



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN APLIKASI PROMOSI DAN PENJUALAN KOPI
BRADEER'S SHOP BERBASIS WEB**

MUHAMMAD SANDI BASYIRI

UNIVERSITAS
41509010049

MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN APLIKASI PROMOSI DAN PENJUALAN KOPI
BRADEER'S SHOP BERBASIS WEB**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

MUHAMMAD SANDI BASYIRI

41509010049

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41509010049
Nama : Muhammad Sandi Basyiri
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Promosi dan Penjualan Kopi
Bradeer's Shop Berbasis Web

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Mei 2016



(Muhammad Sandi Basyiri)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dari mahasiswa berikut ini :

Nama : Muhammad Sandi Basyiri
NIM : 41509010049
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Promosi dan Penjualan Kopi
Bradeer's Shop Berbasis Web

Jakarta, Mei 2016

Disetujui dan diterima oleh,



Dr. Ir. Eiiyani

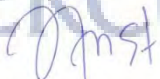
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS

Mengetahui,

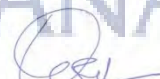
Mengesahkan,

MERCU BUANA



Desi Ramayanti, SKom., MT.

Koordinator Tugas Akhir



Dr. Yaya Sudarya Triana, M.Kom.

Ketua Program Studi

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ir Eliyani selaku Dosen pembimbing tugas akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
2. Dr. Yaya Sudarya Triana M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
3. Desy Ramayanti S.Kom M.T. selaku coordinator Tugas Akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercubuana dan seluruh dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Bapak, Ibu dan Adik – adik penulis yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Keluarga Besar Teknik Informatika angkatan 2009 Universitas Mercu Buana.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik Nya, Amin.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 RUANG LINGKUP PERMASALAHAN	2
1.4 BATASAN MASALAH	2
1.5 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	2
1.6 METODOLOGI PENELITIAN	3
1.6.1 <i>Metode Pengumpulan Data</i>	3
1.6.2 <i>Metode Perancangan Waterfall</i>	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 KOPI	6
2.2 KONSEP DASAR TEKNOLOGI INFORMASI	7
2.3 DREAMWEAVER CS4	7
2.4 WEBSITE	7
2.5 PHP (HYPERTEXT PREPROCESSOR)	7
2.3.1 <i>Sejarah Singkat PHP</i>	9
2.6 PENGENALAN FRAMEWORK CODEIGNITER	10
2.4.1 <i>Struktur Direktori Kerja Codeigniter</i>	11
2.4.2 <i>Mengenal Konsep MVC (Model View Controller)</i>	12
2.7 PENGERTIAN MYSQL	13
2.5.1 <i>Keistimewaan MySQL</i>	14

2.8	METODOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK.....	16
2.9	BASIS DATA.....	17
2.7.1	<i>Proses Perancangan Basis Data</i>	19
2.7.2	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20
2.10	UNIFIED MODELLING LANGUAGE.....	22
2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	23
2.8.2	<i>Activity Diagram</i>	24
2.8.3	<i>Class Diagram</i>	26
BAB III.....		28
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	ANALISIS MASALAH.....	28
3.1.1	<i>Analisa Kondisi Terkini</i>	28
3.1.2	<i>Analisa Pembuatan Sistem</i>	28
3.2	PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.3	PERANCANGAN UML.....	31
3.3.1	<i>Diagram Use Case</i>	31
3.3.2	<i>Diagram Activity</i>	39
3.4	PERANCANGAN BASIS DATA.....	46
3.4.1	<i>Perancangan ERD</i>	46
3.4.2	<i>Struktur Tabel</i>	47
3.5	PERANCANGAN ANTARMUKA.....	50
3.5.1	<i>Rancangan Halaman Utama Admin</i>	51
3.5.2	<i>Rancangan Halaman Utama User</i>	55
BAB IV.....		58
4.1	KESIMPULAN.....	58
4.2	SARAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 CONTOH <i>SOURCE CODE</i> PHP	9
GAMBAR 2.2 CONTOH TAMPILAN PHP	10
GAMBAR 2.3 STRUKTUR <i>FILE CODE</i> IGNITER	13
GAMBAR 2.4 KONSEP MVC	14
GAMBAR 2.5 MODEL <i>WATERFALL</i>	19
GAMBAR 2.6 CONTOH RELASI <i>ONE TO ONE</i>	23
GAMBAR 2.7 CONTOH RELASI <i>ONE TO MANY</i>	23
GAMBAR 2.8 CONTOH RELASI <i>MANY TO MANY</i>	23
GAMBAR 2.9 TOPOLOGI WEB ATAU INTERNET.....	29
GAMBAR 3.1 DIAGRAM <i>USE CASE</i>	37
GAMBAR 3.2 DIAGRAM ACTIVITY <i>LOGIN</i> ADMIN.....	46
GAMBAR 3.3 DIAGRAM ACTIVITY KATEGORI.....	46
GAMBAR 3.4 DIAGRAM <i>ACTIVITY</i> PRODUK.....	47
GAMBAR 3.5 DIAGRAM ACTIVITY MANAGEMEN USER.....	47
GAMBAR 3.6 DIAGRAM ACTIVITY LAPORAN	48
GAMBAR 3.7 DIAGRAM ACTIVITY PENGATURAN	48
GAMBAR 3.8 DIAGRAM ACTIVITY <i>LOGIN</i> USER.....	49
GAMBAR 3.9 DIAGRAM ACTIVITY KONTAK	49
GAMBAR 3.10 DIAGRAM ACTIVITY PENCARIAN	50
GAMBAR 3.11 DIAGRAM ACTIVITY KATEGORI USER.....	50
GAMBAR 3.12 DIAGRAM ACTIVITY CART	51
GAMBAR 3.14 PERANCANGAN ERD	56
GAMBAR 3.15 RANCANGAN HALAMAN <i>LOGIN</i>	56
GAMBAR 3.16 RANCANGAN HALAMAN PENGISIAN PROFIL	57
GAMBAR 3.17 RANCANGAN HALAMAN <i>DASHBOARD</i> ADMIN	57
GAMBAR 3.18 RANCANGAN HALAMAN KATEGORI ADMIN	58
GAMBAR 3.19 RANCANGAN HALAMAN PRODUK ADMIN	58
GAMBAR 3.20 RANCANGAN HALAMAN MANAJEMEN USER.....	59
GAMBAR 3.21 RANCANGAN HALAMAN LAPORAN	59
GAMBAR 3.22 RANCANGAN HALAMAN PENGATURAN	60
GAMBAR 3.23 RANCANGAN HALAMAN UTAMA.....	60
GAMBAR 3.24 RANCANGAN HALAMAN PENCARIAN	60
GAMBAR 3.25 RANCANGAN HALAMAN KONTAK	61
GAMBAR 3.26 RANCANGAN HALAMAN PRODUK.....	61
GAMBAR 3.27 RANCANGAN HALAMAN CART.....	62

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 NOTASI ERD	22
TABEL 2.2 JENIS DIAGRAM RESMI UML	23
TABEL 2.3 NOTASI <i>USE CASE</i> DIAGRAM	24
TABEL 2.4 NOTASI <i>ACTIVITY DIAGRAM</i>	25
TABEL 2.5 SIMBOL – SIMBOL YANG ADA PADA <i>CLASS DIAGRAM</i>	26
TABEL 3.1 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE LOGIN</i> ADMIN	28
TABEL 3.2 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> KATEGORI	37
TABEL 3.3 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> PRODUK	38
TABEL 3.4 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> MANAJEMEN USER	39
TABEL 3.5 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> LAPORAN	40
TABEL 3.6 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> PENGATURAN	40
TABEL 3.7 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE LOGIN</i> USER	41
TABEL 3.8 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> PENCARIAN	42
TABEL 3.9 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> KONTAK	42
TABEL 3.10 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> KATEGORI PRODUK	43
TABEL 3.11 SPESIFIKASI SKENARIO <i>USE CASE</i> CART	43
TABEL 3.12 TABEL FOTO_PRODUK	51
TABEL 3.13 TABEL KATEGORI	52
TABEL 3.14 TABEL OPTION	52
TABEL 3.15 TABEL ORDER	52
TABEL 3.16 TABEL ORDER_DATA	53
TABEL 3.17 TABEL PRODUK	53
TABEL 3.18 TABEL USER	54
TABEL 3.19 TABEL USER_DATA	54

