

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA
STARLIGHT DISTRO**

SKIRPSI



Disusun oleh

Wisnu Kurniawan

18.22.2143

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FALKUTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA
STARLIGHT DISTRO**

SKIRPSI

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



Disusun oleh

Wisnu Kurniawan

18.22.2143

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FALKUTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA
STARLIGHT DISTRO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


Wisnu Kurniawan

18.22.2143

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 21 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA
STARLIGHT DISTRO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Kurniawan

18.22.2143

Yang telah dipertahankan oleh Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

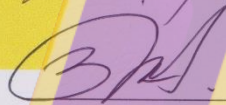
Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Ferry Wahyu Wibowo, S.SI, M.CS
NIK. 190302235



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Maret 2019



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, 23 Maret 2019



Wisnu Kurniawan

NIM. 18.22.2143

MOTTO

Masalah adalah ujian pendewasaan. Tidak ada alasan menyalahkan orang lain.
Benahi diri sendiri dan jadilah pribadi yang dewasa.



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim ...

Alhamdulillahirrabillalamin, Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan dan panutan seluruh umatnya. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku, ayahku Suparwanto dan ibu Sumarni. Terima kasih telah menjadi orang tua yang hebat dan selalu memberi semangat dan motivasi kepada anak-anaknya.
2. Terima kasih untuk semua teman-teman yang sudah kasih support selama ini.
3. Bapak Dony Ariyus selaku dosen pembimbing yang membimbing dari awal sampai akhir Skripsi ini.
4. Dosen-dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan nasehatnya selama ini.
5. Serta seluruh pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syuku kepada Allah SWT dan segala nikmat hidup dan kehendaknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Starlight Distro". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat sarjana komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Doni Ariyus selaku dosen pembimbing yang telah membimbing Skripsi dari awal sampai akhir.
2. Serta seluruh pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semu pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang berisi membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi pembacanya. Aamiin.

Yogyakarta, 23 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Sistem.....	9
2.3 Konsep Dasar Informasi.....	9
2.3.1 Pengertian Dasar Informasi.....	9
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11
2.4.1 Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.5 Definisi Internet.....	12
2.6 Pengenalan World Wide Web.....	12
2.6.1 Definisi World Wide Web.....	12

2.6.2	Jenis – Jenis Website	13
2.7	Konsep Dasar Penjualan	14
2.7.1	Definisi Penjualan	14
2.8	Pengujian Sistem.....	14
2.8.1	White Box Testing	15
2.8.2	Black Box Testing	15
2.9	Pengertian Analisis Sistem	15
2.9.1	Langkah-langkah Analisi Sistem	15
2.9.2	Analisis SWOT	16
2.9.3	Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.9.4	Analisis Kelayakan Sistem	18
2.10	Pengertian Perancangan Sistem	19
2.11	Pemodelan Sistem.....	19
2.11.1	Unifed Modeling Language (UML)	19
2.12	Pemodelan Basis Data.....	23
2.12.1	Entity Relation Diagram (ERD)	23
2.13	Pengertian XAMPP.....	25
2.14	Bahasa Pemrograman.....	25
2.14.1	PHP	25
2.14.2	HTML	26
2.14.3	Cascading Style Sheet (CSS).....	26
2.14.1	Javascript	27
2.15	Pengertian CodeIgniter	27
2.16	Bootstrap.....	27
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1	Analisis Sistem.....	28
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	28
3.1.2	Proses Sistem Yang Sedang Berjalan	29
3.1.3	Analisis SWOT	30
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	35

3.3	Analisis Kelayakan Sistem	37
3.3.1	Kelayakan Teknis	37
3.3.2	Kelayakan Operasional	37
3.3.3	Kelayakan Hukum	38
3.4	Perancangan Sistem	38
3.4.1	UML (Unified Modeling Language)	38
3.5	Perancangan Database	66
3.5.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	66
3.5.2	Relasi Tabel	68
3.5.3	Struktur Tabel	68
3.6	Perancangan Antar Muka (User Interface)	77
3.6.1	Rancangan Tampilan Back End.....	77
3.6.2	Rancangan Tampilan Frontend	82
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		84
4.1	Database dan Tabel	84
4.1.1	Implementasi Basis Data	84
4.1.2	Pengkodean Program	90
4.1.3	Implementasi Antar Muka (User Interface).....	97
4.2	Uji Coba Sistem	105
4.2.1	Black Box Testing	105
4.3	Implementasi Kepada Pengguna.....	107
4.3.1	Upload ke Web Hosting.....	107
4.3.2	Pemeliharaan Sistem.....	108
BAB V PENUTUP.....		110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	111
DAFTAR PUSTAKA		112

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	8
Tabel 3.1 Analisi SWOT.....	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Minimal Perangkat Keras	35
Tabel 3.3 Kebutuhan Minimal Perangkat Lunak	36
Tabel 3. 4 Tabel Admin	69
Tabel 3. 5 Tabel Slider	69
Tabel 3. 6 Tabel Halaman	70
Tabel 3. 7 Tabel Pengaturan	70
Tabel 3. 8 Tabel Member	71
Tabel 3. 9 Tabel Testimoni	71
Tabel 3. 10 Tabel Produk.....	72
Tabel 3. 11 Tabel Kategori.....	73
Tabel 3. 12 Tabel Produk Merek.....	73
Tabel 3. 13 Tabel Pesanan	74
Tabel 3. 14 Tabel Detail Pesanan.....	75
Tabel 3. 15 Tabel Pembayaran.....	76
Tabel 3. 16 Tabel Detail Stock.....	77
Table 4. 1 Pengujian Black Box Testing.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi	12
Gambar 2.2 Use Case Diagram	21
Gambar 2.3 Diagram Activity	21
Gambar 2.4 Diagram Class	22
Gambar 2.5 Diagram Sequence	23
Gambar 2.6 Entity	24
Gambar 2.7 Atribut	24
Gambar 2.8 Hubungan (Relasi)	25
Gambar 2.9 Pengenalan Kode HTML	26
Gambar 3. 1 Use Case Diagram	38
Gambar 3. 2 Activity Admin 1	39
Gambar 3. 3 Activity Admin 2	40
Gambar 3. 4 Activity Kelola Data Produk	42
Gambar 3. 5 Activity Kelola Data Pemesanan	44
Gambar 3. 6 Activity Laporan Produk	46
Gambar 3. 7 Activity Laporan Pemesanan	48
Gambar 3. 8 Activity Daftar atau Login	48
Gambar 3. 9 Activity Pemesanan Produk	50
Gambar 3. 10 Activity Ubah Data Member	52
Gambar 3. 11 Activity Melihat Riwayat Belanja	53
Gambar 3. 12 Class Diagram	54
Gambar 3. 13 Sequence Admin	55
Gambar 3. 14 Sequence Admin	56
Gambar 3. 15 Sequence Kelola Data Produk	57
Gambar 3. 16 Sequence Slider	57
Gambar 3.17 Sequence Kategori	58
Gambar 3.18 Sequence Olah Merek	59
Gambar 3. 19 Sequence Testimoni	59
Gambar 3. 20 Sequence Olah Halaman	60
Gambar 3. 21 Sequence Pengaturan	61

Gambar 3. 22 Sequence Kelola Data Pemesanan	61
Gambar 3. 23 Sequence Laporan Produk.....	62
Gambar 3. 24 Sequence Laporan Pemesanan	62
Gambar 3. 25 Sequence Pemesanan Produk	63
Gambar 3. 26 Sequence Checkout Pemesanan	63
Gambar 3. 27 Sequence Nota Pemesanan.....	64
Gambar 3. 28 Sequeunce Daftar Login.....	65
Gambar 3. 29 Sequence Ubah Data Member.....	65
Gambar 3. 30 Sequence Riwayat Belanja.....	66
Gambar 3. 31 Entity Relatinship Diagram.....	67
Gambar 3. 32 Relasi Antar Tabel.....	68
Gambar 3. 33 Rancangan Login Admin	77
Gambar 3. 34 Rancangan Halaman Dashboard	78
Gambar 3. 35 Rancangan Halaman Produk	78
Gambar 3. 36 Rancangan Halaman Tambah Produk.....	79
Gambar 3. 37 Rancangan Halaman Ubah Produk	79
Gambar 3. 38 Rancangan Halaman Pesananan.....	80
Gambar 3. 39 Rancangan Halaman Detail Pesananan	80
Gambar 3. 40 Rancangan Halaman Laporan Pesananan	81
Gambar 3. 41 Rancangan Halaman Laporan Produk.....	81
Gambar 3. 42 Rancangan Halaman Home.....	82
Gambar 3. 43 Rancangan Halaman Produk	82
Gambar 3. 44 Rancangan Halaman Detail Produk	83
Gambar 3. 45 Rancangan Halaman Keranjang Belanja.....	83
Gambar 3. 46 Rancangan Halaman Checkout	84
Gambar 3. 47 Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	84
Gambar 3. 48 Rancangan Halaman Daftar Login Member	85
Gambar 4. 1 Menjalankan Web Server dan MySQL	85
Gambar 4. 2 Membuat Database.....	85
Gambar 4. 3 Tabel Admin.....	86
Gambar 4. 4 Tabel Halaman	86

Gambar 4. 5 Tabel Member	86
Gambar 4. 6 Tabel Detail Stok.....	87
Gambar 4. 7 Tabel Detail Pesanan.....	87
Gambar 4. 8 Tabel Pembayaran	87
Gambar 4. 9 Tabel Pengaturan.....	88
Gambar 4. 10 Tabel Produk	88
Gambar 4. 11 Tabel Kategori.....	88
Gambar 4. 12 Tabel Merek	88
Gambar 4. 13 Tabel Pesanan.....	89
Gambar 4. 14 Tabel Slider	89
Gambar 4. 15 Tabel Testimoni.....	89
Gambar 4. 16 Relasi Antar Tabel.....	90
Gambar 4. 17 Arsitektur MVC	91
Gambar 4. 18 Model	92
Gambar 4. 19 Views.....	92
Gambar 4. 20 Controller	93
Gambar 4. 21 Library.....	93
Gambar 4. 22 Helper.....	94
Gambar 4. 23 Controller Member.....	95
Gambar 4. 24 Model Member.....	95
Gambar 4. 25 View Member.....	96
Gambar 4. 26 Tampilan Form Pendaftaran Member	97
Gambar 4. 27 Tampilan Login Admin.....	98
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Dashboard.....	98
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Produk.....	99
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Tambah Produk	99
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Pesanan	100
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Pembayaran	100
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Pemesanan	101
Gambar 4. 34 Halaman Home.....	102
Gambar 4. 35 Halaman Checkout.....	102

Gambar 4. 36 Halaman Nota Belanja	103
Gambar 4. 37 Halaman Konfirmasi Pembayaran	104
Gambar 4. 38 Halaman Keranjang Belanja.....	104
Gambar 4. 39 Halaman Login Member	105



INTISARI

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam bidang teknologi informasi. Konsep E-Commerce memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, dan proses transaksi pun bisa dilakukan menjadi jauh lebih mudah. Sehingga dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

Aplikasi e-commerce merupakan aplikasi berbasis web yang dibuat untuk memudahkan dalam bertransaksi. Pembangunan aplikasi e-commerce ini menggunakan beberapa tahap sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada pembangunan perangkat lunak model waterfall, diantaranya yaitu tahap analisis, desain, implementasi, dan testing.

Tujuan penulisan penelitian adalah menghasilkan aplikasi berbasis web penjualan pada Startlight Distro. Dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

Kata Kunci : E-Commerce, Website

ABSTRACT

E-Commerce is one of the fairly developed concepts in the field of information technology. The concept of E-Commerce provides many conveniences and advantages when compared to conventional shopping concepts, including all information desired by consumers can be accessed in more detail, quickly without being limited to place and time, and the transaction process can be made much easier. So that by implementing this system it will be very easy and more profitable for many parties, both consumers and sellers.

E-commerce applications are web-based applications that are made to facilitate transactions. Development of e-commerce applications uses several stages in accordance with the steps that exist in the construction of the waterfall model software, including the stages of analysis, design, implementation, and testing.

The purpose of writing research is to produce a web-based sales application at Startlight Distro. With the implementation of this system, it will greatly facilitate and benefit many parties, both consumers and sellers.

Keywords: E-Commerce, Website