

**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE MAINAN  
BOCAH YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**EVANS FUAD**

**06.11.1276**

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

**2010**

**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE MAINAN  
BOCAH YOGYAKARTA**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**EVANS FUAD**

**06.11.1276**

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

**2010**

**PERSETUJUAN**

SKRIPSI

PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE MAINAN  
BOCAH YOGYAKARTA

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE MAINAN  
BOCAH YOGYAKARTA**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Evans Fuad**

**06.11.1276**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Agustus 2010

**Dosen Pembimbing,**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302063**



**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE MAINAN**  
**BOCAH YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Evans Fuad**

**06.11.1276**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

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

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Agustus 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M Suvanto, MM**  
**NIK. 190302001**

## **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, 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, 21 Juli 2010

Evans Fuad  
(06.11.1276)

## PERSEMBAHAN

- ❖ Terima kasih Tuhan, terima kasih atas pembelajaran yang diberikan pada hambaMu ini, dan ampunilah hambamu ini yg “terkadang harus memilih jalan yang salah untuk menemukan suatu kebenaran”. atas petunjuk serta rahmat dan ridho\_Mulah saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tanpa hambatan yang berarti.
- ❖ Kedua orang tuaku yg sangat aku sayangi, terima kasih tlah melahirkan, membesarkan, mendidik, dan memberikan kasih sayang serta do'a dan dukungannya.
- ❖ Kakak-kakakku (Dahardi, Daferi, Nirona, Bang Ino, Bang Roni, Bang Irsyad, Bang Harianto), terima kasih atas dukungan dan do'a kalian, serta ponakan2 ku yang di Yogya dan di Duri, kalian inspirasi baru bagi ku.
- ❖ Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng, terima kasih atas kesediaannya tuk meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu serta berdiskusi dengan diri ini.
- ❖ Kawan-kawan kelas S1-TI-D 06, yang kocak dan kompak selalu, akhirnya kita berpisah...setelah kita semua belajar, touring, senang2 bareng sekelas...
- ❖ Kawan-kawan UKM MAYAPALA yang selalu ku kenang, hidup itu adalah petualang kawan, kompak selalu sampai mati. Persaudaraan kita g bakal pudar. Ku titipkan MAYAPALA sama kalian.
- ❖ Kawan-kawan yang di Duri terima kasih atas do'a supportnya.
- ❖ Lurisiana Ermanawati, terima kasih atas do'a, dukungan, semangat yang telah diberikan. Tanpa kamu skripsi g' bakal selesai.
- ❖ Kawan-kawan ku satu kost jl. Nangka no.22 concat sleman, kalian membuatku nyaman menulis. Terima kasih atas toleransinya.
- ❖ Edwin Mbaeh Gonk, terima kasih mau menyempatkan dirinya mengajariku untuk menyelesaikan programku ini.
- ❖ Teman-teman Interisti Regional Jogja, trima kasih atas nonton bareng kita. Inter sak modare.
- ❖ To all: trima kasih banyak, tanpa kalian penulis g da apa2nya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya, dengan judul “Perancangan E-commerce Pada Toko Online Mainan Bocah Yogyakarta”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi skripsi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera, IR, M.Kom, selaku kepala jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau.
4. Seluruh dosen penguji pada saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran



dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.

5. Para dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan skripsi ini.
6. Terima kasih yang tiada terhingga penulis haturkan kepada ayah dan bunda penulis, H. Muchlis dan Hj. Almaizar, yang selalu membantu penulis baik secara moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan yang sangat besar bagi penulis. Semoga Allah senantiasa meridhai mereka berdua.
7. Terima kasih yang tulus penulis haturkan kepada saudara/saudari penulis, Dahardi, Daperi, Nirona, Bang Ino, Bang Roni, Bang Irsyad, Bang Harianto.

Terima kasih tuhan, Engkau telah anugrahi hamba "kekayaan" ini. Mudah-mudahan semua kebaikan yang penulis dapatkan dari mereka dapat menjadi amal kebajikan dan dibalasi oleh Allah dengan pahal yang berlipat ganda. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat harapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Yogyakarta, Juli 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4

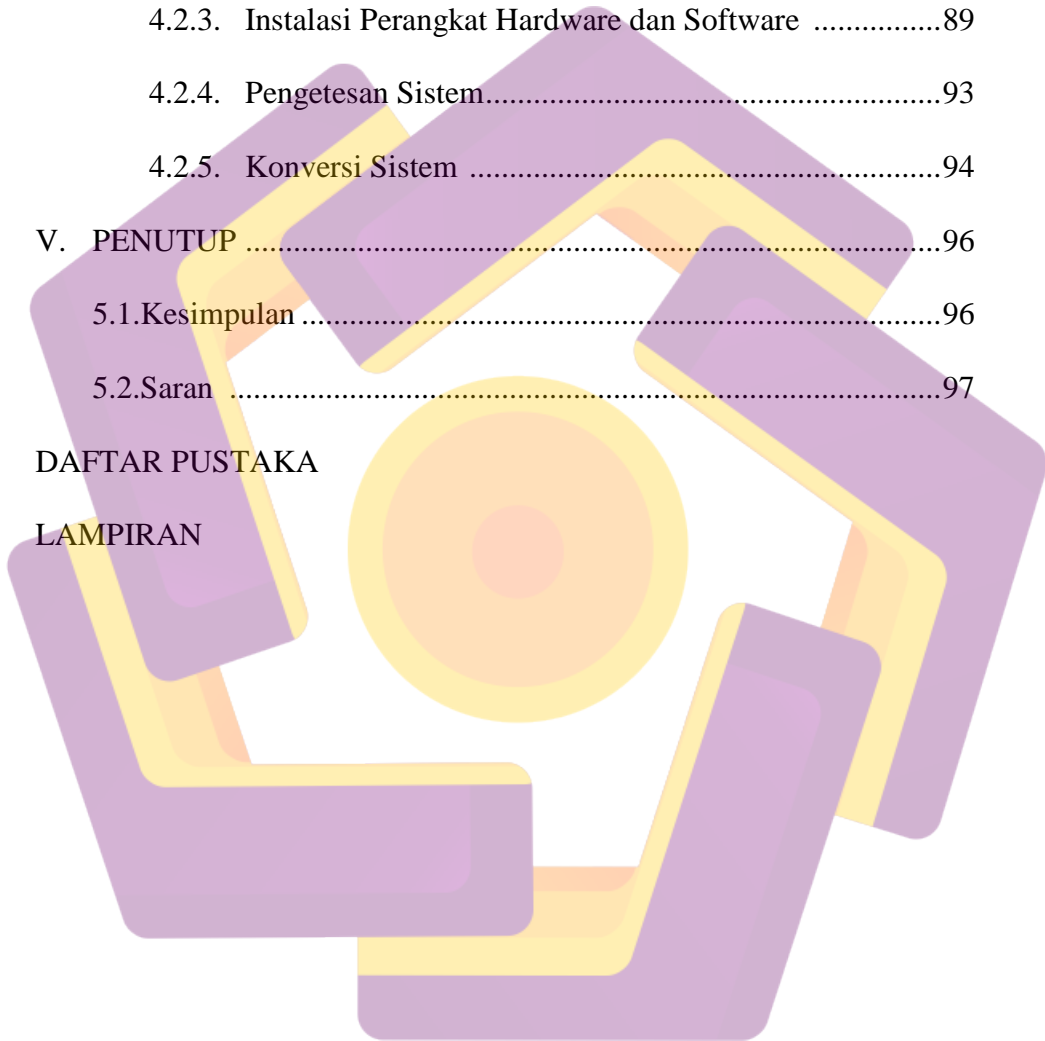
## II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	7
2.1.1. Sistem .....	7
2.1.2. Informasi.....	8
2.1.3. Sistem Informasi.....	9
2.2. Konsep Dasar Internet.....	9
2.2.1. Pengertian E-Commerce.....	9
2.2.2. Pengertian Internet.....	13
2.2.3. Manfaat Internet.....	13
2.3. WWW (Word Wide Web) .....	14
2.4. Konsep Dasar Pembuatan Web.....	18
2.5. Software Yang digunakan.....	18
2.5.1. Perangkat Lunak Web Design .....	18
2.5.2. Perangkat Lunak Web Programming .....	22
2.5.3. Perangkat Lunak Web Server .....	27
2.5.4. Perangkat Lunak Web Databases .....	29
III. GAMBARAN UMUM dan ANALISIS SISTEM .....	32
3.1. Gambaran Umum .....	32
3.1.1. Sejarah Mainan Bocah .....	32
3.1.2. Visi dan Misi Mainan Bocah .....	34
3.2. Analisis Sistem .....	34
3.2.1. Identifikasi Masalah .....	68
3.2.1.1. Analisis PIECES.....	36

3.2.1.1.1.	Analisis Kinerja (Performance).....	37
3.2.1.1.2.	Analisis Informasi (Information) ....	37
3.2.1.1.3.	Analisis Ekonomi (Economy).....	38
3.2.1.1.4.	Analisis Pengendalian (Control).....	39
3.2.1.1.5.	Analisis Efisiensi (Efficiency).....	39
3.2.1.1.6.	Analisis Pelayanan (Service).....	40
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	41
3.2.2.1.	Kebutuhan Fungsional .....	41
3.2.2.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.2.3.	Analisis Kelayakan Sistem .....	43
3.2.3.1.	Kelayakan Teknis .....	43
3.2.3.2.	Kelayakan Operasional .....	43
3.2.3.3.	Kelayakan Hukum .....	44
3.2.3.4.	Kelayakan Jadwal .....	44
3.2.3.5.	Kelayakan Ekonomi.....	44
3.2.3.5.1.	Metode Periode Pengembalian.....	46
3.2.3.5.2.	Metode Pengembalian Investasi.....	47
3.2.3.5.3.	Metode Nilai Sekarang Bersih.....	48
3.3.	Perancangan Sistem .....	49
3.3.1.	Data Flow Diagram .....	50
3.3.1.1.	Diagram Konteks (level 0) .....	50
3.3.1.2.	DFD Level 1 Olah Data.....	51
3.3.1.3.	DFD Level 1 Detail Order.....	51

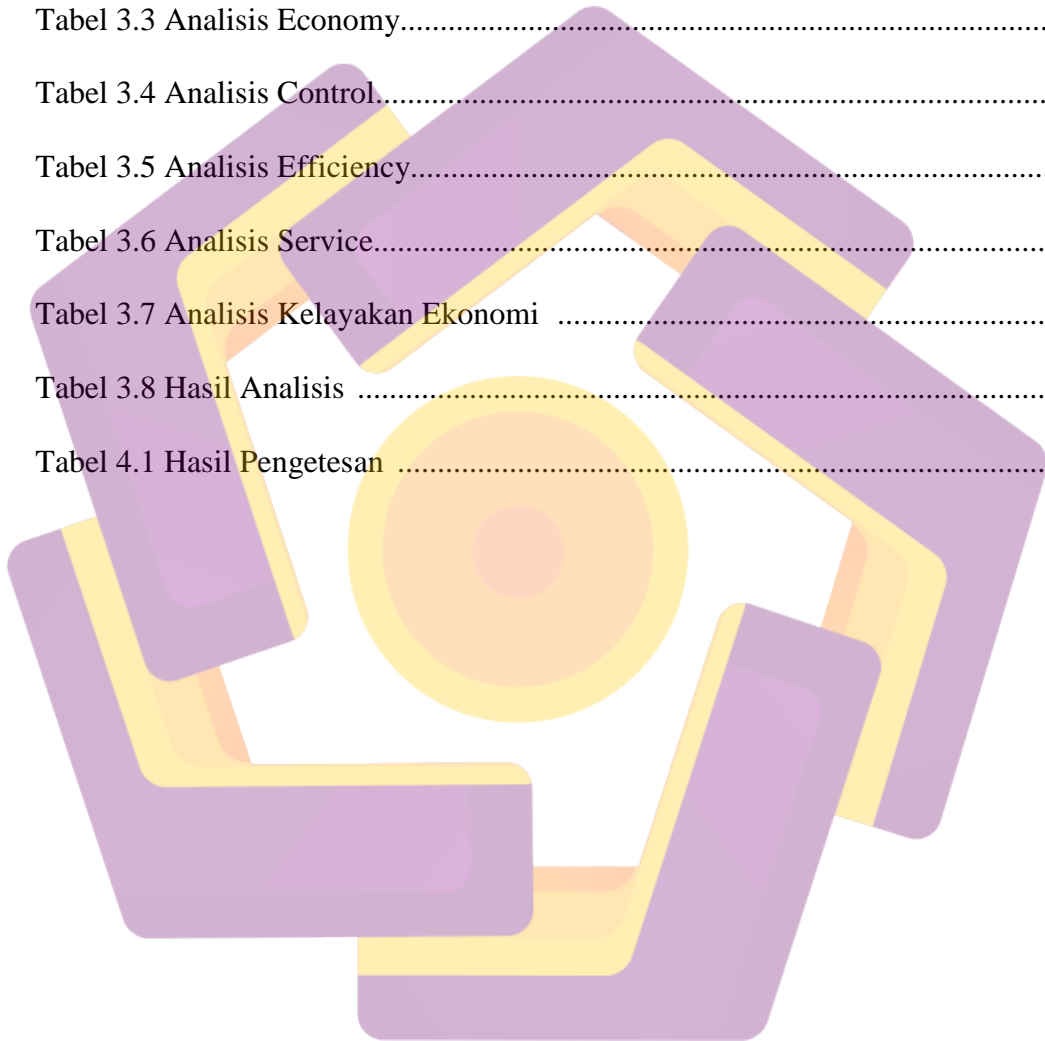
3.3.1.4.DFD Level 1 Pengolahan Laporan.....	52
3.3.2. ERD (Entity Relationship Diagram) .....	52
3.3.3. Relasi Antar Tabel.....	53
3.3.4. Perancangan Interface .....	53
3.3.4.1.User .....	54
3.3.4.2.Admin .....	56
IV. PEMBAHASAN .....	61
4.1.Rencana Implementasi .....	61
4.2.Kegiatan Implementasi .....	62
4.2.1. Implementasi Basis Data .....	62
4.2.1.1.Tabel Produk.....	62
4.2.1.2.Tabel Pelanggan.....	63
4.2.1.3.Tabel Profile.....	64
4.2.1.4.Tabel Admin.....	65
4.2.1.5.Tabel Kategori.....	66
4.2.1.6.Tabel Modul.....	66
4.2.1.7.Tabel Order.....	67
4.2.1.8.Tabel Order Detail.....	68
4.2.1.9.Tabel Order Temp.....	68
4.2.1.10.Tabel Pemesanan.....	69
4.2.1.11.Tabel Shoutbox.....	70
4.2.2. Implementasi Program dan Uji Coba Program .....	71
4.2.2.1.Implementasi Program.....	71

4.2.2.1.1. Halaman User.....	71
4.2.2.1.2. Halaman Member.....	77
4.2.2.1.3. Halaman Admin.....	80
4.2.2.2.Uji Coba Program.....	86
4.2.3. Instalasi Perangkat Hardware dan Software .....	89
4.2.4. Pengetesan Sistem.....	93
4.2.5. Konversi Sistem .....	94
V. PENUTUP .....	96
5.1.Kesimpulan .....	96
5.2.Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Performance.....	37
Tabel 3.2 Analisis Information.....	38
Tabel 3.3 Analisis Economy.....	38
Tabel 3.4 Analisis Control.....	39
Tabel 3.5 Analisis Efficiency.....	40
Tabel 3.6 Analisis Service.....	40
Tabel 3.7 Analisis Kelayakan Ekonomi .....	45
Tabel 3.8 Hasil Analisis .....	49
Tabel 4.1 Hasil Pengetesan .....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur Transformasi Menjadi Informasi .....	8
Gambar 2.2. Lembar Kerja Adobe Dreamweaver CS3.....	20
Gambar 2.3. Jendela Kerja Adobe Photoshop CS4.....	22
Gambar 2.4 Tampilan Script HTML.....	24
Gambar 2.5. Struktur Pembacaan Web Server.....	25
Gambar 2.6. Cara Kerja PHP.....	27
Gambar 2.7. Tampilan Start Apache.....	28
Gambar 3.1. DFD level 0 .....	50
Gambar 3.2 DFD Level 1 Olah Data .....	51
Gambar 3.3 DFD Level 1 Order Detail.....	51
Gambar 3.4 DFD Level 1 Pengolahan Laporan.....	52
Gambar 3.5 ERD.....	52
Gambar 3.6. Relasi Antar Tabel.....	53
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Utama.....	54
Gambar 3.8. Rancangan Halaman Produk.....	55
Gambar 3.9. Rancangan Halaman Kantong.....	56
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Login Admin.....	57
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Utama Admin.....	57
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Tambah Barang.....	58
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Ubah Barang .....	59
Gambar 3.14. Rancangan Halaman Hapus Barang.....	60



Gambar 4.1 Struktur Tabel Produk .....	63
Gambar 4.2 Struktur Pelanggan .....	64
Gambar 4.3 Struktur Tabel Profile .....	65
Gambar 4.4 Struktur Tabel Admin .....	65
Gambar 4.5 Struktur TabeKategori .....	66
Gambar 4.6 Struktur Tabel Modul .....	67
Gambar 4.7 Struktur Tabel Order .....	68
Gambar 4.8 Struktur Tabel Order Detail .....	68
Gambar 4.9 Struktur Tabel Order Temp .....	69
Gambar 4.10 Struktur Tabel Pemesanan .....	69
Gambar 4.11 Struktur Tabel Shoutbox .....	70
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Utama .....	72
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Pendaftaran Pelanggan .....	73
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Pemesanan .....	74
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Pencarian .....	75
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pengalihan .....	76
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Profile .....	76
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Detai Produk .....	77
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Login Member .....	77
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Produk .....	78
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Keranjang .....	79
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Setelah Melakukan Transaksi .....	80
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Login Admin .....	80

Gambar 4.24 Tampilan Halaman Utama Administrator .....	81
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Kategori .....	81
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Tambah Kategori .....	81
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Edit Kategori .....	82
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Produk.....	82
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Tambah Produk .....	83
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Edit Produk.....	83
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Order.....	84
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Detail Order .....	84
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Pelanggan.....	85
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Edit Pelanggan.....	85
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Shoutbox.....	85
Gambar 4.36 Tampilan Pesan Kesalahan Jika User dan Password Salah.....	85
Gambar 4.37 Tampilan Halaman phpMyAdmin.....	85
Gambar 4.38 Tampilan Proses Pembuatan Data Base Baru.....	85
Gambar 4.39 Tampilan Pembuatan Tabel Baru.....	85

## INTISARI

Sistem informasi harus mampu menumbuhkan kinerja yang tinggi dan mampu memberikan citra yang baik untuk tetap memenangkan persaingan guna mendapat pasar yang lebih besar dan terutama lagi tingkat kepuasan konsumen dapat lebih ditingkatkan. Pada penelitian ini penulis mengambil lokasi pada salah satu usaha bisnis mainan buat anak-anak dan alat peraga edukatif yang berlokasi di Yogyakarta. Adapun alasan pengambilan lokasi karena menurut penulis mainan bocah sebagai usaha dalam bidang mainan untuk anak-anak dan alat media edukatif yang belum memiliki website sehingga informasi masih terkesan lambat dan tidak efektif.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka penulis mengambil judul skripsi ini yaitu **PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO ONLINE MAINAN BOCAH YOGYAKARTA**. Demi kelancaran dalam melakukan pekerjaan mengusulkan suatu program dengan menggunakan Software Adobe Dreamweaver CS3, program ini adalah program aplikasi design web yang berbasis windows dan diharapkan dengan program ini akan mendukung kinerja toko online mainan bocah lebih cepat dan efektif.

**Keyword :** Edukatif, Toko Online



## **ABSTRACT**

*The information system should be able to nurture a high performance and able to give a good image to keep winning the competition in order to get a bigger market and more particularly the level of consumer satisfaction can be improved. In this study, the authors take a place at one of the toy business for children and educational learning tools which are located in Yogyakarta. The reason for making the location because, according to a toy boy as a business writer in the field of children's toys and educational media tool that does not yet have a website so the information still seems slow and ineffective.*

*Based on the above problem description, writer take the title of this thesis is **DESIGNING E-COMMERCE ON THE LITTLE TOY SHOP ONLINE YOGYAKARTA**. For the smooth conduct of work in proposing a program using Dreamweaver Adobe CS3 software, the program is a web design application program based on windows and it is hoped this program will support the performance of online toy store boy faster and more effectively.*

**Keyword :** Educational, Shop Online

