

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN MAINAN ANAK-ANAK
PADA TOKO IDOLA KEDUNGUNI PEKALONGAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Ajad Mudafii Saputra

10.11.3667

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN MAINAN ANAK-ANAK
PADA TOKO IDOLA KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ajad Mudafii Saputra

10.11.3667

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN MAINAN ANAK-ANAK
PADA TOKO IDOLA KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

yang disusun oleh

Ajad Mudafii Saputra

10.11.3667

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juli 2015

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN MAINAN ANAK-ANAK
PADA TOKO IDOLA KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

yang disusun oleh

Ajad Mudaffii Saputra

10.11.3667

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2015

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, 02 November 2015

Ajad Mudafii Saputra

NIM. 10.11.3667

MOTTO

”Apa yang kamu lakukan sekarang akan menjadi cerita dikemudian hari, baik maupun buruk”

“Tetap bersyukur, dan irilah kepada kesuksesan seseorang dengan menjadikannya motivasi”

“Raihlah kesuksesanmu setinggi langit dengan tetap berpijak pada tanah, jadilah orang sukses yang selalu bersyukur dan tidak sombong”



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Alhamdulillah, saya dedikasikan skripsi ini kepada semuanya yang sudah dengan tulus memberikan do'a, motivasi, semangat dan dukungan yang tidak henti.

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga dan kedua orang tua saya, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya telah memberikan motivasi, dukungan dan do'anya dengan penuh keikhlasan serta begitu banyak kasih sayang yang telah beliau berikan.
3. Pemilik toko Idola Kedungwuni Pekalongan (Fadhila Erawati) yang memberi saya kesempatan untuk menjadikan Toko Idola sebagai objek penelitian skripsi saya.
4. Pembimbing saya (Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya.
5. Seluruh teman-teman Nangka, Jongke, Alwa dan Sombomerten yang telah memberikan semangat dan motivasi selama ini.
6. Dan terimakasih sebesar-besarnya kepada STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sudah membuat saya menjadi seperti ini, Isya Allah ilmu yang saya dapat ini dapat berguna untuk orang lain dan masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadurat Allah SWT atas kesehatan, semangat dan kekuatan sehingga saya dapat meyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Website Penjualan Mainan Anak-Anak Pada Toko Idola Kedungwuni Pekalongan”. Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselasaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

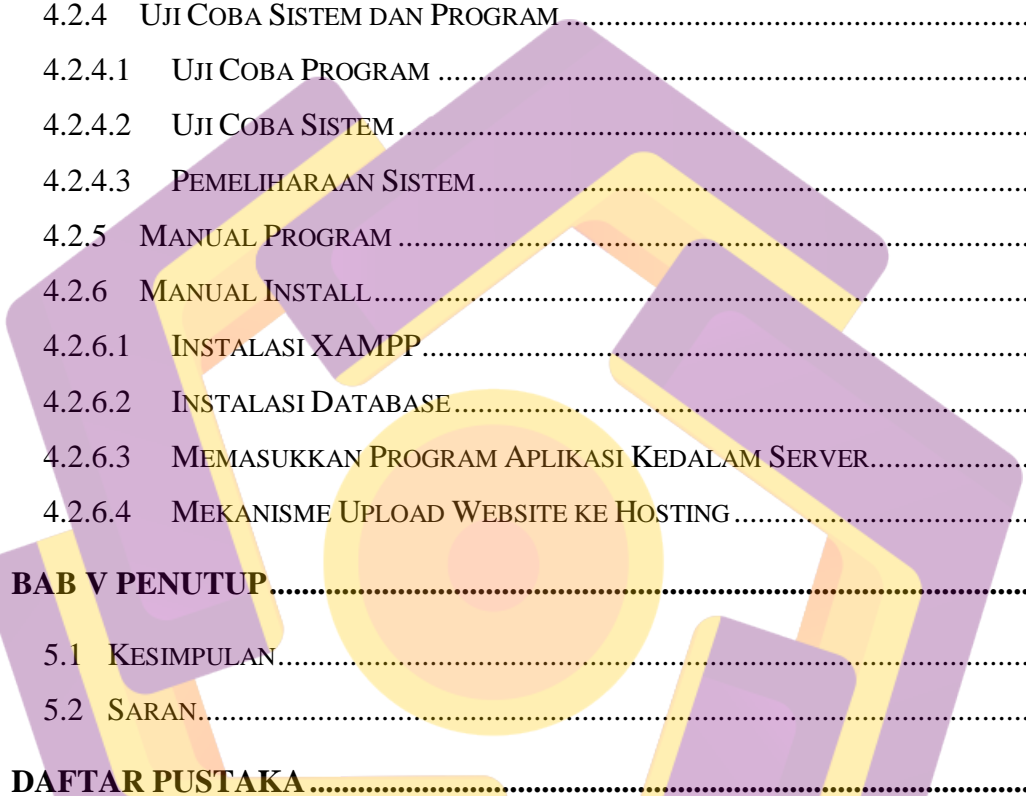
1. Prof. Dr. Mm. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu dikampus ini.
2. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Pembimbing di Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalaman.

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI.....	7
2.2.1 SISTEM.....	7
PENGERTIAN SISTEM.....	7
ELEMEN SISTEM.....	7
2.2.2 INFORMASI.....	10
2.2.3 SISTEM INFORMASI.....	10

2.3	ANALISIS SWOT.....	11
2.3.1	STRENGHT (KEKUATAN).....	11
2.3.2	WEAKNESS (KELEMAHAN).....	11
2.3.3	OPORTUNITY (PELUANG).....	12
2.3.4	THREAT (HAMBATAN).....	12
2.4	FLOWCHART.....	12
2.5	DATA FLOW DIAGRAM (DFD).....	14
2.6	NORMALISASI.....	14
2.7	KONSEP DASAR INTERNET.....	14
2.7.1	INTERNET.....	14
2.7.2	PENGERTIAN E-COMMERCE.....	15
2.7.3	APLIKASI E-COMMERCE.....	16
2.7.4	WWW (WORLD WIDE WEB).....	17
2.8	KONSEP DASAR PEMBUATAN WEB.....	19
2.8.1	SOFTWARE YANG DIGUNAKAN.....	20
2.8.1.1	ADOBE DREAMWEVEAR CS3.....	20
2.8.1.2	ELEMEN DREAMWEAVER CS3.....	21
2.8.1.3	ADOBE PHOTOSOP CS3.....	22
2.8.1.4	HTML (HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE).....	23
2.8.1.5	PHP.....	26
2.8.1.6	APACHE WEB SERVER (XAMPP).....	28
2.8.1.7	MYSQL.....	29
2.8.1.8	MOZILA FIREFOX.....	30
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	32
3.1	GAMBARAN UMUM TOKO IDOLA.....	32
3.2	ANALISIS SISTEM.....	32
3.3	IDENTIFIKASI MASALAH.....	33
3.4	DEFINISI MASALAH.....	33
3.5	ANALISIS SWOT.....	33
3.5.1	STRENGHT (KEKUATAN).....	34

3.5.2	WEAKNESS (KELEMAHAN).....	34
3.5.3	OPORTUNITY (PELUANG)	34
3.5.4	THREAT (HAMBATAN)	35
3.6	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	35
3.7	KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	35
3.8	KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	36
3.9	ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI.....	36
3.10	STUDI KELAYAKAN SISTEM	37
3.10.1	KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	37
3.10.2	KELAYAKAN HUKUM.....	37
3.10.3	KELAYAKAN OPERASIONAL.....	38
3.10.4	KELAYAKAN EKONOMI.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.11	ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.11.1	KOMPONEN BIAYA.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.11.2	KOMPONEN MANFAAT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.11.3	METODE PERHITUNGAN BIAYA DAN MANFAAT...	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.12	ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM	38
3.12.1	USER	38
3.12.2	ADMIN	39
3.13	PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.13.1	FLOWCHART DIAGRAM	39
3.13.2	DATA FLOW DIAGRAM (DFD)	41
3.14	PERANCANGAN BASIS DATA.....	44
3.14.1	NORMALISASI	44
3.14.2	HUBUNGAN ANTAR TABEL	47
3.14.3	PERANCANGAN STUKTUR TABEL.....	49
3.15	PERANCANGAN INTERFACE/ ANTARMUKA.....	53
3.15.1	Admin	53
3.15.2	MEMBER / KONSUMEN	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60



4.1	IMPLEMENTASI SISTEM	60
4.2	IMPLEMENTASI PEMBUATAN BASIS DATA	60
4.2.1.	PEMBUATAN <i>DATABASE</i>	60
4.2.2	PEMBUATAN TABEL	61
4.2.3	IMPLEMENTASI PEMBUATAN INTERFACE PROGRAM	70
4.2.4	UJI COBA SISTEM DAN PROGRAM	78
4.2.4.1	UJI COBA PROGRAM	79
4.2.4.2	UJI COBA SISTEM	81
4.2.4.3	PEMELIHARAAN SISTEM	85
4.2.5	MANUAL PROGRAM	86
4.2.6	MANUAL INSTALL	90
4.2.6.1	INSTALASI XAMPP	90
4.2.6.2	INSTALASI DATABASE	93
4.2.6.3	MEMASUKKAN PROGRAM APLIKASI KEDALAM SERVER	94
4.2.6.4	MEKANISME UPLOAD WEBSITE KE HOSTING	94
BAB V	PENUTUP	96
5.1	KESIMPULAN	96
5.2	SARAN	97
DAFTAR PUSTAKA	2

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
TABEL 3.2 HASIL METODE PERHITUNGAN BIAYA DAN MANFAAT	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
TABEL 3.3 BENTUK NORMAL PERTAMA.....	45
TABEL 3.4 BENTUK NORMAL KEDUA.....	46
TABEL 3.5 BENTUK NORMAL KETIGA	47
TABEL 3.6 ADMIN.....	49
TABEL 3.7 BARANG	49
TABEL 3.8 BUKU TAMU	50
TABEL 3.9 TRANSAKSI.....	50
TABEL 3.10 GAMBAR.....	50
TABEL 3.11 HALAMAN.....	51
TABEL 3.12 KATEGORI.....	51
TABEL 3.13 PEMBAYARAN	51
TABEL 3.14 MEMBER	52
TABEL 3.15 DETAIL TRANSAKSI.....	52
TABEL 3.16 TRANSAKSI.....	53
TABEL 4.1 TABEL HASIL PENGUJIAN MODUL	83

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 SIKLUS INFORMASI	10
GAMBAR 2.1 LEMBAR KERJA ADOBE DREAMWEAVER CS3.....	22
GAMBAR 2.2 JENDELA KERJA PHOTOSHOP CS3.....	23
GAMBAR 2.3 TAMPILANSCRIPT HTML.....	25
GAMBAR 2.4 STRUKTUR PEMBACAAN WEB SERVER.....	26
GAMBAR 2.5 CARA KERJA PHP.....	28
GAMBAR 2.6 TAMPILAN START XAMPP.....	28
GAMBAR 2.8 CARA KERJA WEB BROWSER.....	31
GAMBAR 3.1 FLOWCHART 1.....	40
GAMBAR 3.2 FLOWCHART 2.....	40
GAMBAR 3.3 DIAGRAM KONTEKS.....	41
GAMBAR 3.4 DIAGRAM LEVEL 1 PROSES 1.....	42
GAMBAR 3.5 DIAGRAM LEVEL 1 PROSES 2.....	42
GAMBAR 3.6 DIAGRAM LEVEL 1 PROSES 3.....	43
GAMBAR 3.7 RELASI ANTAR TABEL.....	48
GAMBAR 3.8 LOGIN ADMIN.....	53
GAMBAR 3.9 HALAMAN UTAMA ADMIN.....	54
GAMBAR 3.10 HALAMAN ADMIN BARANG DAN TAMBAH BARANG.....	54
GAMBAR 3.11 KATEGORI BARANG DAN TAMBAH KATEGORI.....	55
GAMBAR 3.12 KONTAK KAMI.....	55
GAMBAR 3.13 MEMBER.....	56
GAMBAR 3.14 PEMBAYARAN TRANSAKSI.....	56
GAMBAR 3.15 POSTING HALAMAN.....	57
GAMBAR 3.16 POSTING HALAMAN.....	57

GAMBAR 3.17 LOGIN MEMBER	58
GAMBAR 3.18 HALAMAN UTAMA TOKO IDOLA	58
GAMBAR 3.19 HALAMAN BARANG.....	59
GAMBAR 3.20 DAFTAR MEMBER.....	59
GAMBAR 4.1 MEMBUAT DATABASE.....	60
GAMBAR 4.2 MEMBUAT TABEL ADMIN.....	61
GAMBAR 4.3 TABEL ADMIN.....	61
GAMBAR 4.4 MEMBUAT TABEL BARANG.....	62
GAMBAR 4.5 TABEL BARANG	62
GAMBAR 4.6 MEMBUAT TABEL KATEGORI BARANG	63
GAMBAR 4.7 TABEL KATEGORI BARANG	63
GAMBAR 4.8 MEMBUAT TABEL DETAIL TRANSAKSI.....	63
GAMBAR 4.9 TABEL DETAIL TRANSAKSI.....	64
GAMBAR 4.10 MEMBUAT TABEL GAMBAR.....	64
GAMBAR 4.11 TABEL GAMBAR.....	64
GAMBAR 4.12 MEMBUAT TABEL HALAMAN.....	65
GAMBAR 4.13 TABEL HALAMAN	65
GAMBAR 4.14 TABEL TRANSAKSI.....	65
GAMBAR 4.15 TABEL TRANSAKSI.....	66
GAMBAR 4.16 MEMBUAT TABEL PEMBAYARAN.....	66
GAMBAR 4.17 TABEL PEMBAYARAN.....	67
GAMBAR 4.18 MEMBUAT TABEL MEMBER.....	67
GAMBAR 4.19 TABEL MEMBER.....	68
GAMBAR 4.20 MEMBUAT TABEL SUBKATEGORI.....	68
GAMBAR 4.21 TABEL SUBKATEGORI	69
GAMBAR 4.22 MEMBUAT KONTAK KAMI	69

GAMBAR 4.23 TABEL TRANSAKSI	69
GAMBAR 4.24 INTERFACE MENU LOGIN ADMIN	70
GAMBAR 4.25 INTERFACE MENU ADMINISTRATOR.....	73
GAMBAR 4.26 INTERFACE TAMBAH BARANG	74
GAMBAR 4.27 INTERFACE HALAMAN TOKO	76
GAMBAR 4.28 LOGIN MEMBER	77
GAMBAR 4.29 SYNTAX ERRORS.....	79
GAMBAR 4.30 RUN-TIME ERROR.....	80
GAMBAR 4.31 LOGICAL ERRORS.....	81
GAMBAR 4.32 KESALAHAN INPUT LOGIN ADMIN	82
GAMBAR 4.33 LOGIN ADMIN BERHASIL.....	83
GAMBAR 4.35 TAMPILAN LOGIN ADMINISTRATOR	86
GAMBAR 4.36 TAMPILAN MENU HOME ADMINISTRATOR	87
GAMBAR 4.37 TAMPILAN TAMBAH BARANG.....	87
GAMBAR 4.38 TAMPILAN MENU HALAMAN.....	88
GAMBAR 4.39 TAMPILAN TRANSAKSI	88
GAMBAR 4.40 TAMPILAN HALAMAN WEBSITE TOKO IDOLA.....	89
GAMBAR 4.41 TAMPILAN HALAMAN SHOPPING CART.....	89
GAMBAR 4.42 TAMPILAN HALAMAN PENDAFTARAN MEMBER.....	90
GAMBAR 4.43 PILIH BAHASA.....	90
GAMBAR 4.44 PILIH KOMPONEN.....	91
GAMBAR 4.45 INSTALASI SELESAI.....	92
GAMBAR 4.46 XAMPP CONTROL PANEL	92
GAMBAR 4.47 HALAMAN XAMPP.....	93
GAMBAR 4.48 PEMBUATAN DATABASE.....	93
GAMBAR 4.49 TAMPILAN HTTP://LOCALHOST/TOKO-IDOLA/INDEX.PHP	94

INTISARI

Saat ini teknologi sudah berkembang pesat. Salah satunya adalah internet. Setiap lapisan masyarakat bisa dikatakan sudah mengetahui perkembangan teknologi ini. Saat ini teknologi internet sudah mulai diajarkan dari sekolah tingkat dasar sampai yang tertinggi. Teknologi yang dikembangkan untuk mempermudah kerja manusia salah satunya E-Commerce.

E-Commerce sebagai media baru untuk jual beli yang dapat dilakukan secara online dan dapat diakses di seluruh daerah yang terkoneksi dengan jaringan internet. Website yang dibangun dapat menjadi media promosi dan memperluas pasar konsumen. Konsumen dapat melihat barang dan membeli barang sesuai yang diinginkan hanya dengan mengakses website, memilih barang yang dibeli, membayar via atm dan barang dikirim. Pemilik toko atau admin dapat memasang barang yang dijual dengan menyertakan gambar sehingga pembeli yang mengakses dapat memilih barang sesuai gambar.

Tujuan dari penelitian ini sebagai pembaruan system jual beli Toko Idola dari jual beli dilakukan offline menjadi online dan memperluas pasar Toko Idola yang menyediakan mainan anak, perlengkapan bayi, seragam sekolah, dll. Selain memperluas pasar, website Toko Idola ini juga dapat mempermudah konsumen dalam membeli barang kebutuhan. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Website E-Commerce adalah : Apache Web Server(XAMPP), MySQL, Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, Web Browser.

Kata Kunci: Anak-anak, Website E-Commerce , Website

ABSTRACT

Current technology has developed by leaps and bounds. One of these is internet. everyone can understand what it says internet. The current internet technology has already begun to be taught from elementary school level to the highest. Technology developed to facilitate the work, one of these E-Commerce.

E-Comerrce as new media for trading, that can be done online and can be accessed in all areas that are connected to the internet network. Websites that are built can be a media promotion and expanding consumer market. Consumers can see and purchase goods by accessing the website, select the desired item, pay via atm and items sent to consumer after money is received. The owner or admin can place items for sale include the images so that the buyer can select appropriate items to access the images.

The purpose of this study as updating trading system is done offline to online and expanding markets Idola Stores provide toys, baby supplies, school uniforms, etc.. In addition to expanding the market, Toko Idola's website can also facilitate customers to buy goods. The software used in the creation of an E-Commerce Website is: Apache Web Server (XAMPP), MySQL, Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, Web Browser.

Keyword: *Child, E-Commerce Website, Website*