

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE KERAJINAN
KULIT CV KARTIKA JAYA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rifky Aulia Dwi Cahyo

17.12.0440

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE KERAJINAN
KULIT CV KARTIKA JAYA**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Derajat Sarjana Program
Studi Sistem Informasi**



disusun oleh

Rifky Aulia Dwi Cahyo

17.12.0440

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE KERAJINAN KULIT CV KARTIKA JAYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rifky Aulia Dwi Cahyo

17.12.0440

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Nur'aini, M.Kom.

NIK. 190302066

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE KERAJINAN
KULIT CV KARTIKA JAYA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rifky Aulia Dwi Cahyo

17.12.0440

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rumini, M.Kom
190302246

Ali Mustopa, M.Kom
190302192

Nur'aini, M.Kom
190302066

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Oktober 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, Skom., M.Kom.
NIK. 190302096

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, 24 Oktober 2022



Rifky Aulia Dwi Cahyo

NIM. 17.12.0440

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah memberikan karunia, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan maksimal. Skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE KERAJINAN KULIT CV KARTIKA JAYA”** ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan masa studi program sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan rasa terimakasih atas motivasi, bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak secara moral maupun spiritual. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Nur'aini, M. Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam proses skripsi.
4. Bapak Ali Mustopa, M. Kom dan Ibu Rumini, M. Kom Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran serta masukan agar penelitian menjadi lebih baik.

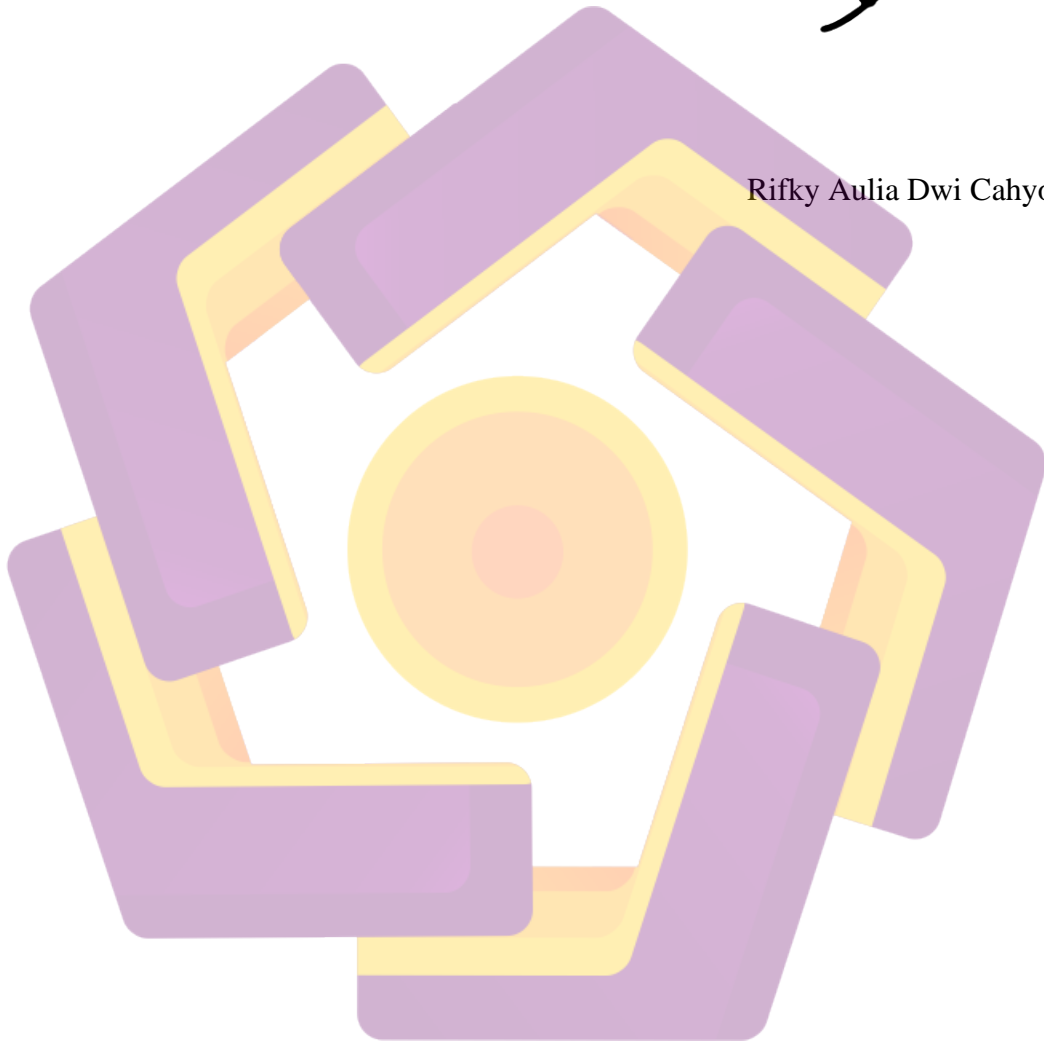
Penulis menyadari skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran membangun sangat penulis butuhkan untuk perbaikan dan kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga Allah swt. selalu melimpahkan rahmat dan maghrirah-Nya kepada kita semua.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang Informatika.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rifky Aulia Dwi Cahyo', located above the printed name.

Rifky Aulia Dwi Cahyo



DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR ISTILAH.....	XIII
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
2.1 RUMUSAN MASALAH.....	2
2.3 BATASAN MASALAH.....	2
2.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
2.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
2.6 METODE PENELITIAN.....	3
2.7 METODE PENGUMPULAN DATA.....	3
2.8 METODE OBSERVASI.....	3
2.9 METODE WAWANCARA.....	3
2.10 METODE ANALISIS.....	4
2.11 METODE PERANCANGAN.....	4
2.12 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2. PENGERTIAN SISTEM.....	8
2.3. SEJARAH WEBSITE.....	8
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	14
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	14
2.8.1 <i>Black Box Testing</i>	16
2.8.2 <i>White Box Testing</i>	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 ANALISIS SISTEM	17
3.1.1 <i>Analisis Masalah</i>	17
3.1.2 <i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	17
3.1.2.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i>	18
3.1.2.2 <i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	19
3.2.1 <i>Flowchart Sistem</i>	20
3.2.2 <i>Perancangan UML</i>	22
3.2.3 <i>Use Case Diagram</i>	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1 IMPLEMENTASI SISTEM.....	24
4.1.1 <i>Menjalankan Server</i>	24
4.1.2 <i>Implementasi Database</i>	25
4.1.3 <i>Implementasi Tabel dan Atribut</i>	25
4.1.4 <i>Implementasi Antarmuka Sistem</i>	31
4.1.5 <i>Implementasi Tampilan Website CV Kartika Jaya</i>	37
4.2.1 <i>White Box Testing</i>	40
4.2.2 <i>Black Box Testing</i>	41
4.3 PEMELIHARAAN SISTEM (MAINTENANCE).....	42
BAB V PENUTUP.....	43
5.1 KESIMPULAN	43
5.2 SARAN	43
1. DISARANKAN UNTUK MENAMBAH JASA EKSPEDISI LEBIH BANYAK.....	43
2. MENAMBAHKAN BEBERAPA METODE PEMBAYARAN SEPERTI OVO, GOPAY, <i>VIRTUAL ACCOUNT</i> , SHOPEEPAY DSB UNTUK MEMUDAHKAN <i>CUSTOMER</i> MELAKUKAN TRANSAKSI ATAU PEMBAYARAN DAN KONFIRMASI.	43
3. MENAMBAHKAN FITUR MENGUBAH FOTO PROFIL.....	44

4.	MENAMBAHKAN PROMO BULANAN ATAU <i>EVENT</i> .	44
5.	MENAMBAHKAN FITUR MEMBER UNTUK <i>CUSTOMER</i> .	44
6.	MENAMBAHKAN HOSTING.	44
7.	BELUM ADA LETAK GPS DARI PAKET PENGIRIMAN	44
8.	BELUM MENAMBAHKAN FITUR REFUND.	44
9.	BELUM MENAMBAHKAN NOMOR KONTAK	44
DAFTAR PUSTAKA		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Perbandingan Penelitian Terkait Dengan Sistem yang Dibangun	7
Tabel 2.2	Simbol Flowchart	13
Tabel 2.3	Simbol <i>use case diagram</i>	14
Tabel 2.4	Kebutuhan fungsional	18
Tabel 5.1	Black Box Testing	41

DAFTAR GAMBAR

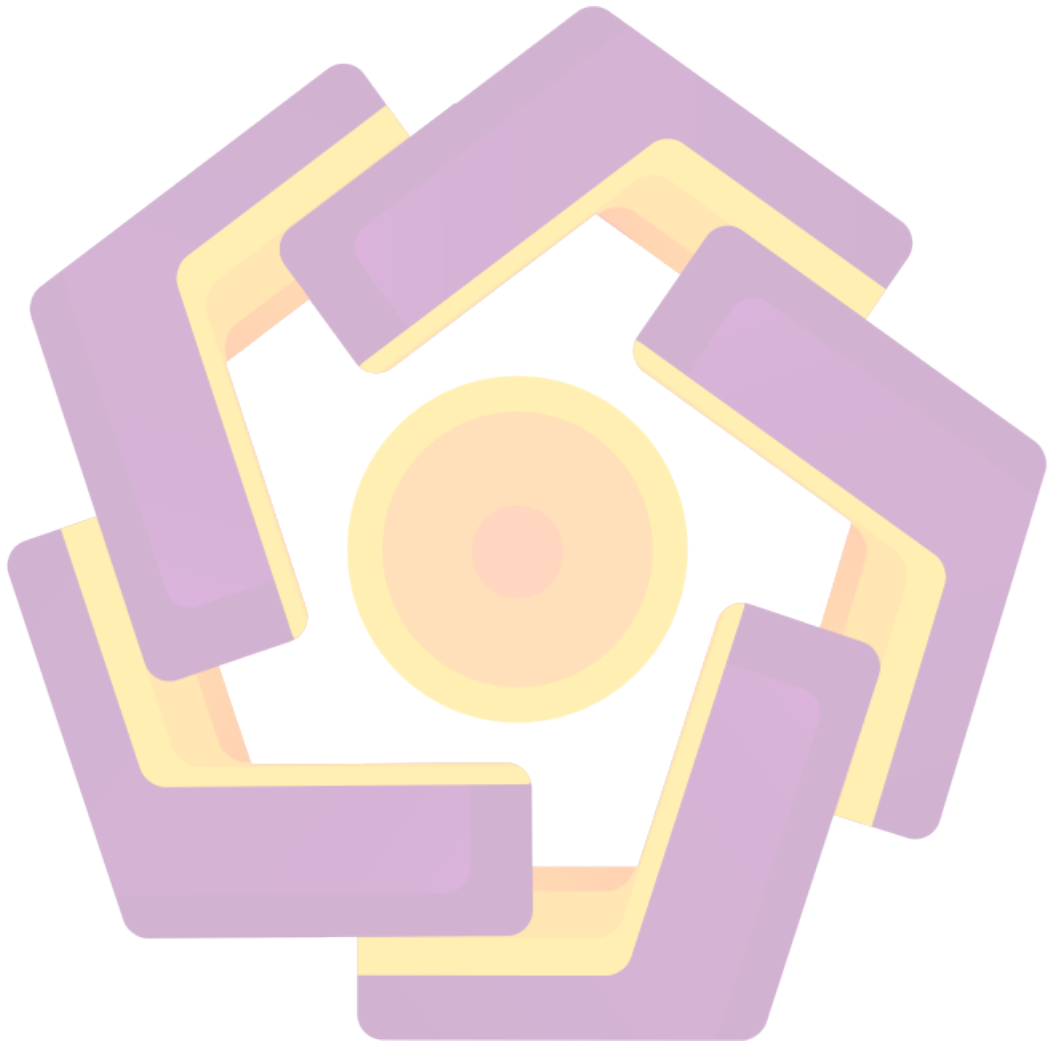
Gambar 2.1	Konsep MVC	12
Gambar 3.1	Flowchart Sistem.....	23
Gambar 3.2	Usecase Diagram.....	25
Gambar 4.1	Laragon Control Panel	26
Gambar 4.2	Membuat Database	27
Gambar 4.3	Implementasi Tabel dan Atribut.....	28
Gambar 4.4	Tabel User	29
Gambar 4.5	Tabel User Role.....	29
Gambar 4.6	Tabel Kategori.....	30
Gambar 4.7	Tabel Menu	30
Gambar 4.8	Tabel Pelanggan	31
Gambar 4.9	Tabel Rekening	31
Gambar 4.10	Tabel Gambar	32
Gambar 4.11	Tabel Rinci Transaksi	32
Gambar 4.12	Tabel Setting	33
Gambar 4.13	Tabel Transaksi	33
Gambar 4.14	Tampilan Register	34
Gambar 4.15	Tampilan Login.....	35
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Admin.....	35
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Admin Kategori.....	36
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Gambar Barang.....	36
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Pesan Masuk.....	37
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Laporan.....	38
Gambar 4.21	Tampilan Halaman Setting.....	38
Gambar 4.22	Tampilan Halaman User	39
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Home	40
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Keranjang Belanja	41
Gambar 4.25	Tampilan Halaman Cek Out Belanja	41
Gambar 4.26	Tampilan Pesanan Saya.....	42

Gambar 4.27 Pengujian White Box 43

Gambar 4.28 Tampilan Halaman Gambar Barang..... 36



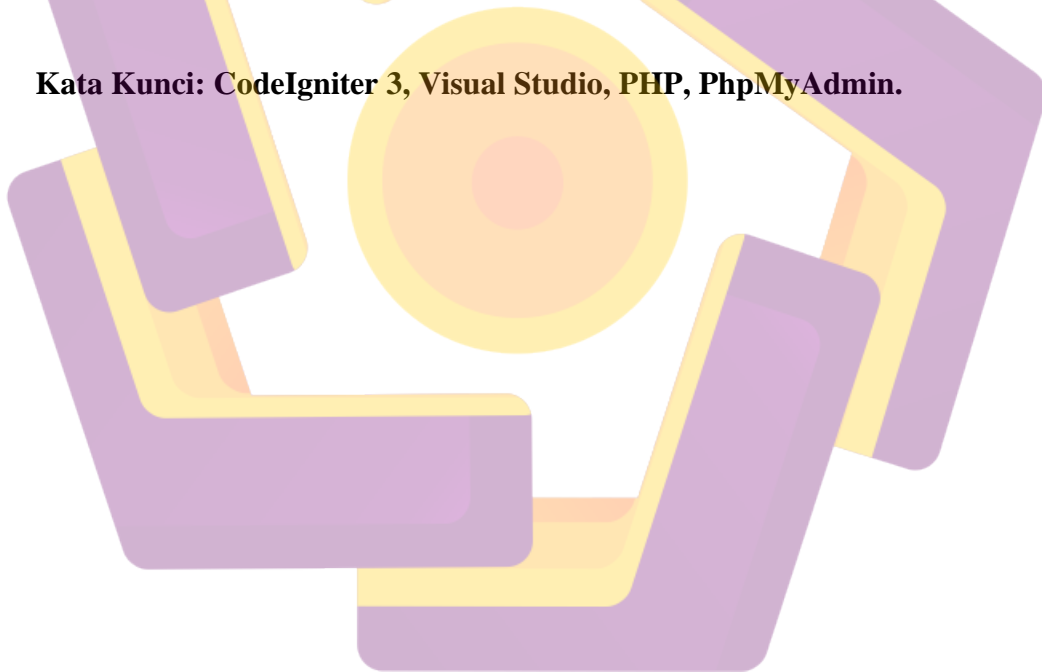
DAFTAR ISTILAH



INTISARI

Pertumbuhan teknologi masa kini, sangat lah pesat.salah satunya maraknya perkembangan teknologi dalam bidang *E - Commerce*. Penjualan online yang sangat mempermudah seorang penjual dan pembeli tanpa keluar dari rumah, hanya dengan membuka website lalu seseorang dapat membeli dengan mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah seseorang untuk membeli suatu produk pada kerajinan berbasis kulit. Urgensi penelitian ini adalah untuk membuat sebuah website berbasis penjualan kerajinan kulit. Karena dalam pabrik ini, masih belum mempunyai sebuah website penjualan pada produk ini. Latar belakang penelitian ini ialah karena dalam pabrik ini masih belum memiliki sebuah website resmi penjualan kerajinan kulit ini.

Kata Kunci: CodeIgniter 3, Visual Studio, PHP, PhpMyAdmin.



ABSTRACT

The growth of today's technology is very rapid. One of them is the proliferation of technological developments in the field of E-Commerce. Online sales make it very easy for a seller and buyer without leaving the house, just by opening the website and then someone can buy easily. This study aims to make it easier for someone to buy a product on leather-based crafts. The urgency of this research is to create a website based on leather craft sales. Because in this factory, they still don't have a sales website for this product. The background of this research is because this factory still does not have an official website for selling this leather craft.

Keyword: CodeIgniter 3, Visual Studio, PHP, PhpMyAdmin.

