



LAPORAN SKRIPSI

***E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN DIGITAL PRINTING PADA TOKO
INFINITY PROJECT KUDUS***

AMINUL BASYAR

NIM. 201651131

DOSEN PEMBIMBING

Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
***E-COMMERCE* UNTUK PENJUALAN *DIGITAL PRINTING* PADA**
***TOKO INFINITY PROJECT* KUDUS**

AMINUL BASYAR
NIM. 201651131

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Kudus, 6 Februari 2023

Kudus, 6 Februari 2023

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0616088502


Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

NIDN. 0620068302

HALAMAN PENGESAHAN
E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN DIGITAL PRINTING PADA
TOKO INFINITY PROJECT KUDUS

AMINUL BASYAR
NIM. 201651131

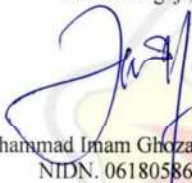
Kudus, 14 Februari 2023


Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,


Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602


Wibowo Harry Sugiharto, M.Kom
NIDN. 0619059101


Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0620068302

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Dekan, ST., MT.
NIS. 061000001141


Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIS. 0610701000001202

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aminul Basyar
NIM : 201651131
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 22 Juni 1997
Judul Skripsi/Tugas Akhir* : *E-commerce* Untuk Penjualan Produk *Digital Printing* Pada Toko *Infinity Project* 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, 14 Februari 2023

Yang memberi pernyataan,



Aminul Basyar
NIM. 201651131

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*E-commerce Untuk Penjualan Produk Digital Printing Pada Toko Infinity Project Kudus*”. Dalam penyusunan skripsi ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu proses penyusunan skripsi ini, terutama kepada :

1. Kedua orang tuaku yang senantiasa selalu memberikan kasih sayangnya, doa, nasehat, materi, semangat, serta dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Moh Dahlan, S.T, M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
4. Ibu Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing 1 yang sudah mau bersabar membimbing saya dan meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi saya.
5. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs, selaku dosen pembimbing 2 yang sudah sabar membimbing saya dan memberikan arahan yang baik dalam penyusunan skripsi saya.
6. Seluruh Dosen Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus yang telah membekali ilmu, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Untuk Zaimatun Nikmah yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan, dan selalu bisa jadi tempat berbagai cerita serta berkeluh kesah.
8. Keluarga Besar Mapala Arga Dahana, khususnya angkatan 22 Universitas Muria Kudus

9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca umumnya.

Kudus, 14 Februari 2023

Penulis

Aminul Basyar



***E-COMMERCE* UNTUK PENJUALAN PRODUK *DIGITAL PRINTING* PADA TOKO *INFINITY PROJECT* KUDUS**

Nama mahasiswa : Aminul Basyar

NIM : 201651131

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

RINGKASAN

Infinity Project merupakan sebuah badan usaha *Digital Printing* yang melayani berbagai macam cetak barang seperti undangan pernikahan, undangan khitanan, kartu nama, nota, kop surat, yasin dan lain-lain. Berdasarkan hasil penjualan yang telah dicapai selama ini, *Infinity Project* merasa belum puas dengan hasil yang didapat dan berupaya ingin meningkatkan penjualan serta pelayanan melalui sistem penjualan secara *online*. Penjualan yang berlangsung selama ini menemui kendala dalam proses pemasaran dari konsumen ke konsumen, penjualan barang masih menggunakan sistem penjualan berupa katalog berbentuk buku, persaingan yang sangat ketat, lokasi yang berdekatan dengan percetakan lainnya, serta kendala dari jarak dan waktu untuk mendapatkan informasi belanja di percetakan. Hal tersebut membuat penjualan kurang menghemat biaya, tenaga dan waktu karena sistem yang digunakan masih secara manual sehingga penulis memberi solusi pemecahan masalah-masalah yang ada dengan merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce*. Metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi penjualan barang tersebut adalah metode *waterfall*. Dari pembuatan sistem penjualan berbasis *e-commerce*, diharapkan dapat memecahkan kendala yang ada, mempermudah, mempercepat sistem penjualan dan semoga dapat meningkatkan keuntungan penjualan barang pada *Infinity Project*

Kata kunci : *e-commerce, digital, printing*

E-COMMERCE FOR THE SALE OF DIGITAL PRINTING PRODUCTS AT THE INFINITY PROJECT KUDUS STORE

Student Name : Aminul Basyar

Student Identity Number : 201651131

Supervisor :

1. Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

ABSTRACT

Infinity Project is a Digital Printing business entity that serves various types of printed items such as wedding invitations, circumcision invitations, business cards, notes, letterheads, yasin, and others. Based on the sales results that have been achieved so far Infinity Project is not satisfied with the results obtained and seeks to increase sales and services through an online sales system. Sales that have been going on so far have encountered obstacles in the marketing process from consumer to consumer. Sales of goods still use a sales system in the form of a book-shaped catalog, which is subject to intense competition. tight, as the location is close to other printing houses, as well as distance and time constraints to get shopping information at the printing press. This makes sales less cost-effective, labor-intensive, and time-efficient because the system used is still manual, so the authors provide solutions to existing problems by designing an e-commerce-based sales information system. waterfalls. From making an e-commerce-based sales system, it is hoped that it can solve existing obstacles, simplify, speed up the sales system, and hopefully increase the profit of selling goods at the Infinity Project.

Keywords : e-commerce, digital, printing

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
RINGKASAN	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Tinjauan Studi.....	4
2.2. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2.1. <i>E-commerce</i>	8
2.2.2. <i>Digital Printing</i>	9
2.2.3. Website.....	9
2.2.4. Definisi Pemesanan.....	10
2.2.5. Definisi Pengiriman	11
2.2.6. <i>Code Igniter</i>	11
2.2.7. Permodelan UML.....	12

2.2.8.	<i>Use Case Diagram</i>	12
2.2.9.	<i>Activity Diagram</i>	13
2.2.10.	<i>Class Diagram</i>	13
2.2.11.	<i>Squence Diagram</i>	14
2.3.	Metode Waterfall.....	14
2.4.	Kerangka Pemikiran	15
BAB III METODOLOGI.....		16
3.1.	Pengumpulan Data.....	16
3.2.	Metode yang diusulkan.....	16
3.3.	Perancangan Sistem.....	18
3.3.1.	<i>Requirement Planning (Perencanaan kebutuhan)</i>	18
3.3.2.	<i>User Design</i>	20
3.3.2.1.	<i>Deskripsi system</i>	20
3.3.2.2.	<i>Use Case Diagram</i>	20
3.3.2.3.	<i>Activity Diagram</i>	22
3.3.2.4.	<i>SequenceDiagram</i>	31
3.3.2.5.	<i>Class Diagram</i>	39
3.3.2.6.	<i>Perancangan Antarmuka (Interface)</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Implementaasi <i>Aplikasi (Pembangunan Aplikasi)</i>	50
4.1.1	<i>Halaman Login User</i>	50
4.1.2	<i>Halaman Login Admin</i>	51
4.1.3	<i>Halaman Home User</i>	51
4.1.4	<i>Halaman Detail Produk</i>	52
4.1.5	<i>Halaman Keranjang Pesanan</i>	52
4.1.6	<i>Halaman Checkout Data Diri</i>	53

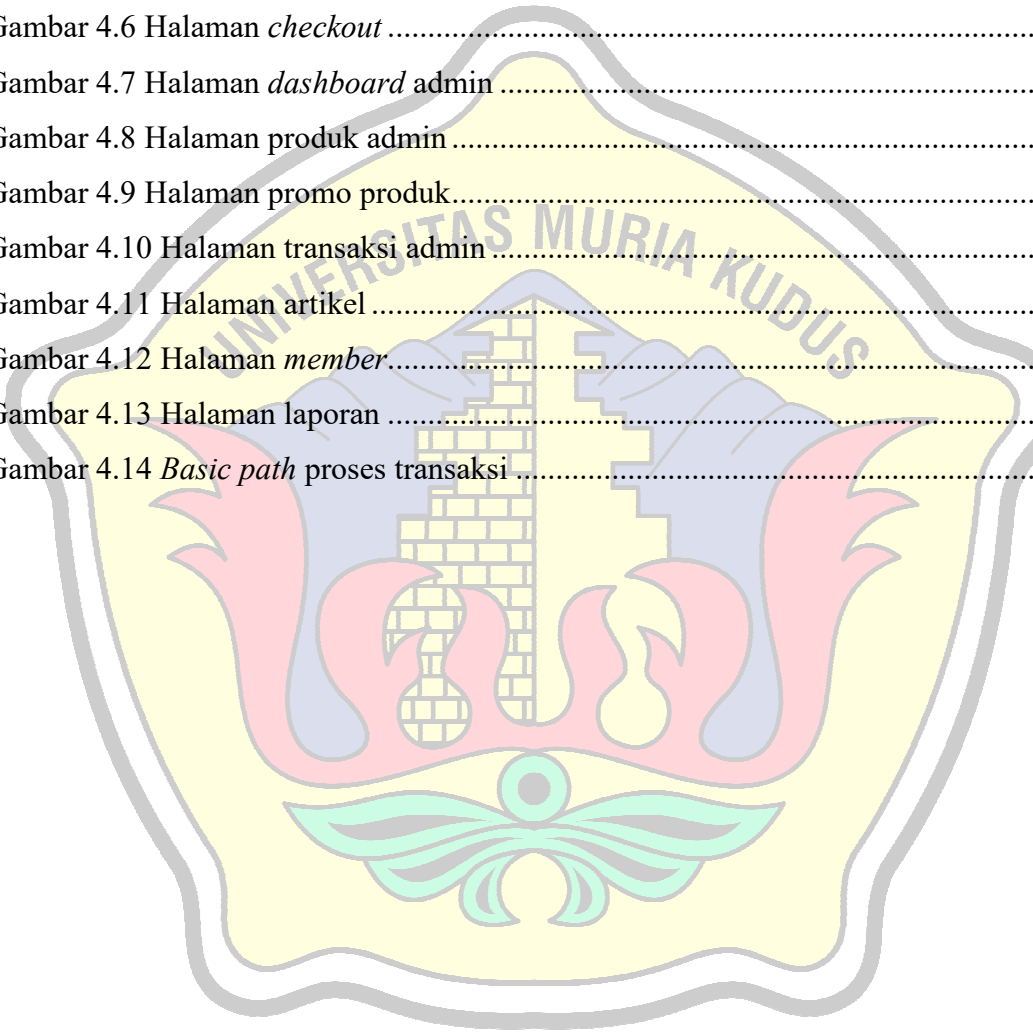
4.1.7	Halaman <i>Dashboard</i> Admin	53
4.1.8	<i>Halaman</i> Produk Admin	54
4.1.9	Halaman <i>Promo</i> Produk Admin.....	54
4.1.10	<i>Halaman</i> Transaksi	55
4.1.11	<i>Halaman</i> Artikel	55
4.1.12	<i>Halaman</i> Member	56
4.1.13	<i>Halaman</i> Laporan.....	56
4.2	Pengujian Metode	57
4.2.1	Pengujian White Box Testing	57
4.2.2	Black Box Testing.....	64
BAB V PENUTUP.....		68
5.1.	Kesimpulan.....	68
5.2.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi <i>e-commerce</i>	8
Gambar 2.2 Model Bisnis <i>e-commerce</i>	8
Gambar 2.3 Model bisnis <i>e-commerce</i>	15
Gambar 3.1 Tahapan metode <i>waterfall</i>	16
Gambar 3.2 Flowchart.....	20
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	21
Gambar 3.4 <i>Activity diagram admin login</i>	23
Gambar 3.5 <i>Activity diagram detail produk</i>	24
Gambar 3.6 <i>Activity diagram edit produk</i>	25
Gambar 3.7 <i>Activity diagram transaksi pesanan</i>	26
Gambar 3.8 <i>Activity diagram member</i>	27
Gambar 3.9 <i>Activity diagram artikel</i>	28
Gambar 3.10 <i>Activity diagram login user</i>	29
Gambar 3.11 <i>Activity diagram memilih produk</i>	30
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Transaksi</i>	31
Gambar 3.13 <i>Sequence diagram login admin</i>	32
Gambar 3.14 <i>Sequence diagram data produk</i>	33
Gambar 3.15 <i>Sequence diagram transaksi</i>	34
Gambar 3.16 <i>Sequence diagram data artikel</i>	35
Gambar 3.17 <i>Sequence diagram data laporan</i>	36
Gambar 3.18 <i>Sequence diagram login user</i>	37
Gambar 3. 19 <i>Sequence diagram transaksi user</i>	38
Gambar 3.20 <i>Class diagram</i>	39
Gambar 3.21 <i>Wireframe login page</i>	40
Gambar 3.22 <i>Wireframe home page</i>	41
Gambar 3. 23 <i>Wireframe detail produk page</i>	42
Gambar 3. 24 <i>Wireframe keranjang pesanan page</i>	43
Gambar 3.25 <i>Wireframe input data diri pesanan page</i>	44
Gambar 3.26 <i>Wireframe dashboard admin page</i>	45
Gambar 3.27 <i>Wireframe produk admin page</i>	46
Gambar 3.28 <i>Wireframe transaksi admin page</i>	47

Gambar 3.29 <i>Wireframe</i> artikel admin <i>page</i>	48
Gambar 3.30 <i>Wireframe</i> member <i>page</i>	49
Gambar 4.1 Halaman <i>login user</i>	50
Gambar 4.2 Halaman <i>login admin</i>	51
Gambar 4.3 Halaman <i>home user</i>	51
Gambar 4.4 Halaman detail produk	52
Gambar 4.5 Halaman keranjang pesanan.....	52
Gambar 4.6 Halaman <i>checkout</i>	53
Gambar 4.7 Halaman <i>dashboard</i> admin	53
Gambar 4.8 Halaman produk admin	54
Gambar 4.9 Halaman promo produk.....	54
Gambar 4.10 Halaman transaksi admin	55
Gambar 4.11 Halaman artikel	55
Gambar 4.12 Halaman <i>member</i>	56
Gambar 4.13 Halaman laporan	56
Gambar 4.14 <i>Basic path</i> proses transaksi	60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian.....	7
Tabel 2.2 Simbol <i>use case diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol <i>use case diagram</i> Lanjutan.....	13
Tabel 2.4 Simbol <i>activity diagram</i>	13
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 2.6 Simbol <i>Squence Diagram</i>	14
Tabel 4.1 Pengujian Path Fungsi Transaksi Barang.....	61
Tabel 4. 2 Resiko Dari Tingkat Prosedur Aplikasi.....	61
Tabel 4.3 <i>Test case</i> transkasi barang.....	62
Tabel 4.4 <i>Test case</i> transkasi barang lanjutan.....	63
Tabel 4.5 Uji <i>black box testing</i>	64
Tabel 4. 6 Uji Coba Blackbox Testing 2.....	65
Tabel 4.7 pengujian proses transaksi	65
Tabel 4.7 Pengujian proses transaksi lanjutan	66
Tabel 4.9 Pengujian proses transaksi lanjutan	67



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Poster.....	71
LAMPIRAN 2 Buku Bimbingan Dosen 1	72
LAMPIRAN 3 Buku Bimbingan Dosen 2	73

