

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN KAOS BOLA BERBASIS WEB
PADA TOKO KEDAI JERSEY YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Nikolaus Nino
14.21.0790

**URUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN KAOS BOLA BERBASIS WEB
PADA TOKO KEDAI JERSEY YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat Sarjana
S1 jurusan Teknik Informatika



disusun oleh
Nikolaus Nino
14.21.0790

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN KAOS BOLA BERBASIS WEB PADA TOKO KEDAI JERSEY YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nikolaus Nino (14.21.0790)

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2015

Dosen Pembimbing

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK.190302106

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN KAOS BOLA BERBASIS WEB
PADA TOKO KEDAI JERSEY YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nikolaus Nino (14.21.0790)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Dina Maulina, M.Kom
NIK.190302250

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK.190302106



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya kami 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.

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

Yogyakarta , September 2015


Nikolaus Nino
14.21.0790



MOTTO

“Tanpa adanya perjuangan, kemajuan takkan terjadi”

(Amaray Federick Douglas)

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”

(Winston Chuchill)



PERSEMBAHAN

Puji Tuhan, saya bersyukur kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yesus yang selalu menuntun dan memberikan kemudahan dalam setiap langkah dihidupku.
2. Keluarga, terutama Bapak, Ibu, saudara-saudari dan pasangan hidup saya, yang setiap hari selalu mendoakan, memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, sehingga dapat mentransfer ilmu yang menjadi bekal saya dalam mengarungi kehidupan setelah lulus S1 dan memperoleh gelar S.Kom.
4. Teman-teman 14-S1 Transfer yang telah memberikan semangat dan doa.
5. Sahabat-sahabat saya Bayu, Erwin, Alex, Yusuf, Beny, Alwani, Neny, Nila, Ivan, Faizal, Satyo, Adit, Ardi, Agus, Jojo, Davit, Tya, Herman, Suhermanto, Agung, Ulfa, Lurri dan teman-teman lainnya yang telah menemani dan mendukung dalam pembuatan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan, segala puji syukur bagi Tuhan Yesus atas segala rahmat, berkat dan Bimbingan-Nya sehingga penulisan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pemesanan Kaos Bola Berbasis web Pada Toko Kedai Jersey Yogyakarta.

Laporan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, serta sarana untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah di peroleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, dengan rendah hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Kusrini, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan, semangat, dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesain Skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat saya Bayu, Erwin, Yusuf, Beny, Alex, Alwani, Neny, Nila, Ivan, Faizal, Satyo, Adit, Ardi, Agus, Jojo, Davit, Tya, Herman, Suhermanto, Agung, Ulfa, Lurri dan teman-teman lainya yang telah menemani dan mendukung dalam pembuatan Skripsi ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengaharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, September 2015


Nikolaus Nino
14.21.0790

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB PENDAHULUAN	xviii
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Aplikasi.....	9
2.2.1 Pengertian Aplikasi	9
2.3 Pengertian Pemesanan	10

2.4	Definisi Website/Web	10
2.4.1	Konsep Dasar Website	11
2.4.2	Jenis Website	12
2.4.2.1	Jenis Website Berdasarkan Sifat	12
2.4.2.2	Jenis Web Dari Segi Bahasa Pemrograman	13
2.4.3	Domain	13
2.4.4	Internet	14
2.4.5	TCP/IP	14
2.5	Konsep Pemodelan Dan Pemrograman	16
2.5.1	Flowchart	16
2.5.2	DFD (Data Flow Diagram)	18
2.5.3	Diagram Konteks	19
2.5.4	HTML (Hypertext Markup Language)	20
2.5.5	PHP (PHP Hypertext Preprocessor)	21
2.6	Konsep Basis Data	21
2.6.1	Definisi Basis Data	21
2.6.2	Tujuan Basis Data	22
2.6.3	Komponen Basis Data	23
2.6.4	MySQL	24
2.6.4.1	Kelebihan MySQL	24
2.6.4.2	DDL (Data Definition Language)	25
2.6.4.3	DML (Data Manipulation Language)	25
2.7	Perangkat Lunak yang digunakan	26
2.7.1	Sublime Text 2	26
2.7.2	XAMPP	26
2.7.3	Framework CodeIgniter	27
2.7.4	Adobe Photoshop CS5	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Sejarah Perusahaan	29
3.1.2	Profil Perusahaan	29

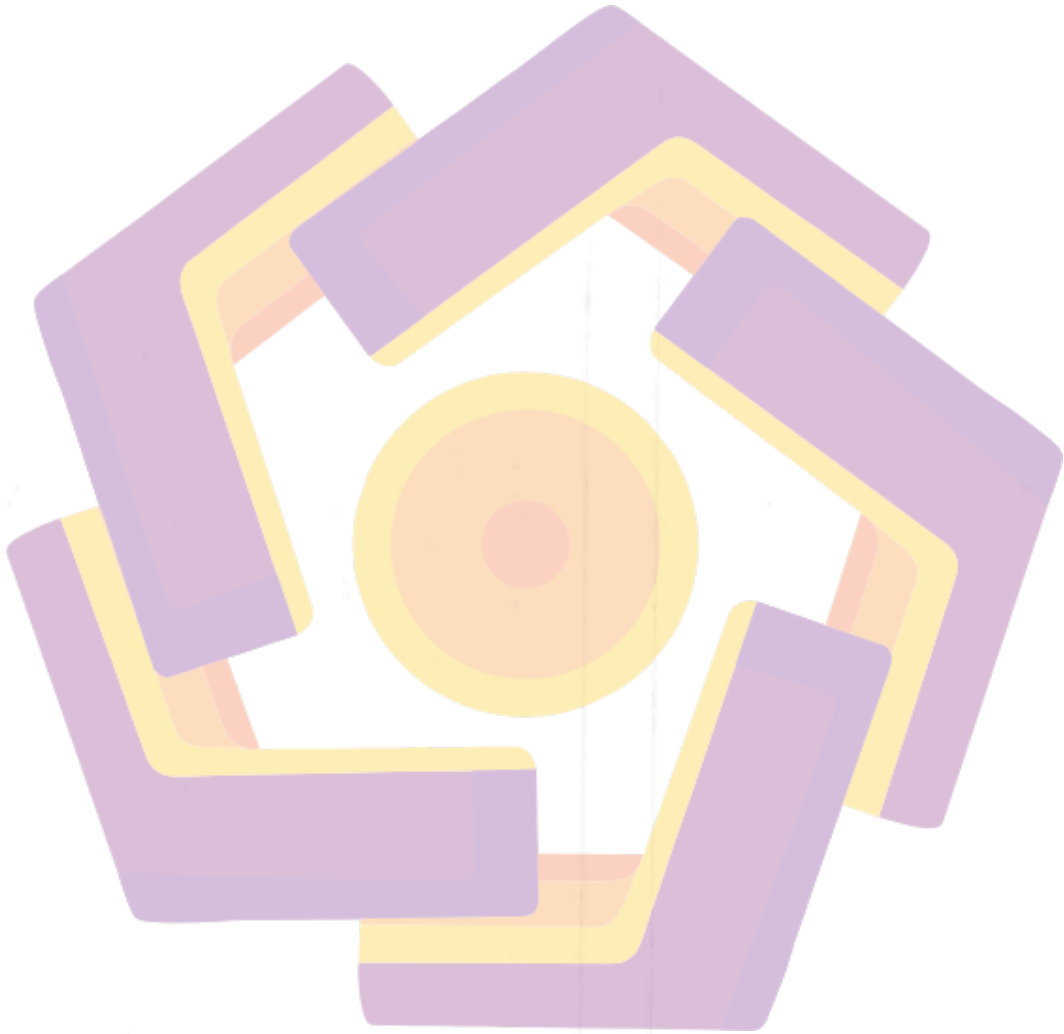
3.1.3	Visi dan Misi	30
3.1.3.1	Visi	30
3.1.3.2	Misi.....	30
3.2	Analisis system	31
3.2.1	Identifikasi Masalah	31
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	32
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	39
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.2.4	Analisis Kelayakan.....	41
3.2.4.1	Analisis Kelayakan Hukum.....	42
3.2.4.2	Analisis kelayakan Operasional	43
3.2.4.3	Analisis Kelayakan Ekonomi	43
3.2.4.4	Analisis Kelayakan Teknologi	43
3.3	Perancangan Sistem	44
3.3.1	Flowchart Sistem	44
3.3.2	Diagram konteks.....	46
3.3.3	Data Flow Digram	47
3.3.4	Entity Relationship Diagram (ERD)	49
3.4	Relasi Antar Tabel	51
3.5	Rancangan Struktur Tabel	52
3.6	Perancangan Interface.....	57
3.6.1	Interface Untuk Admin Dan User	57
3.6.1.1	Desain Menu Login.....	57
3.6.1.2	Desain Menu Utama Admin.....	58
3.6.1.3	Desain Menu Tambah Admin	59
3.6.1.4	Desain Menu Tambah Barang.....	60
3.6.1.5	Desain Menu Tambah Kategori	61
3.6.1.6	Desain Menu Home.....	62
3.6.1.7	Desain Menu Tentang Kami	63
3.6.1.8	Desain Menu Cara Pesan.....	64

3.6.1.9 Desain Menu kontak	65
3.6.1.10 Desain Menu Transaksi.....	66
3.6.1.11 Desain Menu login member	67
3.6.1.12 Desain Menu daftar member.....	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1 Tahapan Implementasi	69
4.2 Kegiatan Implementasi.....	69
4.2.1 Pembuatan Database dan Tabel	69
4.2.1.1 Pembuatan Database	69
4.2.1.2 Pembuatan Tabel.....	70
4.2.2 Pembuatan Coding Program (Source Code).....	74
4.2.3 Pengujian Sistem.....	76
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Sistem	45
Gambar 3.2 Diagram Konteks	46
Gambar 3.3 DFD Level 1	48
Gambar 3.4 Entity Relation	50
Gambar 3.5 Relasi antar tabel.....	51
Gambar 3.6 Menu Login	57
Gambar 3.7 Menu Admin.....	58
Gambar 3.8 Menu Tambah Admin.....	59
Gambar 3.9 Menu tambah barang	60
Gambar 3.10 Menu Tambah Kategori.....	61
Gambar 3.11 Menu Home	62
Gambar 3.12 Menu Tentang Kami	63
Gambar 3.13 Menu Cara Pesan	64
Gambar 3.14 Desain Menu Kontak	65
Gambar 3.15 Menu Transaksi	66
Gambar 3.16 Menu login Member	67
Gambar 3.17 Desain Menu daftar member	68
Gambar 4.1 Pembuatan Database.....	70
Gambar 4.2 Tabel Admin	71
Gambar 4.3 Tabel Barang.....	71
Gambar 4.4 Tabel Kategori	72
Gambar 4.5 Tabel Member.....	72
Gambar 4.6 Tabel ongkir.....	73
Gambar 4.7 Form Login Admin.....	76
Gambar 4.8 Menu Utama Admin	77
Gambar 4.9 Form Tambah Admin	77
Gambar 4.10 Form Tampil Admin.....	78
Gambar 4.11 Form Tambah Barang.....	79
Gambar 4.12 Form Tampil Barang.....	80
Gambar 4.13 Form Tambah Kategori.....	81

Gambar 4.14 Form Tampil Kategori	82
Gambar 4.15 Halaman Home	82
Gambar 4.16 Keranjang Belanja	83
Gambar 4.17 Keranjang Belanja	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Flowchart.....	16
Tabel 2.2 Simbol-simbol Flowchart Lanjutan.....	17
Tabel 2.3 Simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD).....	18
Tabel 2.4 Simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD) Lanjutan.....	19
Tabel 2.5 Simbol-simbol Diagram Konteks.....	20
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	33
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	34
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	35
Tabel 3.4 Analisis Keamanan.....	36
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	37
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	38
Tabel 3.7 Tabel admin.....	52
Tabel 3.8 Tabel Ongkir.....	53
Tabel 3.8 Tabel Barang.....	54
Tabel 3.9 Tabel Transaksi.....	55
Tabel 3.10 Tabel Kategori.....	55
Tabel 3.12 Tabel Member.....	56

INTISARI

Di era sekarang ini, manusia tidak akan lepas oleh sarana komunikasi yaitu gadget, gadget sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya sarana komunikasi yang semakin canggih belakangan ini menjadi sebuah fenomena baru dalam masyarakat yang menarik untuk dibahas. Adapun sarana komunikasi yang digunakan hanya untuk mencari informasi yang cepat dan efisien.

Maka dari itu aplikasi pemesanan berbasis web sangat dibutuhkan dalam proses transaksi pada saat ini, selain dapat memberikan keuntungan bagi konsumen, juga dapat memberikan keuntungan pada penjual, dengan aplikasi pemesanan berbasis web, maka proses mendapatkan informasi dan transaksi yang dilakukan akan semakin mudah.

Aplikasi ini digunakan sebagai sarana jual beli kaos bola yang dilakukan secara online. Dengan adanya aplikasi pemesanan berbasis web ini, diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi kaos bola yang diinginkan secara cepat, serta mendapatkan proses transaksi yang lebih mudah.

Kata Kunci :Informasi, Aplikasi, Pemesanan, Web

ABSTRACT

In this era, people will not be separated by means of communication that is a gadget, the gadget is now experiencing very rapid development. The number of increasingly sophisticated means of communication has recently become a new phenomenon in the public interest to be discussed. The means of communication are used simply to find information quickly and efficiently.

Thus the web-based ordering application is needed in the transaction process at this time, in addition to providing benefits to consumers, it can also provide benefits to the seller, with web-based ordering application, then the process of getting information and transactions performed will be easier.

This application is used as a means of buying and selling football shirts are made online. With the web-based ordering application is expected to simplify the customer in getting the ball shirt desired information quickly, and get the transaction process easier.

Keyword: Information, Application, Ordering, Web

