

**PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE
DI ANTONI CRAFT JOGJA**

SKRIPSI



disusun oleh

Antonius Dian Hemndra Hermawan

19.21.1424

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE
DI ANTONI CRAFT JOGJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Antonius Dian Hemndra Hermawan

19.21.1424

antonius.h@students.amikom.ac.id

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE DI ANTONI CRAFT JOGJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Antonius Dian Hendra Hermawan

19.21.1424

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2020

Dosen Pembimbing,

Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE
DI ANTONI CRAFT JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Antonius Dian Hendra Hermawan

19.21.1424

telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Jaeni. S.Kom, M.Eng
NIK. 190302068

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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, 20 April 2020

Antonius Dian Hendra Hermawan
NIM : 19.21.1424

MOTTO

“Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu.”

Matius 7:7

“Mimpi tidak pernah menyakiti siapa pun jika dia terus bekerja tepat di belakang mimpinya untuk mewujudkannya semaksimal mungkin.”

F. W. Woolworth

“Tetapkan tujuan, tantang diri Anda dan capai tujuan tersebut. Hiduplah dengan sehat... dan hitunglah setiap waktu yang Anda miliki. Bangkitlah mengatasi rintangan dan fokus pada yang positif.”

Robbert H. Goddard

PERSEMBAHAN

Dengan kesadaran hati, ku persembahkan skripsi ini untuk :

- Bapak dan ibuk tercinta yang selama ini berjuang dan berkorban demi masa depan anaknya. Terima kasih selama ini telah membimbingku dari kecil hingga aku besar. Selalu memberikan aku nasihat, dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
- Kakakku Ignatius Damar Ardiyanto beserta istrinya Siti Fatarul Anisah, sepupuku : Kiki, Pandu, Dea, Fany, terimakasih atas ejekan yang membuatku termotivasi untuk menyelesaikan kuliah.
- Yang tersayang, pacar saya Oktaviani Pramitha Arsyah Putri P, terimakasih atas semua doa, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
- Sahabatku : Zeld, Jatmiko, Rian, Egiq, Uut, Eka, Aris, Lutfi, Reza, terimakasih untuk jalinan persahabatan kita.
- Teman-teman kontrakan : Titis, Vyan, Ichan, Bang Beng, Kang Wahyudi terimakasih suportnya.
- Segenap keluarga besar band saya Cerita Lalu Projek, terimakasih selalu mengingatkan untuk tetap lanjut kuliah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pembuatan Website E-Commerce Di Antoni Craft Jogja”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M. Selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku ketua jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Heri Sismoro M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Segenap staf dan dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah sharing dan memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Bapak Andreas Suyanto, selaku penanggung jawab tempat usaha Antoni Cratf Jogja
6. Kedua orang tua dan saudara-saudara saya yang selalu memberi doa, dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.

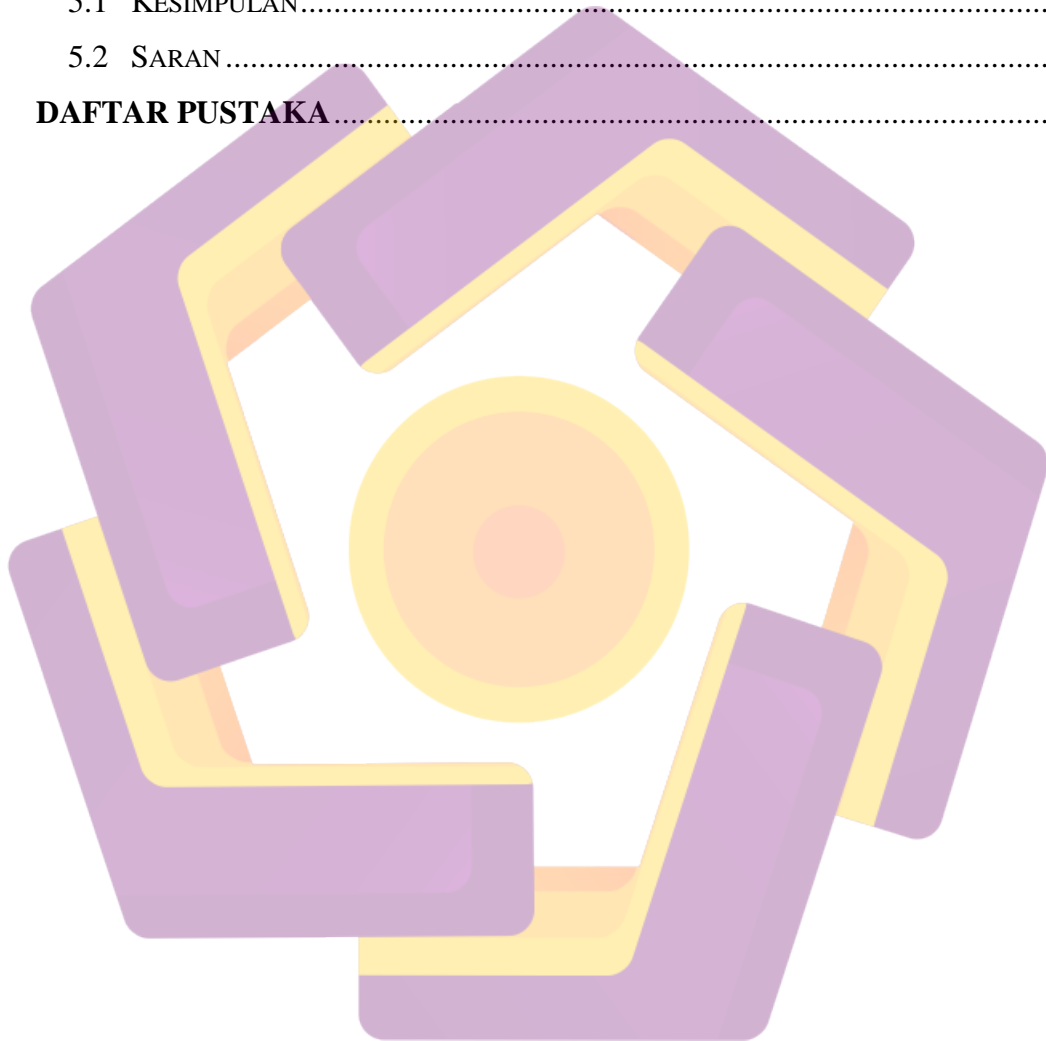
DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Wawancara	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6.3 Metode Testing	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1	TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1.1	Pengertian Sistem	12
2.1.2	Karakteristik Sistem	12
2.1.3	Pengertian Informasi.....	14
2.1.4	Kualitas Informasi	14
2.1.5	Nilai Informasi	15
2.1.6	Pengertian Sistem Informasi	15
2.2	KONSEP DASAR INTERNET.....	16
2.2.1	Pengertian Internet.....	16
2.2.2	Sejarah Internet.....	16
2.3	KONSEP DASAR APLIKASI WEBSITE.....	16
2.3.1	Pengertian Website	16
2.3.2	Pemrograman Website	16
2.3.2.1	Client Side Scripting	17
2.4	KONSEP PEMODALAN SISTEM	18
2.4.1	Diagram Aliran Data (<i>Data Flow Diagram</i>).....	18
2.5	KONSEP BASIS DATA.....	20
2.5.1	Model Ketergantungan Entitas (<i>Eternity Relationship Diagram</i>).....	20
2.5	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	23
2.6.1	Web Server.....	23
2.6.2	Database Server MySQL	24
2.6.3	Web Browser.....	26
2.6.3	Adobe Dream Weaver	26
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	TINJAUAN PUSTAKA	28
3.1.1	Sejarah Singkat Antoni Craft Jogja	28
3.1.2	Visi dan Misi Antoni Craft Jogja	28
3.2	ANALISIS MASALAH.....	28
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	29
3.2.1.1	Analisis Kinerja (<i>Peformance</i>).....	29
3.2.1.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	29

3.2.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	30
3.2.1.4 Analisis Kendali (<i>Control</i>).....	30
3.2.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efeciency</i>).....	31
3.2.1.6 Analisis Layanan (<i>Service</i>)	31
3.3 PERANCANGAN SISTEM	35
3.3.1 Perancangan Proses	36
3.3.1.1 Flowchart Sistem.....	36
3.3.1.2 Data Flow Diagram (DFD)	37
3.3.1.2.1 Context Diagram	37
3.3.1.2.2 Data Flow Diagram (DFD).....	37
3.3.1.2.3 ERD.....	39
3.3.1.2.4 Relationship (Diagram Skema).....	40
3.3.1.2.5 Perancangan Struktur Tabel.....	41
3.3.2 Perancangan <i>Interface</i> (Antarmuka).....	46
3.3.2.1 Perancangan Halaman Admin	46
3.3.2.2 Perancangan Halaman Utama	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 PEMBUATAN DATABASE DAN TABEL	53
4.1.1 Pembuatan Tabel	53
4.2 PEMBUATAN INTERFACE (FORM)	57
4.2.1 Form Login Admin.....	58
4.2.2 Form Menu Utama Admin.....	58
4.2.3 Form Data Produk	59
4.2.4 Form Data Pembelian	59
4.2.5 Form Laporan Pembelian.....	60
4.2.6 Form Data Pelanggan	61
4.2.7 Form Utama User	62
4.2.8 Tampilan Halaman Login Pelanggan	62
4.2.9 Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan	62
4.2.10 Tampilan Halaman Keranjang	63
4.2.11 Tampilan Halaman Checkout.....	63

4.2.12 Tampilan Halaman Riwayat Belanja	64
4.2.13 Tampilan Halaman Nota	64
4.2.14 Halaman Pembayaran	65
4.3 UJI COBA SISTEM	65
BAB V PENUTUP	73
5.1 KESIMPULAN.....	73
5.2 SARAN	73
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR TABEL

	Halaman
<u>Tabel 2.1</u> <u>Penelitian Terkait</u>	9
<u>Tabel 3.1</u> <u>Tabel Analisis (PIECES)</u>	32
<u>Tabel 3.2</u> <u>Tabel Admin</u>	41
<u>Tabel 3.3</u> <u>Tabel Pelanggan</u>	42
<u>Tabel 3.4</u> <u>Tabel Pembayaran</u>	43
<u>Tabel 3.5</u> <u>Tabel Pembelian</u>	43
<u>Tabel 3.6</u> <u>Tabel Pembelian Produk</u>	44
<u>Tabel 3.7</u> <u>Tabel Produk</u>	45
<u>Tabel 3.8</u> <u>Tabel Ongkir</u>	46
<u>Tabel 4.1</u> <u>Tabel Uji Coba Desain</u>	67
<u>Tabel 4.2</u> <u>Tabel Uji Coba Fungsional</u>	69
<u>Tabel 4.3</u> <u>Tabel Uji Validasi</u>	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<u>Gambar 2.1</u>	<u>Notasi Kesatuan Luar DFD</u> 19
<u>Gambar 2.2</u>	<u>Data Flow (Arus Data)</u> 19
<u>Gambar 2.3</u>	<u>Notasi Proses di DFD</u> 20
<u>Gambar 2.4</u>	<u>Simbol Dari Simpanan Data di DFD</u> 20
<u>Gambar 2.5</u>	<u>Himpunan Entitas</u> 22
<u>Gambar 2.6</u>	<u>Atribut</u> 22
<u>Gambar 2.7</u>	<u>Himpunan Relasi</u> 22
<u>Gambar 2.8</u>	<u>Relasi</u> 22
<u>Gambar 3.1</u>	<u>Tabel Flowchart Sistem</u> 37
<u>Gambar 3.2</u>	<u>Cintext Diagram</u> 38
<u>Gambar 3.3</u>	<u>Gambar DFD Level 0</u> 39
<u>Gambar 3.4</u>	<u>ERD</u> 40
<u>Gambar 3.5</u>	<u>Relationship (Diagram Skema)</u> 41
<u>Gambar 3.6</u>	<u>Rancangan Halaman Home</u> 47
<u>Gambar 3.7</u>	<u>Rancangan Halaman Data Produk</u> 48
<u>Gambar 3.8</u>	<u>Rancangan Halaman Data Pembelian</u> 48
<u>Gambar 3.9</u>	<u>Rancangan Halaman Laporan Pembelian</u> 48
<u>Gambar 3.10</u>	<u>Rancangan Halaman Data Pelanggan</u> 49
<u>Gambar 3.11</u>	<u>Rancangan Halaman Utama</u> 49
<u>Gambar 3.12</u>	<u>Rancangan Halaman Daftar Pelanggan</u> 50
<u>Gambar 3.13</u>	<u>Rancangan Halaman Login Pelanggan</u> 50
<u>Gambar 3.14</u>	<u>Rancangan Halaman Data Keranjang</u> 51
<u>Gambar 3.15</u>	<u>Rancangan Halaman Riwayat Belanja</u> 51
<u>Gambar 3.16</u>	<u>Rancangan Halaman Nota</u> 52
<u>Gambar 3.17</u>	<u>Rancangan Halaman Komfirmasi Pembayaran</u> 52
<u>Gambar 4.1</u>	<u>Pembuatan Database</u> 53
<u>Gambar 4.2</u>	<u>Tabel Admin</u> 54
<u>Gambar 4.3</u>	<u>Tabel Pelanggan</u> 54

<u>Gambar 4.4</u>	<u>Tabel Produk</u>	55
<u>Gambar 4.5</u>	<u>Tabel Pembelian</u>	56
<u>Gambar 4.6</u>	<u>Tabel Pembelian Produk</u>	56
<u>Gambar 4.7</u>	<u>Tabel Pembayaran</u>	57
<u>Gambar 4.8</u>	<u>Tabel Ongkir</u>	57
<u>Gambar 4.9</u>	<u>Tampilan Form Login Admin</u>	58
<u>Gambar 4.10</u>	<u>Tampilan Form Menu Admin</u>	59
<u>Gambar 4.11</u>	<u>Tampilan Form Data Produk</u>	59
<u>Gambar 4.12</u>	<u>Tampilan Form Data Pembelian</u>	60
<u>Gambar 4.13</u>	<u>Tampilan Form Laporan Pembelian</u>	60
<u>Gambar 4.14</u>	<u>Tampilan Form Data Pelanggan</u>	60
<u>Gambar 4.15</u>	<u>Tampilan Form Utama User</u>	62
<u>Gambar 4.16</u>	<u>Tampilan Halaman Login Pelanggan</u>	62
<u>Gambar 4.17</u>	<u>Tampilan Halaman Registrasi Pelanggan</u>	63
<u>Gambar 4.18</u>	<u>Tampilan Halaman Keranjang</u>	63
<u>Gambar 4.19</u>	<u>Tampilan Halaman Checkout</u>	64
<u>Gambar 4.20</u>	<u>Tampilan Halaman Riwayat Belanja</u>	64
<u>Gambar 4.21</u>	<u>Tampilan Halaman Nota Belanja</u>	65
<u>Gambar 4.22</u>	<u>Tampilan Halaman Pembayaran</u>	65
<u>Gambar 4.23</u>	<u>Tampilan Peringatan Login Pelanggan</u>	67

INTISARI

Bagian utama dari tugas akhir ini adalah membuat website e-commerce di Antonicraft Jogja. Antonicraft Jogja merupakan usaha rumahan yang memproduksi kerajinan. Antonicraft Jogja tidak mempunyai layanan penjualan produk melalui internet atau yang biasa disebut dengan istilah *e-commerce* (Elektronik Commerce). Usaha kerajinan tersebut hanya bisa melayani transaksi yang dilakukan melalui telepon serta dalam metode promosi secara langsung kepada konsumennya dan hanya dilakukan pada wilayah sekitar yang sekiranya dapat di jangkau saja, dan belum menyebar secara sepenuhnya ke kota besar lainnya di Indonesia.

Metode yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis web Antonicraft Jogja di Yogyakarta, serta mengetahui sistem yang sedang berjalan, menggunakan pendekatan terstruktur, yaitu menggunakan beberapa alat bantu seperti Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD). Perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah Photoshop, Adobe Dreamwaver, dan database MySQL sebagai pembangun serta dokumentasi program dan laporan.

Dengan adanya sistem berbasis web ini, yang sudah terkoneksi dengan database, tentunya akan sangat mempermudah pengolahan data barang untuk di jual dan akan sangat membantu sekali dalam hal pemasaran produk, karena setiap informasi yang akan diberikan kepada konsumen bisa lebih cepat, akurat tentunya dengan biaya yang sangat murah.

Kata Kunci: E-Commerce, Photoshop, Dreamwaver, MySQL, Online.

ABSTRACT

The main part of this final project is to create an e-commerce website in Antonicraft Jogja. Antonicraft Jogja is a home-based business that produces handicrafts. Antonicraft Jogja does not have a product sales service over the internet or commonly referred to as e-commerce (Electronic Commerce). The handicraft business can only serve transactions made through the telephone and in the method of promotion directly to the consumers and only done on the surrounding area if only can be reached, and has not spread fully to other big cities in Indonesia.

The method used in the design of Information Systems Web-based sales Antonicraft Jogja in Yogyakarta, and know the system is running, using a structured approach, which uses several tools such as Diagram Context, Data Flow Diagrams (DFD) and Entity Relationship Diagram (ERD). Supporting software used is Photoshop, Adobe Dreamwaver, and MySQL database as builder and documentation of programs and reports.

With the existence of this web-based system, which is already connected with the database, of course will greatly simplify the processing of data items to be sold and will be very helpful at all in terms of product marketing, because any information will be given to consumers can be faster, accurate of course with the cost very cheap.

Keyword: *E-Commerce, Photoshop, Dreamwaver, MySQL, Online.*