

**PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN MAINAN DI TOKO  
MAINAN WINS TOYS PONOROGO**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**MUHAMMAD SUSANTO  
11531186**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

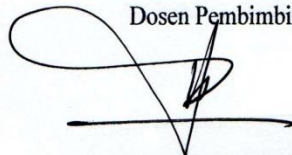
Nama : Muhammad Susanto  
NIM : 11531186  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Penerapan *E-Commerce* pada Penjualan Mainan di Toko  
Mainan *Wins Toys* Ponorogo

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk  
melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi  
Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 17 Maret 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,



**(Ir. Alivadi, MM, M.Kom)**  
NIK. 19640103 199009 12

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



**(Ir. Alivadi, MM, M.Kom)**  
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika,



**(Munirah Muslim, S.Kom, MT)**  
NIK. 19791107 200912 13

**HALAMAN BERITA ACARA UJIAN**

Nama : Muhammad Susanto  
NIM : 11531186  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Penerapan *E-Commerce* pada Penjualan Mainan di  
Toko Mainan *Wins Toys* Ponorogo

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan  
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 17 maret 2016.  
Nilai : B.

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,

  
(Aslan Alwi, M.Cs)

NIK.19720324 201101 13

Dosen Penguji II,

  
(Dra. Ida Widaningrum, M.Kom)

NIK.19660417 201101 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,

  
(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)

NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi

Teknik Informatika,

  
(Munirah Muslim, S.Kom, MT)

NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA  
BIMBINGAN SKRIPSI**

- 1 Nama : Muhammad Susanto  
 2 NIM : 11531186  
 3 Program Studi : Teknik Informatika  
 4 Fakultas : Teknik  
 5 Judul Skripsi : PENERAPAN E-COMMERCE PADA PENJUALAN  
 MAINAN DI TOKO MAINAN WINS TOYS  
 PONOROGO  
 6 Dosen Pembimbing : Ir. Aliyadi, MM, M.Kom  
 7 Konsultan :

No	Tanggal	Uraian	Tanda Tangan
1	10-12-2015	pengajuan judul.	
2	17-12-2015	proposal ACC	
3	29-12-2015	pengajuan BAB I - Latar Belakang - Batasan masalah.	
4	6-01-2016	ACC BAB I, maju BAB II	
5	15-01-2016	Revisi BAB II - Sumber referensi	
6	19-01-2016	ACC BAB II dan BAB III	
7	29-01-2016	Revisi BAB III - flow chat, desain web.	
8	2-02-2016	ACC BAB III	
9	20-02-2016	pengajuan program ACC	
10	25-02-2016	maju BAB IV dan V	
11	26-02-2016	Daftar pustaka	
12	29-02-2016	ACC Ujian.	

1. Tanggal Pengajuan :  
 2. Tanggal Pengesahan :

Ponorogo, 17 / 03 / 2016

Dosen Pembimbing,

(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)

NIK.19640103 199009 12

## **MOTTO**

Akal dan belajar seperti jiwa dan raga  
Tanpa raga, jiwa hanyalah udara hampa  
Tanpa jiwa, raga adalah kerangka tanpa makna  
(khalil gibran)

Cara terbaik untuk keluar dari persoalan adalah  
memecahkannya.

Hidup tidak menghadiahkan sesuatupun kepada  
manusia tanpa berusaha dan bekerja keras.

**KEEP FIGHTING**

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN MAINAN DI TOKO MAINAN *WINS TOYS* PONOROGO**

**MUHAMMAD SUSANTO**

**11531186**

**Fakultas Teknik Program Studi Informatika  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo**

Penggunaan teknologi khususnya E-commerce diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi kedalam perusahaannya. Dengan *in*-commerce didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak di dalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi melalui media internet.

Peningkatan transaksi menggunakan e-commerce oleh perusahaan merupakan indikasi bahwa manajemen memiliki komitmen terhadap pemanfaatan cara baru atau lebih tepat digambarkan sebagai suatu komitmen untuk memanfaatkan e-commerce di dalam pengembangan perusahaan. Selama ini, sistem penjualan yang digunakan oleh perusahaan hanya bersifat manual dan secara tertulis, yang tidak jarang cenderung menyesatkan. Dengan adanya layanan jasa berupa e-commerce yang dapat secara cepat dapat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan sendiri, maka segala layanan yang di inginkan oleh para pelanggan dapat segera ditindaklanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi parapelanggan. Wins Toys Ponorogo merupakan salah satu toko mainan di daerah Kabupaten Ponorogo Jawa Timur. Wins Toys mempunyai koleksi produk mainan yang paling lengkap, sehingga toko ini dijadikan prioritas utama oleh masyarakat sekitar ataupun di luar daerah

*Kata Kunci : E-Commerce, Penjualan Online, Mainan*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat nikmat, taufik dan hidayahnya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan *E-Commerce* Pada Penjualan Mainan Di Toko Mainan *Wins Toys* Ponorogo”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Komputer di Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Sejak awal sampai dengan akhir penulisan ini, tidak sedikit bantuan yang penulis terima sehingga dalam kesempatan ini penulis mendapat berbagai dukungan dari pihak-pihak tertentu. Pada kesempatan ini penulis bermaksud menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat dan hidayah-Nya hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Bapak Ir. Aliyadi, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Munirah Muslim S. Kom, MT sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Orang Tua tercinta yang selalu memberikan do’a, dukungan, materi dan semangat yang sangat saya butuhkan.
5. Teman - teman seperjuangan Teknik Informatika angkatan 2011 yang telah memberikan bantuan dan sumbangan pemikiran.
6. Teman – teman KKN kelompok 27 tahun 2015 yang selalu member dukungan, semangat dan motivasi.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, kami ucapkan terimakasih banyak atas bantuan, dan motivasinya.

Tidak satupun yang dapat penulis berikan sebagai imbalan kecuali untaian do’a semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang terkait. Saran dan kritik

yang membangun sangat penulis harapkan sebagai koreksi dan penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Ponorogo, 2016

Penulis

**Muhammad Susanto**

**11531186**





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan.....	4
E. Manfaat.....	5
F. Sistematika penulisan .....	5
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. KonsepPenjualan .....	7
B. <i>ElectronicCommerce</i> .....	8
C. <i>Web</i> .....	10
D. <i>World Wide Web (WWW)</i> .....	11
E. Pengertian Sistem Informasi .....	11
F. Konsep Perancangan Sistem .....	15
G. <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> .....	25
H. <i>Basis Data (Database)</i> .....	27
I. <i>PHP MyAdmin</i> .....	33
J. <i>XAMPP</i> .....	36
K. <i>Adobe Dreamweaver CS6</i> .....	38

### BAB III : METODE PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Masalah .....	40
B. Analisis Kebutuhan .....	40
C. Metode Penelitian .....	42
D. Perancangan Sistem .....	43
E. Perancangan <i>Flowchart</i> .....	43
F. Perancangan <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	46
G. Perancangan <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	48
H. Perancangan Basis Data .....	49
I. Perancangan <i>Interface E-Commerce</i> .....	52

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem .....	58
B. Tampilan Program .....	58
1. Tampilan Halaman Utama .....	58
2. Tampilan Halaman Profil .....	61
3. Tampilan Halaman Cara Pembelian .....	63
4. Tampilan Halaman <i>Login Member</i> .....	65
5. Tampilan Halaman Pendaftaran <i>Member</i> .....	66
6. Tampilan Halaman Pencarian Produk .....	68
7. Tampilan Halaman <i>Login Administrator</i> .....	76
8. Tampilan Halaman Utama <i>Administrator</i> .....	69
9. Tampilan Halaman Tambah Produk .....	70

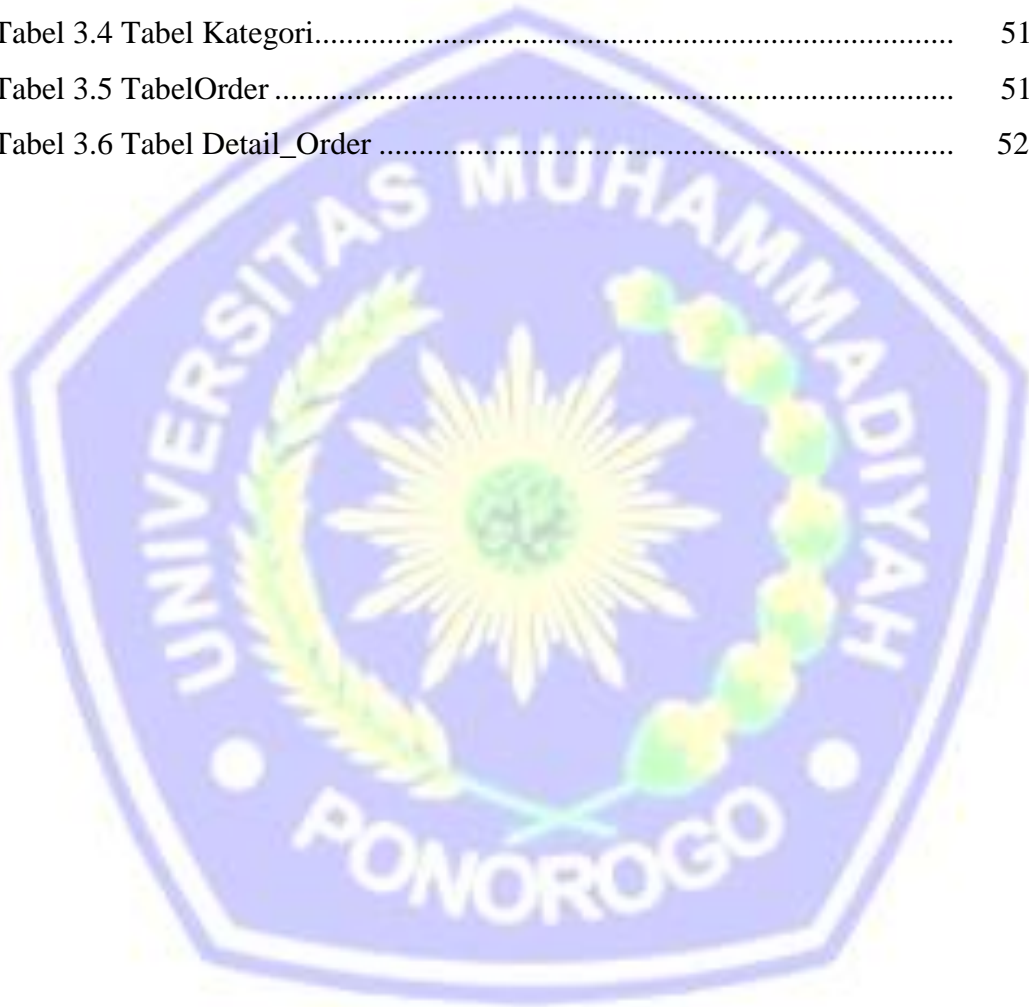
### BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan .....	74
B. Sarandan Kritik .....	74

### DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i> .....	16
Tabel 2.2 Simbol <i>DFD</i> .....	21
Tabel 3.1 Tabel <i>Admin</i> .....	49
Tabel 3.2 Tabel <i>Konsumen</i> .....	49
Tabel 3.3 Tabel <i>Produk</i> .....	50
Tabel 3.4 Tabel <i>Kategori</i> .....	51
Tabel 3.5 Tabel <i>Order</i> .....	51
Tabel 3.6 Tabel <i>Detail_Order</i> .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kardinalitas Relasi .....	25
Gambar 2.2 Tampilan <i>PHPMyAdmin</i> .....	35
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Transaksi Manual .....	44
Gambar 3.2 Transaksi di <i>E-Commerce</i> .....	45
Gambar 3.3 <i>Diagram Context</i> .....	46
Gambar 3.4 <i>DFD</i> Level 0.....	47
Gambar 3.5 <i>ERD E-Commerce</i> .....	48
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Utama .....	53
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Profil .....	54
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Cara Pembelian .....	55
Gambar 3.9 Rancangan <i>Form Login</i> Konsumen.....	55
Gambar 3.10 Rancangan <i>Form</i> Daftar Konsumen.....	56
Gambar 3.11 Rancangan <i>Form Login Admin</i> .....	56
Gambar 3.12 Halaman Utama <i>Administrator</i> .....	57
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama .....	59
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Profil .....	61
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Cara Pembelian.....	63
Gambar 4.5 Tampilan Halaman <i>Login Member</i> .....	65
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Daftar <i>Member</i> .....	66
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pencarian Produk.....	68
Gambar 4.8 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i> .....	69
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama <i>Admin</i> .....	70
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tambah Produk .....	72