

PERANCANGAN WEBSITE PADA ENDEMIK WARUNG SKATE

YOGYAKARTA BERBASIS PHP

SKRIPSI



Disusun oleh

Permadi Sinung Dewanto

09.12.3892

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

PERANCANGAN WEBSITE PADA ENDEMIK WARUNG SKATE

YOGYAKARTA BERBASIS PHP

SKRIPSI

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



disusun oleh

Permadi Sinung Dewanto

09.12.3892

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN WEBSITE PADA ENDEMIK WARUNG SKATE
YOGYAKARTA BERBASIS PHP**

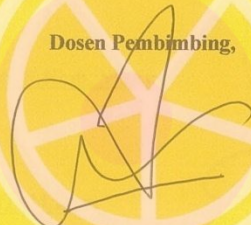
yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Permadi Sinung Dewanto

09.12.3892

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 November 2014

Dosen Pembimbing,



Armadvah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN WEBSITE PADA ENDEMIK WARUNG SKATE
YOGYAKARTA BERBASIS PHP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Permadi Sinung Dewanto
09.12.3892

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302063



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



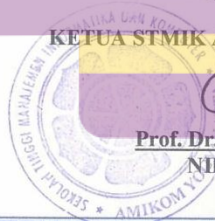
Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juni 2015

KE TUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001



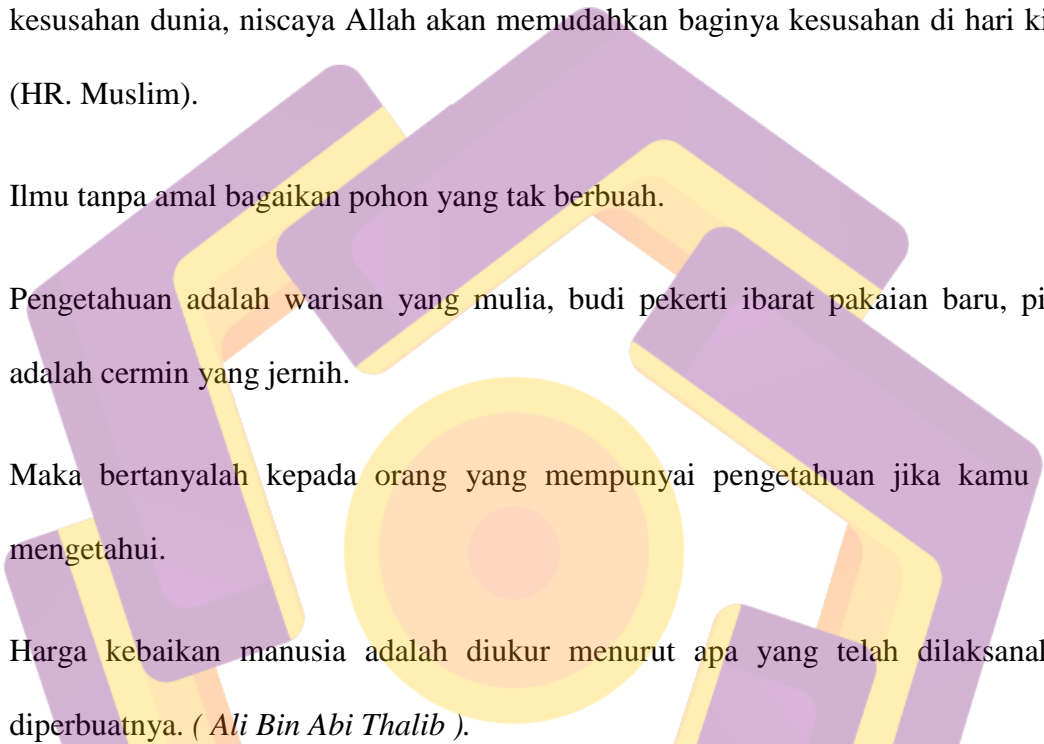
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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.

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Permadi Sinung Dewanto
09.12.3892

MOTTO

- Barangsiapa meringankan kesusahan seorang mukmin dari berbagai kesusahan – kesusahan dunia, niscaya Allah akan memudahkan baginya kesusahan di hari kiamat (HR. Muslim).
 - Ilmu tanpa amal bagaikan pohon yang tak berbuah.
 - Pengetahuan adalah warisan yang mulia, budi pekerti ibarat pakaian baru, pikiran adalah cermin yang jernih.
 - Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.
 - Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (*Ali Bin Abi Thalib*).
- 

PERSEMBAHAN

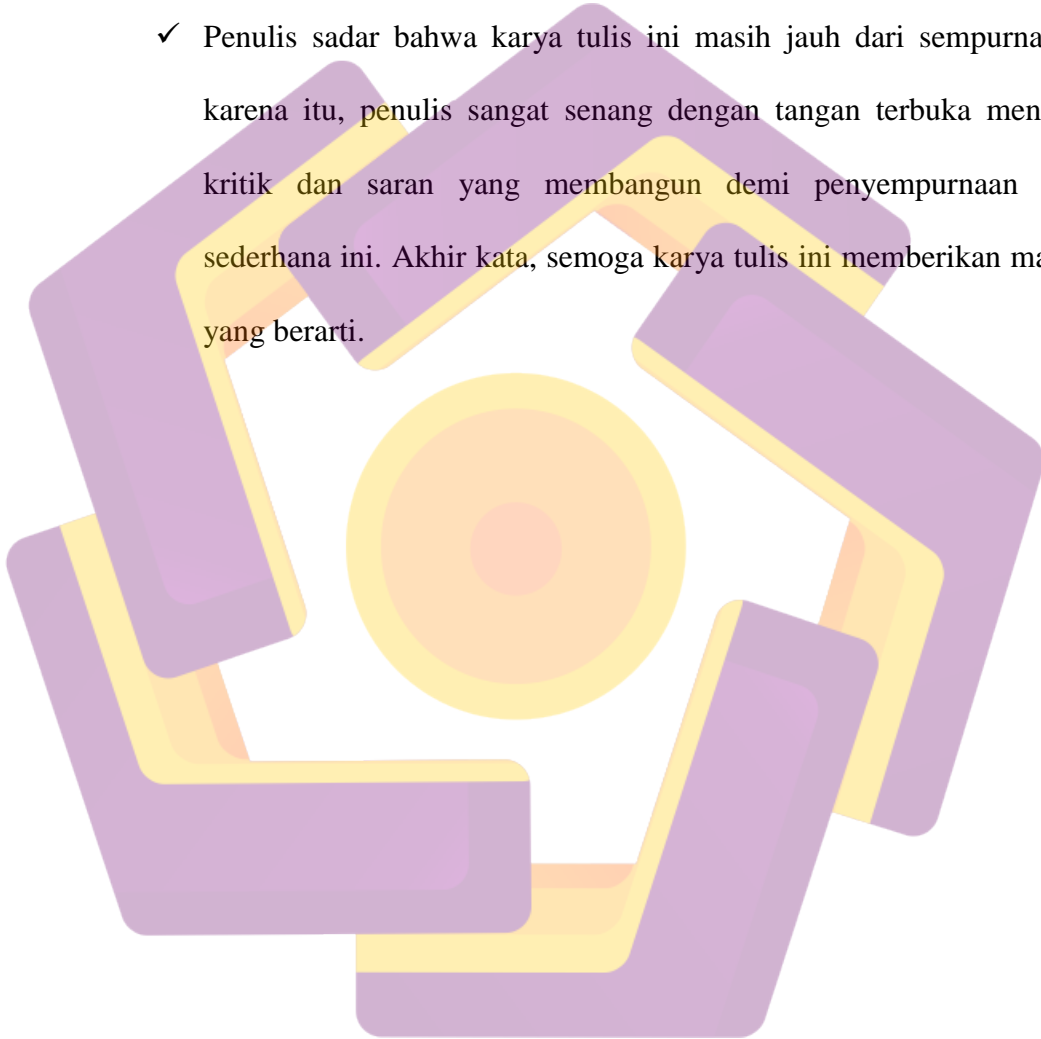
Puja dan puji syukur kehadapan Alloh S.W.T atas segala tuntunan, jalan terangnya, dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini.

Sholawat serta salam kepada junjungan nabi agung Muhamad S.A.W yang memberi tuntunan sehingga dapat menjadikan kita beriman dan bertaqwa.

Pada kesempatan yang baik ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak. Tanpa mereka, penulis takkan mampu menyelesaikan skripsi ini.

- ✓ Papa dan Mama beserta saudari – saudari tercinta yang telah memberi dukungan dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa halangan apapun.
- ✓ Bapak Prof. Dr. H. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- ✓ Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. sebagai dosen pembimbing penulis, yang dengan kebaikan hati, kesabaran dan segenap bantuannya untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.

- ✓ Untuk Perempuanku, dan teman seperjuangan : Herian Yudhistira, Kadek Dimi Yudha Sanjaya, Taman Kota Skateboarding terima kasih telah memberi semangat. Terimakasih banyak.
- ✓ Penulis sadar bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat senang dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya sederhana ini. Akhir kata, semoga karya tulis ini memberikan manfaat yang berarti.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi ilmu, kesehatan, dan kesabaran, sehingga skripsi yang berjudul **“Perancangan Website Pada Endemik Warung Skate Yogyakarta Berbasis PHP”** dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno Drs, M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng , selaku dosen Pembimbing yang telah memberi saran, masukan dan arahnya dalam membimbing penulisan skripsi ini hingga selesai.
4. Seluruh Keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik saudara-saudara akan membantu memperbaiki skripsi ini. Dimasa yang akan datang penulis mengharapkan semoga skripsi ini bisa memberikan nilai positif bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Juni 2015

Permadi Sinung Dewanto

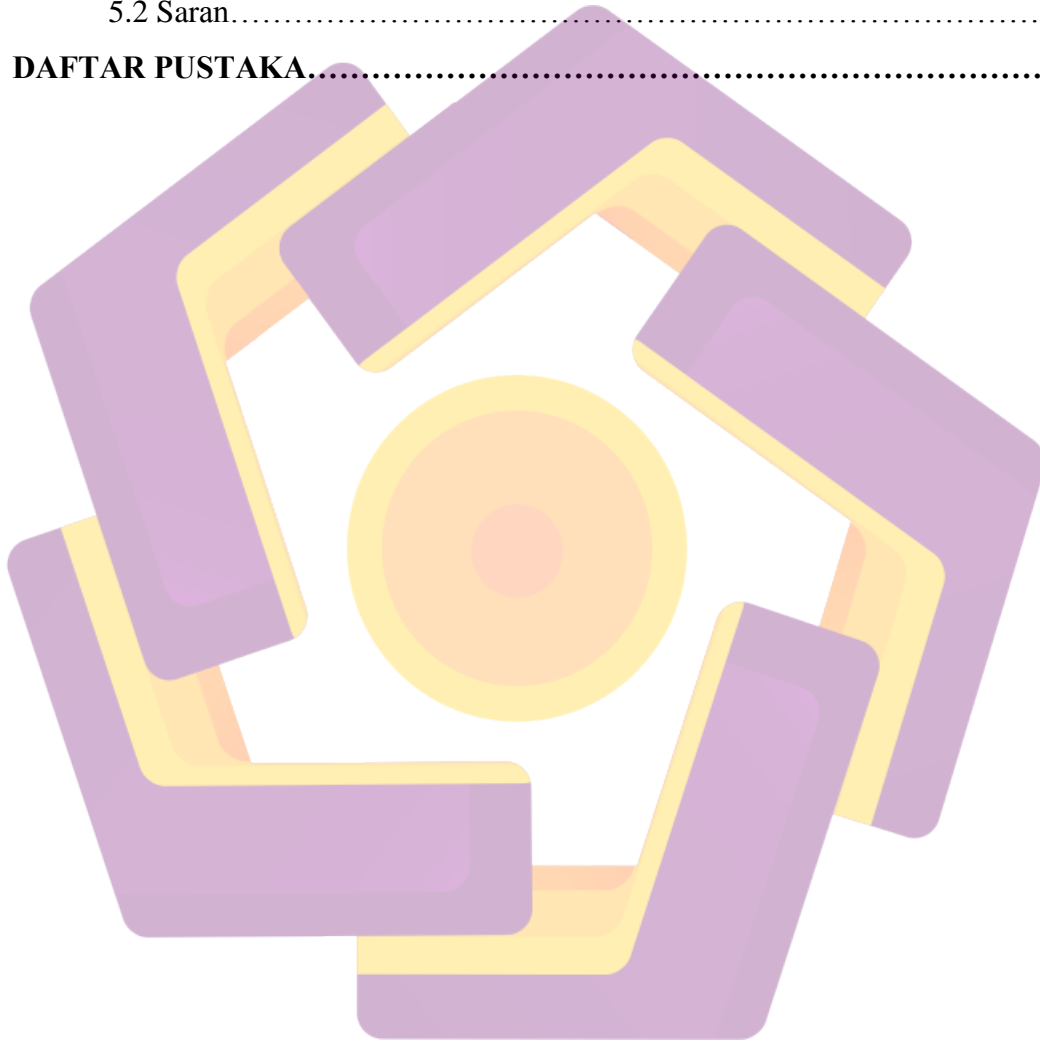
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Definisi Informasi.....	11
2.3 Definisi Sistem Informasi.....	12
2.4 Definisi Sistem Informasi Penjualan.....	13

2.5 E-Commerce.....	14
2.5.1 Definisi E-Commerce.....	14
2.5.2 Jenis – Jenis E-Commerce.....	15
2.6 System Development Life Cycle (SDLC).....	17
2.6.1 Tahap Analisa.....	17
2.6.2 Tahap Desain.....	19
2.6.3 Tahap Implementasi.....	20
2.6.4 Tahap Testing.....	21
2.7 Data Flow Diagram (DFD).....	22
2.8 Entity Relationship Diagram (ERD).....	24
2.9 Page Hypertext Preprocessor (PHP).....	26
2.10 MySQL.....	26
2.11 Software Yang Digunakan.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	31
3.1 Tinjauan Umum.....	31
3.2 Analisis Sistem.....	32
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	32
3.2.2 Analisis SWOT.....	33
3.2.2.1 Strength (Kelebihan).....	33
3.2.2.2 Weakness (Kelemahan).....	33
3.2.2.3 Opportunity (Peluang).....	34
3.2.2.4 Threat (Ancaman).....	34
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional (Functional Requirement).....	35
3.2.3.2 Kebutuhan Nonfungsional (Nonfunctional Requirement).....	37
3.2.4 Analisis Kelayakan.....	38
3.2.5 Analisis Biaya dan Manfaat.....	39
3.3 Perancangan Database.....	45
3.3.1 Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD).....	46

3.4 Perancangan Sistem.....	48
3.4.1 Perancangan Permodelan Sistem.....	48
3.4.1.1 Flowchart.....	49
3.4.1.2 Diagram Konteks.....	50
3.4.1.3 DFD Level 0.....	51
3.4.1.4 DFD Level 1.....	52
3.4.2 Perancangan Struktur Tabel.....	53
3.4.3 Perancangan Interface / Antarmuka.....	60
3.4.3.1 Halaman Tampilan Utama.....	60
3.4.3.2 Halaman Tampilan Login Anggota.....	61
3.4.3.3 Halaman Tampilan Login Administrator.....	62
3.4.3.4 Halaman Tampilan Administrator.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Pengertian Implementasi.....	64
4.1.1 Implementasi Database.....	64
4.1.2 Program Pendukung Aplikasi.....	71
4.1.2.1 Program Koneksi Database.....	71
4.1.2.2 Skrip Login Admin.....	72
4.1.2.3 Skrip Logout Admin.....	75
4.1.3 Implementasi Program.....	76
4.1.3.1 Halaman Pengguna.....	76
4.1.3.2 Halaman Administrator.....	78
4.2 Pengujian Sistem.....	79
4.2.1 Whitebox Testing.....	80
4.2.2 Blackbox Testing.....	80
4.3 Manual Program.....	84
4.3.1 Halaman Cara Pemesanan.....	84
4.3.2 Halaman Produk.....	85
4.3.3 Halaman Kategori Produk.....	87

4.3.4 Halaman Anggota.....	88
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	92
BAB V PENUTUP.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97



INTISARI

E-Commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan (misalnya transaksi bisnis) secara elektronik melalui suatu jaringan (biasanya internet) dan komputer atau kegiatan jual – beli barang atau jasa (atau mentransfer uang) melalui jalur komunikasi digital. Ada beberapa keuntungan dengan adanya e-commerce yaitu orang yang ingin membeli barang atau transaksi lewat internet hanya membutuhkan akses internet dan interface-nya menggunakan web browser, menjadikan portal e-commerce / e-shop tidak sekedar portal belanja, tapi menjadi tempat berkumpulnya komunitas dengan membangun basis komunitas, membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli dan sebagai pusat informasi, pengelolaan yang berorientasi pada pelayanan, kombinasi konsepsi pelayanan konvensional dan virtual : Responsif (respon yang cepat dan ramah), dinamis, informatif dan komunikatif, informasi yang up to date, komunikasi multi-arah yang dinamis.

Endemik Warung Skate pada saat ini cukup berkembang. Namun, hanya sebagian saja yang menggunakan fasilitas internet untuk media pemasaran dan informasi produk – produk yang dihasilkan. Dengan adanya e-commerce yang berkembang saat ini, penyusun akan merancang dan membangun sebuah e-commerce untuk mendukung pemasaran serta media informasi bagi produsen penjualan clover butik

Untuk membangun e-commerce ini, dibutuhkan perangkat lunak seperti Adobe Dreamweaver sebagai web editor, Adobe Photoshop CS3 sebagai image editor, MySQL Database Server sebagai database serta PHP sebagai script yang akan digunakan nantinya serta Apache sebagai web server.

Kata Kunci : E-Commerce (Electronic Commers), E-Shop, Web Browser, Adobe Photoshop CS3, Dreamweaver, MySQL Database Server, PHP, Apache

ABSTRACT

E-Commerce is a business activity is executed (eg business transactions) electronically over a network (typically the Internet) and computers or selling activities - purchase of goods or services (or transfer money) through digital communication channels. There are several advantages with e-commerce, namely people who want to buy goods or transactions via the Internet only requires internet access and its interface using a web browser, making e-commerce portal / e-shop is not just a shopping portal, but a gathering place for the community building a community base, establish the concept of the market is not only a place to buy and sell as an information center, service-oriented management, a combination of conventional and virtual service conception: responsiveness (quick response and friendly), dynamic, informative and communicative, the information is up to date , multi-way communication dynamic.

Endemik skate shop is sufficiently developed at the time. However, with only partial use of internet facilities for media and marketing information products produced. With e-commerce growing at this time, authors will design and build an e-commerce to support the marketing and media information for producers selling boutique clover.

To build e-commerce, software needs such as web editor Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop CS3 image editor, MySQL Database Server as database and PHP as the script that will be used later as well as the Apache web server.

Keywords : *E-Commerce (Electronic commers), E-Shop, Web Browser, Adobe Photoshop CS3, Dreamweaver, MySQL Database Server, PHP, Apache..*

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol DFD.....	23
Tabel 2.2 Simbol ERD.....	25
Tabel 3.1 Biaya dan Manfaat.....	40
Tabel 3.2 Hasil Analisis Kelayakan Ekonomi.....	44
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Admin.....	53
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Anggota.....	53
Tabel 3.5 Rancangan Tabel detail_pemesanan.....	54
Tabel 3.6 Rancangan Tabel Informasi.....	54
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Kategori.....	55
Tabel 3.8 Rancangan Tabel Pemesanan.....	55
Tabel 3.9 Rancangan Tabel Produk.....	56
Tabel 3.10 Rancangan Tabel Pembayaran.....	57
Tabel 3.11 Rancangan Tabel Pegawai.....	58
Tabel 3.12 Rancangan Tabel Provinsi.....	58
Tabel 3.13 Rancangan Tabel Kabupaten.....	58
Tabel 3.14 Rancangan Tabel Ongkir.....	59
Tabel 4.1 Pengujian Halaman Administrator.....	81
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Utama / User.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Perancangan ERD.....	46
Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram.....	47
Gambar 3.3 Flowchart.....	49
Gambar 3.4 Diagram Konteks.....	50
Gambar 3.5 DFD Level 0.....	51
Gambar 3.6 DFD Level 1.....	52
Gambar 3.7 Halaman Tampilan Utama.....	60
Gambar 3.8 Halaman Tampilan Login Anggota.....	61
Gambar 3.9 Halaman Tampilan Login Administrator.....	62
Gambar 3.10 Halaman Tampilan Administrator.....	63
Gambar 4.1 Tampilan phpmyadmin.....	67
Gambar 4.2 Membuat Database Baru.....	66
Gambar 4.3 Tabel admin.....	66
Gambar 4.4 Tabel anggota.....	67
Gambar 4.5 Tabel detil_pemesanan.....	67
Gambar 4.6 Tabel informasi.....	68
Gambar 4.7 Tabel kabupaten.....	68
Gambar 4.8 Tabel kategori.....	68
Gambar 4.9 Tabel ongkir.....	69
Gambar 4.10 Tabel pegawai.....	69
Gambar 4.11 Tabel pembayaran.....	69
Gambar 4.12 Tabel pemesanan.....	70
Gambar 4.13 Tabel produk.....	70
Gambar 4.14 Tabel provinsi.....	71
Gambar 4.15 Halaman Pengguna.....	77
Gambar 4.16 Halaman Login Administrator.....	78

Gambar 4.17 Halaman Administrasi.....	79
Gambar 4.18 Uji White Box Login Anggota.....	80
Gambar 4.19 Cara Pembelian.....	84
Gambar 4.20 Semua Produk.....	85
Gambar 4.21 Tambah Produk.....	86
Gambar 4.22 Edit dan Hapus Produk.....	86
Gambar 4.23 Halaman Kategori Produk.....	87
Gambar 4.24 Tambah Kategori Produk.....	87
Gambar 4.25 Edit Kategori.....	88
Gambar 4.26 Halaman Pendaftaran.....	88
Gambar 4.27 Login Anggota.....	89
Gambar 4.28 Menu Anggota.....	89
Gambar 4.29 Keranjang Belanja.....	90
Gambar 4.30 Daftar Pesanan dan Konfirmasi Pembayaran.....	91
Gambar 4.31 Data Pemesanan.....	91