



**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN KAIN SONGKET KHAS  
PALEMBANG PADA RUMAH LIMAS BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**

**NURUL HIDAYAH  
151410012**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2019**



**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN KAIN SONGKET KHAS  
PALEMBANG PADA RUMAH LIMAS BERBASIS *WEBSITE***

**NURUL HIDAYAH  
151410012**

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2019**

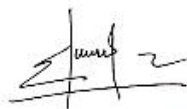
**HALAMAN PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN KAIN SONGKET KHAS  
PALEMBANG PADA RUMAH LIMAS BERBASIS *WEBSITE***

**NURUL HIDAYAH  
151410012**

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

**Pembimbing**



**Edi Supratman, M.Kom.**

**Palembang, Agustus 2019  
Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Dekan,**

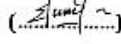
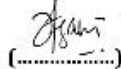



**Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D.**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul "Rancang Bangun Sistem Penjualan Kain Songket Khas Palembang Pada Rumah Limas Berbasis *Website*" oleh "Nurul Hidayah", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Kamis tanggal 01 Agustus 2019.

### Komisi Penguji

1. Ketua : Edi Supratman, M.Kom. 
2. Anggota : Fatmasari, M.Kom. 
3. Anggota : Deni Erlansyah, M.M., M.Kom. 

Mengetahui,  
Palembang, Agustus 2019  
Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Ketua,



Dr. Edi Surya Negara, M.Kom.

## SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Hidayah  
NIM : 151410012

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 di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dari tim pembimbing.
3. 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 skripsi yang saya hasilkan di cek keasliannya menggunakan *turnitin* serta diunggah ke internet, sehingga dapat diakses publik secara *online*.
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Palembang, Agustus 2019



NURUL HIDAYAH  
NIM : 151410012

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (Q.S. Ar Rad : 11).
- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S. Al Insyirah : 6-7).

### **PERSEMBAHAN**

Ku Persembahkan Kepada :

- Kedua Orang Tua Tecinta Saya Ayah Abdul Manan Halim dan Ibu Marni.
- Saudara dan Keluarga Tercinta.
- Dosen Pembimbing.
- Teman-Teman Seangkatan.
- Almamater Universitas Bina Darma Palembang.

## **ABSTRACT**

*The city of Palembang is rich in textile fabric culture in the form of woven fabrics, woven fabric produced by the city of Palembang is songket. Songket cloth is very much in demand by all people in Indonesia, especially the people in the city of Palembang who use songket as the main fashion in dress for events related to customs. The level of sales of songket fabrics that have not yet reached foreign countries is only limited to Indonesia due to the absence of a sales promotion strategy. Business enterprises cannot be matched with a sales promotion strategy. Business competition in the city of Palembang is getting tougher with a variety of different ways of selling different strategies carried out by each company to be able to increase business opportunities.*

*The use of the internet as a development of information technology can be used as a competitive sales strategy in the business world that is run to be better known by the wider community. In Palembang Rumah Limas Songket Craftsmen have not used internet media as a media for selling their goods. The marketing system carried out by Palembang Songket Craftsmen at Rumah Limas is still less strategic in its sales to be known by the wider community. Today's tight competition conditions in the business world make it one of the obstacles to increasing business opportunities. So it is necessary to design and build a sales system using the prototype method, namely a framework in the ability to approach for the development of a website-based software. By using a computerized sales system using internet media, Palembang Rumah Limas Songket Craftsmen benefit by attracting the customer's interest and can improve business opportunities.*

**Keywords** : Sales, Palembang Songket Fabric, Prototype Method

## ABSTRAK

Kota Palembang kaya akan kebudayaan kain tekstil berupa kain tenun, kain tenun yang dihasilkan kota Palembang adalah kain songket. Kain songket sangat banyak diminati oleh seluruh masyarakat di Indonesia terutama masyarakat di kota Palembang yang menggunakan kain songket sebagai *fashion* utama dalam berpakaian untuk acara yang terkait adat istiadat. Tingkat penjualan kain songket belum sampai ke mancanegara hanya sebatas di Indonesia dikarenakan tidak adanya strategi promosi penjualannya. Usaha bisnis tidak dapat dipisahkan dengan strategi promosi penjualan. Persaingan usaha bisnis di kota Palembang semakin ketat dengan banyaknya berbagai macam cara strategi penjualan berbeda-beda yang dilakukan oleh setiap perusahaan untuk dapat meningkatkan peluang bisnis.

Penggunaan internet sebagai perkembangan teknologi informasi dapat dijadikan sebagai persaingan strategi penjualan dalam dunia usaha yang dijalankan untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas. Pada Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas belum menggunakan media internet sebagai media untuk sistem penjualan barangnya. Sistem pemasaran yang dilakukan oleh Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas masih kurang strategis dalam penjualannya untuk dikenal oleh masyarakat luas. Kondisi persaingan dunia bisnis saat ini yang sangat ketat menjadikan salah satu kendala untuk meningkatkan peluang bisnis. Maka perlu dirancang dan dibangun sistem penjualan menggunakan metode *prototype* yaitu kerangka dalam kemampuan pendekatan untuk pengembangan sebuah *software* berbasis *website*. Dengan menggunakan sistem penjualan yang sudah komputerisasi menggunakan media internet pihak Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas mendapatkan keuntungan dengan menarik daya minat *customer* dan dapat memberikan peningkatkan peluang bisnis.

**Kata Kunci :** Penjualan, Kain Songket Palembang, Metode *Prototype*



## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Penjualan Kain Songket Khas Palembang Pada Rumah Limas Berbasis Website”** untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, hal ini dikarenakan terbatasnya pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sehingga dapat dijadikan bahan masukan bagi penulis untuk kesempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan yang baik ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dorongan, saran dan pemikiran dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
3. Bapak Dr. Edi Surya Negara, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Edi Supratman, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Fatmasari, M.Kom., dan Bapak Deni Erlansyah, M.M., M.Kom., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan, masukkan, kritik dan saran kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingannya.
7. Ibu Hj. Nyimas Amnah Hamid selaku Pemilik Pengrajin Songket Palembang Rumah Limas Palembang beserta karyawan yang telah membantu penulis dalam memberikan keterangan serta data-data penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta dan saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungan dan doanya serta bantuan baik moril maupun materil.
9. Seluruh rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi di Universitas Bina Darma Palembang.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya, Aamiin.

Palembang, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>COVER LUAR</b> .....	i
<b>COVER SAMPUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS</b> .....	v
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1. Tujuan Penelitian .....	4
1.4.2. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	4
1.5.2. Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.3. Metode Pengembangan Aplikasi .....	6
1.5.4. Metode Penelitian .....	8
1.6. Sistematika Penulisan.....	9

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1. Tinjauan Umum.....	11
2.1.1. Sejarah Singkat.....	11
2.1.2. Visi dan Misi .....	12
2.1.3. Struktur Organisasi .....	12
2.1.4. Tugas dan Tanggung Jawab.....	13
2.2. Landasan Teori.....	14
2.2.1. Sistem.....	14
2.2.2. Informasi .....	14
2.2.3. Sistem Informasi.....	14
2.2.4. Penjualan .....	15
2.2.5. Songket.....	15
2.2.6. <i>Website</i> .....	16
2.2.7. Metode <i>Prototype</i> .....	16
2.2.8. XAMPP .....	17
2.2.9. MySQL.....	18
2.2.10. PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	18
2.2.11. UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	19
2.3. Penelitian Sebelumnya.....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>29</b>
3.1. Analisis .....	29
3.2. Perancangan.....	29
3.3. Komunikasi ( <i>Communication</i> ).....	29
3.4. Perencanaan ( <i>Quick Plan</i> ).....	30
3.4.1. Kebutuhan Fungsional .....	30
3.4.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.4.3. Memperkirakan Jadwal ( <i>Estimating</i> ) .....	32
3.5. Desain Pemodelan ( <i>Modeling Quick Design</i> ).....	33
3.5.1. (UML) <i>Unified Modeling Language</i> .....	35

3.5.2. Rancangan Tabel <i>Database</i> .....	37
3.5.3. Rancangan Program .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
4.1. Hasil.....	64
4.2. Pembahasan .....	64
4.3. <i>Construction of Prototype</i> (Implementasi Dalam Bentuk <i>Prototype</i> ) .....	65
4.4. <i>Development Delivery and Feedback</i> (Pengujian, Penyerahan Kepada Pelanggan dan Umpan Balik) .....	82
4.4.1. Rencana Pengujian.....	83
4.4.2. Pengujian Program .....	85
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>97</b>
5.1. Kesimpulan.....	97
5.2. Saran.....	98

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1. Tahapan-Tahapan Metode <i>Prototype</i> .....	7
Gambar 2.1. Struktur Organisasi .....	13
Gambar 3.1. Waktu Penjadwalan Sistem.....	33
Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i> .....	35
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> .....	36
Gambar 3.4. <i>Class Diagram</i> .....	37
Gambar 3.5. Desain Halaman <i>Login Admin</i> .....	45
Gambar 3.6. Desain Halaman Utama Admin .....	45
Gambar 3.7. Desain Halaman Menu Cek Ongkos Kirim .....	46
Gambar 3.8. Desain Halaman Menu Promo.....	47
Gambar 3.9. Desain Halaman Menu Laporan .....	47
Gambar 3.10. Desain Halaman Menu Daftar Pelanggan .....	48
Gambar 3.11. Desain Halaman Menu Notifikasi .....	48
Gambar 3.12. Desain Halaman Menu Transaksi.....	49
Gambar 3.13. Desain Halaman Menu Produk.....	49
Gambar 3.14. Desain Halaman Menu Kategori .....	50
Gambar 3.15. Desain Halaman Menu Ulasan .....	50
Gambar 3.16. Desain Halaman Menu Pembayaran .....	51
Gambar 3.17. Desain Halaman Menu Pengaturan .....	51
Gambar 3.18. Desain Halaman Menu Pengguna.....	52
Gambar 3.19. Desain Halaman Menu Tentang.....	52
Gambar 3.20. Desain Halaman Profil Saya.....	53
Gambar 3.21. Desain Halaman <i>Login Pengguna</i> .....	53
Gambar 3.22. Desain Halaman Menu Utama Pengguna .....	54
Gambar 3.23. Desain Halaman Menu Kategori .....	55
Gambar 3.24. Desain Halaman Menu Promo .....	56
Gambar 3.25. Desain Halaman Menu Keranjang.....	57

Gambar 3.26. Desain Halaman Menu Transaksi.....	58
Gambar 3.27. Desain Halaman Menu Ulasan Saya.....	59
Gambar 3.28. Desain Halaman Menu Notifikasi .....	60
Gambar 3.29. Desain Halaman Menu Pengaturan / Akun Saya.....	55
Gambar 4.1. Desain Halaman <i>Login</i> Admin .....	66
Gambar 4.2. Halaman Utama Admin .....	67
Gambar 4.3. Halaman Menu Cek Ongkos Kirim.....	68
Gambar 4.4. Halaman Menu Promo.....	69
Gambar 4.5. Halaman Menu Laporan .....	69
Gambar 4.6. Halaman Menu Daftar Pelanggan .....	70
Gambar 4.7. Halaman Menu Notifikasi.....	70
Gambar 4.8. Halaman Menu Transaksi .....	71
Gambar 4.9. Halaman Menu Produk .....	71
Gambar 4.10. Halaman Menu Kategori .....	72
Gambar 4.11. Halaman Menu Ulasan .....	72
Gambar 4.12. Halaman Menu Pembayaran .....	73
Gambar 4.13. Halaman Menu Pengaturan .....	73
Gambar 4.14. Halaman Menu Pengguna.....	74
Gambar 4.15. Halaman Menu Tentang.....	74
Gambar 4.16. Halaman Profil Saya.....	75
Gambar 4.17. Halaman <i>Login</i> Pengguna .....	75
Gambar 4.18. Halaman Menu Utama Pengguna .....	76
Gambar 4.19. Halaman Menu Kategori .....	77
Gambar 4.20. Halaman Menu Promo .....	78
Gambar 4.21. Halaman Menu Keranjang.....	79
Gambar 4.22. Halaman Menu Transaksi.....	79
Gambar 4.23. Halaman Menu Ulasan Saya.....	80
Gambar 4.24. Halaman Menu Notifikasi .....	80
Gambar 4.25. Halaman Menu Pengaturan / Akun Saya .....	82

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1. Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Tabel 2.2. Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	24
Tabel 2.3. Simbol <i>Class Diagram</i> .....	25
Tabel 3.1. Usulan Pembuatan Tampilan Rancangan Desain Sistem .....	34
Tabel 3.2 Kategori .....	38
Tabel 3.3. Keranjang.....	38
Tabel 3.5. Notifikasi .....	39
Tabel 3.6. Pelanggan.....	40
Tabel 3.7. Pembayaran .....	40
Tabel 3.8. Pengaturan .....	41
Tabel 3.9. Pengguna.....	41
Tabel 3.10. Produk .....	42
Tabel 3.11. Produk Ulasan .....	43
Tabel 3.12. Promo .....	43
Tabel 3.13. Transaksi .....	44
Tabel 3.14. Transaksi Detail .....	44
Tabel 4.1. Rencana Pengujian .....	83
Tabel 4.2. Pengujian Halaman <i>Login Admin</i> .....	86
Tabel 4.3. Pengujian Halaman Utama Admin .....	86
Tabel 4.4. Pengujian Halaman Menu Cek Ongkos Kirim .....	87
Tabel 4.5. Pengujian Halaman Menu Promo .....	87
Tabel 4.6. Pengujian Halaman Menu Laporan.....	87
Tabel 4.7. Pengujian Halaman Menu Daftar Pelanggan .....	88
Tabel 4.8. Pengujian Halaman Menu Notifikasi .....	88
Tabel 4.9. Pengujian Halaman Menu Transaksi.....	89
Tabel 4.10. Pengujian Halaman Menu Daftar Produk .....	89
Tabel 4.11. Pengujian Halaman Menu Kategori.....	90



Tabel 4.12. Pengujian Halaman Menu Ulasan .....	90
Tabel 4.13. Pengujian Halaman Menu Pembayaran.....	91
Tabel 4.14. Pengujian Halaman Menu Pengaturan.....	91
Tabel 4.15. Pengujian Halaman Menu Pengguna .....	92
Tabel 4.16. Pengujian Halaman Menu Tentang .....	92
Tabel 4.17. Pengujian Halaman Profil Saya .....	92
Tabel 4.18. Pengujian Halaman <i>Logout</i> Admin .....	93
Tabel 4.19. Pengujian Halaman <i>Login</i> Pengguna .....	93
Tabel 4.20. Pengujian Halaman Utama Pengguna .....	93
Tabel 4.21. Pengujian Halaman Menu Kategori.....	94
Tabel 4.22. Pengujian Halaman Menu Promo .....	94
Tabel 4.23. Pengujian Halaman Menu Keranjang .....	94
Tabel 4.24. Pengujian Halaman Menu Transaksi .....	95
Tabel 4.25. Pengujian Halaman Menu Ulasan Saya.....	95
Tabel 4.26. Pengujian Halaman Menu Notifikasi .....	95
Tabel 4.27. Pengujian Halaman Menu Pengguna / Akun Saya .....	96
Tabel 4.28. Pengujian Halaman <i>Logout</i> Pengguna.....	96