

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB SIMIBO MERCHANDISE
MENGUNAKAN CODEIGNITER**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudha Ariestra

15.22.1706

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB SIMIBO MERCHANDISE
MENGUNAKAN CODEIGNITER**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yudha Ariestra

15.22.1706

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB SIMIBO MERCHANDISE
MENGUNAKAN CODEIGNITER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Ariestra

15.22.1706

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB SIMIBO MERCHANDISE MENGUNAKAN CODEIGNITER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudha Ariestra

15.22.1706

telah Dipertahankan didepan dewan penguji
pada tanggal 19 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

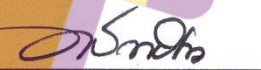
Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2016

KETUA SIMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 5 September 2016



NIM. 15.22.1706

MOTTO

“Jadikan iri sebagai motivasi”

(anonymous)

“Sleep less do more”

(Yudha Ariestra)

**“Build your dreams or someone else will hire
you to build theirs”**

(Farrah Gray)

**“An expert with stone, can beat novice with a
shuriken”**

(Sasuke Uchiha)

**“Power isn't determined by your size, but the
size of your heart and dreams!”**

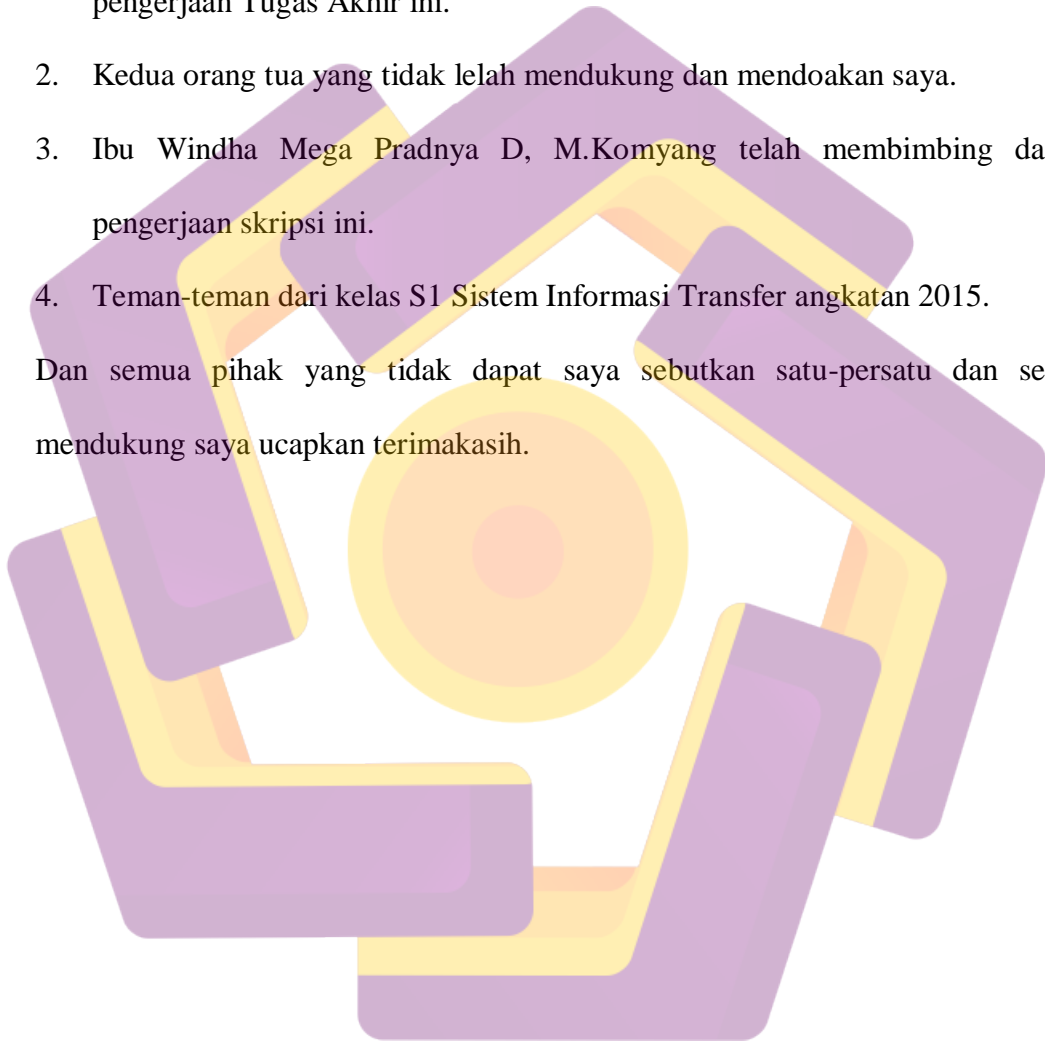
(Monkey D. Luffy)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang tidak lelah mendukung dan mendoakan saya.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Komyang telah membimbing dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Teman-teman dari kelas S1 Sistem Informasi Transfer angkatan 2015.

Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu dan selalu mendukung saya ucapkan terimakasih.



KATA PENGANTAR

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Skripsi dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB SIMIBO MERCHANDISE MENGGUNAKAN CODEIGNITER”** sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Abrid Madilantoro selaku pemilik dan pihak dari Simibo yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Skripsi ini.

6. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat penulis, yaitu sahabat-sahabat 15-S1TS-01 yang penulis sayangi, tanpa mereka Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.
8. Mas Arif Nur Rohman yang membantu membangun aplikasi.
9. Teman-teman kos madukoro.
10. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABLE	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Observasi	4
1.6.1.2 Wawancara	4
1.6.1.3 Studi Kepustakaan.....	5

1.6.2	Metode Analisis.....	5
1.6.3	Metode Perancangan.....	5
1.6.4	Metode Implementasi	5
1.6.5	Metode Pengujian.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Pengertian Internet	8
2.3	WWW (<i>World Wide Web</i>).....	9
2.4	<i>Website</i>	9
2.4.1	Pengertian <i>Web</i>	9
2.4.2	Pengertian <i>Situs Web</i>	10
2.4.3	<i>Web Server</i>	10
2.4.4	Tahap-Tahap Pembuatan <i>Website</i>	10
2.5	Definisi <i>Ecommerce</i>	11
2.5.1	Kriteria <i>Website Ecommerce</i> yang baik	11
2.6	Pemrograman <i>Web</i>	12
2.6.1	<i>Hyper Text Transfer Protokol</i> (HTTP)	13
2.6.2	<i>Hypertext Markup Language</i>	13
2.6.3	<i>Cascading Style Sheets</i> (CSS).....	14
2.6.4	PHP (PHP: <i>Hypertext Preprocessor</i>)	14
2.6.5	Java Script.....	14
2.7	Codeigniter	15
2.8	<i>Model-View-Controller</i> (MVC).....	15
2.9	Pengertian Sistem, Informasi dan Sistem Informasi	16

2.9.1	Pengertian Sistem.....	16
2.9.2	Pengertian Informasi	17
2.9.3	Pengertian Sistem informasi	17
2.9.4	Komponen Sistem Informasi	17
2.10	Konsep Dasar Sistem Basis Data.....	18
2.10.1	Sistem Basis Data.....	18
2.10.2	Komponen-Komponen Sistem Basis.....	18
2.11	Analisis PIECES.....	20
2.12	Pemodelan Proses.....	22
2.12.1	<i>Flowchart</i>	22
2.12.2	<i>Flowchart</i> Sistem	22
2.12.3	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	23
2.12.4	<i>Use Case Diagram</i>	24
2.12.5	<i>Activity Diagram</i>	26
2.12.5	<i>Sequence Diagram</i>	28
2.12.6	<i>Class Diagram</i>	31
2.13	Perangkat Lunak yang Digunakan	33
2.13.1	Sistem Operasi.....	33
2.13.2	Sublime Text.....	34
2.13.3	Google Chrome	35
2.13.4	XAMPP	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		36
3.1	Deskripsi Perusahaan	36
3.1.1	Profil Perusahaan.....	36
3.1.2	Struktur Organisasi	36

3.2	Analisis Sistem.....	37
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	38
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	38
3.2.2.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	39
3.2.2.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	40
3.2.2.3	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	41
3.2.2.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	42
3.2.2.5	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	43
3.2.2.6	Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	44
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	45
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	46
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	48
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi	49
3.2.4.2	Kelayakan Operasional.....	49
3.2.4.3	Kelayakan Ekonomi	49
3.2.4.4	Kelayakan Hukum.....	50
3.3	<i>Flowchart</i> Sistem	50
3.4	Pembahasan Pemodelan Sistem.....	52
3.4.1	<i>Unified Modeling Language</i>	52
3.4.1.1	<i>Usecase Diagram</i>	52
3.4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	53
3.4.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	65
3.4.1.4	<i>Class Diagram</i>	72
3.4.2	<i>Entity Relationship Diagram</i>	73

3.5	Rancangan Tabel.....	74
3.6	Perancangan <i>Interface</i>	79
3.6.1	Tampilan Halaman <i>Home</i>	79
3.6.2	Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	80
3.6.3	Tampilan Halaman Admin.....	81
3.6.4	Tampilan Halaman Registrasi Pengunjung.....	82
3.6.5	Tampilan Halaman <i>Login Pengunjung</i>	83
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		84
4.1	Implementasi.....	84
4.1.1	Implementasi Database.....	84
4.1.2	Implementasi Halaman Pengguna.....	91
4.1.3	Implementasi Halaman Pengunjung.....	102
4.1.3.1	<i>Class</i> Pembayaran.....	103
4.1.3.2	<i>Class</i> Keranjang.....	104
4.1.3.2	<i>Class</i> Produk.....	105
4.2	Pengujian Sistem.....	106
4.2.1	<i>White Box Testing</i>	107
4.2.2	<i>Black Box Testing</i>	108
4.3	Alur Transaksi.....	111
4.4	Pemeliharaan Sistem	116
BAB V PENUTUP		117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....		xx

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Perbandingan Fitur	8
Tabel 2.2 Elemen - elemen <i>flowchart</i> sistem	23
Tabel 2. 3 Elemen-elemen <i>usecase diagram</i>	25
Tabel 2. 4 Elemen-elemen <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 2. 5 Elemen - elemen <i>sequence diagram</i>	28
Tabel 2. 6 Elemen - elemen <i>class diagram</i>	32
Tabel 3. 1 Analisis kinerja.....	39
Tabel 3. 2 Analisis Informasi	40
Tabel 3. 3 Analisis Efisiensi.....	42
Tabel 3. 4 Analisis Pengendalian.....	42
Tabel 3. 5 Analisis Ekonomi	44
Tabel 3. 6 Analisis Pelayanan	44
Tabel 3. 7 Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
Tabel 3. 8 Kebutuhan Perangkat Keras Minimum	47
Tabel 3. 9 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	48
Tabel 3. 10 Kebutuhan Perangkat Lunak Minimum.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Simibo Merchandise	36
Gambar 3. 2 <i>Flowchart Sistem</i>	51
Gambar 3. 3 <i>Usecase Diagram</i>	52
Gambar 3. 4 <i>ActivityDiagram Login</i>	53
Gambar 3. 5 <i>ActivityDiagram Olah Data Admin</i>	54
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram Olah Data Halaman Statis</i>	55
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram Olah Data Kategori</i>	56
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram Olah Data Komentar</i>	57
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram Cetak Laporan</i>	58
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram Olah Data Pelanggan</i>	59
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram Pembelian Produk</i>	60
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram Olah Data Produk</i>	61
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram Olah Data Profil Web</i>	62
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram Olah Data Voucher</i>	63
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram Logout</i>	64
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram Login</i>	65
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram Ubah Data Admin</i>	66
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram Tambah Data Produk</i>	67
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram Ubah Data Produk</i>	67
Gambar 3. 20 <i>Sequence Diagram Tambah Data Kategori</i>	68
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram Ubah Data Kategori</i>	69
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram Pembelian Produk</i>	69
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan</i>	70
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram Logout</i>	71
Gambar 3. 25 <i>Class Diagram Simibo Merchandise</i>	72
Gambar 3. 26 <i>Entity Relationship Diagram Simibo Merchandise</i>	73
Gambar 3. 27 Struktur Tabel Admin	74
Gambar 3. 28 Struktur Tabel Halamanstatis	74
Gambar 3. 29 Struktur Tabel Kategori	74

Gambar 3. 30 Struktur Tabel Komentar.....	75
Gambar 3. 31 Struktur Tabel Pelanggan.....	75
Gambar 3. 32 Struktur Tabel Pembayaran.....	76
Gambar 3. 33 Struktur Tabel Pembelian.....	76
Gambar 3. 34 Struktur Tabel Pembelian_Detail	77
Gambar 3. 35 Struktur Tabel Pengaturan.....	77
Gambar 3. 36 Struktur Tabel Produk.....	78
Gambar 3. 37 Struktur Tabel Slider.....	78
Gambar 3. 38 Struktur Tabel Voucher.....	78
Gambar 3. 39 Rancangan Tampilan Halaman <i>Home</i>	79
Gambar 3. 40 Rancangan Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	80
Gambar 3. 41 Rancangan Tampilan Halaman Pengguna	81
Gambar 3. 42 Rancangan Tampilan Halaman Registrasi Pengunjung	82
Gambar 3. 43 Rancangan Tampilan Halaman Login Pengunjung	83
Gambar 4. 1 Struktur Tabel Admin	84
Gambar 4. 2 Struktur Tabel Halamanstatis	85
Gambar 4. 3 Struktur Tabel Kategori	85
Gambar 4. 4 Struktur Tabel Komentar	86
Gambar 4. 5 Struktur Tabel Pelanggan.....	86
Gambar 4. 6 Struktur Tabel Pembayaran.....	87
Gambar 4. 7 Struktur Tabel Pembelian.....	88
Gambar 4. 8 Struktur Tabel Pembelian_Detail	88
Gambar 4. 9 Struktur Tabel Pengaturan.....	89
Gambar 4. 10 Struktur Tabel Produk.....	89
Gambar 4. 11 Struktur Tabel Slider.....	90
Gambar 4. 12 Struktur Tabel Voucher.....	90
Gambar 4. 13 Halaman <i>Login Pengguna</i>	91
Gambar 4. 14 Halaman Beranda.....	92
Gambar 4. 15 Halaman Olah Data Pelanggan.....	93
Gambar 4. 16 Halaman Olah Data Kategori	94
Gambar 4. 17 Halaman Olah Data Produk.....	95

Gambar 4. 18 Halaman Olah Data Slider.....	96
Gambar 4. 19 Halaman Olah Data Voucher	97
Gambar 4. 20 Halaman Olah Data Pembelian.....	98
Gambar 4. 21 Halaman Olah Data Komentar	99
Gambar 4. 22 Halaman Pengaturan Profil Web	100
Gambar 4. 23 Halaman Olah Data Admin	101
Gambar 4. 24 Halaman Olah Data Halaman Statis	102
Gambar 4. 25 <i>ScriptClass</i> Pembayaran.....	103
Gambar 4. 26 <i>ScriptClass</i> Keranjang.....	104
Gambar 4. 27 <i>Class</i> Produk.....	105
Gambar 4. 28 Validasi Ketika Input <i>Username</i> Atau <i>Password</i> Salah	107
Gambar 4. 29 <i>Alert</i> Ketika Jumlah Produk Yang Dibeli Melebihi Stok	108
Gambar 4. 30 Halaman RegistrasiPelanggan	111
Gambar 4. 31 Halaman Detail Produk	112
Gambar 4. 32 Halaman Keranjang Belanja.....	113
Gambar 4. 33 Halaman <i>Checkout</i>	114
Gambar 4. 34 Halaman Nota Belanja	115
Gambar 4. 35 Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	115

INTISARI

Dalam memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, maka akan sangat membantu kita dalam banyak aspek. Salah satunya membantu mempermudah dalam aspek penyampaian informasi dan transaksi jual beli. Namun proses penyampaian informasi dan transaksi pada Simibo merchandise masih dilakukan secara manual tanpa dukungan teknologi, seperti masih menyebar brosur dan konsumen harus datang ke toko untuk membeli produk, hal ini tidak efisien karena membutuhkan biaya transportasi dan waktu yang dikeluarkan lebih banyak dibandingkan jika dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti situs web toko online sebagai media promosi dan transaksi jual beli. Maka munculah pertanyaan: Bagaimana merancang situs web online pada Simibo merchandise?

Pada skripsi ini, penulis mencoba menganalisis pokok permasalahan yang terdapat pada Simibo merchandise, lalu melakukan perancangan model proses, perancangan *database*, perancangan struktur menu, dan perancangan interface.

Dengan adanya situs web online ini, Simibo merchandise dapat memperluas jangkauan promosi dan memudahkan konsumen untuk memiliki produk dari Simibo merchandise tanpa harus datang ke toko.

Kata Kunci: Website, Informasi, Simibo, Codeigniter.

ABSTRACT

Utilizing current technological developments, it will help us in many aspects. One of them helped facilitate the delivery of information and transaction aspects of buying and selling. However, the process of delivering information and transactions on Simibo merchandise is still done manually without the support of technology, such as still spreading leaflets and consumers must come to the store to buy the product, it is not efficient because the costs of transportation and time spent more than if the use of technology websites store information such as media campaigns and online buying and selling transactions. Then comes the question: How to design a web site online at Simibo merchandise?

In this skripsi, the author tries to analyze the subject matter contained in Simibo merchandise, and then designing the process models, database design, designing the menu structure and interface design.

With their online websites, Simibo merchandise and extend promotions and easier for consumers to have products from Simibo merchandise without having to come to the store.

Keywords: Website, Information, Simibo, Codeigniter .