

**ANALISIS DAN PEMBUATAN E-COMMERCE PADA TOKO MAINAN
"HARVEST TOYS" YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ardian

08.11.2402

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN E-COMMERCE PADA TOKO MAINAN
”HARVEST TOYS” YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ardian

08.11.2402

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Pembuatan E-Commerce Pada Toko Mainan
“Harvest Toys” Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian

08.11.2402

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Pembuatan E-Commerce Pada Toko Mainan "Harvest Toys" Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian

08.11.2402

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

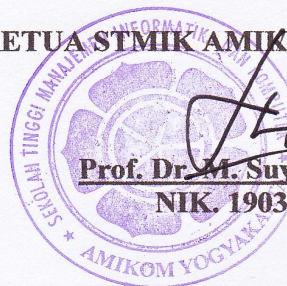
Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

Yogyakarta, 16 Februari 2012

Ardian
NIM. 08.11.2402

HALAMAN MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"

(QS. Al Baqarah: 153)

"Hidup sudah susah dan jangan dibikin susah."

"Dimana bumi dipijak, di situ langit dijunjung"

"Setiap ada kemauan pasti ada jalan"

"Kualitas tindakan menentukan kualitas hasil yang didapat, dan disetiap tindakan pasti akan menghasilkan"

(Mario Teguh)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Terimakasih ya rabb, dimana Engkau yang selalu mengabulkan disetiap doa-doa ku,
dan memberikan kenikmatan yang tak ternilai ini sehingga membuatku mampu
menyelesaikan skripsi ini.*

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Ayah & Ibu

*Ayahnda Hasanuddin dan ibunda Erlinda, Yang selalu memberikan perhatian,
bimbingan, dorongan, doa, semangat dan kasih sayang yang berlimpah*

Abang & Adik Tercinta

Banglong Fiqih dan Adikku Annisa, terima kasih atas doa dan dukungannya

Keluarga Besarku

Terima kasih atas doa dan dukungannya

My Love

*"Shelly Melda", terima kasih selalu mendukung, menemani, mendoakan dan
senantiasa menungguku kembali*

Saudara serta sobatku

*warga asrama RO2, Teman – teman S1-TI-H 08, dan teman-teman seperjuangan,
terima kasih atas kebersamaan, kebahagiaan, doa dan dukungannya.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhoNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Analisis dan Pembuatan E-Commerce Pada Toko Mainan “Harvest Toys” Yogyakarta.**

Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini para penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika
3. Ibu Kusriani, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Mas Carter Hugo Santoso & Mbak Linda Kurniati selaku Owner Harvest Toys Yogyakarta.
5. Dan kepada semua pihak yang telah membantu saya hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Yogyakarta, 16 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI


	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Sistem.....	8
2.2. Konsep Dasar Informasi.....	8
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.4. Konsep Dasar Basis data.....	9

2.4.1. Definisi Basis Data.....	9
2.4.2. Normalisasi.....	9
2.4.3. Konsep SQL.....	12
2.5. Konsep Dasar E-Commerce.....	15
2.5.1. Definisi E-Commerce.....	15
2.5.2. Klasifikasi E-Commerce.....	16
2.5.3. Cara Kerja Web.....	17
2.6. Konsep Dasar Pemodelan Sistem.....	19
2.6.1 DFD (Data Flow Diagram).....	19
2.6.2. Flowchart.....	20
2.7. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	22

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem.....	27
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem.....	27
3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.1.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.1.2.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.1.3. Analisis Kelayakan.....	36
3.1.4. Analisis Biaya Manfaat.....	41
3.2. Perancangan Sistem.....	46
3.2.1. Perancangan Data Flow Diagram (DFD).....	46
3.2.2. Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD).....	49
3.2.3. Relasi Antar Tabel	50
3.2.4. Contoh Data.....	51
3.2.5. Perancangan Basis Data	53
3.2.5.1. Perancangan Struktur Tabel.....	53
3.2.6. Perancangan Interface.....	57
3.2.6.1. Interface Bagian Admin.....	57
3.2.6.1.1. Halaman Login Admin.....	57

3.2.6.1.2.	Halaman Beranda.....	58
3.2.6.1.3.	Halaman Katalog Produk.....	58
3.2.6.1.4.	Halaman Pemesanan.....	59
3.2.6.1.5.	Halaman Pembayaran.....	60
3.2.6.1.6.	Halaman Testimonial.....	61
3.2.6.1.7.	Halaman Biaya Pengiriman.....	61
3.2.6.1.8.	Halaman Pengiriman.....	62
3.2.6.2.	Interface Bagian Pengguna.....	63
3.2.6.2.1.	Halaman Beranda.....	63
3.2.6.2.2.	Halaman Profil.....	64
3.2.6.2.3.	Halaman Katalog.....	65
3.2.6.2.4.	Halaman Pemesanan.....	66
3.2.6.2.5.	Halaman Pembayaran.....	67
3.2.6.2.6.	Halaman Testimonial.....	68
3.2.6.2.7.	Halaman Biaya Pengiriman.....	68
3.2.6.2.8.	Halaman Pengiriman.....	69
BAB IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1.	Implementasi Basis Data.....	70
4.1.1.	Tabel Admin.....	71
4.1.2.	Tabel Biaya Pengiriman.....	72
4.1.3.	Tabel Detail Pemesanan.....	72
4.1.4.	Tabel Katalog Produk.....	72
4.1.5.	Tabel Kategori.....	73
4.1.6.	Tabel Pemesanan.....	73
4.1.7.	Tabel Testimonial.....	74
4.2.	Pembahasan Program.....	74
4.2.1.	Halaman Kategori (Dari Bagian Admin).....	74
4.2.2.	Halaman Beranda (Dari Bagian Pengunjung).....	78
4.3.	Implementasi Interface.....	80
4.3.1.	Struktur Website.....	80



4.4. Implementasi penjualan dan pembelian pada website	
Harvest Toys.....	81
4.5. Pengujian Sistem.....	89
4.5.1 <i>Black Box Testing</i>	89
4.5.2. <i>White Box Testing</i>	92
4.6. Publikasi Website.....	94
4.6.1. Registrasi.....	94
4.7. Pemeliharaan Sistem.....	99
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

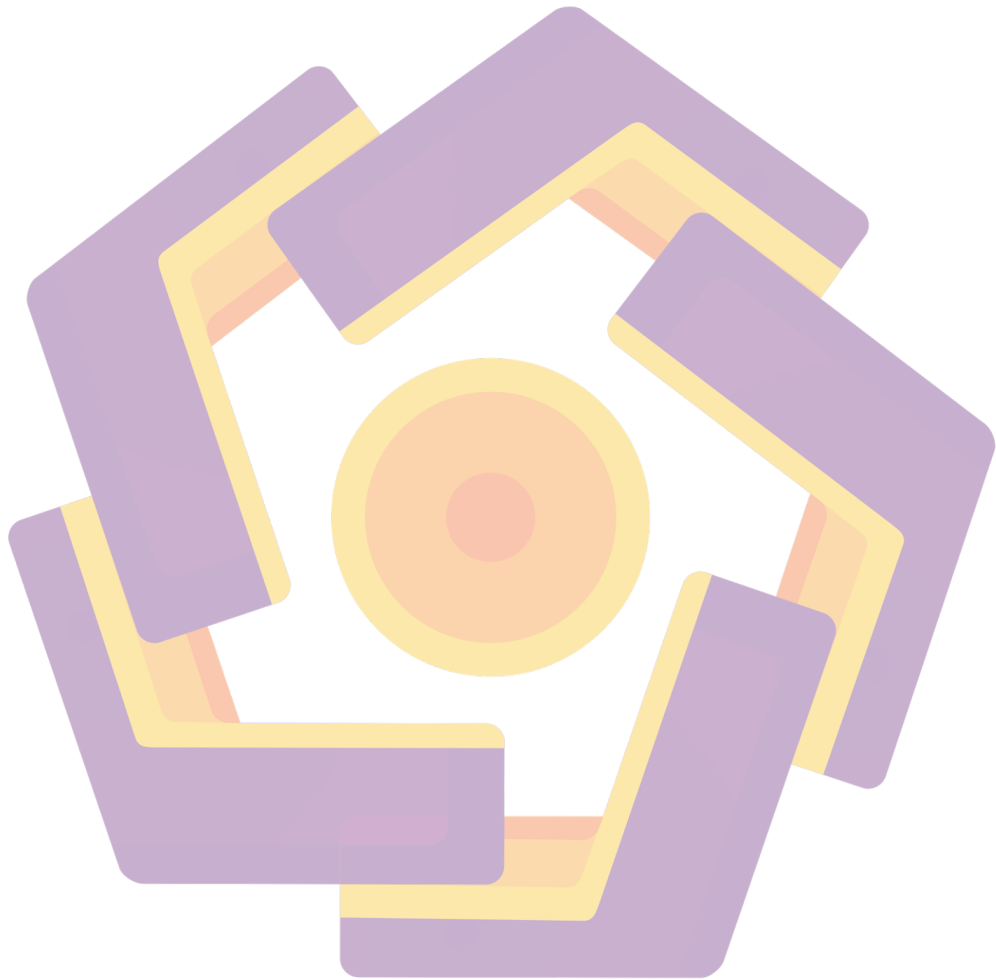
Tabel 2.1	Simbol-Simbol DFD.....	19
Tabel 2.2	Simbol untuk Processing	21
Tabel 2.3	Simbol Pembantu.....	21
Tabel 2.4	Program Flowchart	22
Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	28
Tabel 3.2	Hasil Analisis Biaya dan Manfaat	41
Tabel 3.3	Analisis Biaya (<i>Cost</i>) dan Manfaat (<i>Benefit</i>).....	44
Tabel 3.4	Tabel admin	51
Tabel 3.5	Tabel katalog_produk	51
Tabel 3.6	Tabel kategori.....	51
Tabel 3.7	Tabel detail_pemesanan	51
Tabel 3.8	Tabel pemesanan	52
Tabel 3.9	Tabel biaya_pengiriman.....	52
Tabel 3.10	Tabel testimonial.	53
Tabel 3.11	Tabel katalog_produk	53
Tabel 3.12	Tabel Kategori	54
Tabel 3.13	Tabel detail_pemesanan	54
Tabel 3.14	Tabel biaya_pengiriman	54
Tabel 3.15	Tabel pemesanan.....	55
Tabel 3.16	Tabel testimonial	56
Tabel 3.17	Tabel admin	56
Tabel 4.1	Hasil <i>Black Box Testing</i>	90
Tabel 4.2	Hasil <i>Black Box Testing</i>	91
Tabel 4.3	Hasil <i>White Box Testing</i>	92
Tabel 4.4	Hasil <i>White Box Testing</i>	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Diagram Kerja Web	18
Gambar 2.2.	Hasil Tes Pakai PHP.....	25
Gambar 3.1.	DFD Level 0.....	46
Gambar 3.2.	DFD Level 1 Admin.....	47
Gambar 3.3.	DFD Level 1 Pengunjung.....	48
Gambar 3.4.	Perancangan Entity Relationship Diagram ERD.....	49
Gambar 3.5.	Relasi Antar Tabel	50
Gambar 3.6.	Rancangan Halaman Login Admin.....	57
Gambar 3.7.	Rancangan Halaman Beranda.....	58
Gambar 3.8.	Rancangan Halaman Katalog Produk	58
Gambar 3.9.	Rancangan Halaman Tambah atau Ubah pada Katalog Produk	59
Gambar 3.10.	Rancangan Halaman Pemesanan.....	59
Gambar 3.11.	Rancangan Halaman Detail Pemesanan.....	60
Gambar 3.12.	Rancangan Halaman Pembayaran	60
Gambar 3.13.	Rancangan Halaman Testimonial	61
Gambar 3.14.	Rancangan Halaman Biaya Pengiriman.....	61
Gambar 3.15.	Rancangan Halaman Tambah / Ubah Biaya Pengiriman	62
Gambar 3.16.	Rancangan Halaman Pengiriman.....	62
Gambar 3.17.	Rancangan Halaman Tambah / Ubah Pengiriman.....	63
Gambar 3.18.	Rancangan Halaman Beranda	64
Gambar 3.19.	Rancangan Halaman Profil	64
Gambar 3.20.	Rancangan Halaman Katalog	65
Gambar 3.21.	Rancangan Halaman Pemesanan	66
Gambar 3.22.	Rancangan Halaman Pembayaran	67
Gambar 3.23.	Rancangan Halaman Testimonial	68
Gambar 3.24.	Rancangan Halaman Biaya Pengiriman	68

Gambar 3.25.	Rancangan Halaman Pengiriman.....	69
Gambar 4.1.	PhpMyAdmin.....	70
Gambar 4.2.	Tabel Harvest	71
Gambar 4.3.	Tabel Admin.....	71
Gambar 4.4.	Tabel Biaya Pengiriman.....	72
Gambar 4.5.	Tabel Detail Pemesanan.....	72
Gambar 4.6.	Tabel Katalog Produk.....	72
Gambar 4.7.	Tabel Kategori.....	73
Gambar 4.8.	Tabel Pemesanan.....	73
Gambar 4.9.	Tabel Testimonial.....	74
Gambar 4.10.	Halaman Kategori Admin.....	75
Gambar 4.11.	Halaman Beranda Pengunjung.....	78
Gambar 4.12.	Struktur Website.....	80
Gambar 4.13.	Halaman Beranda Pengguna.....	81
Gambar 4.14.	Halaman Profil Pengguna.....	82
Gambar 4.15.	Halaman Katalog Pengguna.....	82
Gambar 4.16.	Halaman Keranjang Belanja Pengguna.....	83
Gambar 4.17.	Halaman Detail Keranjang Belanja.....	84
Gambar 4.18.	Halaman Nota Transaksi.....	85
Gambar 4.19.	Halaman Pembayaran Pengguna.....	85
Gambar 4.20.	Halaman Form Pembayaran.....	86
Gambar 4.21.	Halaman Pemesanan Admin.....	86
Gambar 4.22.	Halaman Pembayaran Admin.....	87
Gambar 4.23.	Halaman Pemesanan yang Statusnya Terbayar.....	87
Gambar 4.24.	Halaman Pengiriman Admin.....	87
Gambar 4.25.	Halaman Pengiriman Pengguna.....	88
Gambar 4.26.	Halaman Pengiriman Cek Pengguna.....	88
Gambar 4.27.	Halaman Utama.....	95
Gambar 4.28.	Halaman Pilih Jenis Produk.....	95
Gambar 4.29.	Halaman Ketersediaan Domain.....	96
Gambar 4.30.	Halaman Konfigurasi Produk.....	96

Gambar 4.31. Halaman Konfigurasi Domain.....	97
Gambar 4.32. Halaman Order Summary.....	97
Gambar 4.33. Halaman Pengisian Identitas.....	98
Gambar 4.34. Halaman Rincian Pembayaran.....	98



INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering sekali kita mendengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang ke arah user friendly, yang artinya semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut.

Dengan adanya internet segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global dengan akses 24 jam tanpa henti sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi, pemesanan, menyediakan informasi bagi pelanggan, bahkan menyediakan informasi bagi perusahaan itu sendiri.

Dengan adanya sistem pemasaran berbasis website e-commerce, *Harvest Toys* dapat memberikan informasi dan pelayanan yang baru kepada konsumen yaitu dengan pemasaran dan pemesanan secara online yang dapat memperluas daerah pemasaran sehingga mampu bersaing secara global.

Kata Kunci : Harvest toys, pemasaran dan pemesanan online, promosi, website, e-commerce.

ABSTRACT

In recent times, the advance of technology is developing rapidly especially technology of information. We often hear about technology of internet which is the last developing of information technology. Nowadays, the advance of internet technology is more developing to user friendly situation that it means users made easier to understand and use the function of the internet.

Because of Internet, it will make easy to do some kinds of transaction without limited by the times and spaces. Internet is one of marketing media which is 24 hours global access so it can be used to provide information for the customer, provide information for the company it self and as a promotion media as well.

Purpose of this researching is to design marketing system and web product orderings in purpose that the customer will know and understand the information about the products so it will help the company to increase the marketing area widely and increase the company effectiveness.

Keyword : *Harvest toys, promotion and order online, promotion, website, e-commerce.*

