

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOUVENIR DAN UNDANGAN
PADA “ UCOK JOGJA SOUVENIR “
BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI



**disusun oleh
Danang Saputra
15.11.8497**

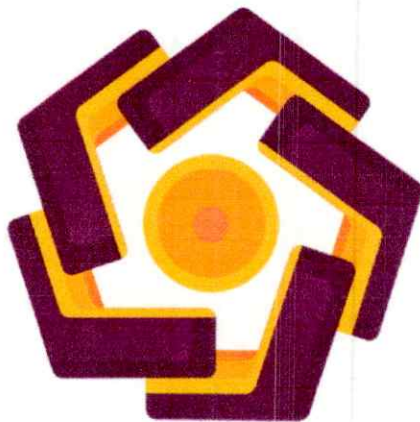
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOUVENIR DAN UNDANGAN
PADA “ UCOK JOGJA SOUVENIR “
BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Informatika



disusun oleh
Danang Saputra
15.11.8497

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOUVENIR DAN UNDANGAN
PADA “ UCOK JOGJA SOUVENIR “
BERBASIS WEBSITE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Saputra

15.11.8497

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 4 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M

NIK. 190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SOUVENIR DAN UNDANGAN PADA “ UCOK JOGJA SOUVENIR “ BERBASIS WEBSITE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Saputra

15.11.8497

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK. 190302029

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Februari 2019



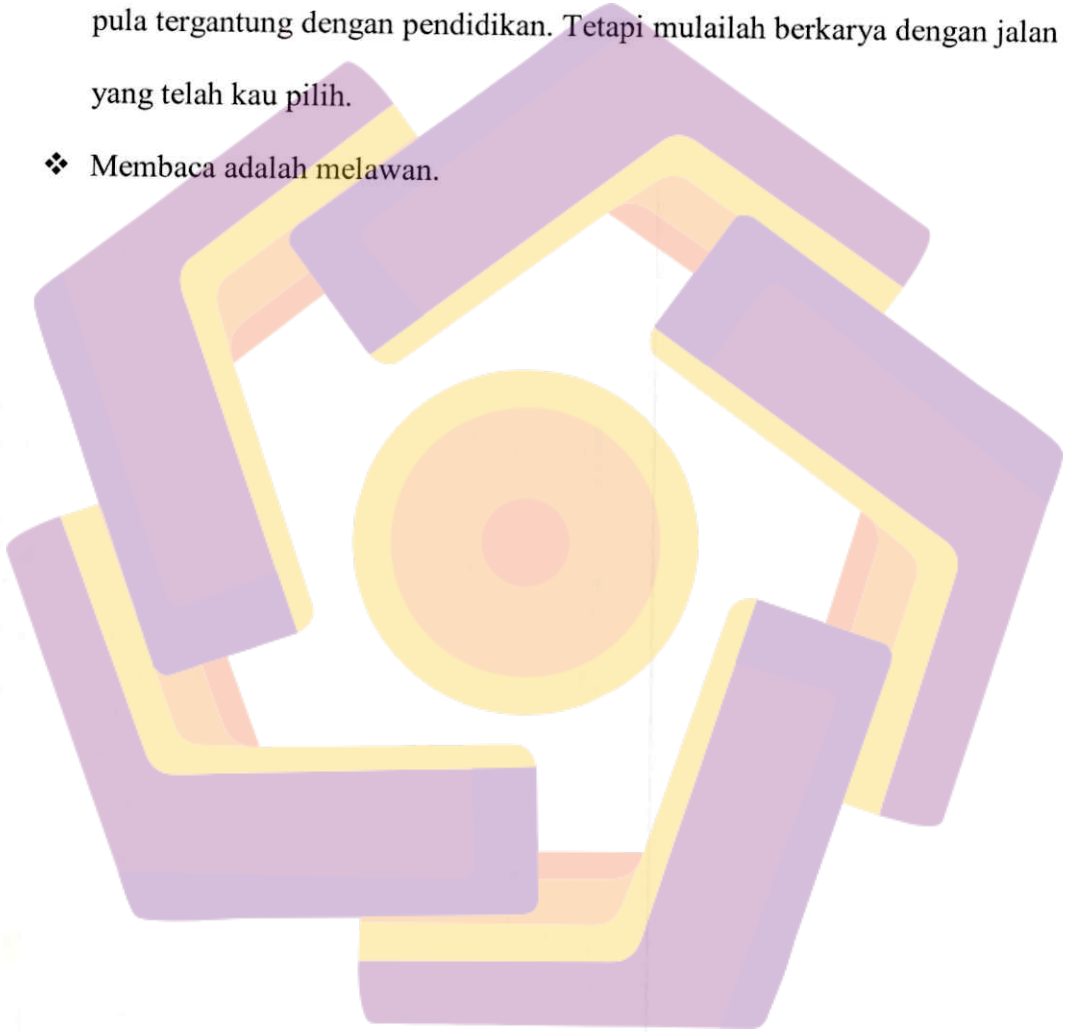
Danang Saputra

NIM. 15.11.8497



MOTTO

- ❖ Hidup banyak dengan pilihan, pilihlah jalan hidupmu sendiri, jangan tergantung dengan orang lain, jangan tergantung dengan orang tua, jangan pula tergantung dengan pendidikan. Tetapi mulailah berkarya dengan jalan yang telah kau pilih.
- ❖ Membaca adalah melawan.



PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Souvenir dan Undangan pada ‘ Ucok Jogja Souvenir ‘ Berbasis Website”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua saya, Bp Tupardiyono dan Ibu Parni yang selalu memberikan doa dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, waktu, serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Teman-teman 15-SITI-01, Angker e-Sport yang telah menemani dari semester 1 sampai sekarang selesai.
4. Temanku Lisvia Prenila Atmaja dan Chasuna Sulantari Uswah yang selalu memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, hanya dengan curahan rahmat dan hidayah-Nya, penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam. Muhammad SAW, Nabi akhir zaman yang kita nantikan sayfaatnya di yaumul akhir nanti.
2. Orang tua, yang telah banyak memberikan kepercayaan, doa, motivasi, dorongan moral, material maupun spiritual dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

6. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran.
7. Seluruh Dosen dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Teman-teman 15-S1TI-01, Tokyo klub, Gulag Warrior, Anker E-Sport, Dinasti Enau, MAYAPALA, Jogja ADV, yang selalu memberikan canda dan tawa.
9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu - persatu.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 4 Februari 2019

Penyusun

Danang Saputra

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Sistem	10
2.3 Konsep Dasar Informasi	13
2.4 Sistem Informasi Penjualan	16
2.5 Teori Analisis	16
2.6 Alat Bantu Analisis Sistem	20

2.7	Konsep Basis Data.....	27
2.8	Perangkat Lunak Pendukung.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Deskripsi Perusahaan	36
3.2	Analisis Sistem.....	38
3.2.1	Identifikasi Masalah	39
3.2.2	Penyebab Masalah.....	39
3.2.3	Analisis Kelemahan Masalah	39
3.2.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	39
3.2.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	40
3.2.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	41
3.2.3.4	Analisis Kendali (<i>Control</i>).....	42
3.2.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efeciency</i>).....	42
3.2.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	43
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	44
3.2.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	44
3.3	Perancangan Sistem.....	46
3.3.1	Flowchart.....	46
3.3.2	Konteks Diagram.....	47
3.3.3	Data Flow Diagram (DFD).....	48
3.3.4	Entity Relationship Diagram (ERD)	49
3.3.5	Relasi Antar Tabel.....	50
3.3.6	Perancangan Struktur Tabel	51

3.3.7 Perancangan Interface	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Implementasi Sistem	59
4.1.1 Implementasi Database dan Tabel.....	59
4.1.2 Relasi Antar Tabel.....	62
4.2 Implementasi Program	63
4.2.1 Koneksi Database.....	63
4.3 Pembuatan Form.....	64
4.3.1 Form Login.....	64
4.3.2 Form Produk.....	65
4.3.3 Form Order_Produk	66
4.3.4 Form Data Customer	67
4.3.5 Form Data Bank	67
4.3.6 Form Data Kategori.....	68
4.3.7 Form Data Admin.....	69
4.3.8 Form Konfirmasi	69
4.4 Pengujian Sistem dan Program.....	70
4.4.1 White Box Testing.....	70
4.4.2 Black Box Testing.....	71
4.5 Manual Program	74
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol ERD	25
Tabel 3. 1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	40
Tabel 3. 2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	40
Tabel 3. 3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	41
Tabel 3. 4 Analisis Kendali (<i>Control</i>)	42
Tabel 3. 5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	43
Tabel 3. 6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	43
Tabel 3. 7 Software Yang Di Gunakan	46
Tabel 3. 8 Tabel Admin	52
Tabel 3. 9 Tabel Kategori	52
Tabel 3. 10 Tabel Produk	53
Tabel 3. 11 Tabel Detail_Order	53
Tabel 3. 12 Tabel Konfirmasi	54
Tabel 3. 13 Tabel Pelanggan	54
Tabel 3. 14 Tabel Order_Produk	54
Tabel 3. 15 Tabel Bank	54
Tabel 4. 1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	73
Tabel 4. 2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	74
Tabel 4. 3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simbol Flowchart : Document	21
Gambar 2. 2 Simbol Flowchart : Proses	21
Gambar 2. 3 Simbol Flowchart : Manual Input	21
Gambar 2. 4 Simbol Flowchart : Data Storage	22
Gambar 2. 5 Simbol Flowchart : Garis Alir.....	22
Gambar 2. 6 Simbol Kesatuan Luar (External Entity).....	23
Gambar 2. 7 Simbol Proses.....	23
Gambar 2. 8 Simbol Aliran Data (Data Flow).....	24
Gambar 2. 9 Simbol Penyimpanan Data (Data Storage).....	24
Gambar 2. 10 MySQL.....	31
Gambar 2. 11 Sublime Text 3.....	32
Gambar 2. 12 web browser Google Chrome.....	35
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	36
Gambar 3. 2 Perancangan Flowchart.....	46
Gambar 3. 3 Perancangan Konteks Diagram.....	47
Gambar 3. 4 Perancangan Data Flow Diagram (DFD).....	48
Gambar 3. 5 Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD).....	49
Gambar 3. 6 Relasi Antar Tabel.....	50
Gambar 3. 7 Tampilan Login Admin.....	55
Gambar 3. 8 Tampilan Halaman Beranda Administrator.....	55
Gambar 3. 9 Tampilan Halaman Administrator Produk.....	56
Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Administrator Customer.....	56
Gambar 3. 11 Tampilan Halaman Administrator Bank.....	57
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Administrator Order.....	57
Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Beranda Customer.....	58
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Detail Produk.....	58
Gambar 4. 1 Tabel Admin.....	60
Gambar 4. 2 Tabel Kategori.....	60

Gambar 4. 3 Tabel Produk	60
Gambar 4. 4 Tabel Detail_Order.....	61
Gambar 4. 5 Tabel Konfirmasi.....	61
Gambar 4. 6 Tabel Pelanggan	61
Gambar 4. 7 Tabel Produk	62
Gambar 4. 8 Tabel Bank	62
Gambar 4. 9 Relasi Antar Tabel.....	63
Gambar 4. 10 Koneksi Database.....	63
Gambar 4. 11 Form Login.....	64
Gambar 4. 12 Script Form Login	64
Gambar 4. 13 Form Produk.....	65
Gambar 4. 14 Script Form Produk	65
Gambar 4. 15 Form Order_Produk	66
Gambar 4. 16 Script Order_Produk	66
Gambar 4. 17 Script Data Customer	67
Gambar 4. 18 Script Data Bank	68
Gambar 4. 19 Script Data Kategori.....	68
Gambar 4. 20 Script Data Admin.....	69
Gambar 4. 21 Script Konfirmasi	69
Gambar 4. 22 Login Error.....	70
Gambar 4. 23 Script Alert Login	71
Gambar 4. 24 Login	75
Gambar 4. 25 Halaman Utaman Admin.....	76
Gambar 4. 26 Tambah Produk	76
Gambar 4. 27 Data Produk.....	77
Gambar 4. 28 Tambah Customer	77
Gambar 4. 29 Data Customer.....	78
Gambar 4. 30 Data Bank.....	78
Gambar 4. 31 Tambah Kategori.....	79
Gambar 4. 32 Data Kategori	79
Gambar 4. 33 Data Order	80

Gambar 4. 34 Laporan Data Produk80

Gambar 4. 35 Laporan Data Customer81

Gambar 4. 36 Laporan Data Order.....81

Gambar 4. 37 Tampilan Frontend82

Gambar 4. 38 Register.....82

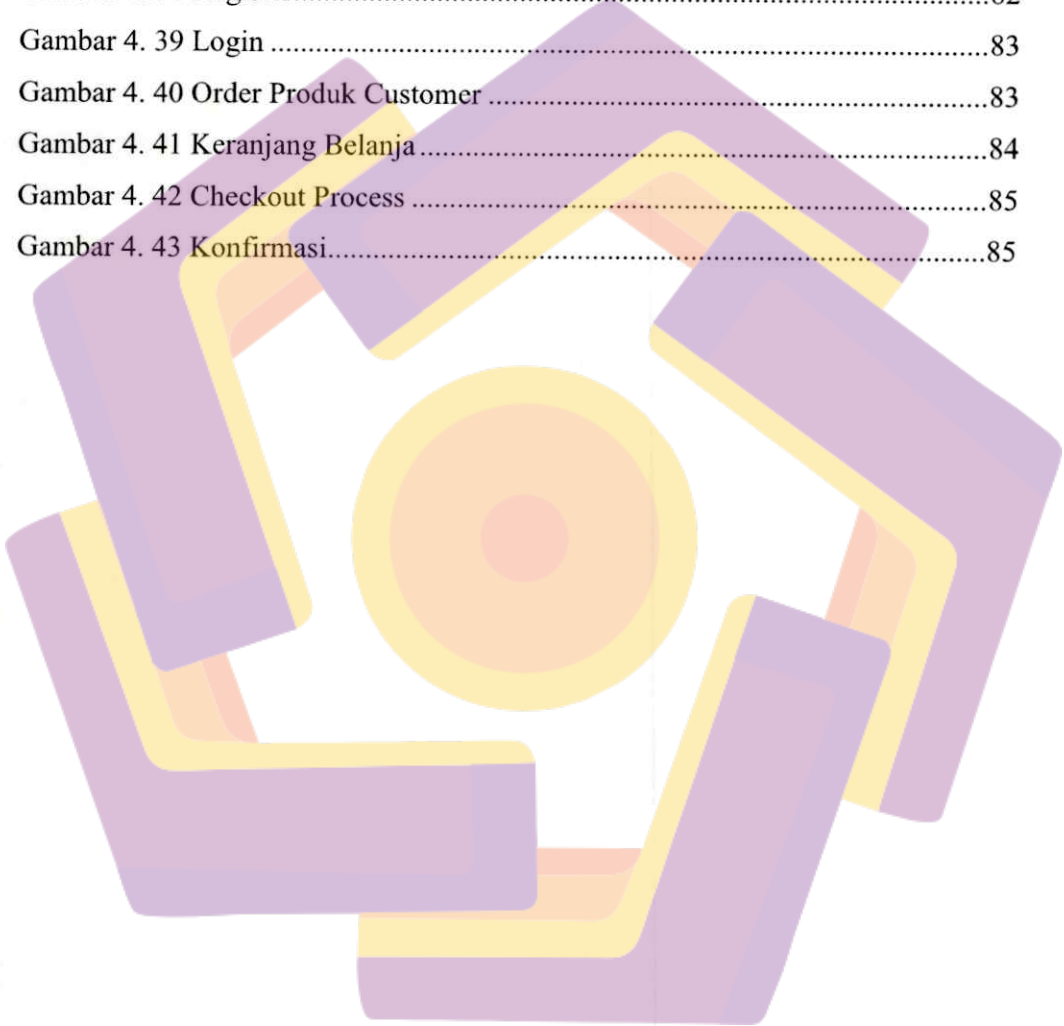
Gambar 4. 39 Login83

Gambar 4. 40 Order Produk Customer83

Gambar 4. 41 Keranjang Belanja84

Gambar 4. 42 Checkout Process85

Gambar 4. 43 Konfirmasi.....85



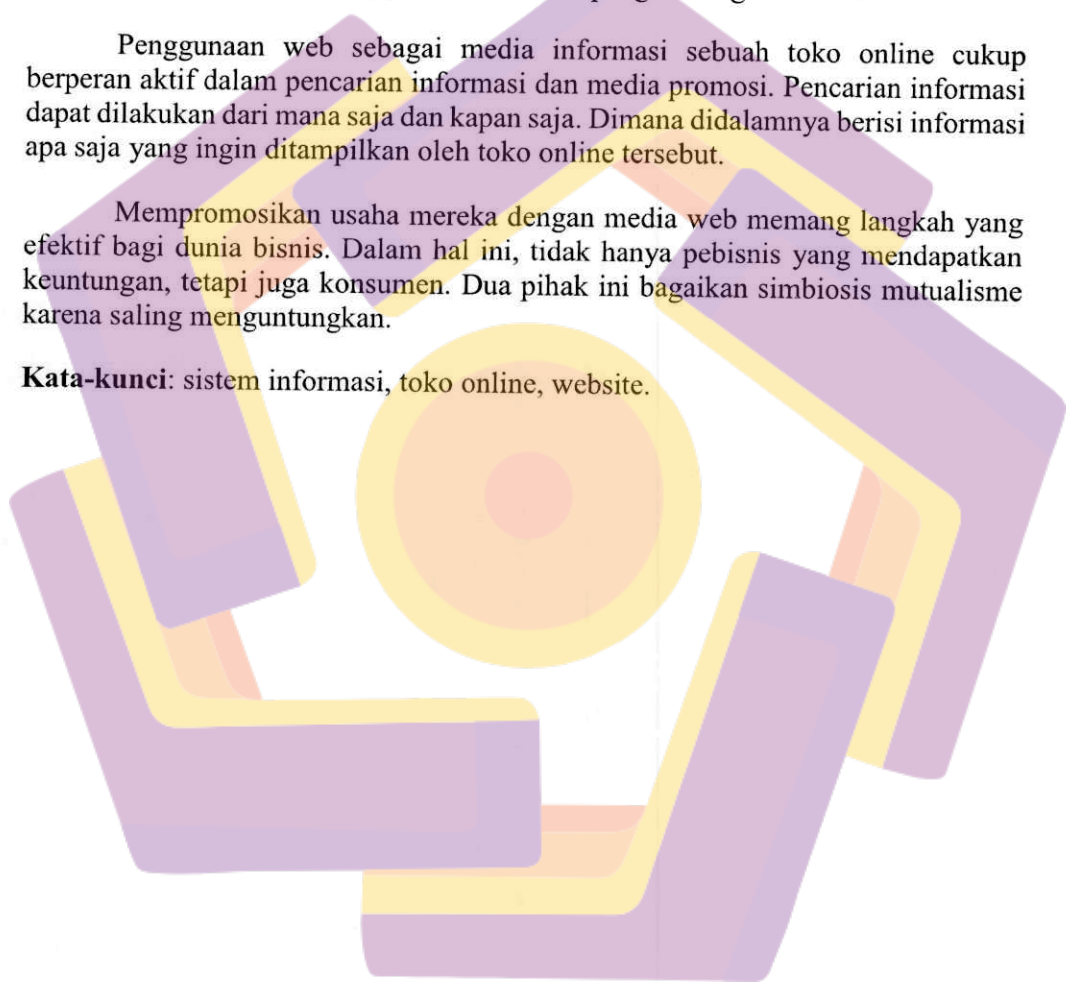
INTISARI

Teknologi berbasis web dan internet saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan yang penting dalam aktivitas kehidupan. Perkembangan yang ramai dibicarakan dan dibahas sekarang ini adalah teknologi yang mengarah pada sistem informasi dan aplikasi berbasis web. Dengan adanya penerapan teknologi berbasis web, komunikasi antara pengguna, admin dan pengembang lebih luas.

Penggunaan web sebagai media informasi sebuah toko online cukup berperan aktif dalam pencarian informasi dan media promosi. Pencarian informasi dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Dimana didalamnya berisi informasi apa saja yang ingin ditampilkan oleh toko online tersebut.

Mempromosikan usaha mereka dengan media web memang langkah yang efektif bagi dunia bisnis. Dalam hal ini, tidak hanya pebisnis yang mendapatkan keuntungan, tetapi juga konsumen. Dua pihak ini bagaikan simbiosis mutualisme karena saling menguntungkan.

Kata-kunci: sistem informasi, toko online, website.



ABSTRACT

Web and internet-based technology today has become one of the important needs in life. Crowd developments are discussed and discussed today are technologies that lead to information systems and web-based applications. With the application of web-based technology, communication between users, admin and developers is wider.

The use of the web as an information medium for an online store is quite an active role in information seeking and media promotion. Information retrieval can be done anywhere and anytime. Where in it contains any information that wants to be displayed by the online store.

Promoting their business with web media is indeed an effective step for the business world. In this case, not only business people who benefit, but also consumers. These two parties are like symbiosis of mutualism because they are mutually beneficial.

Keywords: *information systems, online stores, websites.*

