

**PERANCANGAN TOKO ONLINE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER
PADA SKB05 BANTUL**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Imam Iswanto

14.12.7882

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN TOKO ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA SKB05 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Iswanto

14.12.7882

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 22 September 2017

Dosen Pembimbing,

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN TOKO ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA SKB05 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Iswanto
14.12.7882

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Rudyanto Arief, M.T.

NIK. 190302098

Hartatik, S.T., M.Cs.

NIK. 190302232

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 Mei 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak ada unsur dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 April 2021



Imam Iswanto

NIM. 14.12.7882

MOTTO

“Hiduplah seperti air, didalam botol dia menyerupai botol, didalam gelas dia menyerupai gelas,
tapi dia tak pernah lupa bahwa dia adalah air.”

(M. Khalis Purwanto, Drs., M.M.)

“Never hate your enemies, it affects your judgement.”

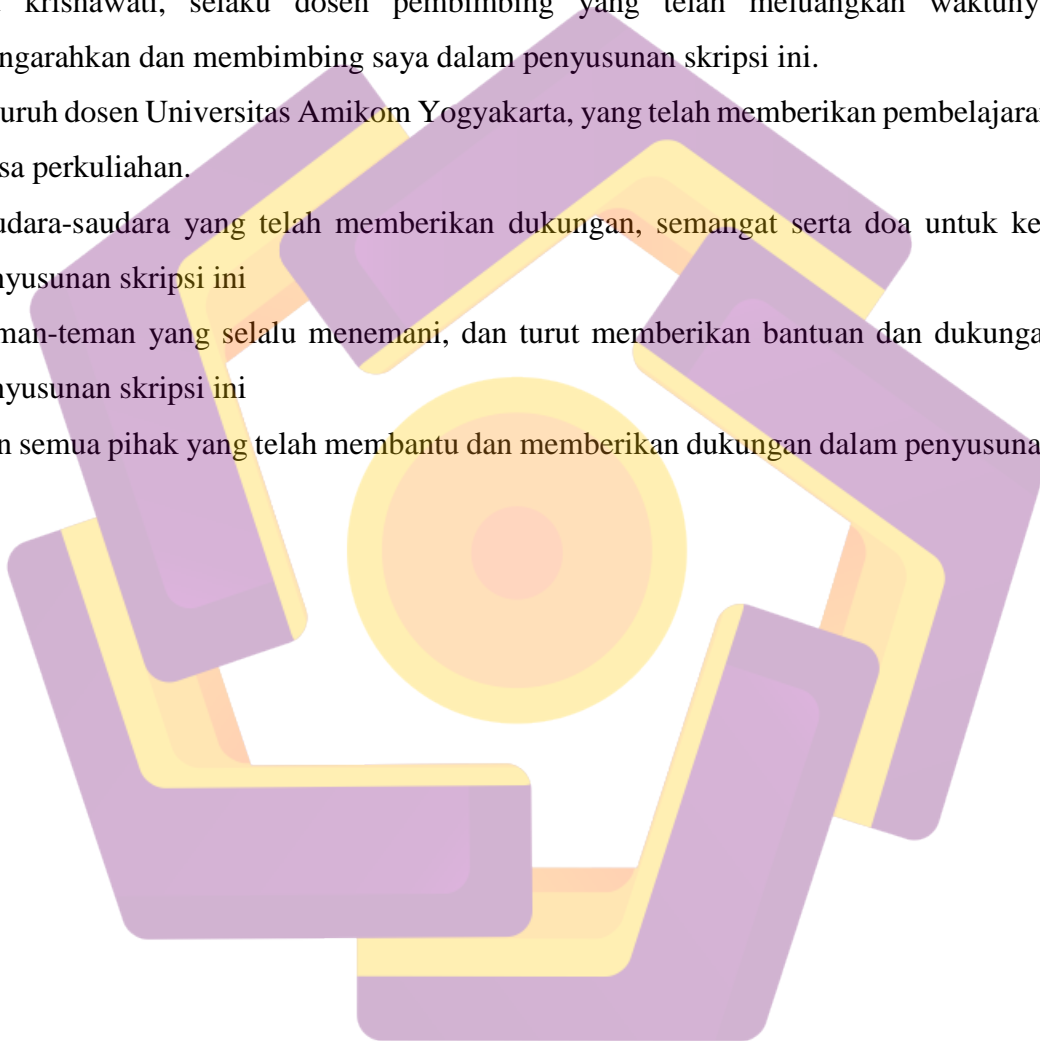
(Mario Puzo : The Godfather)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan yang maha esa, karena atas izin dan kuasanya maka skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua saya, yang telah memberikan segala kebutuhan baik secara materil maupun non-materil.
3. Ibu krisnawati, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan pembelajaran selama masa perkuliahan.
5. Saudara-saudara yang telah memberikan dukungan, semangat serta doa untuk kelancaran penyusunan skripsi ini
6. Teman-teman yang selalu menemani, dan turut memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini
7. Dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN TOKO ONLINE MENGGUNAKAN FRAMWORK CODEIGNITER PADA SKB05 BANTUL” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer (FIK) Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak melibatkan pihak-pihak yang telah membantu banyak hal. Maka dari itu, disini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan dan memberikan banyak saran serta dorongan selama penyusunan skripsi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T. dan ibu Hartatik, S.T., M.Cs. yang telah memberikan kritik dan saran pada naskah maupun program.
4. Bapak Nofriandi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempatnya.
5. Kedua orang tua dan saudara serta teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan maupun memberikan kontribusi keilmuan terutama dalam bidang teknologi informasi.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematik Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Konsep Dasar Toko Online.....	7
2.3 Konsep Dasar Framework.....	9

2.4 Konsep Dasar Analisis Sistem.....	10
2.5 Konsep Pemodelan Sistem.....	15
2.6 Konsep Basis Data.....	19
2.7 Pengujian Sistem.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.5.1.1 Deskripsi Singkat Perusahaan.....	21
3.5.1.2 Analisis Masalah.....	21
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	21
3.2.2 Analisis Sistem.....	22
3.2.2.1 Analisis Performance (kinerja).....	22
3.2.2.2 Analisis Information (informasi).....	23
3.2.2.3 Analisis Economy (ekonomi).....	24
3.2.2.4 Analisis Control (keamanan).....	25
3.2.2.5 Analisis Efficiency (efisiensi).....	25
3.2.2.6 Analisis Service (pelayanan).....	26
3.5.1.3 Analisis Kebutuhan.....	26
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.3.2.1 Operasional.....	29
3.5.1.5 Konsep Pemodelan Sistem.....	30
3.5.1 UML (Unified Modelling System).....	30
3.5.1.1 Use Case Diagram.....	30
3.5.1.2 Activity Diagram.....	31
3.5.1.3 Sequence Diagram.....	39
3.5.1.4 Class Diagram.....	47

3.5.1.5 Relasi Antar Tabel.....	48
3.5.1.6 ERD (Entity Relationship Diagram).....	49
3.5.1.7 Struktur Tabel.....	50
3.5.2 Perancangan Prototype.....	52
3.5.2.1 Admin.....	52
3.5.2.2 Member.....	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Rancangan Sistem.....	66
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	66
4.1.2 Arsitektur Database.....	67
4.2 Interface (Antarmuka).....	70
4.2.1 Antarmuka Halaman Admin.....	70
4.2.2 Antarmuka Halaman Homepage.....	77
4.2.3 Antarmuka Halaman Member.....	79
4.3 Koneksi Form dan Database Server.....	80
4.4 White-Box Testing.....	81
4.5 Black-Box Testing.....	83
4.6 Pemeliharaan Sistem.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	15
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram.....	16
Tabel 2.3 Simbol Squence Diagram.....	18
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram.....	19
Tabel 3.1 Hasil Analisis Kinerja.....	22
Tabel 3.2 Hasil Analisis Informasi.....	23
Tabel 3.3 Hasil Analisis Ekonomi.....	24
Tabel 3.4 Hasil Analisis Pengendalian.....	26
Tabel 3.5 Hasil Analisis Efisiensi.....	26
Tabel 3.6 Hasil Analisis Pelayanan.....	27
Tabel 3.7 Struktur Tabel Admin.....	50
Tabel 3.8 Struktur Tabel Member.....	50
Tabel 3.9 Struktur Tabel Item.....	51
Tabel 3.10 Struktur Tabel Kategori.....	51
Tabel 3.11 Struktur Tabel Promo.....	51
Tabel 3.12 Struktur Tabel Order.....	51
Tabel 3.13 Tabel Uji Coba black-box untuk Admin dan User.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	30
Gambar 3.2 Activity Diagram Admin Kelola Menu Member.....	31
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin Kelola Menu Katalog.....	32
Gambar 3.4 Activity Diagram Admin Kelola Menu Item.....	33
Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Kelola Order.....	34
Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Kelola Menu Promo.....	35
Gambar 3.7 Activity Diagram Member Kelola Profil.....	36
Gambar 3.8 Activity Diagram Member Kelola Order.....	37
Gambar 3.9 Activity Diagram Pengunjung Melakukan Pendaftaran.....	38
Gambar 3.10 Squence Diagram Admin Kelola Menu Member.....	39
Gambar 3.11 Squence Diagram Admin Kelola Menu Item.....	40
Gambar 3.12 Squence Diagram Admin Kelola Menu Kategori.....	41
Gambar 3.13 Squence Diagram Admin Kelola Menu Promo.....	42
Gambar 3.14 Squence Diagram Admin Kelola Order.....	43
Gambar 3.15 Squence Diagram Member Kelola Profil.....	44
Gambar 4.1 Tampilan phpMyAdmin.....	66
Gambar 4.2 Tampilan Google Chrome.....	67
Gambar 4.3 Tampilan Sublime Text.....	67
Gambar 4.4 Tampilan Tabel Admin.....	68
Gambar 4.5 Tampilan Tabel Item.....	68
Gambar 4.6 Tampilan Tabel Kategori.....	68
Gambar 4.7 Tampilan Tabel Member.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Tabel Order.....	69

Gambar 4.9 Tampilan Tabel Promo.....	69
Gambar 4.10 Tampilan Login Admin.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Awal Halaman Admin.....	70
Gambar 4.12 Tampilan Form Edit Member.....	71
Gambar 4.13 Tampilan Form Daftar Item.....	71
Gambar 4.14 Tampilan Form Tambah Item.....	72
Gambar 4.15 Tampilan Form Edit Item.....	72
Gambar 4.16 Tampilan Daftar Kategori.....	73
Gambar 4.17 Tampilan Form Tambah Kategori.....	73
Gambar 4.18 Tampilan Form Edit Kategori.....	74
Gambar 4.19 Tampilan Daftar Order.....	74
Gambar 4.20 Tampilan Form Kelola Order.....	75
Gambar 4.21 Tampilan Daftar Promo.....	75
Gambar 4.22 Tampilan Form Tambah Promo.....	76
Gambar 4.23 Tampilan Form Edit Promo.....	76
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Beranda.....	77
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Login.....	78
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Daftar.....	78
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Order.....	79
Gambar 4.28 Tampilan Daftar Order.....	80

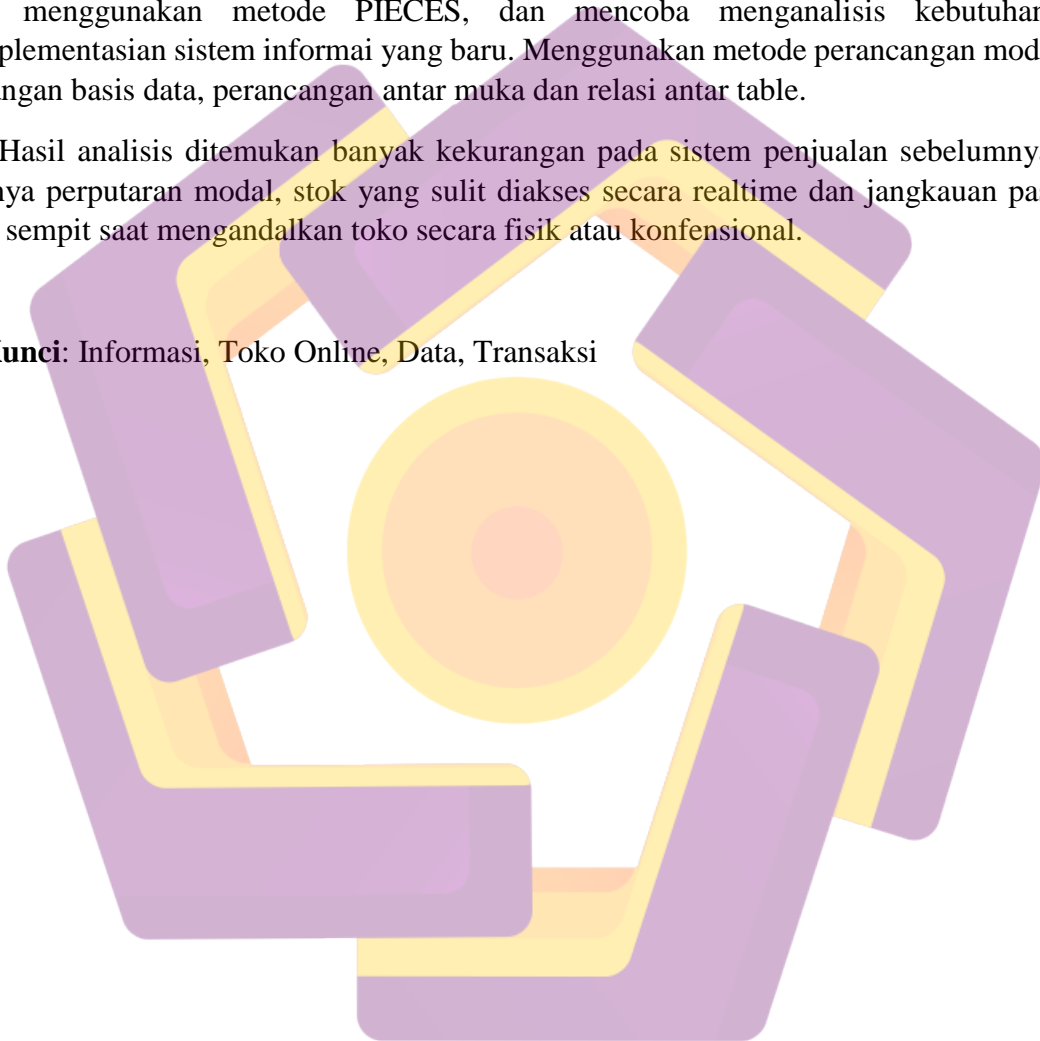
INTISARI

SKB 05 Bantul saat ini menggunakan media social, marketplace dan konvensional yang mengharuskan konsumen bertanya dahulu stok yang tersedia melalui media social tersebut atau datang langsung ke toko secara fisik untuk mengetahui apakah stok masih tersedia atau tidak, jika melalui marketplace, dana dari pembeli akan tertahan beberapa hari. Kondisi ini menyebabkan perputaran modal yang relative lambat dan stok yang tidak dapat diketahui secara *real-time*.

Pada skripsi ini penulis mencoba menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dengan menggunakan metode PIECES, dan mencoba menganalisis kebutuhan untuk pengimplementasian sistem informai yang baru. Menggunakan metode perancangan model UML, perancangan basis data, perancangan antar muka dan relasi antar table.

Hasil analisis ditemukan banyak kekurangan pada sistem penjualan sebelumnya seperti lambatnya perputaran modal, stok yang sulit diakses secara realtime dan jangkauan pasar yang relative sempit saat mengandalkan toko secara fisik atau konvensional.

Kata Kunci: Informasi, Toko Online, Data, Transaksi



ABSTRACT

SKB 05 Bantul currently uses social, marketplace and conventional media which require consumers to first ask about the available stock through the social media or come directly to the store physically to find out whether the stock is still available or not, if through the marketplace, the buyer's funds will be held back. day. This condition causes a relatively slow capital turnover and stock that cannot be known in real-time.

In this thesis the writer tries to analyze the main points of the existing problems, using the PIECES method, and tries to analyze the need for the implementation of the new informai system. Using the UML model design method, database design, interface design and relationships between tables.

The results of the analysis found that there were many deficiencies in the previous sales system such as slow capital turnover, stocks that were difficult to access in real time and a relatively narrow market reach when relying on physical or conventional stores.

Keywords: Information, Online Stores, Data, Transactions

