

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE PRODUK SEPATU
GARUCCI PADA TOKO MAHARROH CAHAYA MEGAH**



**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2011**

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE PRODUK SEPATU
GARUCCI PADA TOKO MAHARROH CAHAYA MEGAH**



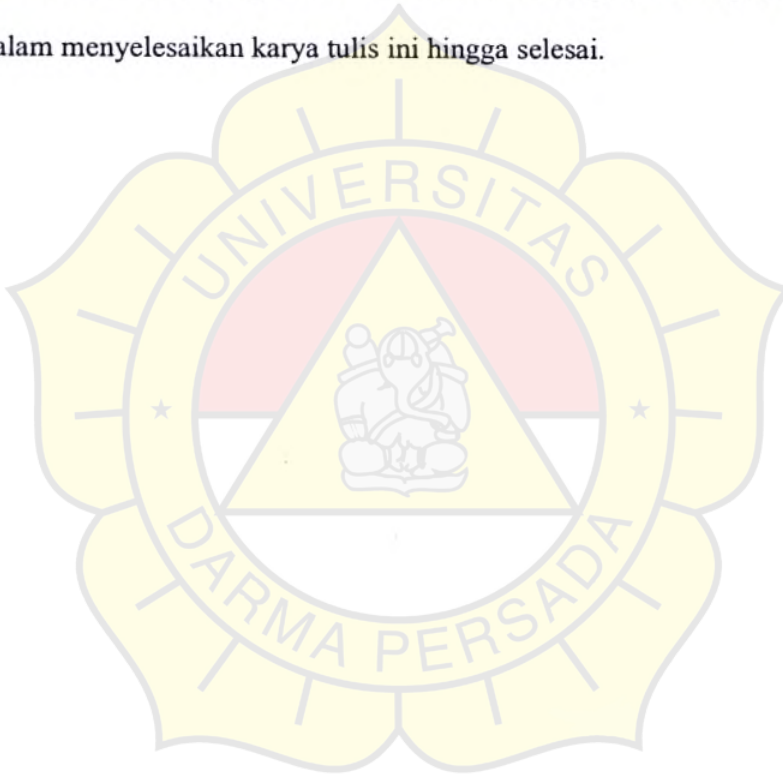
Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada
Program Strata Satu (S1) untuk Program Study Sistem Informasi Fakultas
Teknik Universitas Darma Persada

Devi Diana
07240015

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2011**

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya tulis ini penulis selesaikan dengan rasa ucapan syukur dan terimakasih yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan anugrahnya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dengan rasa hormat dan terima kasih kepada kedua orang tua tersayang, kakak dan adik yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa dalam menyelesaikan karya tulis ini hingga selesai.



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

RANCANG BANGUN E-COMMERCE PRODUK SEPATU GARUCCI PADA TOKO MAHARROH CAHAYA MEGAH

Oleh

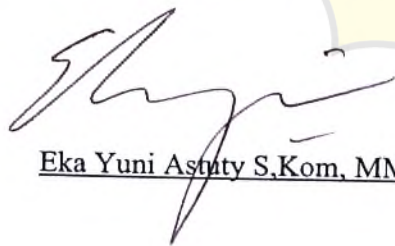
Devi Diana

NIM : 07240015

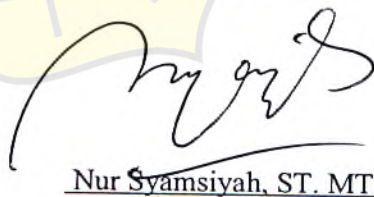
Disetujui untuk dipresentasikan pada sidang Skripsi Tahun Ajaran 2010/2011

Dosen Pembimbing Skripsi

Ka. Jurusan Sistem Informasi



Eka Yuni Astuty S.Kom, MMSI



Nur Syamsiyah, ST. MTI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

RANCANG BANGUN E-COMMERCE PRODUK SEPATU GARUCCI PADA TOKO MAHARROH CAHAYA MEGAH

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak/ Ibu Eka Yuni Astuty S, Kom, MMSI tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Bekasi, Agustus 2011



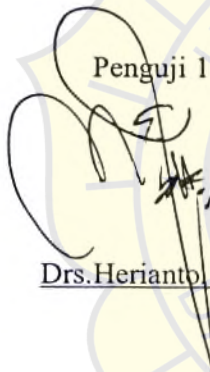
(Devi Diana)

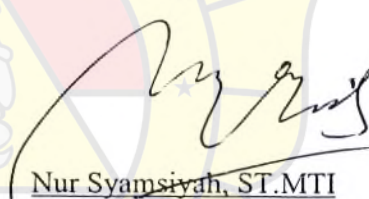
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

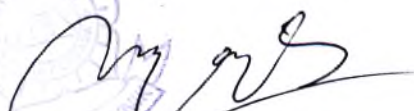
RANCANG BANGUN E-COMMERCE PRODUK SEPATU GARUCCI PADA TOKO MAHARROH CAHAYA MEGAH

Telah diuji dihadapkan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Teknik pada tanggal 19 Agustus 2011 dan dinyatakan LULUS.


Penguji 1

Drs. Herianto, MT

Penguji 2

Nur Syamsiyah, ST.MTI









Ketua Jurusan Sistem Informasi


Nur Syamsiyah, ST.MTI

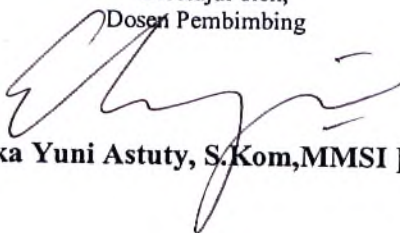
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
	SISTEM INFORMASI

NIM : 07240015
Nama Lengkap : Devi Diana
Dosen Pembimbing : Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSI
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN E-COMMERCE
PRODUK SEPATU GARUCCI PADA TOKO
MAHARROH CAHAYA MEGAH

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	1-07-2011	Bab 1 dan 2	
2	5-07-2011	Bab 3,4 dan 5	
3	14-07-2011	Program	
4	2-08-2011	Revisi Bab 1 dan 2	
5	5-08-2011	Revisi Bab 3 use case	
6	8-08-2011	Revisi Bab 4 dan 5	
7	15-08-2011	Keseluruhan bab	
8	17-08-2011	Revisi Program	

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing


[Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSI]

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan anugrah-Nya yang senantiasa memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

RANCANG BANGUN E-COMMERCE PRODUK SEPATU GARUCCI PADA TOKO MAHARROH CAHAYA MEGAH

Tujuan dari penulisan laporan ini guna melengkapi salah satu syarat kelulusan pada pada program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh harena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ir. Herman Noer Rahman, ME, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Nur Syamsiyah, ST, MTI, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Eka Yuni Astuti, S.Kom, MMSI yang telah membimbing dan memberi pengarahan kepada penulis selama penyusunan penulisan Skripsi.

4. Dosen-dosen yang tercinta, yang sudah memberikan ilmunya kepada penulis selama penulis menuntut ilmu di Universitas Darma Persada.
5. Orang Tua, Adik tercinta yang tidak pernah lelah selalu memberikan dukungan material, moral, spiritual.
6. Putra, yang telah memberikan semangat dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
7. Teman-teman Teknik 2007, senior Sistem Informasi 2003 & 2006, atas bantuan dan motivasinya kepada penulis. *Thank's ALL..*

Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya, sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi Toko Maharroh Cahaya Megah sebagai sumbangan pemikiran mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Darma Persada, khususnya bagi mahasiswa system informasi, dan masyarakat umumnya.

Jakarta, Agustus 2011

Penulis

ABSTRAK

Pada era yang serba cepat dan serba maju, kebutuhan para pembeli semakin konsumtif dan semakin banyak, para konsumrn yang sibuk akan pekerjaannya dan tidak mempunyai waktu luang untuk membeli kebutuhan rumah tangga. Toko Maharroh Cahaya Megah merupan sebuah perusahaan swasta yang bergerak di bidang Sepatu dan memiliki pelanggan yang banyak tersebar diluar kota.

PHP merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasng pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah bebebrapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan web menulis halaman web dinamik dengan cepat. Semua proses yang akan di bangun menjadi sebuah sistem di gambarkan kedalam bentuk unified modelling language (UML). Bila pemrosesan telah di lakukan maka setiap entitas yang terlibat dalam sistem di hubungkan dengan use case diagram.

Dalam proses kegiatan ini perusahaan kaitannya tidak akan lepas dengan penjualan. Namun ada kalanya penjualan tersebut harus ditambah untuk mendukung kegiatan produksi dari perusahaan tersebut. Sehingga harus dibuat sistem penjualan yang baik. Sistem penjualan barang yang baik akan membuat pengeluaran dana operasional menjadi lebih efektif dan efisien.

Penulis melihat sistem yang ada di toko Maharroh Cahaya Megah masih manual yang menyebabkan kinerja dari toko Maharroh Cahaya Megah terlambat, maka dari itu penulis mengusulkan sebuah sistem yang dapat membantu kinerja karyawan-karyawan yang ada di toko Maharroh Cahaya Megah.



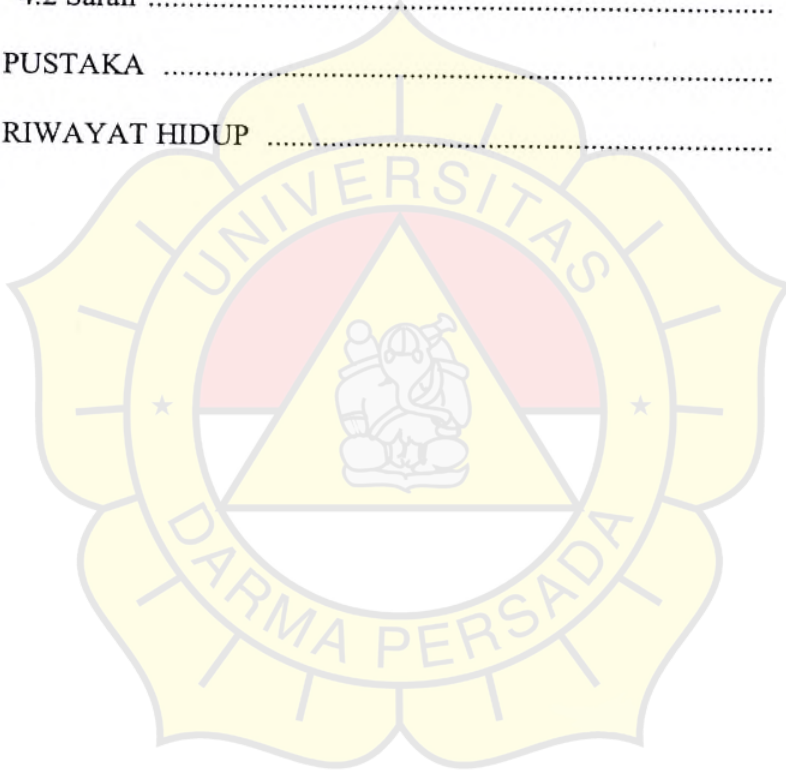
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PEESETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR KONSULTASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Umum	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Metode Penelitian	2
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1 Karakteristik Sistem	7

2.1.2 Klasifikasi Sistem	8
2.2 Pengertian Informasi	10
2.3 Pengertian sistem informasi	10
2.4 Internet	12
2.5 E-Commerce	12
2.6 Unified Modelling Language	14
2.6.1 Function Modelling	17
2.6.1.1 Use case Description	17
2.6.1.2 Use case Diagram	18
2.6.2 Struktural Modelling	18
2.6.2.1 Class Diagram	18
2.6.2.2 CRC Card	20
2.6.3 Behavior Modelling	21
2.6.3.1 Sequence Diagram	21
2.6.3.2 Component Diagram	21
2.6.3.3 Deployment Diagram	22
2.7 Bahasa Pemrograman PHP	22
2.8 Database MySQL	23
2.9 XAMPP	25
BAB III ANALISA	28
3.1 Umum	28
3.2 Tinjauan Perusahaan.....	28
3.2.1 Sejarah	38
3.2.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	29

3.3	Prosedur Sistem Berjalan	30
3.4	Tools	32
3.4.1	Use case Diagram	32
3.4.2	Activity Diagram Customer	34
3.4.3	Activity Diagram Admin	34
3.4.2	Component Diagram.....	34
3.5	Prosedur Sistem Berjalan	35
3.5.1	Spesifikasi bentuk dokumen masukan.....	35
3.5.2	Spesifikasi bentuk dokumen keluaran	36
3.6	Permasalahan pokok	37
BAB IV	PEMBAHASAN	38
4.1	Dekomposisi fungsi sistem usulan	38
4.2	Perancangan	38
4.2.1	Rancangan Sistem Berjalan.....	39
4.2.1.1	Prosedur	39
4.2.2	Tools.....	41
4.2.2.1	Usecase Diagram	41
4.2.2.2	Usecase member	42
4.2.2.3	Usecase Admin	43
4.2.2.4	Activity Diagram	44
4.2.2.5	Component Diagram	45
4.2.2.6	Deployment Diagram	46
4.3	Implementasi	47
4.3.1	Perangkat Keras	47

4.3.2 Perangkat Lunak	47
4.4 Uji Coba Aplikasi	48
4.4.1 Rancangan HIPO	48
4.4.2 Rancangan Desain Input	48
4.4.2.1 Desain Member	48
BAB V PENUTUP	66
4.1 Kesimpulan	66
4.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	69




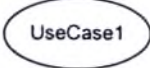
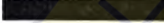
DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Konsep Dasar Unified Modelling Language	17

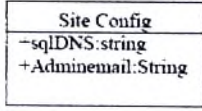
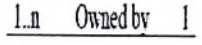

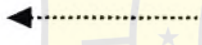




DAFTAR SIMBOL

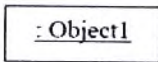



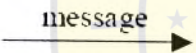
a. Simbol Use Case Diagram

Notasi	Nama	Keterangan
	Actor	Pengguna sistem.
	Use Case	
	Association	Asosiasi digunakan untuk Menghubungkan actor dengan use case.

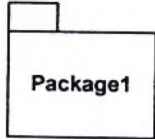
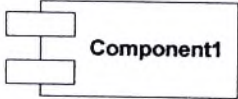
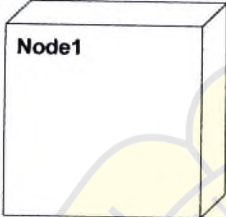


b. Simbol Class Diagram

Notasi	Nama	Keterangan
	Class	Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek
	Assosiation	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 class,
	Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut.
	Dependency	Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.
	Aggregation	<i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi "mempunyai sebuah" atau "bagian dari".
	Generalization	Sebuah relasi <i>generalization</i> sepadan dengan sebuah relasi <i>inheritance</i> pada konsep berorientasi obyek.

c. Simbol Sequence Diagram

Notasi	Nama	Keterangan
	Object	Object merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal.
	Actor	Actor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
	Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu.
	Activation	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline.
	Message	Message mengindikasikan komunikasi antara object-object.

e. Simbol Deployment Diagram

Notasi	Nama	Keterangan
	Package	State menggambarkan kondisi sebuah entitas
	Component	Sebuah Transition menggambarkan sebuah perubahan kondisi objek yang disebabkan oleh sebuah event.
	Node	
	Interface	
	Asosiasi	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 3.1 Struktur Perusahaan Toko Maharroh Cahaya Megah	29
2. Gambar 3.2 Usecase Diagram Sistem Berjalan	32
3. Gambar 3.3 Activity Diagram Customer	33
4. Gambar 3.4 Activity Diagram Admin.....	34
5. Gambar 3.5 Component Diagram	34
6. Gambar 4.1 Dekomposisi.....	38
7. Gambar 4.2 Usecase Diagram.....	41
8. Gambar 4.3 Usecase Diagram tanpa login.....	42
9. Gambar 4.4 Usecase Diagram dengan login.....	42
10. Gambar 4.5 Usecase Admin.....	43
11. Gambar 4.6 Activity Diagram.....	44
12. Gambar 4.7 Component Diagram	45
13. Gambar 4.8 Deployment Diagram	46
14. Gambar 4.9 Hipo.....	48
15. Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	49
16. Gambar 4.11 Tampilan About Us	49
17. Gambar 4.12 Tampilan Cara Pembelian	50
18. Gambar 4.13 Tampilan Produk	50
19. Gambar 4.14 Keranjang Belanja	51
20. Gambar 4.15 Tampilan Hubungi.....	51
21. Gambar 4.16 Tampilan Konfirmasi Pembayaran.....	52

22. Gambar 4.17 Tampilan Daftar Member	52
23. Gambar 4.18 Tampilan Login	53
24. Gambar 4.19 Tampilan Admin.....	54
25. Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama Admin.....	55
26. Gambar 4.21 Tampilan Ganti Password	55
27. Gambar 4.22 Tampilan Kategori.....	56
28. Gambar 4.23 Tampilan Tambah Kategori.....	56
29. Gambar 4.24 Tampilan Edit Kategori	57
30. Gambar 4.25 Tampilan Produk	57
31. Gambar 4.26 Tampilan Tambah Produk	58
32. Gambar 4.27 Tampilan Edit Produk	58
33. Gambar 4.28 Tampilan Order	59
34. Gambar 4.29 Tampilan Detail Order.....	59
35. Gambar 4.30 Tampilan Ongkos Kirim.....	60
36. Gambar 4.31 Tampilan Tambah Ongkos Kirim.....	60
37. Gambar 4.32 Tampilan Edit Ongkos Kirim	61
38. Gambar 4.33 Tampilan Profil.....	61
39. Gambar 4.34 Tampilan Cara Pembelian	62
40. Gambar 4.35 Tampilan Hubungi Kami.....	62
41. Gambar 4.36 Tampilan Laporan	63
42. Gambar 4.37 Tampilan Keluaran	63
43. Gambar 4.38 Tampilan Admin.....	64

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Umum

Pada era yang serba cepat dan serba maju, kebutuhan para pembeli semakin konsumtif dan semakin banyak, para konsumen yang sibuk akan pekerjaannya dan tidak mempunyai waktu luang untuk membeli kebutuhan seperti membeli sebuah sepatu. Ketika konsumen ingin membeli sebuah sepatu tersebut konsumen diharuskan menyediakan waktu yang sangat luang, untuk memilih sepatu yang cocok. Maharroh Cahaya Megah merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang penjualan sepatu, dimana Maharroh Cahaya Megah sudah memiliki pelanggan yang banyak dan tersebar di daerah Bekasi dan sumatra. Pada saat ini pelayanan Maharroh Cahaya Megah masih manual dalam pemrosesan data sehingga seringkali menimbulkan masalah-masalah yang berkaitan dengan ketidakakuratan data, seperti lamanya pencarian data, pencarian informasi yang dibutuhkan dan juga masalah adanya kerangkapan data yang mungkin timbul jika sistem yang digunakan masih bersifat manual. Pemberian informasi produk sepatu atau sandal kepada pelanggan yang berada di luar kota menggunakan pos sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mendapatkan informasi katalog dari Maharroh Cahaya Megah.

Dalam tugas akhir ini akan dibangun suatu implementasi *e-Commerce* untuk menyediakan jasa penjualan sepatu secara *on-line* menggunakan *PHP 4* dan *MySQL*. *PHP* dan *MySQL* dapat menyesuaikan diri di berbagai sistem operasi termasuk dalam lingkungan *windows*. Selain itu pula dapat diperoleh juga tanpa harus membeli lisensi. Hal-hal tersebut di atas yang mendorong penulis untuk

memakai pemrograman *PHP* dan *MySQL*, sedangkan untuk tindak lanjutan bisa dikembangkan lagi dengan kehandalan maksimal.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud penyusunan penulisan ilmiah Tugas Akhir ini yaitu :

- a. Mengetahui Bagaimana aplikasi berbasis web dapat mengatasi permasalahan dalam pengolahan data pada Toko Maharroh Cahaya Megah.
- b. Mengetahui Apakah dengan sistem informasi penjualan berbasis web operasional pada Toko Maharroh Cahaya Megah dapat efektif dan efisien?
- c. Membuat aplikasi Berbasis Web yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pengolahan data dan informasi produk pada Toko Maharroh Cahaya Megah.

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk meningkatkan efisiensi kerja Sistem Informasi Penjualan yang semula menggunakan sistem manual menjadi sistem informasi penjualan berbasis *web*, meningkatkan efektifitas dalam melayani pemesanan terutama dalam segi waktu dalam melayani pembeli jadi lebih singkat.

1.3 Metode Penelitian

Untuk menyelesaikan masalah dalam mencari data-data atau informasi pada pihak-pihak yang terkait terutama divisi-divisi yang berhubungan langsung dengan sistem informasi tersebut. Maka kita harus menetapkan teknik pengumpulan data yang kita pakai, yang meliputi :

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan kita teliti. Metode ini berguna untuk memperoleh data primer dan gambaran yang menyeluruh serta relevan.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, atau peneliti ingin mengetahui hal-hal mendalam ke responden. Wawancara ini dilakukan melalui tatap muka kepada Toko Maharroh Cahaya Megah.

3. Studi Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan membaca, mempelajari buku-buku panduan yang berkaitan dengan objek penelitian, diktat kuliah, internet dan sumber-sumber lainnya yang masih berkaitan dengan objek penulisan.

1.4 Ruang Lingkup

Untuk menghindari penyimpangan pembahasan. Penulis membatasi masalah pada pembuatan E- ecommece Penjualan sepatu Garucci pada Toko Maharroh Cahaya Megah, berdasarkan penjualan maupun dari pesanan khusus pelanggan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulis membahas penulisan ini terdiri dari empat bab, yang masing-masing bab akan diuraikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang penggunaan komputer (umum) maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup serta sistematika penulisan yang secara keseluruhan merupakan gambaran dari seluruh bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan teori dasar tentang sistem yang akan dibahas dalam konsep dasar sistem yang berupa karakteristik sistem dan klasifikasi sistem. Dan peralatan pendukung (*tools system*) yang menjelaskan tentang *Unified Modelling Language*.

BAB III ANALISIS

Pada bab ini menjelaskan mengenai profil perusahaan, tinjauan perusahaan yang meliputi sejarah perusahaan serta stuktur organisasi dan fungsinya, prosedur sistem berjalan prosedur sistem berjalan, *Unified Modelling Language*, Permasalahan

BAB IV PEMBAHASAN

Pada Bab ini menjelaskan dan menguraikan tentang prosedur sistem yang diusulkan serta, Pada bab ini berisikan tentang Rancangan proses yang berupa model proses *Unified Modelling Language* usulan dan spesifikasi proses. Rancangan Basis Data, Rancangan Keluaran, Rancangan Masukan, Rancangan Tampilan, Arsitektur Sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini mengenai kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran yang diharapkan dapat digunakan untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang. Dalam bab ini penulis menguraikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, selain itu penulis juga akan menyampaikan saran-saran yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan di Toko Maharroh Cahaya Megah terutama yang berkaitan dengan pelaksanaan inventori barang.

