

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE
“KYOU HOBBY SHOP” BERBASIS WEBSITE DENGAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI



disusun oleh

Zaky Maulana Aji

14.12.7917

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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE
“KYOU HOBBY SHOP” BERBASIS WEBSITE DENGAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Zaky Maulana Aji

14.12.7917

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

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE KYOU HOBBY SHOP BERBASIS WEBSITE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaky Maulana Aji

14.12.7917

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2017

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TOKO ONLINE
"Kyou Hobby Shop" BERBASIS WEBSITE DENGAN
FRAMEWORK CODEIGNITER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaky Maulana Aji

14.12.7917

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2018

Susunan Dewan Penguji

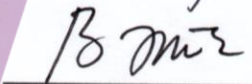

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

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

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 April 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

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, 26 April 2018



Zaky Maulana Aji

NIM. 14.12.7917

MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.” (Lessing)

“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari Betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah.” (Thomas Alfa Edison)

“Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.”

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Banggalah pada impianmu dan jangan biarkan orang lain mengatakannya tidak berguna.” (Yuuji/Baka to Test)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil `Alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan limpahan rahmat-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan tiada henti agar diberikan kelancaran dan kemudahan dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Kepada kakak-kakak(Aditya dan Emmalia) yang sudah memberikan motivasi dan dukungan selama saya kuliah.
4. Bimo Tyastomo selaku pemilik Kyou Hobby Shop yang telah memberikan izin dan informasi untuk penelitian.
5. Kepada dosen pembimbing, bapak Akhmad Dahlan, M.Kom yang telah membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
6. Kepada erfana, febri yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Kepada keluarga besar S1SI02 terimakasih untuk beberapa tahun yang sangat berkesan baik ketika perkuliahan maupun di luar perkuliahan, semoga sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapata menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Toko Online Kyou Hobby Shop Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter”.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada Fakultas Ilmu Komputer. Selain itu merupakan bukti bahwa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna, karena kurangnya kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bantuan,dukungan, dan semangatnya serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya sehingga penulis dapat memperoleh bekal yang bermanfaat.
5. Bapak dan ibu yang telah memfasilitasi, memberikan dukungan dan doa selama masa perkuliahan.

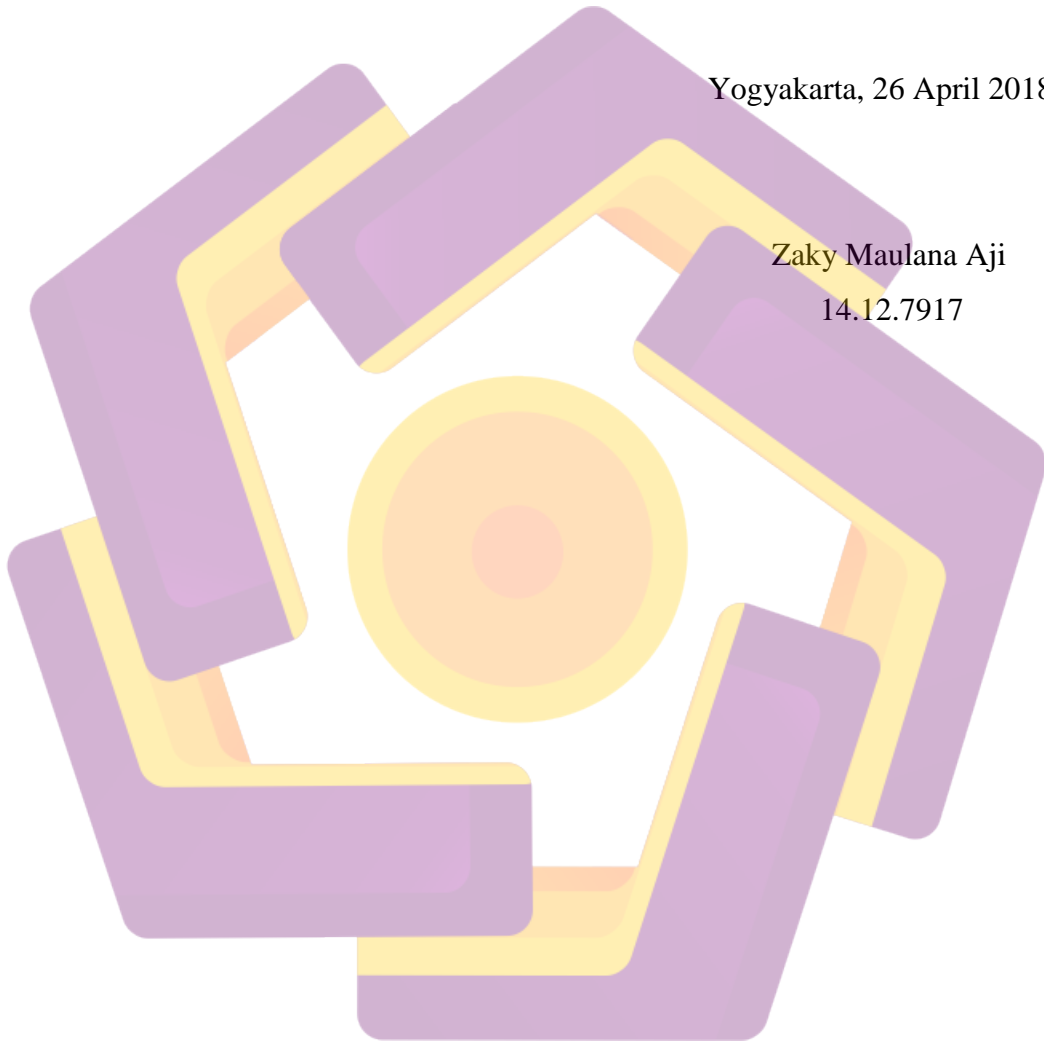
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi untuk menyempurnakan laporan serupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 26 April 2018

Zaky Maulana Aji

14.12.7917



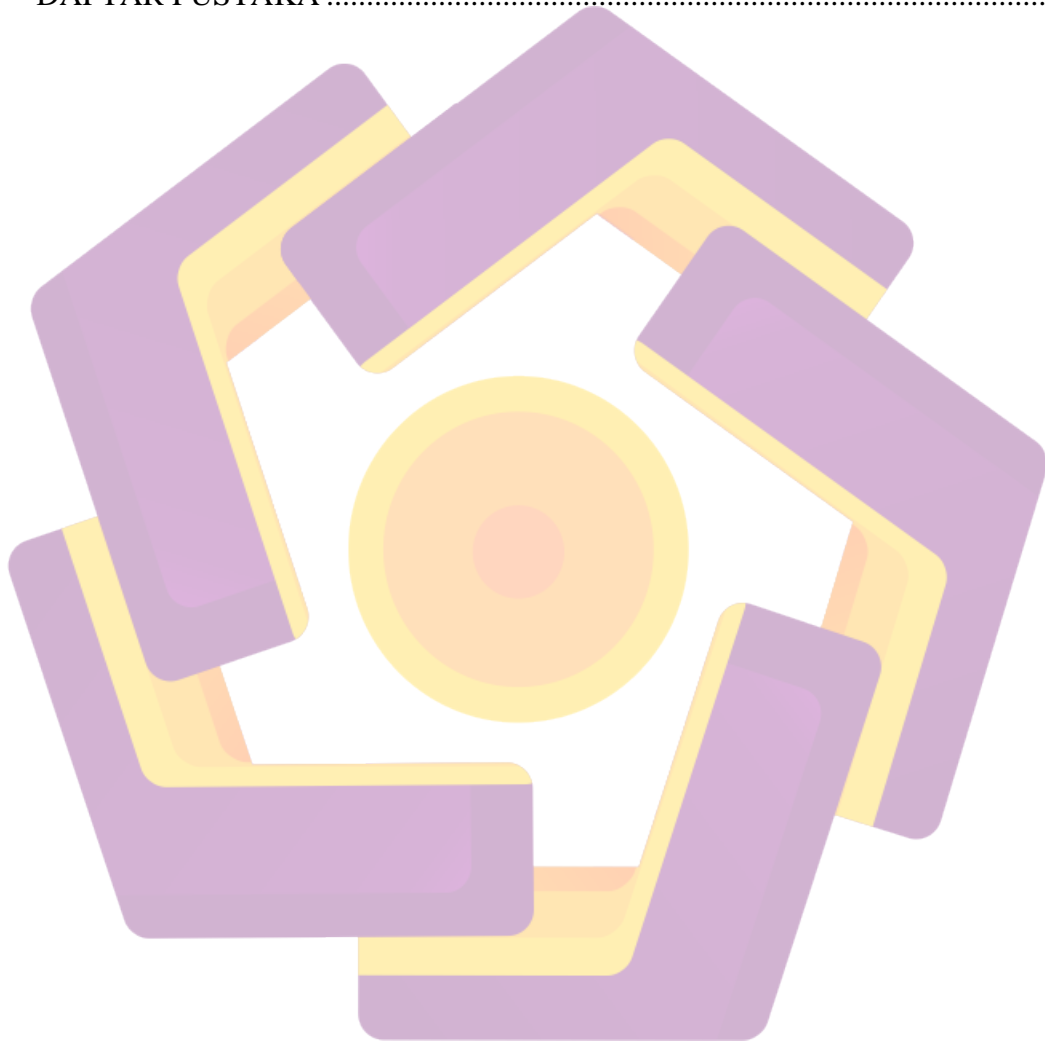
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2 KONSEP DASAR SISTEM	10
2.2.1 Pengertian Sistem.....	10
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	10
2.2.3 Klasifikasi Sistem	12

2.3	DASAR TEORI KUTIPAN	13
2.3.1	Pengertian Informasi	13
2.3.2	Siklus Informasi	14
2.3.3	Kualitas Informasi.....	15
2.3.4	Nilai Informasi	15
2.4	KONSEP SISTEM INFORMASI.....	16
2.4.1	Definisi Sistem Informasi	16
2.4.2	Komponen Sistem Informasi	17
2.5	KONSEP DASAR ANALISIS	19
2.5.1	Pengertian Analisis Sistem.....	19
2.5.2	Analisis PIECES	20
2.5.3	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.5.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	22
2.6	KONSEP PEMODELAN SISTEM.....	23
2.6.1	UML.....	23
2.7	KONSEP BASIS DATA	29
2.7.1	Pengertian Basis Data	29
2.7.2	Tujuan Basis Data	30
2.8	PENGUJIAN SISTEM	32
2.8.1	Black Box Testing.....	32
2.8.2	White Box Testing	33
2.9	PERANGKAT LUNAK.....	33
2.9.1	XAMPP	33
2.9.2	Apache.....	33
2.9.3	MySQL.....	34
2.9.4	PHP	34
2.9.5	Codeigniter	35
2.9.6	Bootstrap	36
2.9.7	Sublime Text.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....		38

3.1	DESKRIPSI SINGKAT PERUSAHAAN	38
3.2	ANALISIS MASALAH	39
3.2.1	Identifikasi Masalah	39
3.2.2	Analisis Sistem.....	39
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN.....	42
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.4	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	46
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	46
3.4.2	Analisis Kelayakan Organisasi	46
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	46
3.5	PERANCANGAN SISTEM.....	47
3.5.1	Use Case Diagram.....	47
3.5.2	Daftar Aktor dan Definisi	48
3.5.3	Activity Diagram.....	49
3.5.4	Sequence Diagram	59
3.5.5	Class Diagram	63
3.5.6	Entitas Relationship Diagram	64
3.5.7	Relasi Antar Tabel.....	65
3.5.8	Struktur Tabel.....	66
3.5.9	Rancangan Form	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		77
4.1	RANCANGAN SISTEM	77
4.1.1	Implementasi Database	77
4.1.2	Arsitektur Database.....	79
4.2	INTERFACE (ANTARMUKA)	82
4.2.1	Interface Halaman Admin.....	82
4.2.2	Interface Halaman Pengunjung	85
4.3	KONEKSI DATABASE.....	90
4.4	TESTING PROGRAM	90
4.4.1	White Box	91

4.4.2 Black Box Testing.....	93
BAB V PENUTUP.....	95
5.1 KESIMPULAN.....	95
5.2 SARAN.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Use Case Diagram	24
Tabel 2.2	Simbol Activity Diagram	26
Tabel 2.3	Simbol Class Diagram	27
Tabel 2.4	Simbol Sequence Diagram	28
Tabel 3.1	Hasil Analisis Kinerja	39
Tabel 3.2	Hasil Analisis Informasi	40
Tabel 3.3	Hasil Analisis Ekonomi	41
Tabel 3.4	Hasil Analisis Pengendalian	41
Tabel 3.5	Hasil Analisis Efisiensi	42
Tabel 3.6	Hasil Analisis Servis	42
Tabel 3.7	Kebutuhan Fungsional	43
Tabel 3.8	Struktur Tabel Produk	66
Tabel 3.9	Struktur Tabel User	67
Tabel 3.10	Struktur Tabel Transaksi	67
Tabel 3.11	Struktur Tabel Detail Transaksi	68
Tabel 4.1	Black Box Testing	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pemrosesan Data	13
Gambar 2.2	Sirkus Informasi Berjalan.....	14
Gambar 2.3	Siklus kerja MVC.....	36
Gambar 3.1	Use case diagram.....	48
Gambar 3.2	Activity Diagram Admin Login	49
Gambar 3.3	Activity Diagram add produk.....	50
Gambar 3.4	Activity Diagram edit produk	51
Gambar 3.5	Activity Diagram delete produk.....	52
Gambar 3.6	Activity Diagram update transaksi.....	53
Gambar 3.7	Activity Diagram Cetak Laporan.....	54
Gambar 3.8	Activity Diagram Register Member.....	55
Gambar 3.9	Activity Diagram Login Member	56
Gambar 3.10	Activity Diagram Order Barang.....	57
Gambar 3.11	Activity Diagram History Transaksi	58
Gambar 3.12	Sequence Diagram Registrasi member	59
Gambar 3.13	Sequence Diagram login member	59
Gambar 3.14	Sequence Diagram transaksi member	60
Gambar 3.15	Sequence Diagram History transaksi	60
Gambar 3.16	Sequence Diagram Login Admin.....	61
Gambar 3.17	Sequence Diagram Add Produk.....	61
Gambar 3.18	Sequence Diagram Delete Produk	62
Gambar 3.19	Sequence Diagram Update Produk	62
Gambar 3.20	Class Diagram	63
Gambar 3.21	ERD	64
Gambar 3.22	Relasi Antar Tabel	65
Gambar 3.23	Wireframe Login Admin	69
Gambar 3.24	Wireframe Dashboard	69
Gambar 3.25	Wireframe Tampil Produk	70
Gambar 3.26	Wireframe Add Produk	70

Gambar 3.27	Wireframe Transaksi Hari Ini	71
Gambar 3.28	Wireframe Transaksi Semua	71
Gambar 3.29	Wireframe Member	72
Gambar 3.30	Wireframe Member Tidak Aktif	72
Gambar 3.31	Wireframe Laporan	73
Gambar 3.32	Wireframe Login Member	73
Gambar 3.33	Wireframe Registrasi Member	74
Gambar 3.34	Wireframe Homepage	74
Gambar 3.35	Wireframe All Produk	75
Gambar 3.36	Wireframe Keranjang	75
Gambar 3.37	Wireframe Check Out	76
Gambar 3.38	Wireframe History Transaksi	76
Gambar 4.1	Tampilan XAMPP	77
Gambar 4.2	Php MyAdmin	78
Gambar 4.3	Google Chrome	78
Gambar 4.4	Sublime Text	79
Gambar 4.5	Tabel User	80
Gambar 4.6	Tabel Detail Transaksi	80
Gambar 4.7	Tabel Transaksi	81
Gambar 4.8	Tabel Produk	81
Gambar 4.9	Interface Login Admin	82
Gambar 4.10	Interface Dashboard	82
Gambar 4.11	Interface Halaman Produk	83
Gambar 4.12	Interface Add Produk	83
Gambar 4.13	Interface View Transaksi	84
Gambar 4.14	Interface View Member	84
Gambar 4.15	Interface Report	85
Gambar 4.16	Interface Homepage	85
Gambar 4.17	Interface Registrasi Member	86
Gambar 4.18	Interface Login Member	86
Gambar 4.19	Interface All Produk	87

Gambar 4.20	Interface Detail Produk	87
Gambar 4.21	Interface Keranjang.....	88
Gambar 4.22	Interface Check Out	88
Gambar 4.23	Interface History Transaksi	89
Gambar 4.24	Validasi User Login	92



INTISARI

Dalam dunia bisnis, penggunaan website sebagai media informasi dan transaksi dalam sebuah *online shop* cukup berperan, pencarian informasi dilakukan dimana saja dan kapan saja. Informasi yang didapat berupa produk, detail produk, harga dan lokasi toko. Dengan memanfaatkan *online shop*, jangkauan promosi menjadi luas sehingga memungkinkan peningkatan pada penjualan. Disisi lain, pembeli yang tidak memiliki waktu dan keterbatasan jarak untuk ke toko dapat mendapatkan produk yang diinginkan dengan adanya *online shop*, sehingga membantu mempermudah proses jual beli. Kyou Hobby Shop merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan mainan import seperti action figure dll. Kondisi ini menimbulkan kesulitan belanja pada konsumen yang berada di luar kota yang menginginkan untuk membeli barang langsung atau hanya sekedar melihat barang-barang di toko Kyou Hobby Shop.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada untuk mengolah data transaksi. Menggunakan metode pengembangan sistem informasi. Menggunakan Framework Codeigniter. Melakukan perancangan model proses menggunakan model UML. Perancangan database, perancangan interface dan relasi antar tabel.

Hasil aplikasi berupa Perancangan Sistem Informasi Toko Online Kyou Hobby Shop Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter, yang diimplementasikan melalui internet. Aplikasi akan memudahkan pembeli untuk mendapatkan informasi produk dan melakukan pemesanan.

Kata Kunci : Perancangan, *Online shop*, Website, Framework, Codeigniter

ABSTRACT

In the business world, the use of the website as a medium of information and transactions in an online shop quite a role, the search for information is done anywhere and anytime. information obtained in the form of products, product details, price and store location. By making use of the online shop, the reach of promotion is widespread to enable an increase in sales. On the other hand, buyers who do not have the time and limitations of distance to the store can get the desired product with an online shop, thus helping to simplify the process of buying and selling. Kyou Hobby Shop is a shop engaged in the sale of imported toys such as action figures etc. This condition causes shopping difficulties to consumers who are outside the city who want to buy goods directly or just to see the goods in Kyou Hobby Shop shop.

In this thesis, researchers try to analyze the issues of existing problems to process the transaction data. Using information system development method. Using the Codeigniter Framework. Perform model design process using UML model. Database design, interface design and relationships between tables.

The results of the application in the form of Information Systems Design Kyou Hobby Shop Online Shop Based Website With Codeigniter Framework, which is implemented through the internet. Application will make it easier for buyer to get product information and place order.

Keyword: *Design, Online shop, Website, Framework, Codeigniter*

