

# SIMULASI E-COMMERCE PADA ONLINE MUSIC STORE



## SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi  
Strata I pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

***Indri Sulistyawati***

NIM : L200070105

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2011

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**“SIMULASI E-COMMERCE PADA ONLINE MUSIC STORE”**

ini telah diperiksa, disetujui dan disahkan pada :

Hari : .....

Tanggal : .....

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs.Sudjalwo,M.Kom.**  
NIK: 404

**Umi Fadlilah,S.T.,M.Eng.**  
NIP:197803222005012002

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SIMULASI E-COMMERCE PADA ONLINE MUSIC STORE**

dipersiapkan dan disusun oleh

**Indri Sulistyawati**

NIM : L200070105

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal .....

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing I

Dewan Penguji I

**Drs.Sudjalwo,M.Kom.**

NIK : 404

Pembimbing II

**Abdul Basith,S.T.,MT.**

NIK :

Dewan Penguji II

**Umi Fadlilah,S.T.,M.Eng**

NIP : 197803222005012002

**Fatah Yasin Irsyadi,S.T.,MT.**

NIK :

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal .....

Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

**Husni Thamrin, S.T., MT., Ph.D.**

NIK : 706

**Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.**

NIK : 983

## DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Saya membuat sistem informasi sendiri dengan bantuan buku dan *internet*.
2. Program aplikasi yang saya gunakan untuk membuat sistem informasi ini ialah *Notepad++*, *phpMyAdmin 5.2.6*, *MySQL server 5*, *Adobe Photoshop cs3* dan *AVS Video Editor 6*.
3. Personal Computer dengan spesifikasi *intel(R) Pentium(R) Dual CPU T3200 @2.00GHz 2.00 GHz* dan *harddisk 160 GB*.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, September 2011

Indri Sulistyawati

Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs.Sudjalwo,M.Kom  
NIK: 404

Umi Fadlilah,S.T.,M.Eng  
NIP: 197803222005012002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

1. *You can't go back and make new start. But you can start now to get anything.*
2. *WORKING...is to be win the WAR to be THE KING.*
3. *Frindship doubles your joys, and devides your sarrows.*

### **PERSEMBAHAN :**

1. Orang tua yang selalu memberikan kasih sayang dan do'a yang tiada hentinya. Merawat, mendidik ku dengan penuh keikhlasan. Adik dan semua keluarga ku yang memberiku semangat dan motivasi ketika aku terpuruk. Semoga do'a-do'a yang kau pinta diijabah oleh Allah SWT.
2. Teman terdekat ku Yohanes Eko Prasetyo, terimakasih atas dukungan, semangat dan bersedia menjadi tempat curhat ku selama ini. Sahabat-sahabat yang menemani dalam keseharian, miro(mira), mega, indruk(indriani), dan tities terimakasih atas semangat dan motivasinya walau terkadang ada masalah diantara kita semoga itu tak menjadikan perpecahan untuk persahabatan kita.
3. Dosen Fakultas Komunikasi dan Informatika Program Studi Teknik Informatika, terimakasih atas bimbingan, pengajaran, pemecahan masalah pelajaran kuliah dan ilmu yang saya terima selama ini
4. Semua pihak yang tak dapat ku sebutkan satu-persatu, terimakasih untuk bantuannya.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Simulasi E-Commerce pada Online Music Store”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Dengan segala kemampuan yang maksimal, penyusun telah berusaha untuk menyelesaikan laporan skripsi ini, namun demikian penyusun menyadari bahwa laporan ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penyusun mengharapkan dengan sangat saran serta kritik yang bersifat membangun demi perbaikan. Di sisi lain, skripsi ini juga merupakan hasil karya dan kerjasama dari banyak pihak, walaupun yang terlihat dimuka mungkin hanyalah sebuah nama. Sehingga dalam kesempatan ini penyusun mempersembahkan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya dengan segala kerendahan hati, kepada:

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugerahkan. Maha mulia Engkau, Maha Suci nama-nama-Mu.
2. Husni Thamrin, S.T.MT.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika.

3. Aris Rakhmadi, S.T.,M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Drs.Sudjalwo,M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan nasehat, bimbingan, dorongan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Umi Fadlilah, S.T.,M.Eng selaku pembimbing II yang telah memberikan nasehat, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada orang tua yang telah memberikan motivasi, do'a dan nasehat tiada hentinya kepada saya.
7. Sahabat-sahabat ku yoyo, mira, indriani, mega,tony prayogo, geri, christian, eko budyarto, iska, dan semuanya yang tidak dapat disebutkan namanya terimakasih atas persahabatan kalian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini

Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penyusun khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amiin.

Surakarta, .....

Penyusun

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Daftar Kontribusi .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Istilah Asing .....	xii
Daftar Gambar .....	xvi
Daftar Lampiran .....	xviii
Abstraksi .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Tujuan Penelitian .....	3
E. Manfaat Penelitian .....	3
F. Sistematika Penulisan Penelitian .....	4



<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Telaah Penelitian.....	7
B. Landasan Teori.....	9
1. Pengertian <i>E-Commerce</i> .....	9
2. Bahasa Pemrograman.....	10
a. HTML ( <i>Hyper Text Markup Language</i> ) .....	10
b. PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	12
c. CSS ( <i>Css Style Sheet</i> ).....	13
d. <i>JavaScript</i> .....	14
3. <i>MySQL Server</i> .....	15
4. <i>Appserv</i> .....	16
5. <i>Waterfall</i> .....	16
5. UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	20
1. Waktu Penelitian.....	20
2. Tempat Penelitian .....	20
B. Peralatan Utama dan Pendukung .....	20
1. Perangkat Keras .....	20
2. Perangkat Lunak .....	21
3. Alur Penelitian.....	22
a. Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
b. Perancangan Sistem .....	26

c. Penulisan Kode Program.....	74
d. Pengujian dan Implementasi Sistem.....	74
e. Perawatan Sistem.....	75
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>76</b>
A. Hasil Penelitian.....	76
1. Desain <i>Output Online Music Store</i> .....	76
2. Desain <i>Input Online Music Store</i> .....	79
B. Analisis atau Pembahasan.....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>
Lampiran.....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>admin</i> .....	51
Tabel 3.2 Tabel <i>company</i> .....	52
Tabel 3.3 Tabel <i>company_login</i> .....	53
Tabel 3.4 Tabel <i>customer</i> .....	54
Tabel 3.5 Tabel <i>customer_login</i> .....	55
Tabel 3.6 Tabel <i>orders_konser</i> .....	55
Tabel 3.7 Tabel <i>orders_rekaman</i> .....	56
Tabel 3.8 Tabel <i>produk_konser</i> .....	57
Tabel 3.9 Tabel <i>produk_rekaman</i> .....	58
Tabel 3.10 Tabel <i>sample_produk</i> .....	59
Tabel 3.11 Tabel <i>tb_rekening</i> .....	60
Tabel 3.12 Tabel <i>tb_soal</i> .....	61
Tabel 3.13 Tabel <i>bank</i> .....	62
Tabel 3.14 Tabel Relasi Antar Tabel dalam <i>Database</i> .....	62
Tabel 4.1 Cuplikan Tabel Penentuan Jumlah Sampel dan Populasi Tertentu dengan Taraf Kesalahan 1%, 5%, dan 10% .....	84
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kuesioner oleh Pembeli .....	87
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kuesioner oleh <i>Admin</i> .....	89
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kuesioner oleh Perusahaan Rekaman .....	91
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kuesioner oleh Promotor Konser .....	93

## DAFTAR ISTILAH ASING

- Internet* : Sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.
- Online* : Kondisi ketika komputer terhubung dalam jaringan.
- Compact Disk* : Alat penyimpanan data.
- Offline* : Kondisi ketika komputer tidak terhubung dalam jaringan.
- Server* : Sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan komputer.
- Text editor* : Editor teks yang diperkaya dengan kemampuan penebalan kata, pencetakan miring, pemasukan URL, gambar, dan lain-lain.
- Production* : Sebagai kegiatan untuk meningkatkan atau menciptakan kegunaan dari benda-benda ekonomi dengan masukan berupa faktor-faktor produksi sehingga menjadi bentuk keluaran berupa produk.
- Event* : Kejadian.
- Website* : Sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya.
- User* : Pengguna.
- Scripting* : Merupakan [bahasa pemrograman](#) yang menyediakan fasilitas penerjemahan serta kompilasi kode dalam satu rangkaian proses secara integratif sehingga memungkinkan kode dibuat dapat langsung dijalankan sebagai program secara dinamis.
- Tag* : Kata kunci yang menggambarkan tulisan anda di dalam satu perkataan.

<i>File executeable</i>	:	Salah satu jenis yang paling berguna, karena bisa menjalankan bermacam program.
<i>Browser</i>	:	Program aplikasi yang menterjemahkan kode HTML dan merepresentasikan halaman situs.
<i>Link</i>	:	Penghubung.
<i>Programmer</i>	:	Orang yang membuat program.
<i>Web server</i>	:	Merupakan aplikasi yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien dan mengirimkan kembali hasilnya.
<i>Template</i>	:	Tampilan yang mampu mengelola seluruh tampilan.
<i>inline</i>	:	Tempat untuk berbagi dengan menulis berita terbaru seputar pengembangan web HTML, CSS, Javascript, tema, dan lain-lain.
<i>Client side scripting</i>	:	Merupakan jenis kode yang pengolahannya dilakukan di sisi klien. pengolahan disini berarti di terjemahkan.
<i>Case sensitive</i>	:	Sensitif terhadap perbedaan huruf kapital dengan huruf kecil.
<i>Software</i>	:	Perangkat lunak.
<i>Coding</i>	:	Penulisan program/pengkodean.
<i>Project</i>	:	Proyek.
<i>Scalability</i>	:	Kemampuan perangkat keras atau perangkat lunak dalam mendukung berbagai ukuran data atau jumlah pengguna yang menggunakannya.
<i>Security</i>	:	Keamanan.
<i>Tool</i>	:	Peralatan.
<i>Conceptual</i>	:	Semua entitas beserta atribut dan hubungannya.
<i>Sequence</i>	:	Struktur kontrol algoritmik yang paling sederhana.
<i>Message</i>	:	Pesan.

<i>Collaboration</i>	:	Kolaborasi.
<i>State</i>	:	Kumpulan karakteristik yang dapat digunakan untuk menentukan status.
<i>Personal Computer</i>	:	Komputer pribadi.
<i>Hard Drive</i>	:	Sebuah komponen <a href="#">perangkat keras</a> yang menyimpan <a href="#">data</a> sekunder dan berisi piringan <a href="#">magnetis</a> .
<i>Memory</i>	:	Merupakan istilah generik yang merujuk pada <a href="#">media penyimpanan data</a> sementara pada <a href="#">komputer</a> .
<i>Screen</i>	:	Layar.
<i>Optical</i>	:	Optik.
<i>Operating System</i>	:	Seperangkat program yang mengelola sumber daya perangkat keras komputer.
<i>Event Organizer</i>	:	Penyedia jasa profesional penyelenggara acara.
<i>Interface</i>	:	Antar muka.
<i>Input</i>	:	Masukan.
<i>Output</i>	:	Hasil keluaran.
<i>Username</i>	:	Nama pengguna.
<i>Password</i>	:	Kata sandi.
<i>Admin</i>	:	Orang / orang-orang yang bertugas untuk mengurus hal-hal administrasi.
<i>Login</i>	:	Masuk.
<i>Logout</i>	:	Keluar.
<i>Company</i>	:	Perusahaan.
<i>Customer</i>	:	Pembeli.
<i>Orders</i>	:	Pesanan.

*Field* : *Item* tertentu dari informasi.

*Type* : Tipe.

*Column* : Kolom.

*Max Leght* : Panjang maksimum untuk membatasi jumlah karakter yang boleh diketik.

*Error* : Kesaahan

*Design* : Rancangan

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Kegiatan Penelitian.....	22
Gambar 3.2 Metode <i>Waterfall</i> .....	24
Gambar 3.3 <i>Use Case Admin</i> .....	26
Gambar 3.4 <i>Use Case Pembeli</i> .....	27
Gambar 3.5 <i>Use Case Manajer Perusahaan Rekaman</i> .....	28
Gambar 3.6 <i>Use Case Promotor Konser</i> .....	30
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Login</i> .....	31
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	32
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Input Data Perusahaan</i> .....	32
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Input Data Bank</i> .....	33
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Input Data Produk</i> .....	33
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Input Data Rekening</i> .....	34
Gambar 3.13 Diagram Menu.....	35
Gambar 3.14 Diagram Alir <i>Admin</i> .....	36
Gambar 3.15 Diagram Alir Pembeli.....	38
Gambar 3.16 Diagram Alir Perusahaan Rekaman.....	40
Gambar 3.17 Diagram Alir Promotor Konser .....	42
Gambar 3.18 Diagram Konteks .....	43
Gambar 3.19 DAD Level 0 .....	45
Gambar 3.20 DAD Level 1 .....	46
Gambar 3.21 DAD Level 2 .....	48



Gambar 3.22 ERD <i>onlinemusicstore_new</i> .....	66
Gambar 3.23 Desain <i>Output</i> Daftar Belanja Pembeli.....	67
Gambar 3.24 Desain <i>Output</i> Laporan Data Perusahaan Rekaman.....	68
Gambar 3.25 Desain <i>Output</i> Laporan Data Promotor Konser .....	68
Gambar 3.26 Desain <i>Output</i> Laporan Penjualan Album CD Musik .....	69
Gambar 3.27 Desain <i>Output</i> Laporan Penjualan Tiket Konser.....	69
Gambar 3.28 Desain <i>Input</i> Daftar Pelanggan.....	71
Gambar 3.29 Desain <i>Input</i> Manajemen Perusahaan.....	72
Gambar 3.30 Desain <i>Input</i> Produk Album CD Musik.....	73
Gambar 3.31 Desain <i>Input</i> Produk Tiket Konser .....	74
Gambar 4.1 Cetak Daftar Belanja Pembeli .....	76
Gambar 4.2 Laporan Data Perusahaan Rekaman .....	77
Gambar 4.3 Laporan Data Promotor Konser.....	78
Gambar 4.4 Laporan Penjualan Album CD Musik .....	78
Gambar 4.5 Laporan Penjualan Tiket Konser .....	79
Gambar 4.6 Hasil Desain <i>Input</i> Daftar Pelanggan.....	80
Gambar 4.7 Hasil Desain <i>Input</i> Manajemen Perusahaan.....	81
Gambar 4.8 Hasil Desain <i>Input</i> Produk Album CD Musik .....	82
Gambar 4.9 Hasil Desain <i>Input</i> Produk Tiket Konser .....	83
Gambar 4.10 Grafik Hasil Kuesioner oleh Pembeli .....	88
Gambar 4.11 Grafik Hasil Kuesioner oleh <i>Admin</i> .....	90
Gambar 4.12 Grafik Hasil Kuesioner oleh Perusahaan Rekaman.....	92
Gambar 4.13 Grafik Hasil Kuesioner oleh Promotor Konser .....	94

## DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Kuesioner .....	101
<i>Script</i> Program.....	105

## ABSTRAKSI

Dewasa ini dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat khususnya yaitu perkembangan dunia *internet*. Perkembangan *internet* yang meningkat juga mengubah kegemaran orang untuk berbelanja secara *online e-commerce*, namun kebanyakan *e-commerce* yang ditemukan barang-barang yang dijual adalah barang milik toko *online* sendiri. Hal tersebut menjadikan latar belakang masalah dalam penelitian untuk membuat sistem *e-commerce* dalam bidang musik untuk penjualan album CD (*Compact Disk*) dan tiket konser, dimana produk tersebut berasal dari perusahaan rekaman dan promotor konser. Penelitian ini bertujuan membuat simulasi *e-commerce* untuk menggabungkan ketiga pihak agar dapat bekerja sama dalam satu sistem penjualan *online* yaitu *e-commerce*.

Metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis. Prosesnya runtut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis kebutuhan, desain/perancangan sistem, *coding*/penulisan kode program, *testing* / *verification*/pengujian, implementasi sistem, dan *maintenance*/perawatan sistem.

Sistem untuk “Simulasi E-Commerce pada Online Music Store” yang sudah jadi diuji coba kepada beberapa sampel untuk menjawab kuesioner dengan memposisikan sampel sebagai pembeli, sebagai *admin*, sebagai perusahaan rekaman, dan sebagai promotor konser. Berdasarkan hasil kuesioner dapat diketahui bahwa perusahaan rekaman, promotor konser, *admin*, dan pembeli dapat digabungkan menjadi satu melalui sistem *e-commerce Online Music Store*.

**Kata kunci :** *Online Music Store* Sistem *e-commerce*, *Waterfall*.