



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS
WEB DENGAN MENGGUNAKAN CODEIGNITER DAN
INTEGRASI API RAJA ONGKIR
(STUDI KASUS: CAHAYA TOYS KUDUS)**

MUHAMMAD SYAHRUL AMIRUDDIN

201951030

DOSEN PEMBIMBING

Endang Supriyati S.Kom., M.Kom

Tri Listyorini S.Kom., M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN CODEIGNITER DAN INTEGRASI API RAJA ONGKIR (STUDI KASUS: CAHAYA TOYS KUDUS)

MUHAMMAD SYAHRUL AMIRUDDIN

NIM. 201951030

Kudus, 30 Januari 2023

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0629077402

Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0616088502

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN CODEIGNITER DAN INTEGRASI API RAJA ONGKIR (STUDI KASUS: CAHAYA TOYS KUDUS)

MUHAMMAD SYAHRUL AMIRUDDIN

NIM. 201951030

Kudus, 16 Februari 2023

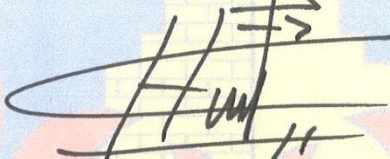
Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,


Rina Fiati, S.T., M.Cs
NIDN. 0604047401


Ahmad Abdul Chamid, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0616109101


Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0629077402

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik

Informatika



Mohammad Dahlan, S.T., M.T
NIS. 0610701000001141


Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs
NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Syahrul Amiruddin
NIM : 201951030
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 26 Mei 2001
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Toko Online
Berbasis Web Dengan Menggunakan
CodeIgniter Dan Integrasi API Raja Ongkir
(Studi Kasus: Cahaya Toys Kudus)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi 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 mana pun.

Kudus, 30 Januari 2023



Muhammad Syahrul Amiruddin

NIM. 201951030

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat serta Hidayah-NYA sehingga penyusunan skripsi berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis *Web* Dengan Menggunakan *CodeIgniter* Dan Integrasi *API RajaOngkir* (Studi Kasus: Cahaya Toys Kudus)” mampu diselesaikan oleh penulis.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Penyusunan skripsi ini dapat selesai tanpa bantuan dari beberapa pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan memohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan.
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 Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Ratih Nindyasari, S.Kom., M.kom selaku koordinator skripsi Program Studi Teknik Informatika.
6. Ibu Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom. Selaku pembimbing ke 1 yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi.
7. Ibu Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing 2 yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi.
8. Segenap keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan serta semangat.

Kudus, 30 Januari 2023

Penulis

RANCANG BANGUN APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN CODEIGNITER DAN INTEGRASI API RAJA ONGKIR (STUDI KASUS: CAHAYA TOYS KUDUS)

Nama Mahasiswa : Muhammad Syahrul Amiruddin

NIM : 201951030

Pembimbing :

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

RINGKASAN

Cahaya Toys Kudus merupakan UMKM yang bergerak di bidang penjualan, pendistribusian, pemesanan, dan pembuatan berbagai mainan anak-anak serta berbagai kebutuhan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dengan adanya Toko *online* dapat memudahkan Cahaya Toys Kudus untuk mempromosikan produknya dan mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang produk yang dimiliki Cahaya Toys Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem aplikasi toko *online*. Perancangan sistem aplikasi toko *online* ini dilakukan dengan memperhatikan perkembangan dunia bisnis yang marak menggunakan perangkat digital berbasis *web*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Metodologi *Waterfall*, sehingga mempermudah dalam pembuatan dan perancangan sistem. Selain itu untuk memudahkan perancangan sistem, penulis menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP*, *Database MySQL*, dan *Framework CodeIgniter 3* serta Integrasi API RajaOngkir, sehingga menjadi lebih cepat dalam perancangannya sistem. Penelitian ini menghasilkan suatu sistem aplikasi toko *online* dengan fitur-fiturnya memberikan kemudahan dalam mengubah struktur atau data-data penjualan produk yang sebelumnya dengan cara konvensional atau *offline* ke cara yang lebih modern atau *online*. Sehingga dengan adanya sistem aplikasi toko *online* ini pelanggan bisa melihat segala macam produk yang dijual tanpa perlu lagi harus datang mengunjungi toko, tetapi melakukan proses transaksi secara *online*.

Kata kunci: Toko Online, Cahaya Toys, Web, PHP, MySQL, CodeIgniter

**WEB-BASED ONLINE STORE APPLICATION DESIGN AND BUILD
USING CODEIGNITER AND RAJA ONGKIR API INTEGRATION
(CASE STUDY: CAHAYA TOYS KUDUS)**

Student Name : Muhammad SyaJrul Amiruddin

Student Identity Number : 201951030

Supervisor :

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

ABSTRACT

Cahaya Toys Kudus is an MSME engaged in selling, distributing, ordering, and manufacturing various children's toys and various needs ranging from children to adults. With an online store, it can make it easier for Cahaya Toys Kudus to promote its products and make it easier for customers to get information about the products owned by Cahaya Toys Kudus. This study aims to design and build an online store application system. The design of this online shop application system was carried out by taking into account the development of the business world which is rife using web-based digital devices. In this study, the authors used the Waterfall Methodology, making it easier to manufacture and design systems. Besides that, to facilitate system design, the author uses the PHP Programming Language, MySQL Database, and the CodeIgniter 3 Framework and RajaOngkir API Integration, so that it becomes faster in system design. This research produces an online shop application system with its features that make it easy to change the structure or data of product sales that were previously conventional or offline to a more modern or online method. So that with this online shop application system, customers can see all kinds of products being sold without the need to come to visit the store, but process transactions online.

Keywords: *Online Store, Cahaya Toys, Web, PHP, MySQL, CodeIgniter*

DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
RINGKASAN	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
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 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.1. Landasan Teori.....	6
2.2.1 Pengertian Toko <i>Online</i>	6
2.2.2 Pengertian <i>Web</i>	7
2.2.3 Pengertian <i>CodeIgniter</i>	7
2.2.4 Pengertian <i>API RajaOngkir</i>	7
2.2.5 Pengertian <i>Payment Gateway</i>	7
2.2.6 Pengertian <i>HTML</i>	7
2.2.7 Pengertian <i>PHP</i>	7
2.2.8 Pengertian <i>Database MySQL</i>	8
2.2.9 Metode <i>Waterfall</i>	8

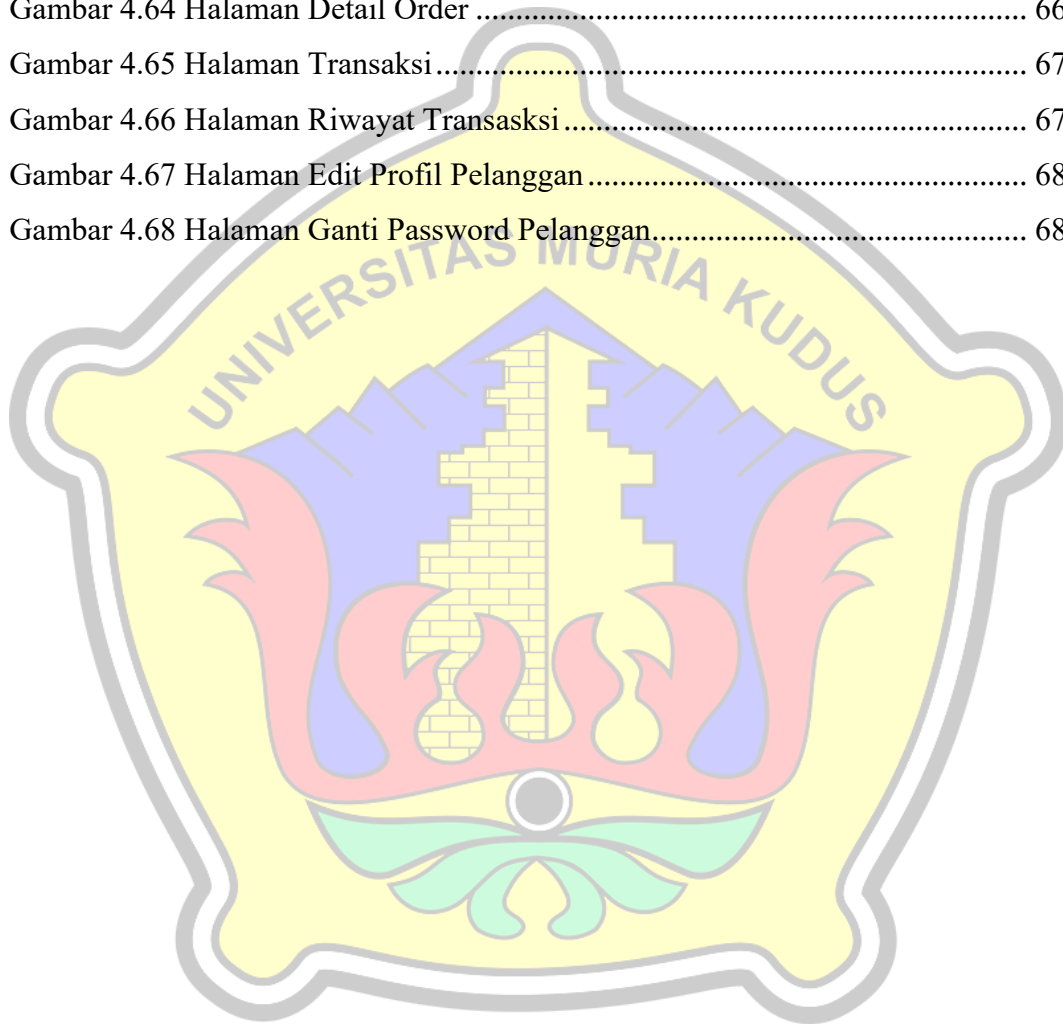
2.2.10	<i>Black Box Testing</i>	8
2.2.11	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		13
3.1	Objek Penelitian.....	13
3.2	Kerangka Penelitian	13
3.3	Metode Pengumpulan Data	14
3.3.1	Sumber Data Primer.....	15
3.3.2	Sumber Data Sekunder.....	17
3.4	Metode Pengembangan Sistem	17
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Analisa Perancangan Sistem	21
4.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	23
4.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	32
4.1.4	<i>Class Diagram</i>	39
4.1.5	Perancangan <i>Database</i>	40
4.2	Hasil dan Implementasi Program	45
4.2.1	<i>Interface Aplikasi</i>	45
4.2.2	<i>Testing Aplikasi</i>	69
BAB V PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN-LAMPIRAN		85
BIODATA PENULIS.....		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Objek Penelitian	13
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	14
Gambar 3.3 Metode Waterfall.....	17
Gambar 4.1 Use Case Diagram Admin.....	21
Gambar 4.2 Use Case Diagram Pelanggan	22
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Pelanggan.....	24
Gambar 4.5 Activity Diagram Registrasi Pelanggan	25
Gambar 4.6 Activity Diagram Tambah Data	26
Gambar 4.7 Activity Diagram Edit Data.....	27
Gambar 4.8 Activity Diagram Hapus Data.....	28
Gambar 4.9 Activity Diagram Tampil Data.....	29
Gambar 4.10 Activity Diagram Keranjang	29
Gambar 4.11 Activity Diagram Order	30
Gambar 4.12 Activity Diagram Update Status Pesanan	31
Gambar 4.13 Sequence Diagram Login Admin	32
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login Pelanggan	33
Gambar 4.15 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan.....	33
Gambar 4.16 Sequence Diagram Tambah Data	34
Gambar 4.17 Sequence Diagram Edit Data	35
Gambar 4.18 Sequence Diagram Hapus Data.....	35
Gambar 4.19 Sequence Diagram Lihat Data.....	36
Gambar 4.20 Sequence Diagram Keranjang.....	36
Gambar 4.21 Sequence Diagram Order	37
Gambar 4.22 Sequence Diagram Update Status Pesanan	38
Gambar 4.23 Class Diagram	39
Gambar 4.24 Halaman Login Admin.....	46
Gambar 4.25 Halaman Dashboard Admin	46
Gambar 4.26 Halaman Data Admin.....	47

Gambar 4.27 Halaman Tambah Data Admin.....	47
Gambar 4.28 Halaman Edit Profil Admin.....	48
Gambar 4.29 Halaman Ganti Password Admin	48
Gambar 4.30 Tampilan Hapus Data Admin.....	49
Gambar 4.31 Halaman Data Pelanggan	49
Gambar 4.32 Halaman Detail Pelanggan	50
Gambar 4.33 Halaman Data Kategori.....	50
Gambar 4.34 Halaman Tambah Data Kategori.....	51
Gambar 4.35 Halaman Edit Data Kategori	51
Gambar 4.36 Tampilan Hapus Data Kategori.....	52
Gambar 4.37 Halaman Data Produk	52
Gambar 4.38 Tampilan Hapus Data Produk	53
Gambar 4.39 Halaman Tambah Data Produk	53
Gambar 4.40 Halaman Detail Produk	54
Gambar 4.41 Halaman Edit Data Produk.....	54
Gambar 4.42 Halaman Tambah Gambar Data Produk	55
Gambar 4.43 Halaman Tambah Harga Grosir	55
Gambar 4.44 Halaman Promo Produk	56
Gambar 4.45 Halaman Tambah Promo Produk	56
Gambar 4.46 Tampilan Hapus Promo Produk	57
Gambar 4.47 Halaman Setting Iklan.....	57
Gambar 4.48 Halaman Tambah Iklan	58
Gambar 4.49 Tampilan Hapus Iklan	58
Gambar 4.50 Halaman Data Pesanan.....	59
Gambar 4.51 Halaman Detail Pesanan.....	59
Gambar 4.52 Halaman Data Laporan.....	60
Gambar 4.53 Halaman Laporan	60
Gambar 4.54 Halaman Pengaturan Toko	61
Gambar 4.55 Tampilan Logout Admin.....	61
Gambar 4.56 Halaman Login Pelanggan	62
Gambar 4.57 Halaman Registrasi Pelanggan.....	63

Gambar 4.58 Halaman Dashboard Pelanggan	63
Gambar 4.59 Halaman Promo Produk	64
Gambar 4.60 Halaman Produk	64
Gambar 4.61 Halaman Detail Produk	65
Gambar 4.62 Halaman Keranjang	65
Gambar 4.63 Halaman Order	66
Gambar 4.64 Halaman Detail Order	66
Gambar 4.65 Halaman Transaksi	67
Gambar 4.66 Halaman Riwayat Transaksi	67
Gambar 4.67 Halaman Edit Profil Pelanggan	68
Gambar 4.68 Halaman Ganti Password Pelanggan	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2.2 Komponen <i>Activity Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Komponen <i>Sequence Diagram</i>	11
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 3.1 Wawancara Penelitian	15
Tabel 4.1 Tabel Admin	40
Tabel 4.2 Tabel User	40
Tabel 4.3 Tabel Kategori	41
Tabel 4.4 Tabel Produk	41
Tabel 4.5 Gambar Produk	42
Tabel 4.6 Tabel Grosir	42
Tabel 4.7 Tabel Keranjang	42
Tabel 4.8 Tabel Invoice	43
Tabel 4.9 Tabel Transaksi	44
Tabel 4.10 Tabel Setting	44
Tabel 4.11 Tabel Iklan	45
Tabel 4.12 Tabel Testing Black Box Testing Login Admin	69
Tabel 4.13 Tabel Testing Black Box Login Pelanggan	69
Tabel 4.14 Tabel Testing Black Box Registrasi Pelanggan	70
Tabel 4.15 Tabel Testing Balck Box Data Admin	71
Tabel 4.16 Tabel Testing Balck Box Data Kategori	72
Tabel 4.17 Tabel Testing Balck Box Data Produk	73
Tabel 4.18 Tabel Testing Balck Box Data Promo	74
Tabel 4.19 Tabel Testing Balck Box Data Iklan	74
Tabel 4.20 Tabel Testing Balck Box Update Status Pesanan (Admin)	75

Tabel 4.21 Tabel Testing Balck Box Laporan	76
Tabel 4.22 Tabel Testing Balck Box Data Toko.....	76
Tabel 4.23 Tabel Testing Black Box Menu-menu Pelanggan	77
Tabel 4.24 Tabel Testing Balck Box Update Pelanggan	78
Tabel 4.25 Tabel Testing Balck Box Order	78
Tabel 4.26 Tabel Testing Balck Box Update Status Pesanan (Pelanggan).....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Scan Lembar Konsultasi Skripsi	85
Lampiran 2 : Dokumentasi Penelitian.....	91
Lampiran 3 : Bukti Submit Artikel	93

