

**ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO
SEPATU DOPEI3STORE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL**

SKRIPSI



disusun oleh

Herdhani Eko Nugroho

17.12.0137

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO
SEPATU DOPEI3STORE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Herdhanl Eko Nugroho

17.12.0137

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO SEPATU DOPE13STORE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Herdhani Eko Nugroho

17.12.0137

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juli 2021

Dosen Pembimbing,

Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO SEPATU DOPE13STORE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Herdhani Eko Nugroho

17.12.0137

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2021.

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erni Sentwati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302231

Muhammad Rudyanto Arlef, S.T, M.T
NIK. 190302098

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Tanda Tangan

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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, 22 Juli 2021



Hendhuni Eko Nugroho

NIM. 17.12.0137

MOTTO

"Hal hal yang paling berharga dalam kehidupan ini adalah interaksi yang baik dan persahabatan yang berkualitas tinggi."

"Semua manusia diciptakan setara, bahwa mereka dikaruniai oleh pencipta mereka hak-hak tertentu yang tidak bisa dicabut yang antara lain mencakup kehidupan, kemerdekaan dan pencarian kebahagiaan."

"Ketika anda tidak merasa istimewa, anda akan mampu mengapresiasi pengalaman-pengalaman sederhana di hidup anda, nikmatnya pertemanan yang simple, menciptakan sesuatu, membantu seseorang yang membutuhkan, membaca buku bagus, tertawa bersama orang yang anda sayangi, terdengar membosankan, bukan? mungkin karena hal-hal semacam ini biasa saja, namun juga mungkin karena suatu alasan: itulah yang benar berarti."

(Mark manson)

"Jangan jadi istimewa, jangan jadi unik. Definisikan ulang ukuran anda dengan cara yang biasa dan umum. Pilihlah sebuah ukuran untuk diri anda bukan sebagai primadona atau seorang jenius terselubung. Pilihlah ukuran anda sendiri bukan sebagai korban yang mengerikan atau suatu kegagalan yang suram. Sebagai gantinya, ukur diri anda dengan identitas yang lebih biasa: seorang rekan, seorang teman, seorang pencipta."

(Mark manson)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dengan rasa cinta dan kasih sayang penulisan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT telah memberikan segala rahmat dan hidayah, segala puji syukur selalu terpanjatkan pada-Mu.
2. (Alm) Bapak Hedi semoga ananda dapat membuatmu bangga, Ibu Riswanti tercinta, terimakasih telah memberikan dukungan, semangat dan kasih sayang yang selama ini selalu, mendoakan setiap saat, Adik Herdiana tersayang, terimakasih terus memberikan semangat dan senyumnya.
3. Keluarga dan kerabat yang telah memberikan motivasi, materi dan segala semangat, terimakasih atas semua hal tersebut.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pelajaran selama di bangku perkuliahan.
5. Dan juga semua teman – teman yang selalu membantu dalam mengerjakan skripsi ini, mudah – mudahan semua kebaikan mu dibalas dengan semua hal baik oleh yang maha kuasa, tanpa kalian semua skripsi ini tidak akan berjalan lancar, sekali lagi terimakasih untuk semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT atas semua rahmat, hidayah dan kesehatan di masa pandemi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata I dan bukti belajar selama ini. Penulis sadar banyak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua serta segenap keluarga yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, semua dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Agung Nugroho, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, bimbingan, pengarahan, dan kesabarannya sehingga penulisan skripsi ini terselesaikan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
7. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
8. Galih Prakoso, selaku owner dari DOPE13STORE yang telah menjadi objek dari penelitian ini.
9. Semua teman – teman khususnya kelas sistem informasi 02, barisan belakang, terimakasih atas kesenangan, canda dan tawa selama di bangku perkuliahan.
10. Hairul Januar, Hafidz Abdul Kholiq dan Kos Pondok Roso Tunggal yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dan memfasilitasi semuanya.

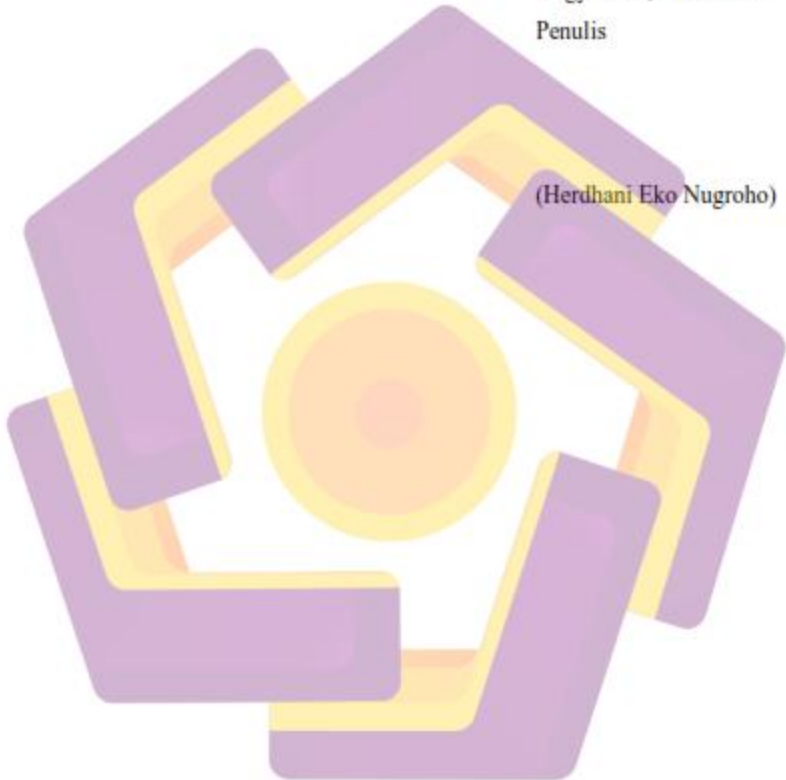
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah tulus dan ikhlas memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi semua rekan – rekan mahasiswa lainnya.

Yogyakarta, Juli 2021

Penulis

(Herdhani Eko Nugroho)



DAFTAR ISI

JUDUL	II
PERNYATAAN	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR ISTILAH	XVIII
INTISARI	XX
<i>ABSTRACT</i>	XXI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengembangan	6
1.6.5 Metode Pengujian	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Definisi Sistem Informasi, Internet, E-commerce dan Kegiatan Bisnis E-commerce	10

2.2.1 Sistem Informasi	10
2.2.2 Internet	11
2.2.3 E-commerce	11
2.2.4 Kegiatan Bisnis E-commerce.....	11
2.3 Konsep Website	15
2.3.1 Website	15
2.3.2 PHP	16
2.3.3 Pengertian <i>Framework</i>	16
2.3.4 <i>Framework</i> Laravel	16
2.3.5 <i>Framework</i> Bootstrap	18
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.4.1 Visual Studio Code	18
2.4.1 Laragon	18
2.4.1 <i>Web Browser</i>	18
2.5 Pemodelan Sistem.....	18
2.5.1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall.....	18
2.5.2 Analisis PIECES	21
2.6 Konsep Basis Data	22
2.6.1 Basis Data	22
2.6.2 MySQL	23
2.6.3 Perancangan Basis Sata	25
2.7 Perancangan Sistem	27
2.7.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	27
2.7.2 <i>Use Case Diagram</i>	28
2.7.3 <i>Activity Diagram</i>	29
2.7.4 <i>Sequence Diagram</i>	30
2.7.5 <i>Class Diagram</i>	31
2.8 Perangkat Lunak Pihak Ketiga	32
2.8.1 Midtrans	32
2.8.2 Raja Ongkir.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Deskripsi Organisasi	35

3.2 Workflow Sistem Lama	36
3.3 Analisis Sistem	36
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	42
3.5 Perancangan Sistem	43
3.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	44
3.5.2 <i>Activity Diagram</i>	45
3.5.3 <i>Class Diagram</i>	53
3.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	53
3.6 Perancangan Database	61
3.6.2 <i>Entity Relationship Diagram</i>	61
3.6.1 Struktur Tabel	61
3.7 Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>)	67
3.7.1 Perancangan Halaman Frontend	67
3.7.2 Perancangan Halaman Admin	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Implementasi Basis Data dan Tabel	74
4.1.1 Implementasi Basis Data	74
4.1.2 Implementasi Tabel	75
4.2 Implementasi <i>Interface</i>	91
4.2.1 <i>Frontend Interface</i>	91
4.2.2 <i>Backend Interface</i>	102
4.3 <i>White-box Testing</i>	105
4.3.1 Kesalahan <i>Syntax</i>	105
4.3.2 Kesalahan Proses	106
4.3.3 Kesalahan Logika	107
4.4 <i>Black-box Testing</i>	105
4.4.1 Pengujian Pada Member	108
4.4.2 Pengujian Pada Admin	109
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111

5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN	117
LAMPIRAN I	118



DAFTAR TABEL

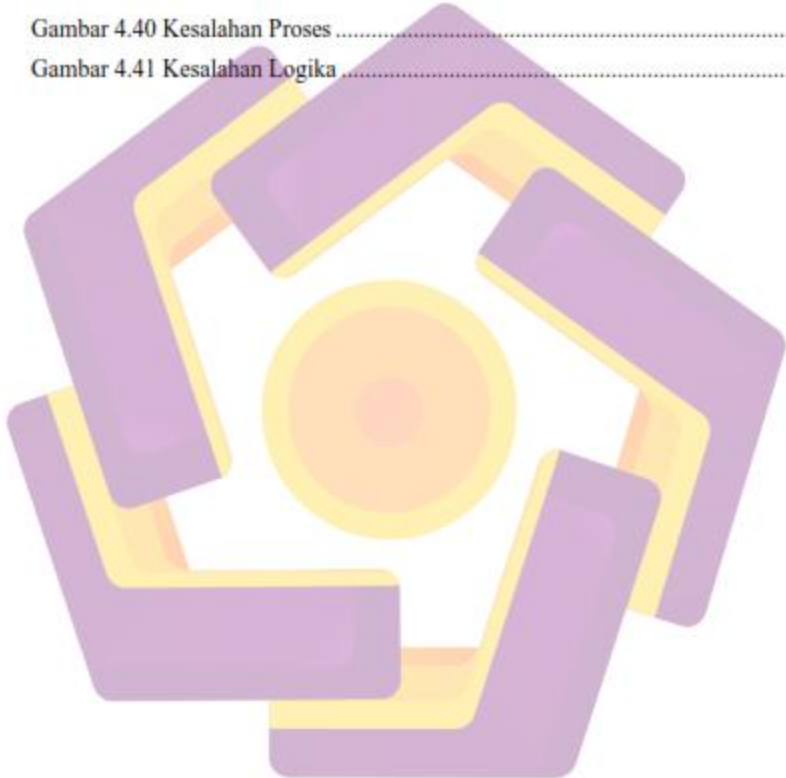
Tabel 2.1	Kajian Pustaka	8
Tabel 2.2	Elemen – elemen ERD.....	23
Tabel 2.3	Elemen – elemen <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2.4	Elemen – elemen <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 2.5	Elemen – elemen <i>Sequence Diagram</i>	27
Tabel 2.6	Elemen – elemen <i>Class Diagram</i>	29
Tabel 3.1	Analisis PIECES	34
Tabel 3.2	Kebutuhan Fungsioanal <i>Admin</i>	36
Tabel 3.3	Kebutuhan Fungsioanal <i>Member</i>	38
Tabel 3.4	Spesifikasi Perangkat Keras.....	39
Tabel 3.5	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	39
Tabel 3.6	Tabel <i>Users</i>	57
Tabel 3.7	Tabel Kategori	58
Tabel 3.8	Tabel Brand.....	58
Tabel 3.9	Tabel Produk	59
Tabel 3.10	Tabel Keranjang.....	59
Tabel 3.11	Tabel Produk Galeri.....	60
Tabel 3.12	Tabel Transaksi	60
Tabel 3.13	Tabel Transaksi Detail.....	61
Tabel 3.14	Tabel <i>Provinces</i>	61
Tabel 3.15	Tabel <i>Cities</i>	61
Tabel 4.1	Tabel Pengujian Pada <i>Member</i>	102
Tabel 4.2	Tabel Pengujian Pada <i>Admin</i>	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall Pressman.....	17
Gambar 3.1 Workflow Sistem Lama.....	32
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	40
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram Login</i>	41
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Register</i>	42
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kategori.....	43
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Brand.....	44
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Produk.....	45
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Transaksi.....	46
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Laporan Penjualan.....	47
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Produk.....	48
Gambar 3.11 <i>Class Diagram</i>	49
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram Login</i>	50
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Register</i>	50
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Kategori.....	51
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Brand.....	52
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk.....	53
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Transaksi.....	54
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Laporan Penjualan.....	55
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Produk.....	56
Gambar 3.20 <i>Entity Relationship Diagram</i>	61
Gambar 3.21 Perancangan Halaman Beranda.....	63
Gambar 3.22 Perancangan Halaman Kategori.....	64
Gambar 3.23 Perancangan Halaman Produk.....	65
Gambar 3.24 Perancangan Halaman Detail Produk.....	66
Gambar 3.25 Perancangan Halaman List Produk.....	67
Gambar 3.26 Perancangan Halaman Tambah Produk.....	68
Gambar 3.27 Perancangan Halaman Edit Produk.....	68
Gambar 3.28 Perancangan Halaman Transaksi.....	69
Gambar 3.29 Perancangan Halaman Laporan.....	69

Gambar 4.1 Laragon.....	70
Gambar 4.2 Perubahan Baris Kode Pada File .Env.....	71
Gambar 4.3 Contoh Pembuatan <i>Model</i> dan <i>Migrations</i>	71
Gambar 4.4 Contoh Pembuatan <i>Field</i> Pada File <i>Migrations</i>	72
Gambar 4.5 Perinta Migrate Pada Terminal.....	73
Gambar 4.6 Implementasi Tabel.....	73
Gambar 4.7 Tabel <i>Users</i>	74
Gambar 4.8 Tabel Kategori.....	75
Gambar 4.9 Tabel Brand.....	76
Gambar 4.10 Tabel Produk.....	77
Gambar 4.11 Tabel Keranjang.....	78
Gambar 4.12 Tabel Produk Galeri.....	79
Gambar 4.13 Tabel Transaksi.....	79
Gambar 4.14 Tabel Transaksi Detail.....	80
Gambar 4.15 Tabel <i>Provinces</i>	81
Gambar 4.16 Tabel <i>Cities</i>	82
Gambar 4.17 Tabel <i>Favorites</i>	82
Gambar 4.18 Tabel <i>Banner</i>	83
Gambar 4.19 Tabel <i>Kontak</i>	84
Gambar 4.20 Tabel <i>Tentang</i>	84
Gambar 4.21 Tabel <i>Roles</i>	85
Gambar 4.22 Tabel <i>Roles User</i>	85
Gambar 4.23 Halaman <i>Home</i>	87
Gambar 4.24 Halaman <i>Login</i>	88
Gambar 4.25 Halaman <i>Register</i>	88
Gambar 4.26 Halaman <i>Kategori</i>	89
Gambar 4.27 Halaman <i>Brand</i>	90
Gambar 4.28 Halaman <i>Detail Produk</i>	91
Gambar 4.29 Halaman <i>Keranjang</i>	92
Gambar 4.30 Halaman <i>Dashboard Member Profil</i>	93
Gambar 4.31 Halaman <i>Dashboard Member Alamat</i>	93
Gambar 4.32 Halaman <i>Transaksi Member</i>	94

Gambar 4.33 Halaman Detail Transaksi <i>Member</i>	95
Gambar 4.34 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	96
Gambar 4.35 Halaman Kategori	96
Gambar 4.36 Halaman Brand	97
Gambar 4.37 Halaman Produk	98
Gambar 4.38 Halaman Detail Transaksi	99
Gambar 4.39 Kesalahan <i>Syntax</i>	100
Gambar 4.40 Kesalahan Proses	101
Gambar 4.41 Kesalahan Logika	102



DAFTAR ISTILAH



Web	:Sekumpulan halaman yang terkoneksi dengan internet.
E-commerce	:Kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, manufaktur, services providers dan pedagang perantara dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer.
HTML	:Hyper Text Markup Language, bahasa pemrograman web.
Framework	: Kerangka kerja untuk memudahkan suatu pengembangan sistem.
Bootstrap	:Library CSS yang digunakan untuk mengembangkan tampilan halaman web
MySQL	: Manajemen basis data.
GB	:Salah satu satuan yang digunakan untuk menyebut ukuran file.
PIECES	:Metode analisis yang terdiri dari parameter performa (Performance), informasi (Information), ekonomi (Economy), kontrol (Control), proses (Efficiency), dan pelayanan (Services).
Flowchart	:Bagan yang digunakan menjelaskan suatu urutan proses dengan simbol teretntu.

Entity Relationship Diagram :Gambar model yang menjeskan hubungan antar tabel didalam basis data.

UML :Bahasa visual yang menjadi standar untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak

MVC :Arsitektur dalam sistem pengembangan website yang terdiri dari model, view, controller.

Payment Gateway :Metode pembayaran yang terintegrasi dengan internet.

Workflow : Alur kerja.

Primary Key : Kunci utama dalam sebuah basis data.

Foreign Key :Kunci asing sebuah basis data, digunakan untuk menghubungkan suatu tabel didalam basis data.

INTISARI

Dope13Store adalah sebuah toko sepatu yang beralamat di Taman Kuliner, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta untuk tokonya, dan Jl. Wates km. 7 Gamping, Sleman, Yogyakarta untuk alamat warehouse. Dope13Store menjual berbagai merk sepatu dengan gaya kasual, saat ini dope13store mempromosikan dan menjual produk mereka hanya terbatas pada sosial media, cara yang sebenarnya tidak buruk namun kurang efektif dalam penyampaian informasi dan proses penjualannya. Konsumen harus bertanya langsung melalui WhatsApp untuk mengetahui informasi suatu produk yang akan mereka beli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan potensi penjualan sepatu di Dope13store dengan memanfaatkan teknologi berbasis website, yang memungkinkan calon pembeli dapat bertransaksi secara online untuk pembelian sepatu dan barang lainnya yang berkaitan dengan fashion. Sistem ini menerapkan *payment gateway* yang memudahkan calon pembeli untuk bertransaksi secara aman. Sistem akan dibangun menggunakan *framework Laravel* dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai pengelolaan basis data. Selain itu, penelitian ini berupaya membantu membangun branding Dope13store itu sendiri yang tidak hanya dikenal sebagai toko sepatu biasa namun juga toko sepatu yang memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam segi transaksi dan kualitas barang.

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan efek positif kepada Dope13store dan memudahkan calon pembeli mencari informasi suatu barang samapi denga bertransaksi dengan aman dan nyaman.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Sepatu, E-commerce, Website.

ABSTRACT

Dope13Store is a shoe store which is located at Taman Kuliner, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta for its stores, and Jl. Wates km. 7 Gamping, Sleman, Yogyakarta for the warehouse address. Dope13Store sells various brands of shoes with casual style, currently dope13store promotes and sells their products only on social media, which is actually not bad but less effective in conveying information and the sales process. Consumers must ask directly through WhatsApp to find out information about a product they are going to buy.

This study aims to develop the potential for selling shoes at Dope13store by utilizing website-based technology, which allows prospective buyers to transact online to purchase shoes and other goods related to fashion. This system implements a payment gateway that makes it easy for prospective buyers to transact securely. The system will be built using the Laravel framework with the PHP programming language and MySQL as database management. In addition, this research seeks to help build the branding of Dope13store itself, which is not only known as an ordinary shoe store but also a shoe store that provides convenience and comfort in terms of transactions and quality of goods.

The author hopes that this research can have a positive effect on Dope13store and make it easier for prospective buyers to find information on an item to transact safely and comfortably.

Keyword: Information System, Shoes, E-commerce, Website.



