

**MEMBANGUN WEBSITE SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
ASTOCRAFT YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Erniawati

10.01.2799

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN WEBSITE SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA ASTOCRAFT YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erniawati
10.01.2799**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Jni 2013

Dosen Pembimbing



**Barka Satya, M.Kom.
NIK.190302126**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEMBANGUN WEBSITE SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA ASTOCRAFT YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erniawati
10.01.2799

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandan P.Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Akhmad Dahlan, S.Kom
NIK. 190302174



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 7 Juni 2013

KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 19030200

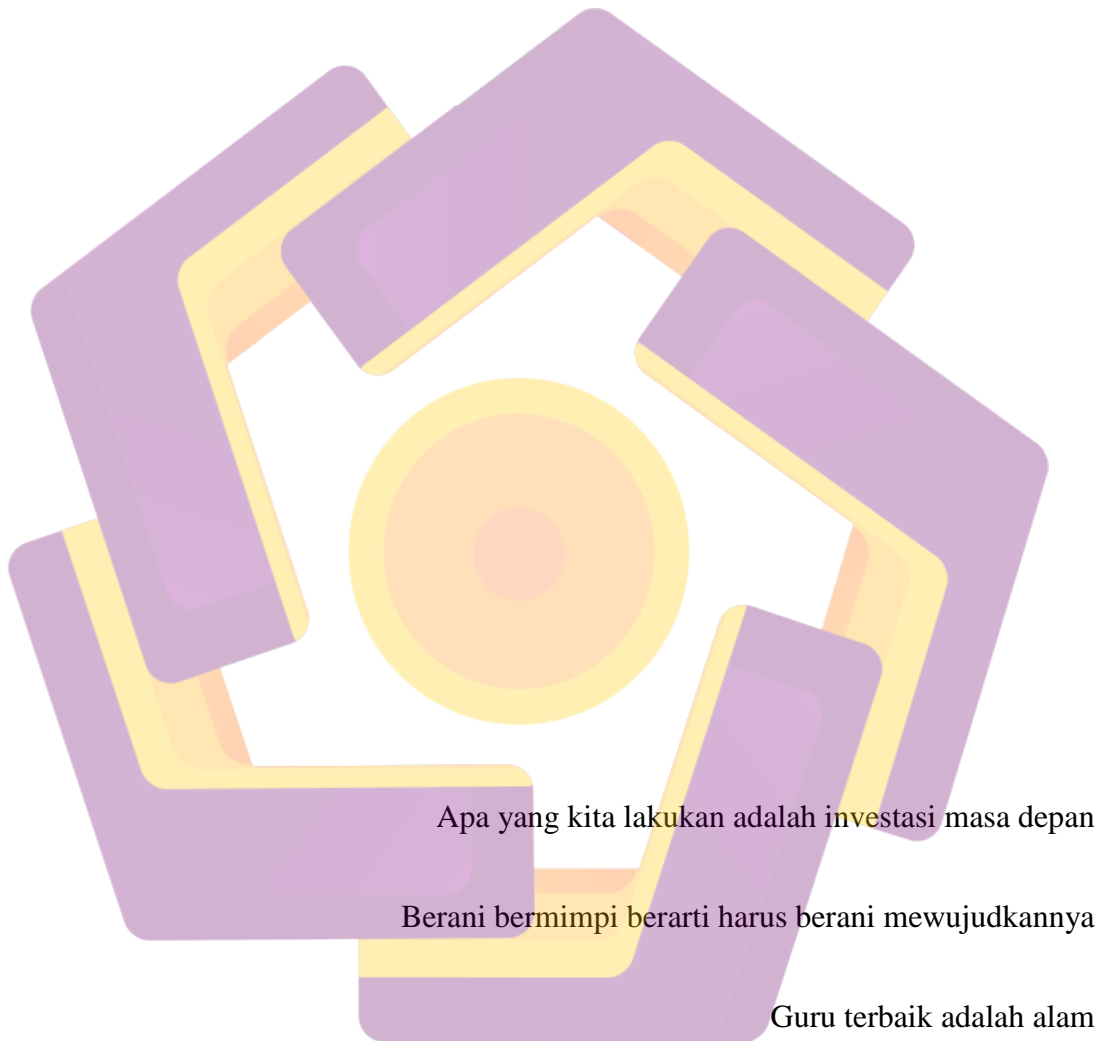
PERNYATAAN

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, 7 Juni 2013

Erniawati
10.01.2799

MOTTO

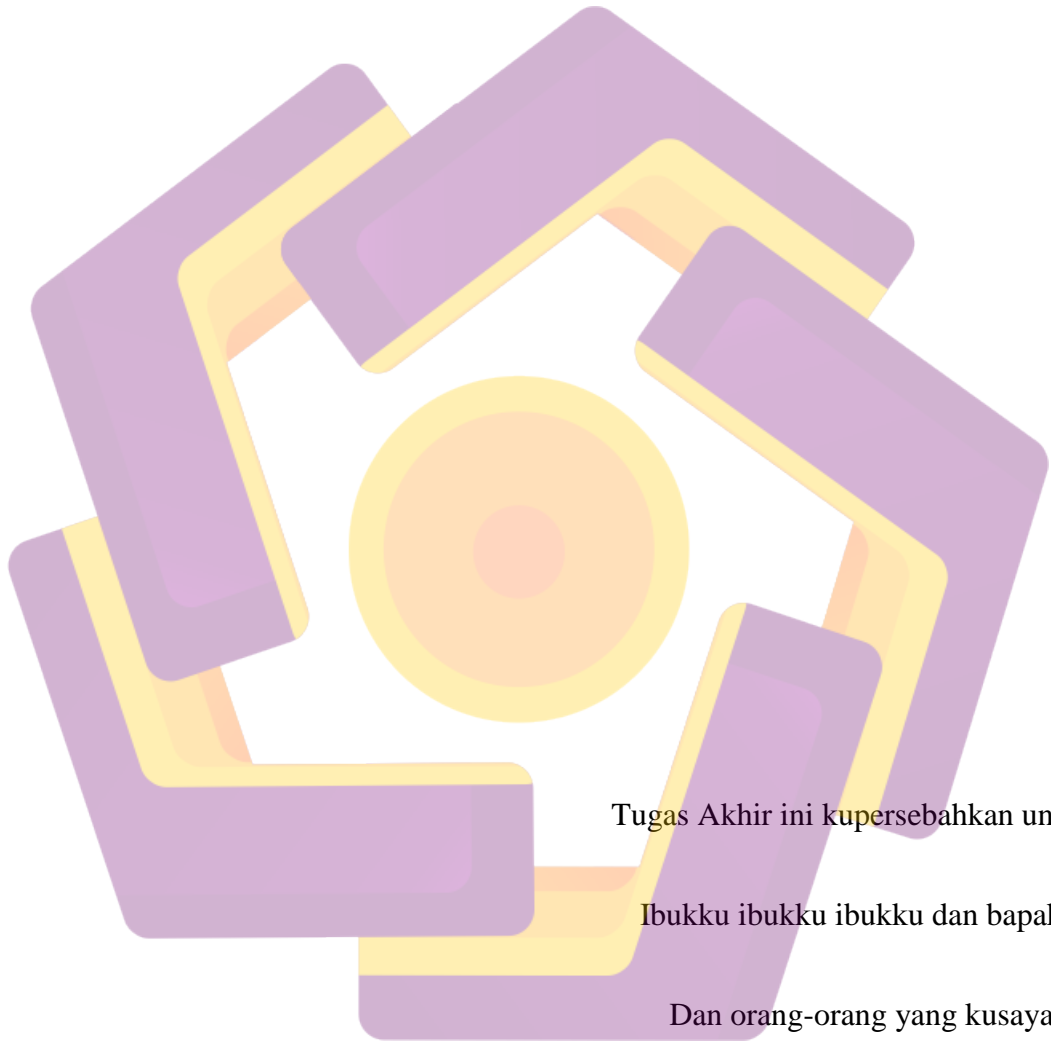


Apa yang kita lakukan adalah investasi masa depan

Berani bermimpi berarti harus berani mewujudkannya

Guru terbaik adalah alam

PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk

Ibukku ibukku ibukku dan bapakku

Dan orang-orang yang kusayangi

Serta seluruh teman-teman D3-TI-02

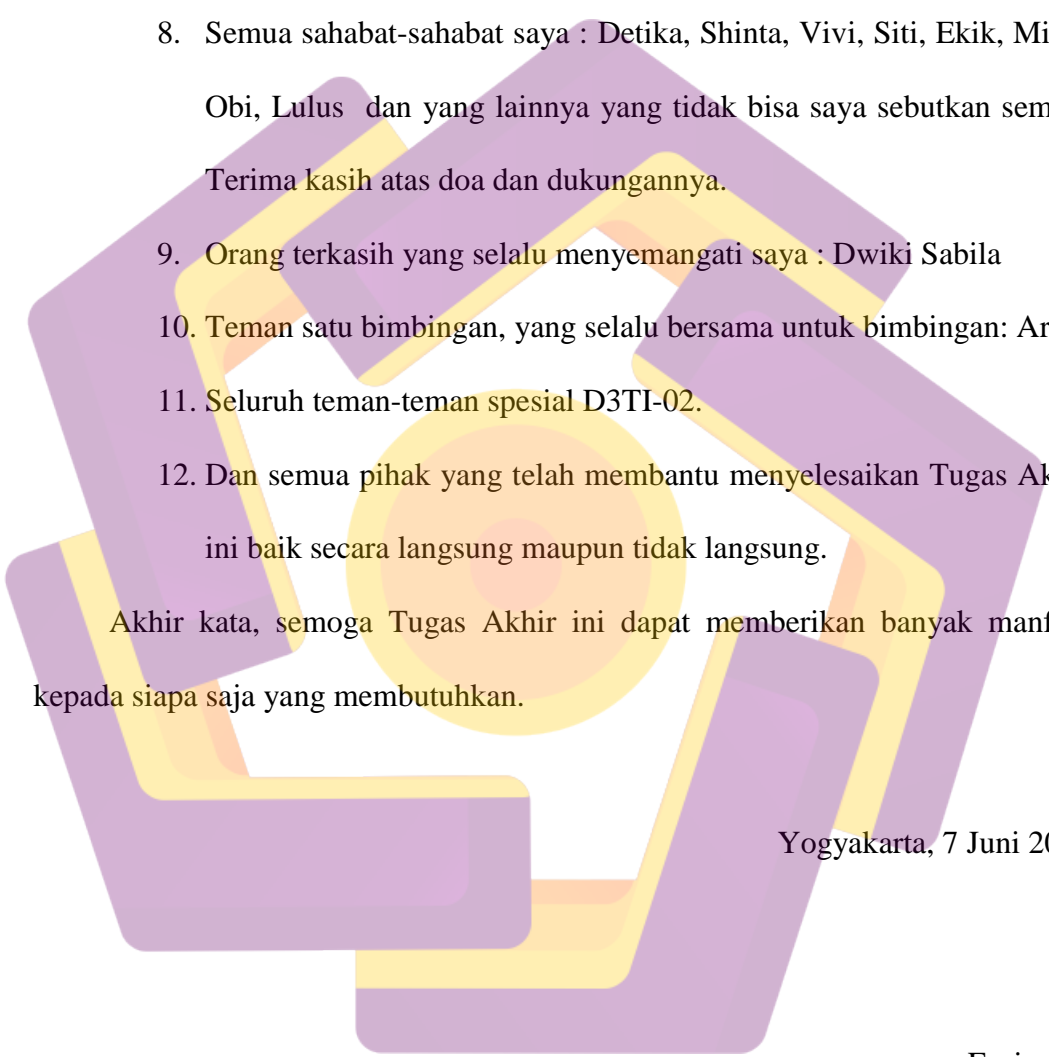
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Membangun Website Sistem Informasi Penjualan Pada Astocraft ”**.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan dan minimnya pengalaman penulis.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak, Ibu, Kakak-kakakku dan segenap orang tercinta yang telah memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Kusronto dan Istri selaku Pemilik Astocraft yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian

- 
6. Tante Rini yang telah mengenalkan pada Bapak Kusronto, pemilik Astocraft dan memberi jalan dalam penelitian.
 7. Sahabat saya yang baik hati yang telah banyak mengajari code-code pemrograman: Adiyen Wicaksono.
 8. Semua sahabat-sahabat saya : Detika, Shinta, Vivi, Siti, Ekik, Mifta, Obi, Lulus dan yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan semua. Terima kasih atas doa dan dukungannya.
 9. Orang terkasih yang selalu menyemangati saya : Dwiki Sabila
 10. Teman satu bimbingan, yang selalu bersama untuk bimbingan: Arum
 11. Seluruh teman-teman spesial D3TI-02.
 12. Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Erniawati

10.01.2799

DAFTAR ISI

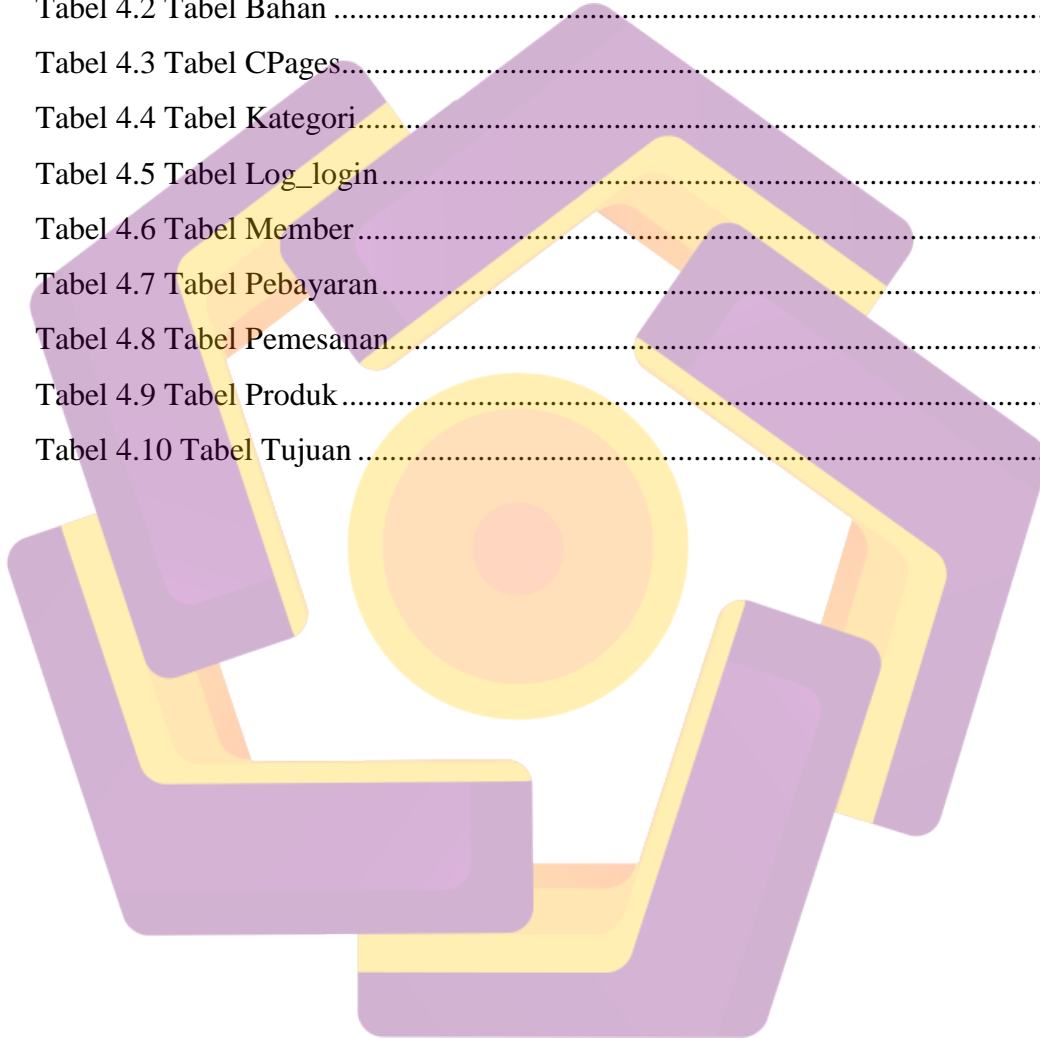
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
1.8 Rencana Kegiatan	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	11
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	11
2.1.1 Pengertian Sistem	11
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	11
2.2 Konsep Dasar Informasi	13
2.2.1 Definisi Informasi.....	13
2.2.2 Kualitas Informasi	15

2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	16
2.4	Konsep Dasar Internet	17
2.4.1	Definisi Internet	17
2.4.2	Koneksi Internet.....	17
2.5	Konsep Dasar World Wide Web	18
2.6	Bahasa Pemrograman	19
2.6.1	Client Side Scripting.....	19
2.6.1.1	HTML	20
2.6.1.2	CSS.....	21
2.6.1.3	JavaScript.....	22
2.6.2	Server Side Scripting	23
2.6.2.1	PHP	24
2.6.2.2	Hubungan PHP dan HTML.....	25
2.7	Pemodelan Proses	26
2.7.1	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	26
2.8	Database Server	29
2.8.1	MySQL	29
2.9	Web Server dan Web Browser	30
2.9.1	Apache Web Server	30
2.9.2	Web Browser	30
2.10	Perangkat Lunak	31
2.10.1	XAMPP	31
2.10.2	Macromedia Dreamweaver.....	32
2.10.3	Photoshop CS 3	34
BAB 3	GAMBARAN UMUM	37
3.1	Latar Belakang Astocraft.....	37
3.2	Sejarah Berdirinya Astocraft	38
3.3	Data Astocraft.....	39
3.4	Denah Astocraft	40
3.5	Gambaran Pasar	40
3.6	Misi Astocraft.....	42

3.7	Struktur Organisasi.....	42
3.8	Produk / Jasa yang Dihasilkan.....	43
BAB 4 PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Perancangan Sistem.....	45
4.2	UML	45
4.2.1	<i>Use Case</i> Diagram	46
4.2.2	<i>Activity</i> Diagram	47
4.2.3	<i>Class</i> diagram	53
4.2.4	<i>Sequence</i> Diagram	53
4.3	Relasi Antar Tabel.....	57
4.4	Perancangan Struktur Tabel	58
4.5	Perancangan Tampilan	61
4.5.1	Perancangan Halaman User.....	62
4.5.2	Perancangan Halaman Admin	66
4.6	Implementasi Sistem	69
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	KESIMPULAN	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	10
Tabel 2.1 Browser	31
Tabel 4.1 Tabel Admin	59
Tabel 4.2 Tabel Bahan	59
Tabel 4.3 Tabel CPages.....	59
Tabel 4.4 Tabel Kategori.....	59
Tabel 4.5 Tabel Log_login.....	59
Tabel 4.6 Tabel Member	60
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran.....	60
Tabel 4.8 Tabel Pemesanan.....	61
Tabel 4.9 Tabel Produk.....	61
Tabel 4.10 Tabel Tujuan	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Data	14
Gambar 2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	16
Gambar 2.3 Use Case Diagram	26
Gambar 2.4 Activity Diagram	27
Gambar 2.5 Class Diagram	28
Gambar 2.6 Tampilan XAMPP Control Panel Application	32
Gambar 2.7 Tampilan Dreamweaver	33
Gambar 2.8 Tampilan Photoshop CS 3	35
Gambar 3.1 Denah Lokasi Astocraft	40
Gambar 3.2 Struktur Organisasi	42
Gambar 4.1 Use Case Diagram Admin	46
Gambar 4.2 Use Case Diagram User	47
Gambar 4.3 Activity Login Admin	48
Gambar 4.4 Activity Diagram Register Member	48
Gambar 4.5 Activity Diagram Melihat Produk	49
Gambar 4.6 Activity Diagram Memesan Produk	49
Gambar 4.7 Activity Diagram Menambah Produk	50
Gambar 4.8 Activity Diagram Menambah Kategori	51
Gambar 4.9 Activity Diagram Menambah Admin	52
Gambar 4.10 Activity Diagram Update Keranjang	52
Gambar 4.11 Class Diagram	53
Gambar 4.12 Sequence Diagram Login Admin	54
Gambar 4.13 Sequence Diagram Register Member	54
Gambar 4.14 sequence Diagram Menambah Data Admin	55
Gambar 4.15 sequence Diagram Melihat Produk	55
Gambar 4.16 sequence Diagram Memesan Peoduk	56
Gambar 4.17 Sequence Diagram Membeli Produk	56
Gambar 4.18 Sequence Diagram Update Keranjang	57

Gambar 4.19 Relasi Antar Tabel.....	58
Gambar 4.20 Perancangan Home.....	62
Gambar 4.21 Perancangan Tentang Kami	63
Gambar 4.22 Perancangan Cara Pemesanan	64
Gambar 4.23 Perancangan Cara Pembayaran	64
Gambar 4.24 Perancangan Register	65
Gambar 4.25 Perancangan Login Member	66
Gambar 4.26 Perancangan Login Admin.....	66
Gambar 4.27 Perancangan Halaman Produk Admin	67
Gambar 4.28 Perancangan Kategori Admin	68
Gambar 4.29 Perancangan Halaman Pemesanan	68
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Home	69
Gambar 4.31 Halaman Registrasi Member	70
Gambar 4.32 Halaman Login Member	70
Gambar 4.33 Halaman Setelah Member Login.....	71
Gambar 4.34 Halaman Pembelian	71
Gambar 4.35 Halaman Konfirmasi Pembelian	72
Gambar 4.36 Halaman Login Halaman Admin	73
Gambar 4.37 Tampilan Utama Admin.....	73
Gambar 4.38 Tampilan Admin Utama.....	74
Gambar4.39 Halaman Produk Admin.....	75
Gambar 4.40 Halaman Tambah Produk Admin.....	76
Gambar 4.41 Halaman Pembayaran Admin.....	76

INTISARI

AstoCraft merupakan usaha kerajinan tas dan tenun yang memiliki *workshop* sendiri. Dengan memanfaatkan hasil dari alam, Astocraft menjual berbagai jenis tas, aksesoris dan lain-lain. Astocraft telah memiliki banyak pelanggan baik di dalam kota Yogyakarta maupun di luar kota Yogyakarta tetapi masih menerapkan prosedur belanja manual atau pelanggan harus langsung datang ke *workshop* tersebut. Serta sistem manual seperti pencatatan data-data dan transaksi penjualannya. Untuk menyelesaikan masalah diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar yang lebih luas Astocraft ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan toko *online*.

Penulisan ini akan membahas tentang pembuatan toko *online* untuk sistem penjualan dan pemesanan pada Astocraft. Aplikasi toko *online* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, Javascript dan CSS.

Dengan adanya aplikasi toko *online* pada Astocraft ini, diharapkan dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang produk yang ditawarkan, mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan suatu produk, dan dapat membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan.

Kata kunci : toko *online*, astocraft, web

ABSTRACT

AstoCraft a craft business and a woven bag that has its own workshop. By utilizing the results of nature, Astocraft sells various kinds of bags, accessories and others. Astocraft have had many customers both within the city and outside the city of Yogyakarta Yogyakarta but still apply the shopping procedure manuals or customer should immediately come to the workshop. As well as manual systems such as data recording and sales transactions. To resolve this problem, increase sales and reach a wider market Astocraft want to use technology in marketing and sales strategies by implementing E-Commerce

This writing will discuss about creating an e-commerce website for selling and booking system on Astocraft. E-commerce web application is built using the programming languages used are PHP, HTML, Javascript and CSS.

With the application of e-commerce on Astocraft is expected to help the customers to get information about the products offered, enabling customers in the process of ordering a product, and can help increase sales for the company.

Keywords: *e-commerce, astocraft, web*

