

**APLIKASI BISNIS WEB TOKO HANDICRAFT  
(STUDI KASUS TOKO HANDICRAFT BAMBOO BALI)**

Skripsi



oleh  
**ANTHONIUS DENI PAUL LEGA**  
**23070278**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2014

**APLIKASI BISNIS WEB TOKO HANDICRAFT  
(STUDI KASUS TOKO HANDICRAFT BAMBOO BALI)**

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

**ANTHONIUS DENI PAUL LEGA**  
**23070278**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2014

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **APLIKASI BISNIS WEB TOKO HANDICRAFT (Studi kasus toko handicraft BAMBOO bali)**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2014



**ANTHONIUS DENI PAUL LEGA**  
23070278

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : APLIKASI BISNIS WEB TOKO HANDICRAFT  
(Studi kasus toko handicraft BAMBOO bali)

Nama Mahasiswa : ANTHONIUS DENI PAUL LEGA

N I M : 23070278

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2013/2014

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 18 Juli 2014

Dosen Pembimbing I

  
KATON WIJANA, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II

  
Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**APLIKASI BISNIS WEB TOKO HANDICRAFT  
(STUDI KASUS TOKO HANDICRAFT BAMBOO BALI)**

Oleh: ANTHONIUS DENI PAUL LEGA / 23070278

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  
8 Agustus 2014

Yogyakarta, 28 Agustus 2014  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
3. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
4. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T.

**DUTA WACANA**



Dekan

(Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.)

Ketua Program Studi

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

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Allah Bapa, Allah Putra, dan Allah Roh Kudus serta Bunda Maria karena kasih karunia, rahmat, dan pertolongan-Nya yang tidak pernah habis dan selalu baru diberikan dalam hidup ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Aplikasi Binis Web Toko Handicraft (Studi Kasus Toko Handicraft Bamboo Bali) dengan baik dan tepat waktu, sehingga dapat memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Komputer.

Dalam menyelesaikan program skripsi ini, tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah Bapa, Tuhan Yesus Kristus, Roh Kudus dan Bunda Maria yang telah menganugerahkan cinta-Nya luar biasa besar kepada penulis, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Katon Wijana, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan baik kepada penulis.
3. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan masukan yang diberikan selama pengerjaan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
4. Yohanes Vianey Pelle selaku supervisor Bamboo Bali Handicraft yang telah memberikan informasi dan motivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan dengan baik.
5. Almarhum Bapa Leo Paul Lega tersayang yang selalu luar biasa dalam doa, perhatian, dan semangat sampai akhirnya Almarhum dipanggil yang maha kuasa.
6. Mama Agnes Tuem Sau tersayang yang selalu luar biasa dalam doa, perhatian, dan semangat. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dorongan serta motivasi tanpa henti hingga saat ini
7. Opa Enos, Oma Rin, K Erwin, Yani, Icha, Angky, Patrik, Glen, Grace, Gery, Ritha, Yana, Yane yang senantiasa memberikan perhatian, cinta

serta doa dan yang selalu menjadi semangat penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

8. Teman- teman kost anyelir 100 Acer, K Sam, K Yance, Troy, Ichan, Ernust, Quin, K Aldo kalian yang terbaik.
9. Teman – teman seperjuangan Andry, Ayub, Aldon, Chois, Chia, Dany, Frans, Franky, Gadael, Hizkia, Lia, Sia, Theo, Wening, Erik, Sry, Jhony  
Terima kasih untuk segala macam motivasi serta bantuan yang kalian berikan.
10. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian.

Akhir kata penulis meminta maaf jika dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan kesalahan ataupun hal-hal yang kurang baik dan semoga ini dapat berguna bagi kita semua. Tuhan Yesus Memberkati kita selalu. Amin

Yogyakarta, 28 Agustus 2014

Anthוניus Deni Paul Lega

## ABSTRAK

Toko *Handicraft* Bamboo Bali merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan berbagai jenis kerajinan tangan. Produk yang dijual sangat bervariasi dan terdiri dari berbagai macam kategori sebagai contoh misalnya kategori kerajinan kerang mempunyai beberapa jenis produk misalnya produk anting, kalung, gelang. kategori kerajinan bambu mempunyai beberapa produk seperti produk tempat tisu , dan lain-lain. Aplikasi *web* untuk membantu pemilik toko Bamboo Bali *Handicraft* untuk mempromosikan serta menjual barang yang mereka miliki secara *online*.

Aplikasi *web* ini terdiri dari tiga user yaitu pelanggan, admin dan pemilik atau *Owner*. Fitur – fitur yang disediakan untuk aplikasi ini juga mengikuti fungsi dari tiap user misalnya untuk pelanggan disiapkan tampilan awal untuk melihat produk yang dijual, register untuk mendaftar menjadi pelanggan, keranjang belanja untuk menyimpan produk- produk yang pesan serta konfirmasi pembayaran untuk mengkonfirmasi ke pemilik toko bahwa barang yang dipesan sudah dibayarkan, kemudian fitur untuk admin disediakan fitur untuk produk dan kategori untuk menambah, mengubah dan menghapus produk dan kategori produk, fitur order untuk mengetahui seluruh order pelanggan, fitur *payment* untuk mengetahui pembayaran dan ada beberapa fitur tambahan lain kemudian yang terakhir adalah fitur untuk pemilik atau *owner* yaitu menambah, mengubah dan menghapus admin. Adapun aturan bisnis dari aplikasi ini yaitu pelanggan yang ingin membeli barang harus terdaftar pada sistem agar bisa memesan serta membeli produk, proses transaksi pembayaran melalui atm kemudian untuk admin hanya bisa ditambahkan, diubah serta dihapus oleh pemilik toko.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis *web* ini membantu pihak toko Bamboo Bali *Handicraft* untuk mempromosikan serta menjual barang mereka secara *online* serta membantu pelanggan mendapatkan informasi produk dan melakukan transaksi secara praktis kapanpun dan dimanapun.

**Kata Kunci : Aplikasi Web, Handicraft, Bamboo Bali**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH .....	V
ABSTRAK .....	VII
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR .....	XI
DAFTAR TABEL.....	XIV
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAH MALASAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 SPEFIKASI SISTEM .....	2
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.6 METODOLOGI PENELITIAN .....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 PENGERTIAN BISNIS ONLINE (E-COMMERCE) .....	6
2.2 MYSQL.....	6
2.3 PHP.....	7
2.4 XAMPP .....	8
2.5 FRAMEWORK.....	9
2.6 CODEIGNITER .....	9
2.7 SISTEM KERJA CODEIGNITER .....	10
2.8 MODEL, VIEW, CONTROLER .....	11
2.9 SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB.....	12
2.10 MDL .....	13
2.11 DFD.....	14
2.12 FLOWCHART.....	15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	16
3.1 METODE PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA.....	16
3.2 DATA FLOW DIAGRAM(DFD) .....	16

3.2.1. DIAGRAM KONTEKS .....	16
3.2.2. DFD Level 1 : Setup Data, Proses Pemesanan, Laporan.....	17
3.2.3. DFD Level 2 : Konfirmasi Pembayaran .....	18
3.3 PERANCANGAN BASIS DATA .....	19
3.3.1. MDL 1 : Identifikasi Identitas Utama.....	19
3.3.2. MDL 2 : Hubungan Antar Entitas .....	21
3.3.3. MDL 3 : Menentukan Kunci Primer ( <i>Primary Key</i> ) dan Kunci Alternatif( <i>Alternate Key</i> ) .....	21
3.3.4. MDL 4 : Menentukan Kunci Tamu( <i>Foreign Key</i> ).....	22
3.3.5. MDL 5 : Menentukan Kunci Aturan Bisnis .....	23
3.3.6. MDL 6 : Penambahan Atribut Bukan Kunci .....	25
3.3.7. MDL 7 : Validasi Aturan Normalisasi.....	25
3.3.8. MDL 8 : Menentukan Domain .....	26
3.4 PERANCANGAN PROSES.....	30
3.4.1. Flowchart Admin .....	30
3.4.2. Flowchart Proses PemesananPelanggan .....	31
3.4.3. Flowchart Konfirmasi Pembayaran Pelanggan.....	32
3.5 PERANCANGAN ANTARMUKA.....	33
3.5.1. ANTARMUKA PELANGGAN.....	33
3.5.1.1 Form Awal Pelanggan .....	33
3.5.1.2 Form Register/Daftar Pelanggan .....	34
3.5.1.3 Form Pelanggan.....	35
3.5.1.4 Form Update Profil Pelanggan .....	35
3.5.1.5 Form Cart/Keranjang Belanja Pelanggan.....	36
a. Cart Kosong .....	36
b. View Produk .....	37
c. Cart isi.....	37
d. Data Order .....	38
3.5.1.6 Form Pembayaran Pelanggan.....	39
a. List Pembayaran Pelanggan .....	39
b. Konfirmasi Pembayaran Pelanggan .....	40
3.5.2. Antarmuka Admin .....	40
3.5.2.1 Form Login Admin .....	40
3.5.2.2 Form Produk Admin .....	41
a. Menambah, Mengubah, Menghapus, Produk.....	41
b. Menambah, Mengubah, Menghapus Kategori Produk.....	41
3.5.2.3 Form Order Admin .....	42
3.5.2.4 Form Payment Admin .....	43
a. Form new Payment.....	43
b. Form List payment .....	43
c. Form Add bank Account .....	44
d. List bank Account .....	44
3.5.2.5 Form Setting.....	45

3.5.2.6 Form Akun .....	45
a. Form Akun Admin .....	45
b. Form Akun Pemilik/Owner .....	46
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>47</b>
4.1 IMPLEMENTASI SISTEM.....	47
4.1.1. Implementasi Sistem untuk Pelanggan .....	47
4.1.1.1 Halaman Home/Awal Pelanggan .....	47
4.1.1.2 Form Register Pelanggan .....	49
4.1.1.3 Proses Verifikasi Email Pelanggan .....	49
4.1.1.4 Form Login Pelanggan .....	50
4.1.1.5 Keranjang Belanja .....	52
4.1.1.6 Form Order Pelanggan .....	54
4.1.1.7 Konfirmasi Order Pelanggan.....	55
4.1.2. Implementasi Sistem untuk Pelanggan .....	56
4.1.2.1 Form Login Admin.....	56
4.1.2.2 Form DashBoard Admin .....	58
4.1.2.3 Setup Produk Admin .....	58
a. Form Produk.....	58
b. Form Laporan Daftar Produk.....	59
c. Form Kategori .....	59
4.1.2.4 Setup Order Admin .....	60
4.1.2.5 Setup Payment Admin .....	60
a. Form New Payment.....	60
b. Form List payment .....	61
c. Form Add bank Account .....	61
d. List bank Account .....	62
4.1.2.6 Setup Setting Admin .....	62
4.1.2.7 Setup Akun Admin.....	62
4.1.3. Implementasi Sistem Pemilik / Owner.....	63
4.1.3.1 Update Akun Owner .....	63
4.1.3.2 Tambah Admin.....	64
4.1.3.3 List Admin .....	64
4.2 Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	65
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
5.1 KESIMPULAN .....	66
5.2 SARAN.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A – LISTING PROGRAM

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Kerja Program PHP Menggunakan Web Server .....	8
Gambar 2.2 Struktur Kerja Codeigniter Pada Halaman Web .....	11
Gambar 2.3 Struktur Kerja MCV Pada Halaman Web.....	12
Gambar 3.1 Diagram Konteks .....	17
Gambar 3.2 Data Flow Diagram Level 1 .....	18
Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 .....	19
Gambar 3.4 MDL 1 : Identifikasi Identitas Utama .....	20
Gambar 3.5 MDL 2 : Hubungan Antar Entitas.....	21
Gambar 3.6 MDL 3 : Menentukan Kunci Primer Dan Kunci Alternatif .....	22
Gambar 3.7 MDL 4 : Menentukan Kunci Tamu( <i>Foreign Key</i> ).....	23
Gambar 3.8 MDL 6 : Penambahan Atribut Bukan Kunci .....	25
Gambar 3.9 Flowchart Admin .....	30
Gambar 3.10 Flowchart Pemesanan Barang Pelanggan .....	31
Gambar 3.11 Flowchart Proses Konfirmasi Pembayaran Pelanggan .....	32
Gambar 3.12 Form Awal Pelanggan.....	33
Gambar 3.13 Form Register Pelanggan .....	34
Gambar 3.14 Form Pelanggan .....	35
Gambar 3.15 Form Update Profil Pelanggan.....	35
Gambar 3.16 Form Cart (Mengambil Produk dan memindahkan Ke keranjang Belanja) .....	36
Gambar 3.17 Form View Product.....	37
Gambar 3.18 Form Cart Isi .....	38
Gambar 3.19 Form Order.....	39
Gambar 3.20 Form List Pembayaran Pelanggan .....	39
Gambar 3.21 Form Konfirmasi Pembayaran Pelanggan .....	40
Gambar 3.22 Form Laporan Login Admin .....	40
Gambar 3.23 Form Menambah,Mengubah dan Menghapus Produk.....	41
Gambar 3.24 Form Menambah,Mengubah dan Menghapus Kategori Produk .....	42

Gambar 3.25 Form Order Admin .....	42
Gambar 3.26 Form New Payment .....	43
Gambar 3.27 Form List Payment .....	43
Gambar 3.28 Form Add Bank Account .....	44
Gambar 3.29 Form List Bank Account .....	44
Gambar 3.30 Form Setting .....	45
Gambar 3.31 Form Akun Admin .....	45
Gambar 3.32 Form Akun Pemilik/Owner .....	46
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal/Home .....	47
Gambar 4.2 Pesan Kesalahn yang Ditampilkan Jika Pengguna Tidak mempunyai Akun .....	48
Gambar 4.3 Form Register Pelanggan .....	49
Gambar 4.4 Pesan Untuk Verifikasi Email Pelanggan .....	50
Gambar 4.5 Verifikasi Email Pelanggan .....	50
Gambar 4.6 Form Login Pelanggan.....	50
Gambar 4.7 Tampilan Pesan Kesalahan Login Pelanggan .....	51
Gambar 4.8 Form Update Profil Pelanggan.....	52
Gambar 4.9 Keranjang Belanja Kosong .....	52
Gambar 4.10 View Product.....	53
Gambar 4.11 Keranjang Belanja Isi.....	53
Gambar 4.12 Form Order Pelanggan .....	54
Gambar 4.13 Id Order .....	54
Gambar 4.14 Laporan Bukti Pemesanan .....	55
Gambar 4.15 Form Konfirmasi Order .....	55
Gambar 4.16 Form Konfirmasi Pembayaran .....	56
Gambar 4.17 Form Login Admin .....	56
Gambar 4.18 Tampilan Pesan Kesalahan Admin .....	57
Gambar 4.19 Form DashBoard Admin.....	58
Gambar 4.20 Form Produk .....	58
Gambar 4.21 Laporan Daftar Produk .....	59
Gambar 4.22 Form kategori.....	59
Gambar 4.23Setup Order Admin .....	60

Gambar 4.24 Laporan Order .....	60
Gambar 4.25 Form New Payment .....	60
Gambar 4.26 Form List Payment.....	61
Gambar 4.27 Form Add bank Account.....	61
Gambar 4.28 Form List bank Account .....	62
Gambar 4.29 Form Setting Admin.....	62
Gambar 4.30 Form Update Akun Admin .....	63
Gambar 4.31 Form Update Akun Owner.....	63
Gambar 4.32 Form Tambah Admin Owner .....	64
Gambar 4.33 Form List Admin.....	64

©UKDWN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengertian Simbol-Simbol DFD .....	15
Tabel 2.2 Pengertian Simbol-Simbol Flowchart.....	16
Tabel 3.1 MDL 2 : Hubungan Antar Entitas.....	22
Tabel 3.2 MDL 5 : Menentukan Kunci Aturan Bisnis.....	25
Tabel 3.3 Entitas Produk.....	27
Tabel 3.4 Entitas Stok.....	27
Tabel 3.5 Entitas Order.....	27
Tabel 3.6 Entitas Pembayaran.....	28
Tabel 3.7 Entitas Foto .....	28
Tabel 3.8 Entitas Pengguna.....	28
Tabel 3.9 Entitas Detail Order .....	28
Tabel 3.10 Entitas Kota.....	29
Tabel 3.11 Entitas Keranjang.....	29
Tabel 3.12 Entitas Detail Keranjang.....	29
Tabel 3.13 Entitas Admin .....	29
Tabel 3.14 Entitas Bank.....	30
Tabel 3.15 Entitas Produk Kategori.....	30
Tabel 3.16 Entitas Company.....	30

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Bamboo Bali *handicraft* merupakan toko kerajinan tangan yang berada di kota Bali dan untuk memasarkan atau menjual barangnya toko ini mengontrak kavling lantai satu pada *Discovery shopping mall* di daerah kartika plaza kuta Bali. karena letak yang cukup strategis, banyak pengunjung yang ingin membeli produk yang dijual oleh toko Bamboo Bali ini. Barang yang dijual pada toko ini terdiri dari berbagai macam jenis kategori seperti : Anting, Kalung, gelang, cincin, patung, topeng dan berbagai macam jenis kerajinan tangan lainnya.

Dalam hal pengolahan data pada toko Bamboo Bali *handicraft* seperti pencatatan barang, pencatatan kategori barang, pengolahan data pelanggan dan pengolahan data admin masih menggunakan cara yang manual. Pengolahan data yang manual menyebabkan sering terjadi kekeliruan yang disebabkan oleh *Human Error* dalam pencatatan data dan tidak jarang ada catatan yang hilang serta data yang sama dicatat beberapa kali yang menyebabkan *redundansi* data, Selain itu tentu saja waktu yang dibutuhkan relatif lama dalam pencatatan. Jika hal ini tidak dapat diatasi maka pemilik toko akan kesulitan dan bisa berakibat pihak Bamboo akan mengalami kerugian.

Berdasarkan latar belakang ini serta keinginan pihak toko Bamboo Bali *handicraft* untuk memanfaatkan teknologi informasi seperti internet yang sangat berkembang sangat pesat pada saat sekarang ini maka pihak toko Bamboo berencana membangun sebuah aplikasi web untuk mempermudah pekerjaannya seperti mengolah data dan menjual serta mempromosikan barang yang ada pada toko serta meningkatkan kualitas pelayanan terhadap pelanggan. Untuk itu dalam tugas akhir akan dibangun sebuah aplikasi berbasis web untuk membantu toko Bamboo Bali *handicraft* untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi kinerja usaha dari pihak toko Bamboo Bali *handicraft*.



## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan aplikasi bisnis web pada toko *handicraft* Bamboo Bali
2. Bagaimana Pelanggan dapat mengetahui informasi barang dan informasi harga dengan mudah melalui katalog yang ditampilkan pada aplikasi *web*
3. Bagaimana tampilan aplikasi *user friendly*, sehingga tidak mempersulit pelanggan dalam melakukan proses pemesanan barang dan proses konfirmasi transaksi.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem yang akan dibuat adalah:

1. Aplikasi yang di bangun berbasis *Web*
2. Sistem hanya melayani transaksi pemesanan barang yang ada pada katalog
3. Sistem ini hanya di akses oleh admin dan pemilik toko *Handicraft* Bamboo Bali
4. Sistem ini hanya akan melayani pemesanan barang dan jika pelanggan sudah terdaftar pada sistem
5. Transaksi sebatas hingga pemesanan (keranjang belanja) sedangkan transaksi pembayaran dilakukan secara manual melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM) dan dikonfirmasi ke toko melalui *email* atau telepon

## 1.4 Spesifikasi sistem

- a) Spesifikasi program yang akan dibuat dan fitur yang diharapkan dari pembuatan program aplikasi ini adalah :
  - 1) Sistem dapat membuat laporan manajerial seperti laporan pemesanan barang, laporan daftar barang, laporan daftar order, laporan stok barang
  - 2) Sistem dapat mengatur hak akses untuk pengguna lain sesuai dengan kewenangan yang diberikan oleh pemilik toko.

- 3) Sistem memungkinkan konsumen dapat melakukan pencarian barang dengan leluasa
- 4) Sistem dapat membuat rating (peringkat) setiap barang untuk membantu pelanggan menentukan pilihan barang yang akan dibeli
- 5) Sistem dapat memvisualisasikan barang dengan gambar dan teks

b) Spesifikasi sistem yang dibangun terbagi dalam 3 hal, yaitu:

1) Kebutuhan perangkat keras (Hardware)

- a) Intel Pentium P6000 1.86 GHz.
- b) Memori 1GB DDR3.
- c) Hard disk 250GB.
- d) Monitor, keyboard, mouse, dan printer.

2) Kebutuhan perangkat lunak (Software)

- a) Sistem Operasi: Windows 7 Professional.
- b) Software: Xampp-win32-1.8.1-VC9 dengan Apache, PHP, MySQL dan Framework CodeIgniter versi 2.1.3.
- c) Browser Mozilla Firefox 22.0 atau Google Chrome.

3) Kebutuhan Brainware

Brainware dari sistem ini adalah programmer dan pengguna yang mengoperasikan sistem.

a) Programmer

Programmer dari sistem harus memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- (1) Menguasai pemrograman web dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan Framework Codeigniter dan mampu mengimplementasikannya menjadi suatu aplikasi bisnis web.
- (2) Mengetahui sistem manual dan sirkulasi barang yang berlaku di toko *handicraft* Bamboo Bali.

b) Pengguna

Pengguna dari sistem harus memiliki kualifikasi sebagai berikut:

- (1) Dapat mengoperasikan sistem operasi windows 7 Professional.
- (2) Pernah memperoleh pelatihan dalam menggunakan sistem ini.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu toko *Handicraft* Bamboo Bali dalam memberikan layanan katalog *online* kepada pelanggan, sehingga informasi tersampaikan dengan baik dan mudah di dapatkan oleh pelanggan.
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai produk secara *online* dan bersifat *real time* sehingga bisa diakses kapanpun dan dimanapun.
3. Membuat aplikasi bisnis *web* toko Bamboo Bali *Handicraft* agar menjadi tolak ukur dan refrensi bagi pelanggan untuk berbelanja *online*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Agar penelitian dan pembangunan sistem informasi berbasis *Web* dapat selesai dan digunakan, maka penulis menggunakan beberapa metode atau pendekatan dalam proses pengambilan data, implementasi dan proses pengujian. Metode penelitian yang digunakan antara lain:

### 1. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan bapak Vianey Pele selaku supervisor toko Bamboo Bali *Handicraft* secara langsung beberapa kali, karena keterbatasan jarak toko Bamboo Bali *Handicraft* yang bertempat di Bali maka cara selanjutnya untuk menanyakan beberapa informasi menggunakan media telepon, *short message service (SMS)*, surat elektronik (*email*), *blackberry messenger (BBM)*.

### 2. Pengambilan Data

Data yang akan digunakan berupa data produk, data kategori produk data admin serta data pendukung seperti sejarah berdiri, alamat, nomor telepon serta rekening bank yang bisa digunakan dari toko Bamboo Bali *Handicraft*.

### 3. Studi Pustaka

Mempelajari buku-buku, bahan – bahan berupa teori atau contoh kasus baik melalui artikel, tutorial serta melalui internet yang berkaitan dengan

pembuatan aplikasi berbasis *web* dengan pemrograman PHP serta *framework* Codeigniter.

#### 4. Perancangan sistem

Program atau sistem aplikasi bisnis *web* yang akan dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL dan Framework Codeigniter(CI).

Gambaran dari sistem yang akan dibangun berupa aplikasi berbasis *Web*. Sistem ini melakukan inputan barang yang ada pada toko untuk dijadikan katalog yang digunakan toko *Handicraft* ini untuk mengiklankan serta menjual barang yang ada pada toko, pemilik juga bisa menambah, mengubah atau menghapus data barang. Kemudian pelanggan atau kostumer dapat mencari serta memesan barang dengan leluasa sesuai yang diinginkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terbagi dalam lima bagian, yaitu :

#### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang penelitian, perumusan, dan batasan masalah, hipotesis, tujuan penelitian, serta metode/pendekatan yang dipakai dalam skripsi ini.

#### **BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi uraian tinjauan pustaka dan teori-teori pendukung yang digunakan dalam penelitian.

#### **BAB 3: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menjelaskan mengenai analisis dalam penelitian beserta gambaran sistem yang akan dirancang.

#### **BAB 4: IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM**

Menjelaskan mengenai hasil implementasi dan pengujian beserta analisis mengenai hasil yang didapat.

#### **BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan beserta kelemahan dan kelebihan sistem, serta usulan-usulan yang dapat diimplementasikan untuk pengembang sistem lebih lanjut

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dengan adanya program aplikasi bisnis *web* toko *Handicraft* Bamboo Bali ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi berbasis *web* membantu pihak Bamboo Bali memberikan informasi produk yang dijual pada toko Bamboo Bali *Handicraft* kepada pelanggan.
- 2) Aplikasi berbasis *web* dibuat dengan rancangan antarmuka yang sederhana dan memudahkan pengguna lebih cepat dalam mengoperasikan sistem.
- 3) Aplikasi bisnis *web* toko *handicraft* Bamboo Bali bisa menjadi tolak ukur pelanggan untuk berbelanja *online*.

#### **5.2 Saran**

Beberapa saran untuk pengembangan program yang lebih baik kedepannya adalah: Pengembangan program berikutnya disarankan untuk menambah fitur – fitur dari aplikasi bisnis web ini seperti penambahan visualisasi barang berupa animasi dan video dan diharapkan aplikasi ini bisa tersambung dengan media sosial lainnya seperti *facebook*, *Twiter* dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

Ardhana, YM Kusuma.(2013). *Pemograman PHP : Codeigniter Black Box*. Jakarta : Jasakom

Basuki, Awan Pribadi.(2010). *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter*. Yogyakarta : LokoMedia

Cashman, Shelly (2007), *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*. Jakarta : Salemba Infotek.

Nugroho, Bunafit. (2009). *Database Relational dengan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset

Purbo, W Onno.(2000). *Mengenal E-Commerce*. Jakarta : Elex Media Komputindo

Sidik, Betha.(2012). *FRAMEWORK CODEIGNITER*. Bandung : Informatika

Wahidin. (2010). *Aplikasi SMS dengan PHP untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.

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

Wiswakarma, Komang.(2010). *Langkah Menjadi Master Framework Codeigniter*.Yogyakarta : LokoMedia

Wong, Jony.(2010). *Internet Marketing for Beginners*. Jakarta : Elex Media Komputindo.