

**PEMBUATAN WEB E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
ONLINE MOCIZZ STORE MENGGUNAKAN PHP**

SKRIPSI



disusun oleh :

Ilman Nurrokhman

14.22.1574

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN WEB E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
ONLINE MOCIZZ STORE MENGGUNAKAN PHP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Ilman Nurrokhman

14.22.1574

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

SKRIPSI

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEB *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA
PENJUALAN ONLINE MOCIZZ STORE MENGGUNAKAN PHP**

yang disusun oleh

Ilman Nurrokhman

14.22.1574

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 April 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK: 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEB *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
ONLINE MOCIZZ STORE MENGGUNAKAN PHP**

yang disusun oleh

Ilman Nurrokhman

14.22.1574

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2015

Susunan Dewan Penguji

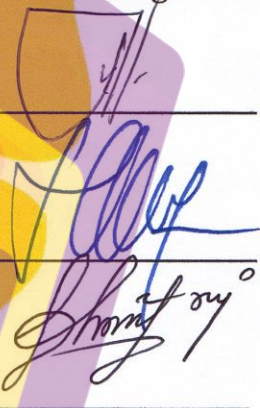
Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 November 2015

KE TUA STM IK 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, 25 November 2015

Ilman Nurrokhman

NIM. 14.22.1574

MOTTO

1. Ambil hikmah dari semua kejadian yang telah terjadi
2. Jangan pernah menyerah, anda tidak akan tau bila selangkah lagi akan Sukses
3. Berusaha, Berdoa dan Berserah diri pada Allah SWT



PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap Alhamdulillah dan Syukur sebesar – besarnya kepada Allah SWT, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. Abi dan Umi yang saya cintai, Tak henti – hentinya kalian memanjatkan doa, memberi kasih sayang, berkorban demi anakmu agar memperoleh pendidikan. Terimakasih telah menjadi orang tua yang sangat baik terhadap anak-anakmu.
2. Adik-adik ku tersayang, yang selama ini memberi motivasi agar cepat lulus. Yang bikin kangen suasana rumah yang ramai Hanifah yang manja, Laili yang jadi teman begadang, Nisa yang cerewet, dan Riza yang selalu bikin ketawa lihat tingkahnya.
3. Sahabat-sahabat terbaikkku, suka dan duka telah kita lewati bersama. Terimakasih telah memberi warna dalam pertemanan yang sejati.
4. Joko dan Agung yang telah membimbing dalam pembuatan Skripsi ini.
5. Dosen-dosen Amikom yang telah memberi saya Ilmu selama kuliah.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam mengerjakan Skripsi ini. Sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat Serta salam tidak lupa saya berikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi suri tauladan yang terbaik dalam seluruh umat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan S1 Jurusan Sistem Informasi (Transfer) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Saya menyadari bahwa isi atau cara penyampaian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Saya berharap saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca, sehingga skripsi ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan harapan kita bersama. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait dan para pembaca pada umumnya.

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.....	2
1.3.1 Informasi yang ada Dalam Website.....	3
1.3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.4.1 Bagi Penulis.....	4
1.4.2 Bagi Mocizz Store.....	4
1.4.3 Bagi Umum.....	5
1.5 METODE PENELITIAN.....	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.2 DEFINISI SISTEM, INFORMASI, SISTEM INFORMASI.....	10
2.2.1 Definisi Sistem.....	10

2.2.2	Definisi Informasi	12
2.2.3	Definisi Sistem Informasi	13
2.3	PENGERTIAN WEBSITE	<u>14</u>
2.4	DEFINISI PENJUALAN	<u>15</u>
2.5	KONSEP DASAR <i>E-COMMERCE</i>	<u>15</u>
2.5.1	Jenis <i>E-Commerce</i>	16
2.5.2	Keuntungan <i>E-Commerce</i>	18
2.5.3	Resiko <i>E-Commerce</i>	18
2.6	KONSEP ANALISIS PIECES	19
2.6.1	Analisis Kinerja.....	19
2.6.2	Analisis Informasi	20
2.6.3	Analisis Ekonomi.....	21
2.6.4	Analisis Keamanan	21
2.6.5	Analisis Efisiensi.....	23
2.6.6	Analisis Layanan.....	23
2.7	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	24
2.8	KONSEP PEMODELAN SISTEM.....	25
2.8.1	Flowchart	25
2.8.1.1	Konsep Kerja <i>Flowchart</i>	26
2.8.1.2	Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	27
2.8.2	Data Flow Diagram	29
2.8.2.1	Konsep Dasar Data Flow Diagram	29
2.8.2.2	Simbol-Simbol DFD	30
2.8.2.3	Menggambaran Context Dari Diagram dan DFD	32
2.8.3	Entity Relationship Diagram.....	33
2.8.3.1	Macam-Macam Relational Keys.....	34
2.9	KONSEP BASIS DATA	36
2.9.1	Definisi Basis Data.....	36
2.9.2	Tujuan Basis Data	37
2.9.3	Manfaat atau Kelebihan Basis Data	38
2.9.4	Operasi Dasar basis Data	41

2.9.5	Sistem Basis Data.....	41
2.10	BAHASA PEMOGRAMAN YANG DIGUNAKAN	44
2.10.1	PHP (Hypertext Preprocessor)	44
2.10.2	HTML	45
2.10.3	CSS.....	45
2.10.4	MySQL.....	46
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		47
3.1	DESKRIPSI SINGKAT PERUSAHAAN	47
3.2	ABALISIS SISTEM	47
3.2.1	Identifikasi Masalah	48
3.2.2	Hasil Analisis Masalah.....	48
3.2.3	Solusi Masalah	49
3.2.4	Analisis PIECES	49
3.2.5	Analisis Kebutuhan Sistem	54
3.2.5.1	Kebutuhan Fungsional	54
3.2.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	58
3.2.6	Analisis Kelayakan Sistem.....	62
3.2.6.1	Kelayakan Teknologi	62
3.2.6.2	Kelayakan Hukum.....	62
3.2.6.3	Kelayakan Operasional	62
3.2.6.4	Kelayakan Ekonomi	63
3.2.7	Analisis Biaya dan Manfaat	62
3.2.7.1	Payback Period.....	67
3.2.7.2	ROI.....	68
3.2.7.3	NPV.....	69
3.3	PERANCANGAN SISTEM.....	<u>70</u>
3.3.1	Flowchart	71
3.3.2	Diagram Konteks	73
3.3.3	Data Flow Diagram.....	73
3.3.4	Data Flow Diagram Level 2.....	75
3.4	PERANCANGAN BASIS DATA.....	<u>80</u>

3.4.1	ERD.....	80
3.4.2	Relasi Antar Tabel.....	82
3.4.3	Rancangan Tabel.....	82
3.5	PERANCANGAN INTERFACE / ANTAR MUKA	<u>85</u>
3.5.1	Struktur Web	85
3.5.2	Rancangan Interface.....	86
3.5.2.1	Interface Admin	86
3.5.2.2	Interface Pengunjung / Pelanggan.....	92
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		<u>95</u>
4.1	DATABASE DAN TABEL	<u>95</u>
4.1.1	Pembuatan Struktur Tabel.....	95
4.2	IMPLEMENTASI ANTAR MUKA	101
4.2.1	Antarmuka Pengunjung.....	101
4.2.2	Antarmuka Admin.....	105
4.3	KONEKSI FORM DAN DATABASE SERVER.....	<u>109</u>
4.4	TESTING	<u>110</u>
4.4.1	Pengetesan <i>Black Box Testing</i>	110
4.4.2	Pengetesan <i>White Box Testing</i>	113
4.5	MANUAL PROGRAM	116
4.6	PROSES <i>UPLOAD</i> SISTEM	119
BAB V PENUTUP.....		<u>120</u>
5.1	KESIMPULAN.....	<u>120</u>
5.2	SARAN.....	<u>121</u>
DAFTAR PUSTAKA		<u>122</u>

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-Simbol Flowchart	27
Tabel 2.2	Simbol DFD	30
Tabel 3.1	Analisis Kinerja.....	50
Tabel 3.2	Analisis Informasi	51
Tabel 3.3	Analisis Pengendalian	53
Tabel 3.4	Analisis Layanan.....	54
Tabel 3.5	Kebutuhan Fungsional	55
Tabel 3.6	Tahap Perancangan dan Pembuatan Hardware	59
Tabel 3.7	Tahap Perancangan dan Pembuatan Software	59
Tabel 3.8	Tahap Perancangan dan Pembuatan Brainware	60
Tabel 3.9	Tahap Implementasi Hardware	60
Tabel 3.10	Tahap Implementasi Software.....	61
Tabel 3.11	Tahap Implementasi Brainware	61
Tabel 3.12	Analisis Biaya dan Manfaat Perangkat Keras.....	63
Tabel 3.13	Analisis Biaya dan Manfaat Perangkat Lunak.....	65
Tabel 3.14	Komponen – Komponen Manfaat.....	65
Tabel 3.15	Analisis Biaya dan Manfaat	66
Tabel 3.15	Analisis Kelayakan	70
Tabel 4.1	<i>Black Box Testing</i>	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Sistem	11
Gambar 2.2 Konsep Sistem Informasi	13
Gambar 2.3 DFD Context Level	32
Gambar 2.4 DFD Level 0.....	32
Gambar 2.5 DFD Level 1.....	32
Gambar 2.6 Simbol Dalam ERD	34
Gambar 3.1 Flowchart	72
Gambar 3.2 DFD Level 0.....	73
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	74
Gambar 3.4 DFD Level 2 Register Pelanggan Baru.....	75
Gambar 3.5 DFD Level 2 Login.....	75
Gambar 3.6 DFD Level 2 Data Pelanggan	76
Gambar 3.7 DFD Level 2 Data Kategori	76
Gambar 3.8 DFD Level 2 Data Barang.....	77
Gambar 3.9 DFD Level 2 Data Testimoni.....	77
Gambar 3.10 DFD Level 2 Data Konfirmasi Pembayaran.....	78
Gambar 3.11 DFD Level 2 Data Keranjang Belanja	78
Gambar 3.12 DFD Level 2 Data Penjualan	79
Gambar 3.13 DFD Level 2 Data Ukuran	79
Gambar 3.14 DFD Level 2 Data Provinsi.....	80
Gambar 3.15 ERD.....	81
Gambar 3.16 Relasi Tabel.....	82
Gambar 4.1 Membuat Database.....	95
Gambar 4.2 Tabel Admin	96
Gambar 4.3 Tabel Barang	96
Gambar 4.4 Tabel Kategori.....	97
Gambar 4.5 Tabel Konfirmasi	97
Gambar 4.6 Tabel Pelanggan.....	98
Gambar 4.7 Tabel Pemesanan.....	99
Gambar 4.8 Tabel Pemesanan_item	99

Gambar 4.9 Tabel Provinsi	100
Gambar 4.10 Tabel Testimoni	100
Gambar 4.11 Tabel Tmp_Keranjang.....	101
Gambar 4.12 Tabel Ukuran.....	101
Gambar 4.13 Halaman Home.....	102
Gambar 4.14 Halaman Produk.....	102
Gambar 4.15 Halaman Profil	103
Gambar 4.16 Halaman Konfirmasi Pembayaran	103
Gambar 4.17 Halaman Panduan.....	104
Gambar 4.18 Halaman Testimoni	104
Gambar 4.19 Halaman Login dan Pendaftaran Pelanggan	105
Gambar 4.20 Halaman Ganti Password Admin	105
Gambar 4.21 Halaman Data Barang	106
Gambar 4.22 Halaman Data Pelanggan	106
Gambar 4.23 Halaman Daftar Pemesanan	107
Gambar 4.24 Halaman Data Provinsi.....	107
Gambar 4.25 Halaman Konfirmasi Transfer.....	108
Gambar 4.26 Halaman Testimoni	108
Gambar 4.27 Halaman Laporan	109
Gambar 4.28 Kesalahan Penulisan.....	113
Gambar 4.29 Form Input Barang	114
Gambar 4.30 Logika Salah.....	115
Gambar 4.31 Logika Benar	115
Gambar 4.32 Kesalahan Function.....	115
Gambar 4.33 Kesalahan Waktu Proses data	116
Gambar 4.34 Halaman Login dan Pendaftaran Pelanggan	116
Gambar 4.35 Detail Produk.....	117
Gambar 4.36 Detail Pengiriman.....	118
Gambar 4.37 Tampil Transaksi.....	118
Gambar 4.38 Konfirmasi Transfer	118

INTISARI

Aktivitas jual-beli online atau yang biasa disebut dengan E-Commerce semakin lama semakin berkembang. E-Commerce merupakan suatu cara berbelanja/berdagang secara online yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan "get and deliver". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan). Dengan demikian *E-Commerce* sangat membantu bagi calon pembeli yang tidak punya banyak waktu untuk melakukan transaksi secara langsung dengan pedagang/perusahaan, karena hanya dengan bentuk pelayanan berupa tampilan halaman website yang berisi katalog atau proposal penawaran produk-produknya calon pembeli bisa memilih produk yang diinginkan.

Website *E-Commerce* yang dibuat bertujuan untuk mempermudah transaksi jual-beli bagi calon pembeli dari luar Yogyakarta yang tidak bisa melihat secara langsung produk-produk yang ada pada Mocizz Store yang bertempat di Jl. Candi Gebang, Perumahan Jambusari, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta sehingga tetap bisa berbelanja dengan cara transfer bank dan pengiriman barang lewat jasa pengiriman.

Dengan adanya website *E-Commerce* ini diharapkan dapat membantu Mocizz Store dalam mengelola transaksi penjualan produk maupun pelanggan/calon pembeli dalam melakukan pemesanan produk dengan memanfaatkan media *internet* sehingga dapat bekerja secara efektif sehingga target penjualan dapat berkembang.

Kata kunci : E-Commerce, Internet, Mocizz Store

ABSTRACT

Trading activities online or commonly referred to as E-Commerce are increasingly growing. E-Commerce is a way of shopping / trade online that utilize Internet facilities where there are websites that can provide services "get and deliver". E-commerce will change all marketing activities and also while cutting operational costs for trading activities (trade) .With such E-Commerce is very helpful for prospective buyers who do not have much time to make transactions directly with the merchant / company, since only the form of services such as page views catalogs or websites containing proposals offer products that prospective buyers can choose the desired product.

E-Commerce Website created aims to facilitate transactions for potential buyers from outside Yogyakarta who can not see directly the existing products on Mocizz Store is located at Jl. Candi Gebang, Housing Jambusari, Leaning Chess, Sleman, Yogyakarta that can still shop by bank transfer and delivery of goods through delivery services.

With the E-Commerce website is expected to help Mocizz Store in managing the sale of products and customer / prospective buyer in order the products by making use of the Internet media so that it can work effectively so that the sales targets can flourish.

Keywords : E-Commerce, Internet, Mocizz Store