

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO  
PAKAIAN IDAMAN AMBARAWA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Akhmad Arif Muttaqin**

**11.12.5504**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO  
PAKAIAN IDAMAN AMBARAWA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Akhmad Arif Muttaqin**

**11.12.5504**

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

**PERSETUJUAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO  
PAKAIAN IDAMAN AMBARAWA**  
**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO  
PAKAIAN IDAMAN AMBARAWA**

yang disusun oleh

**Akhmad Arif Muttaqin**

**11.12.5504**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal **13 Maret 2016**

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO  
PAKAIAN IDAMAN AMBARAWA**

yang disusun oleh

**Akhmad Arif Muttaqin**

**11.12.5504**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190302228**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Februari 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, 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

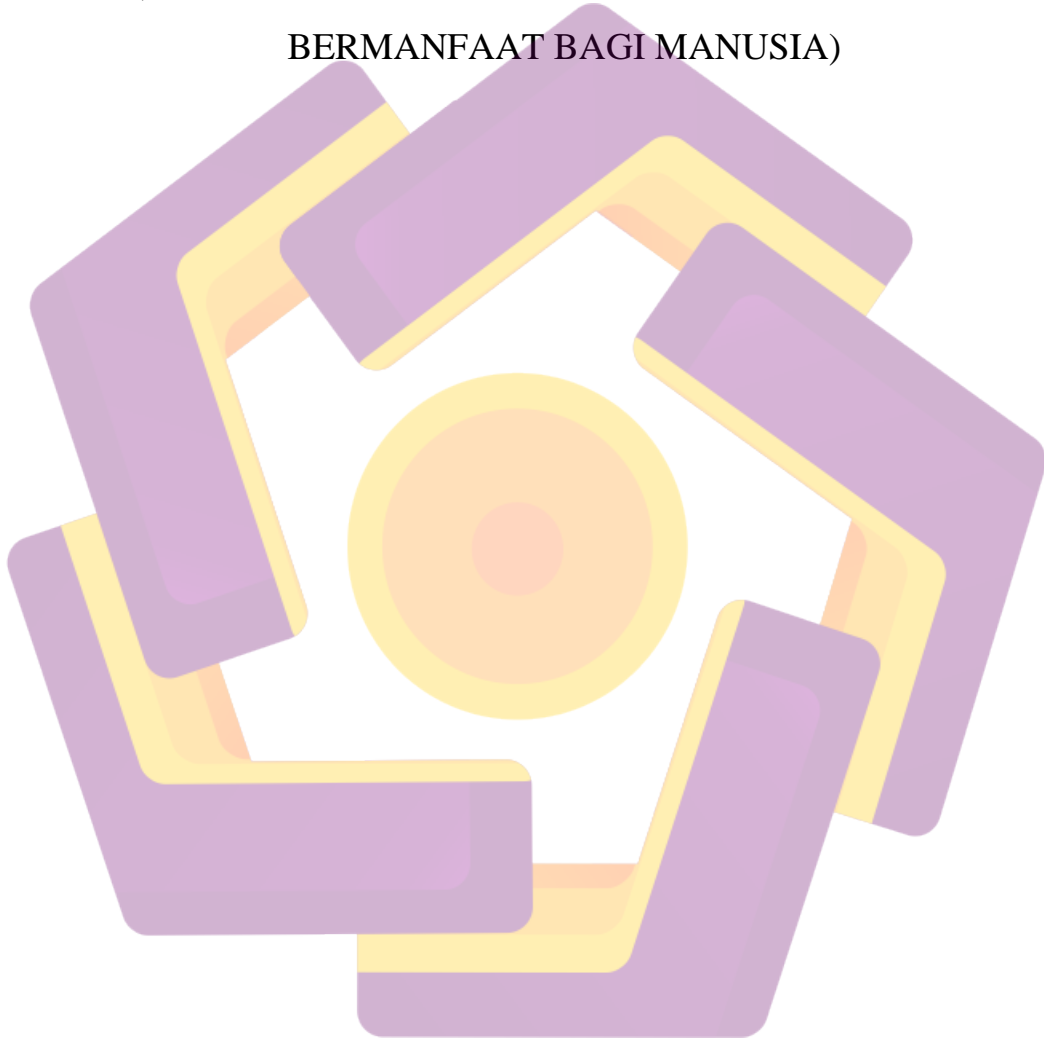
Meterai  
Rp. 6.000

Akhmad Arif Muttaqin  
NIM. 11.12.5504

## MOTTO

**KHOIRUNNAAS ANFAUHUM LINNAAS**

**(SEBAIK-BAIK MANUSIA ADALAH YANG PALING  
BERMANFAAT BAGI MANUSIA)**



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT
2. Orang Tua



## KATA PENGANTAR

### *Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Kehidupan ini sungguh indah apabila kita bisa memperoleh sebuah harapan yang menjadi kenyataan. Semua ini harus dijalankan dengan kerja keras dan doa yang selalu mengiringi langkah sehingga akan ada hasil yang memuaskan didalamnya. Penulis tidak bisa berlari sejauh ini tanpa ada dukungan dan bantuan dari orang lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Agus Sumaryono dan Nur Khasanah (Bapak dan Ibu penulis)
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

### *Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 10 Maret 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

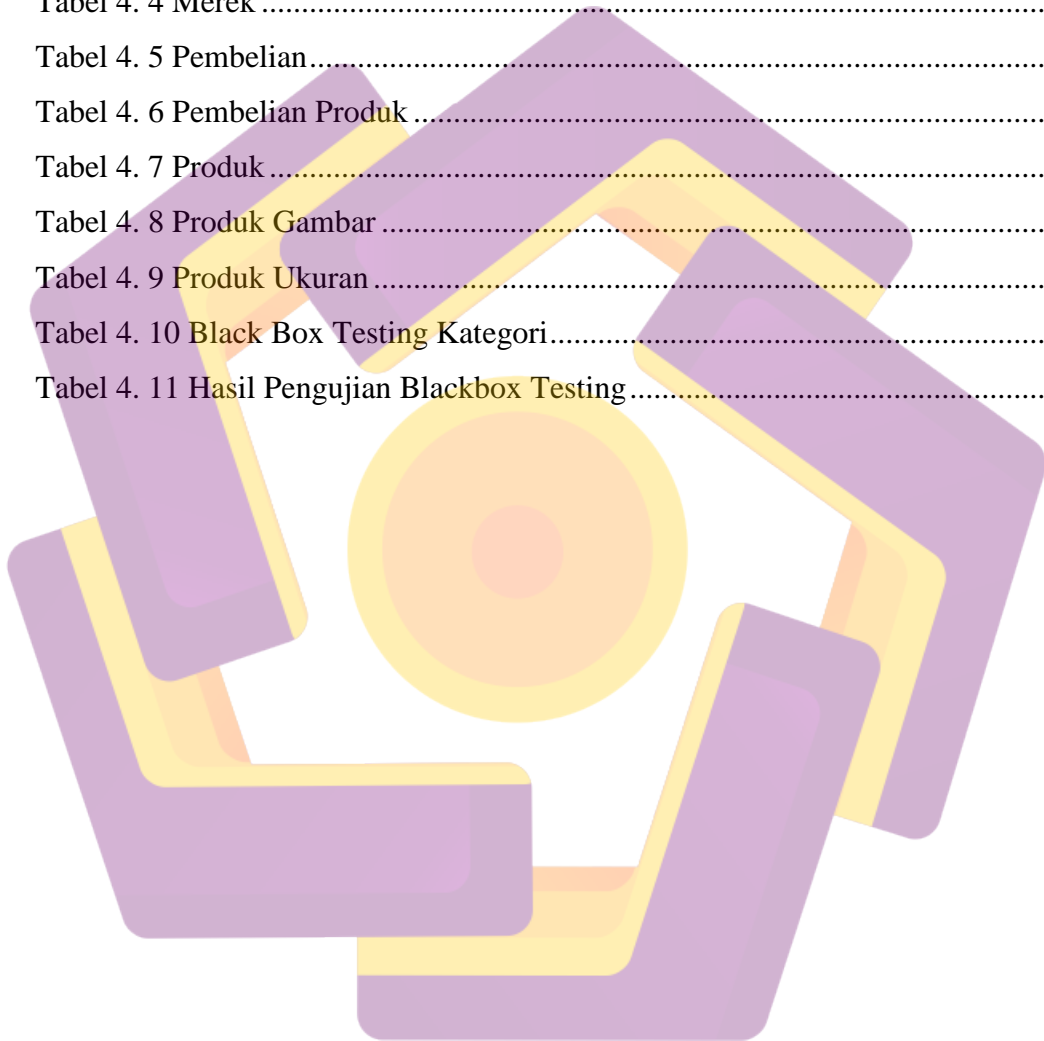
|  |      |
|--|------|
| JUDUL .....                            | I    |
| PERSETUJUAN .....                      | II   |
| PENGESAHAN .....                       | III  |
| PERNYATAAN.....                        | IV   |
| MOTTO .....                            | V    |
| PERSEMBAHAN:.....                      | VI   |
| KATA PENGANTAR .....                   | VII  |
| DAFTAR ISI.....                        | VIII |
| DAFTAR TABEL.....                      | X    |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | XII  |
| ABSTRACT.....                          | XVII |
| BAB I PENDAHULUAN.....                 | 1    |
| 1.1 LATAR BELAKANG.....                | 1    |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH .....              | 2    |
| 1.3 BATASAN MASALAH .....              | 2    |
| 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN ..... | 3    |
| 1.5 METODE PENELITIAN.....             | 4    |
| 1.5.1METODE PENGUMPULAN DATA .....     | 4    |
| 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN .....        | 5    |
| BAB II LANDASAN TEORI.....             | 7    |
| 2.1 KAJIAN PUSTAKA .....               | 7    |
| 2.2 KONSEP DASAR INFORMASI.....        | 9    |
| 2.5.1PENGERTIAN INFORMASI.....         | 9    |
| 2.5.2KUALITAS INFORMASI.....           | 9    |
| 2.3 KONSEP DASAR INTERNET .....        | 10   |

|  |  |     |
|--|--|-----|
| 2.3.1                                    | SEJARAH INTERNET .....                         | 10  |
| 2.3.2                                    | PENGERTIAN INTERNET .....                      | 12  |
| 2.4                                      | KONSEP DASAR WEBSITE.....                      | 13  |
| 2.4.1                                    | SEJARAH WEBSITE.....                           | 13  |
| 2.4.2                                    | PENGERTIAN WEBSITE .....                       | 14  |
| 2.5                                      | KONSEP DASAR <i>E-COMMERCE</i> .....           | 14  |
| 2.5.1                                    | PENGERTIAN <i>E-COMMERCE</i> .....             | 14  |
| 2.5.2                                    | KLASIFIKASI <i>E-COMMERCE</i> .....            | 15  |
| 2.5.3                                    | MANFAAT <i>E-COMMERCE</i> .....                | 17  |
| 2.6                                      | ANALISIS KELEMAHAN SISTEM .....                | 18  |
| 2.7                                      | ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....                 | 19  |
| 2.8                                      | UML ( <i>UNIFIED MODELLING LANGUAGE</i> )..... | 19  |
| BAB III METODE PENELITIAN.....           |  | 28  |
| 3.1                                      | DESKRIPSI SINGKAT PERUSAHAAN .....             | 28  |
| 3.1.1                                    | SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TOKOIDAMAN .....      | 28  |
| 3.1.2                                    | PEMASARAN DAN CARA PENJUALAN TOKOIDAMAN .....  | 28  |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... |  | 82  |
| 4.1                                      | IMPLEMENTASI SISTEM.....                       | 82  |
| 4.2                                      | TAHAP IMPLEMENTASI.....                        | 82  |
| BAB V PENUTUP.....                       |  | 114 |
| 5.1                                      | KESIMPULAN.....                                | 114 |
| 5.2                                      | SARAN.....                                     | 114 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                     |  | 115 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....                          | 21 |
| Tabel 2. 2 <i>Class Diagram</i> .....                             | 22 |
| Tabel 2. 3 <i>Activity Diagram</i> .....                          | 22 |
| <br>  |    |
| Tabel 3. 1 <i>Request</i> dari Pihak Tokoldaman .....             | 29 |
| Tabel 3. 2 <i>Benchmarking</i> .....                              | 31 |
| Tabel 3. 3 <i>Kebutuhan Fungsional</i> .....                      | 32 |
| Tabel 3. 4 <i>Hardware Tahap Perancangan dan Pembuatan</i> .....  | 34 |
| Tabel 3. 5 <i>Software Tahap Perancangan dan Pembuatan</i> .....  | 34 |
| Tabel 3. 6 <i>Brainware Tahap Perancangan dan Pembuatan</i> ..... | 35 |
| Tabel 3. 7 <i>Hardware Tahap Implementasi</i> .....               | 35 |
| Tabel 3. 8 <i>Software Tahap Implementasi</i> .....               | 36 |
| Tabel 3. 9 <i>Brainware Tahap Implementasi</i> .....              | 36 |
| Tabel 3. 10 <i>Hosting Tahap Implementasi</i> .....               | 37 |
| Tabel 3. 11 <i>Analisis Ancaman</i> .....                         | 38 |
| Tabel 3. 12 <i>Analisis Peluang</i> .....                         | 39 |
| Tabel 3. 13 <i>Analisis Kelemahan</i> .....                       | 39 |
| Tabel 3. 14 <i>Analisis Kekuatan</i> .....                        | 40 |
| Tabel 3. 15 <i>Analisis Dampak Positif</i> .....                  | 40 |
| Tabel 3. 16 <i>Analisis Dampak Negatif</i> .....                  | 40 |
| Tabel 3. 17 <i>Pembelian Produk</i> .....                         | 62 |
| Tabel 3. 18 <i>Ongkir</i> .....                                   | 62 |
| Tabel 3. 19 <i>Pengguna</i> .....                                 | 63 |
| Tabel 3. 20 <i>Pembelian</i> .....                                | 63 |
| Tabel 3. 21 <i>Produk Gambar</i> .....                            | 63 |
| Tabel 3. 22 <i>Produk Ukuran</i> .....                            | 63 |
| Tabel 3. 23 <i>Merek</i> .....                                    | 63 |
| Tabel 3. 24 <i>Produk</i> .....                                   | 64 |
| Tabel 3. 25 <i>Kategori</i> .....                                 | 64 |

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3. 26 Konfirmasi .....                      | 64 |
| Tabel 4. 1 Pengguna.....                          | 84 |
| Tabel 4. 2 Kategori.....                          | 84 |
| Tabel 4. 3 Konfirmasi .....                       | 85 |
| Tabel 4. 4 Merek .....                            | 86 |
| Tabel 4. 5 Pembelian.....                         | 86 |
| Tabel 4. 6 Pembelian Produk .....                 | 87 |
| Tabel 4. 7 Produk .....                           | 87 |
| Tabel 4. 8 Produk Gambar .....                    | 88 |
| Tabel 4. 9 Produk Ukuran.....                     | 88 |
| Tabel 4. 10 Black Box Testing Kategori.....       | 93 |
| Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Blackbox Testing..... | 95 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Proses SDLC .....   | 24 |
| Gambar 3. 1 Rancangan Use Case Diagram .....                              | 42 |
| Gambar 3. 2 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Melakukan Login .....       | 43 |
| Gambar 3. 3 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tampil Pengguna .....       | 44 |
| Gambar 3. 4 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Hapus Pengguna .....        | 45 |
| Gambar 3. 5 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tambah Pengguna.....        | 46 |
| Gambar 3. 6 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Ubah Pengguna.....          | 47 |
| Gambar 3. 7 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tampil Kategori.....        | 48 |
| Gambar 3. 8 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Hapus Kategori.....         | 49 |
| Gambar 3. 9 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tambah Kategori .....       | 50 |
| Gambar 3. 10 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Ubah Kategori.....         | 50 |
| Gambar 3. 11 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tampil Merek .....         | 51 |
| Gambar 3. 12 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Hapus Merek.....           | 51 |
| Gambar 3. 13 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tambah Merek\.....         | 52 |
| Gambar 3. 14 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Ubah Merek .....           | 52 |
| Gambar 3. 15 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tampil Produk .....        | 53 |
| Gambar 3. 16 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Hapus Produk.....          | 53 |
| Gambar 3. 17 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Tambah Produk.....         | 54 |
| Gambar 3. 18 Rancangan <i>Activity Diagram</i> Ubah Produk .....          | 54 |
| Gambar 3. 19 Rancangan <i>Class Diagram</i> .....                         | 55 |
| Gambar 3. 20 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Login .....      | 56 |
| Gambar 3. 21 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menambah Karyawan .....    | 56 |
| Gambar 3. 22 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Karyawan.....  | 56 |
| Gambar 3. 23 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Karyawan .....   | 57 |
| Gambar 3. 24 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Karyawan .....    | 57 |
| Gambar 3. 25 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori.....     | 57 |
| Gambar 3. 26 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Kategori ..... | 58 |
| Gambar 3. 27 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Kategori.....    | 58 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3. 28 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Kategori ..... | 59 |
| Gambar 3. 29 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menambah Merek .....    | 59 |
| Gambar 3. 30 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Merek ..... | 59 |
| Gambar 3. 31 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Merek .....   | 60 |
| Gambar 3. 32 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Merek .....    | 60 |
| Gambar 3. 33 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menambah Produk .....   | 60 |
| Gambar 3. 34 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Produk..... | 61 |
| Gambar 3. 35 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Produk .....  | 61 |
| Gambar 3. 36 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Produk.....    | 61 |
| Gambar 3. 37 Rancangan Basis Data.....                                 | 62 |
| Gambar 3. 38 Tampilan Halaman Login.....                               | 64 |
| Gambar 3. 39 Tampilan Halaman Admin .....                              | 65 |
| Gambar 3. 40 Tampilan Halaman Pengguna .....                           | 65 |
| Gambar 3. 41 Tampilan Halaman Tambah Pengguna .....                    | 66 |
| Gambar 3. 42 Tampilan Halaman Ubah Pengguna.....                       | 66 |
| Gambar 3. 43 Tampilan Halaman Kategori .....                           | 67 |
| Gambar 3. 44 Tampilan Halaman Tambah Kategori .....                    | 67 |
| Gambar 3. 45 Tampilan Halaman Ubah Kategori .....                      | 68 |
| Gambar 3. 46 Tampilan Halaman Merek.....                               | 68 |
| Gambar 3. 47 Tampilan Halaman Tambah Merek.....                        | 69 |
| Gambar 3. 48 Tampilan Halaman Ubah Merek .....                         | 69 |
| Gambar 3. 49 Tampilan Halaman Produk.....                              | 70 |
| Gambar 3. 50 Tampilan Halaman Tambah Produk .....                      | 70 |
| Gambar 3. 51 Tampilan Halaman Ubah Produk .....                        | 71 |
| Gambar 3. 52 Tampilan Halaman Pembelian .....                          | 71 |
| Gambar 3. 53 Tampilan Halaman Detail Pembelian .....                   | 72 |
| Gambar 3. 54 Tampilan Halaman Konfirmasi .....                         | 72 |
| Gambar 3. 55 Tampilan Halaman Detail Konfirmasi .....                  | 73 |
| Gambar 3. 56 Tampilan Halaman Logout.....                              | 73 |
| Gambar 3. 57 Tampilan Halaman Home .....                               | 74 |
| Gambar 3. 58 Tampilan Halaman Login Member .....                       | 75 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 3. 59 Tampilan Halaman Keranjang Belanja .....                           | 76  |
| Gambar 3. 60 Tampilan Daftar Member.....  | 77  |
| Gambar 3. 61 Tampilan Halaman Lupa Password.....                                | 78  |
| Gambar 3. 62 Tampilan Halaman Pembelian .....                                   | 79  |
| Gambar 3. 63 Tampilan Halaman Nota .....  | 80  |
| Gambar 3. 64 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran .....                       | 81  |
| <br>  |     |
| Gambar 4. 1 Tampilan Database TokoIdaman .....                                  | 83  |
| Gambar 4. 2 Relasi Antar Tabel.....   | 89  |
| Gambar 4. 3 Source Code Memanggil Fungsi Tampil Pengguna dan Fungsi Hapus ..... | 90  |
| Gambar 4. 4 Source Code Fungsi Tampil Pengguna .....                            | 90  |
| Gambar 4. 5 Source Code Fungsi Hapus Pengguna .....                             | 91  |
| Gambar 4. 6 Source Code Memanggil Fungsi Simpan Pengguna.....                   | 91  |
| Gambar 4. 7 Source Code Fungsi Simpan Pengguna .....                            | 91  |
| Gambar 4. 8 Source Code Memanggil Fungsi Ubah Pengguna.....                     | 92  |
| Gambar 4. 9 Source Code Fungsi Ubah Pengguna.....                               | 92  |
| Gambar 4. 10 Pengujian Kategori dalam browser Google Chrome.....                | 94  |
| Gambar 4. 11 Pengujian Kategori dalam browser Mozilla Firefox.....              | 95  |
| Gambar 4. 12 Alur Transaksi Member .....  | 97  |
| Gambar 4. 13 Halaman Login Admin.....   | 98  |
| Gambar 4. 14 Halaman Admin .....  | 99  |
| Gambar 4. 15 Halaman Admin Pengguna.....  | 100 |
| Gambar 4. 16 Halaman Admin Produk.....  | 101 |
| Gambar 4. 17 Halaman Admin Ongkir (Versi Offline).....                          | 102 |
| Gambar 4. 18 Halaman Admin Pembelian .....                                      | 103 |
| Gambar 4. 19 Halaman Admin Konfirmasi .....                                     | 104 |
| Gambar 4. 20 Halaman Pengunjung .....   | 105 |
| Gambar 4. 21 Halaman Daftar Member.....   | 106 |
| Gambar 4. 22 Halaman Login Member .....   | 107 |
| Gambar 4. 23 Halaman Produk.....  | 108 |

Gambar 4. 24 Halaman Keranjang..... 109  
Gambar 4. 25 Halaman Riwayat Belanja..... 110  
Gambar 4. 26 Struktur Folder Website TokoIdaman..... 111





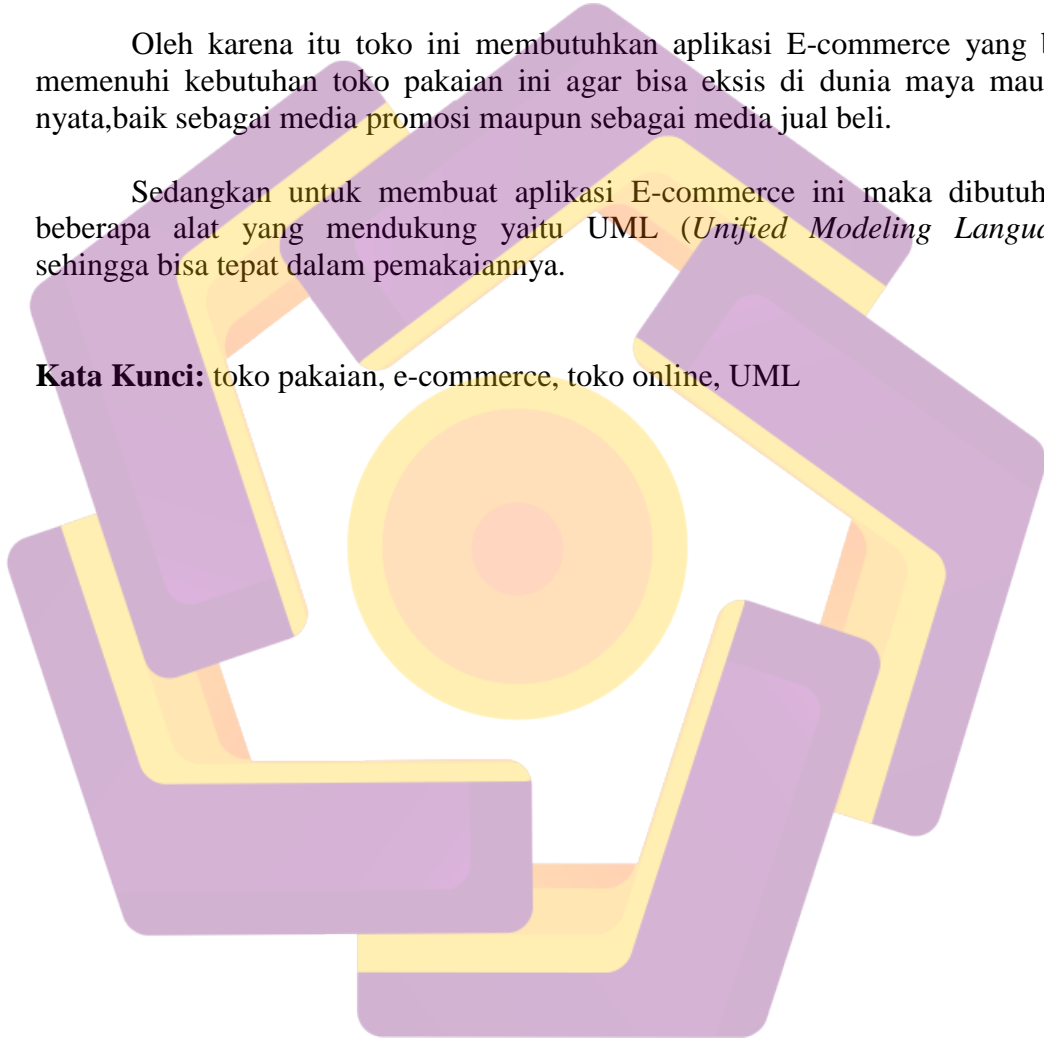
## INTISARI

Toko Pakaian Idaman Ambarawa adalah layaknya toko pakaian biasa yang menyediakan berbagai pakaian pria dan wanita dengan berbagai ukuran dan warna ,karena kemajuan perdagangan online begitu pesat dan mulai terbukanya masyarakat dengan jual beli online,maka pihak pengelola toko melihat peluang besar untuk promosi lewat dunia maya dan ingin melakukan ekspansi ke pasar online.

Oleh karena itu toko ini membutuhkan aplikasi E-commerce yang bisa memenuhi kebutuhan toko pakaian ini agar bisa eksis di dunia maya maupun nyata,baik sebagai media promosi maupun sebagai media jual beli.

Sedangkan untuk membuat aplikasi E-commerce ini maka dibutuhkan beberapa alat yang mendukung yaitu UML (*Unified Modeling Language*) sehingga bisa tepat dalam pemakaiannya.

**Kata Kunci:** toko pakaian, e-commerce, toko online, UML



## **ABSTRACT**

*Toko Pakaian Idaman, Ambarawa, is like a regular clothing store that provides a wide range of men's and women's wear with a variety of sizes and colors, as online trading advances so rapidly and began opening up society to purchase online, then the manager of the store, see great opportunities for promotion through the virtual world and want to expand into the online market.*

*Therefore, this store requires application of E-commerce that can meet the needs of this clothing store that can exist in the real and virtual world, either as a media campaign as well as media buying and selling.*

*Meanwhile, to make the application of e-commerce then it takes a couple of tools that support the UML (Unified Modeling Language) so it can be appropriate in its use.*

**Keywords:** *fashion shop, e-commerce, online shop, UML*

