



LAPORAN SKRIPSI

PURWARUPA E-COMMERCE UNTUK USAHA

WOODCRAFT

(Studi Kasus Mimic WoodCraft Desa Colo
Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)

MUHAMMAD ARIF ALFIYANTO
NIM. 201851139

DOSEN PEMBIMBING

Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.

Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
JANUARI 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PURWARUPA E-COMMERCE UNTUK USAHA WOODCRAFT (Studi Kasus Mimic WoodCraft Desa Colo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)

MUHAMMAD ARIF ALFIYANTO

NIM. 201851139

Kudus, 1 Januari 2022

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0616088502

Pembimbing Pendamping,



Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0629077402

HALAMAN PENGESAHAN

PURWARUPA E-COMMERCE UNTUK USAHA WOODCRAFT (Studi Kasus Mimic WoodCraft Desa Colo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)

MUHAMMAD ARIF ALFIYANTO

NIM. 201851139

Kudus, 28 Februari 2022

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Ahmad Jazuli, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0406107004

Anggota Penguji I,

Tutik Khotimah, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0608068502

Anggota Penguji II,

Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0616088502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, S.T., M.T.

NIS. 0610701000001141

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs.

NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Arif Alfiyanto
NIM : 201851139
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 21 Februari 2021
Judul Skripsi/Tugas Akhir* : Purwarupa *E-Commerce Untuk Usaha WoodCraft*
(Studi Kasus Mimpi *WoodCraft* Desa Colo
Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 28 Februari 2022

Yang memberi pernyataan,



Muhammad Arif Alfiyanto

NIM. 201851139

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Purwarupa *E-Commerce Untuk Usaha WoodCraft (Studi Kasus Mimu WoodCraft Desa Colo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)*”. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada Kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom selaku koordinator Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing I dan Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
7. Ibu Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II dan Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
8. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat selalu.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan skripsi ini, selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Kudus, Februari 2022

Penulis

PURWARUPA E-COMMERCE UNTUK USAHA WOODCRAFT (Studi Kasus Mimu WoodCraft Desa Colo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)

Nama mahasiswa : Muhammad Arif Alfiyanto

NIM : 201851139

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom
2. Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom

RINGKASAN

Media sosial berkembang sangat pesat saat ini. Dengan memanfaatkan jaringan internet masyarakat dapat melakukan berbagai hal, misalnya belanja online. *E-commerce* mimu woodcraft merupakan suatu sistem yang dibuat untuk melakukan transaksi penjualan produk dari usaha mimu woodcraft. *E-commerce* ini dibuat guna mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi. Penelitian ini mempunyai manfaat untuk mengembangkan usaha, mempermudah melakukan promosi dan memperluas pasar penjualan dari mimu woodcraft. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu wawancara, pengamatan dan dokumentasi. Sistem ini dibuat menggunakan *PHP native* dan metode *waterfall*.

Kata kunci : *E-commerce*, *Woodcraft*, *PHP Native*, *Waterfall*

PURWARUPA E-COMMERCE UNTUK USAHA WOODCRAFT (Studi Kasus Mimu WoodCraft Desa Colo Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus)

Student Name : Muhammad Arif Alfiyanto

Student Identity Number : 201851139

Supervisor :

1. Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom

2. Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

Social media is growing very rapidly nowadays. By utilizing the internet network, people can do various things, such as online shopping. E-commerce mimu woodcraft is a system created to conduct product sales transactions from the mimu woodcraft business. E-commerce is created to make it easier for sellers and buyers to make transactions. This research has the benefit of developing a business, facilitating promotion and expanding the sales market of mimu woodcraft. The methods used in this research are interviews, observations and documentation. This system is built using native PHP and the waterfall method.

Keywords : E-commerce, Woodcraft, Native PHP, Waterfall

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
RINGKASAN	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	1
1.4. Tujuan	2
1.5. Sistematika penulisan	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Penelitian Sebelumnya	3
2.2. Landasan Teori	5
2.2.1. Pengertian <i>Woodcraft</i>	5
2.2.2. Pengertian Web	5
2.2.3. Pengertian UML	6
2.2.4. Pengertian <i>Database</i>	6
2.2.5. Pengertian Bahasa Pemrograman PHP	7
2.2.6. Pengertian HTML	7
2.2.7. Pengertian <i>Bootstrap</i>	8
2.2.8. Pengertian <i>MySQL</i>	8
2.2.9. Pengertian <i>Sublime Text</i>	8
2.2.10. Metode <i>Waterfall</i>	9
BAB III METODOLOGI	11
3.1. Kerangka Penelitian	11
3.2. Metode Pengumpulan Data	11

3.3.	Metode Pengembangan Sistem	12
3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14	
4.1.	Perancangan Sistem.....	14
4.1.1.	Perancangan UML	14
4.1.2.	Perancangan <i>Database</i>	36
4.2.	Hasil dan Implementasi	38
4.2.1.	Hasil Tampilan Aplikasi	38
4.2.2.	Testing Aplikasi	52
BAB V PENUTUP.....	63	
5.1.	Kesimpulan.....	63
5.2.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64	
BIODATA PENULIS	81	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall.....	9
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	11
Gambar 4. 1 <i>Usecase Diagram Admin</i>	14
Gambar 4. 2 <i>Usecase Diagram User Terdaftar</i>	15
Gambar 4. 3 <i>Usecase Diagram User Tidak Terdaftar</i>	16
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Login</i>	17
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Daftar</i>	18
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Tambah Data</i>	19
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Edit Data</i>	20
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Hapus Data</i>	21
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Lihat Data</i>	21
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram Edit Profil</i>	22
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram Belanja</i>	23
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram Edit Keranjang</i>	24
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram Hapus Keranjang</i>	24
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Terima Pesanan</i>	25
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram Login</i>	26
Gambar 4. 16 <i>Sequence Diagram Daftar</i>	27
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram Tambah Data</i>	28
Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram Edit Data</i>	29
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram Hapus Data</i>	30
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram Lihat Data</i>	30
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram Edit Profil</i>	31
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram Belanja</i>	32
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Edit Keranjang</i>	33
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram Hapus Data</i>	33
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram Terima Pesanan</i>	34
Gambar 4. 26 <i>Class Diagram</i>	35
Gambar 4. 27 Halaman Beranda <i>User Tidak Terdaftar</i>	39
Gambar 4. 28 Halaman <i>Login</i>	39
Gambar 4. 29 Halaman Daftar Akun	40

Gambar 4. 30 Halaman Beranda <i>User</i> Terdaftar	40
Gambar 4. 31 Halaman Kategori yang dipilih	41
Gambar 4. 32 Halaman Profil	41
Gambar 4. 33 Halaman Profil	42
Gambar 4. 34 Halaman Produk	42
Gambar 4. 35 Halaman Detail Produk	43
Gambar 4. 36 Halaman Keranjang	44
Gambar 4. 37 Halaman <i>Checkout</i>	44
Gambar 4. 38 Halaman Pesanan Saya	45
Gambar 4. 39 Halaman Detail Pesanan Saya	45
Gambar 4. 40 Halaman Pesanan Saya	46
Gambar 4. 41 Halaman Riwayat Pesanan	46
Gambar 4. 42 Halaman Dashboard Admin	47
Gambar 4. 43 Halaman Detail Pesanan	47
Gambar 4. 44 Halaman <i>Update</i> Pesanan	48
Gambar 4. 45 Halaman Data Produk	49
Gambar 4. 46 Halaman Edit Produk	49
Gambar 4. 47 Halaman Data Kategori	50
Gambar 4. 48 Halaman Edit Kategori	50
Gambar 4. 49 Halaman Riwayat Pesanan	51
Gambar 4. 50 Halaman Detail Riwayat Pesanan	51
Gambar 4. 51 Halaman Tambah Data	52

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel <i>User</i>	36
Tabel 4. 2 Tabel Kategori.....	36
Tabel 4. 3 Tabel Produk	36
Tabel 4. 4 Tabel Keranjang.....	37
Tabel 4. 5 Tabel Pembelian Produk	37
Tabel 4. 6 Tabel <i>Checkout</i>	37
Tabel 4. 7 Testing Aplikasi	52



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	66
LAMPIRAN 2	71
LAMPIRAN 3	75
LAMPIRAN 4	76
LAMPIRAN 5	78

