

**PEMBUATAN TOKO ONLINE RUMPUT LIAR ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahmat Hidayat

10.11.3749

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN TOKO ONLINE RUMPUT LIAR ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rahmat Hidayat

10.11.3749

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN TOKO ONLINE RUMPUT LIAR ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Hidayat

10.11.3749

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 12 Juni 2016

Dosen Pembimbing


Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN TOKO ONLINE RUMPUT LIAR ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Hidayat

10.11.3749

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Mei 2018

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, 28 Mei 2018

BUNTERAJ
TERAMPIL
04402EF4328170F1
6000
RABAHATI KENALI

Rahima Hidayat

10.11.3749

MOTTO

“Jika kegagalan adalah sukses yang tertunda, berarti bisa kita harapkan kebohongan adalah jujur yang tertunda. Mengapa kalian pesimistis?”

[Sujiwo Tejo]

“Apabila kepercayaan telah hilang lenyap, kehormatan telah musnah, maka matilah orang itu.”

[Whittier]

“Apa gunanya kepandaian kalau tidak memperbesar kepribadian manusia sehingga ia makin sanggup memahami orang lain?”

[Emha Ainun Nadjib]

“Urip iku urup”

[Glempo]

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada :

- ALLAH SWT yang telah melimpahkan banyak kebahagiaan, kemudahan dan kekuatan serta petunjuk dalam mengerjakan Skripsi ini.
- Bapak dan Ibu tersayang yang tak pernah lelah mendoakan aku, memberikan dukungan dan semangat serta motivasi untuk terus maju.
- *Bapak Andi Sunyoto, M.Kom.*, sebagai pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak masukan hingga terselesaikannya Skripsi ini.
- *Saudara Wico Nandianta* selaku pemilik dari toko Rumput Liar Adventure yang telah mengizinkan saya untuk penelitian dan membantu selama penelitian ini berlangsung.
- *Sigit Prasetyo Karisma Utomo* terimakasih banyak bimbingannya, sukses selalu.
- *Aan, Agung, Bening, Duwi, Dwi, Hermawan, Yanuar, Icak, Hanip, Rudi, Gandy, Andy, Febri, Dery, Ersam* terimakasih untuk ilmu, persahabatan, perjalanan yang luar biasa dan mengingatkan untuk menyelesaikan Skripsi.
- Teman-teman SI TI-03 yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, terimakasih banyak untuk pengalamannya. Sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Berjudul “Pembuatan Toko Online Rumput Liar Adventur Sebagai Media Promosi.”

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andy Sunyoto, M. Kom selaku dosen pembimbing.
4. Saudara Wico Nandianta selaku pemilik toko Rumput Liar Adventure.
5. Keluarga dan teman yang telah membantu terselesainya Skripsi ini.

Penulis sadar dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Toko Rumput Liar Adventure.....	4
1.5.2 Bagi Pelanggan.....	4
1.5.3 Bagi peneliti.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1 Pengertian Sistem.....	7
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	8

2.2	Konsep Dasar Informasi.....	9
2.2.1	Pengertian Informasi.....	9
2.2.2	Fungsi Informasi	9
2.2.3	Kualitas Informasi	10
2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11
2.3.1	Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.3.2	Manfaat Sistem Informasi.....	11
2.4	Konsep Dasar Promosi.....	12
2.4.1	Pengertian Promosi.....	12
2.4.2	Tujuan Promosi.....	12
2.5	Analisis dan Perancangan Sistem	13
2.5.1	Sistem Analisis.....	13
2.5.2	Analisis SWOT.....	14
2.5.3	Tahap Analisis.....	17
2.6	Pemodelan Sistem.....	18
2.6.1	Flowchart.....	18
2.6.2	Simbol Flowchart.....	18
2.6.3	Data Flow Diagram.....	20
2.7	Konsep Basis Data.....	23
2.7.1	Pengertian Basis Data.....	23
2.7.2	Data Manajemen Sistem (DBMS).....	23
2.7.3	Entity Relation Diagram (ERD).....	24
2.7.4	Normalisasi.....	25
2.8	Pemrograman Web.....	26
2.8.1	Client Line Scripting.....	26
2.8.2	Server Side Scripting.....	27

2.8.3 HTML (HyperText Markup Language).....	28
2.8.4 PHP	29
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	30
2.9.1 Framework CSS Twitter Bootstrap.....	30
2.9.2 XAMPP.....	32
2.9.3 NetBeans IDE	33
2.9.4 Adobe Photoshop.....	33
2.9.5 Mozilla Firefox.....	33
BAB III	34
3.1 Tinjauan Umum	34
3.1.1 Sejarah Singkat Rumput Liar Adventure.....	34
3.1.1.1 Visi dan Misi Rumput Liar Adventure.....	35
3.1.1.2 Visi Rumput Liar Adventure.....	35
3.1.1.3 Misi Rumput Liar.....	35
3.2 Identifikasi Masalah.....	35
3.2.1 Masalah yang terjadi.....	36
3.2.2 Penyebab Terjadinya Masalah	37
3.3 Analisis Sistem.....	37
3.3.1 Analisis SWOT.....	37
3.3.1.1 Analisis Kekuatan Sistem (<i>Strengths</i>).....	37
3.3.1.2 Analisis Kelemahan Sistem (<i>Weakness</i>)	38
3.3.1.3 Analisis Peluang Sistem (<i>Opportunities</i>).....	38
3.3.1.4 Analisis Ancaman Sistem (<i>Threats</i>).....	39
3.3.1.5 SWOT.....	39
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	41
3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	42
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem	43

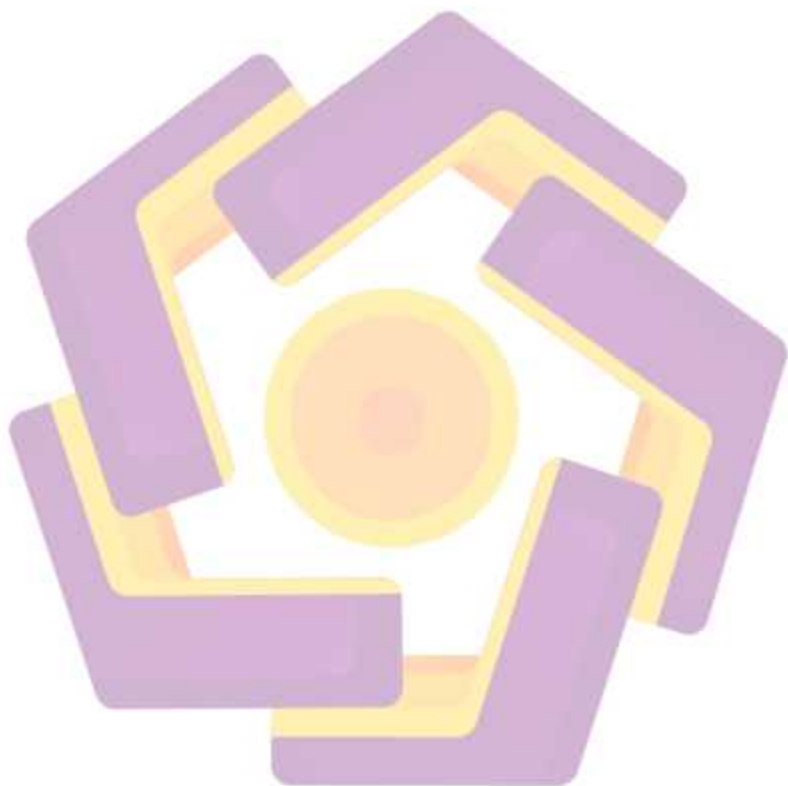
3.3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	43
3.3.3.2	Kelayakan Hukum.....	44
3.3.3.3	Kelayakan Ekonomi.....	44
3.3.3.4	Kelayakan Operasional.....	45
3.3.3.5	Kelayakan Sosial.....	45
3.3.3.6	Analisis Biaya dan Manfaat.....	45
3.4	Perancangan Sistem.....	48
3.4.1	Perancangan Proses.....	48
3.4.2	Perancangan Basis Data.....	58
3.4.3	Perancangan Interface.....	69
BAB IV	73
4.1	Pengertian Implementasi.....	73
4.2	Kegiatan Implementasi.....	73
4.2.1	Impelemtasi Basis Data.....	73
4.2.2	Koneksi Database ke MySql.....	83
4.2.3	Pembuatan Program.....	83
4.2.3.1	Pembuatan Input Kategori Produk.....	84
4.2.3.2	Pembuatan Input Produk.....	85
4.2.3.3	Data List Transaksi.....	87
4.2.3.4	SMS Gateway.....	88
4.3	Testing.....	89
4.3.1	Pengujian Program.....	89
4.3.1.1	Kesalahan Bahasa (<i>language errors</i>).....	89
4.3.1.2	Kesalahan Waktu Proses (<i>run-time errors</i>).....	90
4.3.1.3	Kesalahan Logika (<i>logical errors</i>).....	90
4.3.2	Pengujian Sistem.....	91
4.3.2.1	White Box Testing.....	91
4.3.2.2	Black Box Testing.....	94
4.4	Pembahasan Interface.....	95

4.4.1 Form Login	96
4.4.2 Form Halaman Utama Admin.....	96
4.4.3 Form Halaman Kategori.....	97
4.4.4 Form Halaman Produk.....	98
4.4.5 Form Halaman List Order.....	99
4.4.6 Form Halaman Utama.....	99
4.4.7 Form Halaman Detail Produk	100
4.4.8 Form Halaman Shopping Cart	101
4.4.9 Form Halaman Order.....	101
4.4.10 Form Halaman Kode Transaksi	102
4.4.11 Tampilan SMS Notifikasi Pembelian	102
4.5 Pemeliharaan.....	103
4.5.1 Pemeliharaan sistem.....	103
4.5.2 Pemeliharaan data	104
BAB V	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart	19
Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram.....	22
Tabel 2.3 Simbol ERD.....	24
Tabel 3.1 Matrik	39
Tabel 3.2 Rincian Spesifikasi Hardware	46
Tabel 3.3 Detail Manfaat	47
Tabel 3.4 Bentuk Tidak Normal.....	59
Tabel 3.5 Normalisasi 1NF.....	60
Tabel 3.6 Normalisasi 2NF.....	61
Tabel 3.7 Normalisasi 3NF.....	62
Tabel 3.8 Relasi Tabel	63
Tabel 3.9 Data Admin	64
Tabel 3.10 Data Member	64
Tabel 3.11 Data Member Alamat	64
Tabel 3.12 Data Testi.....	65
Tabel 3.13 Data Produk	65
Tabel 3.14 Data Produk Kategori	66
Tabel 3.15 Data Produk Stok.....	66
Tabel 3.16 Data Produk Stok Log	66
Tabel 3.17 Data Tempoder	67
Tabel 3.18 Data Transaksi	67
Tabel 3.19 Data Transaksi Detail	68
Tabel 3.20 Data Transaksi Konfirmasi.....	69
Tabel 3.21 Data Transaksi Log	69

Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing..... 95

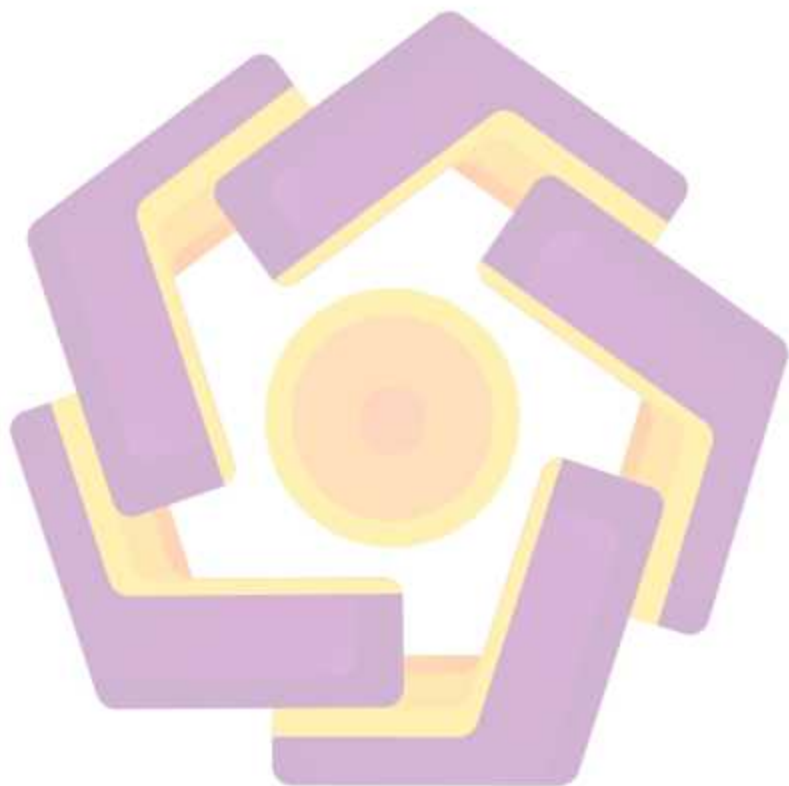


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Kerja Client Side Scripting.....	27
Gambar 2.2 Proses Kerja Server Side Scripting	28
Gambar 3.1 Flowchart	49
Gambar 3.2 Diagram Context	50
Gambar 3.3 Data Flow Diagram (DFD)	51
Gambar 3.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1	52
Gambar 3.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2	52
Gambar 3.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3	53
Gambar 3.7 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4	53
Gambar 3.8 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 5	54
Gambar 3.9 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 6	54
Gambar 3.9 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 7	55
Gambar 3.11 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 8	55
Gambar 3.12 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 9	56
Gambar 3.13 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 10	56
Gambar 3.14 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 11	57
Gambar 3.15 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 12	57
Gambar 3.16 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 13	58
Gambar 3.17 Halaman Utama.....	70
Gambar 3.18 Halaman Member.....	70
Gambar 3.19 Halaman Kategori Produk.....	71
Gambar 3.20 Halaman Detail Produk.....	71
Gambar 3.21 Halaman Transaksi.....	72
Gambar 3.21 Halaman Login.....	72
Gambar 4.1 Admin.....	74
Gambar 4.2 Tabel Member	74
Gambar 4.3 Member Alamat	75
Gambar 4.4 Member Testi	76
Gambar 4.5 Produk	76

Gambar 4.6 Produk Kategori	77
Gambar 4.7 Produk Stok	77
Gambar 4.8 Produk Stok log	78
Gambar 4.9 Temporari Oder	79
Gambar 4.10 Transaksi	80
Gambar 4.11 Transaksi Detail	81
Gambar 4.12 Transaksi Konfirmasi	82
Gambar 4.13 Transaksi Status Log	82
Gambar 4.14 Tampilan Kategori Produk	85
Gambar 4.15 Tampilan Tambah Produk	87
Gambar 4.16 Konfirmasi SMS	88
Gambar 4.17 Kesalahan penulisan program	89
Gambar 4.18 Pesan error kesalahan bahasa	89
Gambar 4.19 Pesan error kesalahan waktu proses	90
Gambar 4.20 Kesalahan Logika	91
Gambar 4.20 Form Kategori Produk	92
Gambar 4.21 Form Insert Produk Kategori	93
Gambar 4.22 Kesalahan kode program pada produk kategori action	93
Gambar 4.23 List Field yang ada di Tabel produk kt	93
Gambar 4.24 Fitur tambah kategori produk setelah dibenarkan	94
Gambar 4.25 Tampilan Form Login Admin	96
Gambar 4.26 Tampilan Form Login Member	96
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Utama Admin	97
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Kategori	97
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Tambah Kategori	98
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Produk	98
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Tambah Produk	99
Gambar 4.32 Tampilan Halaman List Order	99
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Utama	100
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Detail Produk	101
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Shopping Cart	101

Gambar 4.36 Tampilan Halaman Order.....	102
Gambar 4.37 Tampilan Kode Transaksi	102
Gambar 4.38 SMS Notifikasi.....	103



INTISARI

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi dan informasi. Website merupakan suatu media informasi yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menyajikan informasi dan mendapatkan informasi dengan cepat, salah satunya penggunaan sebuah website untuk belanja online. Sistem informasi di Toko Rumput Liar Adventur masih dilakukan dengan manual. Sehingga penyampaian informasi kepada halayak kurang efektif untuk mengetahui produk-produk di Rumput Liar Adventure. Sifat website yang bisa diakses kapan pun dan dimana pun menjadikan belanja online dapat mempermudah kegiatan promosi dan jual beli.

Dengan adanya website belanja online dapat melaksanakan transaksi lewat website. Website belanja online ini bertujuan untuk membantu dalam proses transaksi pembelian produk yang ditawarkan oleh toko Rumput Liar Adventure dan pelanggan dapat membelinya dengan menu yang tersedia.

Pembuatan website ini bertujuan pemanfaatan website sebagai sarana promosi dan penjualan untuk meningkatkan keuntungan bagi toko Rumput Liar Adventure. Pembuatan website ini menggunakan aplikasi Apache sebagai web server di localhost, Eclipse Juno untuk code editor, MySQL untuk database, Adobe Photoshop untuk graphic design editor, PHP sebagai bahasa pemrograman web, Bootstrap sebagai *framework* CSS.

Kata Kunci : *Website, Online, Shopping, Framework, Bootstrap*

ABSTRACT

Along with the changing world of technology and information. The website is an information media offers a range of ease in presenting the information and get information quickly, one being the use of a website for online shopping. Informosi system in Weeds Adventur still done by manual. So the delivery of information to halayak less efektif to know the products in Weeds Adventure. The nature of the website which can be accessed anytime and anywhere make the oline shopping can make buying and selling and promotional activities.

With the online shopping website transaksi can carry out via the website. Online shopping website aims to grow in the process of transaction purchase of products offered by the store that Weeds Adventure and business clients can buy it with a menu that is available.

The creation of this website aimed at the utilization of the website as a sales promotion and sarana to increase profits for stores Weeds Adventure. The creation of this website uses Apache as web server application on localhost, Juno Eclipse to code editor, MySQL for databases, Adobe Photoshop for graphic design editor, PHP as a web programming language, the Bootstrap as a CSS framework.

Keyword : *Website, Online, Shopping, Framework, Bootstrap*