

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE
OTAKU HOBBYSHOP MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI



**disusun oleh
Wafa Luthfan Wardana
12.11.6566**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE
OTAKU HOBBYSHOP MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wafa Luthfan Wardana

12.11.6566

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

2016

i

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE

OTAKU HOBBYSHOP MENGGUNAKAN

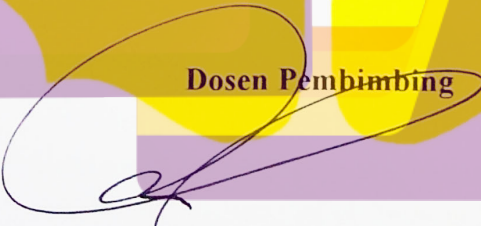
FRAMEWORK CODEIGNITER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wafa Luthfan Wardana
12.11.6566

Telah di setujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2016

Dosen Pembimbing


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE OTAKU HOBBYSHOP MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

yang disusun oleh

Wafa Luthfan Wardana

12.11.6566

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

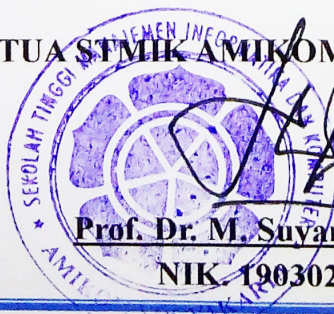
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 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, 4 Maret 2016

Wafa Luthfan Wardana
NIM 12.11.6566

MOTTO

Dunia meninggalkan manusia. Akhirat mendekati manusia. Dunia tempat beramal, dan bukan tempat perhitungan hisab, akhirat tempat perhitungan hisab dan bukan tempat beramal

(Houtman Zainal Arifin)

Besarkan bisnismu agar bisa membesarkan bisnis orang lain. Kuatkan dirimu agar bisa membantu menguatkan orang lain. Bantu orang lain meraih sukses, niscaya suksesmu berkelanjutan.

(Coach Dr. Fahmi)

Kekayaanmu, kesuksesanmu mungkin akan membuat orang lain terkesan. Namun kebermanfaatannya, ahlakmu yang akan membuat orang lain mendoakanmu

(Dedi Gunawan IDN)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan syukur bagi Allah SWT. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini, sholawat serta salam juga terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW.
2. Bapak dan ibuku yang selalu mendo'akan, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing Bapak Rizqi Sukma Kharisma. Terimakasih atas bimbingannya.
4. Buat teman-temanku terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Analisis dan Perancangan Website E-commerce Otaku Hobby Shop Menggunakan Framework Codeigniter”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom Yogyakarta” Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bantuan, ide, dan pengetahuannya,
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.
5. Mas Ronny Nugroho selaku pemilik Otaku Hobbyshop, terimakasih untuk kerjasamanya yang telah bersedia menjadi objek penelitian untuk skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi menyempurnakan laporan serupa dikemudian hari.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dan pembaca pada umumnya. Serta dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dibidang *web* terutama *e-commerce* demi terciptanya peningkatan kualitas dan pelayanan IT di Indonesia.

Yogyakarta, 4 Maret 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	8
2.2.1 Elemen Sistem.....	8
2.3 Konsep Dasar Informasi	10
2.3.1 Siklus Informasi	11
2.3.2 Kualitas Informasi	11
2.3.3 Konsep Sistem Informasi	13

2.3.4 Sistem Informasi Manajemen.....	13
2.4 Konsep Dasar Internet	14
2.4.1 Sejarah Internet.....	15
2.4.2 Konsep Dasar Web	16
2.4.3 Pengertian Situs Web.....	16
2.4.4 Fungsi Situs Web.....	16
2.4.5 Jenis-jenis Situs Web.....	17
2.5 SDLC (<i>Systems Development Life Cycle</i>)	20
2.5.1 Model Waterfall	21
2.6 Analisis Sistem.....	23
2.6.1 Tahapan Analisis	24
2.7 Konsep Dasar Basis Data (<i>Database</i>)	25
2.7.1 Manfaat Basis Data.....	27
2.7.2 Normalisasi	30
2.8 Konsep Pemodelan Sistem	31
2.8.1 Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	32
2.8.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	34
2.8.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	37
2.9 Konsep Dasar e-Commerce	40
2.9.1 Kategori e-Commerce.....	41
2.10 Konsep Dasar PHP	45
2.10.1 Perintah Dasar PHP	46
2.10.2 Keunggulan PHP	48
2.11 Konsep Dasar Framework	49
2.11.1 Pengertian Codeigniter.....	49
2.11.2 Keuntungan Menggunakan Codeigniter	51
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	54
3.1 Tinjauan Umum	54
3.1.1 Sejarah Singkat Otaku Hobbyshop.....	54
3.1.2 Visi dan Misi Otaku Hobbyshop	54

3.1.3 Struktur Kepengurusan	54
3.2 Identifikasi Masalah	55
3.3 Analisis Sistem.....	56
3.3.1 Analisis Kebutuhan.....	56
3.3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	56
3.3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	57
3.3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem	59
3.4 Perancangan Sistem.....	70
3.4.1 Perancangan Bagan Alir (<i>Flowchart</i>).....	70
3.4.2 Perancangan Data Flow Diagram (DFD).....	71
3.4.2.1 DFD Level 0	71
3.4.2.2 DFD Level 1 Admin	72
3.4.2.3 DFD Level 1 Member	73
3.4.2.4 DFD Level 1 User	74
3.4.2.5 DFD Level 2 Admin Proses 1.....	74
3.4.2.6 DFD Level 2 Admin Proses 2.....	75
3.4.2.7 DFD Level 2 Admin Proses 3.....	76
3.4.2.8 DFD Level 2 Admin Proses 4.....	77
3.4.2.9 DFD Level 2 Admin Proses 5.....	77
3.4.2.10 DFD Level 2 Admin Proses 6.....	77
3.4.2.11 DFD Level 2 Admin Proses 7.....	78
3.4.2.12 DFD Level 2 Admin Proses 8.....	78
3.4.2.13 DFD Level 2 Admin Proses 9.....	78
3.4.2.14 DFD Level 2 Admin Proses 10.....	79
3.4.2.15 DFD Level 2 Admin Proses 11.....	79
3.4.2.16 DFD Level 2 Admin Proses 12.....	79
3.4.2.17 DFD Level 2 Admin Proses 13.....	80
3.4.2.18 DFD Level 2 Member	80
3.4.2.19 DFD Level 2 Member Proses 1	80
3.4.2.20 DFD Level 2 Member Proses 2	81

3.4.2.21 DFD Level 2 Member Proses 3	81
3.4.2.22 DFD Level 2 User Proses 1	82
3.4.2.23 DFD Level 2 User Proses 2	82
3.5 Perancangan Basis Data (<i>Database</i>)	83
3.5.1 Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)	83
3.5.2 Relasi Antar Tabel	84
3.5.3 Perancangan Struktur Tabel	85
3.6 Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	93
3.6.1 Antarmuka User	93
3.6.1.1 Rancangan Halaman Beranda	94
3.6.1.2 Rancangan Halaman Detail Produk	95
3.6.1.3 Rancangan Halaman Keranjang Belanja	96
3.6.1.4 Rancangan Halaman Data Transaksi	96
3.6.1.5 Rancangan Halaman Form Daftar	97
3.6.1.6 Rancangan Halaman Biodata Member	98
3.6.1.7 Rancangan Halaman Daftar Transaksi Member	99
3.6.1.8 Rancangan Halaman Detail Transaksi Member	99
3.6.1.9 Rancangan Halaman Daftar Barang Admin	100
3.6.1.10 Rancangan Halaman Daftar Transaksi Admin	100
3.6.1.11 Rancangan Halaman Detail Transaksi Admin	101
3.6.1.12 Rancangan Halaman Daftar Member Admin	101
3.6.1.13 Rancangan Halaman Pengaturan Akun	102
3.6.1.14 Rancangan Halaman Pengaturan Bank	102
3.6.1.15 Rancangan Halaman Pengaturan kontak	103
3.6.1.16 Rancangan Halaman Pengaturan Jam Kerja	103
3.6.1.17 Rancangan Halaman Pengaturan Slides	104
3.6.1.18 Rancangan Halaman Pengaturan Tentang Kami	104
3.6.1.19 Rancangan Halaman Pengaturan Cara Pembelian	105
3.6.1.20 Rancangan Halaman Pengaturan Download	105
3.6.1.21 Rancangan Halaman Pengaturan Hubungi Kami	106

3.6.1.22 Rancangan Halaman Upload Barang	106
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	107
4.1 Implementasi.....	107
4.1.1 Implementasi Database	107
4.1.1.1 Pembuatan Database	107
4.1.1.2 Pembuatan Tabel.....	108
4.1.2 Implementasi Rancangan Halaman Antarmuka User.....	121
4.1.2.1 Rancangan Halaman Beranda.....	121
4.1.2.2 Rancangan Halaman Detail Produk	121
4.1.2.3 Rancangan Halaman Data Transaksi	122
4.1.2.4 Rancangan Halaman Form Daftar	122
4.1.3 Implementasi Rancangan Halaman Antarmuka Member.....	122
4.1.3.1 Rancangan Halaman Transaksi Member.....	123
4.1.3.2 Rancangan Halaman Detail Transaksi Member	123
4.1.4 Implementasi Rancangan Halaman Antarmuka Admin	123
4.1.4.1 Rancangan Halaman Daftar Barang.....	124
4.1.4.2 Rancangan Halaman Daftar Transaksi	124
4.1.4.3 Rancangan Halaman Detail Transaksi	125
4.1.4.4 Rancangan Halaman Daftar Member.....	125
4.1.4.5 Rancangan Halaman Pengaturan Akun.....	126
4.1.4.6 Rancangan Halaman Pengaturan Bank	126
4.1.4.7 Rancangan Halaman Pengaturan Kontak.....	126
4.1.4.8 Rancangan Halaman Pengaturan Jam Kerja.....	127
4.1.4.9 Rancangan Halaman Pengaturan Slides.....	127
4.1.4.10 Rancangan Halaman Pengaturan Tentang Kami	128
4.1.4.11 Rancangan Halaman Upload Barang	128
4.2 Pembahasan	129
4.2.1 Pembahasan Kode Program	129
4.2.1.1 Koneksi Database.....	130
4.2.1.2 Proses Masukan Barang ke Keranjang Belanja	131

4.2.1.3 Proses Hapus Barang di Keranjang Belanja	132
4.2.1.4 Proses Reset Barang di Keranjang Belanja	133
4.2.1.5 Proses Transaksi.....	133
4.2.1.6 Proses Login Member	134
4.2.1.7 Proses Keluar Member	135
4.2.1.8 Proses Login Admin.....	135
4.2.1.9 Proses Keluar Admin	136
4.2.1.10 Proses Upload Barang	136
4.2.1.11 Proses Ubah Barang	138
4.2.1.12 Proses Hapus Barang.....	141
4.2.2 Uji Coba Program.....	142
4.2.3 Uji Coba Sistem.....	146
4.2.4 Upload Website	146
4.2.5 Pemilihan Domain	147
4.2.6 Pemilihan Hosting	147
4.2.7 Langkah-langkah Upload Website	148
4.2.5 Pemeliharaan Sistem.....	152
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	154
5.1 Kesimpulan	154
5.2 Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA	157

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol bagan alir (<i>flowchart</i>)	33
Tabel 2.2 Simbol-simbol DFD	36
Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD	39
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras Pengembangan Aplikasi	58
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Menjalankan Aplikasi.....	58
Tabel 3.3 Rincian Biaya dan Manfaat.....	63
Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat	69
Tabel 3.5 Tabel Admin	85
Tabel 3.6 Tabel Barang.....	85
Tabel 3.7 Tabel Gambar.....	86
Tabel 3.8 Tabel Kategori.....	87
Tabel 3.9 Tabel Jenis Merk.....	87
Tabel 3.10 Tabel User.....	87
Tabel 3.11 Tabel Provinsi.....	87
Tabel 3.12 Tabel Kab Kota.....	89
Tabel 3.13 Tabel Kecamatan.....	89
Tabel 3.14 Tabel Transaksi.....	89
Tabel 3.15 Tabel Transaksi Item.....	90
Tabel 3.16 Tabel Slides.....	91
Tabel 3.17 Tabel Blog.....	92
Tabel 3.18 Tabel Bank.....	92
Tabel 3.19 Tabel Kontak.....	92
Tabel 3.20 Tabel Jam Kerja	93
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Program	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan antar Elemen Sistem	8
Gambar 2.2 Siklus Informasi.....	11
Gambar 2.3 Pilar Kualitas Informasi	13
Gambar 2.4 Diagram Hubungan Entitas (ERD).....	38
Gambar 2.5 Tabel-tabel Implementasi ERD	38
Gambar 2.6 Alibaba.com contoh B2B	42
Gambar 2.7 Bhineka contoh B2C.....	43
Gambar 2.8 ebay.com contoh C2C.....	44
Gambar 2.9 surveyscout.com contoh C2C.....	45
Gambar 2.10 Contoh penulisan script PHP pertama	47
Gambar 2.11 Contoh penulisan script PHP kedua.....	47
Gambar 2.12 Contoh penulisan script PHP ketiga	47
Gambar 2.13 Contoh penulisan script PHP keepmat.....	48
Gambar 2.14 Cara kerja <i>framework</i> CI.....	50
Gambar 3.1 Perancangan Bagan Alir (<i>Flowchart</i>).....	68
Gambar 3.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 0.....	71
Gambar 3.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Admin	72
Gambar 3.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Member	73
Gambar 3.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 User.....	74
Gambar 3.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 1	74
Gambar 3.7 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 2	75
Gambar 3.8 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 3	76
Gambar 3.9 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 4	77
Gambar 3.10 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 5	77
Gambar 3.11 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 6	77
Gambar 3.12 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 7	78
Gambar 3.13 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 8	78

Gambar 3.14 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 9	78
Gambar 3.15 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 10	79
Gambar 3.16 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 11	79
Gambar 3.17 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 12	79
Gambar 3.18 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin Proses 13	80
Gambar 3.19 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Member	80
Gambar 3.20 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Member Proses 1	80
Gambar 3.21 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Member Proses 2	81
Gambar 3.22 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Member Proses 3	81
Gambar 3.23 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 User Proses 1	82
Gambar 3.24 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 User Proses 2	82
Gambar 3.25 Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)	83
Gambar 3.26 Relasi Antar Tabel	84
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Beranda	94
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Detail Produk	95
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Keranjang Belanja	96
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Data Transaksi	96
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Form Daftar	97
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Biodata Member	98
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Daftar Transaksi Member	99
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Detail Transaksi Member	99
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Daftar Barang Admin	100
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Daftar Transaksi Admin	100
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Detail Transaksi Admin	101
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Daftar Member Admin	101
Gambar 3.39 Rancangan Halaman Pengaturan Akun	102
Gambar 3.40 Rancangan Halaman Pengaturan Bank	102
Gambar 3.41 Rancangan Halaman Pengaturan Kontak	103
Gambar 3.42 Rancangan Halaman Pengaturan Jam Kerja	103
Gambar 3.43 Rancangan Halaman Pengaturan Slides	104

Gambar 3.44 Rancangan Halaman Pengaturan Tentang Kami	104
Gambar 3.45 Rancangan Halaman Pengaturan Cara Pembelian.....	105
Gambar 3.46 Rancangan Halaman Pengaturan Download	105
Gambar 3.47 Rancangan Halaman Pengaturan Hubungi Kami	106
Gambar 3.48 Rancangan Halaman Upload Barang	106
Gambar 4.1 Pembuatan Database otaku_db pada phpMyAdmin.....	107
Gambar 4.2 Tampilan Tabel Admin	108
Gambar 4.3 Tampilan Tabel User	109
Gambar 4.4 Tampilan Tabel Bank.....	110
Gambar 4.5 Tampilan Tabel Barang.....	111
Gambar 4.6 Tampilan Tabel Blog	112
Gambar 4.7 Tampilan Tabel Gambar	113
Gambar 4.8 Tampilan Tabel Jam Kerja	114
Gambar 4.9 Tampilan Tabel Jenis Merk.....	114
Gambar 4.10 Tampilan Tabel Kab Kota.....	115
Gambar 4.11 Tampilan Tabel Kategori	116
Gambar 4.12 Tampilan Tabel Kecamatan	116
Gambar 4.13 Tampilan Tabel Kontak	117
Gambar 4.14 Tampilan Tabel Provinsi.....	118
Gambar 4.15 Tampilan Tabel Slides	118
Gambar 4.16 Tampilan Tabel Transaksi.....	119
Gambar 4.17 Tampilan Tabel Transaksi Item.....	120
Gambar 4.18 Tampilan Rancangan Halaman Beranda.....	121
Gambar 4.19 Tampilan Rancangan Halaman Detail Produk	121
Gambar 4.20 Tampilan Rancangan Halaman Data Transaksi	122
Gambar 4.21 Tampilan Rancangan Halaman Form Daftar.....	122
Gambar 4.22 Tampilan Rancangan Halaman Transaksi Member.....	123
Gambar 4.23 Tampilan Rancangan Halaman Detail Transaksi Member	123
Gambar 4.24 Tampilan Rancangan Halaman Daftar Barang.....	124
Gambar 4.25 Tampilan Rancangan Halaman Daftar Transaksi.....	124

Gambar 4.26 Tampilan Rancangan Halaman Detail Transaksi	125
Gambar 4.27 Tampilan Rancangan Halaman Daftar Member	125
Gambar 4.28 Tampilan Rancangan Halaman Pengaturan Akun	126
Gambar 4.29 Tampilan Rancangan Halaman Pengaturan Bank	126
Gambar 4.30 Tampilan Rancangan Halaman Pengaturan Kontak	126
Gambar 4.31 Tampilan Rancangan Halaman Pengaturan Jam Kerja.....	127
Gambar 4.32 Tampilan Rancangan Halaman Pengaturan Slides	127
Gambar 4.33 Tampilan Rancangan Halaman Tentang Kami	128
Gambar 4.34 Tampilan Rancangan Halaman Upload Barang	128
Gambar 4.35 Tampilan Syntax Error.....	142
Gambar 4.36 Tampilan white-box testing.....	143
Gambar 4.37 Nama Domain.....	147
Gambar 4.38 Hosting	148
Gambar 4.39 Proses Export Database pada Local Server.....	149
Gambar 4.40 Proses Export Website pada Local Server	149
Gambar 4.41 Menu MySQL Database pada Control Panel	150
Gambar 4.42 Pembuatan Database pada Control Panel.....	150
Gambar 4.43 Menu phpMyAdmin pada Control Panel	150
Gambar 4.44 Proses Import Database pada Hosting Server	151
Gambar 4.45 Menu File Manager pada Control Panel	151
Gambar 4.46 Tampilan Direktori pada Hosting Server	152
Gambar 4.47 Upload Aplikasi pada Hosting.....	152

INTISARI

Era teknologi yang terus tumbuh dengan pesat, media internet semakin disukai oleh banyak perusahaan untuk memasarkan produk mereka untuk kemudahan dalam mendapatkan dan berkomunikasi dengan konsumen secara online.

Pengguna internet di Indonesia mencapai 73 juta. Merupakan pasar yang sangat besar dan peluang untuk bisnis di dunia maya.

Otaku Hobbyshop adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan mobile kit dan mainan *action figure*. Pemasaran produknya saat ini hanya mengandalkan jaringan sosial facebook. Jadi dalam manajemen penjualan barang dan transaksi dinilai kurang.

Kata kunci: Internet, Online, Bisnis, Pemasaran

ABSTRACT

In the Era of technology that keeps growing by leaps and bounds, the internet media are increasingly favored by many companies to market their products in reach for ease in obtaining and communicating with consumers online.

Internet users in Indonesia reached 73 million. Is a very large market and opportunities for business in the virtual world.

Otaku Hobbyshop business is engaged in the sale of mobile kits and toy action figure. Marketing its products currently rely solely on social network facebook. So in the management of the sale of goods and transactions are valued less.

Keywords - *Internet, Online, Business, Marketing*