

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN
KOMPUTER PADA TOKO NUSANTARA KOMPUTER**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Arief Bangsawan

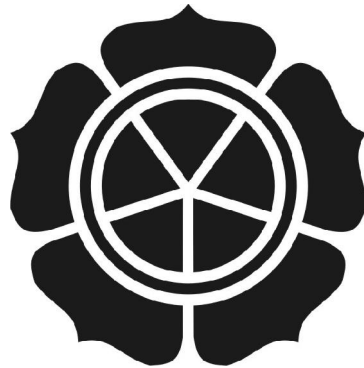
08.11.2020

**JURUSAN TEHNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN
KOMPUTER PADA TOKO NUSANTARA KOMPUTER**

SKRIPSI

untuk memenuhi persyaratan
untuk mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Tehnik Informatika



disusun oleh

M. Arief Bangsawan

08.11.2020

**JURUSAN TEHNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN
KOMPUTER PADA TOKO NUSANTARA KOMPUTER**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

M.ARIEF BANGSAWAN

08.11.2020

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Mei 2013

Dosen Pembimbing



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN KOMPUTER PADA TOKO NUSANTARA KOMPUTER

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

M.ARIEF BANGSAWAN
08.11.2020

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

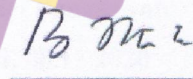
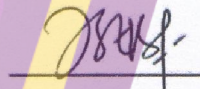
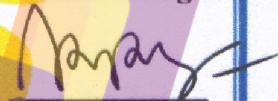
Nama Penguji

Krisnawati, S.Si, MT
NIK, 190302038

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 25 februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 02 Maret 2014

M.Arief Bangsawan

NIM. 08.11.2020

HALAMAN MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

Sebuah pepatah penuh makna, yang ketika saya tau artinya memberikan sebuah sinergi positif langsung ke dalam hati...

MAN JADDA WAJADA...siapa yang sungguh sungguh pasti berhasil..

Kata kunci nya adalah **JADDA = bersungguh sungguh...**

di mana sebuah kata singkat ini bisa membuat hati dan pikiran fokus menjadi satu bahwa tidak ada yang tidak mungkin bila kita mau berusaha..Sudah banyak contohnya bukan?apa perlu saya sebutkan satu satu..sepertinya tidak...

Tapi bagaimana bila setelah berusaha sungguh sungguh belum ada hasil,mungkin itu akan ada di benak anda semua...

Lalu saya kembali menemukan sebuah pepatah yang berbunyi...

MAN SHABARA ZHAFIRA,,,,siapa yang bersabar akan beruntung.....

silahkan anda gabungkan ke 2 nya,,dan jadikanlah **moto hidup anda** ke depan....

“ **positif**, prasangka **ALLAH** adalah prasangka hambanya, wassalam ”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

- ❖ Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk dan selalu menuntunku kearah cahaya keagungan dan rahmat-Nya sehingga Skripsi ini bisa selesai, ALHAMDULILAH.
- ❖ *Bapak dan Ibu-ku tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangi, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta Bapak Ibu padaku, LophiU mom & dad.*
- ❖ *Buat Keluarga besar ku di Palembang dan Bekasi yang selalu mendukungku dalam segala hal.*
- ❖ *Sahabat2ku Dex Awe(sinau dex ora billiard ae), Dex wawan, Mas Ali(thanks buat ide nya), Buat ayam bantul(Dex Norma) makasih atas bantuannya selama ini sehingga S.Kom juga aku ,, map kalo banyak menyusahkan,, hahaaa*
- ❖ *teman2 kos Rambe makasih buat bantuan, do'a serta bimbingannya selama ini :D*
- ❖ *Teman2 di BANGKA BELITUNG makasih buat dukungannya selama ini.*

*By :
M.Arief
Bangsawan*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Alhamdulillah, dengan terbentuknya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan di buat, walaupun ini bukanlah suatu tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM, Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT, Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Krisnawati, S.Si, MT. selaku dosen pembimbingan skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.

4. Pihak CV Nusantara Computer yang telah memberikan ijin penelitian di perusahaannya.
5. Ucapan terima kasih penulis kepada semua sahabat yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemaslahatan bersama serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Amien..

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 22 Oktober 2013

M.Arief Bangsawan

Penulis


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Perangkat lunak	4
1.8 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Sistem	7
2.2 Pengertian Informasi	10
2.3 Sistem Informasi	10
2.3.1 Sistem Informasi Penjualan	11
2.4 Kualitas Informasi	11
2.5 E-Commerce	12
2.6 Internet	13
2.7 World Wide Web (WWW)	14
2.8 Web	14
2.9 Website	14
2.10 Pemrograman Website	16
2.10.1 PHP	21
2.10.2 Client Side Scripting	19
2.10.3 Server side scripting	20
2.10.4 CodeIgniter	21
2.10.5 Wen Script Language	22
2.11 Metodologi Pengembangan Sistem	23
2.11.1 Proses Pengembangan Sistem	24
2.11.1.1 Identifikasi dan Seleksi Proyek	24
2.11.1.2 Inisiasi dan Perencanaan proyek	25
2.11.1.3 Tahapan Analisis	25
2.11.1.4 Tahapan Desain	26
2.11.1.5 Implementasi	27
2.11.1.6 Tahapan Pemeliharaan	28
2.11.2 Prinsip Dasar Pengembangan Sistem	28
2.11.3 Tahapan Pengembangan Sistem	29
2.12 Pemodelan Proses	29
2.12.1 Data Flow Diagram (DFD)	30

2.12.2	Flowchart	33
2.13	Pemodelan Data	34
2.13.1	Data Model	34
2.13.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	34
2.13.3	Normalisasi Data (ND)	43
2.14	Pemrograman Database	49
2.14.1	Database MySQL.....	49
2.14.2	Web Server	49
2.15	Perangkat Lunak Pembangun Sistem	50
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		52
3.1	Tinjauan Umum	52
3.1.1	Sejarah Perusahaan dan Tujuan Perusahaan	52
3.1.2	Visi dan Misi	52
3.1.3	Struktur Organisasi	52
3.2	Analisis Sistem	54
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	54
3.2.2	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	54
3.2.3	Analisis Informasi.....	55
3.2.4	Analisis Ekonomi.....	55
3.2.5	Analisis Pengendalian.....	56
3.2.6	Analisis Efisiensi	56
3.2.7	Analisis Pelayanan	57
3.2.8	Analisis Kelayakan Sistem	58
3.2.8.1	Kelayakan Teknologi	58
3.2.8.2	Kelayakan Hukum	58
3.2.8.3	Kelayakan Operasional	58
3.2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	59
3.2.9.1	Kebutuhan Fungsional	59
3.2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional	60
3.3	Perancangan Sistem	62

3.3.1 Perancangan Proses	62
3.4 Analisis Basis Data	66
3.4.1 Normalisasi	66
3.5 Struktur Tabel	71
3.6 Perancangan User Interface	75
3.6.1 Tabel Halaman Login Member	76
3.6.2 Halaman Admin	77
3.6.3 Halaman Member	79
3.6.4 Halaman Utama	81
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	82
4.1. Implementasi Sistem	82
4.1.1 Pengujian Sistem	82
4.1.2 Pemeliharaan Sistem	84
4.1.3 Pengujian Program	85
4.2. Pembuatan Database	90
4.3. Pembahasan	100
4.3.1 Koneksi Server	100
4.3.2 Implementasi Halaman Web/Manual Program.....	101
4.3.2.1 Halaman Home	101
4.3.2.2 Halaman Tentang Kami	102
4.3.2.3 Halaman Cara Belanja	103
4.3.2.4 Halaman Biaya Kirim	104
4.3.2.5 Halaman Berita	105
4.3.2.6 Halaman Produk	105
4.3.2.7 Halaman Login Member	106
4.3.2.8 Halaman Ubah Profil Member	107
4.3.2.9 Halaman Ubah Password Member	108
4.3.2.10Halaman Keranjang Belanja	108
4.3.2.11 Halaman Barang yang Dibeli	109



4.3.2.12	Halaman Bukti Pembayaran 1	110
4.3.2.13	Halaman Bukti Pembayaran 2	111
4.3.2.14	Halaman Login Admin	112
4.3.2.15	Halaman Home Admin	113
4.3.2.16	Halaman Pesananan	113
4.3.2.17	Halaman Biaya Kirim	114
4.3.2.18	Halaman Kategori	115
4.3.2.19	Halaman Merk	115
4.3.2.20	Halaman Produk	116
4.3.2.21	Halaman Komentar Produk	116
4.3.2.22	Halaman Berita Produk	117
4.3.2.23	Halaman Data Member	118
4.3.2.24	Halaman Buku Tamu	118
4.3.2.25	Halaman Tentang Kami	119
4.3.2.26	Halaman Atribut Logo	119
4.3.2.27	Halaman Atribut Slide	120
4.4	Proses Upload File dan Database	121
BAB V	PENUTUP	125
5.1	Kesimpulan	125
5.2	Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128

DAFTAR TABEL

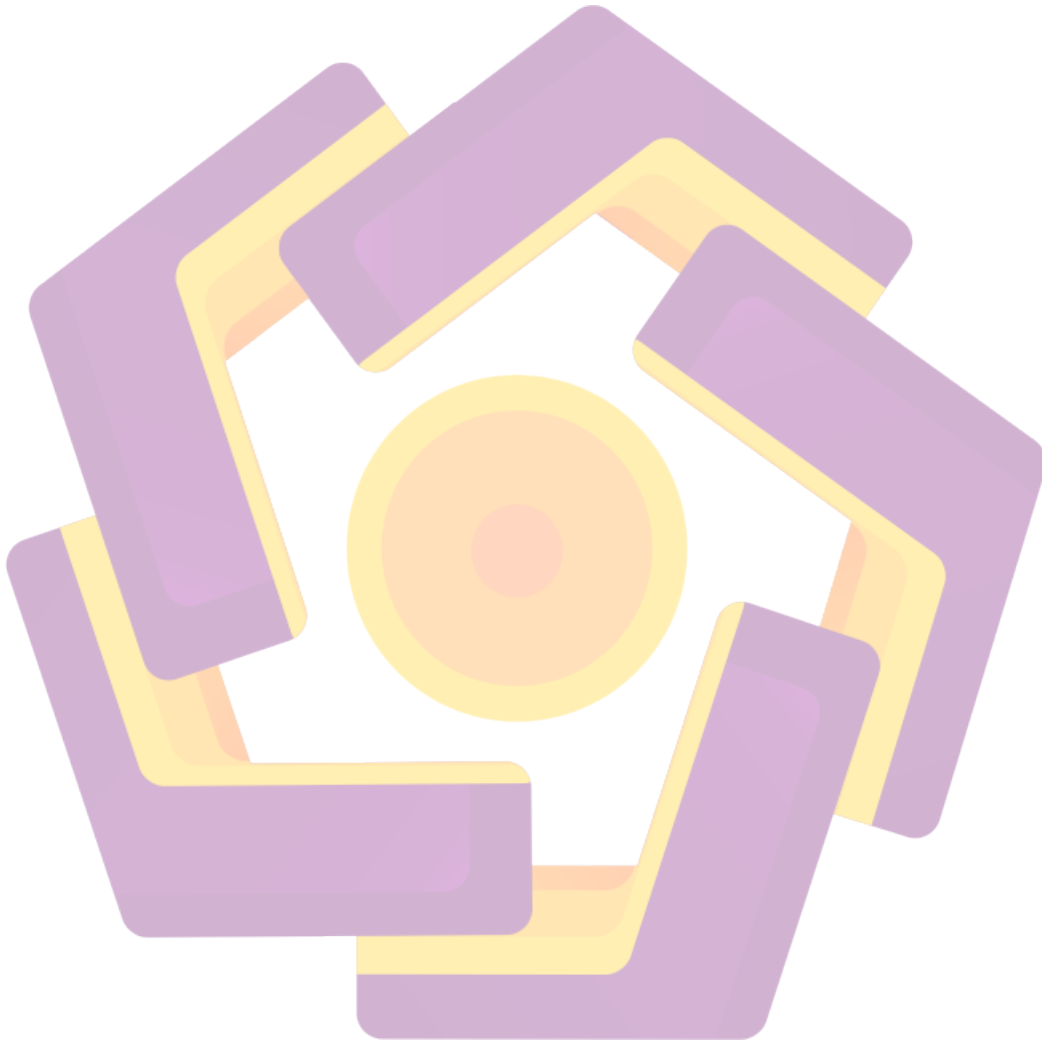
Tabel 3.1	Analisis kinerja	54
Tabel 3.2	Analisis informasi	55
Tabel 3.3	Analisis ekonomi	56
Tabel 3.4	Analisis pengendalian	56
Tabel 3.5	Analisis efesiensi	57
Tabel 3.6	Analisis pelayanan	57
Tabel 3.7	Spesifikasi hardware	61
Tabel 3.8	Spesifikasi software	62
Tabel 3.9	Tabel admin	71
Tabel 3.10	Tabel gambar	71
Tabel 3.11	Tabel pesan	71
Tabel 3.12	Tabel pesanan	72
Tabel 3.13	Tabel kategori	72
Tabel 3.14	Tabel produk	72
Tabel 3.15	Tabel member	73
Tabel 3.16	Tabel tamu	74
Tabel 3.17	Tabel merk	74
Tabel 3.18	Tabel produk status	74
Tabel 3.19	Tabel komentar	75
Tabel 3.20	Tabel rating produk	75
Tabel 3.21	Halaman login admin	76
Tabel 3.22	Halaman login member	76
Tabel 3.23	Halaman admin	77
Tabel 3.24	Halaman member	79
Tabel 3.25	Halaman utama	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus informasi	10
Gambar 2.2	Cara kerja client side scripting	19
Gambar 2.3	Cara kerja server side scripting	20
Gambar 2.4	Siklus hidup pengembangan sistem	24
Gambar 2.5	SDLC (System Development Life Cycle)	28
Gambar 2.6	Siklus hidup pengembangan sistem	29
Gambar 2.7	Komponen-komponen DFD	30
Gambar 2.8	Contoh proses	31
Gambar 2.9	Contoh alur data searah dan dua Arah	31
Gambar 2.10	Menulis dan membaca data di penyimpan data	32
Gambar 2.11	Komponen-komponen ERD	34
Gambar 2.12	Hubungan atribut dan entitasnya	36
Gambar 2.13	Relasi many to many to many	38
Gambar 2.14	ERD dari kasus di atas	39
Gambar 2.15	Penentuan many to many	40
Gambar 2.16	Hasil normalisasi data tingkat kedua	42
Gambar 2.17	Hasil normalisasi data tingkat ketiga	46
Gambar 2.18	Hubungan antarentitas	47
Gambar 3.1	Struktur organisasi	53
Gambar 3.2	Flowchart	63
Gambar 3.3	DFD level 0	63
Gambar 3.4	DFD level 1	64
Gambar 3.5	ERD	65
Gambar 3.6	Normalisasi bentuk pertama	66
Gambar 3.7	Normalisasi bentuk kedua	68
Gambar 3.8	Normalisasi bentuk ketiga	69
Gambar 3.9	Relasi tabel	70

Gambar 4.1	Uji white box saat uji login	83
Gambar 4.2	Uji white box saat uji stok	83
Gambar 4.3	Halaman home	102
Gambar 4.4	Halaman profil.....	103
Gambar 4.5	Halaman cara belanja	104
Gambar 4.6	Biaya pengiriman	104
Gambar 4.7	Halaman berita	105
Gambar 4.8	Halaman produk	106
Gambar 4.9	Login member	107
Gambar 4.10	Ubah profil member	107
Gambar 4.11	Ubah password member	108
Gambar 4.12	Keranjang belanja	109
Gambar 4.13	Halaman barang yang dibeli	110
Gambar 4.14	Bukti pembayaran 1	111
Gambar 4.15	Bukti pembayaran 2	112
Gambar 4.16	Login admin	112
Gambar 4.17	Home admin	113
Gambar 4.18	Pesanan	114
Gambar 4.19	Biaya kirim.....	114
Gambar 4.20	Kategori	115
Gambar 4.21	Merk produk	115
Gambar 4.22	Produk	116
Gambar 4.23	Komentar produk	117
Gambar 4.24	Berita produk	117
Gambar 4.25	Data member	118
Gambar 4.26	Data buku tamu	118
Gambar 4.27	Tentang kami	119
Gambar 4.28	Atribut logo	120
Gambar 4.29	Atribut slide	120
Gambar 4.30	Tampilan login cpanel	122
Gambar 4.31	Tampilan cpanel	122

Gambar 4.32 Tampilan cpanel Mysql database 123
Gambar 4.33 Tampilan Phpmyadmin database 124



INTISARI

E-commerce/electronic commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan (internet) dari komputer atau kegiatan jual-beli barang atau jasa dengan 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 yang membantu manusia dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Begitu halnya dengan sebuah perusahaan atau CV harus dapat membuat layanan informasi dan promosi dengan baik untuk menarik perhatian konsumen. Disamping informasi yang akurat, cepat, dan mudah, informasi yang disampaikan harus dikemas dengan menarik. Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet yang pastinya tidak lepas dari sebuah website.

Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan dengan mempromosikan sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan harus memiliki interface yang bagus, menarik, dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan maupun CV.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika *e-commerce* diterapkan pada toko Nusantara Computer untuk menambah daya saing. Oleh karena itu akan dibuat sebuah ***“Rancang Bangun e-commerce untuk penjualan komputer pada toko Nusantara Computer”*** dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Google Chrome, dan Adobe Photoshop CS3. Melalui aplikasi *e-commerce* konsumen dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil perusahaan, lokasi perusahaan, produk-produk komputer, maupun peripheral komputer. Melalui aplikasi *e-commerce* ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk memesan atau mencari informasi tentang barang yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke Nusantara Computer karena *e-commerce* juga menyediakan layanan online. Dengan aplikasi *e-commerce*, Nusantara Computer dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal.

Kata Kunci: E-commerce, Internet, Informasi, Web Browser, Website, Teknologi, Komputer.

ABSTRACT

*E-commerce/electronic commerce is a business activity that is run electronically via a network (internet) of the computer or the activities of buying and selling goods or services by transferring money through digital communication lines. There are several advantages with e-commerce, i.e. people who want to buy goods or transactions via the internet requires only internet access and its interface using a web browser that helps humans to get information quickly and easily. So it is with a company or a CV should be able to make information services and promotions well to attract the attention of consumers. In addition to accurate information, fast, and easy, information submitted should be packed with interesting. Progress of information technology is seen more rapidly in the development of the internet must not be separated from a website. Website used to introduce a product or service service with promoting a company to the internet users. For that website shown must have interface what that is interesting, and dynamic according to fields are managed by a company or CV. From explaining above, extremely precise e-commerce if applied to store computer nusantara to add competitiveness. **“Designing e-commerce for computer selling on Nusantara shop”**.*

Using by Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Google Chrome, and Adobe Photoshop CS3. Through the application of e-commerce consumers can easier to get information about profile company, the company, computer products, peripherals and computer. Through the application of e-commerce consumer this also is easy to to order or seek for information about desired goods without coming directly to Nusantara Computer.

With e-commerce application, Nusantara Computer can expand to marketing area without having to the cost more expensive.

Keyword : *E-commerce, Internet, Information, Web Browser, Website, Technology, Computer.*