

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE DENGAN FITUR
KATALOG PRODUK 360° MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL 5.2
Studi kasus : Good Gamer Apparel**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Rizal Abdie

12.11.6204

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE DENGAN FITUR
KATALOG PRODUK 360° MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL 5.2
Studi kasus : Good Gamer Apparel**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Rizal Abdie

12.11.6204

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE DENGAN FITUR
KATALOG PRODUK 360° MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL 5.2**

Studi kasus : Good Gamer Apparel


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rizal Abdie

12.11.6204

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Maret 2016

Dosen Pembimbing,


Prof. Dr. Ema Utami, S.Si, M Kom
NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN TOKO ONLINE DENGAN FITUR KATALOG PRODUK 360° MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 5.2

Studi kasus : Good Gamer Apparel

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rizal Abdie

12.11.6204

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

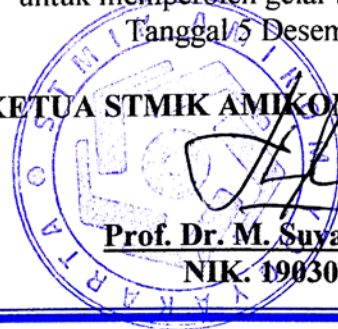
Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom
NIK. 190302037

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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, 10 Oktober 2016



Muhammad Rizal Abdie

NIM. 12.11.6204

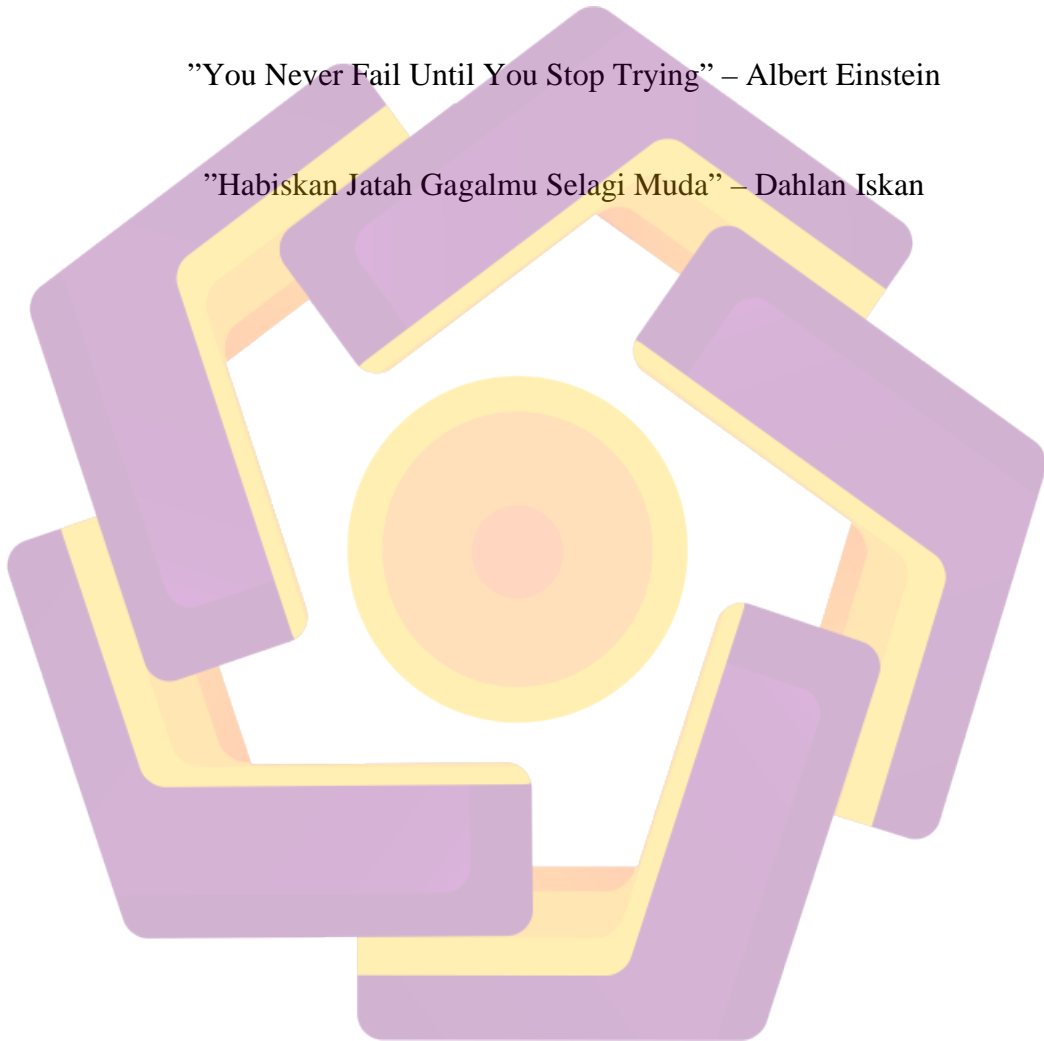
MOTTO

”Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan” - QS. Al-Insyirah:5

”Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan” – QS. Al-Insyirah:6

”You Never Fail Until You Stop Trying” – Albert Einstein

”Habiskan Jatah Gagalmu Selagi Muda” – Dahlan Iskan

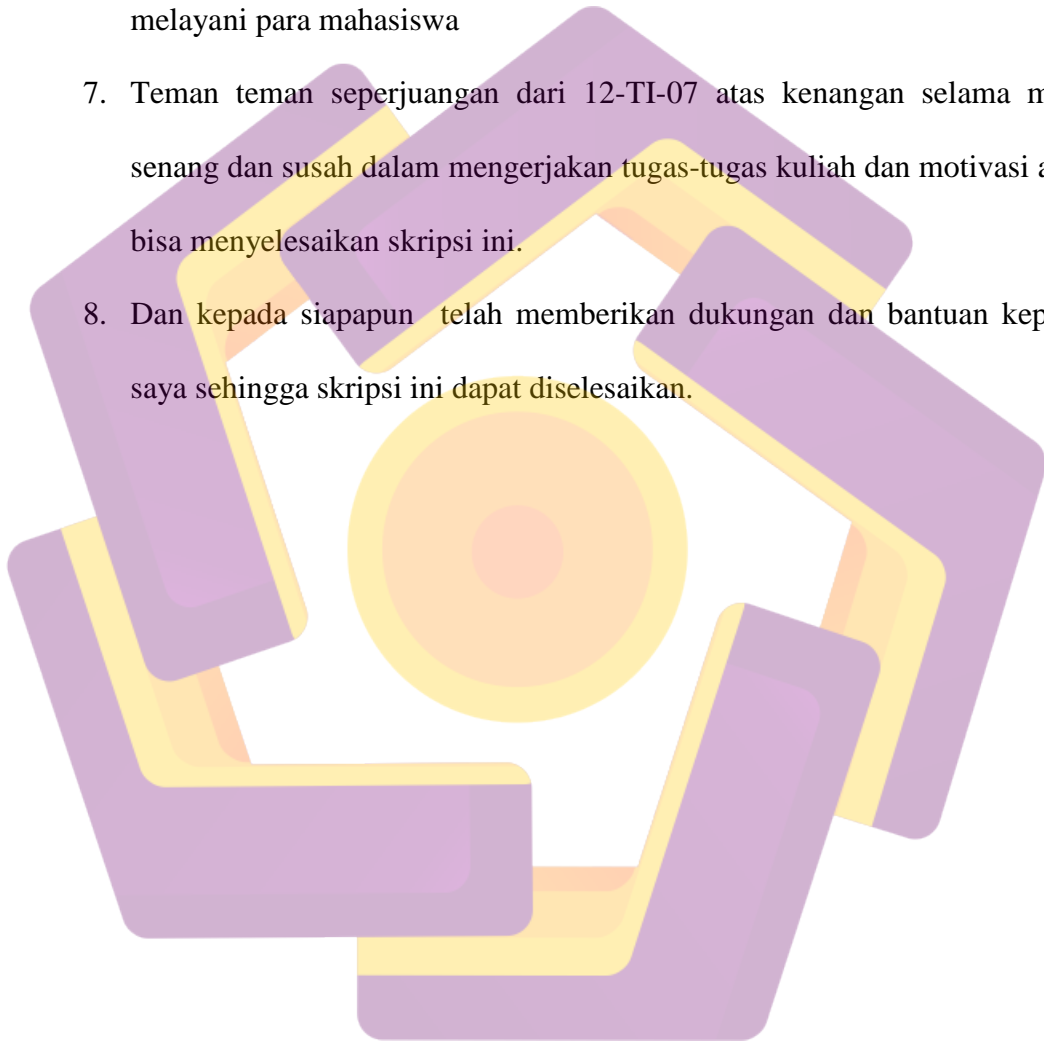


PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis mendapatkan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Dalam Kesempatan kali ini penulis persembahkan skripsi ini dengan tidak lupa juga mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan kepercayaan penuh untuk melepas anaknya ini jauh di perantauan, diluar pengawasan mereka. Serta terima kasih yang terdalam atas kesabaran dan doa-doa mereka yang selalu mengiringi setiap langkah saya. Mendidik dan memberikan suri tauladan dari saya kecil hingga dewasa seperti saat ini.
2. Kakak tersayang yang selalu kepo menanyakan kabar skripsi serta memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik kecilku laila, yang sudah mulai beranjak remaja, suka bertengkar saat pulang ke kampung halaman.
4. Seseorang di kampung halaman sana yang hingga saat persembahan ini ditulis belum menyelesaikan skripsinya, dengan sabar dan konsisten selalu mengingatkan, memberikan motivasi maupun semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.

5. Bu Ema Utami selaku dosen pembimbing yang murah senyum dan selalu sabar dalam memberikan waktunya untuk membimbing saya hingga pada akhirnya saya dapat merampungkan skripsi ini.
6. Para staff Administrasi Magister Teknik Informatika yang selalu sedia melayani para mahasiswa
7. Teman teman seperjuangan dari 12-TI-07 atas kenangan selama masa senang dan susah dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah dan motivasi agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Dan kepada siapapun telah memberikan dukungan dan bantuan kepada saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karuni, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Analisis dan Perancangan Toko Online dengan Fitur Katalog 360° Menggunakan Framework Laravel 5.2.”

Penyusunan Laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

Proses Penyusunan Hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, kakak, adik, dan keluarga besar atas doa dan dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Prof. Dr. Ema Utami, S.Si., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada penulis.
5. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa kuliah.
6. Teman-teman kelas 12-S1TI-07 atas kerjasamanya selama masa kuliah.

7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dari arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 10 Oktober 2016

Muhammad Rizal Abdie
NIM 12.11.6204

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	II
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	II
DAFTAR GAMBAR	III
INTISARI.....	V
ABSTRACT.....	VI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 PENGERTIAN SITUS WEB.....	9
2.2.1. Komponen Situs Web	10
2.2.2. Teknologi Situs Web.....	12
2.2.3. Manfaat Website	13
2.4 PENGERTIAN KATALOG.....	19
2.5 ANALISIS PIECES.....	22
2.5.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	22

2.5.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	23
2.5.3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	23
2.5.4	Analisis Kontrol (<i>Control</i>)	23
2.5.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	23
2.5.6	Analisis Layanan (<i>Services</i>)	24
2.6	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	24
2.7	KONSEP PERANCANGAN SISTEM	25
2.8	PEMODELAN BASIS DATA	27
2.9	METODE PENGUJIAN SISTEM	28
2.10	PERANGKAT LUNAK DAN BAHASA PEMOGRAMAN PENDUKUNG	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1.	DESKRIPSI PERUSAHAAN	31
3.2.	ANALISIS SISTEM	32
3.3.	PERANCANGAN SISTEM	45
3.4.	PERANCANGAN <i>DATABASE</i>	50
3.5.	PERANCANGAN <i>INTERFACE</i>	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		67
4.1	PENGERTIAN IMPLEMENTASI	67
4.2	KEGIATAN IMPLEMENTASI	67
4.2.1	Implementasi Basis Data	67
4.2.2	Koneksi <i>Database</i> ke <i>MySql</i>	73
4.2.3	Pembuatan Program	73
4.2.4	Implementasi Katalog Produk 360°	91
4.3	IMPLEMENTASI RANCANGAN ANTARMUKA	94
4.3.3	Implementasi Antarmuka Member	94
4.3.2	Implementasi Antamuka Admin	99
4.4	PENGUJIAN PROGRAM	101
BAB V PENUTUP		103
5.1	KESIMPULAN	103
5.2	SARAN	103
DAFTAR PUSTAKA		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>flowchart</i>	25
Tabel 2. 2 Simbol DFD	27
Tabel 3. 1 Analisis kinerja (<i>performance</i>)	33
Tabel 3. 2 Analisis informasi (<i>information</i>).....	34
Tabel 3. 3 Analisis ekonomi (<i>economy</i>).....	36
Tabel 3. 4 Analisis kontrol (<i>control</i>).....	37
Tabel 3. 5 Analisis efisiensi (<i>eficiency</i>)	38
Tabel 3. 6 Analisis layanan (<i>service</i>)	39
Tabel 3. 7 Tabel produk	53
Tabel 3. 8 Tabel kategori	53
Tabel 3. 9 Tabel gambar produk	54
Tabel 3. 10 Tabel <i>user</i>	54
Tabel 3. 11 Tabel alamat.....	55
Tabel 3. 12 Tabel order	55
Tabel 3. 13 Order terverifikasi	56
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart sistem yang diusulkan	46
Gambar 3. 2 Diagram konteks	48
Gambar 3. 3 DFD Level 1	49
Gambar 3. 4 <i>Entity relationship diagram</i>	51
Gambar 3. 5 Relasi antar tabel	52
Gambar 3. 6 9 Rancangan halaman utama	58
Gambar 3. 7 Rancangan katalog produk baru datang	58
Gambar 3. 8 Rancangan katalog produk utama	59
Gambar 3. 9 Rancangan <i>form login</i>	59
Gambar 3. 10 Rancangan <i>pengaturan user</i>	60
Gambar 3. 11 Rancangan input alamat	60
Gambar 3. 12 Rancangan keranjang belanja	61
Gambar 3. 13 Rancangan <i>form checkout</i>	61
Gambar 3. 14 Rancangan kofirmasi pembayaran	62
Gambar 3. 15 Rancangan <i>login admin</i>	62
Gambar 3. 16 Rancangan daftar produk dan kategori	63
Gambar 3. 17 Rancangan form tambah produk	63
Gambar 3. 18 Rancangan daftar order menunggu pembayaran	64
Gambar 3. 19 Rancangan daftar order telah dibayar	64
Gambar 3. 20 Rancangan laporan penjualan	65
Gambar 3. 21 Rancangan <i>output</i> laporan penjualan	65
Gambar 3. 22 Rancangan <i>output</i> alamat pengiriman	66
Gambar 4. 1 Proses <i>import</i> tabel	68
Gambar 4. 2 Hasil <i>import database</i>	68
Gambar 4. 3 Tabel <i>users</i>	68
Gambar 4. 4 Tabel <i>categories</i>	69
Gambar 4. 5 Tabel <i>products</i>	69
Gambar 4. 6 Tabel <i>Images</i>	70
Gambar 4. 7 Tabel <i>addresses</i>	71

Gambar 4. 8 Tabel <i>orders</i>	71
Gambar 4. 9 Tabel <i>Verified Orders</i>	72
Gambar 4. 10 Produk tampak depan dan samping.....	91
Gambar 4. 11 Sprite animasi produk.....	92
Gambar 4. 12 Situs <i>Jquery reel</i>	93
Gambar 4. 13 Halaman utama.....	94
Gambar 4. 14 Halaman produk baru datang	94
Gambar 4. 15 Katalog produk.....	95
Gambar 4. 16 Halaman <i>login</i>	95
Gambar 4. 17 Pengaturan <i>user</i>	96
Gambar 4. 18 Form <i>input</i> alamat	96
Gambar 4. 19 Keranjang belanja.....	97
Gambar 4. 20 Form <i>checkout</i>	97
Gambar 4. 21 Form konfirmasi pembayaran	98
Gambar 4. 22 Halaman daftar produk.....	99
Gambar 4. 23 Form tambah produk	99
Gambar 4. 24 Daftar order menunggu pembayaran.....	100
Gambar 4. 25 Daftar order telah dibayar	100
Gambar 4. 26 Halaman laporan penjualan.....	101

INTISARI

Internet merupakan sumber daya dengan potensi yang luar biasa. Jika dimanfaatkan dengan maksimal dapat memberikan dampak yang signifikan pada promosi penjualan maupun *branding* perusahaan.

Good Gamer Apparel merupakan merek lokal yang sedang berkembang dan membutuhkan pemanfaatan sumber daya *internet* yang lebih baik guna memberikan kemudahan dalam administrasi maupun promosi produk mereka. Saat ini promosi mereka masih menggunakan media sosial seperti facebook dan instagram.

Pada proyek skripsi ini penulis berharap dapat memecahkan permasalahan yang sedang dialami oleh Good Gamer Apparel baik dari segi administrasi maupun promosi mereka. Sebuah *Website* yang dinamis dengan dengan *output* berupa laporan serta penggunaan *jquery* yang mampu menyajikan *display* produk 360° yang interaktif diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap permasalahan promosi dan administrasi Good Gamer Apparel.

Kata Kunci: promosi, *website*, katalog, *internet*

ABSTRACT

Internet is a resource with tremendous potential. If it can be utilized into maximum potential. It can have a significant impact on sales promotion and branding of the company.

Good Gamer Apparel is a local brand that still growing and requires use of Internet resources in order to provide maximum ease of administration and promotion of their new products. Currently the Good Gamer Apparel still using social media such as facebook and instagram for promotion.

At this thesis project, the author hope can solve the problems that faced by Good Gamer Apparel both in terms of administration and promotions. A dynamic website with a report output and use of jquery which capable to provides 360° interactive product display, expected can give contribution to the problems of marketing and administration on Good Gamer Apparel.

Keyword: *promotion, website, catalogue, internet*