

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TOKO *ONLINE* BERBASIS
WEB (STUDI KASUS : TOKO YOLLA COLLECTION)**

SKRIPSI



**disusun oleh
Angga Aldia Putra
14.21.0770**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TOKO *ONLINE* BERBASIS
WEB (STUDI KASUS : TOKO YOLLA COLLECTION)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Angga Aldia Putra

14.21.0770

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TOKO *ONLINE* BERBASIS
WEB (STUDI KASUS : TOKO YOLLA COLLECTION)**

yang disusun oleh

**Angga Aldia Putra
14.21.0770**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TOKO *ONLINE* BERBASIS
WEB (STUDI KASUS : TOKO YOLLA COLLECTION)**

yang disusun oleh
Angga Aldia Putra

14.21.0770

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

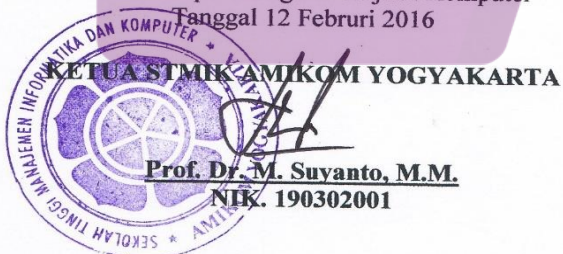
Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Februari 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, 3 Februari 2016



Angga Aldia Putra
NIM. 14.21.0770

MOTTO

- Enjoy your own life without comparing it with others.

- We are given life. It's up to you to make it good or bad.

- Everyday is the a new beginning, take a deep breath and start again.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji & syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Terima kasih juga kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menuntun dan memberikan kemudahan dalam setiap langkah dalam kehidupan ini.
2. Keluarga, Ibu & Ayah, kakak yang setiap hari selalu mendoakan, memberikan semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen yang senantiasa membimbing, sehingga dapat mengajarkan ilmu untuk menjadi bekal dalam kehidupan setelah lulus dan memperoleh gelar Sarjana.
4. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan doa.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi ini, yang berjudul “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO YOLLA COLLECTION)”.

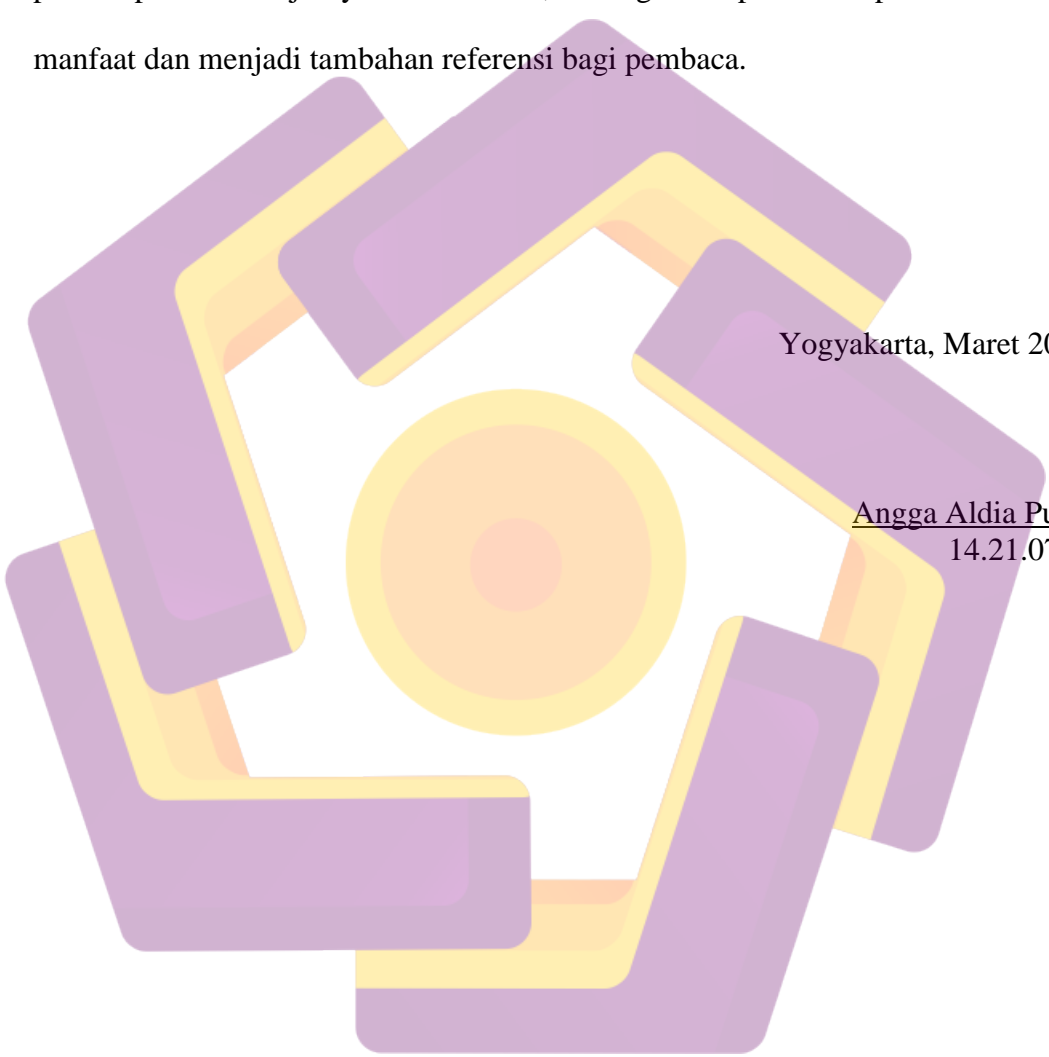
Laporan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, serta sarana untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah di peroleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, dengan rendah hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Nila Feby Puspita Sari, S.Kom, M.Cs selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Orang Tua dan keluarga yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesain Skripsi ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya. Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan referensi bagi pembaca.



Yogyakarta, Maret 2016

Angga Aldia Putra
14.21.0770

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis Sistem	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Implementasi.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Pengetian Sistem	10
2.2.2 Teori Analisis	13
2.2.3 Definisi Website.....	14

2.2.4	Konsep Dasar Website	15
2.2.5	Jenis Website.....	15
2.2.5.1	Jenis Website Berdasarkan Sifat	15
2.2.5.2	Jenis Website Dari Bahasa Pemograman.....	16
2.2.6	Domain.....	17
2.2.7	Internet	17
2.2.8	E – Commerce.....	18
2.2.8.1	Pengertian E-Commerce	18
2.2.8.2	Jenis E-Commerce	20
2.2.8.3	Keuntungan E-Commerce.....	22
2.2.8.4	Kerugian E-Commerce.....	23
2.3	Konsep Pemodelan dan Sistem	23
2.3.1	<i>Flowchart</i>	23
2.3.2	Data Flow Diagram.....	25
2.3.3	Diagram Konteks	27
2.3.4	Hypertext Markup Language	28
2.3.5	PHP Hypertext Preprocessor.....	31
2.4	Konsep Basis Data	34
2.4.1	Definisi Basis Data.....	34
2.4.2	Tujuan Basis Data	35
2.4.3	Komponen Basis Data.....	36
2.4.4	MySQL.....	37
2.4.4.1	Kelebihan MySQL	38
2.4.4.2	Data Definition Language	38
2.4.4.3	Data Manipulation Language.....	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		40
3.1	Tinjauan Umum	40
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	40
3.1.2	Profil Perusahaan	40
3.1.3	Visi dan Misi.....	41
3.1.3.1	Visi	41

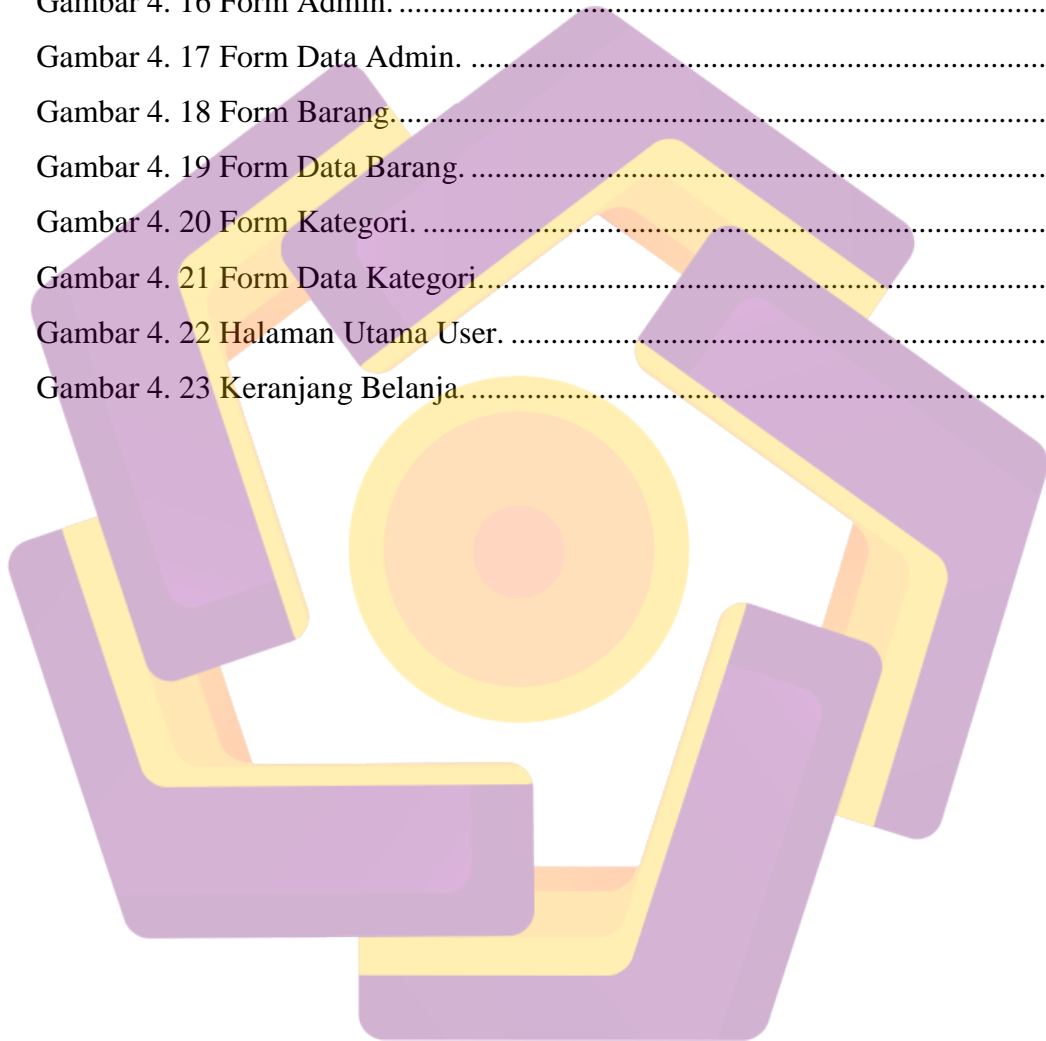
3.1.3.2	Misi	41
3.2	Identifikasi Masalah	41
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	42
3.2.1.1	Analisis Kinerja (<i>Perfomance</i>)	42
3.2.1.2	Analisis Informasi (<i>Information Analysis</i>).....	43
3.2.1.3	Analisis Ekonomi (<i>Economy Analysis</i>).....	45
3.2.1.4	Analisis Keamanan (<i>Control</i>)	46
3.2.1.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency Analysis</i>).....	46
3.2.1.6	Analisis Pelayanan (<i>Service Analysis</i>)	47
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	49
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.3	Perancangan Sistem	52
3.3.1	Flowchart Sistem.....	53
3.3.2	Diagram Konteks	55
3.3.3	Data Flow Diagram	56
3.3.4	Entity Relationship Diagram (<i>ERD</i>)	58
3.4	Relasi Antar Tabel.....	60
3.5	Rancangan Struktur Tabel.....	61
3.6	Perancangan Interface	66
3.6.1	Interface untuk Admin dan User	66
3.6.1.1	Perancangan Login Admin.....	66
3.6.1.2	Perancangan Halaman Utama Admin	67
3.6.1.3	Perancangan Data Admin.....	68
3.6.1.4	Perancangan Data Barang	69
3.6.1.5	Perancangan Kategori Barang.....	70
3.6.1.6	Perancangan Halaman Utama User.....	71
3.6.1.7	Perancangan Cara Pemesanan.....	72
3.6.1.8	Perancangan Profil	73
3.6.1.9	Perancangan Kontak.....	74
3.6.1.10	Perancangan Pendaftaran Member.....	75

3.6.1.11	Perancangan Login Member	76
3.6.1.12	Perancangan Keranjang Belanja	77
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		78
4.1	Tahapan Implementasi	78
4.2	Kegiatan Implementasi.....	78
4.2.1	Pembuatan Database dan Tabel	78
4.2.1.1	Pembuatan Database	78
4.2.1.2	Pembuatan Tabel.....	79
4.2.2	Pembuatan Kode Program (<i>Source Code</i>)	83
4.2.3	Pengujian Sistem.....	84
4.2.3.1	Form Login Admin	84
4.2.3.2	Form Admin	86
4.2.3.3	Form Barang	87
4.2.3.4	Form Kategori	88
4.2.3.5	Halaman Utama User	89
4.2.3.6	Form Keranjang Belanja	90
BAB V KESIMPULAN		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA		93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengertian Sistem.....	10
Gambar 2. 2 Contoh Perintah Dasar PHP.....	34
Gambar 3. 1 Flowchart Sistem.....	54
Gambar 3. 2 Diagram Konteks.....	55
Gambar 3. 3 DFD Level 0.....	57
Gambar 3. 4 Entity Relationship Diagram.....	59
Gambar 3. 5 Relasi Antar Tabel.....	60
Gambar 3. 6 Login Admin.....	66
Gambar 3. 7 Halaman Utama Admin.....	67
Gambar 3. 8 Input Admin.....	68
Gambar 3. 9 Input Data Barang.....	69
Gambar 3. 10 Kategori Barang.....	70
Gambar 3. 11 Halaman Utama User.....	71
Gambar 3. 12 Cara Pemesanan.....	72
Gambar 3. 13 Halaman Profil.....	73
Gambar 3. 14 Halaman Kontak.....	74
Gambar 3. 15 Pendaftaran Member.....	75
Gambar 3. 16 Login Member.....	76
Gambar 3. 17 Keranjang Belanja.....	77
Gambar 4. 1 Pembuatan Database.....	79
Gambar 4. 2 Source Code Tabel Admin.....	79
Gambar 4. 3 Tabel Admin.....	80
Gambar 4. 4 Source Code Tabel Barang.....	80
Gambar 4. 5 Tabel Barang.....	80
Gambar 4. 6 Source Code Tabel Kategori.....	81
Gambar 4. 7 Tabel Kategori.....	81
Gambar 4. 8 Source Code Tabel Member.....	81
Gambar 4. 9 Tabel Member.....	82
Gambar 4. 10 Source Code Tabel Ongkir.....	82

Gambar 4. 11 Tabel Ongkir.	82
Gambar 4. 12 Source Code Koneksi Database.	83
Gambar 4. 13 Source Code Keranjang Belanja.	84
Gambar 4. 14 Form Login Admin.	85
Gambar 4. 15 Halaman Utama Admin.....	85
Gambar 4. 16 Form Admin.	86
Gambar 4. 17 Form Data Admin.	86
Gambar 4. 18 Form Barang.....	87
Gambar 4. 19 Form Data Barang.	88
Gambar 4. 20 Form Kategori.	88
Gambar 4. 21 Form Data Kategori.....	89
Gambar 4. 22 Halaman Utama User.	90
Gambar 4. 23 Keranjang Belanja.	90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Flowchart.....	23
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Flowchart Lanjutan.	24
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD).	25
Tabel 2. 4 Simbol-simbol Data Flow Diagram (DFD) Lanjutan.	26
Tabel 2. 5 Simbol-simbol Diagram Konteks.....	27
Tabel 3. 1 Analisis Kinerja.....	42
Tabel 3. 2 Analisis Informasi.....	44
Tabel 3. 3 Analisis Ekonomi.....	45
Tabel 3. 4 Analisis Keamanan.	46
Tabel 3. 5 Analisis Efisiensi.	47
Tabel 3. 6 Analisis Pelayanan.....	48
Tabel 3. 7 Tabel Admin	61
Tabel 3. 8 Tabel Biaya Pengiriman.....	62
Tabel 3. 9 Tabel Barang.....	62
Tabel 3. 10 Tabel Transaksi.....	63
Tabel 3. 11 Tabel Kategori.....	64
Tabel 3. 12 Tabel Member.....	65

INTISARI

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini, internet tidak hanya digunakan sebagai media untuk mencari sebuah informasi namun sudah bisa digunakan untuk melakukan bisnis. Melalui internet, para pelaku bisnis dapat menawarkan produk atau jasa secara online kepada konsumen tanpa perlu bertatap muka. Hal semacam ini sering disebut e-Commerce atau electronic commerce. e-Commerce merupakan sebuah konsep baru yang menggambarkan proses jual beli atau pertukaran produk, jasa serta informasi melalui jaringan informasi.

Saat ini kebutuhan akan sebuah informasi semakin hari semakin meningkat dan penyajian informasi dituntut cepat dan tepat. Internet pada saat ini merupakan salah satu media penyedia informasi yang cepat. Internet adalah sebuah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum diseluruh dunia yang secara bersamaan menyediakan layanan informasi.

Diharapkan dengan adanya web ini dapat sepenuhnya membantu memberikan kenyamanan dalam proses transaksi dan dapat memberikan keuntungan bagi pemilik toko dalam proses penjualan dan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam proses transaksi yang tentunya akan membantu memberikan waktu luang tanpa harus datang ke Toko.

Kata Kunci : Toko Online, Perancangan dan Implementasi Web, Aplikasi.

ABSTRACT

Along with advances in technology today, the internet is not only used as a medium to look for an update, but can be used to do business. Through the Internet, businesses can offer products or services online to consumers without the need for face to face. This sort of thing often called e-commerce or electronic commerce. e-Commerce is a new concept that describes the process of buying and selling or exchange of products, services and information through information networks.

Currently the need for an information increasingly rising and presenting the required information quickly and accurately. Internet today is one of the media provider of information quickly. Internet is a series of relationships that are accessible computer network in general throughout the world that simultaneously provide information services.

Hopefully, by the web can fully help provide comfort in the transaction process and can provide benefits for the owner of the shop in the sales process and provide convenience for consumers in the transaction process which would help provide free time without having to come to the shop.

Keywords : *Online Shop, Design and Implementation of Web Application*