

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE
PADA GRATIA CRAFT YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Siti Nur Supatmi
10.01.2753

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE
PADA GRATIA CRAFT YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Nur Supatmi
10.01.2753

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Maret 2013

Dosen Pembimbing


Erni Seniwati, S.Kom.
19000004

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE
PADA GRATIA CRAFT YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Nur Supatmi
10.01.2753

telah dipertahankan di Depan Penguji
pada tanggal 6 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Maret 2013

Siti Nur Supatmi

10.01.2753

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ✚ *Keberhasilan dan kebahagiaan itu selalu datang diwaktu yang tepat, maka bersabar dan berikhlaslah untuk menunggunya.*
- ✚ *The Future Belongs To Us Who Believe In The Beauty Of Our Dreams*
- ✚ *Yesterday Was Gone, Tomorrow May Not Come, But Our Life Is Today*

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Allah SWT atas segala rahmat dan berkah-NYA

Ibuku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan cintanya tanpa rasa lelah

Ayahku yang telah membimbingku hingga aku menjadi dewasa

Kepada Ibu Erni Seniwati selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan kritik

dan sarannya

Kepada seluruh temanku yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu yang telah memberikan

hadiah terindah yaitu persahabatan

Siti Nur Supatmi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE PADA GRATIA CRAFT“

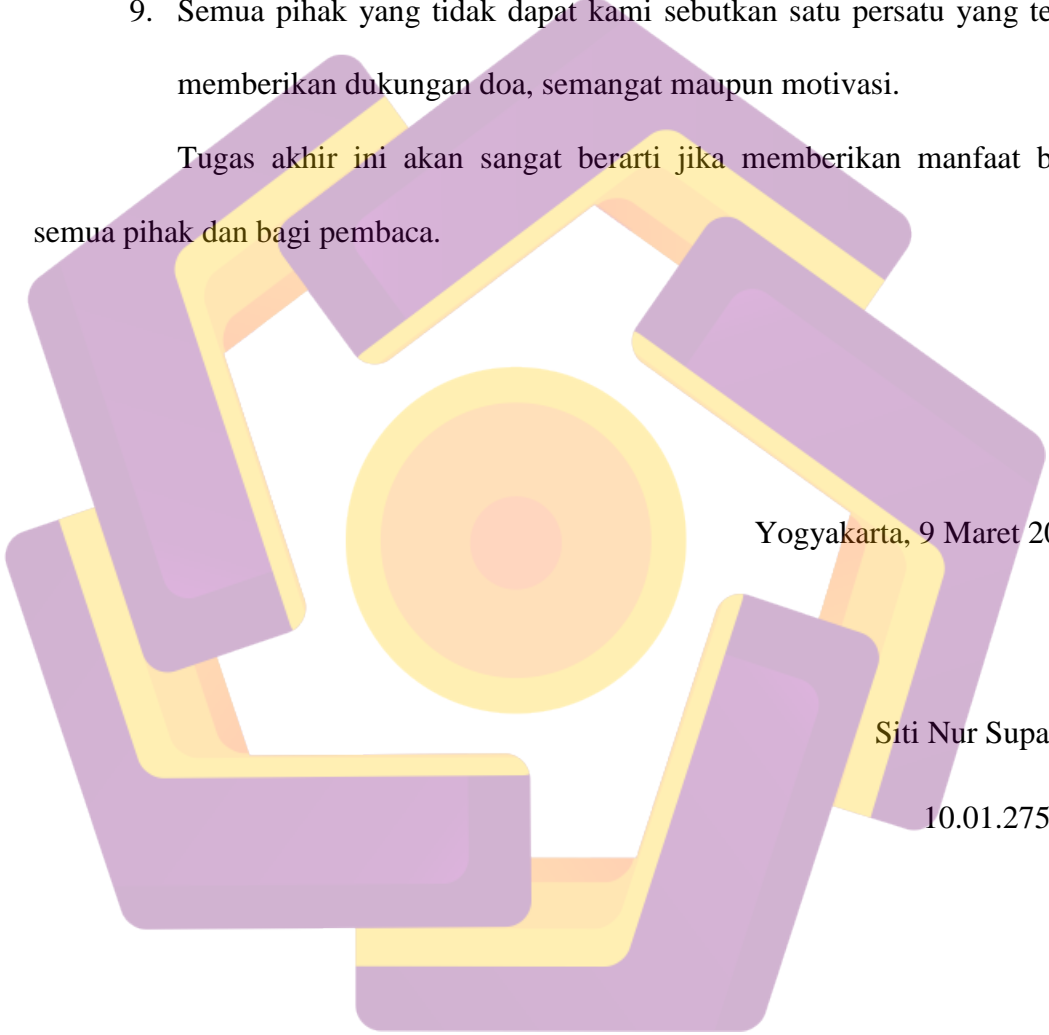
Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Diploma III Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Erni Seniwati, S.Kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Ayah, Ibu, Kakak dan Adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan luar biasa.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Wedhanesa Rindhi Firstarendha selaku Pemilik dari Gratia Craft yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

7. Kepada Ardi, Vivi, Sinta, Lulus, Ekik, Ernia, Detika dan seluruh Sahabatku tercinta yang selalu mendukung dan mensupport dalam pembuatan tugas akhir ini.
8. Seluruh Karyawan dari Gratia Craft.
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan doa, semangat maupun motivasi.

Tugas akhir ini akan sangat berarti jika memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca.



Yogyakarta, 9 Maret 2013

Siti Nur Supatmi

10.01.2753

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Jadwal Kegiatan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1 Definisi Sistem.....	7
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	7
2.2 Konsep Dasar Pemasaran.....	9
2.2.1 Pengertian Pemasaran.....	9
2.2.2 Sistem Pemasaran.....	9
2.2.3 Strategi Pemasaran.....	10
2.3 Konsep Dasar Database.....	11
2.3.1 Definisi Basis Data.....	11
2.3.2 Tujuan Basis Data.....	12

2.3.3	<i>Manfaat Basis Data</i>	12
2.3.4	<i>Sistem Basis Data</i>	13
2.3.5	<i>Bahasa Basis Data</i>	14
2.4	ERD (<i>Entity-Relationship Model</i>).....	14
2.5	UML.....	15
2.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	16
2.5.2	<i>Activity Diagram</i>	17
2.5.3	<i>Class Diagram</i>	19
2.5.4	<i>Sequence Diagram</i>	20
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	20
2.6.1	<i>Bahasa Pemrograman</i>	20
2.6.2	<i>Database yang Digunakan</i>	24
2.6.3	<i>Web Server dan Web Browser</i>	27
2.6.4	<i>Web Browser</i>	27
2.6.5	<i>Perangkat Lunak Aplikasi</i>	29
2.6.4.1	<i>Adobe Photoshop</i>	29
2.6.4.2	<i>Adobe Dreamweaver</i>	29
2.6.4.3	<i>XAMPP</i>	30
BAB III TINJAUAN UMUM.....		31
3.1	Sejarah.....	31
3.2	Profil.....	31
3.3	Visi dan Misi.....	32
3.4	Produk yang Dijual.....	32
3.5	Struktur Organisasi.....	32
3.6	Sistem Lama yang Digunakan.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....		34
4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
4.1.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	34
4.1.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	36
4.2	Perancangan Struktur Tabel.....	37
4.3	<i>Normalisasi</i>	45
4.4	ERD (<i>Entity-Relation Diagram</i>).....	53

4.5	<i>Relasi Antar Tabel</i>	54
4.6	Perancangan Sistem Menggunakan UML.....	55
4.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	55
4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	57
4.1.3	<i>Class Diagram</i>	61
4.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	62
4.7	Perancangan User Interface	64
4.7.1	<i>Rancang Halaman User</i>	64
4.6.3	<i>Rancang Halaman Member</i>	67
4.6.4	<i>Rancang Halaman Admin</i>	68
4.8	Implementasi Sistem.....	69
4.8.1	<i>Implementasi Halaman User</i>	69
4.8.2	<i>Implementasi Halaman User</i>	72
4.8.3	<i>Implementasi Halaman Admin</i>	73
4.9	<i>Regristrasi Domain</i>	74
4.10	<i>Upload Data</i>	78
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jadwal Kegiatan	6
Table 2.1 <i>Simbol-Symbol Erd</i>	15
Table 4.1 Perancangan Tabel Administrator	38
Table 4.2 Perancangan Tabel Bahan	38
Table 4.3 Perancangan Tabel Member	39
Table 4.4 Perancangan Tabel Produk	40
Table 4.5 Perancangan Tabel Kategori	40
Table 4.6 Perancangan Tabel Kategori	41
Table 4.7 Perancangan Tabel Mitra	42
Table 4.8 Perancangan Tabel Pembelian	42
Table 4.9 Perancangan Tabel Pembelian	43
Table 4.10 Perancangan Tabel Cpage	44
Table 4.11 Perancangan Tabel Provinsi	44
Table 4.12 Tabel Unnormal	45
Table 4.13 Normalisasi Bentuk Pertama	47
Table 4.14 Tabel Normalisasi Bentuk Kedua	48
Table 4.15 Normalisasi Bentuk Ketiga	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Use Case Diagram	17
Gambar 2.2 Activity Diagram.....	19
Gambar 3.3 Class Diagram.....	19
Gambar 2.4 Sequence Diagram	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	32
Gambar 4.1 Erd.....	53
Gambar 4.2 Relasi Antar Tabel.....	54
Gambar 4.3 Usecase.....	56
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Admin	57
Gambar 4.5 Activity Diagram Register Member	58
Gambar 4.6 Activity Diagram Membeli Produk	59
Gambar 4.7 Activity Diagram Memesan Produk	60
Gambar 4.8 Activity Diagram Menambah Admin	61
Gambar 4.10 Sequence Diagram Membeli Produk	62
Gambar 4.9 Activity Diagram Menambah Admin	62
Gambar 4.11 Sequence Diagram Memesan Produk	63
Gambar 4.12 Sequence Diagram Menambah Admin	63
Gambar 4.13 Halaman Home	64
Gambar 4.14 Halaman Produk	65
Gambar 4.15 Halaman Registrasi	66
Gambar 4.16 Halaman Login	66
Gambar 4.17 Halaman Member	67
Gambar 4.18 Halaman Login Admin	68
Gambar 4.19 Halaman Utama Admin	68
Gambar 4.20 Halaman Home	69
Gambar 4.21 Halaman Produk	70
Gambar 4.22 Halaman Registrasi	71
Gambar 4.23 Halaman Login Member	71
Gambar 4.24 Halaman Ubah Profil	72
Gambar 4.25 Halaman Login Admin	73
Gambar 4.26 Halaman Utama Admin	74
Gambar 4.27 Checking Domain	75
Gambar 4.28 Order Domain	75
Gambar 4.29 Konfigurasi	76
Gambar 4.30 Konfirmasi Pemesanan	77
Gambar 4.31 Pengisian Form	77
Gambar 4.32 Konfirmasi Pembayaran	78
Gambar 4.33 Tamplan Cpanel	78
Gambar 4.34 Tamplan Extract File	79

INTISARI

Gratia Craft merupakan home industry penghasil handmade berkualitas dan unik. Membutuhkan media promosi yang tepat agar produk dapat dikenal banyak orang, dapat memberikan informasi update mengenai produk dan dapat meningkatkan penjualan tanpa menggunakan banyak biaya dan tenaga. Dengan menggunakan teknik promosi yang masih manual membuat Gratia Craft mengalami banyak kendala di perkembangan perusahaan.

Salah satu media promosi yang dipilih adalah e-commerce. Electronic Commerce (e-Commerce) berbasis web diharapkan dapat melakukan kegiatan promosi yang mudah dan efektif, memberikan kemajuan untuk meningkatkan penjualan secara online. Hal tersebut juga sangat mendukung dalam pengembangan dan peningkatan mutu perusahaan serta cakupan wilayah target pasar.

Aplikasi e-commerce dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP (Hypertext Preprocessor) dan MySQL sebagai basis data.

Kata Kunci: e-Commerce, media promosi, web.

ABSTRACT

Craft Gratia is a home industry producing quality handmade and unique. Media requires proper promotion for the product to be known a lot of people, it can provide information and updates about the products can increase sales without using a lot of cost and effort. By using promotional techniques that are still manually create Gratia Craft encountered many obstacles in the development of the company.

One of the selected media campaign is e-commerce. Electronic Commerce (e-Commerce) is expected to perform web-based promotional activities in an easy and effective, providing advances to increase online sales. It has also been very supportive in the development and improvement of the quality of the company and the target market area coverage.

E-commerce applications were made by using the web programming language PHP (Hypertext Preprocessor) and MySQL as database.

Keywords: *e-commerce, marketing, web.*