

**SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA TOKO ELEKTRONIK
STUDI KASUS : HATITU ELEKTRONIK**

SKRIPSI



Disusun oleh

**FENGKY
23080350**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2012**

**SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA TOKO ELEKTRONIK
STUDI KASUS : HATITU ELEKTRONIK**

SKRIPSI



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh

**FENGKY
23080350**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2012**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul :

Sistem Informasi Multimedia Toko Elektronik

Studi Kasus Hatitu Elektronik

Seluruhnya merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang di tulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan yang berlaku secara umum.

Jika dikemudian hari didapati bahwa karya ilmiah ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya ilmiah lain, saya bersedia dikenai sanksi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Kristen Duta Wacana.

Yogyakarta, 6 Desember 2012



Fengky

23080350



HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Sistem Informasi Multimedia Toko Elektronik
Studi Kasus Hatitu Elektronik

Nama : Fengky

NIM : 23080350

Mata Kuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2012/2013

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,

Pada tanggal 6 Desember 2012

Dosen Pembimbing I



Katon Wijana, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Willy Sudiarto R, S.Kom., M.Cs.

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA TOKO ELEKTRONIK STUDI KASUS :
HATITU ELEKTRONIK.**

Oleh: FENGKY / 23080350

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
19 Desember 2012

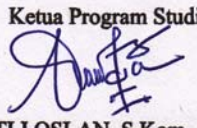
Yogyakarta, 8 Januari 2013
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. HALIM BUDI SANTOSA, S.Kom., MBA.
3. Theresia Herlina Rochadiani, S.Kom., M.T.


Dekan

(Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, M.T.)

Ketua Program Studi

(YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat-Nya Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Multimedia Toko Elektronik, Studi Kasus Hatitu Elektronik” dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan laporan ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunanya.

Dalam penyelesaian pembuatan program dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Katon Wijana, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing 1.
2. Willy Sudiarto R, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing 2.
3. Orang Tua dan seluruh keluarga besar yang selalu memberi dukungan.
4. Teman – teman yang selalu memberikan masukan dan semangat.
5. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah mendukung penulis dalam melaksanakan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata, penulis ingin meminta maaf sebesar – besarnya bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun dalam tahap pengerjaan program Tugas Akhir. Penulis berharap bahwa laporan ini dapat membantu dan menginspirasi Anda untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

Yogyakarta, 6 Desember 2012

Fengky

© UKDW

ABSTRAK

Komputer bagi masyarakat sudah tidak menjadi barang langka lagi dan menjadi kebutuhan masyarakat untuk berkomunikasi. Dengan maju pesatnya teknologi informasi sekarang komputer digunakan untuk berinternet atau bertransaksi, seperti kita membuka website di sebuah situs. Bagaimana apabila masyarakat memerlukan informasi harga barang dan bertransaksi membeli barang tapi jauh dari toko dan hanya mempunyai komputer atau laptop, dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sudah ada, kita ingin menampilkan informasi dan pemesanan barang tersebut melalui internet.

Namun dewasa ini, berbagai persaingan dalam dunia bisnis toko online semakin hari semakin meningkat. Berbagai macam cara yang dilakukan para pebisnisnya agar dapat memuaskan konsumennya. Salah satunya adalah dengan melakukan peningkatan fasilitas dalam tampilan yang menarik dan mudah di pahami, agar konsumen pun tidak merasa binggung. Apalagi dengan adanya peningkatan jumlah website toko online yang semakin bertambah dan terlihat sama. Pemakaian layanan website online shop yang sedang menjamur terlihat sama tentu dirasakan sangat kurang menarik dalam menyalurkan informasi. Hal ini perlu adanya pengelolaan informasi yang mampu menangani masalah kesulitan dalam pembelian secara online.

Sebagai tujuan dari Skripsi ini penulis membuat website yang menjual secara online dengan fitur multimedia agar dapat tercapai keinginan untuk menanggulangi kesulitan ini. Dengan adanya website ini maka diharapkan kemudahan dalam membeli dan memilih barang yang di inginkan dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Framework.....	5
2.2. Codeigniter.....	5
2.3. Keuntungan menggunakan Codeigniter.....	5
2.4. Sistem Codeigniter.....	7
2.5. Model-View-Controller (MVC).....	8
2.6. Animasi Multimedia.....	9
2.7. Multimedia.....	9
2.8. Javascript.....	10
2.9. HTML5.....	11
Bab 3 PERANCANGAN SISTEM.....	12
3.1. Tahap-tahap Perancangan Sistem.....	12
3.1.1. Perancangan Umum.....	12
3.1.2. Perancangan Proses.....	12
3.2. Data Flow Diagram.....	21

3.2.1. Diagram Konteks.....	21
3.2.2. DFD Level 0.....	22
3.2.3. DFD Level 1 Proses 3 (Transaksi Pembelian).....	23
3.3. Penentuan Tipe Data.....	23
3.3.1. MDL 1 : Identifikasi Entitas Utama.....	23
3.3.2. MDL 2 : Menentukan Hubungan Antar Entitas.....	24
3.3.3. MDL 3 : Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif.....	25
3.3.4. MDL 4 : Menentukan Kunci Tamu.....	25
3.3.5. MDL 5 : Menentukan Aturan Bisnis.....	26
3.3.6. MDL 6 : Penambahan Atribut Bukan Kunci.....	26
3.3.7. MDL 7 : Validasi Aturan Normalisasi.....	26
3.3.8. MDL 8 : Kamus Data.....	27
3.3.9. MDL 9 : Menentukan Informasi pemecahan.....	37
3.4. Perancangan input dan output.....	38
3.4.1. Perancangan Input.....	38
3.4.2. Perancangan Output.....	42
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	43
4.1. Implementasi Codeigniter.....	43
4.1.1. Membuat File View.....	43
4.1.2. Membuat File Models.....	45
4.1.3. Membuat File Controllers.....	46
4.2. Implementasi Tampilan.....	47
4.2.1. Halaman Utama Konsumen.....	47
4.2.2. Halaman Daftar Barang.....	48
4.2.3. Halaman Akun Saya.....	50
4.2.4. Halaman Informasi.....	57
4.2.5. Halaman Pencarian Barang.....	59
4.2.6. Halaman Keranjang Belanja.....	62
4.2.7. Halaman Cek Alamat Pembeli dan Penerima.....	65
4.2.8. Halaman Paket Pengiriman.....	71
4.2.9. Halaman Pembayaran.....	73
4.2.10. Halaman Konfirmasi.....	74
4.2.11. Halaman Sukses Order.....	76
4.2.12. Halaman Riwayat Pembelian.....	77

4.2.13. Halaman Login Admin	81
4.2.14. Halaman Utama Admin.....	82
4.2.15. Halaman Daftar Pesanan.....	85
4.2.16. Halaman Daftar Barang.....	87
4.3. Implementasi Multimedia.....	90
4.3.1. Implementasi Foto	90
4.3.2. Implementasi Suara	92
4.3.3. Implementasi Video.....	93
4.3.4. Implementasi Tabs.....	94
4.3.5. Implementasi Tabs Admin.....	97
4.3.6. Implementasi Slider.....	98
4.4. Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	101
4.4.1. Kelebihan Sistem	101
4.4.2. Kekurangan Sistem.....	101
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1. Kesimpulan.....	102
5.2. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Kerja Codeigniter pada Halaman Web	8
Gambar 2.2. Struktur Kerja MVC pada Halaman Web.....	9
Gambar 3.1. Flowchart Halaman Awal.....	13
Gambar 3.2. Flowchart Register.....	14
Gambar 3.3. Flowchart Login.....	15
Gambar 3.4. Flowchart Edit Profile.....	15
Gambar 3.5. Flowchart Logout.....	16
Gambar 3.6. Flowchart Pencarian Barang.....	17
Gambar 3.7. Flowchart Keranjang Belanja.....	17
Gambar 3.8. Flowchart Order.....	18
Gambar 3.9. Flowchart Halaman Admin.....	19
Gambar 3.10. Flowchart Menampilkan Video.....	19
Gambar 3.11. Flowchart Menampilkan Suara.....	20
Gambar 3.12. Flowchart Menampilkan Menu tab.....	20
Gambar 3.13. Diagram Kontak.....	22
Gambar 3.14. DFD Level 0	22
Gambar 3.15. DFD Level 1	23
Gambar 3.16. Entitas Utama.....	24
Gambar 3.17. Relasi Antar Entitas Utama.....	24
Gambar 3.18. Entitas Utama beserta Kunci Primer dan Kunci Altematifnya.....	25
Gambar 3.19. Entitas Utama beserta Kunci Utama dan Kunci Tamu.....	25
Gambar 3.20. Entitas beserta Atribut Tambahan.....	26
Gambar 3.21. Rancangan Database.....	38
Gambar 3.22. Rancangan Halaman Login User.....	39
Gambar 3.23. Rancangan Halaman Login Admin.....	39
Gambar 3.24. Rancangan Halaman Setup Admin.....	40
Gambar 3.25. Rancangan Halaman Utama.....	40
Gambar 3.26. Rancangan Halaman Detail Barang.....	41
Gambar 3.27. Rancangan Halaman Keranjang Belanja.....	41

Gambar 3.28. Rancangan Halaman Kategori Barang.....	42
Gambar 3.29. Rancangan Halaman Sub Kategori Detail Barang.....	42
Gambar 3.30. Rancangan Halaman Laporan.....	42
Gambar 4.1. Kode Program Halaman Awal	43
Gambar 4.2. Kode Program Helper Page_template.....	44
Gambar 4.3. Kode Program Template.....	44
Gambar 4.4. Kode Program Autoload.....	45
Gambar 4.5. Kode Program Model.....	45
Gambar 4.6. Kode Program Controller.....	46
Gambar 4.7. Halaman Utama.....	47
Gambar 4.8. Window Login.....	48
Gambar 4.9. Halaman Daftar Barang.....	49
Gambar 4.10. Kode Program Daftar Barang.....	49
Gambar 4.11. Halaman Akun Saya yang belum melakukan Login.....	50
Gambar 4.12. Halaman Akun Saya yang sudah melakukan Login.....	51
Gambar 4.13. Kode Program Halaman Akun Saya.....	52
Gambar 4.14. Halaman mengubah Informasi Akun	53
Gambar 4.15. Kode Program Halaman Mengubah Informasi Akun.....	54
Gambar 4.16. Kode Program Proses Edit Akun.....	55
Gambar 4.17. Kode Program Metode uEdit_konsumen.....	55
Gambar 4.18. Halaman Mengubah informasi Akun.....	56
Gambar 4.19. Kode Program Halaman Mengubah Informasi Akun.....	56
Gambar 4.20. Kode Program Proses Edit Pass.....	57
Gambar 4.21. Halaman Cara Belanja Online.....	57
Gambar 4.22. Halaman Daftar Isi.....	58
Gambar 4.23. Halaman Hubungi Kami.....	58
Gambar 4.24. Kode Program Proses tambahtamu.....	59
Gambar 4.25. Kode Program Metode tambah_tamu.....	59
Gambar 4.26. Halaman Pencarian Barang.....	60
Gambar 4.27. Kode Program Halaman Pencarian Barang	61
Gambar 4.28. Kode Program Pencarian Barang	62
Gambar 4.29. Halaman Keranjang Belanja	62

Gambar 4.30. Kode Program Halaman Keranjang Belanja	63
Gambar 4.31. Kode Program Proses Edit Pembelian.....	64
Gambar 4.32. Kode Program Halaman Keranjang Belanja	64
Gambar 4.33. Kode Program Proses Check Out.....	65
Gambar 4.34. Kode Program Metode uEdit_pengiriman.....	65
Gambar 4.35. Halaman Cek Alamat Pembeli.....	65
Gambar 4.36. Kode Program Halaman Cek Alamat Pembeli dan Penerima	66
Gambar 4.37. Halaman Edit Alamat Pembeli.....	67
Gambar 4.38. Kode Program Edit Alamat Pembeli.....	67
Gambar 4.39. Kode Program Proses Edit Alamat.....	68
Gambar 4.40. Halaman Alamat Penerima	69
Gambar 4.41. Kode Program Halaman Alamat Penerima.....	70
Gambar 4.42. Halaman Selesai mengisi Alamat Penerima	70
Gambar 4.43. Halaman Mengubah Alamat Penerima	71
Gambar 4.44. Halaman Paket Pengiriman.....	71
Gambar 4.45. Kode Program Halaman Paket Pengiriman	72
Gambar 4.46. Kode Program Proses Update Pengiriman	72
Gambar 4.47. Halaman Pembayaran.....	73
Gambar 4.48. Kode Program Halaman Pembayaran.....	74
Gambar 4.49. Kode Program Proses Update Pembayaran	74
Gambar 4.50. Halaman Konfirmasi	75
Gambar 4.51. Kode Program Proses Sukses Order	76
Gambar 4.52. Halaman Sukses Order	76
Gambar 4.53. Kode Program Mencetak Halaman	77
Gambar 4.54. Halaman cetak Halaman sebagai PDF.....	77
Gambar 4.55. Halaman Riwayat Pembelian	77
Gambar 4.56. Kode Program Halaman Riwayat Pembelian.....	78
Gambar 4.57. Halaman Detail Pembelian	79
Gambar 4.58. Halaman Konfirmasi Pembayaran	80
Gambar 4.59. Kode Program Halaman Konfirmasi Pembayaran	80
Gambar 4.60. Kode Program Proses Update Konfirmasi.....	81
Gambar 4.61. Halaman Login Admin.....	81

Gambar 4.62. Kode Program Halaman Login Admin.....	82
Gambar 4.63. Halaman Utama Admin	82
Gambar 4.64. Window Menu Admin.....	83
Gambar 4.65. Kode Program Halaman Awal Admin.....	84
Gambar 4.66. Kode Program Metode Halaman Awal Admin.....	85
Gambar 4.67. Halaman Daftar Pesanan	85
Gambar 4.68. Halaman Detail Pesanan	86
Gambar 4.69. Kode Program Proses Konfirmasi Pesanan	86
Gambar 4.70. Halaman Daftar Barang	87
Gambar 4.71. Halaman Detail Barang.....	87
Gambar 4.72. Kode Program Menampilkan Foto Barang.....	88
Gambar 4.73. Halaman Edit Barang	89
Gambar 4.74. Kode Program metode uKodeBarang	89
Gambar 4.75. Javascript Implementasi Foto.....	90
Gambar 4.76. Style Implementasi Foto.....	91
Gambar 4.77. Kode Program Implementasi Foto.....	91
Gambar 4.78. Implementasi Foto.....	92
Gambar 4.79. Implementasi Foto.....	92
Gambar 4.80. Implementasi Suara.....	93
Gambar 4.81. Kode Program Implementasi Suara	93
Gambar 4.82. Implementasi Video.....	94
Gambar 4.83. Kode Program Implementasi Video.....	94
Gambar 4.84. Implementasi Tab.....	95
Gambar 4.85. Implementasi Pemilihan Tab.....	95
Gambar 4.86. Pemanggilan Javascript Tabs	95
Gambar 4.87. Javascript Tabs.....	95
Gambar 4.88. Kode Program Javascript Tabs pada Halaman	96
Gambar 4.89. Kode Program Penerapan Javas cript Tabs	96
Gambar 4.90. Kode Program Penerapan Javas cript Tabs	97
Gambar 4.91. Penerapan Javas cript Tabs pada Halaman Admin.....	97
Gambar 4.92. Kode Program Penerapan Javas cript Tabs Admin	98
Gambar 4.93. Penerapan antar Tabs.....	98

Gambar 4.94. Implementasi Slider	99
Gambar 4.95. Penggunaan Javascript Slider	99
Gambar 4.96. Pemanggilan Fungsi Slider.....	100
Gambar 4.97. File XML untuk Pengaturan Foto.....	100
Gambar 4.98. Transisi Slider antar Foto.....	101

© UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Simbol Flowchart	12
Tabel 3.2. Simbol Data Flow Diagram	21
Tabel 3.3. Tabel Aturan Bisnis	26
Tabel 3.4. Tabel Konsumen	27
Tabel 3.5. Tabel Kategori	28
Tabel 3.6. Tabel Pembayaran	29
Tabel 3.7. Tabel Informasi	29
Tabel 3.8. Tabel Buku Tamu	30
Tabel 3.9. Tabel Review	30
Tabel 3.10. Tabel Provinsi	31
Tabel 3.11. Tabel Orders	32
Tabel 3.12. Tabel Admin	33
Tabel 3.13. Tabel Captcha	34
Tabel 3.14. Tabel Pengiriman	34
Tabel 3.15. Tabel Sub Kategori	35
Tabel 3.16. Tabel Det Order	35
Tabel 3.17. Tabel Barang	36



ABSTRAK

Komputer bagi masyarakat sudah tidak menjadi barang langka lagi dan menjadi kebutuhan masyarakat untuk berkomunikasi. Dengan maju pesatnya teknologi informasi sekarang komputer digunakan untuk berinternet atau bertransaksi, seperti kita membuka website di sebuah situs. Bagaimana apabila masyarakat memerlukan informasi harga barang dan bertransaksi membeli barang tapi jauh dari toko dan hanya mempunyai komputer atau laptop, dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sudah ada, kita ingin menampilkan informasi dan pemesanan barang tersebut melalui internet.

Namun dewasa ini, berbagai persaingan dalam dunia bisnis toko online semakin hari semakin meningkat. Berbagai macam cara yang dilakukan para pebisnisnya agar dapat memuaskan konsumennya. Salah satunya adalah dengan melakukan peningkatan fasilitas dalam tampilan yang menarik dan mudah di pahami, agar konsumen pun tidak merasa binggung. Apalagi dengan adanya peningkatan jumlah website toko online yang semakin bertambah dan terlihat sama. Pemakaian layanan website online shop yang sedang menjamur terlihat sama tentu dirasakan sangat kurang menarik dalam menyalurkan informasi. Hal ini perlu adanya pengelolaan informasi yang mampu menangani masalah kesulitan dalam pembelian secara online.

Sebagai tujuan dari Skripsi ini penulis membuat website yang menjual secara online dengan fitur multimedia agar dapat tercapai keinginan untuk menanggulangi kesulitan ini. Dengan adanya website ini maka diharapkan kemudahan dalam membeli dan memilih barang yang di inginkan dapat berjalan dengan baik.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut. Seiring dengan kemajuan teknologi ini berbagai penerapan teknologi dilakukan untuk kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna. Bidang komputer adalah perkembangan teknologi yang sangat menonjol. Bidang multimedia dalam penerapannya sekarang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Multimedia dapat di pakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, website, dan untuk keperluan presentasi yang berbentuk interaktif.

Bisnis elektronik secara umum yang penjualannya hanya melalui toko dalam bentuk *real*, sekarang ada cara lain dan mulai berkembang pesat, yaitu penjualan secara *online*. Cara ini memudahkan kita untuk tidak perlu lagi pergi ke berbagai toko elektronik yang berada di kawasan daerahnya atau ke berbagai pelosok daerah untuk mendapatkan barang yang akan di belinya. Para pemakai hanya mengakses situs toko elektronik online. Situs ini menawarkan berbagai macam produk barang-barang yang di jual yang di tampilkan secara lengkap. Selain itu, situs ini menyajikan proses bagaimana pemakai dapat melakukan proses jual beli.

Toko *online* memberikan solusi dalam pemasaran barang dengan membuat layanan informasi melalui tampilan gambar, teks, animasi, sound, *flash* yang dapat menarik perhatian dan memudahkan konsumen sebagai penerima informasi. Selain itu, dengan toko online maka toko tersebut akan terkenal secara luas.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka perumusan masalah pada sistem ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana sistem yang dibangun dapat memberikan informasi mengenai barang yang berguna bagi pembeli?

- b) Bagaimana sistem dapat membantu pembeli dalam pemilihan barang berdasarkan permintaan sesuai dengan dana yang dimiliki?
- c) Bagaimana sistem dapat memberikan informasi mengenai perkembangan terhadap pesanan konsumen?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat kompleksnya permasalahan yang terjadi dalam sebuah toko *online*, maka tidak mungkin semua kegiatan dapat ditangani oleh sistem yang akan dirancang ini, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

- a) Pemilihan studi kasus pada Toko Hatitu Elektronik di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b) Sistem pembelian dengan keranjang belanja (*shopping cart*).
- c) Sistem tidak dilengkapi dengan pembayaran secara online.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu :

- a) Merancang web untuk sistem informasi Toko Elektronik Online.
- b) Memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan informasi yang diperlukannya.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah yang akan digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a) Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian diperoleh dari studi pustaka. Studi pustaka tersebut dilakukan dengan mempelajari sumber-sumber dari buku serta sumber di internet yang dapat dipercaya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan dengan mempelajari penelitian tentang sistem informasi Toko *Online* yang sudah pernah ada sebelumnya.

b) Perancangan Sistem

Sistem yang dibangun berdasarkan hasil dari studi pustaka yang dilakukan. Perancangan sistem meliputi penentuan bahasa pemrograman, basis data,

penentuan tabel dan relasinya, urutan proses serta antarmuka masukan dan keluaran.

c) Pengerjaan Sistem

Tahap ini adalah mengimplementasikan hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat. Pengerjaan dalam tahap desain ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya.

d) Pengujian Sistem

Setelah pengerjaan sistem selesai, maka pada tahap ini merupakan uji coba terhadap sistem tersebut apakah sistem dapat bekerja dengan baik tanpa adanya kesalahan dan apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

e) Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan tugas akhir sebagai hasil dan bukti tertulis dari pelaksanaan tugas akhir.

f) Konsultasi

Melakukan konsultasi terhadap kendala-kendala yang ditemukan dalam pengerjaan tugas akhir terhadap dosen pembimbing.

g) Pra Pendaran

Tahap persiapan sebelum pendaran untuk memeriksa kembali hal-hal yang perlu diperbaiki baik dalam laporan maupun sistem yang telah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika laporan Tugas Akhir ini terdiri atas 5 bagian yang dapat memberikan suatu alur pembahasan terstruktur. Isi dari masing-masing bab dapat dijelaskan dengan kerangka pokok yang dijabarkan sebagai berikut. Pada Bab 1 yang merupakan Pendahuluan, akan menjelaskan tentang latar belakang penelitian, perumusan, batasan masalah, tujuan penelitian, dan tahapan penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan tugas akhir ini.

Selanjutnya pada Bab 2 yaitu Tinjauan Pustaka akan menjelaskan mengenai teori-teori serta dasar-dasar pengetahuan yang mendukung dalam pembuatan sistem. Perancangan Sistem akan dibahas pada Bab 3 yaitu mengenai proses perancangan sistem yang dimulai dari perancangan *Data*

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penulisan Skripsi ini telah diuraikan bagaimana perancangan sistem dalam pembangunan website. Maka dapat penulis simpulkan :

- a. Dengan dukungan multimedia dapat memberikan informasi yang lebih realistis.
- b. Dengan adanya sistem pencarian barang dengan beberapa kriteria, konsumen dapat mencari barang berdasarkan permintaan sesuai dengan dana yang dimiliki.
- c. Penggunaan status order pada pesanan konsumen memberikan informasi mengenai perkembangan pesanan konsumen.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kinerja dan kegunaan dari sistem ini, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Website ini diharapkan dapat di akses via-mobile.
- b. Website ini diharapkan dapat melayani pembayaran via online seperti Paypal.
- c. Website diharapkan menggunakan *plugin* pemutar video dan suara yang dapat dijalankan disemua *browser*.

DAFTAR PUSTAKA

Afrianto, Andi. (1999). *Animasi Multimedia*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Basuki, Awan Pribadi. (2011). *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter*. Yogyakarta : Loko Media.

Hakim, Lukmanul. (2011). *Bikin Website Super Keren dengan PHP & JQuery*. Yogyakarta : Loko Media.

Linda, Thay. (1992). *Welcome to Multimedia*. New York : Management Information Source, Inc.

Sunyoto, Andi. (2011). *Ajax Membangun Web dengan Teknologi Javascript dan XML*. Yogyakarta : Andi Offset.

Westriningsih. (2011). *Mudah & Cepat Membuat Website dengan Codeigniter*. Yogyakarta : Andi Offset.

Wismakarma, Komang. (2010). *9 Langkah Menjadi Master Framework CodeIgniter*. Yogyakarta : Loko Media.