

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PRODUK KETERAMPILAN
KELOMPOK WIRAUSAHA INSAN *CREATIVE***

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh :
PEBRI AFRIADI
NIM. 1107007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PRODUK KETERAMPILAN
INSAN *CREATIVE***

Nama : Pebri Afriadi
NIM : 1107007
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, April 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Efrizon, M.T
NIP. 19650409 199001 1 001

Pembimbing II



Yasdinul Huda, S.Pd, M.T
NIP. 19790601 200604 1 026

Ketua Jurusan



Drs. Hanesman, M.M
NIP. 19610111 198503 1 002


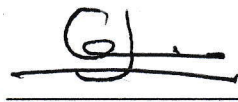


PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

Judul : **Rancang Bangun *E-Commerce* Produk
Keterampilan Insan *Creative***
Nama : **Pebri Afriadi**
NIM : **1107007**
Program Studi : **Pendidikan Teknik Informatika**
Jurusan : **Teknik Elektronika**
Fakultas : **Fakultas Teknik**

Padang, April 2018

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom	1. 
Anggota : Drs. Efrizon, M.T	2. 
: Yasdinul Huda, S.Pd, M.T	3. 
: Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom	4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya berupa tugas akhir dengan judul Rancang Bangun E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative adalah hasil karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan pembuatan aplikasi saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya/pendapat yang telah ditulis/dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2018

Yang Menyatakan,



Pebri Afriadi
Pebri Afriadi
NIM. 1107007

ABSTRAK

Pebri Afriadi : Rancang Bangun E-commerce Produk Keterampilan Kelompok Wirausaha Insan Creative

Kelompok Wirausaha Insan Creative merupakan binaan dari Yayasan Jihadul Khair dalam membina pemuda sekitar untuk menciptakan produk keterampilan. Produk keterampilan yang di ciptakan merupakan produk khas minang berupa miniatur serta produk keterampilan dan sablon lainnya. Pemasaran serta promosi yang dilakukan dalam memasarkan produk yang keterampilan masih dilakukan secara manual dengan mengharap pengunjung datang ke toko ataupun promosi dari mulut ke mulut. Hal tersebut membuat proses pemasaran dan promosi menjadi terhambat, untuk itu dibutuhkan pemanfaatan teknologi yang mengurangi hambatan dalam pemasaran dan promosi produk yang dihasilkan dan teknologi yang digunakan adalah menggunakan *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan media yang memanfaatkan internet untuk proses transaksi sehingga lebih memudahkan dalam proses transaksi antara produsen dan konsumen. Selain itu dengan memanfaatkan *E-commerce* akan lebih memudahkan promosi secara digital serta memudahkan dalam manajemen produk yang dihasilkan. Sistem *E-Commerce* Produk Keterampilan Insan Creative dibangun menggunakan konsep *Object Oriented Programming* (OOP) serta menggunakan pemodelan *context diagram*, *usecase diagram*, dan *activity diagram*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP menggunakan *framework codeigniter*, serta menggunakan Bahasa pemrograman web lainnya seperti *HTML5*, *CSS3* dan *Javascript* serta *MySQL* sebagai *database server*. Berdasarkan proses yang telah dilakukan dalam membuat sistem, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem *E-Commerce* Produk Keterampilan Insan Kelompok Wirausaha Insan Creative dapat membantu proses promosi produk dan memudahkan dalam proses jual beli serta mempermudah dalam manajemen produk.

Kata Kunci: *E-Commerce*, Produk Keterampilan, *Web*, *Framework CodeIgniter*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “*Rancang Bangun E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative*”. Tujuan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Hanesman, MM., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Efrizon, M.T., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom., selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom., selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom., selaku Penasehat Akademik yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Teknik Informatika, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2011.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tak ada gading yang tak retak, begitu juga dengan Tugas Akhir ini yang tak luput dari kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga Allah SWT menilai ibadah yang penulis kerjakan dan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, April 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan	7
F. Manfaat	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kelompok Wirausaha Insan Creative	9
B. Konsep Dasar <i>E-Commerce</i>	10
1. Definisi <i>E-Commerce</i>	10
2. Jenis-Jenis <i>E-Commerce</i>	11
3. Manfaat <i>E-Commerce</i>	11
C. Tool Pengembangan web yang Digunakan	15
1. Bahasa Pemrograman PHP	15
2. <i>MySQL Database</i>	16
3. <i>Framework Codeigniter</i>	18
D. Perangkat Pemodelan Sistem.....	20
1. <i>Use case Diagram</i>	21

2. <i>Activity Diagram</i>	22
3. <i>Context Diagram</i>	23
4. <i>Class Diagram</i>	24
5. <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
6. Normalisasi.....	27
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
A. Analisis Sistem	30
1. Analisis Sistem yang Berjalan	30
2. Analisis Sistem yang dikembangkan	31
3. Analisis User.....	33
B. Perancangan Sistem	34
1. <i>Use Case Diagram</i>	35
2. <i>Activity Diagram</i>	36
3. <i>Diagram Konteks</i>	45
4. <i>Entity Relationship Diagram</i>	47
5. Normalisasi	48
C. Perancangan Basis Data	51
D. Perancangan Tampilan	56
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
A. Implementasi Antarmuka Sistem.....	65
B. Pengujian Sistem.....	132
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	141
B. Saran	141
 DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN	144

DAFTAR TABEL

1. Pertumbuhan Penggunaan Internet di Dunia	3
2. Notasi Pada <i>Use Case Diagram</i>	22
3. Relasi-relasi dalam <i>Use Case</i>	22
4. Notasi pada <i>Activity Diagram</i>	23
5. Notasi pada <i>Class Diagram</i>	25
6. Elemen <i>Entity-Relationship Diagram</i>	27
7. Tabel Bentuk tidak Normal.....	49
8. Tabel Bentuk Normal Pertama (1NF).....	50
9. Tabel Kategori	50
10. Tabel Produk.....	50
11. Tabel Kategori	51
12. Tabel Produk.....	51
13. Tabel Gambar.....	51
14. Tabel Stok	52
15. Tabel <i>User</i>	52
16. Tabel <i>Products</i>	53
17. Tabel <i>Categories</i>	53
18. Tabel Media	54
19. Tabel <i>Orders</i>	54
20. Tabel <i>Order Detail</i>	55
21. Tabel <i>Confirmation</i>	55
22. Tabel <i>Slide</i>	56
23. Tabel <i>Setting</i>	56
24. Tabel Pengujian Halaman Administrator.....	133
25. Tabel Pengujian Halaman Operator	135
26. Tabel Pengujian Halana Gueast	137
27. Tabel Pengujian Halaman Member	138

DAFTAR GAMBAR

1. <i>Entity</i> dan Atribut.....	26
2. Sistem yang sedang berjalan	31
3. Sistem yang akan dikembangkan	32
4. <i>Use Case Diagram</i>	35
5. <i>Activity Diagram Login</i>	37
6. <i>Activity Diagram</i> daftar user	38
7. <i>Activity Diagram</i> Akses Produk.....	39
8. <i>Activity Diagram</i> Belanja.....	40
9. <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pesanan.....	42
10. <i>Activity Diagram</i> Pengelolaan Produk.....	43
11. <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	44
12. <i>Diagram Context</i>	45
13. Rancangan <i>Class Diagram</i>	47
14. ERD.....	48
15. <i>Interface</i> Halaman <i>Home</i>	57
16. <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> dan <i>Daftar User Baru</i>	58
17. <i>Interface</i> Halaman <i>Produk</i>	59
18. <i>Interface</i> Halaman <i>Detail Produk</i>	60
19. <i>Interface</i> Halaman <i>Keranjang Belanja</i>	61
20. <i>Interface</i> Halaman <i>Admin</i>	62
21. <i>Interface</i> Halaman <i>Operator</i>	63
22. Halaman <i>Utama</i>	65
23. <i>Footer</i> pada <i>Halam Utama</i>	66
24. <i>Registrasi</i> dan <i>Login</i>	69
25. Halaman <i>Admin</i>	74
26. Halaman <i>pengelolaan User</i>	76
27. Halaman <i>Pengelolaan Halaman</i>	78
28. Halaman <i>Penelolaan Setting</i>	79
29. Halaman <i>Profile Admin</i>	80

30. Halaman Operator	81
31. Halaman Menambah Produk Baru	84
32. Halaman Produk.....	86
33. Halaman Pengelolaan Kategori Produk	87
34. Halaman <i>Categories</i>	89
35. Halaman Pengelolaan Pesanan	90
36. Halaman Detail Pesanan	91
37. Halaman Konfirmasi Pesanan	93
38. Halaman Utama <i>Owner</i>	94
39. Gambar Cetak Produk.....	96
40. Mencetak Produk Terlaris	97
41. Halaman <i>Owner</i> Produk Berdasarkan Kategori.....	98
42. Halaman <i>Owner</i> Cetak Pesanan.....	99
43. Halaman Produk.....	100
44. Halaman Produk Terbaru	103
45. Halaman Detail Produk.....	105
46. Halaman Produk Berdasarkan Kategori.....	106
47. Halaman Utama Member	108
48. Menambahkan Produk ke Keranjang Belanja.....	110
49. Halaman <i>Cart</i>	112
50. Halaman <i>Checkout</i>	115
51. Halaman Alamat Pengiriman	118
52. Halaman Metode Pengiriman	120
53. Invoice Daftar Belanja <i>User</i>	123
54. Halaman <i>Order History</i>	126
55. Halaman <i>Order Detail</i>	128
56. Halaman Konfirmasi Pembayaran	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kelompok Wirausaha Insan Creative merupakan sebuah kelompok wirausaha yang menciptakan produk kreatif berupa produk kerajinan tangan baik dalam bentuk kerajinan yang berupa pajangan seperti miniatur rumah gadang dan jam gadang ataupun produk keterampilan yang dapat digunakan harian seperti mug ataupun botol minum custom. Kelompok Wirausaha Insan Kreatif merupakan kelompok wirausaha yang bergerak dibawah binaan Yayasan Jihadul Khair.

Yayasan Jihadul Khair melakukan pelatihan dalam meningkatkan kreatifitas pemuda dalam menciptakan suatu produk kreatif yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi di masyarakat sekitarnya. Yayasan Jihadul Khair melakukan pelatihan kepada masyarakat untuk dapat mengembangkan dan membantu masyarakat untuk menciptakan produk keterampilan. Namun, pemasaran hasil produk keterampilan yang diciptakan oleh masyarakat desa binaan masih dilakukan secara manual yang hanya mengandalkan kunjungan dari pelanggan sekitar dan pelanggan yang tau saja.

Media yang digunakan saat ini sangat terbatas yaitu antara mulut ke mulut pembeli (*customers to customers*) hal ini mengakibatkan lambatnya dalam hal memberikan informasi mengenai produk-produk. Pemasaran produk juga belum memiliki *website* yang efisiensi dan efektifitas promosi dikatakan masih kurang karena jangkauannya terbatas dan hanya sebagian orang saja yang

mengetahuinya. Dengan promosi yang seperti saat ini, menyebabkan calon pembeli harus mencari lagi alamat untuk membeli produk yang ditawarkan. Kendala lainnya, belum adanya sistem yang dapat mengelola data produk, dan pembuatan laporan baik laporan produk maupun laporan penjualan. Namun di zaman yang berkembang saat ini sudah terdapat banyak macam metode promosi atau penjualan yang bisa ditawarkan, salah satunya memanfaatkan perkembangan teknologi internet.

Di Indonesia, penggunaan internet dari setiap harinya semakin bertambah. Seperti survey yang dilakukan oleh lembaga riset pasar e-marketer yang dikutip di situs Kompas Tekno (<http://tekno.kompas.com>) menyatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah pengguna internet terbesar di dunia yaitu berada pada peringkat ke-6 di dunia dengan lebih dari 93 juta orang yang mengakses internet pada tahun 2015. E-marketer bahkan memperkirakan pada tahun 2017, pengguna internet di Indonesia akan terus bertambah, bahkan pada tahun 2017, para netter Indonesia akan mencapai 112 juta orang, yang akan mengalahkan Jepang yang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan internetnya lamban.

Tabel 1. Pertumbuhan Pengguna Internet di Dunia

Top 25 Countries, Ranked by Internet Users, 2013-2018						
<i>millions</i>						
	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1. China*	620.7	643.6	669.8	700.1	736.2	777.0
2. US**	246.0	252.9	259.3	264.9	269.7	274.1
3. India	167.2	215.6	252.3	283.8	313.8	346.3
4. Brazil	99.2	107.7	113.7	119.8	123.3	125.9
5. Japan	100.0	102.1	103.6	104.5	105.0	105.4
6. Indonesia	72.8	83.7	93.4	102.8	112.6	123.0
7. Russia	77.5	82.9	87.3	91.4	94.3	96.6
8. Germany	59.5	61.6	62.2	62.5	62.7	62.7
9. Mexico	53.1	59.4	65.1	70.7	75.7	80.4
10. Nigeria	51.8	57.7	63.2	69.1	76.2	84.3
11. UK**	48.8	50.1	51.3	52.4	53.4	54.3
12. France	48.8	49.7	50.5	51.2	51.9	52.5
13. Philippines	42.3	48.0	53.7	59.1	64.5	69.3
14. Turkey	36.6	41.0	44.7	47.7	50.7	53.5
15. Vietnam	36.6	40.5	44.4	48.2	52.1	55.8
16. South Korea	40.1	40.4	40.6	40.7	40.9	41.0
17. Egypt	34.1	36.0	38.3	40.9	43.9	47.4
18. Italy	34.5	35.8	36.2	37.2	37.5	37.7
19. Spain	30.5	31.6	32.3	33.0	33.5	33.9
20. Canada	27.7	28.3	28.8	29.4	29.9	30.4
21. Argentina	25.0	27.1	29.0	29.8	30.5	31.1
22. Colombia	24.2	26.5	28.6	29.4	30.5	31.3
23. Thailand	22.7	24.3	26.0	27.6	29.1	30.6
24. Poland	22.6	22.9	23.3	23.7	24.0	24.3
25. South Africa	20.1	22.7	25.0	27.2	29.2	30.9
Worldwide***	2,692.9	2,892.7	3,072.6	3,246.3	3,419.9	3,600.2

Note: Individuals of any age who use the internet from any location via any device at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Aug 2014; ***includes countries not listed
Source: eMarketer, Nov 2014

Sumber : <http://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/pengguna.internet.indonesia.nomor.enam.dunia>.

Menurut Monica Peart, seorang analisis senior e-marketer menyatakan bahwa Ponsel dan koneksi *broadband mobile* terjangkau mendorong pertumbuhan akses internet di negara-negara yang tidak bisa mengandalkan *fixed line*, entah karena masalah infrastruktur atau biaya. Peart juga menyebutkan bahwa negara berkembang seperti Indonesia dan India masih memiliki ruang pertumbuhan jumlah pengguna internet yang besarnya bisa mencapai dua digit setiap tahun.

Melihat dari sumber diatas, perkembangan yang pesat pada penggunaan internet di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa media promosi dan penjualan di internet juga akan mengalami peningkatan. Perlu adanya penerapan teknologi tepat guna dalam memberdayakan dan mengembangkan segala potensi dalam pemasaran produk Keterampilan kelompok wirausaha Insan Creative. Salah satu teknologi yang bisa diterapkan adalah *E-Commerce (electronic commerce)* pemanfaatan teknologi informasi yang lebih optimal.

E-commerce merupakan sebuah media yang memanfaatkan internet untuk proses transaksi penjualan. Dengan adanya *e-commerce* suatu lembaga dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumennya dengan lebih efisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti *customer service*, produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran diaplikasikan melalui *e-commerce*.

E-Commerce semakin diminati karena beberapa keunggulan, seperti biaya operasional yang relatif lebih murah dan kemudahan untuk melakukan manajemen barang yang diperdagangkan dan juga kemudahan dalam penyusunan laporan yang diperlukan, karena data yang ada adalah data pasti dengan perhitungan yang akurat. Terdapat pula kemudahan dari sisi konsumen seperti hanya dengan dari rumah atau dimana pun berada, pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. *E-Commerce* peranannya sangat penting dikalangan dunia bisnis berbasis komputer dan *website* hal ini karena *E-Commerce* dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli dapat menjadi lebih efisien, dengan kecepatan, jangkauan dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *E-Commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

Pemanfaatan teknologi *e-commerce* dalam bidang bisnis penjualan produk keterampilan akan mempermudah dari segi promosi, transaksi penjualan maupun manajemen barang. Dari segi promosi, tidak memerlukan biaya yang mahal karena *e-commerce* menggunakan internet yang dapat diakses

oleh siapa saja, dan dimana saja. Dari segi transaksi penjualan, para pelaku bisnis dapat melakukan aktifitas lain dan tidak terbatas pada letak geografis, sementara konsumen dapat melakukan transaksi pembelian tanpa harus dibatasi oleh waktu.

Melihat potensi yang ada diatas, kegiatan promosi dan pemasaran produk Kelompok Wirausaha Insan Creative membutuhkan sebuah toko elektronik guna memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan pendapatan dalam menghadapi pasar bebas nantinya. Namun, yang menjadi persoalan saat ini adalah belum tersedianya fasilitas *E-Commerce* yang bisa digunakan untuk mempromosikan dan memasarkan produk keterampilan. Karena hal inilah dirasa tidak optimalnya dalam pemanfaatan teknologi tersebut sebagai media promosi dan pemasaran seperti yang diharapkan.

Berdasarkan persoalan diatas, maka dirasa sangat diperlukan sebuah solusi yang tepat dalam menangani persoalan pengadaan teknologi *E-Commerce* untuk mempromosikan dan memasarkan produk keterampilan yang telah dihasilkan oleh Kelompok Wirausaha Insan Creative yang lebih optimal dan efektif. Salah satu inovasi yang bisa diterapkan dalam hal ini adalah adanya toko elektronik produk-produk keterampilan yang dihasilkan oleh Kelompok Wirausaha Insan Creative secara terpusat dan terkoordinir.

Dengan adanya pembuatan *E-Commerce* ini diharapkan segala persoalan yang menghambat para pembuat produk keterampilan dalam memperluas pasar secara elektronik dapat dikurangi. Harapannya melalui pembuatan *E-Commerce* ini dapat mempermudah kegiatan promosi dan

pemasaran sehingga kedepannya, masyarakat semakin tertarik dan semakin kreatif dalam membuat produk keterampilan dengan adanya sistem promosi dan pemasaran yang lebih mudah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media promosi untuk produk keterampilan yang diciptakan di kelompok wirausaha Insan Creative yang bersifat *online* kepada masyarakat sehingga menyulitkan untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk keterampilan secara global.
2. Proses pemasaran produk keterampilan yang di hasilkan masih menggunakan cara manual dimana calon pembeli harus datang langsung ke tempat penjualan.
3. Belum ada proses manajemen produk keterampilan Insan Creative yang efisien dalam pengelolaan produk-produk yang telah di hasilkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan dibagi sebagai berikut:

1. Pembahasan yang dilakukan difokuskan pada pembuatan *E-Commerce* untuk mempromosikan produk, melakukan transaksi jual beli dan memanajemen produk.
2. Sistem informasi ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta menggunakan *Framework CodeIgniter* dan

menggunakan bahasa pemrograman *web* lainnya seperti *HTML5*, *CSS3*, dan *JavaScript* serta menggunakan *MySQL* sebagai *database server*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi dan batasan-batasan masalah di atas, maka dapat permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah media promosi pemasaran produk keterampilan Kelompok Wirausaha Insan Creative kepada masyarakat luas ?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis *e-commerce* yang dapat melakukan dan mempermudah proses jual beli produk keterampilan yang diciptakan ?
3. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis *e-commerce* yang dapat memanajemen seluruh produk keterampilan sehingga produk lebih terkelola dengan baik ?
4. Bagaimana merancang sebuah *e-commerce* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta menggunakan *Framework CodeIgniter* dan menggunakan bahasa pemrograman *web* lainnya seperti *HTML5*, *CSS3*, dan *JavaScript* serta menggunakan *MySQL* sebagai *database server* ?

E. Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Merancang sebuah media promosi yang dapat mempromosikan seluruh produk keterampilan Kelompok Wirausaha Insan Creative ke masyarakat umum.

2. Merancang sebuah sistem informasi berbasis *e-commerce* untuk melakukan transaksi jual beli produk keterampilan kelompok wirausaha Insan Creative.
3. Merancang sebuah sistem informasi yang dapat memanajemen produk-produk keterampilan sehingga terkelola dengan baik.
4. Merancang suatu *e-commerce* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta menggunakan *Framework CodeIgniter* dan menggunakan bahasa pemrograman *web* lainnya seperti *HTML5*, *CSS3*, dan *JavaScript* serta menggunakan *MySQL* sebagai *database server*.

F. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mempermudah produsen produk keterampilan dalam mempromosikan produk yang dihasilkan oleh Kelompok Wirausaha Insan Creative ke masyarakat umum.
2. Mempermudah dalam proses transaksi jual beli produk keterampilan Insan Creative kepada masyarakat umum.
3. Mempermudah dalam memanajemen produk-produk yang telah diciptakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan pemanfaatan bahasa pemrograman PHP menggunakan *Framework Codeigniter* dapat dikembangkan E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative.
2. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu dalam mempromosikan seluruh produk keterampilan Insan Creative ke masyarakat umum
3. Dengan adanya E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative dapat mempermudah transaksi jual beli produk keterampilan Insan Creative ke masyarakat umum.
4. Dengan adanya E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative dapat mempermudah dalam manajemen produk-produk yang telah diciptakan oleh kelompok wirausaha Insan Creative.

B. Saran

Adapun saran - saran yang diberikan setelah merancang dan membangun E-Commerce Produk Keterampilan Insan Creative ini, antara lain :

1. Dalam pengembangan berikutnya, sistem informasi ini dapat dikembangkan untuk dapat digunakan di perangkat mobile.

2. Dalam pengembangan berikutnya, sistem informasi ini diharapkan tidak hanya untuk mempromosikan produk keterampilan oleh kelompok wirausaha insan creative, namun kelompok wirausaha lainnya juga dapat mempromosikan produknya pada e-commerce ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Prasetyo. 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta : Mediakita
- Budi Dharma Oetomo. 2002. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Fathansyah, Ir. 1999. *Basis Data*. Bandung: Penerbit Infomatika.
- Foni Agus Setiawan. 2012. *Pemrograman Internet*. Bandung : Graha Ilmu
- Husni Iskandar Pohan & Kusnassrianto Saiful Bahri. 1997. *Pengantar Perancangan Sistem*. Jakarta : Erlangga.
- Jogiyanto HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI
- Laudon, Kenneth C, dkk. 2007. *Sistem Informasi Manajemen Edisi 10 Buku 2*, Jakarta : Salemba Empat.
- M. Suyanto. 2007. *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta : ANDI.
- Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung : Informatika.
- Qin, Zheng Dkk. 2009. *Introduction to E-Commerce* : Tsinghua University Press
- Taufik Hidayat. 2008, *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*, Mediakita, Jakarta
- Universitas Negeri Padang. 2011. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Universitas Negeri Padang. 2015. *Buku Panduan Pengelolaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat LPM UNP*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Wicak Hidayat. 2014. Pengguna Internet Indonesia nomor 6 Dunia. (Online) <http://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/pengguna.internet.indonesia.nomor.enam.dunia>. Diakses pada tanggal 23 Februari 2016
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.