

**PROYEK AKHIR**

**PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO  
GAMIS AISHA BERBASIS WEB**



Oleh :

**Ade Puspitoningrum**

**163110008**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA  
2019**

**PROYEK AKHIR**

**PEMBANGUNAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO  
GAMIS AISHA BERBASIS WEB**

**Karya Tulis Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**Oleh :**

**Ade Puspitoningrum  
163110008**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA  
2019**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul** : Pembangunan Aplikasi E-commerce pada Toko  
Gamis Aisha Berbasis Web  
**Nama Mahasiswa** : Ade Puspitoningrum  
**NIM** : 163110008  
**Program Studi** : Manajemen Informatika  
**Jenjang** : Diploma Tiga  
**Tahun** : 2019



## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pembangunan Aplikasi E-commerce pada Toko  
Gamis Aisha Berbasis Web  
Nama Mahasiswa : Ade Puspitoningrum  
NIM : 163110008  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : Diploma Tiga  
Tahun : 2019

Telah diuji di dean penguji Tugas Akhir Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta, dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar Ahli Madya, pada:

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dosen Penguji

Tanda Tangan

1. Ir. Sudarmanto, M.T.

1.

2. Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.

2.

3. Ir. Hj. Hera Wasiati, M.M.

3.

Mengetahui

Ketua Program Studi Manajemen Informatika



15 AUG 2019

(Ir. Sudarmanto, M.T.)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Proyek akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua saya yang telah memberikan dukungan baik moral ataupun materi serta do'a tiada henti dari mereka demi kesuksesan saya, sehingga kesuksesan ini dapat tercapai.
2. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah memberikan ilmu begitu banyak dan bimbingan dengan penuh kesabaran, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian tidak akan pernah saya lupakan.
3. Keluarga saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'a untuk keberhasilan ini.
4. Mas Doni, Mbak Yuli, Elynda dan Nurfitri tanpa semangat dan dukungan serta bantuan dari kalian mungkin saya tidak akan sampai disini. Terima kasih untuk canda tawa dan saran maupun kritik yang kalian berikan untuk aplikasi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan Proyek Akhir ini untuk kalian semua. Dan semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang. Amiinnn.

## INTISARI

### PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO GAMIS AISHA BERBASIS WEB

Oleh  
**Ade Puspitoningrum**  
**163110008**

Memfaatkan kemajuan teknologi, suatu kegiatan yang biasa dilakukan dengan cara konvensional dapat dibantu dengan menggunakan teknologi agar lebih praktis dan cepat. Salah satu pemanfaatan teknologi, adalah transaksi pembelian gamis melalui *website*. Pembelian yang biasa dilakukan dengan mendatangi toko gamis, dimana pelanggan harus mengantri. Dengan adanya sistem ini maka akan memudahkan pelanggan untuk melakukan pembelian gamis. Selain itu bagi admin dapat memudahkan dalam merekap data.

Sistem ini dibantu menggunakan *materialize* agar dapat menampilkan *web responsive*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah php dan database MySQL.

Fitur dari sistem ini pelanggan dapat memperoleh bukti transaksi setelah yang dilakukan, dan dapat mengecek riwayat transaksi.

**Kata kunci** : *E-commerce*, MySQL, Pembayaran, PHP

## ABSTRACT

### DEVELOPMENT OF E-COMMERCE APPLICATION IN WEB-BASED AISHA GAMIS SHOP

By  
**Ade Puspitoningrum**  
**163110008**

Utilizing technological advances, an activity that is normally carried out in a conventional manner can be assisted by using technology to make it more practical and fast. One of the uses of technology is the robe purchase transaction through the website. The usual purchase is to go to a robe shop, where customers have to queue. With this system, it will be easier for customers to make robe purchases. In addition, the admin can make it easier to recap data.

This system is assisted by using materialize in order to display responsive web. The programming languages used are php and MySQL database.

The feature of this system is that customers can obtain proof of transactions after they have been carried out, and can check transaction history.

**Keywords:** *E-commerce*, MySQL, Payment, PHP

## KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang berjudul **“Pembangunan Aplikasi E-commerce Pada Toko Gamis Aisha Berbasis Web”**.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan komputer di jurusan Manajemen Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Sudarmanto, M.T., selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Heru Agus Triyanto, S.E., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing, memberikan pengarahan, serta saran-saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak, Ibuku, dan kakak-kakakku untuk sayang dan doa yang tiada hentinya.
5. Semua teman dan sahabat yang telah mendukung dan membantu terciptanya karya tulis ini.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, baik dalam hal penulisan maupun cara penyajian materi. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangatlah penulis harapkan guna menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini. Semoga hasil dari karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, Agustus 2019

**Ade Puspitoningrum**

**16311008**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
INTISARI .....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LISTING PROGRAM .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka .....	4
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Pengertian <i>E-commerce</i> .....	6
2.2.2 Internet .....	6
2.2.3 <i>World Wide Web</i> .....	7
2.2.4 HTML .....	7
2.2.5 PHP .....	7
2.2.6 Database.....	7
2.2.7 MySQL .....	8
BAB III PERANCANGAN SISTEM .....	9
3.1 Deskripsi Sistem .....	9
3.2 Sistem Pendukung.....	9

3.2.1 Sistem Perangkat Lunak (Software).....	9
3.2.2 Sistem Perangkat Keras (Hardware).....	9
3.2.3 User Yang Terlibat.....	10
3.3 Diagram Arus Data Level 0 .....	10
3.4 Diagram Arus Data Level 1 .....	12
3.5 Perancangan Sistem .....	13
3.5.1 Perancangan Basis Data.....	13
3.6 Struktur Tabel .....	14
3.6.1 Tabel kategori_gamis.....	14
3.6.2 Tabel gamis.....	14
3.6.3 Tabel detailorder .....	15
3.6.4 Tabel member .....	15
3.6.5 Tabel orderdata .....	16
3.6.6 Tabel kabupaten .....	16
3.6.7 Tabel provinsi .....	17
3.6.8 Tabel login .....	17
3.6.9 Tabel shoppingcart.....	17
3.7 Rancangan Input .....	18
3.7.1 Rancangan Input Data Pengunjung.....	18
3.7.2 Rancangan Input Data Pesan.....	19
3.7.3 Rancangan Input Data Ongkos Kirim.....	19
3.7.4 Rancangan Input Data Produk .....	20
3.7.5 Rancangan Input Data Kategori.....	20
3.8 Rancangan Output.....	21
3.8.1 Rancangan Output Data Pesan.....	21
3.8.2 Rancangan Output Data Ongkos Kirim .....	21
3.8.3 Rancangan Output Data Produk.....	22
3.8.4 Rancangan Ouput Data Kategori .....	22
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Implementasi.....	23
4.2 Halaman Utama User.....	23

4.3 Halaman Register Pengunjung.....	25
4.4 Halaman Login Member .....	27
4.5 Halaman Keranjang Belanja .....	29
4.6 Halaman Konfirmasi Bayar .....	30
4.7 Halaman Input Kategori.....	32
4.8 Halaman <i>Input</i> Gamis .....	34
4.9 Halaman Daftar Kategori.....	36
4.10 Halaman Daftar Gamis .....	38
4.11 Halaman Daftar Ongkos Kirim .....	40
4.12 Halaman Daftar Order.....	42
4.13 Halaman Daftar Member .....	43
BAB V <u>KESIMPULAN DAN SARAN</u> .....	45
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Arus Data Level 0.....	11
Gambar 3.2 Diagram Arus Data Level 1.....	12
Gambar 3.3 Relasi Tabel.....	13
Gambar 3.4 Rancangan Input Data Pengunjung.....	18
Gambar 3.5 Rancangan Input Data Pesan.....	19
Gambar 3.6 Rancangan Input Data Ongkos Kirim.....	19
Gambar 3.7 Rancangan Input Data Produk.....	20
Gambar 3.8 Rancangan Input Data Kategori.....	20
Gambar 3.9 Rancangan Input Data Pesan.....	21
Gambar 3.10 Rancangan Output Data Ongkos Kirim.....	21
Gambar 3.11 Rancangan Output Data Produk.....	22
Gambar 3.12 Rancangan Output Data Kategori.....	22
Gambar 4.1 Halaman Utama <i>User</i> versi <i>Web</i> .....	23
Gambar 4.2 Halaman Utama <i>User</i> versi <i>web mobile</i> .....	24
Gambar 4.3 <i>Script</i> Program <i>Beranda</i> .....	25
Gambar 4.4 Halaman <i>Register</i> Pengunjung versi <i>web</i> .....	25
Gambar 4.5 Halaman <i>Register</i> Pengunjung versi <i>web mobile</i> .....	26
Gambar 4.6 <i>Script</i> Program <i>Register</i> Pengunjung.....	26
Gambar 4.7 Halaman <i>Login Member</i> versi <i>web</i> .....	27
Gambar 4.8 Halaman <i>Login Member</i> versi <i>web mobile</i> .....	28
Gambar 4.9 <i>Script</i> Program <i>Register</i> Pengunjung.....	28
Gambar 4.10 Halaman keranjang belanja versi <i>web</i> .....	29
Gambar 4.11 Halaman Keranjang Belanja versi <i>web mobile</i> .....	29
Gambar 4.12 <i>Script</i> Program Keranjang Belanja.....	29
Gambar 4.13 Halaman Transaksi versi <i>web</i> .....	30
Gambar 4.14 Halaman Konfirmasi Bayar versi <i>web mobile</i> .....	31
Gambar 4.15 <i>Script</i> Program Transaksi.....	31
Gambar 4.16 Halaman <i>Input</i> Kategori versi <i>web</i> .....	32

Gambar 4.17 Halaman Kategori versi <i>web mobile</i> .....	32
Gambar 4.18 <i>Script</i> Program Kategori.....	32
Gambar 4.19 Halaman <i>Input</i> Gamis versi <i>web</i> .....	34
Gambar 4.20 Halaman <i>Input</i> Gamis <i>web mobile</i> .....	34
Gambar 4.21 <i>Script</i> Program <i>Input</i> Gamis.....	34
Gambar 4.22 Halaman Daftar Kategori versi <i>web</i> .....	36
Gambar 4.23 Halaman Daftar Kategori versi <i>web mobile</i> .....	37
Gambar 4.24 <i>Script</i> Program Daftar Kategori.....	37
Gambar 4.25 Halaman Daftar Gamis versi <i>web</i> .....	38
Gambar 4.26 Halaman Daftar Gamis versi <i>web mobile</i> .....	39
Gambar 4.27 <i>Script</i> Program Daftar Gamis.....	39
Gambar 4.28 Halaman Daftar Ongkos Kirim versi <i>web</i> .....	41
Gambar 4.29 Halaman Daftar Ongkos Kirim versi <i>web mobile</i> .....	41
Gambar 4.30 <i>Script</i> Program Daftar Ongkos Kirim.....	42
Gambar 4.31 Halaman Daftar <i>Order</i> versi <i>web</i> .....	43
Gambar 4.32 Halaman Daftar <i>Order</i> versi <i>web mobile</i> .....	43
Gambar 4.33 Halaman Daftar <i>Member</i> versi <i>web</i> .....	43
Gambar 4.34 Halaman Daftar <i>Member</i> versi <i>web mobile</i> .....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	4
Tabel 3.1 Struktur Tabel kategori_gamis.....	14
Tabel 3.2 Struktur Tabel gamis.....	14
Tabel 3.3 Struktur Tabel detailorder.....	15
Tabel 3.4 Struktur Tabel member.....	15
Tabel 3.5 Struktur Tabel orderdata.....	16
Tabel 3.6 Struktur Tabel kabupaten.....	16
Tabel 3.7 Struktur Tabel provinsi.....	17
Tabel 3.8 Struktur Tabel <i>login</i> .....	17
Tabel 3.9 Struktur Tabel shoppingcart.....	18

## DAFTAR LISTING PROGRAM

Listing 4.3 <i>Script</i> Program <i>Beranda</i> .....	25
Listing 4.6 <i>Script</i> Program <i>Register</i> Pengunjung.....	27
Listing 4.9 <i>Script</i> Program <i>Register</i> Pengunjung.....	29
Listing 4.12 <i>Script</i> Program Keranjang Belanja.....	30
Listing 4.15 <i>Script</i> Program Transaksi.....	32
Listing 4.18 <i>Script</i> Program Kategori.....	33
Listing 4.21 <i>Script</i> Program <i>Input</i> Gamis.....	36
Listing 4.24 <i>Script</i> Program Daftar Kategori.....	38
Listing 4.27 <i>Script</i> Program Daftar Gamis.....	40
Listing 4.30 <i>Script</i> Program Daftar Ongkos Kirim.....	42



