

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE PADA KUB
MANDIRI SEJAHTERA DESA NGRANCAH**



Oleh :

Ricky Ar-Rasyid 14.0502.0008

Bagus Anang Widodo 14.0502.0020

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

HALAMAN PENEGASAN

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : RICKY AR-RASYID
BAGUS ANANG WIDODO
NPM : 14.0502.0008
14.0502.0020

Magelang, 1 Agustus 2017



RICKY AR-RASYID

14.0502.0008



BAGUS ANANG WIDODO

14.0502.0020

SURAT KETERANGAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ricky Ar-Rasyid NPM. 14.0502.0008
Bagus Anang Widodo NPM. 14.0502.0020
Program Studi : Teknik Informatika D3
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul "**PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE PADA KUB MANDIRI SEJAHTERA DESA NGRANCAH**" beserta seluruh isinya adalah karya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam kutipan ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini maka kami siap menanggung segala bentuk resiko atau sanksi yang berlaku

Magelang, 1 Agustus 2017



Ricky Ar-Rasyid
NPM. 14.0502.0008



Bagus Anang Widodo
NPM. 14.0502.0020

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE PADA KUB MANDIRI SEJAHTERA DESA NGRANCAH

dipersiapkan dan disusun oleh

RICKY AR-RASYID

NPM. 14. 0502. 0008

BAGUS ANANG WIDODO

NPM. 14. 0502. 0020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 1 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Pembimbing I Pembimbing II



R. Arri Widvanto, S.Kom.,MT
NIDN. 0616127102

Penguji I



Rochim Widaryanto, ST.,MT
NIDN. 0628078503

Penguji II



Nugroho Agung P, ST.,M.Kom
NIDN. 0624077302



Bambang Pujiarto, M.Kom
NIDN. 0623107802

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 1 Agustus 2017
Dekan



Yun Arifatul Fatimah, ST., MT., Ph.D
NIK. 987408139

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Magelang, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ricky Ar-Rasyid
Bagus Anang Widodo

NPM : 14.0502.0008
14.0502.0020

Program Studi : Teknik Informatika D3

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Tugas Akhir

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul :

Pembuatan Website E-Commerce Pada KUB Mandiri Sejahtera Desa Ngrancah

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir tersebut selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Magelang

Pada tanggal : 1 Agustus 2017

Yang Menyatakan



Ricky Ar-Rasyid
14.0502.0008



Bagus Anang Widodo
14.0502.0020

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“PEMBUATAN WEBSITE *E-COMMERCE* PADA KUB MANDIRI SEJAHTERA DESA NGRANCAH”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Magelang. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama melakukan studi.
2. Bapak Rochim Widaryanto, ST.,M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Bapak. R. Arri Widyanto S.Kom., MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
4. Bapak Andi Widiyanto, S.Kom., M.Kom selaku Kepala Program Studi D3 Teknik Informatika.
5. Bapak Subroto selaku Kepala Desa Ngrancah.
6. Bagus Anang Widodo teman satu kelompok Tugas Akhir yang telah berjuang untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini bersama-sama.
7. Teman-teman kelas D3 Teknik Informatika
8. Bapak Mukidin selaku pemilik usaha kopi gunung ngrancah

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Megelang , Agustus 2017

Penulis

Daftar Isi

Halaman Cover Muka	i
Halaman Judul	ii
Halaman Penegasan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusah Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
A. Penelitian yang relevan	4
B. Penellitian variabel	5
C. Landasan teori	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
A. Alur pekerjaan	10
B. Alat dan bahan	12
C. Perancangan Sistem	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil	33
B. Pembahasan	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
A. Kesimpulan	47

B. Saran	47
LAMPIRAN	48
DAFTAR PUSTAKA	55

Daftar Tabel

Tabel 3.1. Tabel Daftar Harga	11
Tabel 3.2. Tabel Users.....	25
Tabel 3.3. Tabel Data Produk	25
Tabel 3.4. Tabel Kategori.....	26
Tabel 3.5. Tabel Order	26
Tabel 3.6. Tabel Order_detail	26
Tabel 3.7. Tabel Shop_pengiriman	27
Tabel 3.8. Tabel Kota	27
Tabel 3.9 Tabel Blog	27
Tabel 3.10 Tabel Mod_bank	28

Daftar Gambar

Gambar 2.1. Simbol DFD	7
Gambar 3.1. Alur pekerjaan	10
Gambar 3.2. Alur Pembelian Online	14
Gambar 3.3. Diagram Konteks	16
Gambar 3.4. DFD level 0	17
Gambar 3.5. DFD level 1 Proses 1.1 Master Data Produk	19
Gambar 3.6. DFD level 1 Proses 1.2 Master Data Pelanggan	19
Gambar 3.7. DFD level 1 Proses 1.3 Master Data Kategori Produk	19
Gambar 3.8. DFD level 1 Proses 1.4 Master Data Blog	20
Gambar 3.9. DFD Level 1 Proses 1.5 Master Data Shop pengiriman	20
Gambar 3.10. DFD level 1 Proses 1.6 Master Data Kota	20
Gambar 3.11. DFD level 1 Proses 1.7 Master Data mod Bank	21
Gambar 3.12. DFD level 1 Proses 3.0 Pemesanan	21
Gambar 3.13. DFD level 1 Proses 3.1 Pembatalan	21
Gambar 3.14. DFD Level 1 Proses 4.2 Order Online	22
Gambar 3.15. DFD level 1 Proses 5.1 Pembayaran Transfer	22
Gambar 3.16. DFD level 1 Proses 6.1 Pengiriman melalui jasa kurir	22
Gambar 3.17. DFD level 1 Proses 6.2 Pengiriman kirim sendiri	23
Gambar 3.18. ERD	24
Gambar 3.19. Relasi Antar Tabel	28
Gambar 3.20. User Interface Login Admin	29
Gambar 3.21. User Interface Halaman Admin	30
Gambar 3.22. User Interface Halaman Home	31
Gambar 3.23. User Interface Halaman Keranjang Belanja	32
Gambar 4.1. Halaman Utama Website	33
Gambar 4.2. Halaman Menu Produk	34
Gambar 4.3. Halaman Profil Website	35
Gambar 4.4. Halaman Keranjang Belanja	35
Gambar 4.5. Halaman Cara Beli	36
Gambar 4.6. Halaman Login Administrator	37
Gambar 4.7. Halaman Admin	37
Gambar 4.8. Halaman Admin Edit Profil	38

Gambar 4.9. Halaman Admin Tambah Produk	39
Gambar 4.10. Halaman Admin Order Masuk	39
Gambar 4.11. Memberi Nama Database	43
Gambar 4.12. Memberi Nama Tabel	44
Gambar 4.13. Input Field Pada Tabel	44
Gambar 4.14. Hasil Pembuatan Tabel	45
Gambar 4.15. Pembuatan Logo	46

Daftar Lampiran

Lampiran script program home	48
------------------------------------	----

ABSTRAK

PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE PADA KUB MANDIRI SEJAHTERA DESA NGRANCAH

Oleh :1. Ricky Ar-Rasyid
2. Bagus Anang Widodo

Pembimbing : 1. R. Arri Widyanto, S.Kom.,MT
2. Rochim Widaryanto, ST.,MT

KUB Mandiri Sejahtera merupakan kelompok usaha bersama Desa Ngrancah, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. Produk yang dihasilkan KUB Mandiri Sejahtera adalah kopi. Jenis Kopi yang dihasilkan adalah Kopi robusta, Kopi Arabica, dan Kopi Luwak. Pada saat ini penjualan produk masih sangat minim, sehingga penjualan belum optimal. Tujuan Penelitian ini adalah membuat website e-commerce pada KUB Mandiri Sejahtera. Pembuatan website e-commerce pada KUB Mandiri Sejahtera merupakan langkah untuk memperluas pemasaran produk, sehingga dapat meningkatkan penjualan produk. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dengan editor menggunakan Notepad++ dan Adobe Dreamweaver CS3. Hasil penelitian yang berupa website e-commerce diimplementasikan pada KUB Mandiri Sejahtera. Website ini digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses oleh konsumen dimanapun dan kapanpun. Proses pembelian dapat dilakukan secara langsung tanpa harus datang ke toko, sehingga mempermudah proses transaksi pembelian produk.

Kata kunci : Website, E-Commerce, Internet.

ABSTRACT

MAKING E-COMMERCE WEBSITE IN KUB MANDIRI SEJAHTERA DESA NGRANCAH

By :1. Ricky Ar-Rasyid
2. BagusAnangWidodo

Supervisor : 1. R. ArriWidyanto, S.Kom.,MT
2. Rochim Widaryanto, ST.,MT

KUB Mandiri Sejahtera is a joint business group of Ngrancah Village, Grabag Subdistrict, Magelang Regency. The product produced by KUB Mandiri Sejahtera is coffee. The types of coffee produced are Robusta Coffee, Arabica Coffee, and Luwak Coffee. At this time the sale of products is still very minimal, so the sale has not been optimal. The purpose of this research is to create an e-commerce website at KUB Mandiri Sejahtera. Making e-commerce website at KUB Mandiri Sejahtera is a step to expand product marketing, so as to increase product sales. This system is built using PHP programming language, MySQL database with editor using Notepad ++ and Adobe Dreamweaver CS3. The results of research in the form of e-commerce website implemented in KUB Mandiri Sejahtera. This website is used as a means of sales promotion that can be accessed by consumers wherever and whenever. The purchase process can be done directly without having to come to the store, thus simplifying the process of purchasing product transactions.

Keyword: Website, E-Commerce, Internet

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet tidak hanya untuk sarana informasi maupun entertainment namun saat ini banyak digunakan untuk usaha perdagangan. Hal ini sangat menguntungkan karena bisnis melalui online bisa memudahkan dalam promosi agar usaha perdagangan kita dapat diketahui masyarakat luas. Perdagangan adalah kegiatan ekonomi yang mengaitkan antara para produsen dan konsumen. Sebagai kegiatan distribusi, perdagangan menjamin peredaran, penyebaran, dan penyediaan barang melalui mekanisme pasar. Perdagangan juga merupakan proses tukar menukar barang dan jasa dari suatu wilayah dengan wilayah lainnya.

Di masa lalu, aktivitas dunia perdagangan (*commerce*) dilakukan melalui penawaran langsung tapi perkembangan internet telah mengubah paradigma tersebut. Melalui internet, pedagang dapat menawarkan produknya secara online kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka atau disebut juga dengan *E-commerce*. *E-commerce* mengizinkan pedagang untuk menjual produk-produk dan jasa secara online. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan website pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan memesannya secara online.

Kelompok Usaha Bersama (KUB) Mandiri Sejahtera merupakan Kelompok Usaha Bersama yang ada pada Desa Ngrancah, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. KUB Mandiri Sejahtera adalah kelompok yang bergerak pada bidang usaha rumahan yang ada di Desa Ngrancah. Tersedia berbagai macam produk salah satunya adalah kopi. Jenis kopi yang di hasilkan oleh produk rumahan masyarakat ada kopi robusta, kopi Arabica dan kopi luwak..

Sistem penjualan dan pemasaran pada KUB Mandiri Sejahtera saat ini masih menggunakan strategi dari orang perorang yaitu dengan memberi informasi

mengenai produk dari KUB Mandiri Sejahtera hanya dengan orang yang sudah dikenal dan penjualan di pasar, sehingga penjualan masih sangat minim. Dengan strategi penjualan dari orang perorang dan di pasar maka lingkup penjualan dan pemasaran juga masih terbatas.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah pada KUB Mandiri Sejahtera untuk mengembangkan bisnis penjualannya yaitu pembuatan website *e-commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu kontak transaksi jual beli antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Dengan *E-Commerce* ini di harapkan lebih mudah untuk proses jual beli. Melalui website *e-commerce* ini, di harapkan pemasaran produk lebih luas serta konsumen dapat melihat koleksi produk yang selanjutnya dapat melakukan proses pemesanan. Barang yang dipesan akan diantarkan sesuai alamat tujuan setelah melakukan pembayaran melalui transfer bank/ ATM.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas akan disusun tugas akhir dengan judul **“Pembuatan Website E-Commerce KUB Mandiri Sejahtera Desa Ngrancah”**.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul adalah bagaimana mendesain suatu *website e-commerce* penyedia layanan penjualan dan pemasaran pada KUB Mandiri Sejahtera yang dapat memperluas pemasaran produk.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang *website e-commerce* pada KUB Mandiri Sejahtera sehingga dapat memperluas pemasaran produk KUB Mandiri Sejahtera.

D.Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari *E-commerce* sebagai media pemasaran secara *onlinedi* KUB Mandiri Sejahtera adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sistem penjualan baru secara *online*.
2. Memperluas jangkauan calon konsumen dengan target pasar yang tidak terbatas.
3. Mempermudah pemasaran dan promosi KUB Mandiri Sejahtera.
4. Meningkatkan perekonomian masyarakat Desa Ngrancah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Relevan

1. Nanang Wiwit Nugroho (2008), Tugas Akhir Fakultas Teknik Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Magelang melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Sistem Penjualan Tanaman Hias Pada Toko Kusuma Nursery Menggunakan Sistem *E-Commerce*” yang bertujuan dengan perancangan Sistem Informasi berbasis web untuk mempermudah proses promosi dan penjualan barang agar lebih efektif.
2. Johar Wahyu Ngudiono, Advent Agung Cahyadi, Syamsul Bahri dan Wawan Darmawan (2010), Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Amikom, Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web Sebagai Media Pemasaran Online Pada Muchushop Yogyakarta. Aplikasi ini dibuat untuk mempromosikan produk Muchushop yang bergerak dibidang penjualan pakaian wanita ke seluruh Indonesia dengan menggunakan media website sebagai toko maya dari Muchushop. Dengan adanya aplikasi *website e-commerce* ini mempermudah produsen dalam kegiatan marketing.
3. Silvester Yudho P.B (2011), Fakultas Ekonomi, Program Studi Akutansi, Universitas Katolik Soegijapranata, Perancangan dan Pembuatan Website sebagai Aplikasi *e-commerce* pada AGNAS Handicraft Jogjakarta. Penelitian ini dibuat agar Agnas Handicraft dapat memasarkan produk kerajinan tangan dan melakukan transaksi secara *online* melalui internet sehingga pemasaran produk dapat diperluas.

Penelitian-penelitian tersebut dianggap relevan karena sama-sama melakukan penelitian dbidang penjualan online dan penelitian dalam bidang promosi. Pada penelitian ini akan dirancang website yang digunakan sebagai media promosi atau pengiklanan produk sekaligus sebagai penjualan produk di KUB Mandiri Sejahtera Desa Ngrancah sehingga dapat diakses oleh masyarakat dengan jangkauan luas. Perancanganwebsite ini diharapkan dapat membantu KUB Mandiri Sejahtera dan dapat digunakan sebagai media pemasaran secara online

bagi konsumen dimanapun dan kapanpun. Kelebihan dari penelitian ini adalah selain untuk penjualan dan promosi produk website ini juga akan ditambah fitur tentang manfaat kopi dan pengolahan kopi yang akan dijual pada website ini, dengan tujuan akan lebih meningkatkan kepercayaan pelanggan sebelum membeli produk tersebut.

B. Penelitian Variabel

1. Internet

Internet merupakan sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, atau bahkan pada suatu negara untuk dapat menghubungkan beberapa komputer sehingga menjadi sebuah kelompok jaringan. TCP/IP yaitu sebuah *protocol* yang mengidentifikasi sebuah komputer yang terhubung di dalam jaringan. TCP/IP memiliki teknik mengidentifikasi dengan menggunakan penomoran yang dinamakan *Internet Protokol Address (IP Address)*. Dengan menggunakan nomor ini sebuah komputer dapat terhubung dengan komputer lain dalam sebuah jaringan atau dalam jaringan lokal yang disebut internet (Nugroho, 2004).

2. Website

Menurut Hidayat (2010:2), Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

3. E-Commerce

Perdagangan Elektronik (*E-Commerce = electronic commerce*) adalah bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat manapun (Hidayat, 2008:5).

E-Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan,

konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009).

4. HTML

HTML adalah bahasa markup internet (web) berupa kode dan simbol yang dimasukkan kedalam sebuah file yang ditujukan untuk ditampilkan didalam sebuah website. Singkatnya, HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat website. Website yang dibuat dengan HTML ini, dapat dilihat oleh semua orang yang terkoneksi dengan internet. Tentunya dengan menggunakan aplikasi penjelajah internet (browser) seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox dan Google Chrome.

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. *HyperText* adalah metode dimana kita "berpindah" disekeliling web, dengan mengklik sebuah teks yang bernama *hyperlink*. *Hyperlink* adalah sebuah teks khusus di internet, dimana saat teks tersebut diklik, akan membawa kita ke halaman web selanjutnya/halaman web lain yang telah ditentukan. *Markup* adalah hal yang dilakukan oleh tag HTML kepada teks yang ada didalamnya. HTML menandai teks yang berada didalamnya sebagai tipe teks tertentu. Misalnya saja jika kita menandai sebuah teks dengan tag html `<i>`, maka teks tersebut akan berubah menjadi *italic* (huruf yang miring). Sedangkan jika kita menandainya dengan ``, maka teks tersebut akan berubah menjadi *bold* (huruf tebal). *Language* yang berarti bahasa. HTML adalah sebuah bahasa, yang memiliki kata kata berupa kode dan syntax seperti bahasa yang lain. Saat ini bahasa HTML masih terus dikembangkan Hal ini dikarenakan pengguna internet semakin hari semakin berkembang pesat.

5. Adobe Dreamwaver CS3

Adobe Dreamweaver CS3 merupakan HTML editor professional yang berfungsi mendesain, melakukan editing dan mengembangkan aneka website. Salah satu kelebihan Adobe Dreamweaver CS3 yaitu ruang kerja Adobe Dreamweaver CS3 beserta tools yang tersedia dapat digunakan dengan sangat mudah dan cepat sehingga bisa membangun suatu website dengan cepat

diantara harus melakukan coding. Selain itu, Adobe Dreamweaver CS3 juga mempunyai integrasi dengan produk macromedia lainnya, seperti flash dan firework, flash sudah sangat terkenal sebagai program untuk membuat animasi yang berbasis web dengan perkembangan kebutuhan dan teknologi, flash akhir-akhir ini juga digunakan untuk membuat animasi dan video.

6. Php My Admin

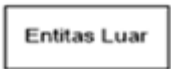
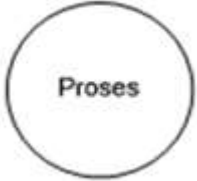


Menurut Sibero (2011:376) “PhpMyAdmin adalah aplikasi web yang dibuat oleh phpMyAdmin.net. PhpMyAdmin digunakan untuk administrasi database MySQL”. Perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui Jejaring Jagat Jembar (World Wide Web). PhpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perizinan (*permissions*), dan lain-lain).

Program ini digunakan untuk mengakses database MySQL. Perintah untuk membuat tabel dapat menggunakan form yang sudah tersedia pada PhpMyAdmin atau dapat langsung menuliskan script pada menu SQL. PhpMy Admin dijalankan dengan cara mengetik <http://localhost/phpmyadmin> pada web browser.

7. DFD

Sutabri (2012:116), *Data Flow Diagram* adalah suatu network yang menggambarkan suatu *system* automat atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai aturan mainnya.

Simbol – simbol yang digunakan dalam Data Flow Diagram, yaitu:

No	Simbol	Keterangan
1.		Entitas Luar adalah entitas yang berada di luar sistem yang memberikan data kepada sistem (source) atau yang menerima informasi dari sistem
2.		Proses menggambarkan apa yang dilakukan oleh sistem. Berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa data masukan menjadi satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan yang diinginkan.
3.		Alir Data menggambarkan aliran data dari suatu entitas ke entitas lainnya. Ada aliran data, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Antara dua proses yang berurutan • Dari penyimpanan data ke proses dan sebaliknya.
4.		Data store adalah tempat menyimpan data yang dapat mengambil dari atau memberikan data ke data

Gambar 2.1. Simbol DFD

Sumber: Sutabri (2012:116)

C.Landasan Teori

Dalam membuat website *e-commerce* ini dibutuhkan bahasa pemrograman php, dan html. Sedangkan dalam membuat perancangan diagram menggunakan DFD serta ERD. Aplikasi yang digunakan untuk membuat serta merancang website *e-commerce* ini menggunakan Adobe Dreamwaver.

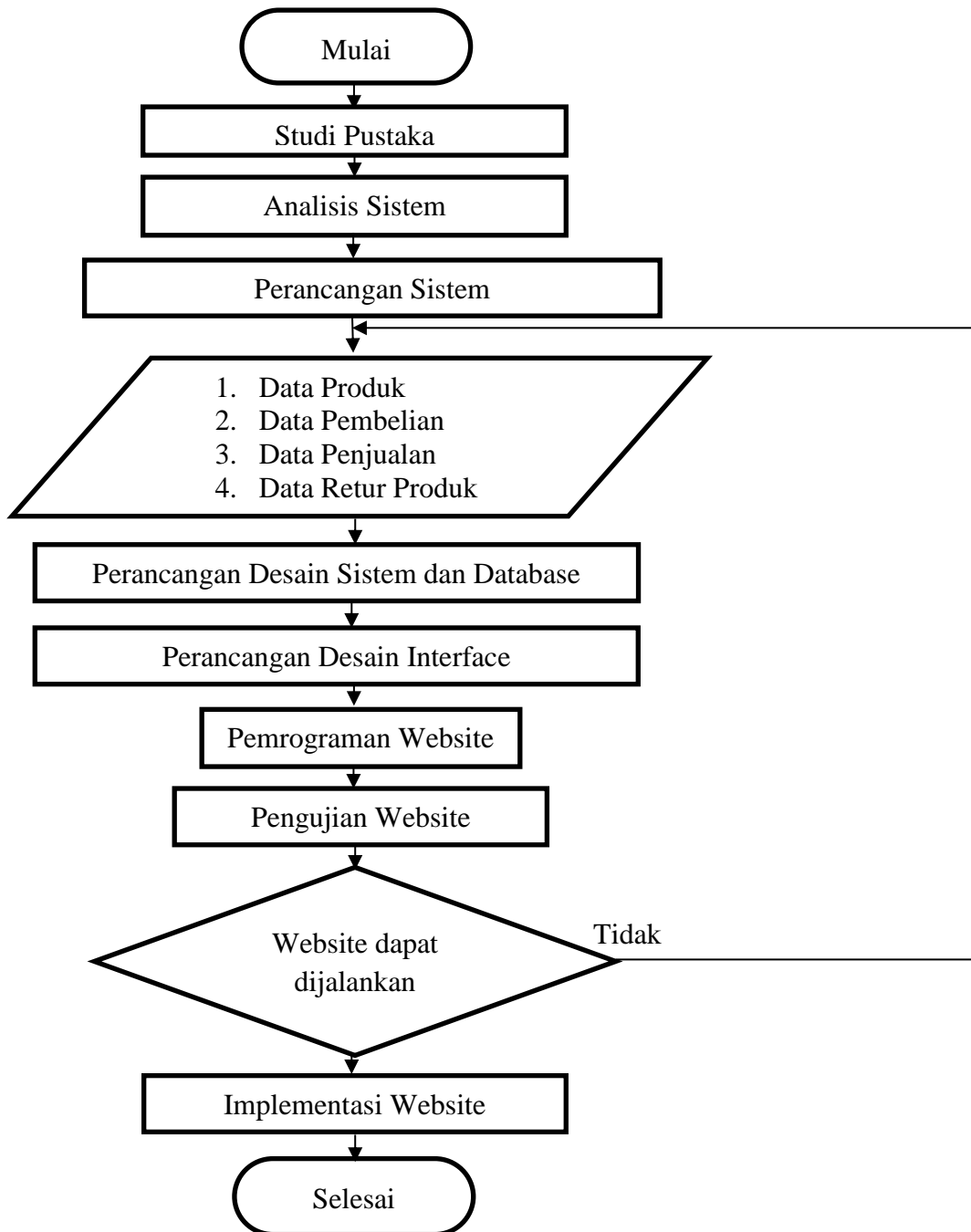
Website *e-commerce* ini dibuat untuk penjualan macam-macam hasil olahan kelompok usaha bersama desa ngrancah. Dengan adanya pembuatan website *e-commerce* ini diharapkan pemasaran produk dari KUB Mandiri Sejahtera semakin luas dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.

Tahapan dalam pembuatan web *e-commerce* ini adalah dengan membuat diagram DFD serta ERD. Jika dalam pembuatan web *e-commerce* sudah sesuai dengan rancangan sistem yang telah dibuat, Maka program yang telah dibuat menjadi program yang lebih terstruktur.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Alur Pekerjaan



Gambar 3.1. Alur Pekerjaan

1. Analisis

Analisis terhadap sistem penjualan yang saat ini ada pada KUB Mandiri Sejahtera, dan ditemukan masalah yaitu penjualan masih sangat terbatas. Dalam tahap analisis dikumpulkan beberapa data produk, dan harga produk. Dengan adanya perancangan website *e-commerce* ini diharapkan penjualan semakin luas. Adapun keunggulan dari kopi luwak desa ngrancah adalah aroma datar, pahit, sepet. Untuk produksi setiap tahun di desa ngrancah sekitar 400 ton pertahun. Jumlah kopi siap jual perbulan sekitar 475 bungkus. Dibawah ini adalah daftar harga dan kemasan:

Tabel 3.1. Tabel Daftar Harga

Kopi Arabika	Kopi classic Robusta	Kopi premium blennnd	Kopi luwak	Kopi premium Arabika 50% Robusta 50%	Kopi green coffee	Kopi kupas asalan belum disortir
Ukuran	150 gr 200 gr	150gr	150gr 200gr	200gr	250gr	Robusta Arabika Luwak
Harga	35rb 40rb	40rb	85rb 125rb	45rb	70rb	-35rb/kg -70rb/kg -700rb/ kg

2. Desain

Desain sistem menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*. DFD adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu *system* automat atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambaranya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sitem yang saling berhubungan sesuai aturan mainnya. Desain database menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD adalah suatu diagram yang menggambarkan pengorganisasian yang diperlukan oleh media penyimpanan. Desain interface untuk pelanggan dan administrator.

3. Pemrograman

Pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML.

4. Pengujian

Pengujian berfungsi untuk mengetahui sejauh mana sistem bekerja. Pengujian dilakukan untuk mengetahui fungsi dari beberapa menu yang telah dibuat. Pengujian menggunakan metode *Blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah Pengujian yang fokus fungsional sebuah sistem.

5. Implementasi

Pengimplementasian website *e-commerce* pada KUB Mandiri Sejahtera dengan tujuan meningkatkan penjualan produk.

B. Alat dan Bahan

1. Perangkat yang dibutuhkan

Untuk membuat website *e-commerce* penjualan pada KUB Mandiri Sejahtera, diperlukan teknologi sistem yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

a. Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan peralatan fisik dari komputer yang digunakan untuk membuat, mengolah data dan menjalankan program aplikasi. Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah :

- 1) AMD A8-6410
- 2) RAM 4.00 GB
- 3) Harddisk 500 GB
- 4) AMD Radeon R5 Graphics
- 5) Monitor 14 Inch
- 6) Keyboard dan Mouse

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan aplikasi-aplikasi komputer yang berguna untuk pembuatan aplikasi penjualan KUB Mandiri Sejahtera. Adapun perangkat lunak tersebut adalah sebagai berikut:

1) Sistem Operasi

Sistem operasi adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai jembatan antara aplikasi dan perangkat keras dimana aplikasi tersebut berjalan. Sistem aplikasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan website ini adalah Windows 10.

2) Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website *e-commerce* adalah PHP, HML dan database yang digunakan adalah MySql versi 10.

3) Software

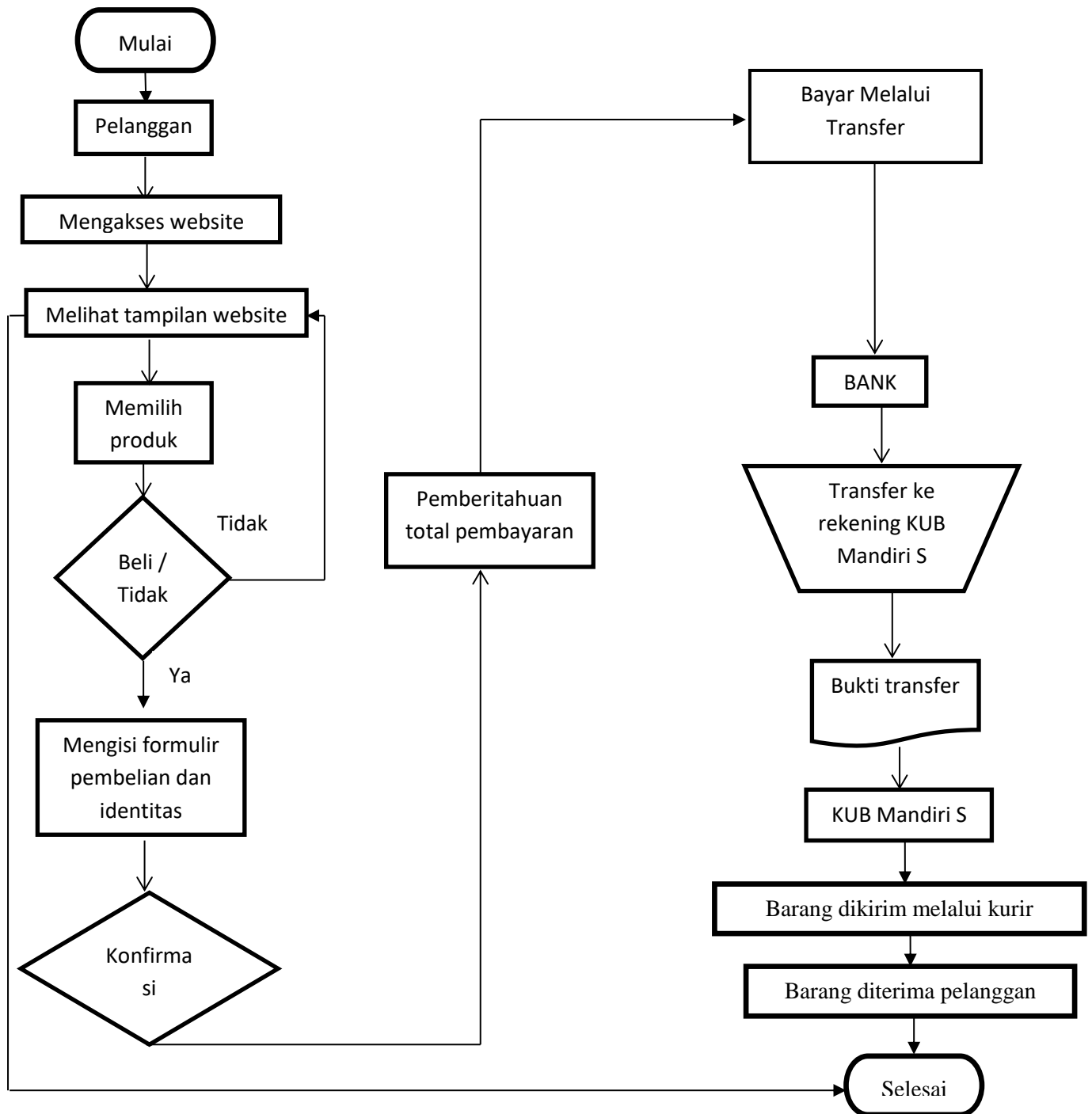
Software yang digunakan untuk desain tampilan adalah Adobe Dreamwaver. Untuk desain produk menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

C. Perancangan Sistem

1. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui sistem yang ada pada KUB Mandiri Sejahtera, dalam hal ini penjualan masih menggunakan strategi dari orang perorang yaitu dengan memberi informasi mengenai produk dari KUB Mandiri Sejahtera hanya dengan orang yang sudah dikenal dan penjualan di pasar, sehingga penjualan masih sangat minim. Dengan strategi penjualan dari orang perorang dan di pasar maka lingkup penjualan dan pemasaran juga masih terbatas. Dengan diciptakannya website *e-commerce* ini diharapkan pemasaran produk lebih luas.

2. Alur Pembelian Online

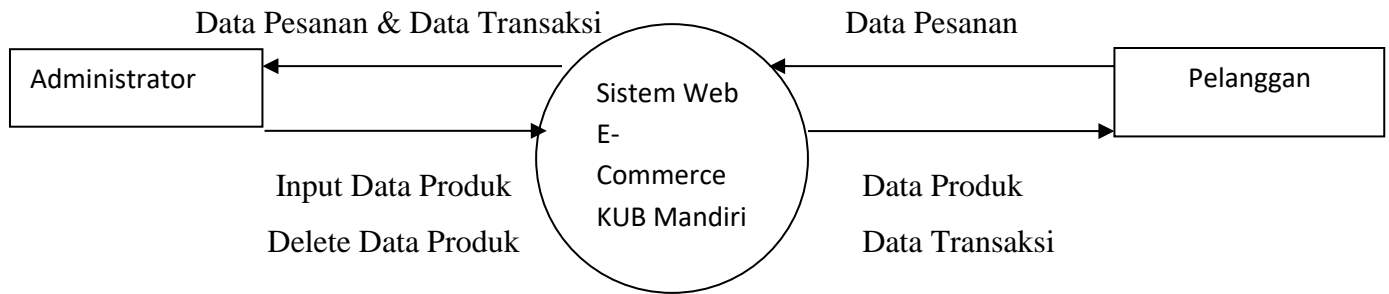


Gambar 3.2. Alur Pembelian Online

Alur pembelian *online* pada website KUB Mandiri Sejahtera adalah sebagai berikut :

- a. Pertama pelanggan mengakses website KUB Mandiri Sejahtera.
- b. Pelanggan kemudian memilih produk yang diinginkan.
- c. Apabila Pelanggan ingin membeli produk.
- d. Jika pelanggan tidak membeli produk maka pelanggan akan melihat tampilan website kemudian selesai.
- e. Kemudian pelanggan membeli produk yang telah dipilih.
- f. Kemudian pelanggan mengisi formulir pembelian dan identitas.
- g. Selanjutnya konfirmasi kepada admin website KUB Mandiri Sejahtera
- h. Kemudian akan diperoleh informasi total pembayaran
- i. Selanjutnya pelanggan melakukan pembayaran melalui transfer
- j. Selanjutnya kirim foto bukti transfer kepada Admin Website KUB Mandiri Sejahtera
- k. Selanjutnya Barang akan langsung dikirim oleh KUB Mandiri Sejahtera.

3. Diagram Konteks



Gambar 3.3. Diagram Konteks

Gambar diatas menunjukkan aliran data dari sistem secara keseluruhan. Terdapat tiga entitas yang ada di dalam sistem yaitu :

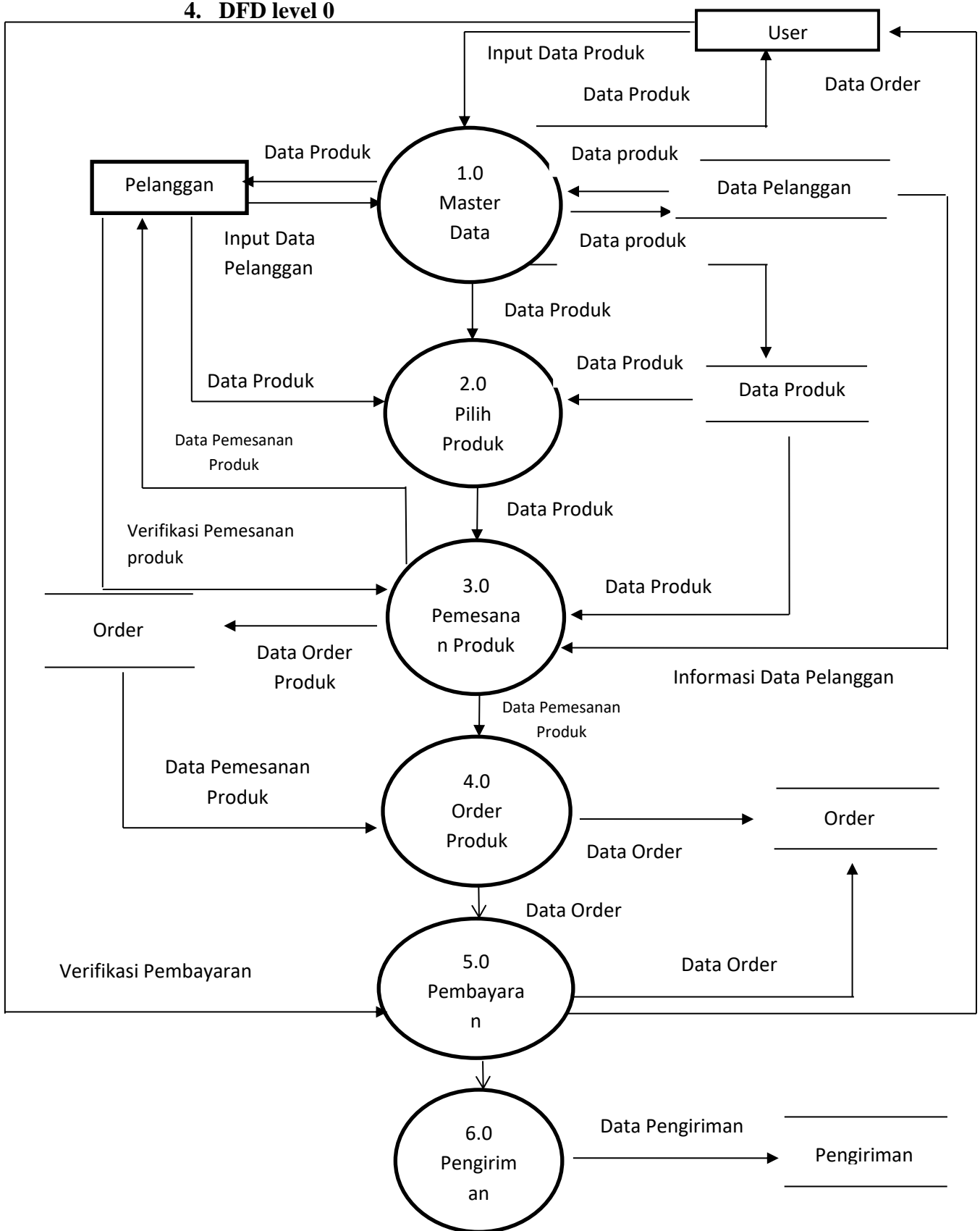
1. Administrator

Melakukan pengolahan terhadap sistem berupa input data-data produk dan mengelola transaksi. Jika ada pemesanan maka administrator akan memproses untuk melakukan transaksi

2. Pelanggan

Mengunjungi website dan melakukan pemesanan, setelah itu dapat langsung membayar dengan mentransfer sejumlah uang yang telah ditentukan.

4. DFD level 0

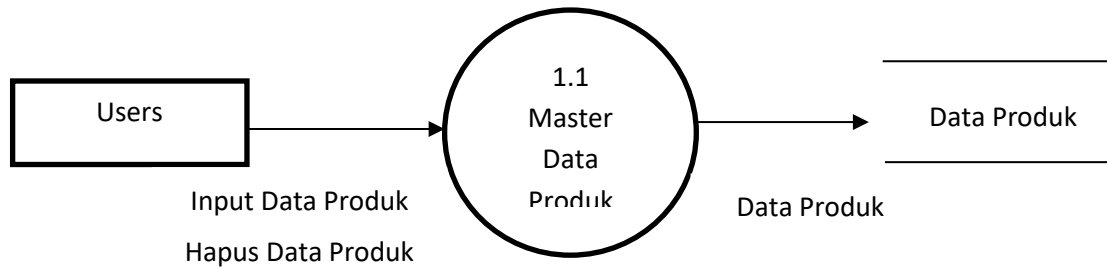


Gambar 3.4. DFD Level 0

Proses yang ada pada website *e-commerce* KUB Mandiri Sejahtera antara lain :

- 1) Proses Master data
Merupakan proses dimana admin memasukkan data produk dan pelanggan memasukkan data pelanggan.
- 2) Proses pilih produk
Merupakan proses dimana pelanggan memilih produk yang akan dibeli.
- 3) Proses Pemesanan produk
Merupakan proses dimana pelanggan melakukan pemesanan produk yang sudah dipilih dan admin akan memperoleh data pelanggan.
- 4) Proses Order produk
Merupakan proses dimana pelanggan membeli produk yang sudah dipilih dan akan melakukan pembayaran. Selanjutnya admin akan memperoleh data pelanggan
- 5) Proses Pembayaran
Merupakan proses dimana pelanggan membayar sejumlah uang yang sesuai dengan harga
- 6) Proses Pengiriman Produk
Merupakan proses dimana admin akan mengirim produk yang telah pelanggan beli.

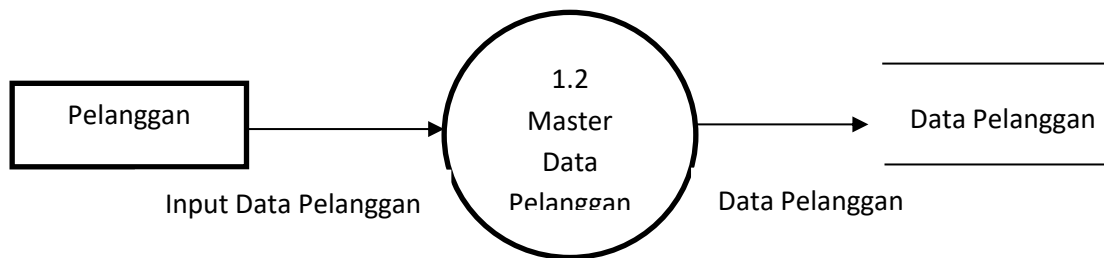
5. DFD level 1 Proses 1.1 Master Data Produk



Gambar 3.5. DFD Level 1 Proses 1.1 Master Data Produk

Proses dimana admin memasukkan data produk, menambah data produk, menghapus data produk dan mengelola data produk.

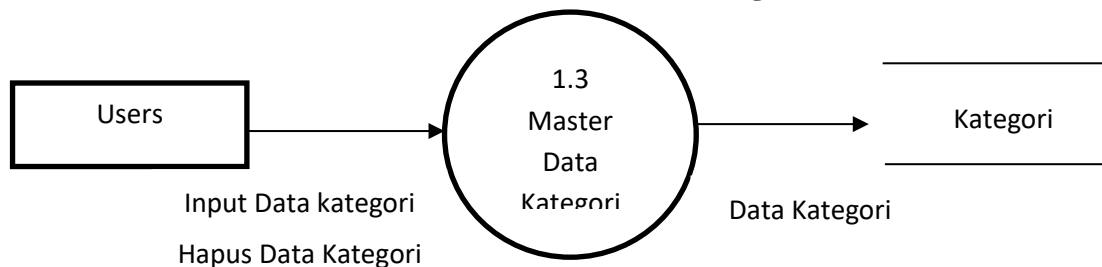
6. DFD level 1 Proses 1.2 Master Data Pelanggan



Gambar 3.6. DFD Level 1 Proses 1.2 Master Data Pelanggan

Proses dimana pelanggan memasukkan data pelanggan sehingga pelanggan dapat membeli produk.

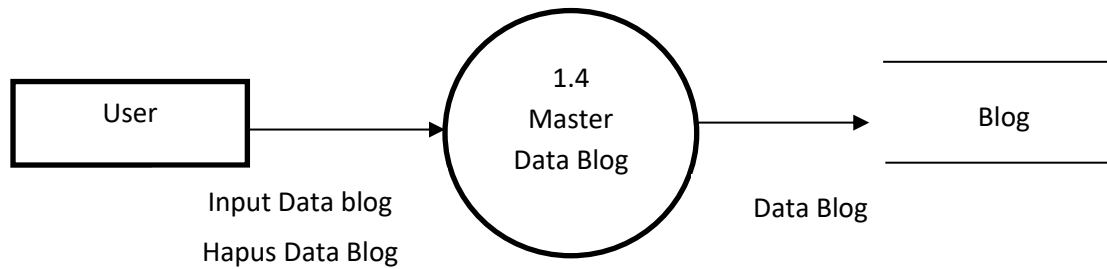
7. DFD Level 1 Proses 1.3 Master Data Kategori Produk



Gambar 3.7. DFD Level 1 Proses 1.3 Master Data Kategori Produk

Proses dimana Admin memasukkan data Kategori Produk, menambah data dan menghapus data.

8. DFD Level 1 Proses 1.4 Master Data Blog



Gambar 3.8. DFD Level 1 Proses 1.4 Master Data Blog

Proses dimana Admin memasukkan data Blog, menambah blog dan menghapus blog.

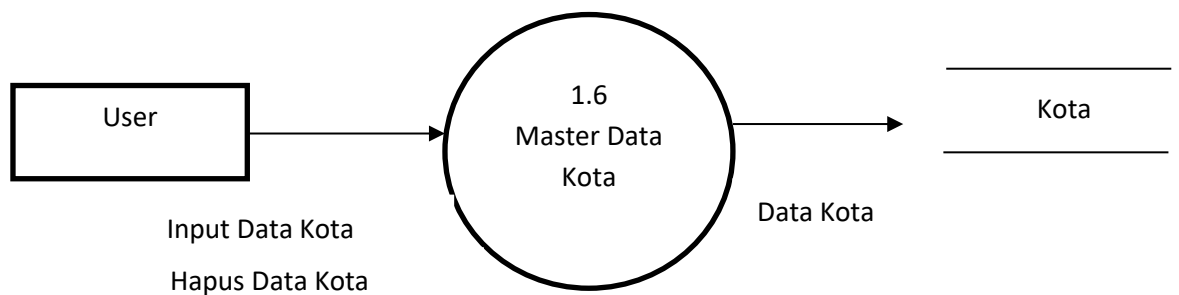
9. DFD level 1 Proses 1.5 Master Data Shop Pengiriman



Gambar 3.9. DFD Level 1 Proses 1.5 Master Data Shop Pengiriman

Proses dimana Admin memasukkan data Shop Pengiriman, menambah data dan menghapus data.

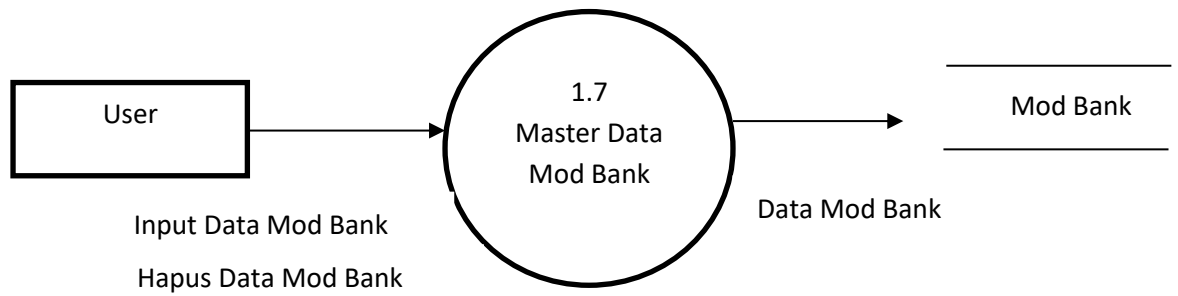
10. DFD Level 1 Proses 1.6 Master Data Kota



Gambar 3.10. DFD Level 1 Proses 1.6 Master Data Kota

Proses dimana Admin memasukkan data Kota, menambah data dan menghapus data.

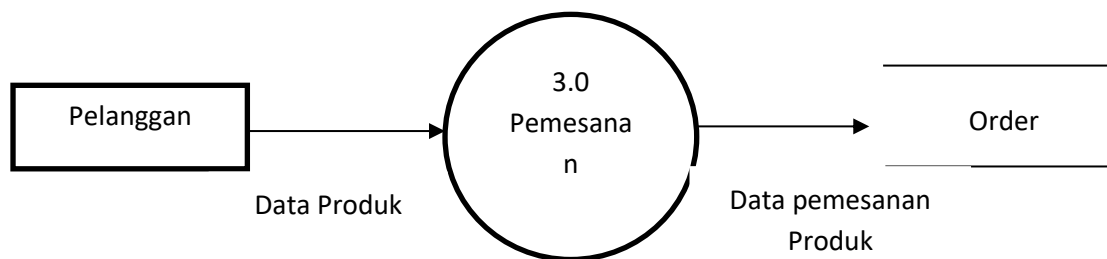
11. DFD level 1 Proses 1.7 Master Data Mod Bank



Gambar 3.11. DFD Level 1 Proses 1.7 Master Data Mod Bank

Proses dimana Admin memasukkan data Bank, menambah data dan menghapus data.

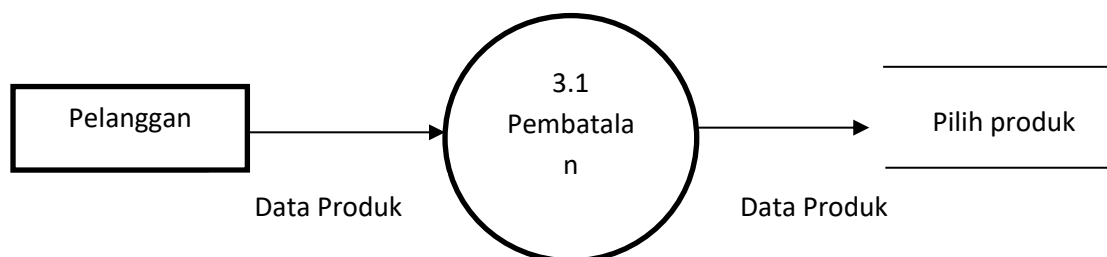
12. DFD Level 1 Proses 3.0 Pemesanan



Gambar 3.12. DFD Level 1 Proses 3.0 Pemesanan

Proses dimana pelanggan melakukan pemesanan terhadap produk yang sudah dipilih.

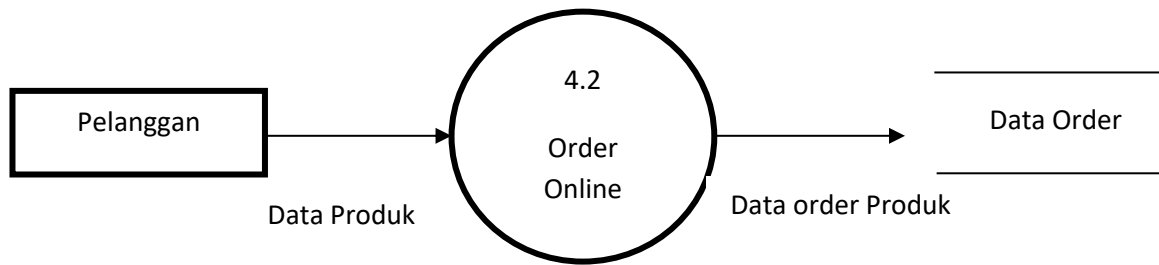
13. DFD Level 1 Proses 3.1 Pembatalan



Gambar 3.13. DFD Level 1 Proses 3.1 Pembatalan

Proses dimana pelanggan dapat melakukan pembatalan terhadap produk yang sudah dipilih, dan pelanggan dapat memilih produk kembali.

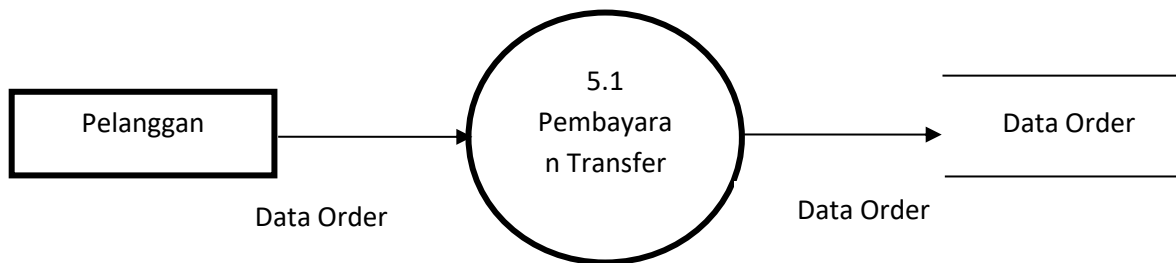
14. DFD Level 1 Proses 4.1 Order Online



Gambar 3.14. DFD Level 1 Proses 4.1 Order Online

Proses dimana pelanggan dapat melakukan pembelian secara *online*.

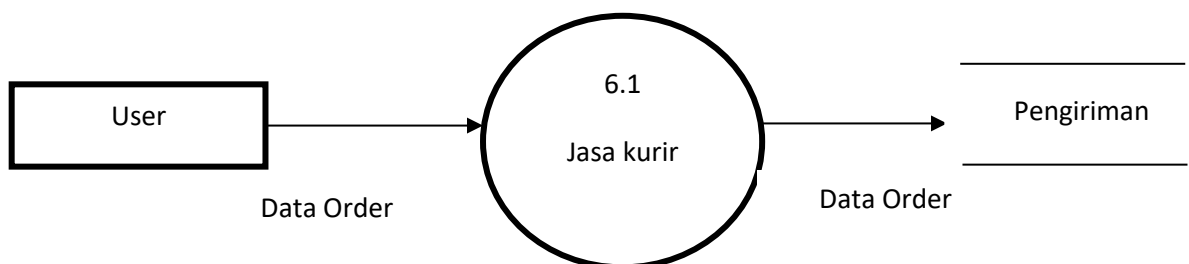
15. DFD Level 1 Proses 5.1 Pembayaran Transfer



Gambar 3.15. DFD Level 1 Proses 5.1 Pembayaran Transfer

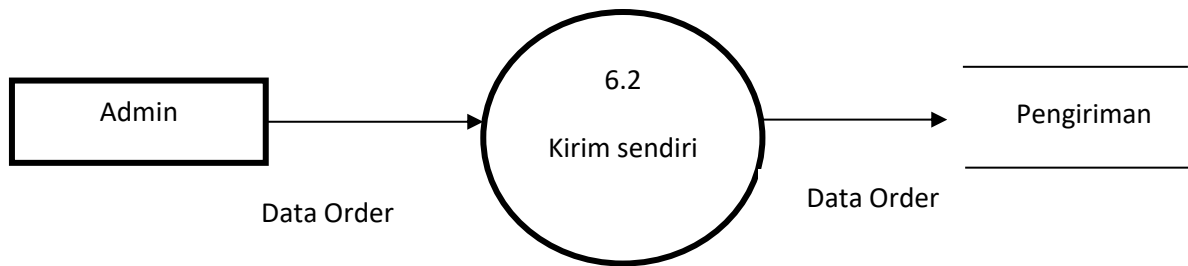
Proses dimana pembayaran transfer melalui bank dan pelanggan akan mendapatkan data pembelian.

16. DFD Level 1 Proses 6.1 Pengiriman melalui jasa kurir



Gambar 3.16. DFD Level 1 Proses 6.1 Pengiriman melalui jasa kurir

Proses dimana admin akan melakukan pengiriman melalui jasa kurir setelah pelanggan melakukan pembayaran.

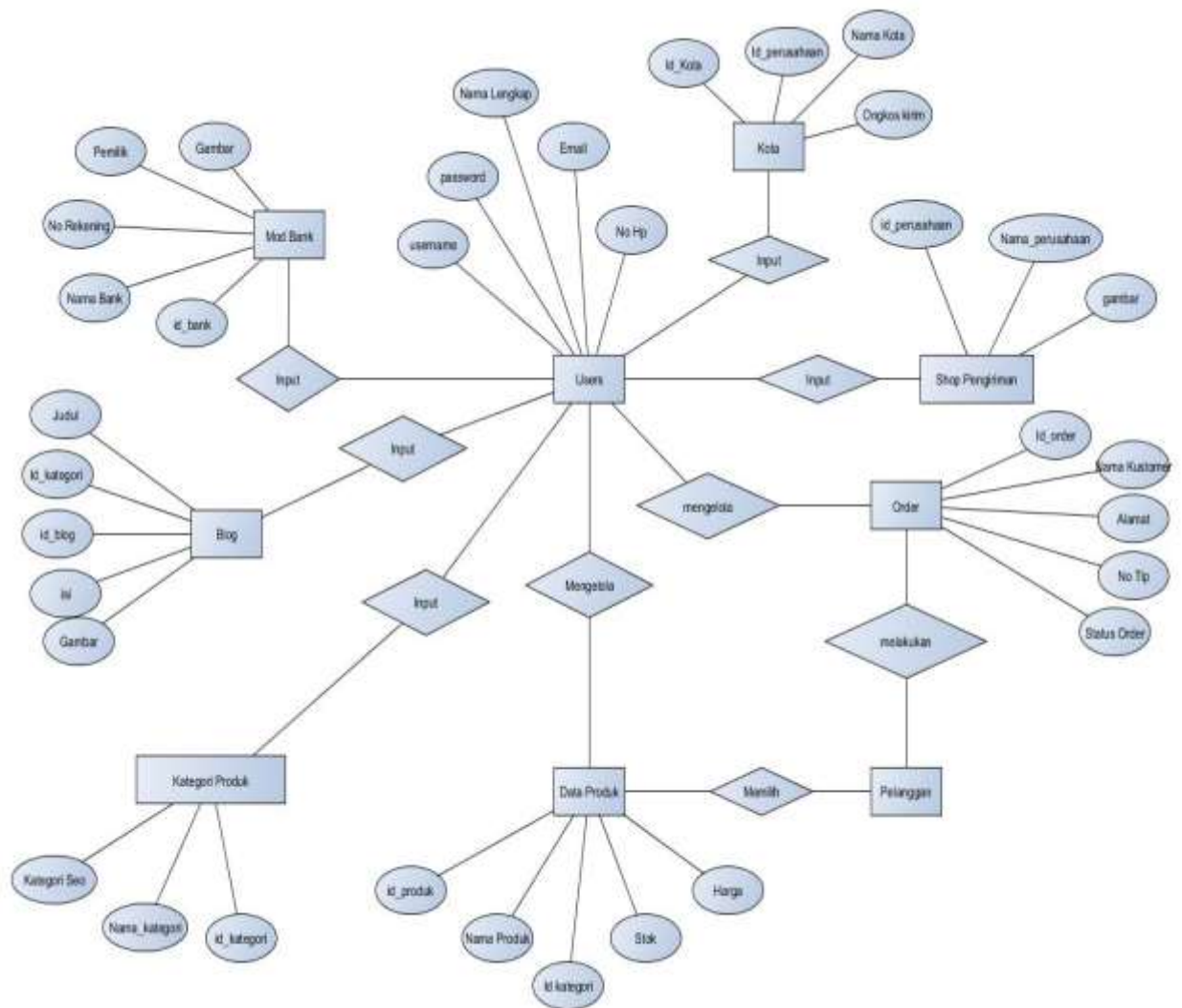
17. DFD Level 1 Proses 6.2 Pengiriman kirim sendiri**Gambar 3.17.** DFD Level 1 Proses 6.2 Pengiriman kirim sendiri

Proses dimana admin akan melakukan pengiriman sendiri untuk jarak yang dekat setelah pelanggan melakukan pembayaran.

18. Perancangan Database

Database digunakan untuk media penyimpanan data yang kemudian digunakan untuk menghasilkan informasi, *database* dibuat dari kumpulan tabel yang memuat data-data yang saling berhubungan satu sama lainnya. Dari tabel tersebut dihubungkan menjadi suatu relasi tabel yang saling berhubungan dengan yang lain.

Berikut adalah gambar *Entity Relationships Diagram* (ERD)



Gambar 3.18. ERD

19. Perancangan Tabel

a. Nama Tabel : User

Primary Key : Username

Foreign Key : -

Tabel 3.2. Tabel Admin

Field	Size	Type
Username*	20	Varchar
Password	20	Varchar
Nama lengkap	20	Varchar
Email	20	Varchar
No tlp	20	Integer

b. Nama Tabel : Data Produk

Primary Key : Id_produk

Foreign Key : -

Tabel 3.3. Tabel Data Produk

Field	Size	Type
Id_produk*	11	Varchar
Nama_produk	20	Varchar
Id Kategori	30	Varchar
Jumlah	20	Integer
Harga	15	Integer
Stok	10	Integer
Gambar	100	Varchar
Deskripsi	100	Varchar

c. Nama Tabel : Kategori

Primary Key : Id_kategori

Foreign Key :

Tabel 3.4. Tabel Kategori

Field	Size	Type
Id_kategori*	11	Varchar
Nama_kategori	20	Varchar
Kategori seo	30	Varchar

d. Nama Tabel : Tabel Orders

Primary Key : Id_orders

Foreign Key :-

Tabel 3.5. Tabel Orders

Field	Size	Type
Id_order*	20	Varchar
Nama Kustomer	14	Integer
Alamat	20	Varchar
No tlp	20	Varchar
Status Order	20	Varchar

e. Nama Tabel : Tabel Orders_detail

Primary Key :-

Foreign Key : Id_orders, Id_produk

Tabel 3.6. Tabel Orders_detail

Field	Size	Type
Id_orders	20	Varchar
Id_produk	14	Integer
Jumlah	20	Varchar

f. Nama Tabel : Tabel shop_pengiriman

Primary Key : id_perusahaan

Foreign Key :

Tabel 3.6. Tabel Pengiriman

Field	Size	Type
Id_perusahaan*	20	Varchar
Nama_perusahaan	20	Varchar
Gambar	100	Varchar

g. Nama Tabel : Tabel Kota

Primary Key : Id_kota

Foreign Key : Id_perusahaan

Tabel 3.7. Tabel Kota

Field	Size	Type
Id_kota*	11	Integer
Id_perusahaan	20	Varchar
Namakota	100	Varchar
Ongkos Kirim	25	Integer

h. Nama Tabel : Tabel Blog

Primary Key : Id_blog

Foreign Key :

Tabel 3.8. Tabel Blog

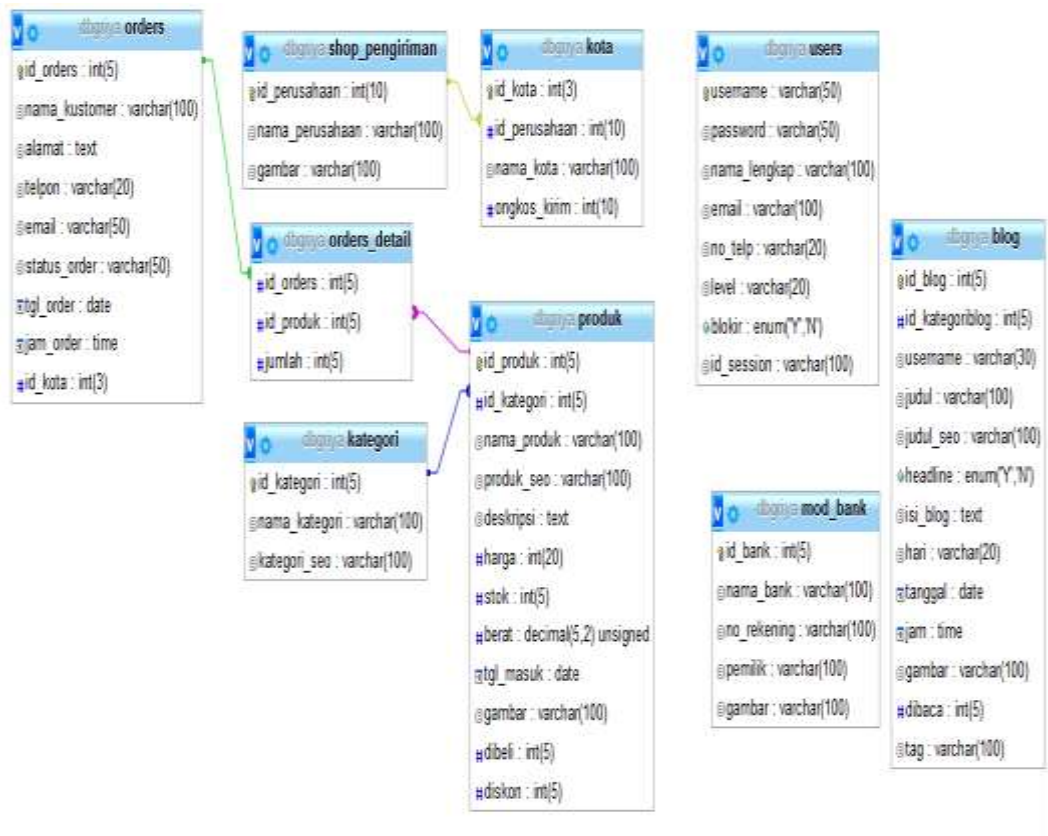
Field	Size	Type
Id_blog*	20	Varchar
Id_kategoriblog	20	Varchar
Judul	100	Varchar
Isi		Text
Gambar	100	Varchar

- i. Nama Tabel : mod_bank
- Primary Key : id_bank
- Foreign Key :

Tabel 3.9. Tabel mod_bank

Field	Size	Type
Id_bank*	11	Integer
Nama_Bank	20	Varchar
No_rekening	30	Varchar
Pemilik	30	Varchar
Gambar	100	Varchar

20. Relasi Antar Tabel



Gambar 3.19. Relasi Antar Tabel

21. Rancangan Desain Interface

a. Rancangan Halaman Login Administrator

.Halaman ADMIN

KUB Mandiri Sejahtera	ADMIN
USERNAME	<input type="text"/>
PASSWORD	<input type="password"/>
	<input type="button" value="Login"/>

Gambar 3.20. User Interface Login Admin

Pada tampilan halaman login admin diatas admin harus melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke panel admin dengan memasukkan username dan password yang berupa form yang nantinya akan melakukan post data, setelah itu mengecek apakah data yang dikirim ada di database. Jika ada buka halaman panel admin dan simpan session key login, jika belum ada akan di kembalikan ke halaman login dan muncul pesan”Username atau Password salah”.

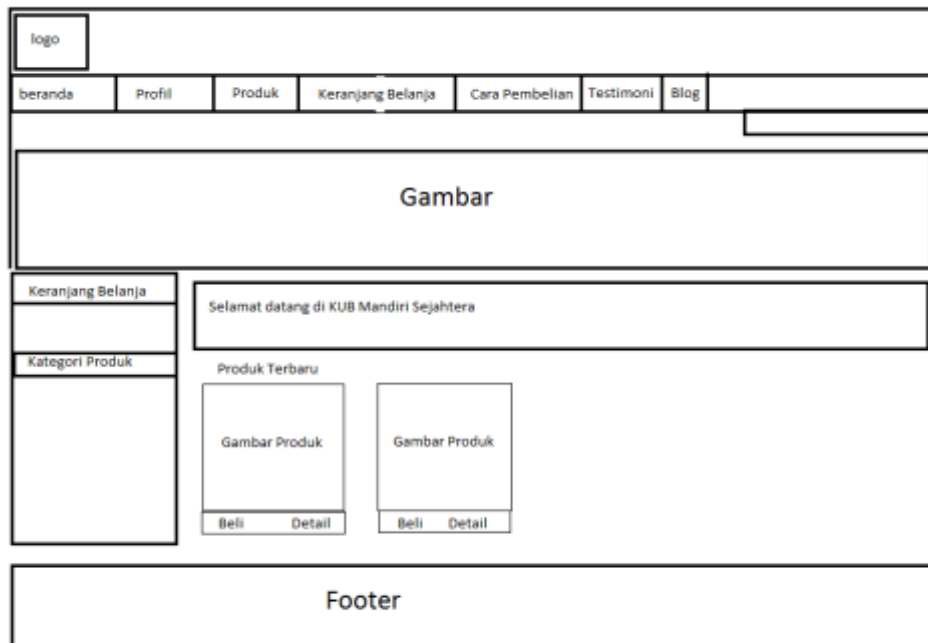
b. Rancangan Halaman Administrator

HEADER KUB MANDIRI SEJAHTERA	
Home	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"><p style="text-align: center;">Tambah produk</p><div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div><p style="text-align: center;"><input type="button" value="simpan"/></p></div>
Produk	
Order	
Pemesanan	
Ongkir	
Keluar	

Gambar 3.21. User Interface Halaman Admin

Setelah admin melakukan login dengan benar maka admin akan diarahkan ke halaman admin. Pada halaman admin ini berisi menu (Produk, Ongkir, Order, Pemesanan). Pada halaman admin ini tugas admin adalah untuk mengelola website termasuk input data, delete data dan juga untuk melakukan konfirmasi terhadap pelanggan serta memantau penjualan pada KUB Mandiri Sejahtera.

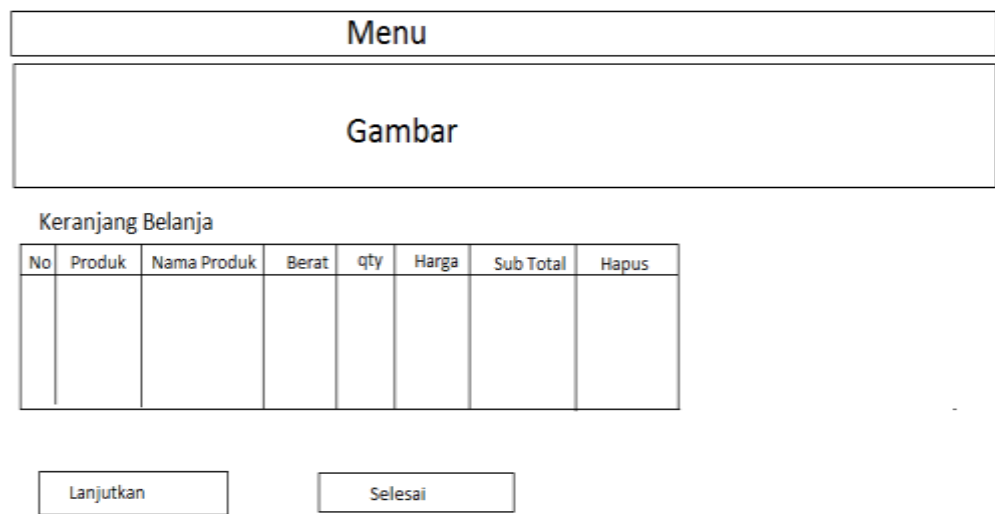
c. Rancangan Halaman Home Pelanggan



Gambar 3.22. User Interface Halaman Home

Pada Halaman home KUB Mandiri Sejahtera berisi menu untuk memudahkan pelanggan dalam membeli maupun sekedar mencari informasi tentang website KUB Mandiri Sejahtera dengan mengunjungi menu produk, profil, Keranjang Belanja, Cara Pembelian, dan Blog yang berhubungan dengan kopi. Pada halaman home ini juga menampilkan foto produk dan detail produk yang akan dijual. Bagi pelanggan yang akan membeli produk KUB bisa langsung mengklik beli.

d. Rancangan Halaman Keranjang Belanja



The image shows a wireframe for a shopping cart page. It consists of three main sections: a 'Menu' section at the top, a 'Gambar' section below it, and a 'Keranjang Belanja' section at the bottom. The 'Keranjang Belanja' section contains a table with 8 columns: 'No', 'Produk', 'Nama Produk', 'Berat', 'qty', 'Harga', 'Sub Total', and 'Hapus'. Below the table are two buttons: 'Lanjutkan' and 'Selesai'.

Menu							
Gambar							
Keranjang Belanja							
No	Produk	Nama Produk	Berat	qty	Harga	Sub Total	Hapus

Lanjutkan Selesai

Gambar 3.23. User Interface Halaman Keranjang Belanja

Setelah mengunjungi halaman home dan tertarik untuk membeli produk kami maka cara untuk membeli adalah dengan pergi ke menu keranjang belanja, pada tampilan halaman keranjang belanja jika pelanggan yakin dengan pilihan produk yang akan dibeli maka pilih selesai namun jika anda tidak jadi untuk membeli bisa klik hapus.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan pembuatan dan pengolahan data maka dihasilkan sebuah website *e-commerce* untuk penjualan produk KUB Mandiri Sejahtera yaitu kopi. Dengan adanya website ini maka KUB Mandiri Sejahtera akan mendapatkan kemudahan dalam melakukan promosi dan memperluas pemasaran produk serta mempermudah dalam penjualan. Selain itu website *e-commerce* ini juga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mengetahui informasi tentang produk yang dijual Oleh KUB Mandiri Sejahtera tanpa harus datang ke tempat dan transaksi dapat dilakukan di manapun dan kapanpun selama ada akses *internet*.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Diharapkan untuk Admin “KUB Mandiri Sejahtera” untuk selalu melakukan update produk pada website supaya konsumen tidak bosan untuk mengunjungi website tersebut.
- b. Untuk KUB Mandiri Sejahtera diharapkan lebih banyak lagi melakukan produksi kopi dengan rasa yang baru sehingga penjualan semakin banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, N.W., 2008. Pengembangan Sistem Penjualan Tanaman Hias Pada Toko Kusuma Nursery Menggunakan Sistem *E-Commerce*. Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.
- Ngudiono, J.W., Cahyadi, A.A., Bahri, S., dan Darmawan, W., 2010. Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web Sebagai Media Pemasaran Online Pada Muchushop Yogyakarta. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Amikom, Yogyakarta.
- Silvester Yudho P.B., 2011. Perancangan dan Pembuatan Website sebagai Aplikasi *e-commerce* pada AGNAS Handicraft Jogjakarta. Fakultas Ekonomi, Program Studi Akutansi, Universitas Katolik Soegijapranata, Yogyakarta.
- Sutabri., 2013. *Konsep Dasar Sistem Informasi*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Alexander F.K. Sibero., 2013. *Kitab Suci Web Programing*. MediaKom, Yogyakarta.
- Nugroho., 2014. *Panduan Belajar Internet*. Gava Media, Yogyakarta.
- Madcoms., 2014. *Panduan Lengkap Adobe Dreamwaver CS5*. Andi Publisher, Madiun.
- Munawar, Kholil., 2013. *E-Commerce Pada Internet*. Mediakita, Jakarta.