

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE BIANG BOLA
BERBASIS WEB**

SKRIPSI



disusun oleh

Widodo

12.11.6332

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FALKUTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE BIANG BOLA
BERBASIS WEB**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Widodo

12.11.6332

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FALKUTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE BIANG BOLA
BERBASIS WEB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

WIDODO

12.11.6332

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Juni 2017

Dosen Pembimbing,



Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK. 190302181

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE BIANG BOLA
BERBASIS WEB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

WIDODO

12.11.6332

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Juni 2017

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

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

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Juni 2017

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 pernah diajukan oleh oranglain 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 08 Juni 2017



Widodo

NIM. 12.11.6332

MOTTO

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tetapi buahnya manis”

(Aristoteles)

“Orang yang paling tidak bahagia ialah mereka yang paling takut pada perubahan”

(Mignon McLaughlin)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang memberikanku, kesehatan, kelancaran, kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

1. Ibu dan kakak-kakak saya yang sangat aku cintai yang selalu memberikan doa, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak mungkin ternilai harganya.
2. Toko Biang Bola yang telah bersedia mendukung dan memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini dari awal hingga selesai.
3. Dosen pembimbing Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan mengenai skripsi ini.
4. Untuk penghuni Kumolajati Residence terimakasih atas 'semangat' dan 'dukungan' yang kalian berikan baik dalam proses pengerjaan skripsi ini.
5. Untuk sahabatku Dani Angga Saputra, dan Fiqie Cahyo Nugoho, yang telah menemani suka duka dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas doa, bantuan, semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.dengan selesainya skripsi ini, maka tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

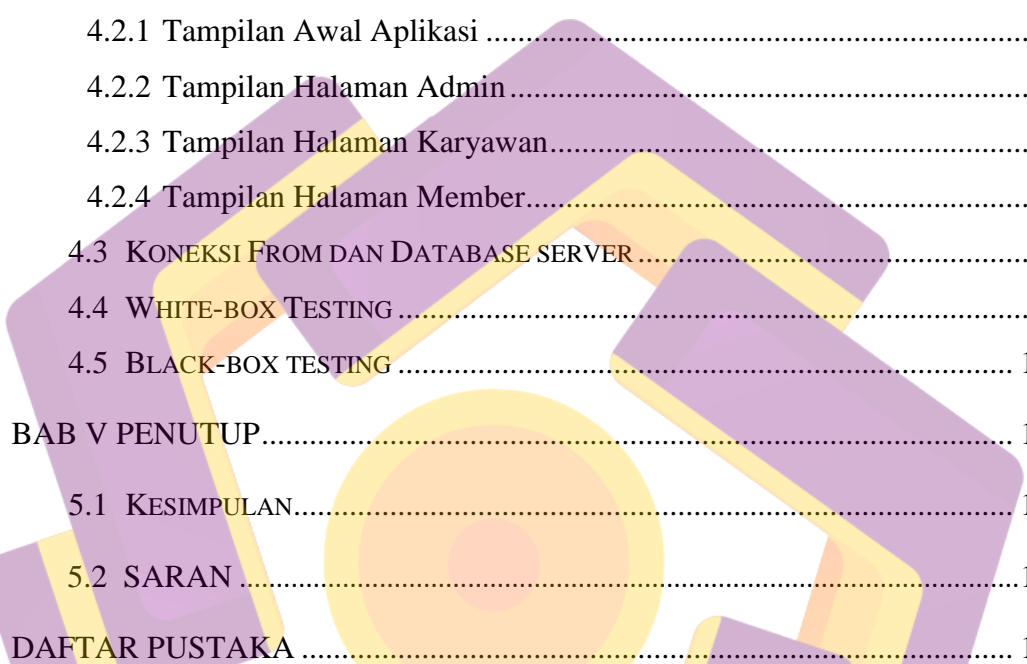
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Strata I Teknik Informatika Universitas AMIKOM yogyakarta.
3. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Kedua orang tua saya dan kakak serta sahabat teman-teman dan yang selalu memberikan doa, bantuan dan semangat.
7. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih atas doa, bantuan, semangat dan dukunganya

DAFTAR ISI

COVER	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
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 PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara	4
1.6.1.3 Studi Pustaka	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.2.1 Analisis SWOT.....	4

1.6.3 Metode Perancangan	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 KONSEP DASAR SISTEM	8
2.2.1 Pengertian Sistem	8
2.2.2 Karakteristik Sistem	10
2.3 KONSEP DASAR INFORMASI	12
2.3.1 Pengertian Informasi	12
2.3.2 Kualitas Informasi	12
2.3.3 Nilai Informasi	13
2.4 KONSEP DASAR PENJUALAN	13
2.5 KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI	14
2.5.1 Pengertian Sistem Informasi	14
2.5.2 Sistem Informasi Penjualan	14
2.6 KONSEP DASAR INTERNET	15
2.6.1 Pengertian Internet	15
2.6.2 Sejarah Internet	15
2.7 KONSEP DASAR WEBSITE	16
2.7.1 Pengertian Website	16
2.7.2 Sejarah Website	17
2.8 KONSEP PEMODELAN SISTEM	17
2.8.1 SDLC	17
2.9 ANALISIS SISTEM	18
2.9.1 Definisi Analisis Sistem dan Perancangan Sistem	18
2.9.2 ANALISIS SWOT	18
2.9.3 Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.10 KONSEP PEMODELAN SISTEM	21
2.10.1 Flowchart	21
2.10.2 DFD (Data Flow Diagram)	25

2.11 KONSEP BASIS DATA	28
2.11.1 Definisi Basis Data.....	28
2.12 KONSEP NORMALISASI.....	29
2.12.1 Definisi Normalisasi.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 TINJAUAN UMUM.....	30
3.1.1 Tentang Toko Biang Bola	30
3.1.2 Sejarah Toko Biang Bola	30
3.1.3 Tujuan Toko Biang Bola.....	30
3.1.4 Sistem Penjualan Toko Biang Bola.....	31
3.1.5 Struktur Organisasi.....	31
3.2 ANALISIS SWOT	31
3.3 SOLUSI-SOLUSI YANG DITERAPKAN.....	33
3.4 SOLUSI YANG DIPILIH.....	33
3.5 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	33
3.5.1 Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.6 ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	38
3.6.1 Kelayakan Teknologi	38
3.6.2 Kelayakan Operasional	38
3.6.3 Kelayakan Hukum.....	38
3.7 PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.7.1 Rancangan Flowchart.....	39
3.7.2 Rancangan Data Flow Diagram	40
3.7.2.1 Entity Relational Diagram.....	42
3.7.2.2 Hubungan Antar Tabel	43
3.8 PERANCANGAN INTERFACE.....	49
3.8.1 Admin.....	49
3.8.2 Karyawan	56
3.7.1 Member	57



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1 RANCANGAN DATABASE DAN TABEL	63
4.1.1 Perancangan Database	63
4.1.2 Hasil Implementasi Tabel Database	65
4.2 INTERFACE	73
4.2.1 Tampilan Awal Aplikasi	73
4.2.2 Tampilan Halaman Admin	73
4.2.3 Tampilan Halaman Karyawan	85
4.2.4 Tampilan Halaman Member	89
4.3 KONEKSI FROM DAN DATABASE SERVER	98
4.4 WHITE-BOX TESTING	99
4.5 BLACK-BOX TESTING	100
BAB V PENUTUP	102
5.1 KESIMPULAN	102
5.2 SARAN	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

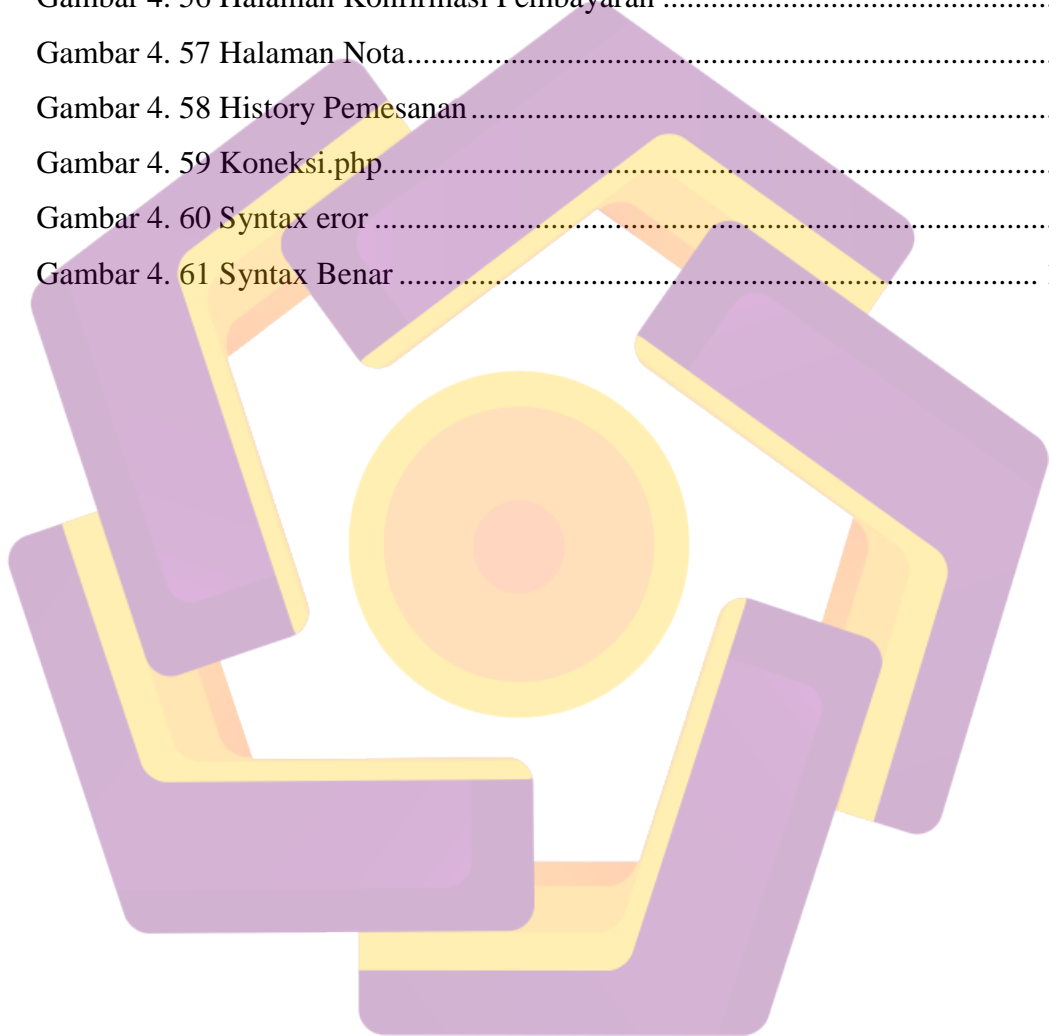
Tabel 2. 1 Simbol Flowchart Sistem	22
Tabel 2. 2 Simbol Flowchart Program	24
Tabel 2. 3 Simbol DFD	26
Tabel 3. 1 Diagram Matrik SWOT	32
Tabel 3. 2 Rincian Minimal Kebutuhan Perangkat Keras Server	36
Tabel 3. 3 Rincian Minimal Kebutuhan Perangkat Keras Admin	36
Tabel 3. 4 Rincian Minimal Kebutuhan Perangkat Keras Admin	37
Tabel 3. 5 Rincian Minimal Kebutuhan Perangkat Lunak Server	37
Tabel 3. 6 Rincian Minimal Kebutuhan Perangkat Lunak Admin.....	37
Tabel 3. 7 Rincian Minimal Kebutuhan Perangkat Lunak Client.....	38
Tabel 3. 8 Struktur Tabel Admin	43
Tabel 3. 9 Struktur Tabel Member	44
Tabel 3. 10 Struktur Tabel Produk.....	44
Tabel 3. 11 Struktur Tabel Kategori Produk.....	45
Tabel 3. 12 Struktur Tabel Penjualan.....	45
Tabel 3. 13 Struktur Tabel Detail Penjualan.....	46
Tabel 3. 14 Struktur Tabel Ongkir	46
Tabel 3. 15 Struktur Tabel Merk.....	47
Tabel 3. 16 Struktur Tabel Hadiah.....	47
Tabel 3. 17 Struktur Tabel Bank.....	42
Tabel 3. 18 Struktur Tabel Konfirmasi	48
Tabel 3. 19 Struktur Tabel pemenag	48
Tabel 3. 20 Struktur Tabel quis.....	48
Tabel 3. 21 Struktur Tabel Komentar	49
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian <i>Black Blox</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi	21
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Toko Biang Bola	31
Gambar 3. 2 Flowchart.....	40
Gambar 3. 3 Diagram konteks	41
Gambar 3. 4 Data Flow Diagram (DFD)	42
Gambar 3. 5 Entity Regional Diagram.....	43
Gambar 3. 6 Hubungan antar tabel	44
Gambar 3. 7 Login Admin	50
Gambar 3. 8 Halaman Admin	51
Gambar 3. 9 Halaman manajemen produk.....	51
Gambar 4. 1 phpmyadmin.....	64
Gambar 4. 2 Pembuatan Database	65
Gambar 4. 3 Pembuatan Tabel Baru	65
Gambar 4. 4 Isi Kolom dan Atribut	66
Gambar 4. 5 Tabel Admin.....	66
Gambar 4. 6 Tabel Bank	67
Gambar 4. 7 Tabel Detail Pemesanan	67
Gambar 4. 8 Tabel Hadiah	68
Gambar 4. 9 Tabel Karyawan	68
Gambar 4. 10 Tabel Kategori.....	69
Gambar 4. 11 Tabel Komentar.....	69
Gambar 4. 12 Tabel Konfirmasi.....	70
Gambar 4. 13 Tabel Merk	71
Gambar 4. 14 Tabel Ongkir	71
Gambar 4. 15 Tabel Pemenang	72
Gambar 4. 16 Tabel Penjualan	72
Gambar 4. 17 Tabel Produk	73
Gambar 4. 18 Tabel Kuis	73
Gambar 4. 19 Tampilan Awal Aplikasi	74

Gambar 4. 20 LoginAdmin	75
Gambar 4. 21 Halaman Utama Admin.....	75
Gambar 4. 22 Halaman Olah Produk	76
Gambar 4. 23 From Data Produk	77
Gambar 4. 24 From Tambah Produk.....	77
Gambar 4. 25 From Edit Produk	78
Gambar 4. 26 From Delete Produk	79
Gambar 4. 27 From Quis.....	80
Gambar 4. 28 From Tambah Quis.....	80
Gambar 4. 29 From Edit Quis	81
Gambar 4. 30 From Delete Quis	82
Gambar 4. 31 From Hadiah.....	82
Gambar 4. 32 From Tambah Hadiah.....	83
Gambar 4. 33 From Edit Hadiah	84
Gambar 4. 34 From Hapus Hadiah	84
Gambar 4. 35 From Transaksi Penjualan.....	85
Gambar 4. 36 From Laporan Penjualan Per Bulan	85
Gambar 4. 37 From Penjualan	86
Gambar 4. 38 From Login Karyawan	87
Gambar 4. 39 Verifikasi Login Karyawan.....	87
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Utama Karyawan.....	88
Gambar 4. 41 From Transaksi Penjualan.....	89
Gambar 4. 42 From Konfirmasi Transaksi Penjualan.....	89
Gambar 4. 43 From Batal.....	89
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Member.....	90
Gambar 4. 45 From Login Member	91
Gambar 4. 46 Verifikasi Login Member.....	91
Gambar 4. 47 Halaman Utama Member	92
Gambar 4. 48 Halaman Produk.....	93
Gambar 4. 49 Halaman Detail Produk	93
Gambar 4. 50 Halaman Berita Quis	94

Gambar 4. 51 Halaman Komentar Quis	94
Gambar 4. 52 Halaman Berita Pemenang	95
Gambar 4. 53 Halaman Berita Hadiah	95
Gambar 4. 54 Halaman Checkout	96
Gambar 4. 55 Halaman Tampilan Detail Transaksi	96
Gambar 4. 56 Halaman Konfirmasi Pembayaran	97
Gambar 4. 57 Halaman Nota	98
Gambar 4. 58 History Pemesanan	98
Gambar 4. 59 Koneksi.php	99
Gambar 4. 60 Syntax eror	99
Gambar 4. 61 Syntax Benar	100



INTISARI

BIANG BOLA merupakan toko yang menyediakan barang berupa perlengkapan olahraga di bidang sepakbola. BIANg BOLA masih memiliki sedikit pelanggan baik di dalam maupun di luar kota Klaten, BIANg BOLA masih menerapkan prosedur belanja manual atau pelanggan langsung datang ke toko tersebut. Untuk meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar lebih luas maka BIANg BOLA ingin menjual produknya secara online. Selama ini BIANg BOLA mempunyai rencana membuat toko online sendiri.

Pada skripsi ini saya mencoba untuk menganalisis dan merancang pembuatan Toko online berbasis web. Metode yang di gunakan dalam skripsi ini adalah metode RUP dengan menggunakan bahasa pemograman MySQL dan PHP (Hypertext Preprocessor). Hasil penelitian yang di buat ini dapat menjadi media promosi, membantu meningkatkan penjualan dan menekan biaya operasional bagi toko serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk karena dilakukan secara online.

Aplikasi yang dihasilkan adalah Toko online berbasis website, yang ditujukan untuk pemilik Toko BIANg BOLA untuk memudahkan pelanggan dalam mengakses dan membeli produk Toko BIANg BOLA.

Kata Kunci : Sistem Penjualan, Toko Online, Aplikasi.



ABSTRACT

BIANG BOLA a store that provides goods such as sports equipment in the field of soccer. BIANG BOLA still have few customers both inside and outside the town of Klaten, BIANG BOLA still apply the procedure manual or direct customers come into the store. To increase sales and reach a broader market then BIANG BOLA want to sell their products online. During BIANG BOLA have plans to create its own online store.

In this thesis, I tried to analyze and design the manufacture of a web-based online store. The method used in this thesis is the method of RUP using MySQL and PHP programming language (Hypertext Preprocessor). The results of this research are made can be a media campaign, helping to increase sales and reduce operating costs for shops and consumers in the process of booking and payment of a product because it is done online.

The resulting application is a web-based online store, which is aimed at owners Store BIANG BOLA to enable customers to access and purchase products Stores BIANG BOLA.

Keywords: *Sales System, Online Store, Applications.*