



**PERANCANGAN WEBSITE *E-COMMERCE* PADA TOKO  
BUSANA AR-RAUDHAH COLLECTION DENGAN  
MENGUNAKAN NETBEANS**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

**NIM**

- 1. 1622300012**
- 2. 1622300015**

**NAMA**

**Ary Mulyono  
Suryadi**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
2018/ 2019**



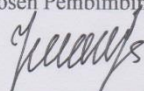
SEKOLAH TINGGI MANAJEMAN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK


Program studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : Diploma III (D3)  
Judul : PERANCANGAN WEBSITE *E-COMMERCE* PADA  
TOKO BUSANA AR-RAUDHAH COLLECTION  
DENGAN MENGGUNAKAN NETBEANS.

NIM	NAMA
1. 1622300012	Ari Mulyono
2. 1622300015	Suryadi

Menyetujui  
Dosen Pembimbing

  
Fitriyanti, M.Kom  
NIDN0214087702

Pangkalpinang, 9 Januari 2019  
Pembimbing Lapangan

  
Irfandi Amanda Putra

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika

  
Hamidah, S.Kom. M.Kom  
NIDN0210048302

**LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP**

**Dinyatakan bahwa :**

**1.Ari Mulyono (1622300017)**

**2.Suryadi (1622300022)**

**Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada**

**Nama Instansi : Toko Busana Ar-Roudhah**

**Alamat : BTC, Pangkal Pinang**

Pembimbing Praktek

Tanggal : 9 Januari 2019

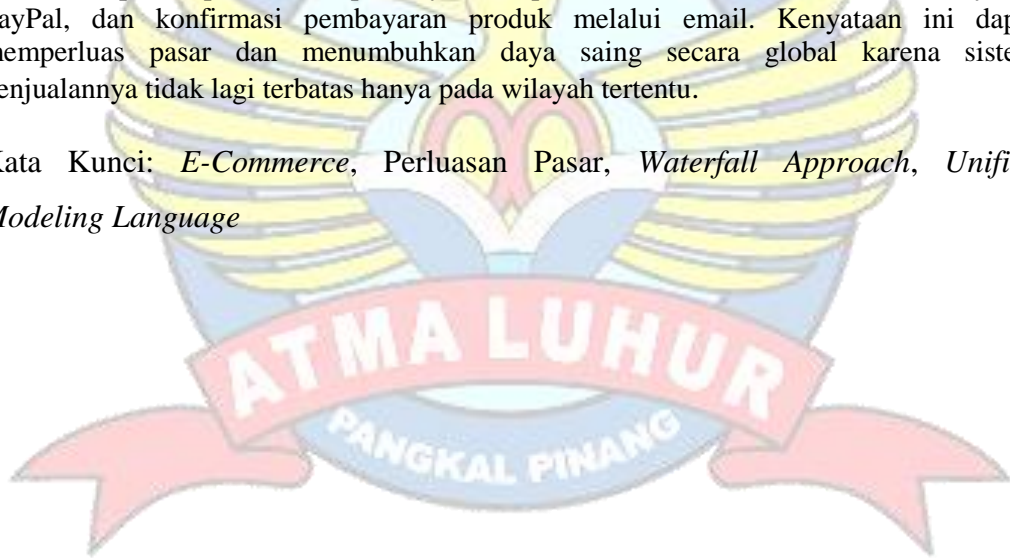


(Irfandi Amanda Putra)

## Abstrak

Kegiatan penjualan yang terbatas menyebabkan tidak bisa berkembang dengan baik karena jumlah pembelinya terbatas. Mobilitas dan liberalisasi pasar yang terbatas membuat pihak manajemen harus melakukan inovasi perluasan pasar sasaran melalui perancangan dan pemanfaatan E-Commerce. Tujuan penelitian menghasilkan sistem yang memberikan kemudahan mengenalkan dan menjual semua produk busana toko Ar-Raudhah secara global. Memperluas area pasar dan upaya untuk meningkatkan volume penjualan dengan cara membangun hubungan komunikasi bersifat interaktif dengan konsumen (pelanggan). Metode perancangan sistem E-Commerce menggunakan pendekatan Waterfall dengan pendekatan berorientasi objek. Hasil perancangan sistem E-Commerce menampilkan semua informasi mengenai produk busana toko Ar-Raudhah. Sistem penjualan tidak hanya fokus kepada masyarakat setempat saja, yang semakin hari semakin banyak pesaingnya. Sistem E-Commerce memiliki fitur navigasi yang memberikan kemudahan bagi pengunjung, dalam hal ini baik konsumen ataupun pelanggan saat mengunjungi halaman situs. Memiliki kontribusi menyelesaikan persoalan untuk memberikan jaminan layanan informasi yang lebih dekat kepada konsumen (pelanggan) dan beralih ke digitalisasi penjualan produk busana toko Ar-Raudhah. Menampilkan pesan-pesan tertentu dalam mengarahkan pengunjung, pembeli dapat melakukan proses pemesanan, pembayaran dapat melalui transfers, cash on delivery dan PayPal, dan konfirmasi pembayaran produk melalui email. Kenyataan ini dapat memperluas pasar dan menumbuhkan daya saing secara global karena sistem penjualannya tidak lagi terbatas hanya pada wilayah tertentu.

Kata Kunci: *E-Commerce*, *Perluasan Pasar*, *Waterfall Approach*, *Unified Modeling Language*



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur sebagai tugas untuk pengambilan nilai dari mata kuliah Kuliah Kerja Praktek (KKP) telah selesai dibuat sesuai dengan yang penulis harapkan. Penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) dilakukan semaksimal mungkin dan dapat memberi gambaran kepada tim penilai dengan baik dan berkesinambungan.

Dalam pelaksanaan KKP dan penyusunan laporan, penulis mendapat banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang;
2. Bapak Irfandi Amanda Putra selaku pemilik toko Ar-Raudhah Collection yang telah menerima penulis sebagai peserta KKP;
3. Ibu Hamidah, M.Kom selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika yang telah mengarahkan penulis dalam persiapan maupun pelaksanaan KKP;
4. Ibu Fitriyanti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta motivasi selama pelaksanaan KKP dan penyusunan laporan.

Penulis juga menyadari bahwa di dalam pelaksanaan KKP maupun penyusunan laporan ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga laporan penulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Akhir kata semoga laporan ini dapat memberi manfaat, motivasi, dan penilaian bagi pembaca umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, 10 Desember 2018

Ary Mulyono dan Suryadi

## DAFTAR SIMBOL

	<p>Use Case</p> <p>Urutan langkah- langkah yang secara tindakan saling terkait, baik terotomatisasi maupun secara manual, untuk tujuan melengkapi satu tugas bisnis tunggal.</p>
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktivitas.</p>
	<p>Actor</p> <p>Pelaku yang mewakili peran pengguna yang berinteraksi dengan sistem dan tidak bearti menggambarkan individu maupun nama pekerjaan tunggal.</p>
	<p>Relasi/ Asosiasi</p> <p>Menggambarkan bagaimana hubungan antara Use Case dengan Use case, Actor dengan Actor atau Actor dengan Use case.</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara State.</p>
	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan himpunan orang, tempat, objek dan sebagainya yang berperan didalam sistem.</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan hubungan yang ada dalam himpunan entitas.</p>
	<p>Include</p> <p>Menspasifikasikan bahwa <i>Use case</i> sumber dari Ekplisit</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan Proses Bisnis</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir dari aktivitas.</p>

## Daftar Gambar

Gambar 2.1	Kolom dan baris.....	10
Gambar 2.2	Relasi satu ke satu.....	12
Gambar 2.3	Relasi satu ke banyak.....	13
Gambar 2.4	Relasi Banyak ke satu.....	13
Gambar 2.5	Relasi banyak ke banyak.....	13
Gambar 2.6	<i>Waterfall Model / Linear Sequential Model</i> .....	19
Gambar 3.1	Arsitektur MVC Pada CodeIgniter.....	28
Gambar 4.1	Activity Diagram Pendataan Busana.....	33
Gambar 4.2	Activity Diagram Pemesanan Busana.....	34
Gambar 4.3	Activity Diagram Pembayaran Busana.....	35
Gambar 4.4	Activity Diagram Laporan Bulanan.....	36
Gambar 4.5	Use Case Diagram Usulan Untuk Karyawan dan Pelanggan.....	39
Gambar 4.6	Tabel Entity Relationship Diagram.....	41
Gambar 4.7	Transformasi ERD ke LRS.....	42
Gambar 4.8	Logical Relational Structure.....	43
Gambar 4.9	Perancangan input login user.....	48
Gambar 4.10	Tampilan desain input busana.....	49
Gambar 4.11	Rancangan Layar Website.....	50

## Daftar Tabel

Tabel 3.1 Jenis Uji Coba Perangkat Lunak.....	31
Tabel 4.1 Tabel Basis Data Pelanggan.....	43
Tabel 4.2 Tabel Basis Data Busana.....	43
Tabel 4.3 Tabel Basis Data Isi.....	44
Tabel 4.4 Tabel Basis Data Kwitansi.....	44
Tabel 4.5 Tabel Basis Data Karyawan.....	44
Tabel 4.6 Spesifikasi Basis Data Tabel Pelanggan.....	45
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Tabel Karyawan.....	45
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Tabel Busana.....	46
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Tabel Isi.....	47
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Tabel Kwitansi.....	47





## Daftar Lampiran

LAMPIRAN A-1.....	55
LAMPIRAN A-2.....	56
LAMPIRAN B-1 .....	57



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN KULIAH PRAKTEK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang.....	1
2. Identifikasi Masalah.....	2
3. Rumusan Masalah.....	2
4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
5. Batasan Masalah .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian <i>E-Commerce</i> .....	4
2.1.1 Jenis-Jenis <i>E-Commerce</i> .....	5
2.1.2 Manfaat <i>E-Commerce</i> .....	5
2.2 Sistem Pembayaran <i>E-Commerce</i> .....	6
2.2.1 <i>Paypal</i> .....	7
2.2.2 Transfer Antar Bank .....	7
2.3 Basis Data (Database).....	8
2.3.1 DBMS ( <i>Database Management System</i> ).....	9
2.3.2 Tabel, Kolom, dan Baris .....	9
2.3.3 Kunci Primer dan Kunci Tamu .....	10
2.4 Normalisasi Data.....	10

2.5	Model Keterhubungan-Entitas (E-R Model).....	11
2.6	Diagram E-R .....	13
2.7	Pengertian <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) .....	15
2.8	Kamus Data.....	17
2.9	Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak .....	17
2.10	Internet .....	19
2.10.1	Pengertian Internet .....	20
2.10.2	Sejarah Internet .....	20
2.11	<i>World Wide Web</i> (WWW) .....	21
2.11.1	Pengertian <i>World Wide Web</i> .....	21
2.11.2	Sejarah Web .....	22
2.11.3	Cara Kerja <i>World Web Wide</i> .....	23
2.11.4	<i>Hypertext Transfer Protokol</i> (HTTP) .....	24
2.11.5	<i>Domain Name Service</i> (DNS) .....	24
2.12	<i>Personal Home Page Tool</i> (PHP).....	25
<b>BAB III METODOLOGI</b>		
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	26
3.2	Metode Pengembang Perangkat Lunak .....	26
3.3	Kerangka Penelitian.....	27
3.4	Tahapan Metode Penelitian.....	29
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>		
4.1	Proses Bisnis.....	33
4.2	Analisa Masukan Dan Pengeluaran .....	36
4.2.1	Analisa Masukan .....	36
4.2.2	Analisa Keluaran .....	37
4.3	Identifikasi Kebutuhan.....	38
4.4	Analisis Sistem Usulan .....	39
4.5	Perancangan Sistem.....	41
4.5.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	42
4.5.2	Transformasi dari ERD ke LRS.....	42
4.5.3	LRS ( <i>Logical Relational Structure</i> ).....	43

4.5.4 Tabel .....	43
4.5.5 Spesifikasi Basis Data .....	44
4.5.6 Rancangan Layar .....	48
4.5.6.1 Perancangan <i>Input</i> .....	48
4.5.6.2 Perancangan <i>Output</i> .....	50

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	51
5.2 Saran.....	51

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN A-1 .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN A-2 .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN B-1.....</b>	<b>57</b>



