

DESAIN DAN IMPLEMENTASI BATIK STORE
NUSANTARA ONLINE BERBASIS WEB

SKRIPSI



Disusun oleh :

AYU PURWANDINI
NPM. 0934010025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2013

DESAIN DAN IMPLEMENTASI BATIK STORE NUSANTARA ONLINE BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

AYU PURWANDINI

NPM. 0934010025

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2013

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN DAN IMPLEMENTASI

BATIK STORE NUSANTARA ONLINE BERBASIS WEB

Disusun Oleh:

AYU PURWANDINI
NPM. 0934010025

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Gelombang IV Tahun Akademik 2012/2013

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Barry Nugoba, S.Si, M.Kom.
NIP. 19841102 021212 1002

Intan Yuniar P, S.kom, M.Sc
NPT. 380060401981

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT

NIP. 19650731 199203 2001

SKRIPSI
DESAIN DAN IMPLEMENTASI
BATIK STORE NUSANTARA ONLINE BERBASIS WEB

Disusun Oleh:

AYU PURWANDINI

NPM. 0934010025

Telah dipertahankan dihadapkan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 14 Juni 2013

Pembimbing :

1.

Barry Nugoba, S.Si, M.Kom

NIP. 19841102 021 212 1002

2.

Intan Yuniar P, S.kom, M.Sc

NPT. 380060401981

Tim Penguji :

1.

Basuki Rahmat, S.Si, MT

NPT. 3 6907 06 0209 1

2.

Achmad Junaidi, S.Kom

NPT. 3 7811 04 0199 1

Chrystia Aji Putra, S.Kom

NPT. 3 8610 10 0296 1

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Ir. Sutiyono, MT

NIP. 19600713 198703 1 001

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini saya persembahkan sebagai perwujudan rasa syukur atas terselesaikannya Laporan Skripsi. Ucapan terima kasih ini saya tujukan kepada :

1. Allah SWT., karena berkat Rahmat dan berkahNya kami dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, MP selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Ir. Muttasim Billah, MS. selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur
5. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur
6. Bapak **Firza Prima Aditiawan, S.Kom.**, selaku PIA Tugas Akhir Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
7. Bapak Barry Nuqoba, S.si, M.kom selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan banyak ide, petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta bantuan yang sangat berarti dan bermanfaat bagi tugas akhir ini dan bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan membantu saya.
8. Ibu Intan Yuniar P, S.kom, M.Sc sekaligus dosen pembimbing pendamping pada skripsi ini yang banyak memberikan petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta kritik yang bermanfaat sejak awal hingga terselesainya skripsi ini dan bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan membantu.

9. Keluarga tercinta, terutama Bapak dan Ibuku tersayang, terima kasih atas semua doa, dukungan serta harapan-harapanya pada saat penulis menyelesaikan skripsi dan laporan ini. Yang penulis minta hanya doa restunya, sehingga penulis bisa membuat sesuatu yang lebih baik dari laporan ini.
10. Andrew Micolas terimakasih dear telah memberikanku banyak motivasi dukungan dan sudah sabar menemani dari awal hingga selesai.
11. My Twins Ayu Purwansari dan Adikku Bagas Abimanyu yang selalu menyemangati dan selalu menjengkelkan tetapi penulis tetap sayang kalian.
12. Sahabat – sahabatku yang selalu membuatku semangat kembali waktu semangatku lagi turun. Isha Sinetria Pribadi yang mengajarku pemograman, Lucyana Franciska yang selalu menghiburku, Nur Aini Novi Ana & Meldita Wulansari yang memberikan semangat, , Agiel Lucky Affandi yang memberiku masukan, Shelly & Hilman yang mengajarku membuat laporan, dan semuanya TF'09 kalian semua memang hebat. Semoga kita bisa jadi pribadi yang bermanfaat bagi semuanya kawan.
13. Buat Teman baruku ko Sugeng hartanto terimakasih sudah meluangkan waktu untuk mengajarkan dan membantu penulis menyelesaikan tugas skripsi ini.
14. Himatifa UPN “Veteran” JATIM tempatku belajar organisasi dan mengenal jika kita ini hanya semut kecil didunia ini. Ryan Reynaldi dan Awan Setiono, terus berkarya kawan.
15. Teman – teman seperjuanganku entah waktu penulis kuliah pagi atau malam yang selalu bersama-sama suka duka kuliah, mpenulis senang menjadi bagian dari kalian.

16. Kawan-kawan yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Skripsi ini. Yang telah memberikan dorongan dan doa, yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima Kasih yang tak terhingga untuk kalian semua. Semoga Allah SWT yang membalas semua kebaikan dan bantuan tersebut.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah rabbi 'alamin terucap ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan Kekuatan-Nya sehingga dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan keberuntungan yang dimiliki penyusun, akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web” tepat waktu.

Skripsi dengan beban 4 SKS ini disusun guna diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UPN “VETERAN” Jawa Timur.

Melalui Skripsi ini penyusun merasa mendapatkan kesempatan emas untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan, terutama berkenaan tentang penerapan teknologi perangkat bergerak. Namun, penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, Mei 2012

(Penyusun)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Batik Indoesia	7
2.1.1 Sejarah Batik Indonesia	7
2.1.2 Perkembangan Batik Indonesia	9
2.1.3 Jenis-Jenis Batik	11
2.1.4 Macam - Macam Batik Yang Berkembang di Indonesia	13
2.2 Online Store	16
2.2.1 Tujuan dan Manfaat Bisnis Online	17
2.2.2 Bisnis Online Dalam SWOT	19
2.3 E-commerce	20
2.3.1 Jenis-Jenis E-commerce	21

2.3.2 Karakteristik E-Commerce	23
2.3.3 Manfaat menggunakan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis	23
2.4 Perkembangan Batik Dengan E-Commerce	24
2.5 Macromedia Dreamweaver	28
2.6 Xampp	30
2.6.1 PHP	32
2.6.2 MySQL.....	38
2.6.3 Apache.....	39
2.6.4 PhpMyadmin	39
2.7 HTTP	41
2.7.1 Pengertian HTTP	41
2.7.2 Bagaimana cara kerja HTTP	42
2.7.3 Bagaimana Proses Transaksi HTTP.....	42
2.7.4 Sejarah HTTP	42
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	44
3.1 Data Flow Diagram (DFD)	44
3.1.1 DFD Level 0	45
3.1.2 DFD Level 1	46
3.1.3 DFD Level 2	47
3.1.4 DFD Level 3	50
3.2 Desain Database	57
3.2.1 Entitas yang Ada Pada CDM dan PDM	57
3.2.2 Relasi yang Digunakan Pada CDM dan PDM di dalam sistem	58
3.2.3 CDM (Conceptual Data Model)	60
3.2.4 PDM (Phisycal Data Model)	60
3.3 Struktur Tabel Database MySql.....	63
3.3.1 Tabel Store_Categories	63
3.3.2 Tabel Store_Customers	63
3.3.3 Tabel Store_Provinces	64

3.3.4 Tabel Store_Testimonial	65
3.3.5 Tabel Store_Users	65
3.3.6 Tabel Store_Wishlist	66
3.3.7 Tabel Store_Products	66
3.3.8 Tabel Store_Product_photos	67
3.3.9 Tabel Store_Favourites	68
3.3.10 Tabel Store_Payment_confirmation	69
3.3.11 Tabel Store_Invoices	69
3.3.12 Tabel Store_invoice_detail	70
3.4 Rancang Interface	71
BAB IV UJICOBA DAN IMPLEMENTASI	74
4.1 Implementasi Program	74
4.1.1 Halaman Sign Up	74
4.1.2 Halaman Produk	76
4.1.3 Halaman Detail Produk	78
4.1.4 Halaman Wishlist	80
4.1.5 Halaman Keranjang Belanja	81
4.1.6 Halaman Cekout	84
4.1.7 Halaman Invoice (Tagihan Belanja)	85
4.1.8 Halaman Konfirmasi Pembayaran	87
4.1.9 Halaman Master Produk Admin	88
4.1.10 Halaman Master Invoice (Tagihan Belanja) Admin	90
4.1.11 Halaman Master Laporan Bulanan Admin	91
4.2 Lingkungan Ujicoba	92
4.3 Skenario Ujicoba	93
4.3.1 Ujicoba registrasi customers atau pelanggan baru	93
4.3.2 Notifikasi Register pada email customers atau pelanggan	94
4.3.3 Ujicoba Login customers atau pelanggan baru	94
4.3.4 Ujicoba Menu Produk	96
4.3.5 Ujicoba Menu Wishlist	98

4.3.6 Ujicoba Keranjang Belanja	98
4.3.7 Ujicoba Menu Halaman Invoice (Tagihan Belanja)	100
4.3.8 Ujicoba Menu Konfirmasi Pembayaran.....	101
4.3.9 Ujicoba Halaman Komentar.....	105
4.3.10 Ujicoba Halaman Kontak Kami	105
4.3.11 Ujicoba Halaman Master kategori Admin	106
4.3.12 Ujicoba Halaman Master Provinsi Admin	107
4.3.13 Ujicoba Halaman Master Produk Admin	107
4.3.14 Ujicoba Halaman Master Customer Pada Admin	109
4.3.15 Ujicoba Halaman Master Tambah Admin	110
4.3.16 Ujicoba Halaman Master Laporan Bulanan Admin	110
4.4 Pembahasan	111
BAB V UJI KESIMPULAN DAN SARAN	113
5.1. Kesimpulan	113
5.2. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115

DESAIN DAN IMPLEMENTASI
BATIK STORE NUSANTARA ONLINE BERBASIS WEB
AYU PURWANIDNI
NPM : 0934010025

DOSEN PEMBIMBING I : BARRY NUQOBA, S.si, M.kom
DOSEN PEMBIMBING II : INTAN YUNIAR P, S.kom, M.sc

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2013

ABSTRAK

Batik adalah salah satu ciri khas bangsa Indonesia yang merupakan hasil karya masyarakat Indonesia. Perkembangan batik saat ini sangat pesat yang awalnya masyarakat hanya bisa membeli batik di tempat pengrajin batik dan toko-toko tertentu kini masyarakat membeli pada toko online atau E-commerce tanpa harus datang langsung ke toko tersebut sehingga masyarakat dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Beragam model, jenis, tipe, bahan, warna, deskripsi, dan harga dapat diperoleh masyarakat dengan mudah melalui toko online.

Pada Batik Store Nusantara Online ini, customer maupun admin dapat melihat dan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sistem. Pada halaman admin terdapat data master yang digunakan untuk mengelola website ini secara keseluruhan. Sedangkan pada halaman customer, customer dapat melakukan pembelian bermacam-macam kain batik dan menambahkan daftar wishlist serta dapat mengetahui tagihan pembelian, dan untuk konfirmasi pembayaran dapat melalui menu konfirmasi pembayaran.

Didalam Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web ini customer dapat melakukan pembelian kain batik sesuai dengan keinginannya serta dapat mengecek status tracking invoice dan memasukkan daftar produk yang diinginkan masyarakat kedalam daftar wishlistnya sehingga pada saat admin melakukan perubahan produk yang di wishlist maka customer akan mendapatkan notifikasi pada email customer.

Keyword : E-commerce, Batik Nusantara, online, Store, email, customer ,
Tracking Invoice, Wishlist

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer saat ini berkembang sangat pesat dengan munculnya internet dimana komputer-komputer dapat saling terhubung membentuk jaringan yang sangat luas yang terdiri dari ribuan komputer diseluruh dunia. Sehingga siapapun yang mempunyai hak akses kedalam jaringan internet dapat saling bertukar informasi berbagai macam bentuk data teks, gambar, suara, file dan sebagainya tanpa batasan waktu.

Seiring dengan hadirnya internet, metode transaksi banyak di lakukan secara online bahkan pada kegiatan yang biasa dilakukan secara manual sekarang dilakukan dengan menggunakan sistem online. konsep umum setiap bentuk dari transaksi bisnis atau pertukaran informasi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi biasanya disebut dengan e-commerce. E-commerce digunakan antar perusahaan yaitu antara perusahaan dengan pelanggan, atau antara perusahaan dengan administrasi publik. E-commerce terdiri dari perdagangan produk, jasa dan barang-barang elektronik. Dalam bentuknya yang paling jelas, e-commerce menjual produk kepada konsumen secara online. Sederhananya, e-commerce adalah membuat, mengelola, dan meluaskan hubungan komersial secara online seta mengenal produk yang ditawarkan melalui publikasi elektronik sehingga konsumen dapat membeli dengan electronic cash.

Oleh karena itu, pada Tugas Akhir ini akan dirancang dan dibuat suatu sistem penjualan barang lewat internet. Aplikasi batik store menampilkan

informasi tentang jenis dan berbagai motif batik store nusantara, dapat melakukan pemesanan batik secara online dengan mendaftarkan data diri pelanggan dan mengisi form pemesanan, status pembelian atau tracking invoice dapat dilihat melalui account pribadi masing-masing customers atau pelanggan batik store nusantara, terdapat program wishlist yang dapat digunakan pada saat pelanggan menginginkan barang yang pada saat itu harga barang tersebut masih belum terjangkau oleh pelanggan atau stok barang kosong, sehingga data barang tersebut dapat disimpan oleh pelanggan atau customer dan disamping itu aplikasi batik store ini dapat memberitahukan konfirmasi kepada pelanggan baru bahwa pelanggan tersebut sudah terdaftar melalui email dan pada saat konfirmasi pengiriman barang dapat dilihat melalui account pribadi masing-masing customers atau pelanggan batik store nusantara. Aplikasi ini saya beri nama Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web.

1.2 Perumusan Masalah

Pada latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana menciptakan suatu Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web ?
- b. Bagaimana notifikasi email dapat berfungsi pada saat konfirmasi pendaftaran pelanggan baru dan notifikasi wishlist pada saat admin melakukan perubahan data produk tersebut ?
- c. Bagaimana status pemesanan dan konfirmasi pengiriman barang dapat dilihat melalui tracking invoice pada account pribadi masing-masing

customers atau pelanggan batik store nusantara ?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan skripsi ini perlu didefinisikan batasan masalah mengenai sejauh mana pembuatan aplikasi ini akan dikerjakan. Beberapa batasan masalah tersebut antara lain :

- a. Aplikasi ini hanya melayani pemesanan secara online, sedangkan untuk pembayarannya melalui metode pembayaran transfer melalui No.rekening dan konfirmasi pembayaran melalui online.
- b. Proses yang ada pada sistem ini adalah login, pengolahan produk, pemesanan produk, dan pembayaran produk.
- c. Aktifasi pendaftaran dan notifikasi wishlist pada saat admin melakukan perubahan data dan penghapusan produk tersebut melalui email.
- d. Cek status pembelian dan status pengiriman barang dapat dilihat melalui tracking invoice pada account pribadi masing-masing customers atau pelanggan batik store nusantara
- e. Pelanggan atau customer dapat memilih kategori, provinsi, material, tipe, dan harga batik sesuai dengan keinginannya.
- f. Fitur wishlist yang dapat digunakan pada saat pelanggan menginginkan barang yang pada saat itu harga barang tersebut masih belum terjangkau oleh pelanggan atau stok barang kosong, sehingga data barang tersebut dapat disimpan oleh pelanggan atau customer.
- g. Produk yang ada pada Batik Store Nusaantara ini belum termasuk ongkos kirim, sehingga tabel ongkos kirim dapat dilihat melalui situs resmi jasa pengiriman barang.

- h. Sistem hanya memberikan fasilitas customer service online atau live chat melalui Yahoo Mesenger.
- i. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.
- j. Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web dapat bekerja baik jika digunakan pada sistem operasi berbasis web.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam menciptakan Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web ini adalah :

- a. Menciptakan suatu Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web yang berguna sebagai media pemesanan batik nusantara secara online bagi masyarakat yang ingin membeli batik dan melakukan transaksi pembayaran dengan mudah.
- b. Notifikasi email dapat berfungsi pada saat konfirmasi pendaftaran pelanggan baru dan notifikasi wishlist pada saat admin melakukan perubahan data produk tersebut.
- c. Status pemesanan dapat dilihat melalui tracking invoice pada pada account pribadi masing-masing customers atau pelanggan batik store nusantara.
- d. Admin dapat dengan mudah menambahkan, mengupdate, dan menghapus data master yang ada pada tampilan user menggunakan control panel admin.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web adalah :

- a. Pelanggan dapat melakukan pemesanan batik berdasarkan jenis dan motif batik yang dapat dipilih sesuai dengan kategori, provinsi, material, tipe, dan harga batik sesuai dengan keinginannya.
- b. Dengan adanya notifikasi email maka konfirmasi pendaftaran pelanggan baru dan daftar wishlist yang kita inginkan dapat di informasikan ke pelanggan melalui email.
- c. Sistem informasi Batik Store Nusantara Berbasis Web ini dapat dipahami dan dijalankan oleh user dengan mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini akan menjelaskan secara lengkap tentang proses membuat Desain dan Implementasi Batik Store Nusantara Online Berbasis Web. Untuk lebih mempermudah memahami materi yang sudah disusun dan dibuat, laporan skripsi ini di bagi menjadi enam bab yang dilengkapi dengan penjelasan pada tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan tentang landasan teori yang dipakai sebagai penunjang pembuatan laporan ini. Penjelasannya meliputi aplikasi teknologi informasi untuk mendukung manajemen informasi toko online (e-commerce).. Bab ini juga menjelaskan

bagian yang terlibat di dalam sistem, alur di dalam sistem serta diagram alir (flowchart).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang alur sistem secara terkomputerisasi. Desain model sistem yang diterjemahkan kedalam Data Flow Diagram (DFD) serta desain database yang diterjemahkan kedalam Conceptual Data Model (CDM) dan Physical Data Model (PDM).

BAB IV UJICOBA DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem yang akan diterapkan. Pada bab ini disampaikan user interface atau tampilan aplikasi yang dibuat dari proses perancangan desain Batik Store Nusantara sampai toko online atau e-commerce jadi.

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang telah dibuat. Berupa masukan yang membangun atau konstruktif untuk kesempurnaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.