

**E-COMMERCE BUTIK ANAYA COLLECTION  
BERBASIS WEB PHP DAN MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER**

**TUGAS AKHIR**



**Oleh :**

**ASWIN ROSADI**  
**NPM. 0734010267**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAWA TIMUR**

**2011**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat .....	4
1.6. Metodologi Pembuatan Tugas Akhir .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1. Sejarah Singkat Anaya Collection .....	8
2.2. Electeronic Commerce .....	9
2.2.1. Jenis eCommerce .....	10
2.2.2. Arsitektur dan Konfigurasi Sistem .....	13
2.2.3. Stateles Web Server .....	13
2.2.4. Konfigurasi Sistem Dan Tool .....	16
2.3. Framework Codeigniter .....	17
2.3.1. Kebutuhan Codeigniter .....	17

2.3.2.	Instalasi Codeigniter .....	18
2.3.3.	Konsep Model View Controller (MVC) .....	18
2.3.4.	Struktur File Codeigniter (CI) .....	19
2.3.5.	Coding Dengan Codeigniter .....	19
2.3.6.	Membuat Form Dengan Codeigniter .....	21
2.3.7.	Library Codeigniter .....	23
2.3.8.	Setting Di Codeigniter .....	25
2.4.	Fasilitas Internet .....	28
2.5.	WWW .....	29
2.6.	MySQL .....	29
2.7.	Sekilas <i>Web Programming</i> .....	31
2.8.	HTML .....	32
2.8.1.	Kerangka Dasar HTML .....	32
2.8.2.	Background .....	33
2.8.3.	<i>Heading</i> .....	34
2.8.4.	<i>Break</i> .....	34
2.8.5.	<i>Font</i> .....	34
2.8.6.	<i>List</i> .....	35
2.9.	<i>Hypertext Link</i> .....	35
2.10.	HTTP ( <i>Hypertext Transfer Protocol</i> ) .....	36
2.11.	URL ( <i>Uniform Resource Locator</i> ).....	36
2.12.	PHP .....	37
2.13.	Definisi Apache .....	39

<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	40
3.1.	Analisa Sistem	40
3.2.	Perancangan Sistem	42
3.3.	Deskripsi Umum Sistem	43
3.3.1.	Kebutuhan Sistem	44
3.3.2.	Kebutuhan Pengguna	44
3.3.3.	Kebutuhan Basis Data	45
3.3.4.	DFD (Data Flow Diagram)	46
3.4.	Desain Database	49
3.4.1.	CDM ( <i>Conceptual Data Model</i> )	49
3.4.2.	PDM ( <i>Physical Data Model</i> )	50
3.4.3.	Database Relational	51
3.4.4.	Daftar Tabel	52
3.5.	Perancangan Antar Muka ( <i>Interface</i> )	55
3.5.1.	Perancangan Antar Muka Halaman Pembuka	56
3.5.2.	Perancangan Antar Muka Halaman Admin	56
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI SISTEM</b>	58
4.1.	Lingkungan Implementasi	58
4.2.	Implementasi	59
4.2.1.	Halaman Utama	59
4.2.2.	Halaman Profil	60
4.2.3.	Halaman Cara Pembelian	61
4.2.4.	Halaman Produk	61

4.2.5.	Halaman Keranjang Belanja .....	62
4.2.6.	Halaman Guest Book .....	63
4.2.7.	Halaman Login Administrator .....	63
4.2.8.	Halaman Admin .....	64
4.2.9.	Halaman View Order .....	64
4.2.10.	Halaman Master Produk .....	65
4.2.11.	Halaman View Komentar .....	66
<b>BAB V</b>	<b>UJI COBA DAN EVALUASI .....</b>	<b>67</b>
5.1.	Uji Coba .....	67
5.1.1	Uji Coba Sistem .....	67
5.2.	Uji Coba Login .....	68
5.3.	Uji Coba Input Produk .....	69
5.4.	Uji Coba Transaksi.....	70
5.5.	Uji Coba Input Guest Book .....	73
<b>BAB VI</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
6.1.	Kesimpulan .....	74
6.2.	Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Produk .....	53
Tabel 3.2 Tabel Hunbungi .....	53
Tabel 3.3 Tabel order_temp .....	54
Tabel 3.4 Tabel order_detail .....	55



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh aplikasi <i>E-Commerce</i> : Pembelian CD dengan Kartu Kredit .....	10
Gambar 2.2 Arsitektur <i>Client/Server</i> .....	13
Gambar 2.3 Perbandingan State dalam Sistem Aplikasi: A. <i>State</i> yang kontinyu dalam aplikasidesktop, dan B. <i>Stateless</i> protokol dalam aplikasi web .....	14
Gambar 2.4 Komunikasi Antar Situs dalam Aplikasi E-Commerce .....	16
Gambar 2.5 Tampilan Hasil Program .....	39
Gambar 3.1 Deskripsi Sistem Informasi E-Commerce Anaya Collection... .....	43
Gambar 3.2 Diagram Jenjang .....	46
Gambar 3.3 <i>Context Diagram</i> .....	47
Gambar 3.4 DFD Level 1 .....	48
Gambar 3.5 CDM ( <i>Conceptual Data Model</i> ) .....	50
Gambar 3.6 PDM ( <i>Physical Data Model</i> ) .....	51
Gambar 3.7 Form Halaman Utama .....	56
Gambar 3.8 Interface Halaman Utama Admin .....	57
Gambar 4.1 Halaman Utama .....	60
Gambar 4.2 Halaman Profil .....	60
Gambar 4.3 Halaman Cara Pembelian .....	61
Gambar 4.4 Halaman Produk .....	62

Gambar 4.5	Halaman Keranjang Belanja .....	62
Gambar 4.6	Halaman Guest Book .....	63
Gambar 4.7	Halaman Login Admin .....	63
Gambar 4.8	Halaman Admin .....	64
Gambar 4.9	Halaman View Order .....	65
Gambar 4.10	Halaman Master Produk .....	65
Gambar 4.11	Halaman View Komentar .....	66
Gambar 5.1	Gambar Login .....	68
Gambar 5.2	Halaman Admin .....	69
Gambar 5.3	Halaman Tambah Produk .....	69
Gambar 5.4	Halaman Add Produk .....	70
Gambar 5.5	Halaman Produk .....	70
Gambar 5.6	Halaman Keranjang Pembelian .....	71
Gambar 5.7	Halaman Data Pembeli .....	72
Gambar 5.8	Halaman Selesai Transaksi .....	72
Gambar 5.9	Halaman Input Komentar .....	73
Gambar 5.10	Halaman Lihat Komentar .....	73



# E-COMMERCE BUTIK ANAYA COLLECTION BERBASIS WEB PHP DAN MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

**Disusun Oleh : Aswin Rosadi**

**Pembimbing : I Gede Susrama MD, ST, M.Kom**

**Wahyu S. J Saputra, S.Kom**

---

## ABSTRAK

Dengan adanya teknologi internet yang berkembang pada saat ini membuat jarak, tempat, serta kecepatan bertransaksi akan semakin dapat dipermudah. Salah satu sarana untuk mempercepat itu adalah *Electronic Commerce*, yaitu dengan pembuatan penjualan produk baju busana muslim di Butik Anaya Collection. Langkah awal yang kita lakukan adalah dengan pengumpulan data berupa data toko, dan produk yang dijual, kemudian menganalisis data dan merancang sistem yang diharapkan bisa memenuhi keinginan *customer* dalam membeli produk secara mudah dan cepat. Langkah terakhir yang dilakukan adalah dengan pembuatan implementasi sistem. Pembuatan *E-Commerce* Butik Anaya Collection Berbasis Web PHP Dan Menggunakan *Framework Codeigniter* ini dibuat dengan arsitektur web *Framework Codeigniter* dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP, MySQL* sebagai data base-nya dan *apache* sebagai web server-nya, dibantu juga dengan penggunaan *phpmyadmin* dalam pembuatan tabel, selain itu penulis juga menggunakan *macromedia dreamweaver* sebagai tool pembantu untuk memperindah tampilan web. Dengan alasan untuk memperoleh kemudahan mendapatkan segala informasi terbaru mengenai produk baju busana muslim dan pembeliannya secara cepat dan tepat maka penulis telah berhasil membuat “*E-Commerce* Butik Anaya Collection Berbasis Web PHP Dan Menggunakan *Framework Codeigniter* di Surabaya” yang bisa memenuhi kebutuhan customer tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan baju busana muslim.

**Kata Kunci** : *Electronic Commerce, Framework Codeigniter, baju busana muslim*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil 'alamin*, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas semua Rahmat, Berkah, dan Ridho-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**E-Commerce Butik Anaya Collection Berbasis Web PHP Dan Menggunakan Framework Codeigniter**” ini dengan baik.

Tugas Akhir merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa untuk menyelesaikan program studi Sarjana Strata Satu (S1) di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Melalui Tugas Akhir ini penulis merasa mendapatkan kesempatan besar untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan. Namun, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, 19 Juni 2011

(Aswin Rosadi)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi masa kini khususnya teknologi informasi, maka perkembangan komputer sebagai media informasi yang cepat dan canggih mampu memberikan peranan yang sangat penting dalam menunjang pelaksanaan kegiatan sehari-hari dalam segala bidang. Dalam perkembangannya, komputer dapat membantu pada setiap usaha maupun jasa baik yang bergerak di dunia bisnis, lembaga pendidikan, maupun institusi pemerintahan.

Hal ini ditandai dengan digunakannya komputer sebagai pengolah informasi yang tepat dan cepat. Masyarakat dunia dewasa ini tengah memasuki era masyarakat informasi yang ditandai dengan pertukaran berbagai jenis informasi secara mudah.

Kemudahan dan kelancaran dalam pertukaran informasi tersebut menumbuhkan perubahan dalam bidang ekonomi dan proses-proses bisnis yang dikenal secara populer dengan nama "*New Economy*", "*Digital Economy*" atau "*E-Conomy*".

Dalam *New Economy* terjadi perubahan paradigma dalam transaksi berbisnis, dari semula yang berbasis transaksi tertulis (kertas) menjadi transaksi bisnis yang berbasis digital / elektronik. Transaksi-transaksi bisnis secara digital / elektronik ini bisa dikenal dengan nama "*E-Bisnis*" atau "*E-Commerce*".

Dalam suatu proses transaksi jaman sekarang tidak mutlak harus saling bertatap muka antara produsen dan konsumen. Dasar kuat penulis merancang web ini karena belum tentu terjadinya transaksi antara penjual dan pembeli pada saat mereka bertemu.

Di dalam permasalahan yang ada pada Anaya Collection yang bergerak di bidang butik busana bagi muslim khususnya dalam penjualan baju-baju muslim, penulis mengambil sebuah gambaran dan sebuah permasalahan proses transaksi dilakukan masih secara konvensional. Biasanya konsumen datang langsung ke butik Anaya Collection untuk mendapatkan barang yang akan dibeli, dengan kata lain pihak konsumen harus bertatap muka langsung tanpa media perantara. Hal ini menyebabkan terbatasnya ruang lingkup penjualan pada suatu lokasi / daerah tertentu saja. Sehingga tidak memungkinkan penjualan agar bisa meluas ke daerah yang belum pernah terjangkau sebelumnya. Sehingga diperlukan sistem transaksi yang tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya serta mudah diterima dimanapun dan kapanpun.

Dengan melihat beberapa kekurangan dalam proses transaksi diatas, maka dari itu penulis mencoba memberikan pandangan dan solusi dengan membuat sistem informasi *E-Commerce* di Anaya Collection. Mungkin dengan adanya *E-Commerce*, Anaya Collection tidak perlu mengeluarkan anggaran yang banyak untuk melakukan promosi dan mengenalkan produk-produk mereka kepada konsumen. Perusahaan cukup memperkenalkan produk mereka melalui media *Internet* dimana sebuah website *E-Commerce* dapat mewakili keberadaan Anaya Collection di dunia maya. Konsumen dapat memesan barang dan bertransaksi melalui *website* tersebut dan melakukan pembayarannya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diangkat permasalahan pada tugas akhir ini sebagai berikut :

- a) Bagaimana membuat program atau aplikasi penjualan on-line yang dapat memudahkan pembeli / konsumen melihat dan memilih produk-produk yang ditawarkan agar menghemat waktu dan biaya?
- b) Bagaimana membuat program atau aplikasi penjualan on-line yang dapat membuat mekanisme pembayaran pemesanan barang yang mudah dan cepat?
- c) Bagaimana membuat program atau aplikasi penjualan on-line yang dapat dijadikan ajang promosi bagi Butik Anaya Collection yang mudah dan efisien?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tugas akhir ini tidak mengalami perluasan kajian, maka penulisan ini dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

- a) Sistem akan menampilkan produk-produk yang dimiliki Anaya Collection.
- b) Pembeli / konsumen wajib mengisi data diri dengan benar pada saat melakukan proses pemesanan / transaksi.
- c) Pengiriman barang menggunakan jasa paket sebagai alternatif pilihan utama dengan perhitungan tarif yang telah ditentukan per kota tujuan.
- d) Cara pembayaran dilakukan dengan transfer bank.
- e) Jika pembeli / konsumen melakukan pembatalan pemesanan, harus melakukan konfirmasi ke admin Butik Anaya Collection.
- f) Sistem dikerjakan menggunakan arsitektur web dengan *CodeIgniter*.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir pembuatan *E-Commerce* di Butik Anaya Collection ini adalah :

- a) Memberikan kemudahan dalam pemasaran produk.
- b) Memberikan kemudahan dalam proses pemesanan / transaksi.
- c) Mempublikasikan Butik Anaya Collection kepada masyarakat.

#### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diinginkan dari tugas akhir pembuatan *E-Commerce* di Butik Anaya Collection ini sebagai berikut :

- a) Untuk mempermudah proses pemesanan / transaksi produk bagi pelanggan, terutama bagi pelanggan yang bertempat tinggal jauh dari butik dengan keakuratan data pesanan.
- b) Bagi pihak produsen dan penjual barang atau jasa, penggunaan *E-Commerce* dapat membantu menekan biaya promosi dan dapat mempersingkat jalur distribusi dan memberikan efisiensi waktu dan biaya.
- c) Bagi pihak konsumen, penggunaan *E-Commerce* dapat memberikan efisiensi waktu dalam berbelanja barang maupun jasa.

#### 1.6 Metodologi Pembuatan Tugas Akhir

Untuk dapat mengimplementasikan sistem diatas, maka secara garis besar digunakan beberapa metode sebagai berikut :

a) Studi Literatur

Menggunakan buku-buku, internet, atau sumber-sumber lain yang berhubungan dengan materi penulisan tugas akhir.

b) Pengamatan (Observasi)

Dari pengamatan terhadap sistem penjualan yang ada pada butik Anaya Collection dan data-data yang terkumpul selanjutnya akan diolah secara lebih lanjut.

c) Analisa Permasalahan

Melakukan analisa awal tentang sistem yang akan dibuat untuk kemudian dapat menentukan cara yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah.

d) Perancangan Sistem dan Analisa Data

Setelah semua perancangan sistem selesai dibuat maka diadakan analisa data tersebut apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, dengan menggunakan model perancangan sistem yang telah ditetapkan.

e) Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses implementasi dari hasil rancangan sistem yang akan dibuat menggunakan arsitektur web dengan *CodeIgniter*.

f) Uji Coba Perangkat Lunak

Menguji program yang telah dibuat, untuk mengetahui letak kesalahan dalam aplikasi dan memperbaikinya.

g) Dokumentasi

Membuat laporan dari semua pengerjaan yang telah dilakukan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan tugas akhir ini nantinya tersusun atas beberapa sistematis penulisan, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penulisan tugas akhir, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian tugas akhir dan program aplikasi *E-Commerce* yang dibuat, diantaranya sejarah singkat Butik Anaya Collection, *World Wide Web*, *HTML*, *Cascading Style Sheets (CSS)*, Pemrograman pada web, Bahasa Pemrograman *PHP*, *Framework CodeIgniter* dan server basisdata *MySQL*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang tata cara metode analisa dan perancangan sistem yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan sistem, antara lain: *Flowchart*, *System Flow*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan *Entity Relational Diagram (ERD)*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI APLIKASI**

Bab ini menjelaskan implementasi dari program yang telah dibuat meliputi lingkungan implementasi, implementasi proses dan implementasi antarmuka.



## **BAB V UJI COBA DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan tentang pelaksanaan uji coba dan evaluasi dari pelaksanaan uji coba dari program aplikasi yang dibuat.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan Tugas Akhir serta Saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir.

