

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB ECOMMER
UNTUK KINGPOLISHES**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD ARFAN FERNANDA

17.11.1339

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB ECOMMERCE
UNTUK KINGPOLISHES**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD ARFAN FERNANDA

17.11.1339

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB ECOMMERCE UNTUK KINGPOLISHES

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Arfan Fernanda

17.11.1339

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 September 2022

Dosen Pembimbing,


Subektiningsih, M.Kom

NIK. 190302413

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB ECOMMERCE UNTUK KINGPOLISHES

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Arfan Fernanda

17.11.1339

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Subektiningsih, M.Kom
NIK. 190302413

Anggit Ferdita Nugraha, ST., M.Eng
NIK. 190302480

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Arfan Fernanda
NIM : 17.11.1339

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis dan Perancangan Web Ecommerce untuk Kingpollshes

Dosen Pembimbing : Subektiningsih, S.Kom, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar **akademik**, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 September 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Arfan Fernanda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik baik nya, dengan ini saya persembahkan skripsi saya ini kepada semua pihak yang turut mendukung perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi untuk meraih gelar sarjana yaitu :

1. Kedua Orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungan setiap saat
2. Kepada teman teman saya yang telah memberikan dukungan sehingga saya bersemangat untuk membuat naskah skripsi ini dengan sungguh sungguh
3. Kepada owner dari kingpolishes serta sebagai atasan saya yang sudah memberi dukungan kepada saya dan telah memberikan ijin untuk dijadikan objek pada skripsi saya ini
4. Kepada ibu dosen pembimbing saya yang sudah sabar mengajari dan membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur senantiasa kita ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan nikmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini

Sholawat beserta salam juga kita curahkan terhadap Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapat syafaat beliau di Akhirat kelak. Amin Ya Rabbal 'Alamin

Tujuan saya membuat makalah skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas perkuliahan sebagai syarat untuk lulus wisuda yang berjudul “Analisis dan Perancangan Web Ecommerce Untuk Kingpolishes”

Saya ucapkan terimakasih kepada ibu dosen pembimbing saya dan kedua bapak dosen penguji saya yang sudah membantu saya menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga selesai

Saya mohon maaf bila ada kesalahan dalam penulisan skripsi dan saya juga mengharapkan kritik beserta saran dari para pembaca untuk bahan pertimbangan perbaikan naskah skripsi saya ini

Yogyakarta, 25 September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Contents

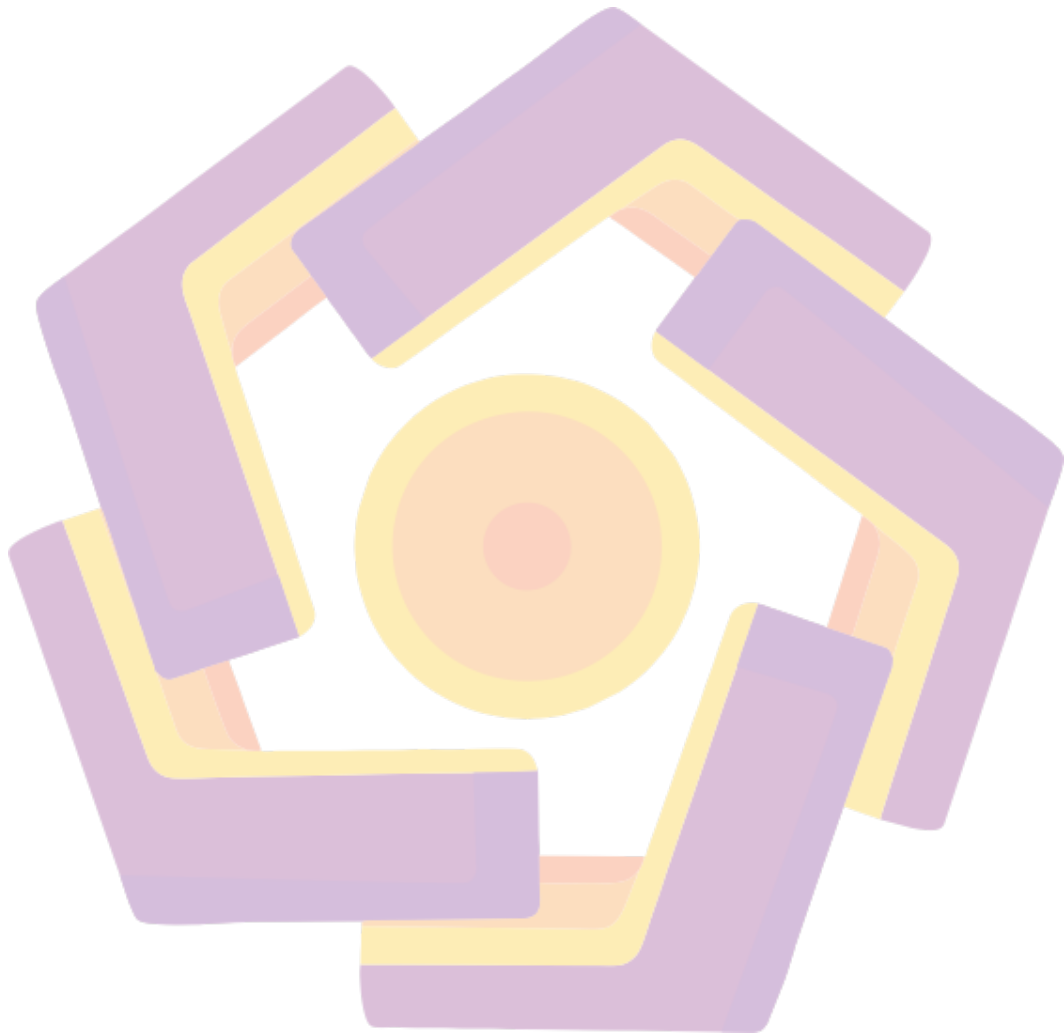
| | |
|---|----|
| HALAMAN JUDUL..... | 1 |
| HALAMAN PERSETUJUAN | 2 |
| HALAMAN PENGESAHAN | 3 |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | 4 |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | 5 |
| KATA PENGANTAR | 6 |
| DAFTAR ISI | 7 |
| DAFTAR TABEL..... | 10 |
| DAFTAR GAMBAR | 11 |
| INTISARI | 13 |
| ABSTRACT | 14 |
| BAB 1 | 15 |
| PENDAHULUAN..... | 15 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 15 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 16 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 16 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 17 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 17 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data..... | 17 |
| 1.5.2 Tahapan Penelitian | 18 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 20 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 20 |
| Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka | 25 |
| 2.3 Dasar Teori..... | 25 |
| 2.2.1 E-Commerce | 25 |

| | |
|--|----|
| 2.2.2 Codeigniter..... | 25 |
| 2.2.3 Waterfall..... | 26 |
| 2.2.4 UML(Unified Modeling Language)..... | 27 |
| 2.2.5 Blackbox testing..... | 28 |
| BAB III | 29 |
| METODOLOGI PENELITIAN | 29 |
| 3.4.1 Arsitektur sistem..... | 31 |
| 3.4.2 Rancangan proses..... | 31 |
| Gambar 3. 1 Activity Diagram Daftar..... | 32 |
| Gambar 3. 2 Activity Diagram Login..... | 32 |
| Gambar 3. 3 Activity Diagram Pemesanan Produk..... | 33 |
| Gambar 3. 7 Sequence Melihat barang..... | 36 |
| Gambar 3.9 sequence olah data..... | 36 |
| Gambar 3. 16 Layout Edit Data Barang Website Kingpolishes..... | 40 |
| Gambar 3.21 Layout Edit Data Transaksi Website Kingpolishes..... | 41 |
| BAB IV | 43 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 43 |
| 4.1 Implementasi Database..... | 43 |
| 4.2 Implementasi Interface (User)..... | 43 |
| 4.2.1 Halaman Utama(<i>Home</i>)..... | 43 |
| 4.2.2 Halaman Produk..... | 44 |
| 4.2.3 Halaman Kategori..... | 45 |
| 4.2.4 Halaman Tentang..... | 46 |
| 4.2.5 Halaman Kontak..... | 46 |
| 4.2.6 Halaman Pencarian(Search)..... | 47 |
| 4.2.7 Halaman Daftar(<i>Register</i>)..... | 47 |

| | | |
|----------------|--|----|
| 4.2.8 | Halaman Masuk(<i>Login</i>)..... | 48 |
| 4.2.9 | Halaman Dashboard..... | 48 |
| 4.2.10 | Halaman Transaksi..... | 49 |
| 4.2.11 | Halaman Konfirmasi..... | 49 |
| 4.2.12 | Halaman Profil Saya..... | 50 |
| 4.3 | Penulisan Kode Program..... | 50 |
| 4.4 | Pengujian web E-Commerce Kingpolishes..... | 51 |
| 4.4.1 | Hasil Pengujian Website..... | 51 |
| BAB V | | 56 |
| PENUTUP | | 56 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 56 |
| 5.2 | Saran..... | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 57 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Table 2. 1 Tinjauan Pustaka..... | 25 |
| Table 2. 2 Hasil Pengujian Website..... | 55 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Waterfall..... | 25 |
| Gambar 3. 2 Activity Diagram | 30 |
| | |
| Gambar 3. 1 Activity Diagram Daftar | 32 |
| Gambar 3. 2 Activity Diagram Login | 32 |
| Gambar 3. 3 Activity Diagram Pemesanan Produk | 33 |
| Gambar 3. 4 Activity Mengolah Data | 34 |
| Gambar 3. 5 Sequence Sign Up | 35 |
| Gambar 3. 6 Sequence Login | 35 |
| Gambar 3. 7 Sequence Melihat barang..... | 36 |
| Gambar 3. 8 Sequence Diagram Pemesanan | 36 |
| Gambar 3. 9 Class Diagram Aplikasi Web Kingpolishes | 37 |
| Gambar 3. 10 Halaman Utama Website Kingpolishes | 38 |
| Gambar 3. 11 Layout Detail Barang Website Kingpolishes | 38 |
| Gambar 3. 12 Layout Pelanggan Daftar Website Kingpolishes | 39 |
| Gambar 3. 13 Layout Login Website Kingpolishes | 39 |
| Gambar 3. 14 Layout Panel Admin Website Kingpolishes | 39 |
| Gambar 3. 15 Layout Data Barang Website Kingpolishes | 40 |
| Gambar 3. 16 Layout Edit Data Barang Website Kingpolishes..... | 40 |
| Gambar 3. 17 Layout Tambah Data Barang Website Kingpolishes | 40 |
| Gambar 3. 18 Layout Data Transaksi Website Kingpolishes | 41 |
| Gambar 3. 19 Layout Edit Data Transaksi Website Kingpolishes | 41 |
| Gambar 3. 20 Layout Panel Pelanggan Website Kingpolishes | 42 |
| Gambar 3. 21 Layout Informasi Pelanggan Website Kingpolishes | 42 |
| Gambar 3. 22 Layout Riwayat Transaksi Website Kingpolishes | 42 |
| | |
| Gambar 4. 1 Tabel Keseluruhan Database Kingpolishes | 42 |
| Gambar 4. 2 Halaman Utama | 43 |
| Gambar 4. 3 Halaman Produk | 43 |
| Gambar 4. 4 Halaman Kategori..... | 44 |
| Gambar 4. 5 Halaman Tentang | 45 |
| Gambar 4. 6 Halaman Kontak | 45 |
| Gambar 4. 7 Halaman Pencarian | 46 |
| Gambar 4. 8 Halaman Produk | 46 |
| Gambar 4. 9 Halaman Daftar | 46 |
| Gambar 4. 10 Halaman Masuk | 47 |
| Gambar 4. 11 Halaman Dashboard | 47 |
| Gambar 4. 12 Halaman Transaksi | 48 |
| Gambar 4. 13 Halaman Konfirmasi | 48 |
| Gambar 4. 14 Halaman Profil Saya | 49 |

INTISARI

Pada perkembangan teknologi saat ini apalagi pada masa pandemi covid 19 semua kegiatan berlangsung online termasuk pada sistem jual beli juga berbasis online. Karena semua yang dilakukan online lebih mudah, praktis dan mempersingkat waktu. Oleh karena itu pada penelitian ini dibuatkan bisnis jual online berbasis website atau Web Ecommerce di toko Kingpolishes. Kingpolishes adalah merupakan toko online yang menyediakan kebutuhan pengkilap dan perawatan pada kendaraan bermotor. Sistem penjualan di Kingpolishes saat ini sudah online di beberapa marketplace seperti (*shopee, tokopedia, tiktokshop lazada*). Kingpolishes merupakan online shop yang menerapkan model Bisnis (*Bussines to Customer*) akan tetapi belum menggunakan system penjualan berbasis website atau ecommerce. Pada penelitian ini di Website Ecommerce menggunakan metode waterfall. Perancangan pada website ini menggunakan *Unifield Modeling Language* (UML) dan Flowchart. Dengan adanya website ini mampu membantu untuk meningkatkan kebutuhan data informasi kepada penjual dan pembeli untuk melakukan pertukaran data dan informasi dengan lebih baik

ABSTRACT

In today's technological developments, especially during the Covid-19 pandemic, all activities take place online, including the online-based buying and selling system. Because everything done online is easier, more practical and saves time. Therefore, in this research, a website-based online selling business or Web Ecommerce was created at the Kingpolishes shop. Kingpolishes is an online shop that provides polishing and maintenance needs for motor vehicles. The sales system at Kingpolishes is currently online in several marketplaces such as (shopee, tokopedia, tiktokshop lazada). Kingpolishes is an online shop that applies a business model (Business to Customer) but does not yet use a website-based sales system or e-commerce. In this research, the Ecommerce Website uses the waterfall method. The design of this website uses Unified Modeling Language (UML) and Flowcharts. This website is able to help increase the information data needs of sellers and buyers to exchange data and information better.

Keyword: website, ecommerce, bussines, system, marketplac

