PERANCANGAN E-COMMERCE PADA CV.NUR SAKINAH DENGAN MENGGUNAKAN PHP

Panji Sanjoyo Raharjo

418050100-66

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

PERANCANGAN E-COMMERCE PADA CV.NUR SAKINAH DENGAN MENGGUNAKAN PHP

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

PANJI SANJOYO RAHARJO
418050100-66

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

2010

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa	:	Panji Sanjoyo Raharjo
NIM	:	41805010066
Fakultas	:	Ilmu Komputer
Program Studi	:	Sistem Informasi
Judul	:	**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA CV. NUR SAKINAH DENGAN MENGGUNAKAN PHP**

Telah disidangkan, diperiksa, disetujui sebagai laporan Tugas Akhir

Menyetujui

Pembimbing

Bambang Jokonowo, S.Si., MTI

Mengetahui	Mengetahui
Ketua Koordinator Tugas Akhir	Ketua Program Studi Sistem Informasi
Nur Ani, ST., MMSI	Sarwati Rahayu, ST., MMSI

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Panji Sanjoyo Raharjo
Nim	:	41805010066
Fakultas	:	Ilmu Komputer
Program Studi	:	Sistem Informasi
Judul	:	**PERANCANGAN E-COMMERCE PADA CV.NUR SAKINAH DENGAN MENGGUNAKAN PHP**

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

Jakarta, 01 Juli 2010

(Panji Sanjoyo Raharjo)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan sukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat serta hidayah-Nya, laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut-Nya.

Tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan E-Commerce Pada CV.Nur Sakinah dengan Menggunakan PHP" dibuat untuk memenuhi persyaratan sebagi salah satu syarat kelulusan pada program strata satu (S1) program studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas Akhir ini tidak terlepas dari kekurangan.Semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca walaupun masih terbatas kemampuan dan ilmu menulis dalam pembuatan laporan, sehingga laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan sehingga dapat terwujud suatu karya tulis yang jauh lebih baik di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, penulis tak lupa ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secra langsung maupun tidak langsung dalam penyusunaan skripsi ini sampai selesai. Dengan kerendahan hati, perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang telah berdo'a dan memberikan support kepada aku serta kakakku Rully, yang telah banyak memberikan fasilitas dan dukungan moral juga kesabaran pada aku, sehingga aku dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Bambang Jokonowo, S.Si,MTI, selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberi pengarahan kepada penulis.

3. Ibu Sarwati Rahayu, ST, MMSI, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Nur Ani, ST, MMSI, selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi.
5. Dosen-dosen Sistem Informasi Universitas Mercu Buana yang telah mengajarkan dari semester 1 hingga semester 8.
6. Pimpinan dan Staff CV.Nur Sakinah yang telah memberikan penulis untuk mengadakan riset.
7. Teman-teman baik aku Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2005 Terima Kasih atas bantuannya yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan tugas akhur ini dengan baik.

Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 02 Juli 2010

Panji Sanjoyo Raharjo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ii

ABSTRACTION iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 3

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Tujuan 4

1.5 Manfaat Penelitian 4

1.6 Metode Penelitian 5

1.7 Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 7

2.1.1 Pengertian Sistem 7

2.2 Konsep Dasar Informasi 9

2.2.1 Pengertian informasi 9

2.2.2 Kualitas Informasi ..... .10

2.2.3 Pengertian Sistem Informasi ..... .10

2.3 Analisa Dan Perancangan ..... .11

2.3.1 Pengertian Analisa dan Perancangan ..... .11

2.3.2 Perancangan sistem ..... .12

2.4 Metode Waterfall ..... .13

2.5 Unified Modeling Language ..... .16

2.5.1Class Diagram……..18

2.5.1.1 Ralasi Pada Class Diagram…….22

2.5.1.2 Generalization & Inherintance……....25

2.5.1.3 Dependant Class……..27

2.5.1.4 Agregasi……...27

2.5.1.5 Interface & Realisi……...29

2.5.2 Use Case Diagram ..... .29

2.5.3 Aktiviti Diagram ..... .33

2.5.4 Sequence Diagram ..... .35

2.6 Perancangan Berorientasi Objek ..... .37

2.7 Pengertian PHP ..... .43

2.7.1 Hubungan PHP dan HTML ..... .45

2.8 Mysql 45

2.9 Macromedia Dreamweaver..... 46

2.10 E-Commerce 47

2.10.1 Kelebihan E-Commerce 49

2.10.2 Keterbatasan E-Commerce 50

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Masalah 51

3.2 Pemecahan masalah 52

3.3 Usulan perancangan sistem 52

3.3.1 Class Diagram 53

3.3.2 Use Case Diagram 54

3.4 Sequence Diagram 61

3.5 Aktivittas Diagram..... 67

3.6 Rancangan Tabel DataBase..... 70

3.7 Rancangan Tampilan Layar 76

3.8 Rancangan Layar Halaman Awal……..76

3.9 Rancangan Layar Login Admin……76

3.10 Rancangan Layar Menu Utama Admin…….77

3.11 Rancangan Layar Lihat Member……...77

3.12 Rancangan Layar Tambah Katalog Barang……...78

3.13 Rancangan Katalog Barang……...78

3.14 Rancangan Layar Buku Tamu……...79

3.15 Rancangan Layar Keranjang Belanja……79

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Instalasi Softwere..... 80

4.2 Tampilan Layar..... 81

4.3 Lingkungan Pengujian 92

4.4 Skenario Pengujian 93

4.5 Hasil Pengujian..... 96

4.6 Analisis Hasil Pengujian 98

4.7 Metode Pengujian.....99

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 100

5.2 Saran..... 101

DAFTAR PUSTAKA 102

LISTING PROGRAM L1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Waterfall 14

Gambar 2.2. Class Diagram 21

Gambar 2.3. Interface Class 21

Gambar 2.4. Package Class 22

Gambar 2.5. Asosiasi Class 23

Gambar 2.6. Asosiasi lebih dari 2 Class 23

Gambar 2.7. Contraint pada Asosiasi 24

Gambar 2.8. Contraint OR pada Asosiasi 24

Gambar 2.9. Association Class 25

Gambar 2.10. Generalisasi 3 Subclass 26

Gambar 2.11. Dependency Class 27

Gambar 2.12. Agregasi 27

Gambar 2.13. Agregasi Dengan Constraint dan Komposit 28

Gambar 2.14. Interface dan Realisasi 29

Gambar 2.15. Use Case 31

Gambar 2.16. Association antara actor dan use case 31

Gambar 2.17. Association antara use case 32

Gambar 2.18. Generalization antara actor 32

Gambar 2.19 Simbol Star Point 33

Gambar 2.20. Simbol End Point 33

Gambar 2.21. Simbol Activities 33

Gambar 2.22. Simbol Black Hole Activities 34
Gambar 2.23. Simbol Miracle Activities 34
Gambar 2.24. Simbol Fork 34
Gambar 2.25. Simbol Join 34
Gambar 2.26. Simbol Decision Points 35
Gambar 2.27. Simbol Guards 35
Gambar 2.28. Swimlane 35
Gambar 2.29. Simbol Boundary Sequeance Diagram 36
Gambar 2.30. Simbol Control Class Sequeance Diagram 36
Gambar 2.31. Simbol Entity Sequance Diagram 36
Gambar 2.32. Message 37
Gambar 2.33. Message (boxes) 37
Gambar 2.28. Contoh Program PHP 44
Gambar 3.1. Class Diagram Halaman Rancangan 53
Gambar 3.2. UseCase Diagram Sistem Penjualan 54
Gambar 3.3. Squence Diagram Data Pesanan 60
Gambar 3.4 Sequence Diagram Member 61
Gambar 3.5 Sequence Diagram Katalog Hardware 62
Gambar 3.6. Sequence Diagram View Katalog Hardware 64
Gambar 3.7. Sequence Diagram Transaksi Hardware 65
Gambar 3.8 Sequence Diagram Daftar Baru 66
Gambar 3.9. Diagram Aktivitas Melakukan login 67
Gambar 3.10. Diagram Aktivitas melihat data pesanan 67

Gambar 3.11 Diagram Aktivitas melihat member..... 68

Gambar 3.12. Diagram Aktivitas Katalog Komputer..... 68

Gambar 3.13. Diagram Aktivitas Transaksi Hardware.....69

Gambar 3.14. Diagram Aktivitas Daftar Member..... 69

Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Menu Utama..... 76

Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Login administrator..... 76

Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Menu Utama administator..... 77

Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Lihat Member..... 77

Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Tambah Katalog barang..... 78

Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Katalog Barang..... 78

Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Buku Tamu..... 79

Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Keranjang Belanja..... 79

Gambar 4.1 Tampilan Layar Versi PHP..... 80

Gambar 4.2 Tampilan Localhost..... 81

Gambar 4.3 Tampilan Layar Halaman Awal (Home)..... 81

Gambar 4.4 Tampilan Layar Peringatan Login Berhasil..... 82

Gambar 4.5 Tampilan Layar Halaman Daftar..... 82

Gambar 4.6 Tampilan Layar Peringatan Pendaftaran Berhasil..... 83

Gambar 4.7 Tampilan Layar Halaman Utama..... 83

Gambar 4.8 Tampilan Layar Katalog Produk..... 84

Gambar 4.9 Tampilan Layar Halaman Konfirmasi Jumlah Pesanan 85

Gambar 4.10 Tampilan Layar Halaman Keranjang Belanja..... 86

Gambar 4.11 Tampilan Layar Halaman Selesai Belanja..... 86

Gambar 4.12 Tampilan Layar Peringatan Pesanan Telah Terkirim 87

Gambar 4.13 Tampilan Layar Halaman Login Administator 88

Gambar 4.14 Tampilan Layar Halaman Administator 88

Gambar 4.15 Tampilan Layar Halaman Data Pesanan..... 89

Gambar 4.16 Tampilan Layar Halaman Lihat Katalog 90

Gambar 4.17 Tampilan Layar Halaman Ubah Data Barang 90

Gambar 4.18 Tampilan Layar Halaman Data Pelanggan 91

Gambar 4.19 Tampilan Layar Halaman Tambah Barang 91

Gambar 4.20 Tampilan Layar Peringatan Tambah Barang Berhasil..... 92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Pada Class Diagram……...19

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram…….30

Tabel 3.1 keterangan Use Case Melakukan Login 55

Tabel 3.2 keterangan Use Case kelola Data Pesanan 56

Tabel 3.3 keterangan Use Case Melihat Data Member 56

Tabel 3.4 keterangan Use Case kelola Katalog Hardware..... 57

Tabel 3.5 keterangan Use Case View Katalog Hardware..... 58

Tabel 3.6 keterangan Use Case Melakukan Transaksi.....59

Tabel 3.7 keterangan Use Case Memilih Daftar Member 60

Tabel 3.8 Tabel Kios Member 70

Tabel 3.9 Tabel Kios Belanja..... 71

Tabel 3.10 Tabel Kios Kategori 72

Tabel 3.11 Tabel Kios Merk 73

Tabel 3.12 Tabel Kios Hardware 73

Tabel 3.13 Tabel Admin 74

Tabel 3.14 Tabel guesbook 74

Tabel 3.15 Tabel Kios Pgw..... 75

Tabel 3.16 Tabel Kios Pesan..... 75

Tabel 4.1 Tabel Skenario Pengujian Program..... 94

Tabel 4.4 Tabel Hasil Pengujian Program 97