

**PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN ONLINE KERAJINAN KULIT
PADA HOME INDUSTRI OMAH KULIT
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Miftahul Janah

12.12.6406

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN ONLINE KERAJINAN KULIT
PADA HOME INDUSTRI OMAH KULIT
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Miftahul Janah

12.12.6406

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN ONLINE KERAJINAN KULIT PADA HOME INDUSTRI OMAH KULIT YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Miftahul Janah

12.12.6406

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Desember 2016

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN ONLINE KERAJINAN KULIT PADA HOME INDUSTRI OMAH KULIT YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Miftahul Janah
12.12.6406

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2016

Susunan Dewan Penguji

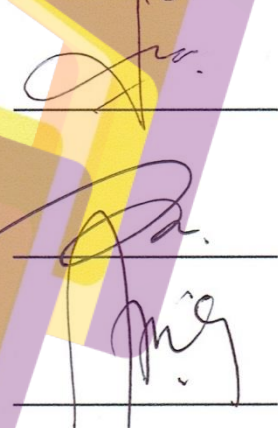
Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Januari 2017

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Desember 2016



Miftahul Janah

NIM. 12.12.6406

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(QS. Al-Inssyirah : 6-8)

“Tiada kata dapat menampung segala macam pelajaran bersama pengalaman, setiap tingkatan telah disesuaikan, jika manusia tidak diciptakan tanpa suatu alasan yakinlah Allah maha mengetahui segala perkara, manusia hendaknya mengusahakan”

- Miftahul Janah -

“Just live like the way you want, it's yours anyway. Don't try too hard, it's alright to lose”

-Fire, BTS-

“Young soul. We live this day like it's our last, we were able to love passionately and hate passionately too, it's an awkward age when we are easily scared, those years are the most painful and we go through so many hardships, those were can be a happy time, think that we have the memory of someone's warm hand that reached out when we fell. No matter what temptation comes our way, we will get through it.

it's okay if you are hurt ... because that is the process”

-Who are You, ep 16 -

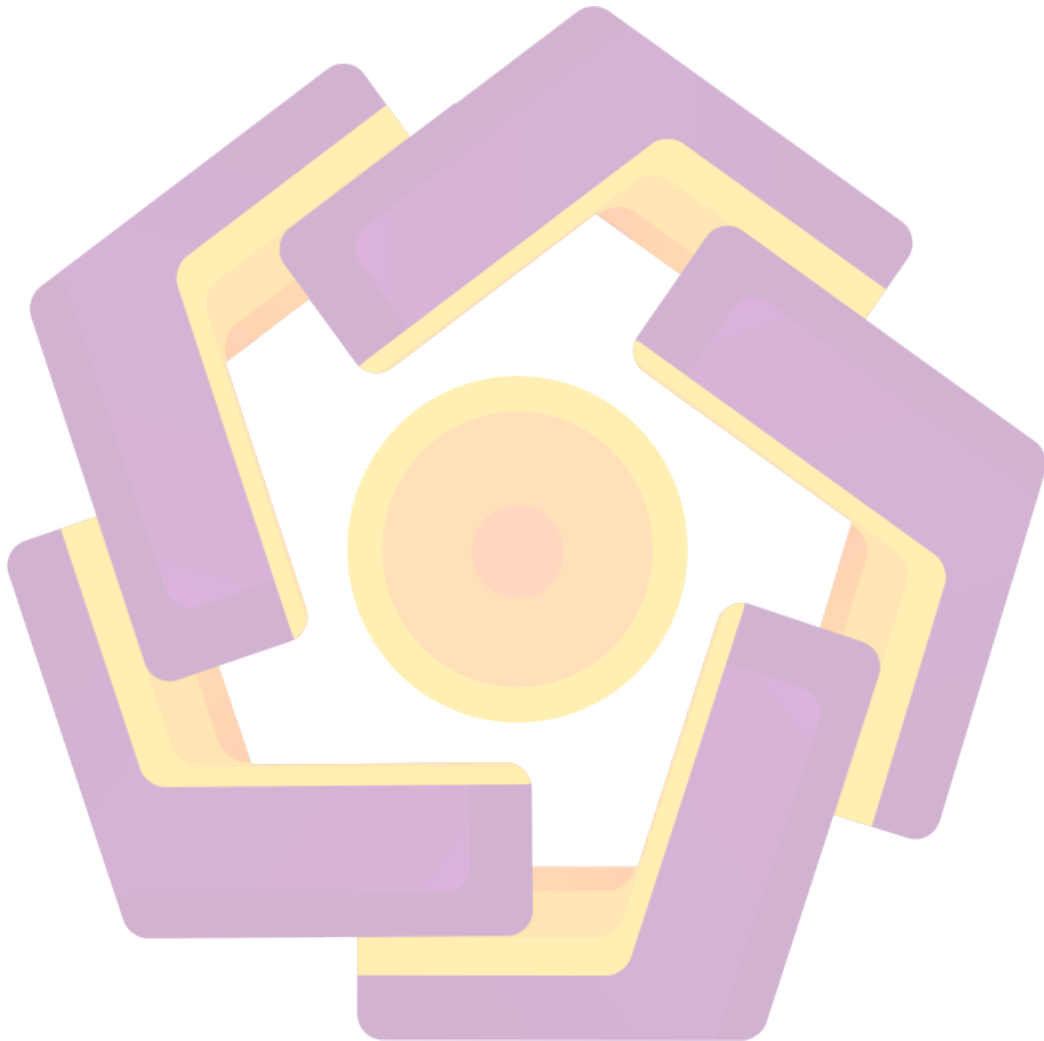
PERSEMBAHAN

Pada kesempatan kali ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendukung dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua penulis. Bapak dan ibuyang selalu mendoakan, menyemangati, dan memberikan dukungan setiap hari.
3. Dosen pembimbing Bapak Sudarmawan S.T., M.T. yang telah memberikan koreksi dan pengarahan dengan baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
4. Saudara-saudara keluarga besar Ahmad Yahman yang senantiasa membantu segala urusan dan keperluan di rumah yang tidak bisa penulis tangani ketika sedang menuntut ilmu.
5. Sahabat-sahabat penulis Laili, Witri, Deta, Nita, Winda, Syari dan rekan-rekan organisasi AEC maupun rekan kelas 12 Sistem Informasi 02 yang tidak tersebutkan satu persatu.
6. Instansi yang terlibat dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini home industry Omah Kulit dan semua pihak yang tidak tersebutkan satu persatu.
7. Game Life is Stranger, drama korea, mv hits dan kpop yang menemani dan mengembalikan semangat penulis disela kegiatan.
8. Seisi kontrakan beserta penghuni yang nyaman, wifi nolspot yang selalu lancar jaya, printer witri yang sip, hosting mamang yang secara cuma-cuma, kio si kucing alay, selimut winda, bulan bintang dan hewan

nokturnal yang menemani lembur, dan semua aspek yang sangat membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena yang sempurna itu hanya milik Allah SWT.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbil'alamiin*, puji syukur kehadiran Allah *Subhanallahuwata'ala* atas nikmat, rahmat dan hidayah yang telah diberikan. Dan tak lupa shalawat serta salam untuk tuntunan dan suri tauladan Rasulullah *Shalallahu'alaihiwasallam* sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Perancangan Website Penjualan Online Kerajinan Kulit Pada Home Industri Omah Kulit Yogyakarta” sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, oleh karena itu dengan hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada :

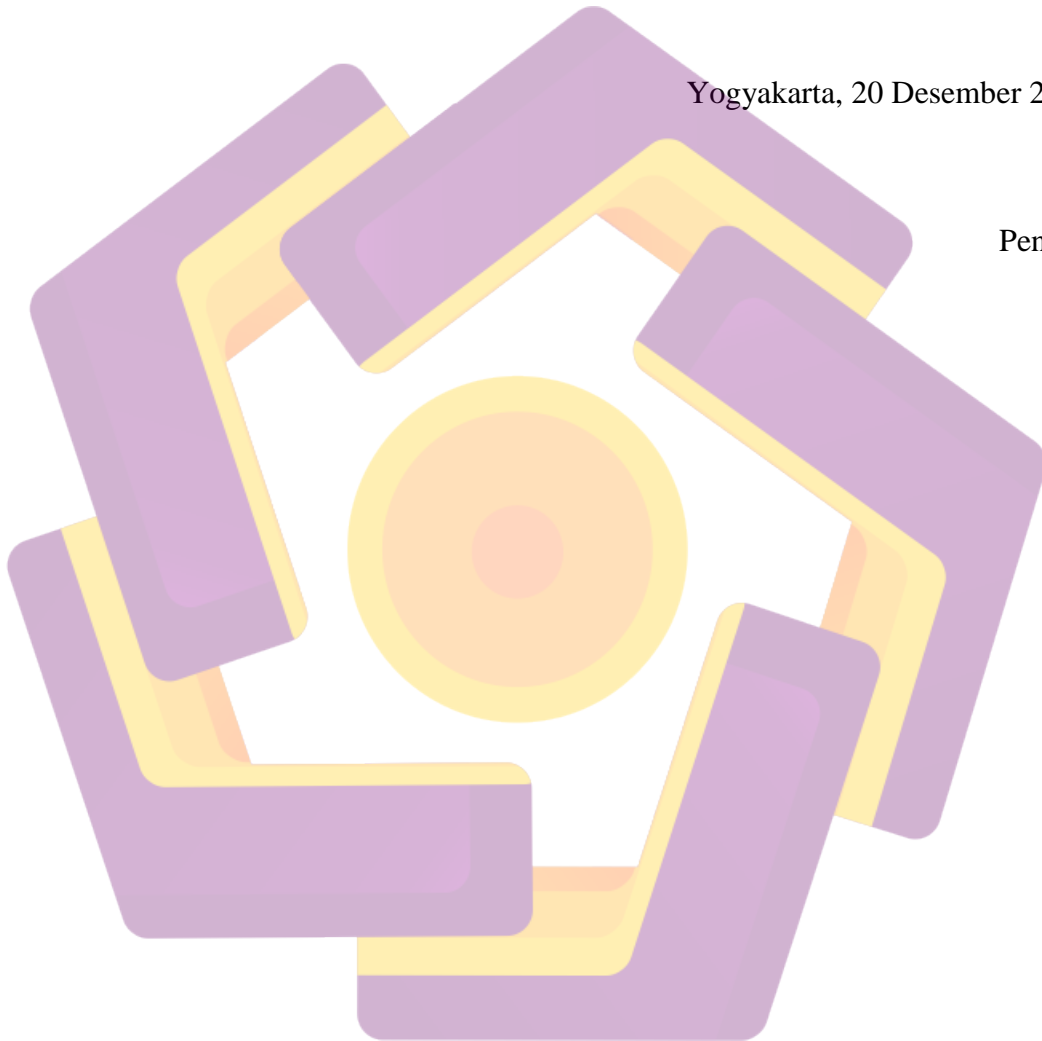
1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
3. Home Industri Omah Kulit yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan masukan dan kritik serta saran yang bersifat membangun dan senantiasa diharapkan untuk perkembangan penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak untuk pengembangan dalam bidang teknologi dan sistem informasi.

Yogyakarta, 20 Desember 2016

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI.....	XI
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	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi.....	5
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.1.3 Studi Pustaka.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Implementasi.....	7
1.6.5 Testing dan Dokumentasi.....	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 KONSEP DASAR SISTEM, INFORMASI, DAN SISTEM INFORMASI.....	11
2.2.1 Sistem.....	11
2.2.2 Informasi	12
2.2.2.1 Nilai Informasi	13
2.2.2.2 Fungsi Informasi	13

2.2.3	Sistem Informasi	13
2.2.3.1	Manfaat Sistem Informasi	14
2.2.3.2	Karakteristik Sisitem Informasi	15
2.2.3.3	Klasifikasi Sistem Informasi	16
2.3	KONSEP DASAR <i>E-COMMERCE</i>	17
2.3.1	Deifinisi <i>E-Commerce</i>	17
2.3.2	Klasifikasi E-Commerce	17
2.3.3	Manfaat Penggunaan E-commerce	19
2.3.4	Keterbatasan E-Commerce	21
2.4	INTERNET DAN WEBSITE	22
2.4.1	Internet	22
2.4.1.1	Fasilitas Internet	22
2.4.2	Website	24
2.5	KONSEP PEMODELAN SISTEM	24
2.5.1	SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	24
2.5.2	<i>Unified Modeling Language</i> (UML)	25
2.5.2.1	Model UML	26
2.5.2.2	Jenis-jenis Diagram UML	26
2.5.3	<i>Flowchart</i>	27
2.5.4	Analisis CRUD	29
2.6	KONSEP BASIS DATA	29
2.7	BAHASA PEMROGRAMAN	30
2.7.1	Java Script	30
2.7.2	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	30
2.7.3	HTML	31
2.7.4	PHP	32
2.8	<i>METODE</i> ANALISIS DAN <i>TESTING</i>	33
2.8.1	<i>Metode</i> Analisis PIECES	33
2.8.2	<i>Metode</i> <i>Testing</i> (<i>Black Box</i>)	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	TINJAUAN UMUM	37
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan	37
3.1.2	Konsep Bisnis	38
3.1.3	Struktur Organisasi	38
3.1.4	Deskripsi Tugas	39
3.2	ANALISIS SISTEM	43
3.2.1	Alur Kerja (<i>Work Flow</i>)	44
3.2.1.1	Deskripsi Sistem yang Berjalan	44
3.2.2	CRUD Analisis	46
3.2.3	Identifikasi Masalah	47

3.2.3.1	Analisis PIECES	47
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	55
3.3.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>).....	55
3.3.2	Kebutuhan Nonfungsional (<i>Nonfunctional Requirement</i>)	56
3.3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	56
3.3.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	57
3.3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	58
3.3.3.1	Kebutuhan Informasi Bagi Programmer dan Admin	58
3.3.3.2	Kebutuhan User.....	58
3.3.3.3	Kebutuhan Server.....	59
3.4	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM	59
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	60
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	60
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	60
3.5	<i>UNIFIED MODELLING LANGUAGE</i> (UML).....	61
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	61
3.5.2	<i>Activity Diagram</i>	62
3.5.3	Tabel Ragam Tugas.....	66
3.5.4	<i>Class Diagram</i>	68
3.5.5	<i>Sequence Diagram</i>	71
3.6	PEMODELAN BASIS DATA	76
3.6.1	Perancangan Relasi Tabel Sistem	76
3.6.2	Spesifikasi Basis Data	77
3.7	RANCANGAN TAMPILAN WEBSITE	80
3.7.1	Rancangan Antarmuka <i>Member Page</i>	80
3.7.2	Rancangan Antarmuka <i>Admin Page</i>	87
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	92
4.1	IMPLEMENTASI.....	92
4.1.1	Implementasi	92
4.2	KONEKSI DATABASE	109
4.3	<i>INTERFACE</i>	110
4.4	INSTALASI SISTEM.....	115
4.5	PENGUJIAN SISTEM	118
4.6	PEMELIHARAAN SISTEM.....	118
BAB V	PENUTUP.....	120
5.1	KESIMPULAN.....	120
5.2	SARAN.....	120
DAFTAR PUSTAKA	XX

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Flowchart Simbol.....	28
Tabel 3. 1 CRUD Analisis	46
Tabel 3. 2 Analisis Kerja.....	48
Tabel 3. 3 Analisis Informasi	49
Tabel 3. 4 Analisis Ekonomi.....	51
Tabel 3. 5 Analisis Pengendalian	52
Tabel 3. 6 Analisis Efisiensi	53
Tabel 3. 7 Analisis Pelayanan	54
Tabel 3. 8 Kebutuhan Hardware Pembuatan Sistem.....	56
Tabel 3. 9 Kebutuhan Hardware Penerapan Sistem.....	57
Tabel 3. 10 Kebutuhan Software Pembuatan Sistem	57
Tabel 3. 11 Kebutuhan Software Penerapan Sistem	57
Tabel 3. 12 Kebutuhan Server.....	59
Tabel 3. 13 Analisis Kelayakan Hukum Open Source.....	60
Tabel 3. 14 Ragam Tugas.....	67
Tabel 3. 15 Tabel Member	77
Tabel 3. 16 Tabel Admin	77
Tabel 3. 17 Tabel Bahan	77
Tabel 3. 18 Tabel Galery.....	78
Tabel 3. 19 Tabel Produk	78
Tabel 3. 20 Tabel Kategori.....	78
Tabel 3. 21 Tabel Transaksi	79
Tabel 3. 22 Tabel Detail Transaksi	79
Tabel 3. 23 Tabel Konfirmasi	79
Tabel 3. 24 Tabel Konfirmasi	80
Tabel 3. 25 Tabel Custom Produk	80
Tabel 4. 1 koneksi database	109
Tabel 4. 2 koneksi database	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sistem Informasi Proses Sistem	14
Gambar 2. 2 SDLC <i>Waterfall Model</i>	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	38
Gambar 3. 2 Deskripsi <i>Flowchart</i> Sistem Berjalan	45
Gambar 3. 3 <i>Use Case Diagram</i>	61
Gambar 3. 4 <i>Activity Dashboard Admin</i>	62
Gambar 3. 5 <i>Activity Update Data Customer</i>	62
Gambar 3. 6 <i>Activity Update Data Kategori</i>	63
Gambar 3. 7 <i>Activity Update Data Produk</i>	63
Gambar 3. 8 <i>Activity Update Konfirmasi Bayar</i>	64
Gambar 3. 9 <i>Activity Lihat Data Produk</i>	64
Gambar 3. 10 <i>Activity Registrasi Member</i>	64
Gambar 3. 11 Pemesanan Barang	65
Gambar 3. 12 <i>Activity Customer Konfirmasi Pembayaran</i>	66
Gambar 3. 13 <i>Class Diagram Controller</i> Pada Web Omah Kulit	69
Gambar 3. 14 <i>Class Diagram Model</i> Pada Web Omah Kulit.....	70
Gambar 3. 15 <i>Sequence Dashboard</i>	71
Gambar 3. 16 <i>Sequence Update Data Customer</i>	71
Gambar 3. 17 <i>Sequence Update Data Kategori</i>	72
Gambar 3. 18 <i>Sequence Update Data Produk</i>	72
Gambar 3. 19 <i>Sequence Update Konfirmasi Bayar</i>	73
Gambar 3. 20 <i>Sequence Lihat Data Produk</i>	73
Gambar 3. 21 <i>Sequence Registrasi Member</i>	74
Gambar 3. 22 <i>Sequence Pemesanan Barang</i>	74
Gambar 3. 23 <i>Sequence Customer Konfirmasi Pembayaran</i>	75
Gambar 3. 24 Perancangan Relasi Tabel Sistem	76
Gambar 3. 25 Rancangan Halaman <i>Menu Utama</i>	81
Gambar 3. 26 Rancangan <i>Form Sign In Member</i>	81
Gambar 3. 27 Rancangan Pendaftaran <i>Member</i>	82
Gambar 3. 28 Rancangan <i>Account Member</i>	83
Gambar 3. 29 Rancangan Katalog	83
Gambar 3. 30 Rancangan Detail Produk.....	84
Gambar 3. 31 Rancangan <i>Costum</i> Produk	84
Gambar 3. 32 Rancangan <i>Cart</i>	85
Gambar 3. 33 Rancangan Konfirmasi Alamat Pengiriman.....	85
Gambar 3. 34 Rancangan Detail Transaksi.....	86
Gambar 3. 35 Rancangan Konfirmasi Transfer Pembayaran.....	86

Gambar 3. 36 Rancangan <i>Login Admin</i>	87
Gambar 3. 37 Rancangan <i>Dashboard Home Admin</i>	87
Gambar 3. 38 Rancangan <i>Olah Member</i>	88
Gambar 3. 39 Rancangan <i>Olah Data Produk</i>	88
Gambar 3. 40 Rancangan <i>Olah Tambah Produk</i>	89
Gambar 3. 41 Rancangan <i>Olah Tambah Kategori</i>	89
Gambar 3. 42 Rancangan <i>Olah Custom Produk</i>	90
Gambar 3. 43 Rancangan <i>Olah Tambah Bahan</i>	90
Gambar 3. 44 Rancangan <i>Olah Data Transaksi</i>	91
Gambar 3. 45 Rancangan <i>Olah Data Konfirmasi</i>	91
Gambar 3. 46 Rancangan <i>Olah Data Admin</i>	92
gambar 4. 1 Tampilan <i>Dashboard</i>	92
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Login Admin</i>	93
Gambar 4. 3 <i>Source Code View</i> Halaman <i>Login</i>	93
Gambar 4. 4 <i>Source Code</i> Proses <i>Login</i>	93
Gambar 4. 5 <i>Source Code</i> <i>Cek User Admin</i>	94
Gambar 4. 6 <i>Source Code</i> <i>Database Admin</i>	94
Gambar 4. 7 Tampilan Tabel <i>Admin</i>	94
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Olah Data member</i>	95
Gambar 4. 9 <i>Source Code</i> <i>Controller Login Member</i>	95
Gambar 4. 10 <i>Source Code</i> <i>Model Member</i>	95
Gambar 4. 11 <i>Source Code</i> <i>Database Member</i>	96
Gambar 4. 12 Tampilan Tabel <i>Member</i>	96
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Olah Data Kategori</i>	97
Gambar 4. 14 <i>Source Code</i> <i>Construct</i> <i>Kategori</i>	97
Gambar 4. 15 <i>Source Code</i> <i>View</i> <i>Data Kategori</i>	97
Gambar 4. 16 <i>Source Code</i> <i>Database</i> <i>Kategori</i>	98
Gambar 4. 17 Tampilan Tabel <i>Kategori</i>	98
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Olah Data Produk</i>	98
Gambar 4. 19 <i>Source Code</i> <i>Construct</i> <i>Produk</i>	99
Gambar 4. 20 <i>Source Code</i> <i>Pagination</i> Dan <i>View</i> <i>Produk</i>	99
Gambar 4. 21 <i>Source Code</i> <i>Database</i> <i>Produk</i>	100
Gambar 4. 22 Tampilan Tabel <i>Produk</i>	100
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Olah Data Konfirmasi Bayar</i>	101
Gambar 4. 24 <i>Source Code</i> <i>Construct</i> <i>Konfirmasi</i>	101
Gambar 4. 25 <i>Source Code</i> <i>Pagination</i> Dan <i>View</i> <i>Konfirmasi</i>	102
Gambar 4. 26 <i>Source Code</i> <i>Database</i> <i>Konfirmasi</i>	102
Gambar 4. 27 Tampilan Tabel <i>Konfirmasi</i>	102
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman <i>Catalogue</i>	103
Gambar 4. 29 <i>Source Code</i> Menampilkan Halaman <i>Produk</i>	103

Gambar 4. 30 Tampilan Halaman <i>Home</i>	104
Gambar 4. 31 <i>Source Code View Popular</i> Produk.....	104
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman <i>Register</i>	105
Gambar 4. 33 <i>Source Code View Register</i>	105
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Detail Produk.....	106
Gambar 4. 35 Tampilan Halaman <i>Custom</i> Produk	106
Gambar 4. 36 <i>Source Code Custom</i> Produk	106
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman <i>Cart</i>	107
Gambar 4. 38 <i>Source Code</i> Cek Barang	107
Gambar 4. 39 <i>Source Code Finish</i> Belanja.....	107
Gambar 4. 40 <i>Source Code</i> Database Detail Transaksi	108
Gambar 4. 41 Tampilan Tabel Detail <i>transaksi</i>	108
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman <i>Confirm Payment</i>	109
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman <i>Login Member</i>	110
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman <i>Account Member</i>	111
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman <i>Galery</i>	111
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman <i>Contact Us</i>	112
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman <i>Change Profil</i>	112
Gambar 4. 48 Tampilan Halaman <i>Change Password</i>	113
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Status <i>Custom</i> Produk.....	113
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman <i>Order History</i>	114
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman <i>Live Support</i>	114
Gambar 4. 52 <i>Setting Domain</i>	116
Gambar 4. 53 <i>Upload File</i> di <i>FileZilla</i>	116
Gambar 4. 54 Icon Konfigurasi <i>Database</i>	117

INTISARI

Omah Kulit adalah home industri yang didirikan oleh Fajar dengan hasil produksi berbagai macam kerajinan dari bahan kulit hewan yang diolah menjadi barang fashion seperti tas, dompet, gelang, sepatu, jaket dan barang lain yang dibuat sesuai pesanan pelanggan. Pesatnya pengguna internet saat ini mendorong Omah Kulit untuk menjual produknya secara luas yang dapat memberikan akses belanja di seluruh daerah di Indonesia. Metode penjualan online akan menguntungkan Fajar sebagai pemilik untuk memperluas promosi produknya di usaha barunya ini.

Dari penjelasan tersebut, penulis akan mengangkat permasalahan bagaimana membuat media pemasaran online, yaitu website Omah Kulit dengan melakukan penelitian dan membangun sistem yang dapat melayani dan mempermudah dalam memenuhi kebutuhan, pengelolaan kepada konsumen pada home industri Omah Kulit.

Dalam pembuatan website *e-commerce*, penulis menganalisis masalah menggunakan PIECES, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Pemodelan proses menggunakan UML (*unified modeling language*). Dengan adanya website *e-commerce* dapat menjadi media promosi untuk memperbesar jaringan pemasaran produk dan memudahkan dalam pemesanan dan pelayanan terhadap konsumen.

Kata Kunci: e-commerce, website, toko online.

ABSTRACT

Omah Kulit is a home industry which was founded by Fajar with production of various kinds of handicraft made from animal skins are processed into fashion items such as handbags, wallets, bracelets, shoes, jackets and other items are made according to customer orders. The rapid current Internet users pushed Omah Kulit to sell its products widely that can provide shopping access in all regions in Indonesia. Online sales methods will be very profitable Fajar as the owner to expand the promotion of their products in his new venture.

From these explanations, I will raise the issue of how to make marketing media online, build a website e-commerce Omah Kulit by doing research and building systems that can serve and facilitate in meeting needs, management to consumers at home industry Omah Kulit.

In making the e-commerce website, writer analyze problems using PIECES, using the programming language PHP and MySQL for database. Process modeling is using UML (unified modeling language). With e-commerce website can become a media promotion to develop network of marketing products and to facilitate in ordering and servicing konsumen.

Keyword: *e-commerce, website, online store*