



**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PADA CV. DEPOT KUSEN AULIA
BERBASIS *WEB SERVICE***

**M INDRA SURYA DILAGA
141410129**

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

**PROGRAM SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

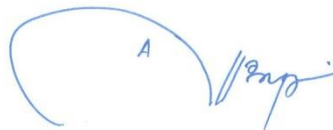
**Rancang Bangun *E-Commerce* Pada CV. Depot Kusen Aulia
Berbasis *Web Service***

M. Indra Surya Dilaga

141410129

**Telah diterima salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Pembimbing I



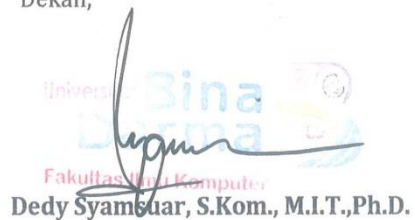
Muhamad Ariandi, M.Kom.

Palembang, 8 Juli 2020

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Dekan,



Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul “Rancang Bangun *E-Commerce* Pada CV. Depot Kusen Aulia Berbasis *Web Service*” Oleh “M. Indra Surya Dilaga”, telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Sabtu tanggal 8 Juli 2020.

Komisi Penguji

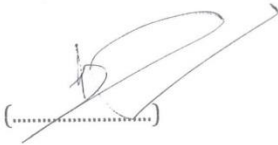
1. Ketua : **Muhamad Ariandi, M.Kom.**

(.....) 

2. Anggota : **Novri Hadinata, M.Kom.**

(.....) 

3. Anggota : **Drs. Winoto Chandra, M.Kes.,M.H.,
M.Kom.,M.T.,M.Pd.**

(.....) 

Mengetahui

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma

Ketua,


Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Edi Surya Negara, M.Kom.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	M Indra Surya Dilaga
NIM	141410129

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan *plagiarism checker* serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan.



M Indra Surya Dilaga

141410129

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

**“Hasbunallah Wani’mal Wakil Ni’mal Maula Wani’man
Nasir, Cukuplah ALLAH sebagai penolong kami dan
ALLAH adalah sebaik-baik pelindung.”**

Kupersembahkan Untuk :

- ❖ *Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan lahir dan batin dalam penyusunan skripsi ini.*
- ❖ *Kedua orang tuaku Ayahanda tercinta Syahril dan Ibunda tercinta Wasilah Serta kakakku Hesti Aulia Ningsih yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan motivasi demi keberhasilanku.*
- ❖ *Dosen pembimbing Sahabat-sahabatku “Angkatan 2014” yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.*
- ❖ *Almamaterku yang selalu kubanggakan.*

ABSTRAK

CV. Depot Kusen aulia merupakan tempat yang menyediakan pembuatan kusen, pintu, jendela, ventilasi, meja, kursi yang dapat didesain langsung oleh pembeli, juga menyediakan penjualan macam-macam jenis kayu. Saat ini CV. Depot Kusen Aulia hanya menjual secara langsung sehingga proses jual beli hanya terjadi di tempat tersebut sehingga pelanggan yang berada di luar kota Indralaya ingin melakukan pembelian secara online sulit dilakukan. Meningkatnya persaingan bisnis depot kusen di kota Indralaya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pelaku usaha harus mampu melakukan inovasi dengan melakukan perubahan transaksi dari konvensional ke dalam bentuk digital. Rancang bangun E-Commerce ini merupakan penjualan atau pemasaran barang melalui sistem jaringan internet, pada depot kusen aulia ini mempunyai kelebihan dimana pembeli dapat mendesain kusen, pintu, jendela sesuai dengan keinginan pembeli. Penelitian ini bertujuan membangun rancangan sebuah sistem berbasis web service dimana web service adalah teknologi yang mengubah kemampuan internet dengan menambahkan kemampuan transactional web, yaitu kemampuan web untuk saling berkomunikasi dengan pola program-to-program yang di kelola oleh admin yang dikembangkan menggunakan metode Prototype yang didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah prototype disebut prototyping. Sehingga dapat mengembangkan CV. Depot Aulia agar lebih maju dan berkembang dalam usaha yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas website maupun tempat tersebut. Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif dengan metode Prototype. Pemodelan aplikasi menggunakan metode UML berupa use case diagram, class diagram, activity diagram, dan diuji menggunakan metode pengujian blackbox. Hasil dari penelitian adalah dihasilkannya sebuah aplikasi E-Commerce berbasis web service yang memudahkan transaksi penjualan.

Kata Kunci: E-Commerce, Webservice, blackbox, Prototype

ABSTRACT

CV.Depot Kusen aulia is a place that provides the manufacture of frames, doors, windows, vents, tables, chairs that can be designed directly by buyers, also provides sales of various types of wood. Currently CV.Depot Kusen Aulia only sells directly so that the buying and selling process only occurs in that place so that customers who are outside the city of Indralaya want to shop continuously, it is difficult to do. Increased competition in the frame depot business in the city of Indralaya. To overcome these problems, business actors must be able to innovate by changing transactions from conventional to digital forms. This E-Commerce design is the sale or marketing of goods through an internet network system, this aulia frame depot has the advantage that buyers can design frames, doors, windows according to the wishes of the buyer. This study aims to design a web service-based system where web service is a technology that changes the ability of the internet by adding web transactional capabilities, namely the ability of the web to communicate with each other in a program-to-program pattern managed by the admin developed using the defined Prototype method. as a tool that provides an idea for both makers and potential users about how the system functions in its complete form, and the process for producing a prototype is called prototyping. So that it can develop CV. Depot Aulia to be more advanced and develop in business which is expected to improve the quality of the website and the place. In conducting this research, the type of research used is descriptive research with the Prototype method. Application modeling uses the UML method in the form of use case diagrams, class diagrams, activity diagrams, and tested using the blackbox testing method. The result of this research is the production of an E-Commerce application based on a web service that facilitates sales transactions.

Keywords: E-Commerce, Webservice, Blackbox, Prototype

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jualah, penelitian ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk diteruskan menjadi skripsi sebagai proses akhir dalam menyelesaikan pendidikan dibangku kuliah.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasnya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dedy Syamsuar, S.Kom., M.IT., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
3. Dr. Edi Surya Negara, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Muhamad Ariandi, M.Kom. Selaku Pembimbing yang telah memberikan Bimbingan penulisan skripsi ini dengan baik.
5. Andri, S.Kom., M.M., M.Cs. Selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan dalam belajar.
6. Kedua Orang Tua Ibu Wasilah dan Bapak Syahril, yang telah memberikan dorongan motivasi serta doa agar terselesaikannya skripsi ini.

7. Kepada Pacarku Miftahul Jannah terima kasih telah memberikan dorongan motivasi serta bantuan baik moril maupun material yang tak ternilai harganya

Dalam penyusunan skripsi penelitian ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin supaya skripsi penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna. Namun penulis menyadari sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan, maka skripsi penelitian ini pun mungkin terdapat kekeliruan dan kekurangan kiranya mohon dimaklumi. Mudah-mudahan keterbatasan penulis tidak mengurangi arti dan makna penyusunan skripsi penelitian ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi penelitian ini dimasa yang akan datang. Namun demikian, penulis tetap mengharapkan semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERSETUJUAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perrumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Tujuan penelitian.....	5
1.4.1. Manfaat penelitian.....	5
1.5. Metodologi Penelitian.....	6
1.5.1. Lokasi Penelitian.....	6
1.5.2. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	7

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori.....	9
2.1.1. Sistem	9
2.1.2. Informasi	9
2.1.3. Sistem Informasi.....	10
2.1.4. <i>E-Commerce</i>	11
2.1.5. Penjualan.....	12
2.2. Defenisi Perancangan <i>website</i>	12
2.2.1. Php.....	12
2.2.2. <i>Mysql</i>	13
2.2.3. <i>Jquery</i>	14
2.2.4. <i>Database</i>	14
2.3. UML (Unifield Modeling Language).....	15
2.3.1. <i>Usecase Diagram</i>	15
2.3.2. <i>Activity Diagram</i>	17
2.3.3. <i>Class Diagram</i>	18
2.4. Metode Penelitian	19
2.5. Metode Pengembangan	19
2.6. Penelitian Sebelumnya.....	21

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. <i>Inception</i>	24
3.2. <i>Elaboration</i>	32
3.2.1. <i>Usecase Diagram</i>	32
3.2.2. <i>Activity Diagram</i>	33
3.2.3. Tabel Relasi	34
3.3. Rancangan Basis Data.....	34
3.4. Rancangan Tampilan.....	36

3.4.1. Tampilan Form Login.....	36
3.4.2. Halaman Utama.....	37
3.4.3. Halaman Data Produk.....	39
3.4.4. Halaman Data Pelanggan.....	40
3.4.5. Halaman Data User.....	41
3.4.6. Halaman Laporan.....	42

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. <i>Hasil</i>	44
4.2. Pembahasan	45
4.3. <i>Construction</i>	45
4.3.1. Pembahasan Interface	45
4.4. Pengujian Sistem Informasi.....	56

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Prosedur Yang Berjalan.....	29
Gambar 3.2. Sistem Informasi Yang Diusulkan.....	31
Gambar 3.3. <i>Usecase Diagram</i>	32
Gambar 3.4. <i>Activity Admin</i>	33
Gambar 3.5. Tampilan Relasi.....	35
Gambar 3.6. Tampilan <i>Login</i>	37
Gambar 3.7. Halaman Utama.....	38
Gambar 3.8. Halaman Utama Setelah Login.....	39
Gambar 3.9. Halaman Data Produk.....	40
Gambar 3.10 Halaman Pelanggan.....	41
Gambar 3.11 Halaman <i>User Login</i>	42
Gambar 3.12. Halaman Laporan.....	43
Gambar 4.1. <i>Homepage System</i>	46
Gambar 4.2. Login Admin.....	47
Gambar 4.3. Login Pelanggan.....	48
Gambar 4.4. Halaman Pendaftaran.....	49
Gambar 4.5. Halaman Admin.....	49
Gambar 4.6. Menu <i>User</i>	50
Gambar 4.7. Input Data <i>User</i>	51
Gambar 4.8. Menu Produk.....	52
Gambar 4.9. Kategori Produk.....	53
Gambar 4.10. Halaman Tampilan Order.....	54
Gambar 4.11. Halaman Keranjang.....	54
Gambar 4.12. Halaman Pemesanan.....	55
Gambar 4.13. Halaman Pembayaran.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>UseCase Diagram</i>	16
Tabel 2.2 <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2.3 <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	27
Tabel 3.2 Tabel User	35
Tabel 3.3 Tabel Produk.....	35
Tabel 3.4 Tabel Pelanggan.....	35
Tabel 3.5 Tabel Keranjang.....	35
Tabel 3.6 Tabel Penjualan.....	36
Tabel 3.7 Tabel Pembayaran	36
Tabel 4.1 Tabel Pengujian oleh aktor.....	57