

**ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE DENGAN FASILITAS
SHOPPING CART PADA HATEIDEA PRODUCTION YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh:

Cipto Adi Negoro

05.12.1147

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan E-Commerce dengan Fasilitas Shopping Cart pada
Hateidea Production Yogyakarta.**

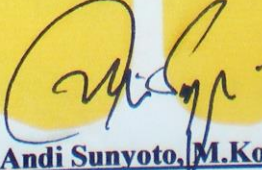
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cipto Adi Negoro

05.12.1147

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 April 2010

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom.

NIK. 190302052

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan E-Commerce dengan Fasilitas Shopping Cart pada
Hateidea Production Yogyakarta.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cipto Adi Negoro

05.12.1147

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 29 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Dr. Ema Utami, S.Si., M.Kom
NIK. 190302037**

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302008**

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 6 Agustus 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 Agustus 2010

Cipto Adi Negoro

05.12.1147

Halaman Persembahan

**Hasil karya ini aku persembahkan untuk keluargaku, saudara-saudaraku, teman-temanku dan terutama untuk *my beloved Mom*.
*Because all of you, I can be like who I am now.***

Special Thank to:

- ❖ **Include Herda (thanks a lot bro),, Edi Bgt,, Deni deJavu,, Pompy Oisterne,, Vidya Niedlich,, Andhika Bro,, Aink Tea,, Itha,,**

(Programmer, Designer dan Konseptor handal)

- ❖ **MultiTech Development**
- ❖ **Hateidea Production**
- ❖ **Kampoes Ungu**
- ❖ **SIB05 Family**
- ❖ **Andi Sunyoto, M.Kom (terimakasih atas bimbingannya pak)**
- ❖ **Markas Besar TS37**
- ❖ **Sir Jhon Community, especially ex '05'**
- ❖ **Seseorang yang jauh di mata, tapi dekat di hati (ehem,,)**

Dan semua pihak yang telah membantu memberi dukungan dari awal hingga akhir.

Halaman Motto

- ❖ ***The True Winner is The Last Men Who Can Smile Proudly***
- ❖ ***What Will Happen is All in Your Mind***
- ❖ ***Be the First, so You Can be the Leader, but If You Can't ,, be Different, so You Can be The First***
- ❖ ***Hidup ini Indah Seperti Apapun adanya***
- ❖ ***Orang Yang Paling Miskin Adalah Orang Yang Tidak Punya Mimpi ,, Orang Yang Paling Cacat Adalah Orang Yang Tidak Bisa Bermimpi ,, Orang Yang Paling Berani Adalah Orang Yang Berani Mewujudkan Mimpi-Mimpinya***
- ❖ ***ALL IZZ WELL***

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas semua limpahan nikmat dan karuniaNya yang tak terhingga kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh pengikutnya.

Setelah melalui banyak penelitian, eksperimen, kritik dan saran, akhirnya skripsi yang berjudul: Analisis dan Perancangan E-Commerce dengan Fasilitas Shopping Cart pada Hateidea Production Yogyakarta dapat diselesaikan.

Diharapkan hasil-hasil dari penelitian ataupun skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi peneliti, objek yang diteliti maupun pihak-pihak yang berkeinginan untuk mempelajari hal-hal yang terkait dengan penelitian ini.

Seperti kata petuah bijak *“tak ada gading yang tak retak”* ataupun kata programmer handal *“tak ada program yang tak di-debug”*, tentu saja hasil dari penelitian ini belum dapat dikatakan sempurna, karena selalu saja ada celah untuk kekurangan maupun kesalahan. Begitupun juga akan tuntutan kebutuhan dan teknologi yang semakin bertambah dan maju, maka tuntutan akan perkembangan dan perbaikan sistem akan selalu ada.

Kritik dan saran yang membangun akan sangat diharapkan untuk perkembangan dan perbaikan sistem di masa yang akan datang demi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI DAN <i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4

1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Sumber Data	5
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.3 Alat pengumpulan Data	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Internet	8
2.1.1 Pengertian	8
2.1.2 Sejarah	9
2.1.3 Kegunaan Internet	10
2.2 Website	11
2.2.1 Pengertian Website	11
2.2.2 WWW (<i>World Wide Web</i>)	11
2.2.3 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)	12
2.2.4 Web Server	13
2.2.5 Web Browser	14
2.3 Basis Data	16
2.3.1 Pengertian	16
2.3.2 Tujuan	16
2.3.3 Syarat Basis Data yang Baik	16
2.3.4 Manfaat Basis Data	17
2.4 Pemodelan Sistem (<i>Modeling System</i>)	19

2.4.1 Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>)	20
2.4.2 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	22
2.4.2.1 Entitas (<i>External Entity</i>)	22
2.4.2.2 Arus Data (<i>Data Flow</i>)	22
2.4.2.3 Proses	22
2.4.2.4 Penyimpanan Data (<i>Data Store</i>)	23
2.5 E-Commerce	23
2.5.1 Pengertian E-Commerce	23
2.5.2 Klasifikasi E-Commerce	24
2.6 Shopping Cart	25
2.7 Perangkat Lunak Pembangun Website	26
2.7.1 Xampp	26
2.7.2 Web Server Apache	26
2.7.3 PHP	27
2.7.3.1 Perbedaan PHP dengan HTML	28
2.7.4 PhpMyAdmin	30
2.7.5 MySQL	30
2.7.5.1 DDL (<i>Data Definition Language</i>)	32
2.7.5.2 DML (<i>Data Manipulation Language</i>)	32
2.7.6 Dreamweaver	33
2.7.7 Image Editor	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	38

3.1 Analisis Sistem	38
3.1.1 Identifikasi Masalah	38
3.1.2 Identifikasi Penyebab Masalah	38
3.1.3 Identifikasi Titik Keputusan	39
3.1.4 Analisis PIECES	39
3.1.4.1 Analisis Kinerja (<i>Performance Analysis</i>)	39
3.1.4.2 Analisis Informasi (<i>Information Analysis</i>)	40
3.1.4.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy Analysis</i>)	41
3.1.4.4 Analisis Pengendalian (<i>Control Analysis</i>)	41
3.1.4.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency Analysis</i>)	42
3.1.4.6 Analisis Pelayanan (<i>Service Analysis</i>)	42
3.1.5 Analisis Kelayakan Sistem	42
3.1.5.1 Kelayakan Teknologi	43
3.1.5.2 Kelayakan Sosial	43
3.1.5.3 Kelayakan Operasional	43
3.1.5.4 Kelayakan Hukum	44
3.1.6 Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.1.6.1 Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.1.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.1.7 Analisis Kebutuhan Informasi	45
3.1.8 Analisis Pengguna	46
3.2 Perancangan Sistem	46
3.2.1 Perancangan Flowchart	46
3.2.2 Perancangan Pemodelan Sistem (DFD)	48

3.2.2.1 DFD Level 0	48
3.2.2.2 DFD Level 1	49
3.2.2.3 DFD Level 2	51
3.2.3 Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)	54
3.2.4 Rancangan Tabel	57
3.2.5 Struktur Tabel Database	58
3.2.6 Struktur Website	62
3.2.7 Struktur Administrator	62
3.2.8 Perancangan Struktur Menu Admin	63
3.2.9 Perancangan Tampilan Website	65
3.2.10 Perancangan Tampilan Login	66
3.2.11 Perancangan Tampilan Halaman Home	66
3.2.12 Perancangan Tampilan Halaman Products	67
3.2.13 Perancangan Tampilan Halaman Guestbook	68
3.2.14 Perancangan Tampilan Halaman Contact	69
3.2.15 Perancangan Tampilan Shopping Cart	70
3.2.16 Perancangan Tampilan Verifikasi	71
3.2.17 Perancangan Faktur Pembelian	72
3.2.18 Perancangan Laporan Transaksi Penjualan	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Pembuatan Database	74

4.1.1 Tabel User	74
4.1.2 Tabel Profile	75
4.1.3 Tabel Category	76
4.1.4 Tabel Catalog	76
4.1.5 Tabel Orders	78
4.1.6 Tabel Orders_temp	79
4.1.7 Tabel Orders_detail	80
4.1.8 Tabel Banner	81
4.1.9 Tabel Guestbook	82
4.1.10 Tabel Contact	83
4.1.11 Tabel Rekening	84
4.1.12 Tabel Size	85
4.2 Export Database	86
4.3 Pembahasan Kode Program	87
4.3.1 Fungsi Koneksi	88
4.3.2 Fungsi mysql_select_db()	88
4.3.3 Fungsi mysql_fetch_array	89
4.4 Manual Program	89
4.5 Testing Program	103
4.5.1 Black Box Testing	103
4.5.2 White Box Testing	105
BAB V PENUTUP	107

5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	135
DAFTAR TABEL	
Tabel 2.1 Perintah-Perintah Dalam DDL	32
Tabel 2.2 Perintah-Perintah Dalam DML	32
Tabel 3.1 Kebutuhan Minimum Perangkat Keras	44
Tabel 3.2 Kebutuhan Minimum Perangkat Lunak	45
Tabel 3.3 Tabel User	58
Tabel 3.4 Tabel Profile	58
Tabel 3.5 Tabel Category	58
Tabel 3.6 Tabel Catalog	58
Tabel 3.7 Tabel Contact	59
Tabel 3.8 Tabel Banner	59
Tabel 3.9 Tabel Guestbook	60
Tabel 3.10 Tabel Orders	60
Tabel 3.11 Tabel Orders_Detail	60
Tabel 3.12 Tabel Rekening	61
Tabel 3.13 Tabel Size	61
Tabel 3.14 Tabel Orders_Temp	61

Tabel 4.1 Keterangan Tabel User	74
Tabel 4.2 Keterangan Tabel Profile	75
Tabel 4.3 Keterangan Tabel Category	76
Tabel 4.4 Keterangan Tabel Catalog	77
Tabel 4.5 Keterangan Tabel Orders	78
Tabel 4.6 Keterangan Tabel Orders_Temp	80
Tabel 4.7 Keterangan Tabel Orders_detail	81
Tabel 4.8 Keterangan Tabel Banner	81
Tabel 4.9 Keterangan Tabel Guestbook	83
Tabel 4.10 Keterangan Tabel Contact	84
Tabel 4.11 Keterangan Tabel Rekening	85
Tabel 4.12 Keterangan Tabel Size	85
Tabel 4.13 Black Box Testing	104

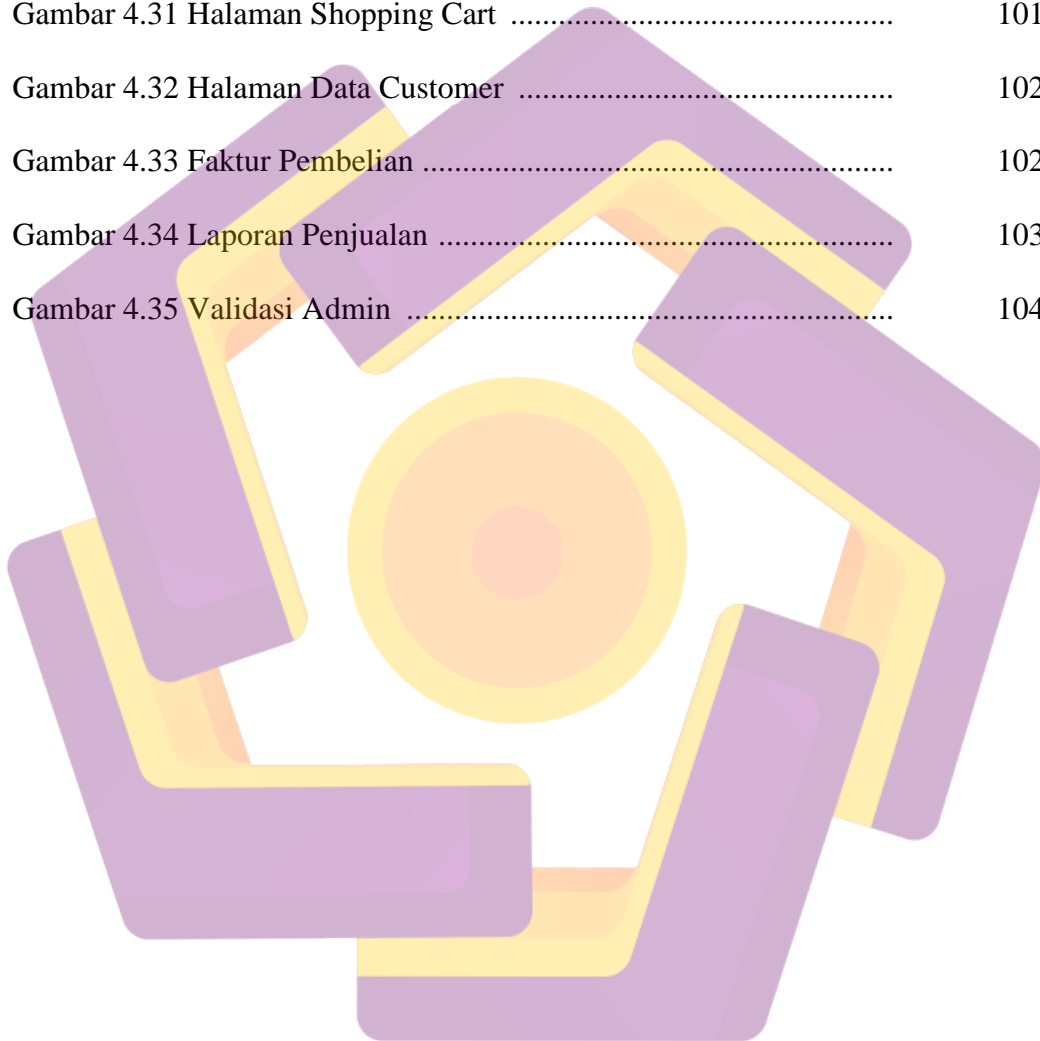
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Hasil Skrip HTML	13
Gambar 2.2 Simbol-Simbol Diagram Konteks	21
Gambar 2.3 Hasil Penulisan Skrip PHP	28
Gambar 2.4 Cara Kerja HTML	29
Gambar 2.5 Cara Kerja PHP	29
Gambar 2.6 Ruang Kerja Phpmmyadmin	30
Gambar 2.7 Ruang Kerja Dreamweaver	35
Gambar 2. 8 Ruang Kerja Adobe Photoshop CS	37
Gambar 3.1 Rancangan Flowchart	47
Gambar 3.2 DFD Level 0	48
Gambar 3.8 DFD Level 1	49
Gambar 3.4 DFD Level 2 Data Profile	51
Gambar 3.5 DFD Level 2 Data Category	51
Gambar 3.6 DFD Level 2 Data Catalog	52
Gambar 3.7 DFD Level 2 Data Banner	52
Gambar 3.8 DFD Level 2 Data Contact	53

Gambar 3.9 DFD Level 2 Data Guestbook	53
Gambar 3.10 DFD Level 2 Data Shopping Cart	54
Gambar 3.11 ERD Sistem Informasi E-Commerce	56
Gambar 3.12 Rancangan Tabel	57
Gambar 3.13 Struktur Website	62
Gambar 3.14 Struktur Administrator	62
Gambar 3.15 Menu Admin	63
Gambar 3.16 Tampilan Website	65
Gambar 3.17 Tampilan Login	66
Gambar 3.18 Halaman Utama	66
Gambar 3.19 Halaman Products	67
Gambar 3.20 Halaman Guestbook	68
Gambar 3.21 Halaman Contact	69
Gambar 3.22 Shopping Cart	70
Gambar 3.23 Tampilan Verifikasi	71
Gambar 3.24 Faktur Pembelian	72
Gambar 3.25 Laporan Transaksi	73
Gambar 4.1 Pembuatan Tabel User	74
Gambar 4.2 Pembuatan Tabel Profile	75
Gambar 4.3 Pembuatan Tabel Category	76
Gambar 4.4 Pembuatan Tabel Catalog	77
Gambar 4.5 Pembuatan Tabel Orders	78

Gambar 4.6 Pembuatan Tabel Orders_temp	79
Gambar 4.7 Pembuatan Tabel Orders_detail	80
Gambar 4.8 Pembuatan Tabel Banner	81
Gambar 4.9 Pembuatan Tabel Guestbook	82
Gambar 4.10 Pembuatan Tabel Contact	83
Gambar 4.11 Pembuatan Tabel Rekening	84
Gambar 4.12 Pembuatan Tabel Size	85
Gambar 4.13 Proses Export 1	86
Gambar 4.14 Proses Export 2	87
Gambar 4.15 Proses Penyimpanan	87
Gambar 4.16 Menambah Admin	90
Gambar 4.17 Merubah dan Menghapus Admin	90
Gambar 4.18 Merubah Profile	91
Gambar 4.19 Menambah Category	92
Gambar 4.20 Merubah dan Menghapus Category	92
Gambar 4.21 Menambah Catalog	93
Gambar 4.22 Merubah dan Menghapus Catalog	94
Gambar 4.23 Menambah Banner	95
Gambar 4.24 Merubah dan Menghapus Banner	96
Gambar 4.25 Membalas Guestbook	97
Gambar 4.26 Menghapus Guestbook	97
Gambar 4.27 Membalas Contact	98

Gambar 4.28 Menghapus Contact	99
Gambar 4.29 Halaman User	99
Gambar 4.30 Halaman Detail Produk	100
Gambar 4.31 Halaman Shopping Cart	101
Gambar 4.32 Halaman Data Customer	102
Gambar 4.33 Faktur Pembelian	102
Gambar 4.34 Laporan Penjualan	103
Gambar 4.35 Validasi Admin	104



INTISARI

Pada dewasa ini penggunaan internet, terutama di kota-kota besar sudah menjamur dengan pesatnya. Terbukti dengan banyaknya tempat yang menyediakan fasilitas *Hotspot*. Hal ini tentu saja memberikan peluang yang sangat besar bagi instansi-instansi atau perusahaan-perusahaan untuk mempromosikan dan melakukan kegiatan-kegiatan bisnisnya melalui sebuah media *on-line* di internet, sebagai contoh: deskripsi perusahaan, lokasi, produk-produk, event dll.

Perkembangan teknologi internet yang semakin maju, pada akhirnya berpengaruh di berbagai bidang. Salah satunya adalah bidang bisnis dan pemasaran, dimana konsep pemasaran produk-produk bisnis dewasa ini banyak menggunakan sistem *E-Commerce* dengan memanfaatkan media *on-line* di internet.

Sistem pemasaran produk dengan *E-Commerce* yang memanfaatkan media *on-line* di internet dimaksudkan sebagai media informasi, promosi dan transaksi yang dapat menyediakan informasi-informasi terkait dengan lebih cepat dan *up to date*. Pada akhirnya informasi-informasi tersebut dapat dengan mudah dan cepat untuk diakses.

Kata kunci : Sistem informasi, Internet, Website, E-Commerce.



ABSTRACT

Nowadays an internet using is getting increasing at full speed, especially in many big cities. It is proven by many places provide a hotspot facility. This fact absolutely gives a big opportunity to many instances or companies to promote and do their business activities on the internet, for examples: company profile, location, products, event, etc.

Deveoping an internet technology, finally will influence to many aspects. One of them is business and marketing side which use an E-Commerce system in the internet as a marketing concept.

Products marketing system uses an E-Commerce system in the on-line media is aimed as the information, promotion and transaction media which can provide many connected informations quickly and easily to be accessed.

Keywords: *Information system, Internet, Website, E-Commerce.*