

PERANCANGAN WEBSITE TOKO ONLINE HAFI TOYS

SKRIPSI



disusun oleh

Aris Munandar

12.11.6630

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

PERANCANGAN WEBSITE TOKO ONLINE HAFI TOYS

SKRIPSI

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



disusun oleh
Aris Munandar
12.11.6630

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN WEBSITE TOKO ONLINE HAFITOYS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Munandar

12.11.6630

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2015

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN WEBSITE TOKO ONLINE HAFI TOYS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Munandar

12.11.6630

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

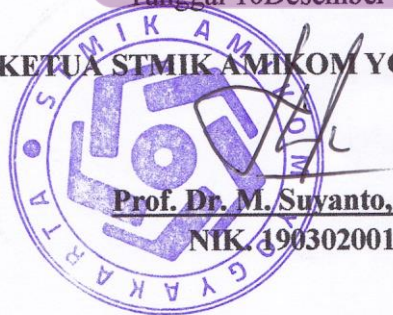
Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK.190302148

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 10 Desember 2016



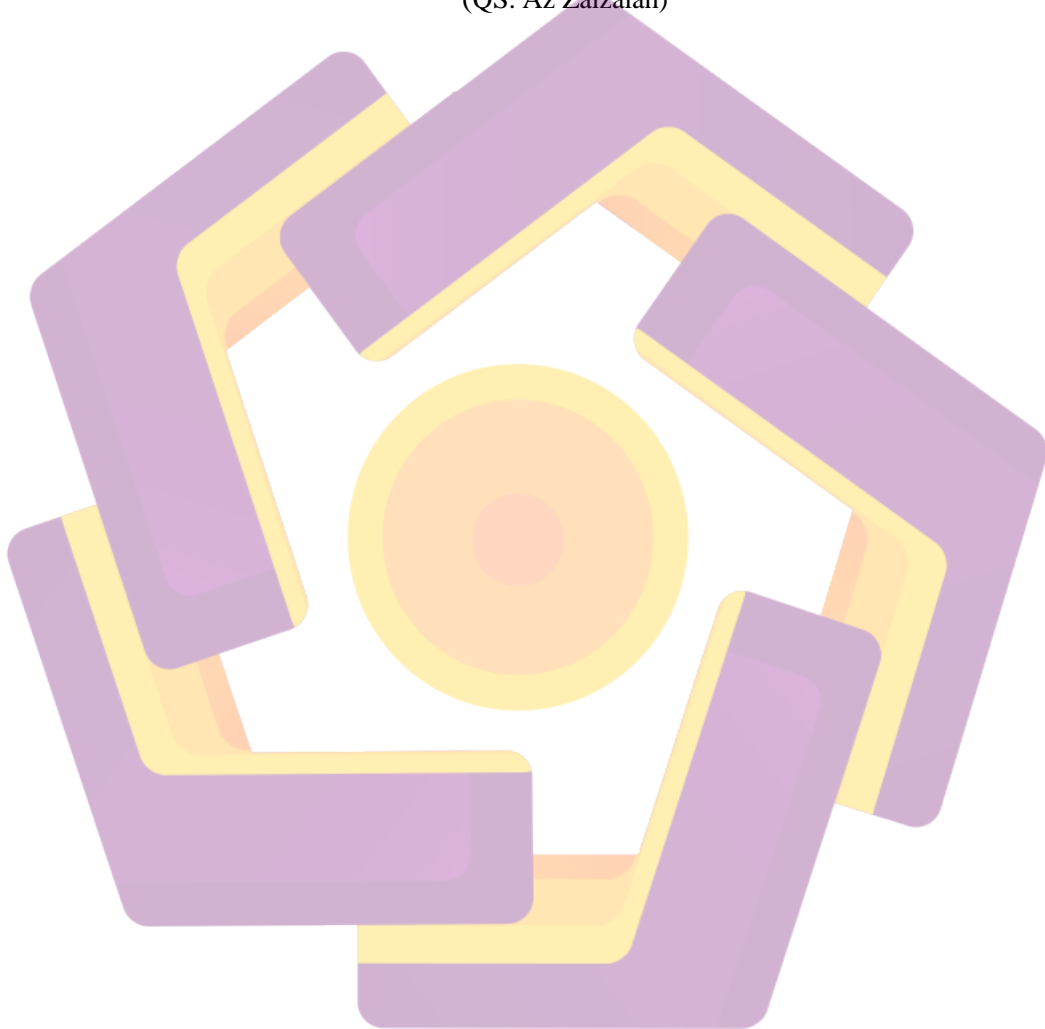
Aris Munandar

NIM. 12.11.6630

MOTTO

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sebesar biji sawi saja, niscaya dia akan melihat balasannya”.

(QS. Az Zalzalah)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta yang telah membimbing saya sehingga dapat menempuh belajar hingga sarjana.
2. Dan juga ucapan terimakasih kepada Bapak Sudarmawan, M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Teruntuk Team Trainit yang sudah banyak membantu dan teman-teman angkatanku yang juga selalu memberikan support, khususnya teman-teman serumahku Fahrul, Owik dan Adi yang secara tidak langsung telah membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak. “Tiada hari yang indah tanpa kalian semua”.
4. Bapak ibu guru SD, SMP, SMA, serta Dosen yang telah mendidik saya dalam menuntut ilmu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

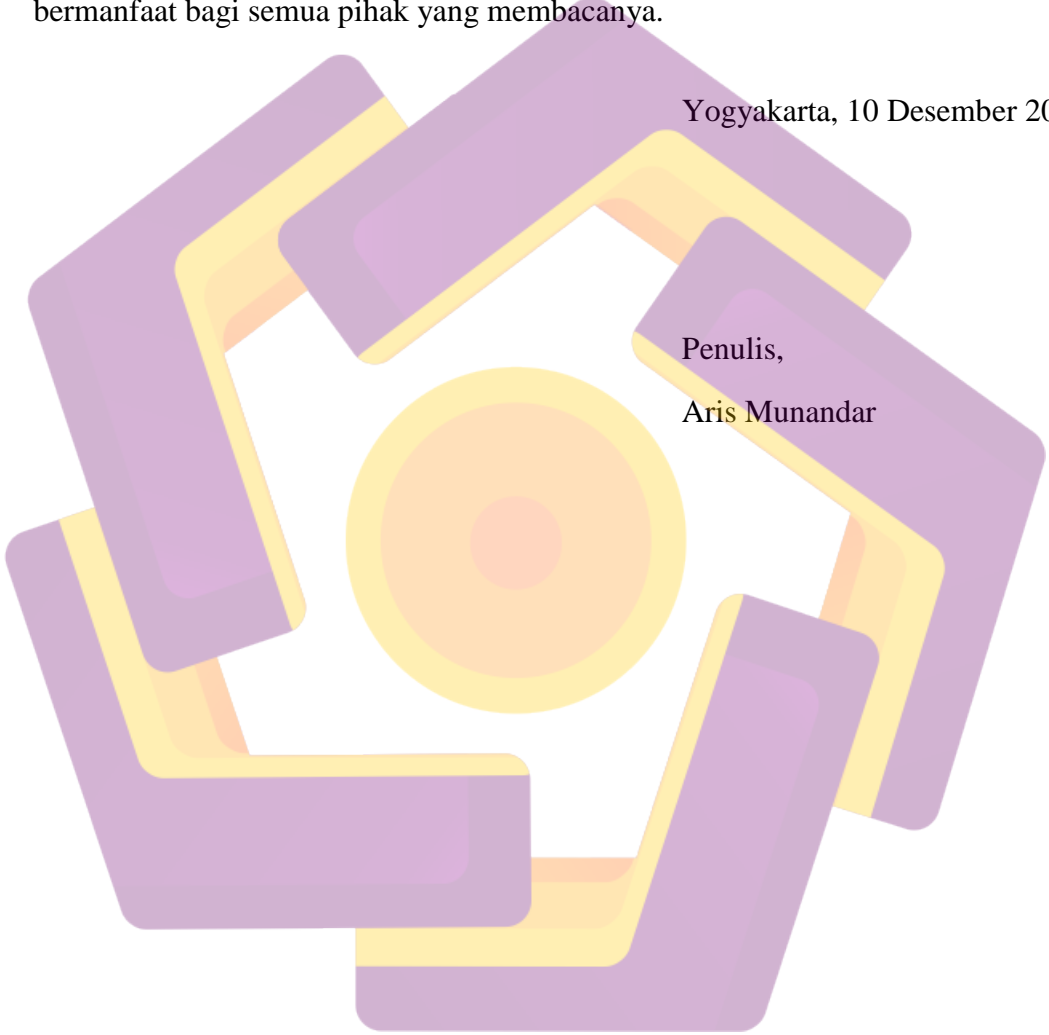
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
3. Kedua orang tua saya, yaitu ayahanda Sugiya dan ibunda Rumini
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Teman-teman saya semasa kuliah.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Desember 2016

Penulis,
Aris Munandar



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi	9
2.2.1 Definisi Sistem	9
2.2.2 Definisi Informasi	10
2.2.3 Definisi Sistem Informasi	10
2.3 Definsi <i>Ecommerce</i>	10
2.3.1 Manfaat <i>Ecommerce</i>	11
2.4 Karakteristik Sistem Informasi.....	11

2.5	Konsep Arsitektur Sistem.....	14
2.5.1	<i>Stand Alone</i>	14
2.5.2	<i>Client Server</i>	14
2.6	Konsep Pemodelan Sistem	15
2.6.1	<i>Flow Chart</i>	15
2.7	Konsep Basis Data.....	16
2.7.1	Definisi Basis Data.....	16
2.7.2	Karakteristik Basis Data.....	17
2.7.3	Elemen Basis Data	17
2.7.4	Kelebihan Basis Data	18
2.8	UML.....	22
2.8.1	Jenis-Jenis UML	23
2.8.2	Tujuan dan Fungsi dari penggunaan UML	24
2.9	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	26
2.9.1	Sistem Operasi	26
2.9.2	MySQL.....	26
2.9.3	<i>Sublime Text</i>	27
2.9.4	<i>Apache</i>	27
2.9.5	<i>Pear Hypertext Preprocessor</i>	28
2.9.6	<i>Cacading Style Sheet (CSS)</i>	28
2.9.7	<i>Web Browser</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.1.1	Sejarah Singkat HafiToys	30
3.1.2	Visi dan Misi Toko Online HafiToys.....	30
3.2	Sistem Penjualan Hafi Toys <i>Online Store</i>	31
3.3	Alur Kerja Toko Online Hafi Toys	31
3.4	CRUD Analisis.....	33
3.5	PIECES Analisis.....	34
3.5.1	Analsisi <i>Performance</i>	34
3.5.2	Analisis Informasi	36

3.5.3	Analisis <i>Efficiency</i>	37
3.5.4	Analisis <i>Control</i>	38
3.5.5	Analisis Ekonomi	39
3.5.6	Analisis Servis.....	39
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	40
3.6.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.7	Analisis Kelayakan Sistem	42
3.7.1	Analisis kelayakan Teknologi	43
3.7.2	Analisis kelayakan Operasional	43
3.8	Perancangan Sistem.....	43
3.8.1	<i>Usecase</i> Diagram	43
3.8.2	<i>Activity</i> Diagram.....	45
3.8.3	<i>Class</i> Diagram.....	50
3.8.5	<i>Sequence</i> Diagram.....	51
3.8.6	Perancangan Tabel	56
3.9	Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>)	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		70
4.1	Implementasi dan pembahasan <i>Case</i> mengelola Produk.....	70
4.2	Implementasi dan pembahasan <i>Case</i> mengelola Admin	77
4.3	Implementasi dan pembahasan <i>Case</i> mengelola Member.....	81
4.4	Implementasi dan pembahasan <i>Case</i> Login Admin	86
4.5	Implementasi dan pembahasan <i>Case</i> Login Member.....	89
4.6	Implementasi dan pembahasan <i>Case</i> Order Produk	893
BAB V PENUTUP.....		100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel <i>FlowChart</i>	15
Tabel 3. 1 Blok Diagram Alur Kerja.....	32
Tabel 3. 2 Analisis CRUD	33
Tabel 3. 3 Analisi <i>Performance</i> mendisplay produk	34
Tabel 3. 4 Analisi <i>Performance</i> Konsumen Melakukan Order	35
Tabel 3. 5 Analisi <i>Performance</i> Proses Penjualan	35
Tabel 3. 6 Analisis Informasi mendisplay produk	36
Tabel 3. 7 Analisis Informasi Proses penjualan Produk	36
Tabel 3. 8 Analisis <i>Efficiency</i> Proses Penjualan Produk.....	37
Tabel 3. 9 Analisi <i>Efficiency</i> pembukuan	37
Tabel 3. 10 Analisis <i>Control</i> Pembukuan	38
Tabel 3. 11 Analisis Ekonomi.....	39
Tabel 3. 12 Analisis Servis Penjualan Produk	39
Tabel 3. 13 Pengadaan Perangkat Lunak	41
Tabel 3. 14 Struktur Tabel Admin	56
Tabel 3. 2 Struktur Tabel Kategori	56
Tabel 3. 3 Struktur Tabel <i>Member</i>	57
Tabel 3. 4 Struktur Tabel Merek	57
Tabel 3. 5 Struktur Tabel <i>Pembelian</i>	58
Tabel 3. 6 Struktur Tabel pembelian_detail.....	58
Tabel 3. 20 Struktur Tabel Produk.....	59
Tabel 3. 21 Struktur Tabel produk_gambar	59
Tabel 3. 22 Struktur Tabel testimoni.....	60
Tabel 3. 23 Struktur Tabel <i>wishlist</i>	60
Tabel 3. 24 Struktur Tabel <i>Post</i>	61

Tabel 3. 25 Struktur Tabel gambar_post.....61

Tabel 3. 26 Struktur Tabel Admin62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Simbol-Simbol dalam UML.....	25
Gambar 3. 1 <i>Usecase</i> Diagram.....	444
Gambar 3. 2 <i>Activity</i> Diagram Login	455
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Produk	466
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Member	477
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Admin	488
Gambar 3. 6 <i>Activity</i> Diagram Order Barang	499
Gambar 3. 7 <i>Class</i> Diagram	50
Gambar 3. 8 <i>Sequence</i> Diagram Login	511
Gambar 3. 9 <i>Sequence</i> Diagram mengelola Produk.....	522
Gambar 3. 10 <i>Sequence</i> Diagram mengelola member.....	533
Gambar 3. 11 <i>Sequence</i> Diagram mengelola Admin.....	544
Gambar 3. 12 <i>Sequence</i> Diagram <i>Order</i> Barang	555
Gambar 3. 13 Rancangan Halaman <i>Login</i> member	63
Gambar 3. 14 Rancangan Halaman utama pengunjung	64
Gambar 3. 15 Rancangan Halaman kelola Admin.....	64
Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Ubah data Admin	64
Gambar 3. 17 Rancangan Halaman tambah Admin.....	65
Gambar 3. 18 Rancangan Halaman Kelola Member	65
Gambar 3. 19 Rancangan Halaman Ubah data Member.....	66
Gambar 3. 20 Rancangan Halaman Tambah Member	66
Gambar 3. 21 Rancangan Halaman Kelola Produk	67
Gambar 3. 22 Rancangan Halaman Ubah Data Produk.....	68
Gambar 3. 23 Rancangan Halaman Tambah Produk.....	69
Gambar 4. 1 Tabel produk	70
Gambar 4. 2 Script pemanggil fungsi tampil_produk.....	71

Gambar 4. 3 Script fungsi tampil_produk.....	71
Gambar 4. 4 Halaman produk.php	72
Gambar 4. 5 Script ubah_produk	73
Gambar 4. 6 Halaman Ubah produk	73
Gambar 4. 7 Halaman Tambah Produk.....	74
Gambar 4. 8 Tampilan hapus Produk.....	74
Gambar 4. 9 Tampilan Rekap Penjualan Produk.....	75
Gambar 4. 10 Script request.php.....	76
Gambar 4. 11 Tabel Admin.....	77
Gambar 4. 12 Script pemanggil fungsi tampil_admin	78
Gambar 4. 13 Script fungsi tampil_produk.....	78
Gambar 4. 14 Halaman Tampiladmin.php.....	79
Gambar 4. 15 Script ubah_admin.....	79
Gambar 4. 16 Halaman Ubah admin.....	80
Gambar 4. 17 Halaman Tambah admin	80
Gambar 4. 18 Tampilan hapus Admin	81
Gambar 4. 19 Tabel Member	82
Gambar 4. 20 Script pemanggil fungsi tampil_member	82
Gambar 4. 21 Script fungsi tampil_member	83
Gambar 4. 22 Halaman Member.php.....	84
Gambar 4. 23 Script ubah_produk	84
Gambar 4. 24 Halaman Ubah Member	85
Gambar 4. 25 Halaman Tambah admin	85
Gambar 4. 26 Tampilan hapus Member.....	86
Gambar 4. 27 Form <i>login</i> Admin.....	87

Gambar 4. 28 Login gagal.....	87
Gambar 4. 29 Script <i>Login Admin</i>	88
Gambar 4. 30 Script Validasi Login Admin	89
Gambar 4. 31 Form login Member	90
Gambar 4. 32 Login Member gagal	90
Gambar 4. 33 Script <i>Login Member</i>	91
Gambar 4. 34 Script <i>Validasi Login Member</i>	92
Gambar 4. 35 Detail Produk.....	93
Gambar 4. 36 Script <i>ambil_produk</i>	94
Gambar 4. 37 Produk ditambahkan keranjang	94
Gambar 4. 38 Halaman Keranjang.....	95
Gambar 4. 39 Halaman Konfirmasi	96
Gambar 4. 40 Konfirmasi Pembayaran.....	97
Gambar 4.41 Kesalahan <i>Syntax Error</i>	98
Gambar 4.42 Kesalahan <i>Run Time Error</i>	99

INTISARI

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi karena jangkauannya yang luas dan tidak terbatas. Oleh karena itu sebuah *website* akan sangat berguna bagi toko online agar promosi produk yang dijual dapat lebih luas dan dengan demikian dapat meningkatkan penjualan.

Hafi Toys *Online Store* adalah sebuah toko online yang menjual berbagai macam jenis *action figure* segmentasi pasarnya adalah orang-orang dewasa yang kebanyakan menggunakan internet sebagai sumber informasi sehari-hari, namun saat ini Hafi Toys hanya menggunakan sosial media sebagai sara promosi dan penjualan produk dan belum menggunakan *website*, sehingga masih banyak kekurangan dalam proses bisnisnya seperti perhitungan ongkos kirim yang masih manual serta laporan penjualan yang masih dilakukan secara manual juga.

Dari permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk membuat suatu *website* yang didalamnya dapat memberikan fitur yang dapat memudahkan proses bisnis Hafi Toys dalam memasarkan produknya seperti menyediakan fitur laporan, perhitungan ongkos kirim, fitur wishlist dan lain-lain. Dalam pembuatan *website* ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan HTML, untuk tampilan menggunakan CSS dan Jquery. Datasenya menggunakan MySQL. Tool dan editor yang digunakan adalah Sublime text 3, Google Chrome dan XAMPP for windows.

Kata Kunci: *Website, Toko online, Actionfigure, Database, Internet*

ABSTRACT

The website is a page of information provided via the Internet that can be accessed around the world for network connected to the Internet. The website has an important role in disseminating information because of extensive coverage and unlimited. Therefore, a website will be greatly useful for online stores that sell products via online because can increase of promotion be more widely and thus can boost sales.

HafiToys Online Store is an online store that sells various types of action figure. HafiToys's market segmentation is the adults who mostly use the internet as a source of information daily, but currently HafiToys just using social media as promotion tools and sale of products and not using the website, so there are still many shortcomings in business processes such as calculation of postage that are still manual and reports also still done manually.

Based on that issue, then bring the idea to create a website that can provide features that can simplify processes of business in marketing products of HafiToys. This website will providing reporting features, postage calculation, the wishlist feature and others. In making this website the programming language used is PHP and HTML, for display using CSS and JQuery. MySQL database. Tools and editors used is Sublime Text 3, Google Chrome and XAMPP for Windows.

Keyword: *Website, Online Store, Actionfigures, Database, Internet*