



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM E- ANTIK SEBAGAI MEDIA
PENJUALAN DAN PELELANGAN DI WILAYAH JEPARA**

Maulana Malik Fajar

NIM. 201851005

DOSEN PEMBIMBING

Arief Susanto, ST, M.Kom

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN SISTEM E- ANTIK SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
DAN PELELANGAN DI WILAYAH JEPARA**

MAULANA MALIK FAJAR

NIM. 201851005

Kudus, 6 Februari 2023

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Arief Susanto, ST, M.Kom

NIDN. 0603047104

Mukhamad Nurhamid, S.Kom, M.Cs

NIDN. 0620068302

HALAMAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN SISTEM E- ANTIK SEBAGAI MEDIA
PENJUALAN DAN PELELANGAN DI WILAYAH JEPARA**

MAULANA MALIK FAJAR

NIM. 201851005

Kudus, 6 Februari 2023

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Tutik Khotimah, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0608068502

Anggota Penguji I,



Rizky Sari Meimaharati, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0620058501

Anggota Penguji II,



Arief Susanto, S.T., M.Kom
NIDN. 0603047104

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MAULANA MALIK FAJAR

NIM : 201851005

Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 4 Juli 1999

Judul Skripsi/Tugas Akhir* : RANCANG BANGUN SISTEM E- ANTIK
SEBAGAI MEDIA PENJUALAN DAN
PELELANGAN DI WILAYAH JEPARA

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, 13 Februari 2023

Yang memberi pernyataan,



MAULANA MALIK FAJAR

NIM. 201851005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas kelimpahan rahmat, Taufiq serta Hidayah Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "Sistem Respon Cepat dan Tanggap Penanganan Pengaduan".

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi teknik informatika fakultas teknik universitas muria kudus.

Pelaksanaan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala 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 Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Thu Ratih Nindyasari S.Kom., M.Kom selaku Koordinator Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Bapak Arief Susanto, ST., M.Kom dan Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Segenap keluarga dan teman yang memberikan dukungan dan semangat

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik dimasa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca.

Kudus, 28 Januari 2022



RANCANG BANGUN SISTEM E- ANTIK SEBAGAI MEDIA PENJUALAN DAN PELELANGAN DI WILAYAH JEPARA

Nama mahasiswa : MAULANA MALIK FAJAR

NIM : 201851005

Pembimbing :

1. Arief Susanto,ST,M.Kom
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

RINGKASAN

Terbatasnya jangkauan pemasaran barang dan kurang efisiennya sistem promosi barang kepada masyarakat menyebabkan tidak tercapainya omzet yang maksimal dari pasar barang antik. Disisi lain, perkembangan e-commerce untuk penjualan produk sangatlah pesat, yang terlihat dari semakin banyaknya toko online maupun pasar online. Pemanfaatan e-commerce untuk pasar barang antik belum sepesat pemanfaatan e-commerce untuk barang sehari-hari. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan desain dan sistem kerja e-commerce untuk pasar barang antik.

Penelitian ini membahas tentang penjualan dan pelelangan barang antik membantu konsumen dalam melakukan transaksi. Proses transaksi meliputi pembelian barang dan pelelangan. Sistem ini berbasis web dan dibuat menggunakan bahasa pemograman PHP, Javascript serta Mysql sebagai databasenya. Metode yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*.

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi tentang RANCANG BANGUN SISTEM E- ANTIK SEBAGAI MEDIA PENJUALAN DAN PELELANGAN DI WILAYAH JEPARA.

Kata Kunci : E-Commerce, Pasar, Barang Antik

DESIGN AND DEVELOPMENT OF E-ANTIK SYSTEM AS A MEDIA SALES AND AUCTION IN THE JEPARA AREA

Student Name : MAULANA MALIK FAJAR

Student Identity Number : 201851005

Supervisor :

1. Arief Susanto, ST, M.Kom
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

ABSTRACT

The limited range of marketing of goods and the inefficiency of the system for promoting goods to the public has resulted in not achieving maximum turnover from the antiques market. On the other hand, the development of e-commerce for selling products is very rapid, which can be seen from the increasing number of online shops and online marketplaces. The use of e-commerce for the antiques market has not been as fast as the use of e-commerce for everyday goods. In this research, the design and working system of e-commerce for the antique goods market were carried out.

This study discusses the sale and auction of antiques to help consumers in making transactions. The transaction process includes the purchase of goods and auctions. This system is web-based and created using the programming language PHP, Javascript and MySQL as the database. The method used is the SDLC (System Development Life Cycle) method with the Waterfall model.

With this system, it is hoped that it will make it easier for the public to access information about DESIGN OF E-ANTIK SYSTEMS AS A MEDIA SALES AND AUCTION IN THE JEPARA AREA.

Keywords : Services, General Administration, SDLC, Waterfall.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
RINGKASAN	vii
ABSTRACT.....	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. Sistematika penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Penelitian Terkait.....	4
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1 Definisi Sistem.....	9
2.2.2 Sistem Informasi	10
2.2.3 XAMPP	11
2.2.4 PHP	11
2.2.5 MySQL.....	11
2.2.6 Website.....	11
2.2.7 Metode Pengembangan Sistem	12
2.3. Kerangka Pemikiran	14
2.4. Metode Perancangan Sistem.....	15
2.4.1 Data Flow Diagram(DFD)	15
2.4.2 ERD.....	16
BAB III METODOLOGI.....	18
3.1. Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.1.1 Requirement	18

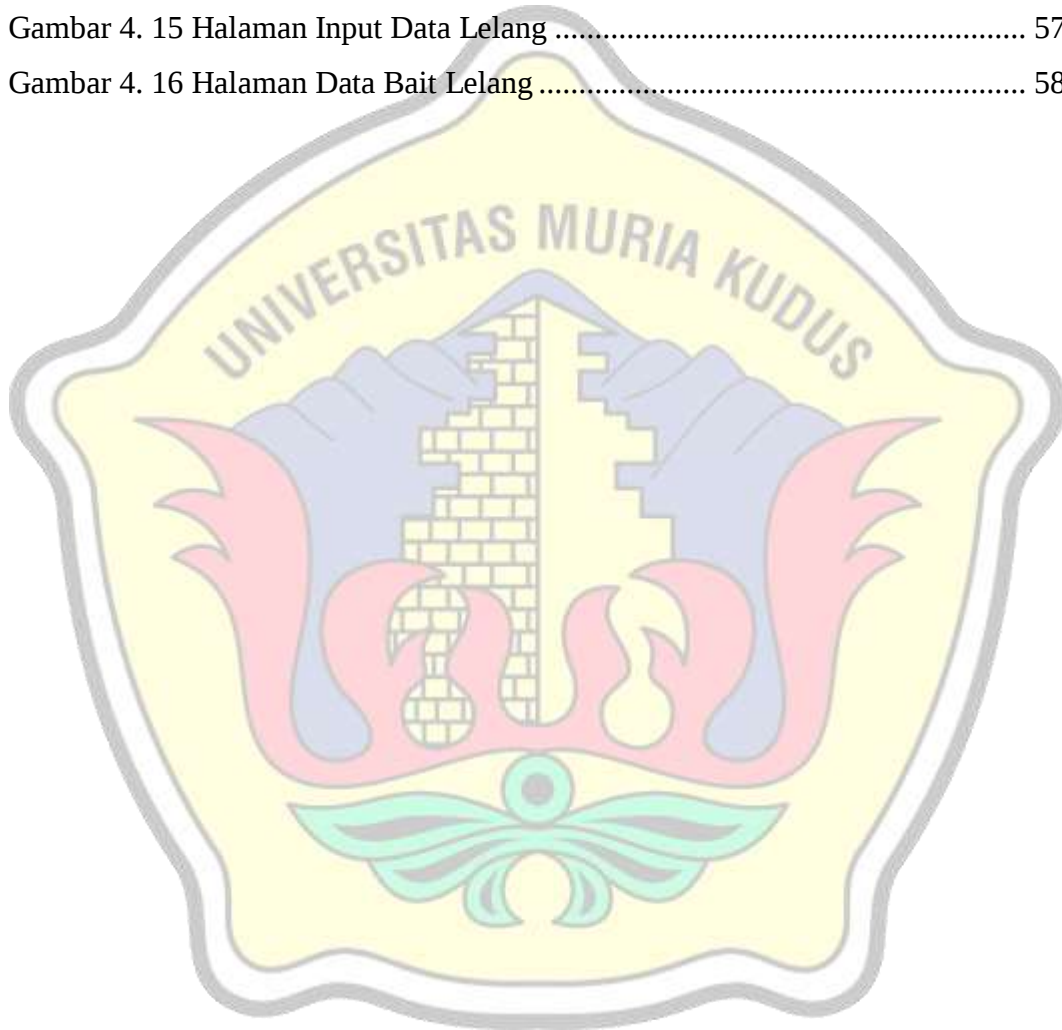
3.1.2	Design	18
3.1.3	Integration & Testing	18
3.1.4	Implementation	18
3.1.5	Operation & Maintenance	18
3.2.	Pengumpulan Data.....	19
3.2.1	Sumber Data Primer	19
3.2.2	Sumber Data Sekunder.....	19
3.3.	Analisa.....	20
3.3.1	Analisa Kebutuhan Data dan Informasi	20
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	20
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	20
3.3.4	Analisa Pengguna Sistem	20
3.3.5	Analisa Kebutuhan Sistem	21
3.3.6	Analisa Kebutuhan Fungsional	21
3.3.7	Analisa Desain Sistem	27
3.4.	Perancangan Basis Data	33
3.5.	Desain interface	38
3.4.1	Desain Halaman login	38
3.4.2	Desain Halaman Dashboard	39
3.4.3	Desain Halaman Admin	39
3.4.4	Desain Halaman Customer	40
3.4.5	Desain Halaman Produk.....	41
3.4.6	Desain Halaman Data Lelang.....	41
3.4.7	Desain Halaman Tambah Data Lelang	42
3.4.8	Desain Halaman Data Bait Lelang	43
3.4.9	Desain Halaman Utama.....	43
3.4.10	Desain Halaman Produk.....	44
3.4.11	Desain Halaman Lelang	44
3.4.12	Desain Form Registrasi	45
3.4.13	Desain Halaman Form Syarat ketentuan.....	45
3.4.14	Desain Halaman Form Tentang Kami.....	46
3.4.15	Desain Halaman Checkout	46
3.4.16	Desain Pembayaran	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1.	Implentasi	48
4.2.	Implementasi <i>Database</i>	48

4.4.1	Tabel Database	48
4.4.2	Relasi Tabel.....	49
4.3.	Implementasi <i>Interface</i>	49
4.3.1	Halaman Landing Page	49
4.3.2	Halaman Landing Penjualan	50
4.3.3	Halaman Form Registrasi.....	50
4.3.4	Halaman Landing page Lelang	51
4.3.5	Halaman Form Persyaratan	51
4.3.6	Halaman Form Petunjuk Lelang	52
4.3.7	Halaman Checkout	52
4.3.8	Halaman Pembayaran.....	53
4.3.9	Halaman Login.....	53
4.3.10	Halaman Tentang Kami	54
4.3.11	Halaman Dashboard Admin	54
4.3.12	Halaman Data Customer	55
4.3.13	Halaman Data Produk	56
4.3.14	Halaman Input Data Produk.....	56
4.3.15	Halaman Data Lelang.....	57
4.3.16	Halaman Input Data Lelang	57
4.3.17	Halaman Data Bait Lelang	58
4.4.	Pengujian Sistem	58
4.5.	Pengujian Black Bok	67
4.6.	User Accepting Test (UAT)	67
BAB V	PENUTUP.....	68
5.1.	Kesimpulan.....	68
5.2.	Saran.....	68
DAFTAR	PUSTAKA	70
LAMPIRAN 1		71
Simulasi	Sistem.....	71
BIODATA	PENULIS	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Login	23
Gambar 3. 2 Flowchart Pembelian.....	24
Gambar 3. 3 Flowchart Pelelangan	25
Gambar 3. 4 Flowchart Pengiriman Barang.....	26
Gambar 3. 5 Data Flow Diagram Level 0	27
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram Level 1	28
Gambar 3. 7 Data Flow Diagram Level 2	30
Gambar 3. 8 ERD.....	32
Gambar 3. 9 Desain halaman login	38
Gambar 3. 10 Desain halaman login.....	39
Gambar 3. 11 Desain halaman login.....	40
Gambar 3. 12 Desain Data Customer.....	40
Gambar 3. 13 Desain Data Produk.....	41
Gambar 3. 14 Desain Data Lelang	42
Gambar 3. 15 Desain Form Data Lelang	42
Gambar 3. 16 Desain Data Bait Lelang	43
Gambar 3. 17 Data Halaman Utama	43
Gambar 3. 18 Desain Halaman Produk.....	44
Gambar 3. 19 Desain Halaman Lelang	44
Gambar 3. 20 Desain Form Registrasi	45
Gambar 3. 21 Halaman Syarat Ketentuan.....	45
Gambar 3. 22 Desain Halaman Form Tentang Kami.....	46
Gambar 3. 23 Desain Halaman Checkout	47
 Gambar 4. 1 Halaman Landing Page	 49
Gambar 4. 2 Halaman Form Registrasi.....	50
Gambar 4. 3 Halaman Landing Page Lelang	51
Gambar 4. 4 Halaman Form Persyaratan	51
Gambar 4. 5 Halaman Form Petunjuk Lelang	52
Gambar 4. 6 Halaman Checkout	52
Gambar 4. 7 Halaman Pembayaran.....	53

Gambar 4. 8 Halaman Login.....	53
Gambar 4. 9 Halaman Tentang Kami	54
Gambar 4. 10 Halaman Dashboard Admin.....	54
Gambar 4. 11 Halaman Data Customer	55
Gambar 4. 12 Halaman Data Produk	56
Gambar 4. 13 Halaman Input Data Produk.....	56
Gambar 4. 14Halaman Data Lelang.....	57
Gambar 4. 15 Halaman Input Data Lelang	57
Gambar 4. 16 Halaman Data Bait Lelang	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel User	33
-----------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	71
------------------	----

