

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE

PADA RATNA PETSHOP KLATEN

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Drajat Sarjana

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Rudi Ariyanto

1271101342

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

2016


RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE
PADA RATNA PETSHOP KLATEN

Diajukan Oleh :

Rudi Ariyanto


1271101342

Telah disetujui oleh
Pembimbing Utama


Drs. Mahmad Yusuf, M.Kom
NIP. 131 948 780

Tanggal : 19 Mei 2016

Pembimbing Pendamping


Heru Setiya Nugraha, ST, M. Kom
NIK. 690 915 348

Tanggal : 17 Mei 2016

Mengetahui

Ketua Program Studi


Fajar Budi Hartono, M.Eng
NIK. 690 909 299

Tanggal : 20 Mei 2016

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Panitia Penguji

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Selasa
Tanggal : 31 Mei 2016
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji :

Ketua



Drs. Mahmud Yusuf, M.Kom
NIP. 131 943 780

Sekretaris



Heru Setiya Nugraha, ST, M. Kom
NIK. 690 915 348

Penguji Utama



Agustinus Suradi, M.Kom
NIK. 690 914 344

Penguji Pendamping



Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng
NIK. 690 116 362

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana, oleh :

DEKAN FAKULTA ILMU KOMPUTER



Drs. Sri Wiyanta, M.Kom

NIK. 690 990 118

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RUDI ARIYANTO
N I M : 1271101342
Jurusan / Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi :

Judul : “ Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis E-Commerce Pada Ratna Petshop Klaten ”

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Skripsi ini.

Klaten, 31 Mei 2016

Yang membuat pernyataan,


(RUDI ARIYANTO)

HALAMAN MOTO

Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban, Jika itu hanya dipikirkan.
Sebuah cita-cita juga adalah beban, Jika itu hanya angan-angan.

Sesuatu akan menjadi kebanggaan, Jika sesuatu itu dikerjakan, Dan bukan hanya dipikirkan.

Sebuah cita-cita akan menjadi kesuksesan, Jika kita awali dengan bekerja untuk mencapainya Bukan hanya menjadi impian.

If you fall a thousand times, stand up millions of times because you do not know how close you are to success.

Kesempurnaan adalah hal pertama yang selalu saya pikirkan ketika saya melakukan sebuah pekerjaan namun tidak melupakan kejujuran dalam dalam sebuah proses.

Orang yang belajar dari kesalahan adalah orang yang berani sukses.
Tiada hari untuk mengeluh, tiada hari tanpa belajar

Belajar tidak selalu dari buku, lingkungan juga bisa membuat kita mengambil pelajaran.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT, Kupersembahkan karya kecil yang sangat sederhana dan tak sempurna ini, serta ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

- ✓ Kedua orang tuaku Bapak Tukiyo dan Ibu Sumini, yang sudah mendoakan dan merestui segala perjalanan hidupku, yang selalu memberikan wejangan-wejangan yang begitu bermanfaat, sehingga dapat menyelesaikan segala urusan dengan baik termasuk tugas akhir ini.
- ✓ Buat Seseorang yang berbintang LEO, yang selalu bisa memberiku motivasi dikala sedang terpuruk, selalu menyemangati dan tak pernah letih maupun lelah dikala aku sedang Bad mood, cuek dan marah-marah.
- ✓ Buat Teman-teman TI A / B Khususnya yang paling berperan dalam penyusunan skripsi ini (Adit D'dark, HWP, Ainun, Sakka Handsome, Mr.Bean, Elyas, Ocrid, Ambon, Si ree, Mbok dhe, kacoeng, Irult08, Daus gembel). Mereka Yang selalu aku banggakan dan yang selalu bisa aku handalkan, bagiku mereka keluargaku. Semoga kita eratkan persahabatan kita. Setiap pertemuan pasti akan datang waktu perpisahan, tapi perpisahan di kehidupan yang kekal. Amin ya Rabbal'alam, Selamat berjuang teman-teman dengan ilmu yang kita miliki dan semangat yang baik untuk mencapai hasil yang terbaik.
- ✓ Buat TEAM FUTSAL (Kingdom FC, Pandom FC, Fushion FC, Gondangan FC, Narno FC), Yang telah melibatkan keringat saya untuk mencapai kemenangan, yang telah mengajarkan apa artinya kemenangan yang sesungguhnya ("Kemenangan tidak akan bisa dicapai tanpa melibatkan orang lain").
- ✓ Buat Dosen pembimbing I, Bapak Drs.Mahmud Yusuf, M.Kom yang selalu dapat menjawab pertanyaan saya mengenai perkembangan naskah yang sedang saya susun.
- ✓ Buat Dosen pembimbing II, Bapak Heru Setiya Nugraha, ST, M.Kom yang selalu dapat mempermudah dalam penyusunan naskah skripsi saya, beliau adalah dosen termuda sekaligus tergaul di ILKOM.

- ✓ Untuk Almamaterku (Universitas Widya Dharma Klaten) dan Negeri ini yang telah banyak memberiku ilmu dan pengalaman, kami akan selalu melakukan yang terbaik untuk ibu pertiwi agar tidak lagi menangis.

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Ssitem Informasi Berbasis E-Commerce Pada Ratna Petshop Klaten" ini kami susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana strata-1 (S-1) pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Triyono, Mpd Selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Drs.Sri Wiyanta, M.Kom Selaku Dekan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Fajar Budi Hartono, M.Eng Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Drs.Mahmud Yusuf, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah berkenan dan rela mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran, untuk memberikan petunjuk dan bimbingan.

5. Bapak Heru Setiya Nugraha, ST, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II, yang juga telah berkenan dan rela mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran, untuk memberikan petunjuk dan bimbingan.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan.
7. Bapak, Ibu dan Kakak tercinta yang telah memberikan motivasi, doa dan bantuannya selama ini.
8. Bapak Fajar Sabdani Selaku pemipin Ratna Petshop Klaten yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penyusunan laporan.
9. Seluruh teman-temanku yang telah memberikan masukan dan memberi semangat serta arahan hingga tersusunya laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Klaten, 16 Mei 2016

Penulis

(Rudi Ariyanto)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Alasan Pemilihan Judul	3
2. Penegasan Judul	3
3. Keaslian Penelitian	3
4. Rumusan Masalah	4
5. Batasan Masalah	4
6. Manfaat Penelitaian	5

B. Tujuan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Penelitian Terdahulu	7
2. Profile Ratna Petshop	9
3. Sistem Informasi Penjualan	10
4. Rancang Bangun Berbasis E-Commerce.....	11
B. Landasan Teori.....	12
1. Pengertian Sistem.....	12
a. Komponen Sistem.....	13
b. Batas Sistem	13
c. Lingkungan Luar Sistem.....	13
d. Penghubung Sistem	13
e. Masukkan Sistem.....	14
f. Keluaran Sistem	14
g. Pengolahan Sistem.....	14
h. Sasaran Sistem.....	14
2. Pengertian Informasi	15
3. Pengertian Sistem Informasi.....	15
4. Pengertian Pengolahan Data	16

a.	Input	16
b.	Processing	16
c.	Output	17
5.	Pengertian Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC)	18
6.	Word Wide Web (WWW) atau Website	19
7.	PHP (Hypertext Preprocessor)	20
8.	MySQL	22
9.	Database	24
10.	Perancangan Model	24
a.	Diagram Konteks	24
b.	Data Flow Diagram	25
11.	Basis Data	27
a.	Sistem Manajemen Basis Data	27
b.	Entity Relationship Diagram (ERD)	28
c.	Normalisasi	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
A.	Bahan dan Materi Penelitian	33
B.	Alat Penelitian	33
1.	Perangkat Keras (Hardware)	33
2.	Perangkat Lunak (Software)	35

C.	Jalam Penelitian	38
1.	Pengumpulan Data	39
2.	Perancangan Sistem.....	40
3.	Perancangan Database	45
a.	Perancangan Konseptual.....	46
b.	Perancangan Logik	53
c.	Perancangan Fisik.....	69
4.	Struktur Desain Web	75
5.	Struktur Menu	79
D.	Kesulitan-kesulitan dalam Penelitian	85
A.	Hasil Penelitian	85
1.	Menampilkan Halaman Index.....	85
2.	Menampilkan Halaman Register.....	89
	Menampilkan Halaman <i>Login</i> Konsumen	91
	Menampilkan Halaman Produk	92
	Menampilkan Halaman Produk Detail	94
	Menampilkan Halaman Keranjang	95
	Menampilkan Halaman Checkout Detail	96
	Menampilkan Halaman <i>Invoice</i>	97
	Menampilkan Halaman Cara pembelian	99

Menampilkan Halaman Konfirmasi Pembayaran	99
Menampilkan Halaman Tentang Kami	100
Menampilkan Halaman Kontak Kami	101
Proses <i>Login</i> pada Admin	102
Menampilkan Kesalahan <i>Login</i> Admin	103
Menampilkan Halaman Menu Data Master	105
Menampilkan Data Kategori	107
Menambah Data Kategori	108
Mengedit Data Kategori	109
Menampilkan Data Sub Kategori	109
Menambah Data Sub Kategori	110
Mengedit Data Sub Kategori	111
Menampilkan Data Produk	112
Menambah Data Produk	113
Mengedit Data Produk	114
Menampilkan Data Checkout Konsumen	114
Menampilkan Data Konsumen	115
Menambah Data Konsumen	116
Mengedit Data Konsumen	117
Menampilkan Data Artikel	118

Menambah Data Artikel	118
Mengedit Data Artikel	119
Ubah Data Cara pembelian	120
Ubah Data <i>Profile</i>	121
Menampilkan Data <i>Slider</i>	121
Menambah Data <i>Slider</i>	122
Mengedit Data <i>Slider</i>	123
Menampilkan Data Kontak admin (Kotak Masuk)	123
Menampilkan Halaman <i>Backup</i> dan <i>Restore Database</i>	124
Menampilkan Laporan Data Kategori	125
Menampilkan Laporan Data Sub Kategori	127
Menampilkan Laporan Data Produk	129
Menampilkan Laporan Data Checkout konsumen	130
Menampilkan Laporan Data Checkout konsumen Perbulan	131
Menampilkan Laporan Data Checkout konsumen Pertanggal	132
Menampilkan Laporan Konsumen	133
Mengganti <i>Password</i>	134
Menampilkan Halaman <i>Logout</i>	134
B. Pembahasan	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	137

A. Kesimpulan	137
B. Saran.....	138

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data	17
Gambar 2.2 Proses Penggambaran Siklus Hidup Pengembangan Sistem	18
Gambar 2.3 Bentuk Relasi <i>One to One</i>	29
Gambar 2.4 Bentuk Relasi <i>One to Many</i>	29
Gambar 2.5 Bentuk Relasi <i>Many to Many</i>	30
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Jalan Penelitian.....	38
Gambar 3.2 Diagram Konteks yang berjalan	41
Gambar 3.3 <i>Data flow Diagram</i> (DFD) Level 1	42
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Register	43
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Login.....	43
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Akun	43
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Master	44
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Transaksi	44
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Laporan	45
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Pencarian produk	45
Gambar 3.11 Entitas Awal	47
Gambar 3.12 Normal Pertama	48
Gambar 3.13 Normal Kedua	49
Gambar 3.14 Normal Ketiga	50
Gambar 3.15 ERD.....	52
Gambar 3.16 Relasi Antar Tabel	71
Gambar 3.17 <i>Referential Integrity</i>	73

Gambar 3.18 Form Login Admin	74
Gambar 3.19 Desain Menu Utama	75
Gambar 3.20 Desain Menu Admin	76
Gambar 3.21 Desain Tambah Data Kategori	76
Gambar 3.22 Desain Tambah Data Produk.....	77
Gambar 3.23 Desain <i>Invoice</i>	78
Gambar 3.24 Tampil Daftar Checkout.....	78
Gambar 3.25 Struktur Menu Konsumen	79
Gambar 3.26 Struktur Menu Admin	81
Gambar 4.1 Halaman <i>Index</i>	86
Gambar 4.2 Halaman Registrasi.....	89
Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i> Konsumen.....	91
Gambar 4.4 Halaman Produk	92
Gambar 4.5 Halaman Produk Detail	94
Gambar 4.6 Halaman Keranjang	95
Gambar 4.7 Halaman Checkout Detail	96
Gambar 4.8 Halaman <i>Invoice</i>	97
Gambar 4.9 Halaman Cara pembelian	99
Gambar 4.10 Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	100
Gambar 4.11 Halaman Tentang Kami	101
Gambar 4.12 Halaman Kontak Kami.....	102
Gambar 4.13 <i>Login</i> Admin.....	103
Gambar 4.14 <i>Error Captcha</i>	103

Gambar 4.15 <i>Error Username dan Password</i>	104
Gambar 4.16 Menu Data Master	105
Gambar 4.17 Menampilkan Halaman Kategori.....	107
Gambar 4.18 Menambah Data Kategori	108
Gambar 4.19 Mengedit Data Kategori.....	109
Gambar 4.20 Menampilkan Halaman Sub Kateori.....	110
Gambar 4.21 Menambah Data Sub Kategori	111
Gambar 4.22 Mengedit Data Sub Kategori.....	111
Gambar 4.23 Menampilkan Data Produk.....	112
Gambar 4.24 Menambah Data Produk.....	113
Gambar 4.25 Mengedit Data Produk	114
Gambar 4.26 Menampilkan Data Checkout Konsumen	115
Gambar 4.27 Menampilkan Data Konsumen	116
Gambar 4.28 Menambah Data Konsumen	116
Gambar 4.29 Mengedit Data Konsumen.....	117
Gambar 4.30 Menampilkan Data Artikel.....	118
Gambar 4.31 Menambah Data Artikel.....	119
Gambar 4.32 Mengedit Data Artikel	119
Gambar 4.33 Ubah Data Cara pembelian	120
Gambar 4.34 Ubah Data <i>Profile</i>	121
Gambar 4.35 Menampilkan Data <i>Slider</i>	122
Gambar 4.36 Menambah Data <i>Slider</i>	122
Gambar 4.37 Mengedit Data <i>Slider</i>	123

Gambar 4.38 Menampilkan Data Kontak admin (Kotak Masuk)	124
Gambar 4.39 Menampilkan Halaman <i>Backup</i> dan <i>Restore Database</i>	124
Gambar 4.40 Laporan Data Kategori.....	126
Gambar 4.41 Laporan Data Sub Kategori.....	127
Gambar 4.42 Laporan Data Produk	129
Gambar 4.43 Laporan Data Checkout Konsumen.....	130
Gambar 4.44 Laporan Data Checkout Konsumen Perbulan	131
Gambar 4.45 Laporan Data Checkout Konsumen Pertanggal	132
Gambar 4.46 Laporan Data Konsumen.....	133
Gambar 4.47 Mengganti <i>Password</i>	134
Gambar 4.48 Menampilkan Halaman <i>Logout</i>	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Table Produk.....	23
Tabel 2.2 Simbol Diagram Konteks	25
Tabel 2.3 Simbol Data Flow Diagram	26
Tabel 2.4 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	28
Tabel 3.1 Data Admin.....	54
Tabel 3.2 Data Konsumen.....	54
Tabel 3.3 Data Review Produk.....	55
Tabel 3.4 Data Produk	56
Tabel 3.5 Data Kategori	57
Tabel 3.6 Menu Kategori	58
Tabel 3.7 Data Keranjang Temp.....	58
Tabel 3.8 Checkout	59
Tabel 3.9 Checkout Detail.....	60
Tabel 3.10 Konfirmasi Pembayaran	61
Tabel 3.11 Bank.....	61
Tabel 3.12 Alamat2.....	62
Tabel 3.13 Prov.....	63
Tabel 3.14 Kabkot.....	64
Tabel 3.15 Kec.....	64
Tabel 3.16 Kurir	65
Tabel 3.17 Tarif	65
Tabel 3.18 Slider.....	66

Tabel 3.19 Cara pembelian.....	67
Tabel 3.20 Tentang Kami.....	67
Tabel 3.21 Kontak Kami	68
Tabel 3.22 Artikel	68
Tabel 3.23 Komentar	69

ABSTRAK

Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis E-Commerce Pada Ratna Petshop.

Karakteristik ini meyakinkan perusahaan dan instansi yang mempromosikan segala kebutuhan konsumen untuk mulai bergeser dari sistem informasi dan transaksi mereka dari media tradisional ke sistem informasi & transaksi yang lebih maju dan canggih semacam teknologi web. Ratna Petshop Klaten adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang kebutuhan hewan khususnya kucing dan anjing, tersedia berbagai merek dan jenis makanan hewan, vitamin hewan, aksesoris hewan, kandang hewan dan lainnya. Dimana dalam penjualannya memerlukan promosi yang memperlihatkan kualitas dan keunggulan dari Ratna Petshop masih menggunakan cara yang lama yaitu dari mulut ke mulut.

Metode penelitian dilakukan secara langsung memakai metode wawancara, observasi, dan kepustakaan. Perencanaan desain database untuk website ini digunakan program aplikasi database yaitu MySQL, yang merupakan sistem aplikasi terpadu. Didalamnya terdapat mesin database, interface, pengolah data, dan sistem pemrograman yang bisa membuat aplikasi database yang dibuat sesuai keperluan. Desain website ini terdiri dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, bahan dan materi penelitian yang dibuat dan diolah oleh menggunakan program Aplikasi Notepad++, Dreamwavaer CS6, Microsoft Word 2010, Microsoft Visio 2010, Adobe Photoshop CS6 Dan menggunakan Database MySQL.

Hasil penelitian tugas akhir ini bahwa Sistem Penjualan pada Ratna Petshop Klaten, ini dapat membantu memperkenalkan produk dan jasa yang disediakan kepada masyarakat luas. Selain itu dapat memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin membeli kebutuhan hewan peliharaanya yang disediakan Ratna Petshop Klaten, tanpa harus datang langsung ke penjual Dengan mengakses di internet informasi akan cepat diterima, hemat biaya, dan waktu.

Kata Kunci : System, E-commerce, MySQL, HTML, PHP.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mempengaruhi semua pekerjaan agar dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat, tepat, dan akurat serta dapat menghasilkan suatu hasil yang baik dan berkualitas. Untuk itu diperlukan sumber daya yang benar-benar berkualitas dan juga mempunyai wawasan yang luas. Sumber daya yang berkualitas, maju, produktif, dan profesional sangat diperlukan sebagai sarana dan prasarana penelitian serta pengembangan yang memadai, sebagai salah satu contohnya adalah komputer. Komputer tidak hanya sebagai pengolahan data tetapi sudah merupakan pusat dari berbagai proses kegiatan.

Ratna Petshop Klaten merupakan salah satu perusahaan swasta di Klaten yang bergerak dibidang kebutuhan hewan khususnya anjing dan kucing, seperti makanan hewan, obat kesehatan atau vitamin, aksesoris, kandang, dan lainnya. Dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak *vendor* maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar kota Klaten. Pihak *vendor* selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya dan pencatatan laporan transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, hanya dengan menggunakan tanda bukti transaksi yang ada

dan konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk untuk hewan peliharaanya, serta konsumen harus menghubungi pemilik Toko Ratna Petshop Klaten melalui sms/telepon jika ingin mengetahui perkembangan pemesanannya.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah media *e-commerce* yang menyediakan fasilitas seperti katalog yang berisi gambar dan informasi produk, sehingga konsumen dapat mengetahui proses pemesanan produknya. Media ini diharapkan dapat membantu pihak Ratna Petshop Klaten untuk mempromosikan produk dan dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi pemesanan produk tanpa harus datang langsung ke toko, serta mengetahui perkembangan pemesanan tanpa harus menghubungi pihak Ratna Petshop Klaten via sms/telepon.

Mengingat adanya permasalahan yang ditimbulkan oleh sistem lama maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan tema:

“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS
E-COMMERCE PADA RATNA PETSHOP KLATEN”.

Serta mencoba memberikan masukan bagi pihak Ratna Petshop Klaten berupa pembuatan sistem baru dengan memanfaatkan media *e-commerce* yang berbasis *WEB*.

1. Alasan Pemilihan Judul

Dalam penulisan skripsi ini penulis memilih judul Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis *E-Commerce* dengan alasan sebagai berikut :

- a. Informasi-informasi yang berkaitan dengan Ratna Petshop selama ini masih disampaikan dari mulut ke mulut, sehingga calon pelanggan belum mengetahui produk-produk yang dimiliki oleh toko ini.
- b. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah Ratna Petshop dalam memasarkan barang ke pangsa pasar yang lebih luas.

2. Penegasan Judul

Di dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis *E-Commerce* pada Ratna Petshop Klaten “ ini agar lebih jelas penulis menekankan pada kebutuhan terhadap hewan peliharaan khususna Kucing dan Anjing seperti Makanan, Vitamin, Obat, Aksesories, dan lainnya yang dimiliki oleh Ratna Petshop, agar calon pembeli dapat melihat jenis dan harga produk.

3. Keaslian Penelitian

Penelitian sebagai Tugas Akhir dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE PADA RATNA PETSHOP KLATEN” merupakan penelitian yang

berupa pembuatan sistem informasi berbasis *e-commerce* yang benar-benar belum pernah diteliti sebelumnya.

4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan penulis menjelaskan permasalahan yang ada yaitu :

- a. Bagaimana membuat media untuk mempromosikan produk Petshop secara *online*?
- b. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* agar dapat memfasilitasi konsumen yang hendak memesan produk dan mengetahui perkembangan pesannya?
- c. Bagaimana membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan setiap saat?

5. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Metode pembayaran (*payment method*) dengan cara *offline* yaitu pembeli melakukan transfer uang melalui *bank*.
- b. Pembuatan sistem ini hanya mencakup tentang *website* penjualan *online* yang berisi data produk.
- c. Pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*

6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi peneliti

- 1) Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Universitas Widya Dharma Klaten.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan wawasan penulis terutama dalam dunia Teknologi Informasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pribadi penulis.

b. Bagi Ratna Petshop

- 1) Memberikan alternatif baru dalam hal pemasaran produk dan pengelolaan transaksi yang terjadi di Ratna Petshop.
- 2) Sebagai bahan evaluasi kekurangan dalam hal media dan sistem, yang selama ini berjalan dan kelebihan sistem informasi yang diusulkan.

c. Bagi pembaca dan civitas pendidikan

Sebagai acuan untuk pembuatan dan pengembangan sistem pemasaran dan pengelolaan barang yang terkomputerisasi berikutnya.

B. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki sebuah tujuan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Strata I pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Menghasilkan Sistem Informasi berbasis *e-commerce* yang dapat menampilkan produk-produk Petshop serta dapat memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh pelanggan dengan cepat dan mudah.

BAB V

PENUTUP

Dari beberapa uraian tentang penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis akan menyampaikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengembangkan dan menyempurnakan aplikasi sistem penjualan *online* pada “Ratna Petshop Klaten” ini agar lebih sempurna dan lebih baik lagi.

A. Kesimpulan

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dalam penulisan Skripsi ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *E-commerce* pada “Ratna Petshop Klaten” digunakan untuk mempermudah transaksi pelanggan.
2. Dengan sistem penjualan *online* ini dapat mempermudah pihak “Ratna Petshop Klaten” dalam melakukan promosi dan pemasaran yang sedang berjalan.
3. Dengan sistem ini juga dapat membantu masyarakat untuk melakukan pemesanan produk yang ada.

B. Saran

Setelah melakukan serangkaian perancangan dan pembuatan aplikasi sistem penjualan *online* maka penulis mengemukakan beberapa saran yang mampu memberikan sumbangan pikiran untuk perbaikan :

1. Diharapkan adanya pengembangan terhadap *website E-Commerce* ini agar menjadi *website* yang lebih lengkap dalam hal penyediaan fasilitas dan informasi. Serta penambahan jenis pembayaran seperti *Paypal* dan lainya.
2. Dengan semakin berkembangnya teknologi, banyak user yang menggunakan perangkat *Mobile*, Maka dari itu diharapkan adanya pengembangan pada *Layout website* agar bisa *compatible* dengan *platform Mobile* maupun *Android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Syaidatul umah, 2015. "*Sistem Informasi Penjualan Sparepart Printer Berbasis Web di Reven's Printer Solution*", Universitas Widya Dharma, Klaten
- Arief, M. Rudiyanto, 2011." *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MsSQL*", Andi Offset, Yogyakarta
- Bunafit Nugroho, 2011. " *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL* ", Gava Media, Yogyakarta
- Dwi Didik, 2006. "*Pemrograman PHP*", Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Hariyanto, 2013. " *Sistem Informasi Penjualan Handphone secara Online pada Agung Cell* ", Universitas Widya Dharma, Klaten
- Jogiyanto, 1993. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*". Andi Offset. Yogyakarta.
- Jogiyanto, 2005. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*". Yogyakarta : Andi.
- Kasiman, P.2006. "*Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*". Andi Offset, Yogyakarta.
- Kristanto, Andri.2003.*Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gava Media, Yogyakarta
- Lani Sidharta, 1995. "*Sistem Informasi Bisnis*". Informatika Bandung.

- N Candra, 2011. "*Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada CV.Sinar Terang Semarang*", Universitas Widya Dharma, Klaten.
- Setiawan, A.2004. "*Pemrograman HTML*", Rama Widya, Bandung.
- Setiawan, 2011. "*Sistem Informasi Penjualan Online Kerajinan Souvenir pada Rumah Kerajinan Babathok Klaten*", Universitas Widya Dharma, Klaten
- Wahana, 2004. "*Membuat Website Interaktif dengan Macromedia Dream Weaver MX*", Andi Offset, Yogyakarta.
- Yunita, 2014. "*Sistem Informasi Penjualan Erdeve AHRS Rancing Store Berbasis Web*", Universitas Widya Dharma, Klaten.