

**SKRIPSI**  
**PENERAPAN APLIKASI PENJUALAN FURNITURE BERBASIS**  
**CODEIGNITER PADA TOKO JAGAD RAYA**

Diajukan sebagai salah satu prasyarat  
untuk menempuh gelar sarjana komputer



**Hasim Ashari**

131240000117

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA**  
**JEPARA 2017**

### PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENERAPAN APLIKASI PENJUALAN FURNITURE  
BERBASIS CODEIGNITER PADA TOKO JAGAD RAYA

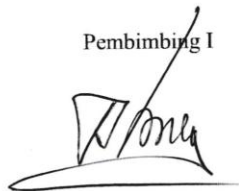
NAMA : HASIM ASHARI

NIM : 131240000117

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Jepara, 2 Oktober 2017

Pembimbing I



Ir. Adi Sucipto, M.Kom  
NIDN. 0625056505

Pembimbing II



Harminto Mulyo, M.Kom  
NIDN.0604028203

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Akhmad Khanif Zyen, M.Kom  
NIDN. 0621048602

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : **PENERAPAN APLIKASI PENJUALAN FURNITURE  
BERBASIS CODEIGNITER PADA TOKO JAGAD RAYA**

NAMA : HASIM ASHARI  
NIM : 131240000117

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian  
Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam  
Nahdlatul Ulama Jepara  
Jepara, .....6...*Oktober*..... 2017

Penguji I



Rizky Sari Mei Maharany, M.Kom  
NIDN.0620058501

Penguji II



R. H. Kusumodestoni, M.Kom  
NIDN. 0622128601

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UNISNU JEPARA

  
Ir. Gun Sudiryanto, M.M.  
NIDN. 0624056501

## PERSYARATAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil dari jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Jepara, 18 September 2017

  
Hasim Ashari

NIM, 131240000117

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

رضى الربفئ رضى الوالد وسخط الربفئ سخط الوالدين

“Keridloan Allah tergantung pada keridloan orang tua dan kemurkaan Allah tergantung kepada kemurkaan orang tua”

(HR. Tirmidzi)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta’ala, karya ilmiah ini penulis persembahkan kepada :

- 1) Orang tua saya tercinta yang telah memberikan kasih sayang, perhatian dan do’a .
- 2) Untuk teman-teman saya yang selalu memberi dukungan moral dan.
- 3) Dan terimakasih juga Google sudah memberi referensi jawaban dari persoalan pembuatan aplikasi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala berkah, rahmat, dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Nilai Niha’i Madrasah Diniyah Awaliyah Menggunakan *CoderIgniter* Di LP. Ma’arif NU Mayong” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdhotul Ulama jepara.

Selama penyusunan laporan skripsi ini, banyak pihak yang telah dengan setulus hati memberikan bantuan, baik melalui nasehat, semangat, maupun motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang dengan tulus hati selalu mendoa’akan, mendukung, member motivasi dan semangat agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
2. Bapak R.H. Kusumodestoni, M.Kom dan Bapak Buang Budi wahono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, masukan, dan semangat bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir.
3. Seluruh dosen Fakultas Sains dan Teknologi Univeristas Islam Nahdhotul Ulama Jepara yang telah memberikan banyak ilmu yang tidak ternilai harganya selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Sains dan Teknologi Univeristas Islam Nahdhotul UlamaJepara.
4. Seluruh keluarga besar dari LP. Ma’arif Mayong yang telah memberikan izin untuk membuat skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman akademika di Fakutas Saintek UNISNU Jepara yang telah memberi bantuan dan dukungan selama peneliti menempuh studi dan melakukan penelitian skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan studi Teknik Informatika angkatan 2013

7. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga jasa dan amal baik mendapatkan balasan dari Allah SWT. Ibarat tak ada gading yang tak retak, dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini, senantiasa penulis harapkan dari berbagai pihak.

Jepara,.....September 2017

Penulis

Hasim Ashari

NIM. 131240000117

## ABSTRAK

Jagad Raya merupakan toko yang bergerak dibidang penjualan furniture seperti almari, meja, kursi dan lain sebagainya. Untuk saat ini Jagad Raya melayani transaksi dengan toko tetap, semuanya masih manual atau belum menggunakan transaksi online dan pemasarannya masih terbelang lokal. pemilik jagad raya berniat untuk menginformasikan produk – produknya serta memperluas jangkauan pangsa pasar melalui penjualan online agar bisa mengembangkan transaksinya hingga seluruh Indonesia. Maka dari masalah tersebut dibuatlah aplikasi *penjualan furniture*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Prototype* sebagai metode pengembangan sistem dengan database sistemnya menggunakan MySQL dan UML (*unified modeling language*) sebagai pemodelan sistem serta PHP sebagai bahasa pemrograman menggunakan *Framework codeigniter*. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini yaitu sebuah program aplikasi penjualan furniture di toko jagad raya untuk memudahkan pemilik dalam memasarkan produknya. Aplikasi ini perlu adanya fitur notifikasi yang bisa otomatis memberitahukan pada pengiriman barang.

Kata kunci: jagadraya, PROTOTYPE, UML, Framebork Codeigniter, Penjualan Furniture



## ABSTRACT

*Jagad Raya is a store engaged in the sale of furniture such as cupboards, tables, chairs and so forth. For now Jagad Raya serves transactions with a fixed store, everything is still manual or not using online transactions and marketing is still somewhat local. owner of the universe for its products and share the reach of the market through online sales in order to grow its transaction to the whole of Indonesia. So from the problem was made penjualan application furniture. Using database system using MySQL and UML (integrated language modeling) as system modeling and PHP as programming language using Codeigniter Framework. The results achieved in this research is a furniture sales application program in the store of the universe to facilitate the owners in marketing their products. This app needs to know.*

*Keywords: jagadraya, PROTOTYPE, UML, Framework Codeigniter, Furniture Sales*

## DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI .....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN SKRIPSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSYARATAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Pembatasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi .....	3
1.7 Bagian Akhir .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Tinjauan Studi .....	5
2.2 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2.1 <i>E-Commerce</i> .....	6
2.2.2 Web .....	7
2.2.3 PHP .....	7
2.2.4 MySQL .....	8
2.2.5 XAMPP.....	9

2.2.6	UML.....	9
2.2.7	<i>Framework</i> .....	10
2.2.8	<i>Black Box</i> .....	10
2.2.9	<i>Beta Testing</i> .....	11
2.2.10	<i>CodeIgniter</i> .....	11
2.3	Kerangka Pemikiran.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		15
3.1	Desain Penelitian.....	15
3.2	Pengumpulan Data .....	15
	a. Pengamatan ( <i>Observasi</i> ).....	15
	b. <i>Survei</i> .....	15
	c. Wawancara.....	15
3.3	Pengolahan awal.....	16
3.4	Metode Yang Diusulkan .....	16
3.5	Ekperimen Dan Pengujian Metode .....	17
3.6	Evaluasi dan Validasi Data .....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		15
4.1	<i>Communication</i> .....	15
	A. Pengumpulan data.....	15
	B. Tugas Pokok Perusahaan .....	16
	C. Analisis Masalah.....	17
	D. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan .....	17
	E. Analisis fitur Aplikasi.....	19
	F. Analisis Kebutuhan Alat.....	20
4.2	Quick Plan .....	21
4.3	<i>Modeling Quick Design</i> .....	28
	1) <i>Use Case Diagram</i> .....	28
	2) <i>Activity Diagram</i> .....	31
	3) <i>Sequence Diagram</i> .....	43
	4) Perancangan <i>Class Diagram</i> .....	52

4.4	<i>Contruction Of Prototype</i> .....	63
4.5	<i>Deployment Deliverry and Feedback</i> .....	64
4.2	Pengujian Metode .....	68
4.3	Evaluasi dan validasi hasil .....	69
BAB V_KESIMPUAN .....		73
5.1	Simpulan .....	73
5.2	Saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....		75
DAFTAR LAMPIRAN .....		77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Kerja MVC .....	12
Gambar 3.1 Metode Prototype .....	17
Gambar 4.1 Halaman Home.....	21
Gambar 4.2 Halaman register pelanggan .....	22
Gambar 4.3 Halaman Login .....	22
Gambar 4.4 Halaman Pencarian Produk .....	23
Gambar 4.5 Halaman Prduk.....	23
Gambar 4.6 barang Belanja.....	24
Gambar 4.7 Halaman pembayaarn pelanggan .....	24
Gambar 4.8 Halaman Checout .....	25
Gambar 4.9 Halaman pemesanan belanja .....	25
Gambar 4.10 Halaman kelola Produk .....	26
Gambar 4.11 Halaman kelola daftar order .....	26
Gambar 4.12 Halaman konfirmasi order.....	27
Gambar 4.13 Halaman daftar user .....	27
Gambar 4.14 Halaman kelola bahan produk.....	27
Gambar 4.15 Halaman kelola kategori produk .....	28
Gambar 4.16 Halaman Ubah password admin.....	28
Gambar4.19 <i>Activity Diagram LogOut</i> .....	32
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Ubah Profil</i> .....	32
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> pencarian produk .....	33
Gambar4.22 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Produk.....	34
Gambar4.23 <i>Activity Diagram</i> konfirmasi pembayaran pelanggan.....	35
Gambar4.24 <i>Activity Diagram</i> tracking order.....	36

Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Pengelolaan Produk .....	37
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> data Order .....	38
Gambar4.28 <i>Activity Diagram</i> Daftar User .....	40
Gambar 4.29 <i>Activity Diagram</i> pengelolaan kategori produk .....	41
Gambar 4.30 <i>Activity Diagram</i> konfigurasi aplikasi.....	42
Gambar 4.31 <i>Activity Diagram</i> Ubah Pasword Admin.....	43
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	44
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> LogOut .....	44
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil User .....	45
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Pasword User .....	45
Gambar4.36 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Produk .....	46
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Data Produk.....	46
Gambar4.38 <i>Sequence Diagram</i> Data Order .....	47
Gambar4.39 <i>Sequence Diagram</i> Daftar User.....	47
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> konfigurasi Aplikasi .....	48
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> konfigurasi Aplikasi .....	49
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> tracking order.....	50
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> konfirmasi pembayaran .....	50
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> pencarian produk .....	51
Gambar4.45 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Pasword Admin.....	51
Gambar 4.46 <i>Class Diagram</i> .....	52
Gambar 4.47 Struktur Navigasi Pelanggan .....	53
Gambar 4.48 Struktur Navigasi Admin .....	54
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Home .....	55
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Login .....	56
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Produk .....	56

Gambar 4.52 <i>Tampilan</i> Halaman Barang Belanja .....	57
Gambar 4.54 <i>Tampilan</i> Halaman Checkout .....	58
Gambar 4.55 <i>Tampilan</i> Halaman Daftar Pemesanan.....	58
Gambar 4.56 <i>Tampilan</i> Halaman Ubah Profil .....	59
Gambar 4.57 <i>Tampilan</i> Halaman Data Produk .....	59
Gambar 4.58 <i>Tampilan</i> Halaman Daftar Order .....	60
Gambar 4.59 <i>Tampilan</i> Halaman Komfirmasi Order .....	60
Gambar 4.60 <i>Tampilan</i> Halaman Daftar User .....	61
Gambar 4.61 <i>Tampilan</i> Halaman kelola bahan produk .....	61
Gambar 4.62 <i>Tampilan</i> Halaman kelola kategori produk.....	62
Gambar 4.63 <i>Tampilan</i> Halaman Dasbord Admin .....	62
Gambar 4.64 <i>Tampilan</i> Halaman Ubah Pasword.....	63
Gambar 4.65 Copy File Aplikasi .....	64
Gambar 4.66 Paste File Aplikasi.....	65
Gambar 4.67 <i>XAMPP Control Panel</i> .....	65
Gambar 4.68 Mengakses Aplikasi .....	66
Gambar 4.69 Input URL <i>http://localhostphpMyadmin</i> .....	66
Gambar 4.70 Halaman Utama <i>phpMyAdmin</i> .....	67
Gambar 4.71 Halaman Import .....	67
Gambar 4.72 Halaman <i>Open Database</i> .....	68

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Analisis fitur aplikasi .....	19
Table 4.2 Deskripsi Use Case .....	29
Tabel 4.3 Pengujian Blackbox .....	68
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	69
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media .....	70
Tabel 4.6 Klasifikasi Presentase .....	70
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli .....	70
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Angket Responden.....	71
Tabel 4.9 Klasifikasi Presentase .....	71
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Responden.....	72