

PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN BATIK KAUMAN SURAKARTA

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya
Program Diploma III Ilmu Komputer



Diajukan oleh :

DIAR KUSUMO

M3206003



**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN
PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN
BATIK KAUMAN SURAKARTA

Disusun Oleh




DIAR KUSUMO
NIM. M3206003

Dibimbing oleh
Pembimbing Utama

Agus Purbayu S.Si

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Diploma III Ilmu Komputer
pada hari Selasa tanggal 7 Juli 2009

Dewan Penguji

- | | | |
|--------------|---|---|
| 1. Penguji 1 | Agus Purbayu S.Si | () |
| 2. Penguji 2 | Viska Inda Variani S.Si, M.Si
NIP. 19720617 199702 2 001 | () |
| 3. Penguji 3 | Drs. Siswanto M.Si
NIP. 19670813 199203 1 002 | () |



Disahkan Oleh

Ketua Program Studi
DIII Ilmu Komputer UNS



INTISARI

PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN BATIK KAUMAN SURAKARTA. Program Diploma III Ilmu Komputer, Manajemen Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Teknologi informasi begitu dibutuhkan untuk mempercepat dan mempermudah pekerjaan hampir setiap perusahaan, instansi pemerintah maupun swasta. Instansi swasta Paguyuban Batik Kauman Kota Surakarta juga membutuhkan pelayanan *online* dengan menggunakan *website* ini, memuat mengenai informasi produk yang akan dipesan secara *online*. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi batik online berbasis *website* di Paguyuban Batik Kauman.

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian. Studi kasus penelitian ini adalah pembuatan aplikasi *e-commerce* penjualan batik di Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman, Kauman – Surakarta, 57112.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *e-commerce* yang dibuat oleh penulis yaitu aplikasi *e-commerce* penjualan batik diharapkan membantu meningkatkan penjualan dan promosi dibandingkan sistem penjualan sebelumnya yang masih dilakukan secara manual.

Kata kunci :PHP, *MySql*, Paguyuban Wisata Kampung Batik Kauman, *e-commerce*

ABSTRACT

Diar Kusumo. 2009. BUILD E-COMMERCE APPLICATION FOR BATIK KAUMAN SURAKARTA SELLING. Diploma III Computer Program. Informatical Management. Faculty of Mathematic and Science. Sebelas Maret University.

Information technology has been needed to quicken and to facilitate all in a firm job, government institute or private agent. Private agency like Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman Surakarta need online service through a website. This website contains product information which is facilitated with online order. The aim of this research is to build e-commerce application on website based for Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman.

The research used case study method. The study case is to make e-commerce application for batik selling at Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman, Kauman-Surakarta, 57112.

It was shown that e-commerce application for batik selling that can be use to increase batik selling and to promote.

Key word :PHP, *MySql*, Paguyuban Wisata Kampung Batik Kauman, e-commerce

MOTTO



"Musuh terbesar dalam hidup ini adalah diri sendiri"

(Muhammad SAW)

*"Keikhlasan dan syukur adalah dasar melangkah dalam hidup ini
agar mencapai segala tujuan"*

PERSEMBAHAN



Karya ini kupersembahkan untuk :

- ❖ *Ayah , Ibu dan adik-adik tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, pengertian dan semangat sehingga penulisan tugas akhir ini bisa terselesaikan.*
- ❖ *Teman-teman MI 2006, yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian penulisan karya ini. Berkat kalian tugas akhir ini bisa terselesaikan.*
- ❖ *De 'Addien Cantik yang telah memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir sehingga dapat terselesaikan.*
- ❖ *Semua pembaca yang telah meluangkan waktunya untuk membaca karya tugas akhir ini.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya pada penulis, karena dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul "Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Batik Kauman Surakarta".

Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Diploma III Ilmu Komputer Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada kesempatan ini penulis merancang dan membuat sebuah sistem penjualan batik *online*. Penulis berharap apa yang telah penulis buat dalam Tugas Akhir ini dapat memberikan sebuah sumbangsih bagi pihak yang terkait, seluruh civitas akademika program Diploma III Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNS, dan khalayak umum yang ingin mengetahui perancangan dan pembangunan sebuah sistem penjualan batik *online*.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir tidak lepas dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. Sutarno, M.Sc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. YS. Palgunadi, M.Sc selaku ketua program DIII Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Agus Purbayu, S.Si sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Setiawan Gunawan dan Bapak Ma'mun Puspongoro yang telah memberikan kesempatan dalam membangun aplikasi *e-commerce* penjualan batik kauman surakarta.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis.

6. Semua teman-teman dan De' Addien Cantik yang telah membantu, mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini .

Semoga Allah SWT membalas atas semua kebbaikannya. Laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu mohon saran dan kritiknya. Akhir kata semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wa baraka'uh.

Surakarta , Juni 2009

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN INTISARI	iii
HALAMAN ABSTRAK	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan	2
E. Manfaat	2
F. Metodologi Penelitian	3
G. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Pengertian Sistem	6
B. Pengertian Informasi	6
C. Pengertian Sistem Informasi	6
D. Basis Data	7
E. Konteks Diagram	7
F. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	7
G. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	8
H. Kamus Data	9
I. Pengertian <i>Internet</i>	9
J. <i>Website</i>	10

1. <i>Web Server</i>	11
2. <i>Web Browser</i>	11
K. Bahasa Pemrograman	11
L. HTML	12
M. <i>Server Basis Data</i>	13
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN	14
A. Piranti yang Diperlukan	14
1. <i>Hardware</i>	14
2. <i>Software</i>	14
B. Analisa Data	14
C. Analisa Sistem	15
1. <i>Context Diagram</i>	15
2. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	16
a. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i>	16
b. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2</i> <i>Manage Info</i>	17
c. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 Manage</i> <i>Guestbook</i>	17
d. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 Manage</i> <i>Pelanggan</i>	18
e. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 5</i> <i>Pendaftaran Pelanggan</i>	18
f. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 7</i> <i>Pemesanan</i>	19
g. <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 8 Manage</i> <i>Koleksi Batik</i>	20
D. Rancangan Database	20
1. Tabel Administrator	20
2. Tabel Showroni	20
3. Tabel Stok	21
4. Tabel Kota	21

5. Tabel Model Batik	21
6. Tabel Koleksi Batik	22
7. Tabel Pelanggan.....	22
8. Tabel Pemesanan	23
9. Tabel Detail Pesan	23
10. Tabel Keranjang.....	23
11. Tabel Bukutamu.....	24
12. Tabel Info(berita).....	24
E. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	25
F. <i>Relationship</i> (Relasi Antar Tabel)	25
G. Kamus Data.....	26
H. Rancangan Desain Sistem.....	28
1. Rancangan Desain Halaman Utama	28
2. Rancangan Desain Halaman Admin.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA	30
A. Deskripsi Sistem	30
B. Cara Menjalankan Program	30
C. Struktur dan Desain Program.....	31
1. Halaman Utama	31
2. Halaman Profil.....	31
3. Halaman Koleksi.....	32
4. Halaman Showroom	33
5. Halaman Pendaftaran Pelanggan	33
6. Halaman Kontak	34
7. Halaman Kategori	35
8. Halaman Bukutamu	35
9. Halaman Pencarian	36
10. Halaman Pelanggan	37
11. Halaman Keranjang Belanja	37
12. Halaman Konfirmasi Pembayaran	38
13. Halaman Konfirmasi Transaksi	38

14. Halaman Konfirmasi Transaksi Sukses	39
15. Halaman Daftar Transaksi	39
16. Halaman Login Admin	40
17. Halaman Interface Admin.....	40
18. Halaman Daftar Pelanggan	41
19. Halaman Data Showroom Tambah.....	41
20. Halaman Data Showroom Ubah	42
21. Halaman Data Kota Tambah.....	42
22. Halaman Data Kota Ubah.....	43
23. Halaman Koleksi Batik Tambah.....	43
24. Halaman Pending Bukutamu	44
25. Halaman Data Info Tambah.....	44
26. Halaman Data Info Ubah	45
27. Halaman Data Stok Tambah.....	45
28. Halaman Laporan.....	46
29. Halaman Laporan Pemesanan.....	46
30. Halaman Laporan Showroom	47
31. Halaman Laporan Pelanggan	47
32. Halaman Laporan Pemesanan.....	48
BAB V PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol dalam DFD.....	8
Tabel 2.2. Simbol-simbol dalam ERD.....	8
Tabel 3.1. Tabel Admin.....	20
Tabel 3.2. Tabel Showroom	21
Tabel 3.3. Tabel Stok.....	21
Tabel 3.4. Tabel Kota	21
Tabel 3.5. Tabel Model_Batik.....	21
Tabel 3.6. Tabel Batikkoleksi.....	22
Tabel 3.7. Tabel Pelanggan	22
Tabel 3.8. Tabel Pemesanan.....	23
Tabel 3.9. Tabel Pemesanan_Detail.....	23
Tabel 3.10. Tabel Keranjang	24
Tabel 3.11. Tabel Bukutamu	24
Tabel 3.12. Tabel Info	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	<i>Context Diagram</i>	15
Gambar 3.2.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i>	16
Gambar 3.3.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2 Manage Info</i>	17
Gambar 3.4.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 Manage Guestbook</i>	17
Gambar 3.5.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4 Manage Pelanggan</i>	18
Gambar 3.6.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 5 Pendaftaran Pelanggan</i>	18
Gambar 3.7.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 7 Pemesanan</i>	19
Gambar 3.8.	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 8 Manage Koleksi Batik</i>	20
Gambar 3.9.	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	25
Gambar 3.10.	<i>Relationship (Relasi Antar Tabel)</i>	25
Gambar 3.11.	Rancangan Halaman Utama	29
Gambar 3.12.	Rancangan Halaman Admin	29
Gambar 4.1.	Halaman Utama	31
Gambar 4.2.	Halaman Profil	32
Gambar 4.3.	Halaman Koleksi	32
Gambar 4.4.	Halaman Showroom	33
Gambar 4.5.	Halaman Pendaftaran Pelanggan	34
Gambar 4.6.	Halaman Kontak	34
Gambar 4.7.	Halaman Kategori	35
Gambar 4.8.	Halaman Bukutamu	35
Gambar 4.9.	Halaman Pencarian	36
Gambar 4.10.	Halaman Pelanggan	37
Gambar 4.11.	Halaman Keranjang Belanja	37
Gambar 4.12.	Halaman Konfirmasi Pembayaran	38
Gambar 4.13.	Halaman Konfirmasi Transaksi	38

Gambar 4.14. Halaman Konfirmasi Transaksi Sukses.....	39
Gambar 4.15. Halaman Daftar Transaksi	39
Gambar 4.16. Halaman Login Admin	40
Gambar 4.17. Halaman Interface Admin.....	40
Gambar 4.18. Halaman Daftar Pelanggan.....	41
Gambar 4.19. Halaman Data Showroom Tambah.....	41
Gambar 4.20. Halaman Data Showroom Ubah	42
Gambar 4.21. Halaman Data Kota Tambah	42
Gambar 4.22. Halaman Data Kota Ubah.....	43
Gambar 4.23. Halaman Koleksi Batik Tambah.....	43
Gambar 4.24. Halaman Pending Bukutamu	44
Gambar 4.25. Halaman Data Info Tambah.....	44
Gambar 4.26. Halaman Data Info Ubah	45
Gambar 4.27. Halaman Data Stok Tambah.....	45
Gambar 4.28. Halaman Laporan.....	46
Gambar 4.29. Halaman Laporan Pemesanan.....	46
Gambar 4.30. Halaman Laporan Showroom	47
Gambar 4.31. Halaman Laporan Pelanggan	47
Gambar 4.32. Halaman Laporan Pemesanan.....	48