

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE UNTUK PENJULAN  
FURNITURE**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Di susun oleh:

**Nasrul Jamil (21210040)**




**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2025/2026**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Nasrul jamil  
Nim : 21210040  
Program Studi : Program Studi Ilmu Komputer  
Judul : Sistem informasi E-commerce untuk penjualan furniture

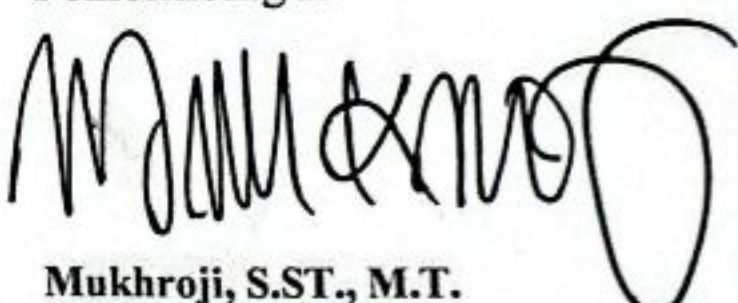
Skripsi ini telah disetujui Pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana

Pembimbing I

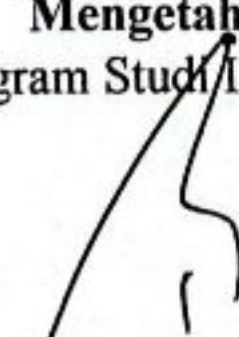
  
**Khairuman, S.Kom, M.Kom**  
**NIDN. 1318018001**

**Banda Aceh, 2 Juli 2025**

Pembimbing II

  
**Mukhroji, S.ST., M.T.**  
**NIDN. 1326099001**

**Mengetahui**  
Ketua Program Studi Ilmu Komputer

  
**Khairuman, S.Kom, M.Kom**  
**NIDN. 1318018001**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN FURNITURE**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komputer  
Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena


		Tanda Tangan
Pembimbing I	: <u>Khairuman, S.Kom, M.Kom</u> NIDN. 1318018001	(.....)
Pembimbing II	: Mukhroji, S.ST., M.T. NIDN. 1326099001	(.....)
Penguji I	: Rossiana Br Ginting, S.Kom, M.Pd. NIDN. 0115088503	(.....)
Penguji II	: Oktalia Triananda Lovita, S.ST. MT NIDN. 9990544271	(.....)

Banda Aceh, 19 Januari 2026

Menyetujui  
Ketua Prodi Ilmu Komputer

Khairuman, S.Kom, M.Kom  
NIDN: 1318018001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
Uly Muzakir, MT  
NIDN. 0127027902

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Nasrul Jamil

NIM : 21210040

Program Studi : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiat atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 19 Januari 2026  
Yang membuat pernyataan,

Nasrul Jamil

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Nasrul Jamil  
NIM : 21210040  
Program Studi : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiat atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau dekan fakultas Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 19 Januari 2026  
Yang membuat pernyataan,

  
METERAI  
TEMPEL  
9B348ANX225198581 Nasrul Jamil

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah Swt. dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Sistem informasi E-commerce untuk penjualan furniture.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komputer Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumul akhir nanti, Amin.

Alhamdulillah atas berkat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan melalui proses yang cukup panjang. Dengan izin dan bimbingan-Nyalah peneliti dapat mengatur dan menyelesaikan tantangan serta permasalahan secara satu persatu, sehingga dapat berjalan semua dengan lancar tanpa ada yang harus ditinggalkan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan bantuan kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu Ibunda jamaliah. dan Ayahanda rusli abdi
2. Ibu Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si. selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
3. Bapak Ully Muzakir, MT. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi.

4. Bapak Khairuman, S.kom, M.kom. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi.
5. Bapak Khairuman, S.kom, M.kom. selaku Pembimbing I yang sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi.
6. Bapak Mukhroji, S.ST., MT. selaku Pembimbing II yang sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Ilmu Komputer Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh Pendidikan.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Sains Teknologi dan Ilmu Kesehatan angkatan 2021 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka, dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai penyelesaian laporan penelitian ini dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Banda Aceh, 2 Juli 2025

Penyusunan,

Nasrul jamil

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk beradaptasi dengan platform digital guna memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efektivitas operasional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi E-commerce berbasis web yang digunakan sebagai media promosi dan penjualan produk furniture secara daring. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode Waterfall, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Sistem dibangun menggunakan teknologi web seperti HTML, CSS, JavaScript, dan PHP, serta menyertakan fitur login pengguna, keranjang belanja, checkout sederhana dengan formulir isian, dan unggahan bukti transfer. Data checkout yang dikirimkan oleh pengguna akan disimpan ke dalam database dan dikirimkan otomatis ke email pemilik toko sebagai notifikasi transaksi. Hasil pengujian menggunakan metode blackbox menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan. Simulasi pengguna juga menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan dan mampu menyederhanakan proses pemesanan.

*Kata Kunci: E-Commerce, Sistem Informasi, Furniture, Checkout Sederhana, Website Penjualan, UMKM*

## DAFTAR PUSTAKA

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Bagi Pelaku Usaha .....	6
1.4.2 Manfaat Bagi Konsumen.....	7
1.5 Batasan Masalah .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 E-commerce .....	10
2.2 website ecomerce.....	10
2.2.1 Desain Antarmuka Pengguna (User Interface/UI) .....	11
2.2.2 Pengalaman Pengguna (User Experience/UX) .....	11
2.2.3 Penyajian data produk.....	11
2.2.4 Metode Pembayaran.....	11
2.3 Teknologi Pengembangan Website E-commerce .....	12
2.3.1 HTML, CSS, dan JavaScript,.....	12
2.3.2 Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX)	13
2.4 Studi Kasus Website E-commerce untuk Furniture.....	15
2.5 Kerangka Teoritis .....	17
<b>BAB III.....</b>	<b>20</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Lokasi dan waktu penelitian .....	21
3.2.1 Waktu penelitian .....	21
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	23
3.3.1 Tahap Analisis Kebutuhan .....	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	25
<b>BAB IV .....</b>	<b>27</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Perencanaan system.....	28
4.1.1 Analisis kebutuhan.....	28
4.1.2 Identifikasi masalah .....	30
4.1.3 Tujuan sistem .....	31

4.2	Desain system .....	32
4.2.1	Desain Struktur Halaman Website .....	33
4.2.2	Desain Alur Navigasi dan Interaksi Pengguna.....	34
4.2.3	Desain Checkout dan Pengiriman Bukti Pembayaran .....	35
4.3	Implementasi Fitur Sistem .....	37
4.3.1	Halaman Beranda dan Navigasi .....	38
4.3.2	Implementasi Katalog Produk.....	39
4.3.3	Fitur Keranjang Belanja .....	40
4.3.4	Checkout dan Upload Bukti Transfer .....	41
4.4	Pengujian Sistem.....	42
4.4.1	Pengujian Fungsional (Blackbox Testing).....	42
4.4.2	Simulasi Penggunaan Sistem oleh Pengguna Akhir .....	45
4.5	Evaluasi system.....	46
4.5.1	Kelebihan sistem .....	47
4.5.2	Kekurangan dan keterbatasan sistem .....	48
4.5.3	Rekomendasi pengembangan sistem.....	49
<b>BAB V</b>	.....	<b>51</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>51</b>
5.1	Kesimpulan .....	51
5.2	Saran .....	52
5.3	Keterbatasan penelitian .....	53
<b>Daftar Pustaka</b>	.....	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 metode waterfall.....	23
Gambar 4.1 Diagram kebutuhan pengguna.....	30
Gambar 4.2 Flowchart Alur Checkout.....	32
Gambar 4.3 Diagram Alur Navigasi dengan Login dan Checkout.....	35
Gambar 4.4 Tampilan Form Checkout.....	36
Gambar 4.5 Tampilan Form Checkout.....	37
Gambar 4.6 Tampilan Beranda dan Header Navigasi.....	38
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan Katalog Produk (Grid Layout).....	39
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Keranjang Belanja.....	40
Gambar 4.9 Screenshot Validasi sebelum login.....	44
Gambar 4.10 Screenshot Validasi form login.....	44
Gambar 4.11 Screenshot Validasi Berhasil Login.....	45
Gambar 4.12 Simulasi Checkout oleh Pengguna.....	46

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 tahapan kegiatan.....	43
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Sistem.....	43