



**APLIKASI PEMESANAN ALAT-ALAT MUSIK BERBASIS WEB PADA  
SAMBI STUDIO MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**Oleh:  
ERTANTO ADITOMO  
41806010039**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2010**



**APLIKASI PEMESANAN ALAT-ALAT MUSIK BERBASIS WEB PADA  
SAMBI STUDIO MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

**Oleh:**

**ERTANTO ADITOMO**

**41806010039**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2010**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ertanto Aditomo

NIM : 41806010039

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : APLIKASI PEMESANAN ALAT-ALAT MUSIK BERBASIS  
WEB PADA SAMBI STUDIO MENGGUNAKAN PHP DAN  
MYSQL

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa menyadur atau plagiat dari Tugas Akhir orang lain.

Jakarta,     September 2010

**(Ertanto Aditomo)**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan Laporan Tugas Akhir dari

Mahasiswa berikut ini :

Nama : Ertanto Aditomo

NIM : 41806010039

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : APLIKASI PEMESANAN ALAT-ALAT MUSIK BERBASIS  
WEB PADA SAMBI STUDIO MENGGUNAKAN PHP DAN  
MYSQL

Telah disidang dan diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir.

Jakarta, 18 Februari 2010

**Nur Ani, ST., MMSI**

**Pembimbing**

**Nur Ani, ST., MMSI**

**Koord. Tugas Akhir**

**Sarwati Rahayu, ST., MMSI**

**KaProdi Sistem Informasi**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Aplikasi Pemesanan Alat-alat Musik Berbasis Web Pada Sambi Studio Menggunakan PHP dan MySQL”**.

Tujuan dari pembuatan Laporan Tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi di Universitas Mercu Buana - Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya yang tak ternilai harganya, kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil serta dorongan dan doa sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Kakak saya yang selalu memberikan bantuannya serta dukungan dan doa sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Nur Ani, ST., MMSI, Selaku Ketua koordinator Tugas Akhir Studi Sistem Informasi dan Pembimbing, yang tentu saja selalu membimbing, memberikan masukan – masukan dan petunjuk serta semangat.
4. Ir. Fajar Masya., MMSI, selaku Dosen PA, yang tentu saja selalu membimbing, memberikan masukan – masukan dan petunjuk serta semangat.

5. Sarwati Rahayu,ST., MMSI, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Para Dosen Sistem Informasi Universitas Mercu Buana yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah mengajarkan dari semester 1 hingga semester 7 dan telah memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Pimpinan / Pemilik toko Sambi Studio serta Karyawan yang telah membantu proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Rekan-rekan angkatan 2004, 2005, 2007, 2008,2009 terutama angkatan 2006 semangat terus kejarlah cita-citamu demi mendapatkan gelar sarjana S.Kom.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu (Thanx For All).

Semoga Allah SWT membalas semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini banyak sekali kekurangan-kekurangan, sehingga masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya karya tulis ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Amin.

Jakarta, September 2010

**( Ertanto Aditomo )**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAKSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 E-Commerce .....	8
2.1.1 Sejarah Singkat E-Commerce .....	8
2.1.2 Pengetian E-Commerce.....	9
2.1.3 Jenis E-Commerce .....	11



2.1.3.1	Busines to Busines .....	11
2.1.3.2	Busines to Consumer.....	12
2.1.4	Contoh E-commerce.....	12
2.1.5	Dampak E-commerce .....	13
2.1.5.1	Dampak Positif.....	13
2.1.5.2	Dampak Negatif .....	13
2.2	Analisa Dan Perancangan Perangkat Lunak .....	14
2.2.1	Model Waterfall .....	14
2.3	Unified Modeling Language (UML).....	16
2.3.1	Activity Diagram.....	18
2.3.2	Class Diagram .....	18
2.3.3	Sequence Diagram .....	19
2.3.4	Use Case.....	20
2.4	PHP .....	22
2.4.1	Defenisi PHP .....	22
2.4.2	Script PHP .....	24
2.4.3	Variabel PHP.....	24
2.5	MySQL.....	25
2.5.1	Pengertian MySQL .....	25
2.5.2	Tipe Data MySQL.....	26
2.6	Basis Data .....	29
2.6.1	Pengertian Basis Data .....	29
2.6.2	Pengertian Sistem Basis Data .....	29

2.6.3 Perancangan Basis Data .....	30
2.6.4 Struktur Data Dari Sebuah Basis Data .....	31
2.7 Paket Optional : PHPMyAdmin.....	32
2.8 Apache Web Server.....	32
2.9 Macromedia Dreamweaver 8 .....	33
2.10 Photoshop.....	33
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>35</b>
3.1 Permasalahan dan Strategi Pemecahan Masalah .....	39
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	39
3.1.2 Strategi Pemecahan Masalah.....	36
3.2 Rancangan Sistem Berjalansa .....	37
3.2.1 Uraian Prosedur.....	37
3.2.2 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Berjalan .....	38
3.2.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	38
3.3 Analisa Sistem Usulan .....	41
3.3.1 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Aplikasi Pemesanan Alat Musik .....	42
3.3.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Aplikasi Pemesanan Alat Musik .....	42
3.4 Activity Diagram.....	49
3.4.1 Activity Diagram Pengunjung dan Anggota.....	49
3.4.2 Activity Diagram Administrator .....	54
3.5 Sequence Diagram .....	60

3.5.1	<i>Sequence</i> Diagram Pengunjung Dan Anggota .....	61
3.5.2	<i>Sequence</i> Diagram Administrator .....	65
3.6	Perancangan Basis Data .....	71
3.6.1	<i>Class</i> Diagram .....	71
3.6.2	Struktur Database .....	72
3.7	Perancangan Tampilan Program .....	76
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		82
4.1	Implementasi Sistem .....	82
4.2	Tampilan Antar Muka .....	88
4.3	Metode Pengujian.....	107
4.3.1	Lingkungan Pengujian .....	108
4.4	Skenario Pengujian.....	109
4.4.1	Hasil Pengujian .....	112
4.4.2	Analisis Hasil Pengujian .....	116
BAB V KESIMPULAN .....		117
5.1	Kesimpulan .....	117
5.2	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN LISTING PROGRAM .....		L1 – L 15
LAMPIRAN KARTU ASISTENSI		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Model Waterfall</i> .....	15
Gambar 2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	18
Gambar 2.3	<i>Class Diagram</i> .....	19
Gambar 2.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	20
Gambar 2.5	<i>Use case Diagram</i> .....	22
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram Sistem Berjalan</i> .....	38
Gambar 3.2	<i>Ues Case Diagram Sistem Aplikasi Pemesana Alat Musik</i> .....	42
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram Lihat Produk</i> .....	50
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram Registrasi</i> .....	51
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram Validasi</i> .....	53
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram Penilaian</i> .....	50
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram Login</i> .....	54
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram Validasi</i> .....	55
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram Lihat data Member</i> .....	56
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram Lihat Data Pesanan</i> .....	57
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram Update Kontent</i> .....	58
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram Cetak Laporan</i> .....	59
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram Lihat Produk</i> .....	61
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram Registrasi</i> .....	62
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram Pesan Barang</i> .....	63
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram Validasi</i> .....	64
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram Login</i> .....	65
Gambar 3.18	<i>Sequence Diagram Validasi</i> .....	66
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram Lihat Data Member</i> .....	67
Gambar 3.20	<i>Sequence Diagram Lihat Data Pesanan</i> .....	68
Gambar 3.21	<i>Sequence Diagram Update Kontent</i> .....	69
Gambar 3.22	<i>Sequence Diagram Lihat Cetak Laporan</i> .....	70
Gambar 3.23	<i>Class Diagram Sambi Studio</i> .....	71

Gambar 3.24	Rancangan Layar Menu Halaman Utama .....	76
Gambar 3.25	Rancangan Layar Menu Tentang Kami .....	77
Gambar 3.26	Rancangan Layar Menu Kontak.....	78
Gambar 3.27	Rancangan Layar Menu Tip's dan Trick .....	79
Gambar 3.28	Rancangan Layar Menu Login.....	79
Gambar 3.29	Rancangan Layar Menu Cara Belanja.....	80
Gambar 3.30	Rancangan Layar Menu Cara Pembayaran .....	81
Gambar 4.1	Tampilan Layar Versi PHP .....	83
Gambar 4.2	Tampilan <i>Localhost Appserv</i> .....	84
Gambar 4.3	Tampilan Masuk PHP MyAdmin .....	84
Gambar 4.4	Tampilan PHP MyAdmin .....	85
Gambar 4.5	Tampilan Database yang Baru Dibuat .....	85
Gambar 4.6	Tampilan Pembuatan Database .....	86
Gambar 4.7	Tampilan Field Pada Database yang Dibuat .....	86
Gambar 4.8	Tampilan Penulisan Nama Field Pada Database.....	87
Gambar 4.9	Tampilan Sebuah Tabel Pada Database .....	87
Gambar 4.10	Tampilan Layar Halaman Utama (Home).....	88
Gambar 4.11	Tampilan Layar Halaman Profil.....	90
Gambar 4.12	Tampilan Layar Halaman Kontak.....	91
Gambar 4.13	Tampilan Layar Halaman Tip's dan Trick.....	92
Gambar 4.14	Tampilan Layar Halaman Keranjang .....	93
Gambar 4.15	Tampilan Layar Halaman Daftar .....	94
Gambar 4.16	Tampilan Layar Halaman Cara Belajar.....	95

Gambar 4.17	Tampilan Layar Halaman Cara Pembayaran .....	96
Gambar 4.18	Tampilan Layar Halaman Produk .....	97
Gambar 4.19	Tampilan Layar Halaman Poling .....	98
Gambar 4.20	Tampilan Layar Halaman Bank Partner.....	99
Gambar 4.21	Tampilan Layar Halaman Login Admin .....	100
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Main Menu Dalam Admin .....	101
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Mip's dan Trick Dalam Admin .....	102
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Data Barang Dalam Admin .....	103
Gambar 4.25	Tampilan Halaman Data Pemesanan Dalam Admin.....	104
Gambar 4.26	Tampilan Halaman Data Validasi Dalam Admin .....	105
Gambar 4.27	Tampilan Halaman Print Laporan Dalam Admin .....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis Diagram UML.....	17
Tabel 2.2	Tipe Data Numeric.....	27
Tabel 2.3	Tipe Data Date and Time.....	27
Tabel 2.4	Tipe Data String.....	28
Tabel 3.1	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Lihat Produk.....	50
Tabel 3.2	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Registrasi.....	51
Tabel 3.3	Keterangan <i>Activity</i> Pesan Barang.....	52
Tabel 3.4	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Validasi.....	53
Tabel 3.5	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Login.....	55
Tabel 3.6	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Lihat Validasi.....	56
Tabel 3.7	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Lihat Data Member.....	57
Tabel 3.8	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Lihat Data Pesanan.....	58
Tabel 3.9	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Update Kontent.....	59
Tabel 3.10	Keterangan <i>Activity</i> Diagram Cetak Laporan.....	60
Tabel 3.11	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Lihat Produk.....	61
Tabel 3.12	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Registrasi.....	62
Tabel 3.13	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Pesan Barang.....	63
Tabel 3.14	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Validasi.....	64
Tabel 3.15	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Login.....	65
Tabel 3.16	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Validasi.....	66
Tabel 3.17	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Data Member.....	67

Tabel 3.18	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Lihat Data Pesanan .....	68
Tabel 3.19	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Update Kontent .....	69
Tabel 3.20	Keterangan <i>Sequence</i> Diagram Lihat Data Pesanan .....	70
Tabel 3.21	Data Admin .....	72
Tabel 3.22	Data Anggota .....	72
Tabel 3.23	Data Barang.....	72
Tabel 3.24	Data Keranjang .....	74
Tabel 3.25	Data Kontak .....	74
Tabel 3.26	Data Pemesanan .....	75
Tabel 3.27	Data Validasi.....	75
Tabel 3.28	Data Tips .....	75
Tabel 4.1	Skenario Pengujian Aplikasi Website Toko Sambi Studio dengan Menggunakan Metode Black Box .....	109
Tabel 4.2	Hasil Pengujian Website Toko Sambi Studio dengan Menggunakan Metode Black Box.....	113