

LAPORAN PENELITIAN

PEMBUATAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DENGAN FRAMWORK CODEIGNITOR PADA DISTRO SUNDAY BREAK



TIM PELAKSANA :

1. Atang Supena NIDN 0307078604 (Ketua / Dosen)
2. Akmal Zachra Yunarman NIM. 19171072005 (Mahasiswa)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT TEKNOLOGI BUDI UTOMO
JAKARTA
TAHUN 2020**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN**

1. Judul Kegiatan : PEMBUATAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DENGAN FRAMWORK CODEIGNITOR PADA DISTRO SUNDAY BREAK
2. Program : Fakultas Teknologi Industri
3. Ketua Pelaksana :
Nama : Atang Supena
NIDN : 0307078604
Program Studi : Sistem Informasi
4. Anggota :
 - 1) Nama : Akmal Zachra Yunarman
NIDN/NIM : 19171072005
Program Studi : Sistem Informasi
 - 2) Lokasi : Jakarta
5. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
6. Tanggal/Tahun : September 2018 s/d Februari 2019
7. Biaya : Rp 3.500.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri

Jakarta, 03 Februari 2020
Menyetujui,
Kepala LPPM,

(Dr. Suryadi, S.T, M.T)
NIDN : 0302046907

(Sigit Wibisono, S.T., M.T.)
NIDN : 0314116301

Kepada
Yth. **Kepala LPPM ITBU**
Di Jakarta

Dengan hormat,
Dalam rangka memenuhi kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi, maka bersama ini kami mengajukan proposal penelitian untuk Semester Ganjil TA. 2019-2020:

- a. Judul : PEMBUATAN E-COMMERCE MENGGUNAKAN PHP DAN
MYSQL DENGAN FRAMWORK CODEIGNITOR PADA
DISTRO SUNDAY BREAK
- b. Tim Peneliti:
1. Ketua
Nama : Atang Supena
NIDN : 0307078604
Prodi : Sistem Informasi
 2. Anggota
 3. Nama : Akmal Zachra Yunarman
NIDN/NIM : 19171072005
Prodi : Sistem Informasi
- c. Lokasi : Jakarta
- d. Lama Pelaksanaan: 6 (bulan)
- e. Tanggal/Tahun : September 2019 s/d Februari 2020
Biaya : Rp 3.500.000

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,
Kaprosdi Sistem Informasi

Jakarta, 03 Februari 2020
Yang mengajukan,

(Aji Nurrohman S.Kom, MMSI)
NIDN: 0324078802

(Atang Supena, S.Kom, MMSi)
NIDN: 0307078604

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas karunia, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini tepat waktu Bersama dengan mahasiswa Program Studi Strata Satu (S1) Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Budi Utomo (ITBU).

Penulis tentu menyadari bahwa dalam pembuatan laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, Maret 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Surat Pengajuan Penelitian	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	2
BAB III METODE PENELITIAN	3
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	4
DAFTAR PUSTAKA.....	7

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login	4
Gambar 4.2 Tampilan Implementasi Menu Utama	4
Gambar 4.3 Halaman Detail	5
Gambar 4.4 Tampilan Form Pengiriman	5
Gambar 4.5 Tampilan Data Pemesanan	6
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	6
Gambar 4.7 Halaman Data Transaksi.....	6

BABI

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya internet merupakan suatu fenomena yang menarik perhatian dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang terjadi saat ini, karena internet merupakan contoh jaringan terbesar yang berhubungan dengan jutaan komputer yang terbesar di seluruh penjuru dunia dan tak terikat pada suatu organisasi apapun. Siapa saja dapat bergabung pada internet dengan menggunakan jaringan ini semua organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara *eksternal* dan salah satu aspek yang perlu ditunjang adalah pada dunia bisnis.

E-commerce atau biasa disebut perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam e-commerce seperti customer service, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu pendorong berkembangnya e-commerce. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dan interaksi antara satu perusahaan dan konsumen.

Distro sunday break merupakan sebuah distro yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan aksesoris yang di produksi sendiri. Tersedia berbagai macam produk seperti baju, jaket, tas dll. Dengan model-model baru yang selalu di update setiap saat. Sasaran penjualan cenderung pada anak muda dan sebagian kecil orang dewasa. Sistem penjualan yang digunakan di distro sunday break saat ini masih konvensional karena belum memiliki e-commerce. Dalam pencatatan data transaksi penjualan distro sunday break masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan. masalah ini dirasa sangat menghambat perkembangan distro sunday break.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Internet

Menurut Termas Media, Interconnection network atau internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung satu dengan lainnya. Kata internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet ini melibatkan berbagai jenis komputer serta topology jaringan yang berbeda.

2.2 E-Commerce

E-Commerce dapat di definisikan sebagai area terjadinya transaksi ataupun pertukaran informasi antara penjual dan pembeli di dunia maya. Tidak dapat di pungkiri bahwa area jual beli di dunia maya terbentuk karena berhubungnya berjuta-juta komputer kedalam satu jaringan raksasa atau internet (Indrajit, 2016b).

2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Supono dan Putratama (2016:3) mengemukakan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

Sedangkan, menurut Solichin (2016:11) mengemukakan bahwa PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web.

Kumpulan kutipan diatas menerangkan bahwa *hypertext preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat / mengembangkan aplikasi berbasis web dan bersifat *open source* dan ditanamkan ke dalam *script* HTML.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Jadi, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan memberikan solusi kepada pemakai sistem dalam hal desain dan pembuatan *website e-commerce* untuk memperluas pemasaran. Penelitian dilakukan tanpa uji hipotesis karena dalam penelitian ini yang dilakukan adalah mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan keadaan yang ada selama ini atau dalam kondisi saat ini.

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang secara langsung diambil dari obyek penelitian yang dilakukan oleh peneliti perorangan maupun organisasi. Seperti daftar produk, harga produk dan kategori produk dari penjual.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat tidak secara langsung dari obyek penelitian, dimana data yang diperoleh bisa berasal dari buku-buku, internet dan lain-lain. Data sekunder ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembuatan website e-commerce seperti kebutuhan perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software). Adapun Sumber literatur yang digunakan yaitu jurnal, makalah ilmiah atau buku yang membahas tentang pembuatan e-commerce.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

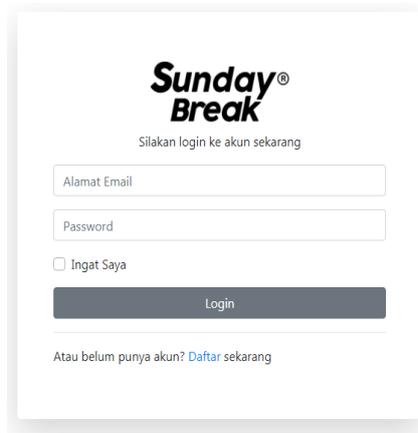
Untuk pengembangan sistem pembuatan e-commerce ini menggunakan model SDLC (Software Development Life Cycle). System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah model waterfall. Waterfall Model atau Software Development Life Cycle merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Menurut Bassil disebut waterfall karena tahap demi tahap yang harus dilalui menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

4.1 Implentasi Halaman Login

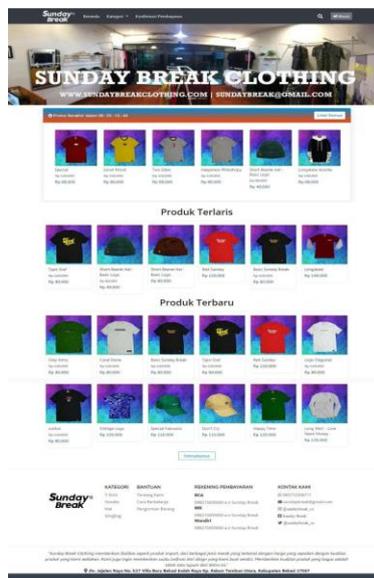
Menampilkan halaman login yang terdiri dari alamat email dan password yang terdaftar untuk login sebagai member.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4.2 Implementasi Halaman Utama

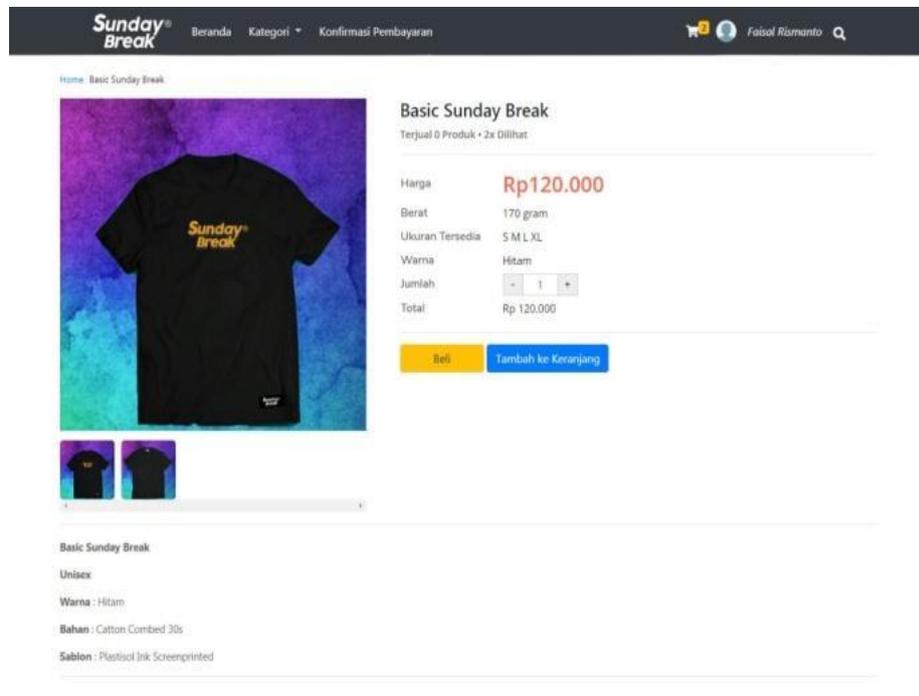
Menampilkan produk-produk yang di jual pada distro Sunday Break terdiri dari produk yang promo, produk terlaris dan produk terbaru.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4.3 Implementasi Halaman Detail

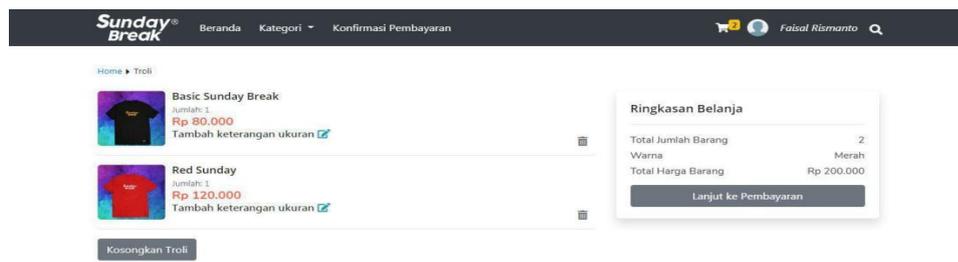
Menampilkan halaman detail produk berupa nama produk, harga produk, berat, ukuran, warna, jumlah (menginput jumlah yang ingin di beli) dan deskripsi produk. Tersedia juga tombol tambah ke keranjang untuk menyimpan produk yang ingin di beli lalu memilih produk lain yang ingin di transaksikan secara bersamaan atau tombol beli untuk langsung ke form pembelian.



Gambar 4.3 Halaman Detail
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4.4 Implementasi Keranjang Belanja

Menampilkan keranjang belanja yang menampilkan produk yang sudah di simpan di keranjang belanja. Terdapat tombol keterangan untuk menambahkan keterangan ukuran produk yang ingin di beli atau keterangan lain. Terdapat juga total harga semua produk yang ingin di beli dan tombol lanjut ke pembayaran untuk ke halaman selanjutnya.



Gambar 4.4. Tampilan Form Pengiriman
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4.5 Implementasi Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan di sini member mengisikan alamat tujuan pengiriman dan juga jasa pengiriman yang sudah terintegrasi oleh raja ongkir. Terdapat juga rincian harga yang harus di bayar oleh member dan juga tombol bayar sekarang.

Produk	Jumlah	Ket	Warna	Harga
# Fire	1	--	Hitam	Rp120.000
# Two Sides	1	--	Abu Misty	Rp99.000

Alamat Pengiriman

Alamat Sebagai:

Nomor Telepon:

Provinsi:

Kecamatan:

Alamat:

Metode Pengiriman:

Ringkasan Belanja

Total Belanja: Rp99.000
Biaya Pengiriman: Rp0
Total Tagihan: Rp99.000

[Bayar Sekarang](#)

Gambar 4.5 Tampilan Data Pemesanan
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4.6 Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pem-bayaran di halaman ini member menginput kode pemesanan atau kode invoice, atas nama pemilik bank yang transaksi, transfer dari bank, transfer ke bank dan upload gambar atau foto bukti pembayaran. Selanjutnya klik tombol kirim bukti yang akan di verifikasi oleh admin yang akan merubah status pemesanan.

Dashboard

- Transaksi **2**
- Riwayat Transaksi
- Edit Profil
- Ganti Kata Sandi

Pesanan Anda

Order ID	Tanggal Pesan	Total Pembayaran	Status	#
619184835	2020-07-26 03:43:55	Rp206.000	Belum dibayar	Detail
615173074	2020-07-23 08:17:54	Rp248.000	Sedang dikirim	Detail

Gambar 4.6. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4.7 Implementasi Data Transaksi

Halaman transaksi di halaman ini member bisa memantau status pemesanan dan juga detail pemesanan.

Dashboard

- Transaksi **2**
- Riwayat Transaksi
- Edit Profil
- Ganti Kata Sandi

Pesanan Anda

Order ID	Tanggal Pesan	Total Pembayaran	Status	#
619184835	2020-07-26 03:43:55	Rp206.000	Belum dibayar	Detail
615173074	2020-07-23 08:17:54	Rp248.000	Sedang dikirim	Detail

Gambar 4.7. Halaman Data Transaksi
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Novega Pratama. 2020. Dasar-Dasar Teknik Informatika. Yogyakarta : Deepublish.
- Bagaskoro. 2019. Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2017. Pemrograman WEB. Bandung: Informatika Bandung.
- Hutahaen, Jeperson. 2015. Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta : Deepublish.
- Indrajit, R. E. 2016b. Sistem dan Teknologi Informasi. Yogyakarta: Preinexus.
- Madcoms. 2016. Pemrograman PHP dan MySQL Untuk Pemula. Yogyakarta: Andi.
- Novianto, D. (2016). Implementasi Sistem Informasi Pegawai (Simpeg) Berbasis Web Menggunakan framework Codeigniter Dan Bootstrap. *Ilmiah Informatika Global*, 7(1), 10–16.
- Putri, Kamala . 06 Desember 2018. Apa itu Teknologi? Sejarah dan Pengertian Teknologi. <https://teknologi.id/insight/apa-itu-teknologi-sejarah-dan-pengertian-teknologi/>. Diakses tanggal 17 April 2020.
- Raharjo, Budi. 2018. Belajar Otodidak Framework CodeIgniter: Teknik Pemrograman Web dengan PHP 7 dan Framework 3, Edisi Revisi. Bandung: Informatika.
- Rerung, Rintho Rante. 2018. E-commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish.
- Solichin, Ahmad. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Jakarta: Budi Luhur.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Supono, dan Virdiandry Putratama. 2016. Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Teras Media. Pengertian Internet. <https://www.termasmedia.com/65-pengertian/71-.html>. Diakses tanggal 18 April 2020

Wikipedia. Pengertian Internet. <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>. Diakses tanggal 20 April 2020