

SKRIPSI

PERANCANGAN SHOPPING CART PADA BUTIK AZFAR UNTUK KEBUTUHAN DALAM PENJUALAN

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun oleh:

NAMA : YULIA KARUNIAWATI

NPM : 200910225040



JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2013

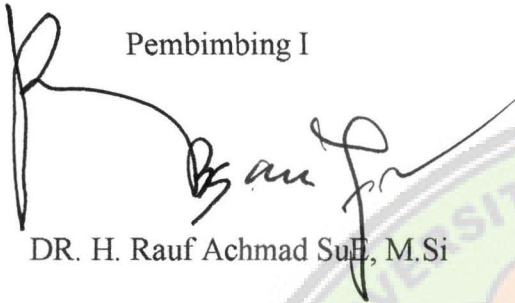
LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN SHOPPING CART PADA BUTIK AZFAR
UNTUK KEBUTUHAN DALAM PENJUALAN**

Bekasi, Juli 2013

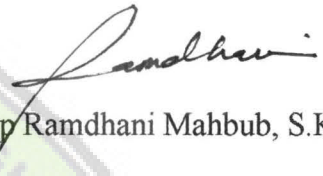
Menyetujui,

Pembimbing I



DR. H. Rauf Achmad SuE, M.Si

Pembimbing II



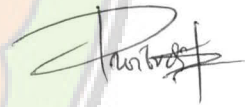
Asep Ramdhani Mahbub, S.Kom

Penguji I



Sri Rejeki, S.Kom., MM

Penguji II



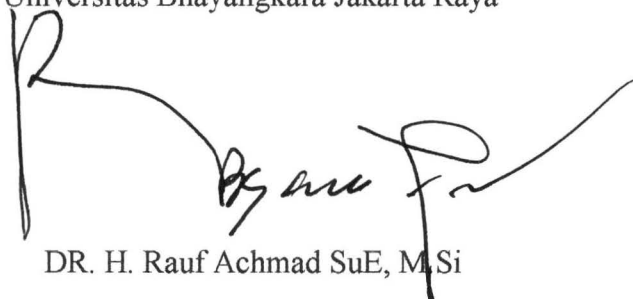
Dwi Budi S, S.Kom., MM



Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya



DR. H. Rauf Achmad SuE, M.Si

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya



Hendarman Lubis, M.Kom

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulia Karuniawati

NPM : 200910225040

Fakultas/Prodi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi dengan judul:

PERANCANGAN SHOPPING CART PADA BUTIK AZFAR UNTUK KEBUTUHAN
DALAM PENJUALAN

Dengan ini menyatakan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 24 Juli 2013

Yang menyatakan



Yulia Karuniawati

Yulia Karuniawati, 200910225040, Perancangan Shopping Cart Pada Butik Azfar Untuk Kebutuhan Dalam Penjualan. Skripsi : Bekasi : Fakultas Teknik Informatika : Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Juli 2013, dibawah bimbingan DR. H. Rauf Achmad SuE, M.Si, Asep Ramdhani Mahbub, S.Kom, xiv + 5 Bab + 97 halaman, 14 tabel, 46 gambar, Daftar Pustaka (2003-2013).

ABSTRAKSI

Dalam pemanfaatan teknologi informasi dibidang perdagangan salah satunya adalah E-commerce. E-commerce atau Electronic commerce dapat dijelaskan sebagai suatu transaksi jual dan beli yang dilakukan melalui media elektronik.

Butik Azfar merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan Fashion, seperti sepatu, baju batik, baju muslim, tas, dan Craft seperti kerajinan bahan flanel. Seorang konsumen dapat mengunjungi perusahaan online melalui toko elektronik (*electronic storefront*), yang mengandung keterangan produk, gambar-gambar tentang produk, dan keranjang belanja. Dengan keranjang belanja (*shopping cart*), kita dapat mengumpulkan pembelian.

Aplikasi E-commerce yang dibuat ini diharapkan dapat menjadi media promosi yang lebih luas, membantu meningkatkan penjualan dan mengurangi biaya operasional bagi perusahaan serta mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk.

Kata kunci : Teknologi informasi penjualan, E-Commerce, Shopping Cart

KATA PENGANTAR

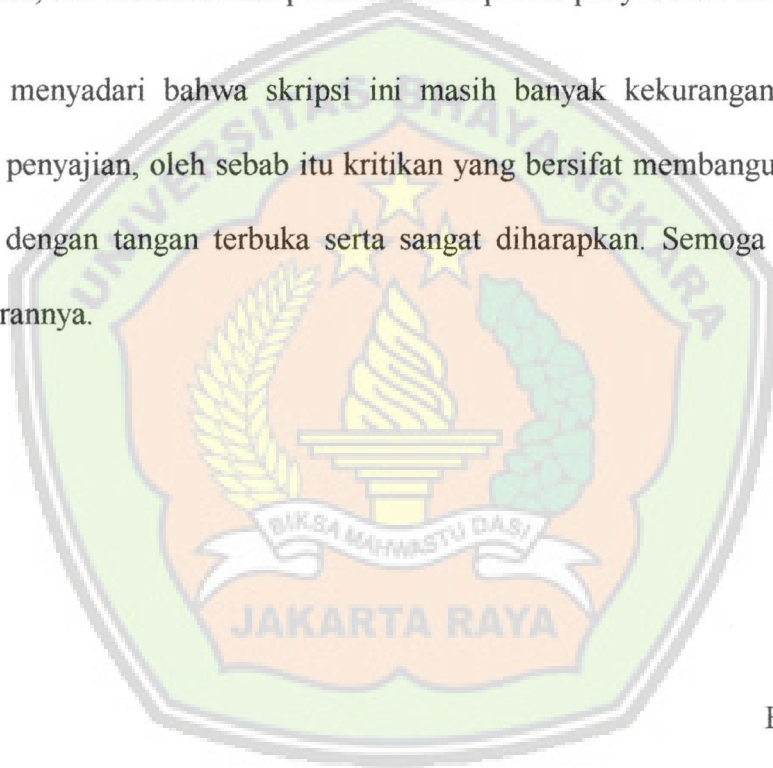
Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmatnya dan karunia-Nya kepada penulis sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Skripsi yang berjudul Perancangan Shopping Cart Pada Butik Azfar Untuk Kebutuhan Dalam Penjualan ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan pada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bpk. Irjen Pol. (Purn) Drs. Moh. Djatmiko, SH, M.Si selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bpk. DR. H. Rauf Achmad SuE, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan selaku Dosen Pembimbing Teknik Penulisan.
3. Bpk. Hendarman Lubis, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bpk. Asep Ramdhani Mahbub, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing materi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Seluruh dosen Universitas Bhayangkara Jakarta Raya terutama Dosen pada Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

6. Semua orang-orang spesial: kedua orang tuaku dan adik-adikku yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Seluruh mahasiswa Program Studi Teknik Informatika angkatan tahun 2009, terutama untuk *Crew Rempong 2009* (Ayu Widia, Putri Dwi Asrini, Sedyta Lutfie, Risda Septianingrum, Aspiration Elman, Arif Wibowo, Ari Hartanto, Doni Gunawan, Yohan Eka, dkk).
8. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, yang telah memotivasi, membantu, dan memudahkan penulis selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya baik bentuk, isi maupun teknik penyajian, oleh sebab itu kritikan yang bersifat membangun dari berbagai pihak penulis terima dengan tangan terbuka serta sangat diharapkan. Semoga kehadiran skripsi ini memenuhi sasarannya.



Bekasi, Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Metodologi Penelitian	6
1.8 Metode Penelitian	6
1.9 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Konsep Dasar sistem	10
2.1.1 Penjualan	10
2.1.2 Pengertian Perancangan	11
2.1.3 Pengertian E-Commerce	12
2.1.3.1 Definisi Electronic Commerce	14
2.1.3.2 Electronic Market	14
2.1.3.3 Interorganizational Information System (IOS)	15

2.1.3.4	Jenis E-Commerce.....	16
2.1.3.5	Manfaat E-Commerce	17
2.1.3.6	Keterbatasan E-Commerce.....	20
2.1.4	Shopping Cart.....	21
2.1.5	Pengertian Web	22
2.1.5.1	Web Statis dan Web Dinamis	23
2.1.6	PHP.....	25
2.1.7	Basis Data.....	26
2.1.8	UML	27
2.1.8.1	Diagram Kelas.....	28
2.1.8.2	Diagram Use Case.....	29
2.1.8.3	Diagram Sequence	31
2.1.8.4	Diagram Aktivitas	31
2.2	Peralatan Pendukung.....	32
2.2.1	Web Server.....	32
2.2.2	Web Editor.....	33
2.2.3	Web Browser.....	34
2.2.4	Database Server.....	35
2.2.5	Star UML.....	37
2.2.6	Image Editor.....	49
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN.....		50
3.1	Tinjauan Umum	50
3.1.1	Butik Azfar	50
3.1.2	Struktur Organisasi.....	51
3.1.3	Uraian Tugas	51
3.2	Prosedur Sistem Berjalan.....	52
3.3	Permasalahan.....	59

3.4	Alternatif Pemecahan Masalah	60
3.5	Pembandingan Perangkat Lunak.....	61
3.6	Metode Penelitian.....	62
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	62
BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN.....		63
4.1	Umum.....	63
4.2	Prosedur Sistem Usulan	64
4.2.1	Use Case Diagram.....	64
4.2.2	Diagram Aktifitas (Activity Diagram).....	66
4.2.3	Diagram Urutan (Sequence Diagram).....	77
4.3	Perancangan Aplikasi.....	79
4.3.1	Perancangan Antarmuka	80
4.4	Struktur Kode.....	82
a.	Id Kategori	83
b.	Id Konfirmasi	83
c.	Id Customer.....	84
4.5	Tampilan Interface	85
4.6	Struktur File	86
a.	Tabel Admin	87
b.	Tabel Kategori.....	88
c.	Tabel Produk.....	88
d.	Tabel Wilayah.....	89
e.	Tabel Pembeli	90
f.	Tabel Konfirmasi	91
g.	Tabel Transaksi.....	92
h.	Tabel Transaksi Update	93
i.	Tabel Buku Tamu	94

4.7	Spesifikasi Sistem Komputer	94
4.7.1	Perangkat Lunak.....	94
4.7.2	Perangkat Keras.....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

2.1	Simbol diagram kelas (Class diagram).....	28
2.2	Simbol diagram Use Case	29
2.3	Simbol diagram Interaksi dan Sequence	31
2.4	Simbol diagram aktivitas.....	32
3.1	Perbandingan aplikasi web dan desktop.....	57
4.1	Tabel Struktur database admin.....	87
4.2	Tabel Struktur database kategori.....	88
4.3	Tabel Struktur database produk.....	88
4.4	Tabel Struktur database wilayah.....	90
4.5	Tabel Struktur database pembeli.....	90
4.6	Tabel Struktur database konfirmasi.....	91
4.7	Tabel Struktur database transaksi.....	92
4.8	Tabel Struktur database transaksi update.....	93
4.9	Tabel Struktur database buku tamu.....	94

DAFTAR GAMBAR

2.1	Pendapatan E-Commerce	12
2.2	Web server (Xampp for windows)	33
2.3	Welcome screen Dreamweaver	34
2.4	Web browser (Mozilla firefox)	35
2.5	Database server (MYSQL)	35
2.6	Star UML	37
2.7	Use Case Diagram	38
2.8	Class Diagram	40
2.9	Sequence Diagram	42
2.10	Contoh Collaboration diagram	43
2.11	Contoh Statechart diagram	44
2.12	Contoh Activity diagram tanpa swimlane	46
2.13	Contoh Component diagram	47
2.14	Contoh Deyploment diagram	48
2.15	Image Editor	49
3.1	Diagram Use Case sistem pembelian di Butik	53
3.2	Diagram Use Case sistem pembelian dengan media sosial	54
3.3	Diagram Activity Sistem Pembelian di Butik	56
3.4	Diagram Activity Sistem Pembelian dengan media sosial	57
3.5	Diagram Sequence Sistem Pembelian dengan media sosial	58

3.6	Diagram Sequence Sistem Pembelian di Butik.....	59
4.1	Use Case Diagram website untuk admin.....	65
4.2	Use Case Diagram website untuk pembeli.....	65
4.3	Activity Diagram menu master.....	66
4.4	Activity Diagram menu konfirmasi.....	67
4.5	Activity Diagram menu laporan.....	68
4.6	Activity Diagram menu logout.....	69
4.7	Activity Diagram menu beranda.....	69
4.8	Activity Diagram menu produk.....	70
4.9	Activity Diagram menu keranjang belanja.....	71
4.10	Activity Diagram menu buku tamu.....	72
4.11	Activity Diagram menu bantuan.....	73
4.12	Activity Diagram menu konfirmasi pembeli.....	74
4.13	Activity Diagram menu history.....	75
4.14	Activity Diagram menu logout.....	76
4.15	Sequence Diagram form admin login.....	77
4.16	Sequence Diagram master.....	78
4.17	Sequence Diagram konfirmasi.....	78
4.18	Sequence Diagram laporan.....	79
4.19	Model antarmuka terstruktur vs tidak terstruktur.....	80
4.20	Halaman utama website.....	81
4.21	Form login admin.....	82

4.22	Halaman administrator	82
4.23	Tampilan halaman utama website	85
4.24	Login admin	86
4.25	Tampilan halaman administrator.....	86

