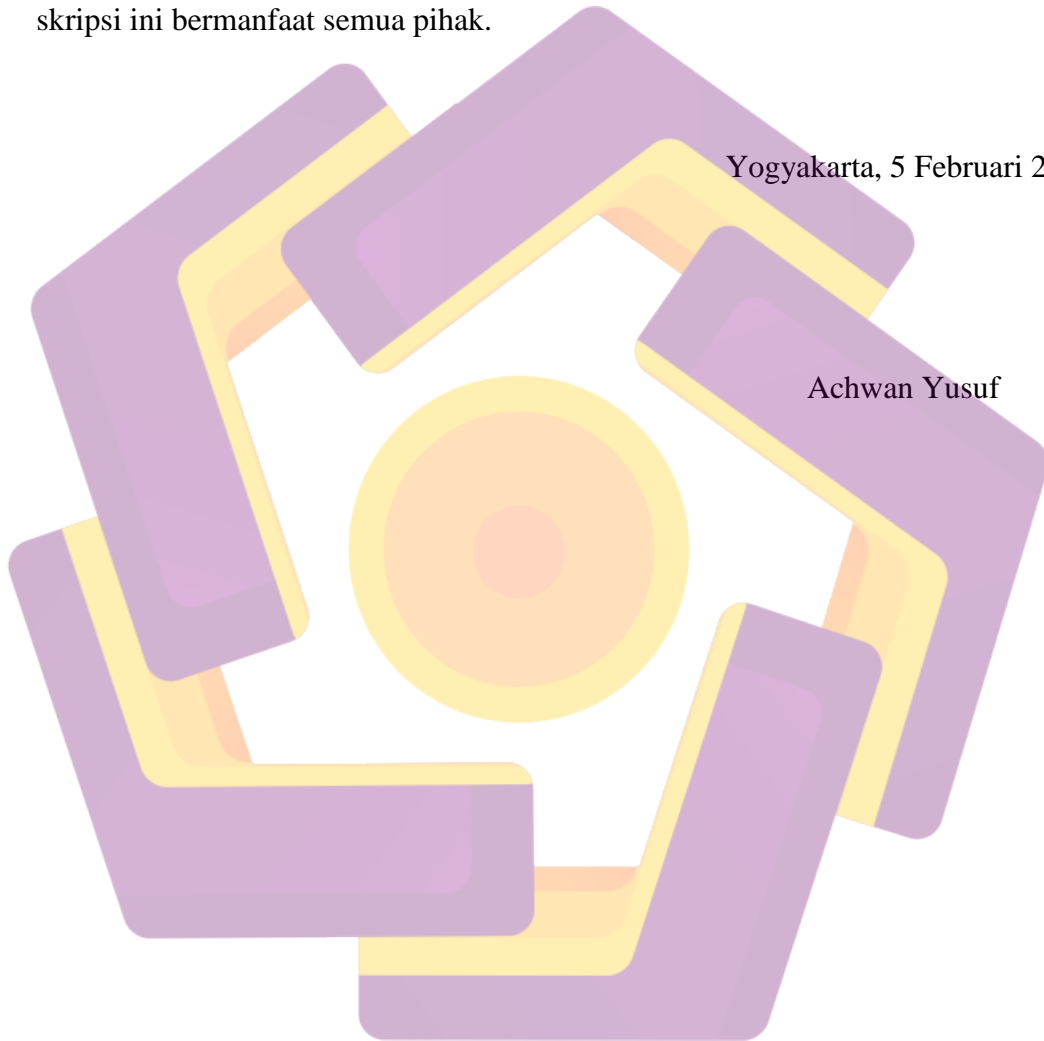
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku Direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan di dalam pembuatan skripsi dan program.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Teman-teman di kelas 11-S1TI-08.

Serta semua pihak yang telah mendukung dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dan jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf sebesar-besarnya. Dan semoga skripsi ini bermanfaat semua pihak.

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Achwan Yusuf



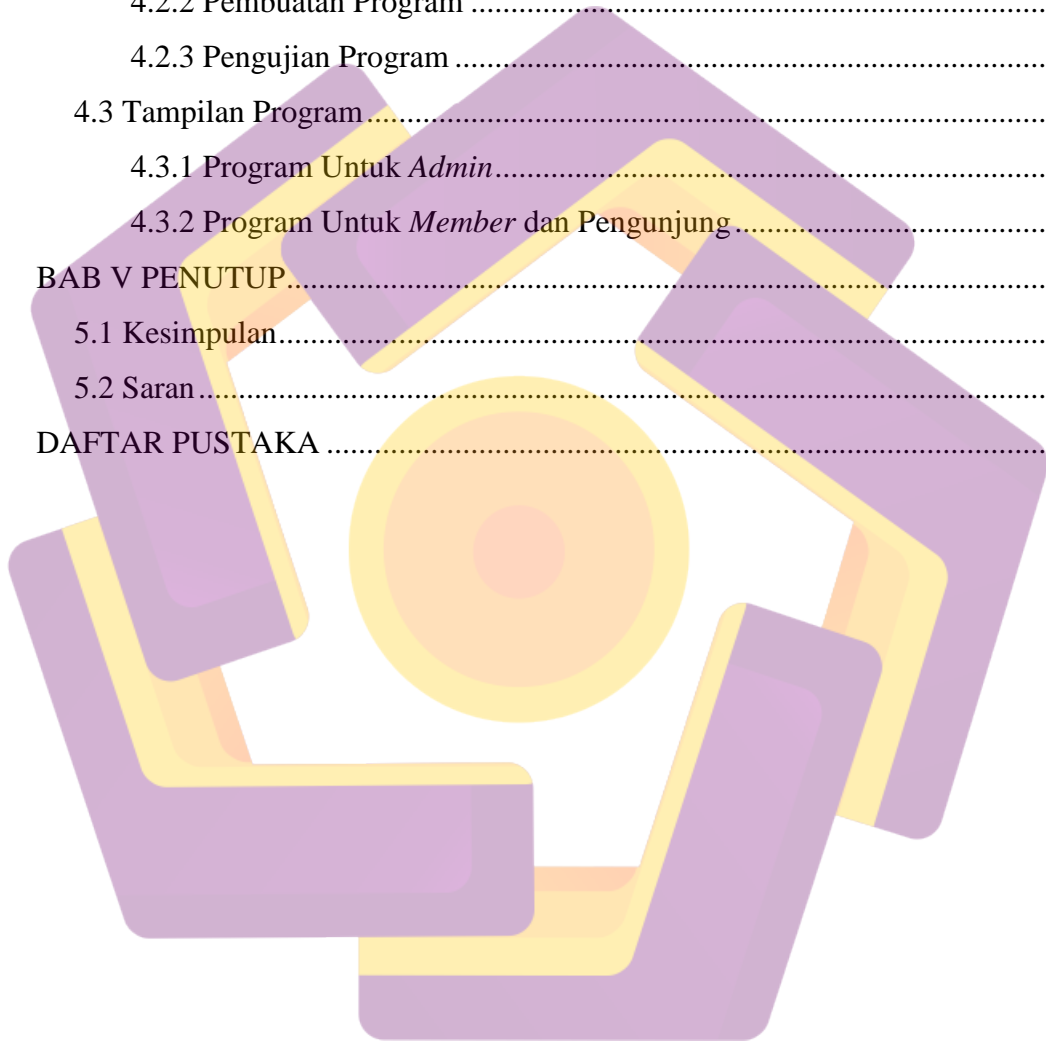
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Analisis Sistem.....	4
1.5.3 Perancangan Sistem.....	5
1.5.4 Implementasi Sistem	5
1.5.5 Pengujian Sistem	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	9
2.2.1 Pengertian Sistem.....	9
2.2.2 Karakteristik Sistem	9

2.3 Konsep Dasar Informasi	11
2.3.1 Pengertian Informasi	11
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi	12
2.4.1 Pengertian Sistem Informasi	12
2.4.2 Komponen Sistem Informasi	12
2.5 Definisi <i>e-Commerce</i>	14
2.4.1 Kerangka <i>e-Commerce</i>	14
2.6 Definisi Penjualan	15
2.6.1 Penjualan Online	15
2.7 Konsep Dasar Website	16
2.7.1 Pengertian Website	16
2.7.2 Jenis Website	17
2.7.2.1 Jenis Website Berdasarkan Sifat	17
2.7.2.2 Jenis Website Berdasarkan Bahasa Pemrograman	17
2.7.3 Internet	18
2.7.4 TCP/IP	19
2.7.5 FTP (<i>File Transfer Protocol</i>)	20
2.7.6 HTTP (<i>Hypertext Transfer Protocol</i>)	21
2.8 Konsep Dasar Pemodelan dan Pemrograman	21
2.8.1 <i>Flowchart</i>	21
2.8.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	23
2.8.3 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	27
2.8.4 PHP (<i>PHP Hypertext Preprocessor</i>)	27
2.8.5 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	28
2.8.6 <i>Javascript</i>	29
2.8.7 AJAX(<i>Asynchronous Javascript and XML</i>)	30
2.9 Konsep Basis Data	31
2.9.1 Pengertian Basis Data	31
2.9.2 Tujuan Basis Data	31
2.9.3 Komponen Basis Data	33
2.9.4 MySQL	33

2.9.4.1 Kelebihan MySQL.....	33
2.9.4.2 DDL (<i>Data Definition Language</i>)	34
2.9.4.3 DML (<i>Data Manipulating Language</i>)	34
2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan	35
2.10.1 Notepad ++.....	35
2.10.2 XAMPP	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 Tinjauan Umum.....	37
3.1.1 Profil Toko	37
3.1.2 Visi dan Misi	37
3.2 Analisis Sistem.....	38
3.2.1 Identifikasi Masalah	39
3.2.2 Analisis Kelemahan.....	39
3.2.3 Analisis Kebutuhan	47
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional	48
3.2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	48
3.2.4 Analisis Kelayakan.....	50
3.2.4.1 Analisis Kelayakan Hukum	50
3.2.4.2 Analisis Kelayakan Operasional.....	50
3.2.4.3 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	51
3.2.4.4 Analisis Kelayakan Teknologi.....	51
3.3 Perancangan Aplikasi	51
3.3.1 <i>Flowchart</i>	52
3.3.2 Diagram Konteks.....	54
3.3.3 <i>Data Flow Diagram</i>	54
3.4 Perancangan <i>Database</i>	60
3.4.1 Normalisasi.....	60
3.4.2 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	64
3.4.3 Struktur Tabel.....	66
3.5 Perancangan <i>Interface</i>	75
3.5.1 <i>Interface Halaman Admin</i>	75

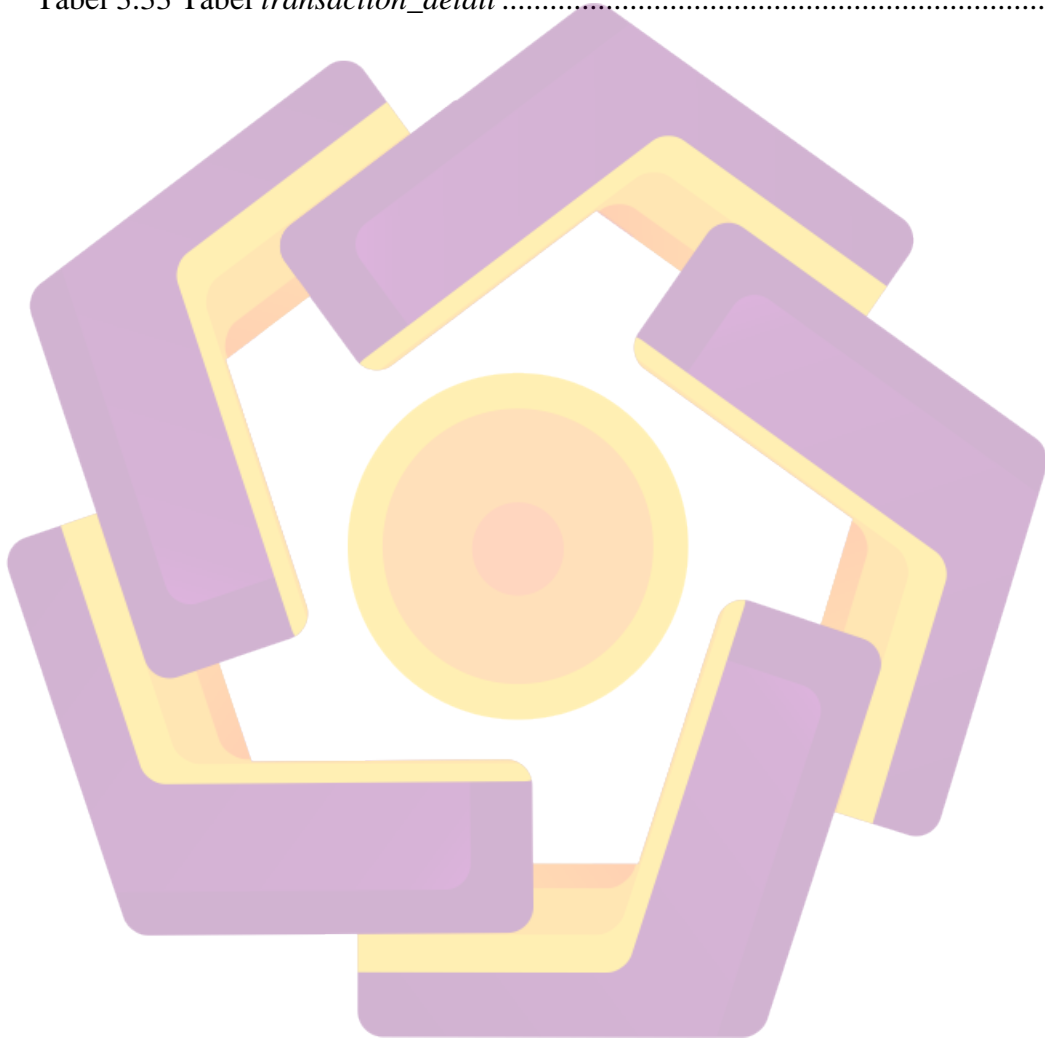
3.5.2 <i>Interface</i> Halaman <i>Member</i> dan Pengunjung.....	77
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Implementasi Sistem	82
4.2 Tahapan Kegiatan Implementasi	82
4.2.1 Pembuatan <i>Database</i> dan Tabel	83
4.2.2 Pembuatan Program	92
4.2.3 Pengujian Program	98
4.3 Tampilan Program	102
4.3.1 Program Untuk <i>Admin</i>	103
4.3.2 Program Untuk <i>Member</i> dan Pengunjung.....	136
BAB V PENUTUP.....	149
5.1 Kesimpulan.....	149
5.2 Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA	151



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	21
Tabel 2.2 Simbol-simbol DFD	23
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	40
Tabel 3.2 Analisis Informasi	41
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	43
Tabel 3.4 Analisis Kontrol	45
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	45
Tabel 3.6 Analisis Servis.....	46
Tabel 3.7 Normalisasi 1stNF	61
Tabel 3.8 Normalisasi 2ndNF	62
Tabel 3.9 Normalisasi 3rdNF	63
Tabel 3.10 Tabel <i>about_store</i>	66
Tabel 3.11 Tabel <i>admin</i>	66
Tabel 3.12 Tabel <i>bank</i>	67
Tabel 3.13 Tabel <i>brand</i>	67
Tabel 3.14 Tabel <i>category_league</i>	67
Tabel 3.15 Tabel <i>category_team</i>	68
Tabel 3.16 Tabel <i>category_type</i>	68
Tabel 3.17 Tabel <i>contact_us</i>	68
Tabel 3.18 Tabel <i>discount</i>	69
Tabel 3.19 Tabel <i>discount_description</i>	69
Tabel 3.20 Tabel <i>member</i>	70
Tabel 3.21 Tabel <i>member_detail</i>	70
Tabel 3.22 Tabel <i>order_list</i>	70
Tabel 3.23 Tabel <i>product</i>	71
Tabel 3.24 Tabel <i>product_detail</i>	71
Tabel 3.25 Tabel <i>product_size</i>	72
Tabel 3.26 Tabel <i>shipping_cost</i>	72
Tabel 3.27 Tabel <i>social</i>	72

Tabel 3.28 Tabel <i>stock</i>	73
Tabel 3.29 Tabel <i>supplier</i>	73
Tabel 3.30 Tabel <i>thrift_shopping</i>	74
Tabel 3.31 Tabel <i>thrift_shopping_description</i>	74
Tabel 3.32 Tabel <i>transaction</i>	74
Tabel 3.33 Tabel <i>transaction_detail</i>	75



DAFTAR GAMBAR

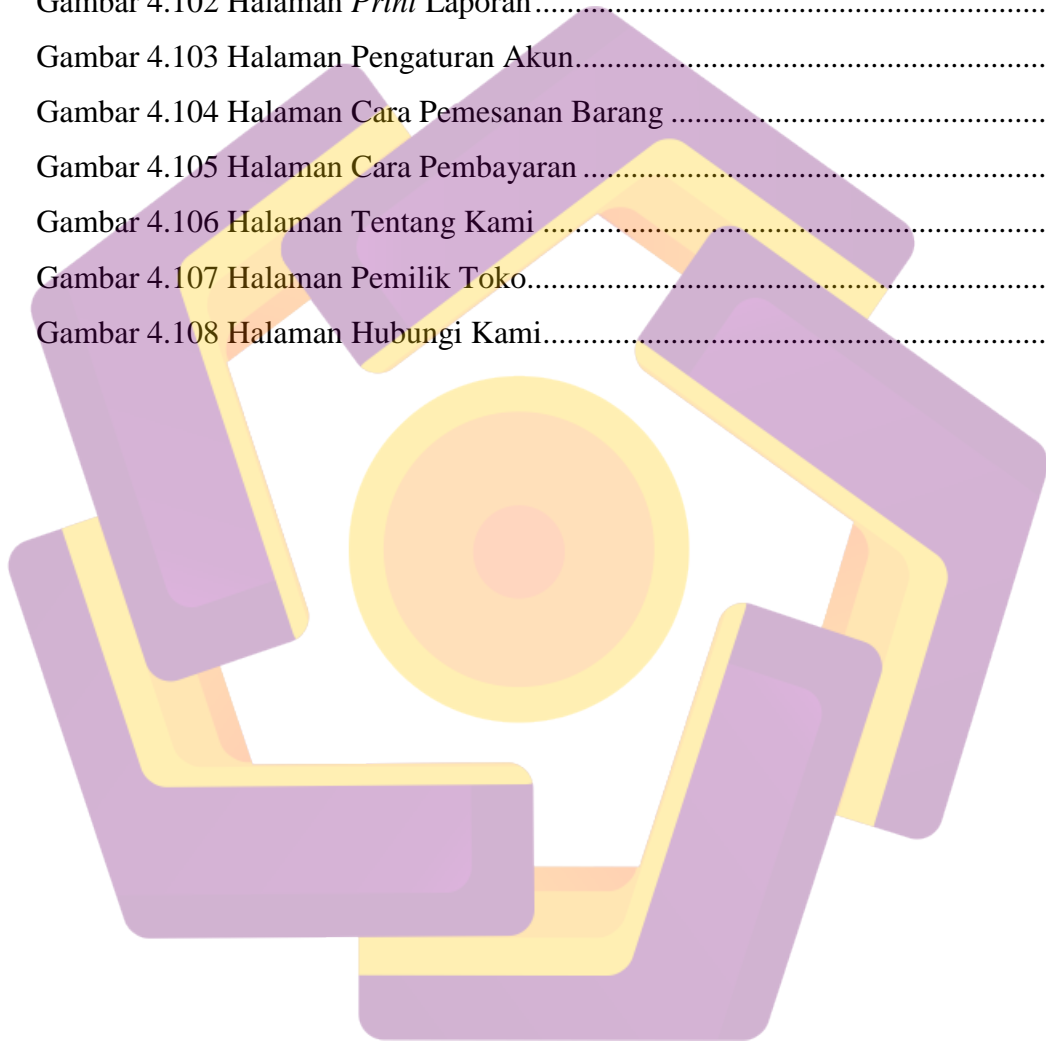
Gambar 2.1 Aplikasi <i>e-Commerce</i>	15
Gambar 2.2 Diagram Konteks.....	25
Gambar 2.3 DFD Level 0.....	26
Gambar 2.4 DFD Level 1.....	26
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem	53
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	54
Gambar 3.3 Diagram DFD Level 1	55
Gambar 3.4 Diagram DFD Level 2 Proses <i>Login</i>	56
Gambar 3.5 Diagram DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Untuk <i>Admin</i>	57
Gambar 3.6 Diagram DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Untuk <i>Member</i>	58
Gambar 3.7 Diagram DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Untuk Pengunjung.....	59
Gambar 3.8 Diagram DFD Level 2 Laporan	60
Gambar 3.9 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	65
Gambar 3.10 Halaman <i>Login Administrator</i>	76
Gambar 3.11 Halaman <i>Administrator</i>	76
Gambar 3.12 <i>Print</i> Laporan Transaksi.....	77
Gambar 3.13 Halaman <i>Login</i>	77
Gambar 3.14 Halaman Beranda	78
Gambar 3.15 Halaman Produk.....	78
Gambar 3.16 Halaman Detail Produk	79
Gambar 3.17 Halaman <i>Keranjang Belanja</i>	79
Gambar 3.18 Halaman <i>Checkout</i>	80
Gambar 3.19 Halaman Transaksi Berhasil.....	80
Gambar 3.20 Halaman Transaksi <i>Member</i>	80
Gambar 3.21 Halaman Pengaturan Akun	81
Gambar 3.22 Halaman <i>Print</i> Transaksi <i>Member</i>	81
Gambar 4.1 Pembuatan Database “ <i>scudetto-jersey-store</i> ”	83
Gambar 4.2 Pembuatan Tabel <i>admin</i>	83
Gambar 4.3 Pembuatan Tabel <i>about_store</i>	84

Gambar 4.4 Pembuatan Tabel <i>bank</i>	84
Gambar 4.5 Pembuatan Tabel <i>brand</i>	84
Gambar 4.6 Pembuatan Tabel <i>category_league</i>	84
Gambar 4.7 Pembuatan Tabel <i>category_team</i>	85
Gambar 4.8 Pembuatan Tabel <i>category_type</i>	85
Gambar 4.9 Pembuatan Tabel <i>contact_us</i>	85
Gambar 4.10 Pembuatan Tabel <i>discount</i>	85
Gambar 4.11 Pembuatan Tabel <i>discount_description</i>	86
Gambar 4.12 Pembuatan Tabel <i>member</i>	86
Gambar 4.13 Pembuatan Tabel <i>member_detail</i>	86
Gambar 4.14 Pembuatan Tabel <i>order_list</i>	87
Gambar 4.15 Pembuatan Tabel <i>product_size</i>	87
Gambar 4.16 Pembuatan Tabel <i>shipping_cost</i>	87
Gambar 4.17 Pembuatan Tabel <i>social</i>	89
Gambar 4.18 Pembuatan Tabel <i>stock</i>	89
Gambar 4.19 Pembuatan Tabel <i>supplier</i>	89
Gambar 4.20 Pembuatan Tabel <i>thrift_shopping</i>	90
Gambar 4.21 Pembuatan Tabel <i>thrift_shopping_description</i>	90
Gambar 4.22 Pembuatan Tabel <i>transaction</i>	90
Gambar 4.23 Pembuatan Tabel <i>transaction_detail</i>	91
Gambar 4.24 Pembuatan Tabel <i>product</i>	91
Gambar 4.25 Pembuatan Tabel <i>product_detail</i>	92
Gambar 4.26 <i>Source Code</i> Koneksi Database.....	93
Gambar 4.27 <i>Source Code</i> Proses Login	93
Gambar 4.28 <i>Source Code</i> Proses Logout	94
Gambar 4.29 <i>Source Code</i> Tambah Data	94
Gambar 4.30 <i>Source Code</i> Ubah Data.....	95
Gambar 4.31 <i>Source Code</i> Hapus Data	95
Gambar 4.32 <i>Source Code</i> Tampil Data.....	95
Gambar 4.33 <i>Source Code</i> Penambahan Produk ke Keranjang Belanja.....	96
Gambar 4.34 <i>Source Code</i> AJAX Cek Ketersediaan <i>Email</i> atau <i>Username</i>	97

Gambar 4.35 <i>Source Code</i> HTML Cek Ketersediaan <i>Email</i> atau <i>Username</i>	97
Gambar 4.36 <i>Source Code</i> PHP Cek Ketersediaan <i>Email</i> atau <i>Username</i>	97
Gambar 4.37 <i>Source Code</i> Validasi Form	98
Gambar 4.38 Kesalahan <i>Syntax</i> Pada <i>Source Code</i>	99
Gambar 4.39 Tampilan Kesalahan Proses Dalam Web	100
Gambar 4.40 Kesalahan Proses Pada <i>Source Code</i>	100
Gambar 4.41 Kesalahan Logika Dalam Program	101
Gambar 4.42 Kesalahan <i>Value Length</i>	101
Gambar 4.43 Kesalahan Sinkronisasi File Ke Dalam Program	102
Gambar 4.44 Halaman <i>Login Administrator</i>	103
Gambar 4.45 Halaman Utama <i>Administrator</i>	104
Gambar 4.46 Halaman <i>Admin</i>	105
Gambar 4.47 Halaman Tambah <i>Admin</i>	105
Gambar 4.48 Halaman Ubah <i>Admin</i>	106
Gambar 4.49 Halaman <i>Social Media</i>	107
Gambar 4.50 Halaman Tentang Toko	107
Gambar 4.51 Hubungi Kami	108
Gambar 4.52 Produk	109
Gambar 4.53 Halaman Tambah Produk	109
Gambar 4.54 Halaman Ubah Produk	110
Gambar 4.55 Halaman Ubah Stok	111
Gambar 4.56 Halaman Kategori Tipe Produk	111
Gambar 4.57 Halaman Tambah Kategori Tipe Produk	112
Gambar 4.58 Halaman Ubah Kategori Tipe Produk	113
Gambar 4.59 Halaman Kategori Liga	113
Gambar 4.60 Halaman Tambah Kategori Liga	114
Gambar 4.61 Halaman Ubah Kategori Liga	115
Gambar 4.62 Halaman Kategori Tim	115
Gambar 4.63 Halaman Tambah Kategori Tim	116
Gambar 4.64 Halaman Ubah Kategori Tim	117
Gambar 4.65 Halaman Merek	117

Gambar 4.66 Halaman Tambah Merek	118
Gambar 4.67 Halaman Ubah Merek	119
Gambar 4.68 Halaman <i>Supplier</i>	119
Gambar 4.69 Halaman Tambah <i>Supplier</i>	120
Gambar 4.70 Halaman Ubah <i>Supplier</i>	121
Gambar 4.71 Halaman Ukuran	121
Gambar 4.72 Halaman Tambah Ukuran	122
Gambar 4.73 Halaman Ubah Ukuran	123
Gambar 4.74 Halaman Diskon	123
Gambar 4.75 Halaman Tambah Diskon	124
Gambar 4.76 Halaman Ubah Diskon	125
Gambar 4.77 Halaman Daftar Produk Dalam Diskon	126
Gambar 4.78 Halaman Promo Hemat Belanja	127
Gambar 4.79 Halaman Tambah Promo Hemat Belanja	128
Gambar 4.80 Halaman Ubah Promo Hemat Belanja	128
Gambar 4.81 Halaman Ongkos Kirim	129
Gambar 4.82 Halaman <i>Member</i>	130
Gambar 4.83 Halaman Transaksi	131
Gambar 4.84 Halaman Detail Transaksi	131
Gambar 4.85 Halaman Bank	132
Gambar 4.86 Halaman Tambah Bank	133
Gambar 4.87 Halaman Ubah Bank	133
Gambar 4.88 Halaman Laporan	134
Gambar 4.89 Halaman Detail Transaksi Di Dalam Laporan	135
Gambar 4.90 Halaman Bantuan	135
Gambar 4.91 Halaman <i>Print</i> Laporan	136
Gambar 4.92 Halaman Beranda	137
Gambar 4.93 Halaman <i>Login/Sign Up Member</i>	138
Gambar 4.94 Halaman Produk	139
Gambar 4.95 Halaman Detail Produk	140
Gambar 4.96 Halaman Keranjang Belanja	140

Gambar 4.97 Halaman <i>Checkout</i>	141
Gambar 4.98 Halaman Informasi Pesanan Berhasil	142
Gambar 4.99 Halaman <i>Member</i>	142
Gambar 4.100 Halaman Detail Transaksi	143
Gambar 4.101 Halaman <i>Upload</i> Bukti Transaksi	143
Gambar 4.102 Halaman <i>Print</i> Laporan	144
Gambar 4.103 Halaman Pengaturan Akun	144
Gambar 4.104 Halaman Cara Pemesanan Barang	145
Gambar 4.105 Halaman Cara Pembayaran	146
Gambar 4.106 Halaman Tentang Kami	147
Gambar 4.107 Halaman Pemilik Toko	147
Gambar 4.108 Halaman Hubungi Kami	148



INTISARI

Scudetto Jersey Store adalah sebuah toko yang menjual aksesoris dan kaos jersey sepak bola di jalan Selokan Mataram. Ada dua hal penting yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan aplikasi penjualan berbasis web. Pertama, mengenai peningkatan nilai promosi. Dengan menggunakan media *website* akan menunjang kegiatan *e-commerce*. Pemilik toko tentu dapat meningkatkan promosinya dengan menggunakan media *website*. Selain itu, penambahan menu diskon dan promo hemat belanja menjadi acuan dalam membantu peningkatan promosi. Kedua, sejauh ini proses pencatatan dilakukan dengan menulis di kertas. Sehingga, membutuhkan waktu lebih lama untuk melakukan kegiatan manajemen produk, stok dan transaksi.

Di dalam skripsi ini, pembuatan aplikasi penjualan berbasis web dilakukan dengan menggunakan metode SDLC. Melakukan analisis kelemahan sistem dengan metode PIECES, menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta menganalisis kelayakan sistem. Melakukan perancangan sistem menggunakan *flowchart*, perancangan model proses menggunakan model DFD, perancangan database, perancangan relasi antar tabel dan perancangan *interface*.

Hasil aplikasi yang dihasilkan berupa aplikasi penjualan berbasis web, yang ditujukan kepada pemilik toko agar diluncurkan di internet, sehingga pemilik toko dapat memulai menggunakan aplikasi *e-commerce*, meningkatkan nilai promosi dan meningkatkan kualitas manajemen toko.

Kata Kunci: Aplikasi, *e-commerce*, web, analisis, perancangan, penjualan

ABSTRACT

Scudetto Jersey Store is a store that sells accessories and football jerseys in Jalan Selokan Mataram. There are two important things that can be used as a basis in making web-based sales application. First, increasing value of promotion. By using website as a media, it will support an e-commerce activity. Moreover, addition of discount menu and thrift shopping promo, these help increasing promotion. Secondly, so far the recording process is done by writing on paper. Thus, takes longer time to perform product, stock and transaction management.

In this thesis, making of web-based sales application is executed by using SDLC method. Performing analysis of vulnerabilities in the system by using PIECES method, analyzing the needs of functional and non-functional, and analyzing feasibility of sistem. Perorming sistem design by using flowchart, designing the process model by using DFD model, designing database, designing relation between tables and designing interface.

The result of the application is generated in the form of the web-based sales application. This is addressed to the owner of the shop, so he can launch it in internet, so store owner can start using e-commerce application, increasing promotional value and improving the quality of store management.

Keyword: *Application, e-commerce, web, analysis, design, sales*