

**PEMBUATAN APLIKASI WEB PROFIL PERUSAHAAN
(STUDI KASUS KENE STUDIO ANIMASI YOGYAKARTA)**

SKRIPSI



disusun oleh

**GALIH YOPA OKTO WINNANDI
10.12.4632**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI WEB PROFIL PERUSAHAAN
(STUDI KASUS KENE STUDIO ANIMASI YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**GALIH YOPA OKTO WINNANDI
10.12.4632**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI WEB PROFIL PERUSAHAAN
(STUDY KASUS KENE STUDIO ANIMASI YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Yopa Okto Winnandi

10.12.4632

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Mei 2014

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI WEB PROFIL PERUSAHAAN
(STUDY KASUS KENE STUDIO ANIMASI YOGYAKARTA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Yopa Okto Winnandi

10.12.4632

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146


Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Agustus 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 29 Agustus 2014

Galih Yopa Okto Winnandi
10.12.4632

MOTTO

- *Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi, dan pengaruh yang manusiawi." (Robert K. Cooper)*
- *Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum." (Mahatma Gandhi)*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, kasih, karunia dan berkat-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang Tua tercinta yang selalu memberikan dukungan, doa dan cinta yang tiada henti kepada penulis.
- Keluarga besar tersayang. Terima kasih atas dukungan dan doanya kepada penulis.
- Pimpinan STUDIO KENE ANIMASI YOIGYAKARTA yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
- Kepada Pak M.Rudyanto Arief,MT selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan motivasi dan saran- kritik yang berarti kepada penulis.
- **Some one** Karisma Dwi Susanti tercinta yang selalu memberikan doanya dan motivasi kepada penulis.
- Teman- teman terbaik S1-SI-04 2010

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas Berkat dan Kasih Karunianya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata I Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M.Rudyanto Arief,MT Selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Pimpinan STUDIO KENE ANIMASI dan karyawan yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Skripsi ini akan sangat berarti jika memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca.

Yogyakarta,29 Agustus 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

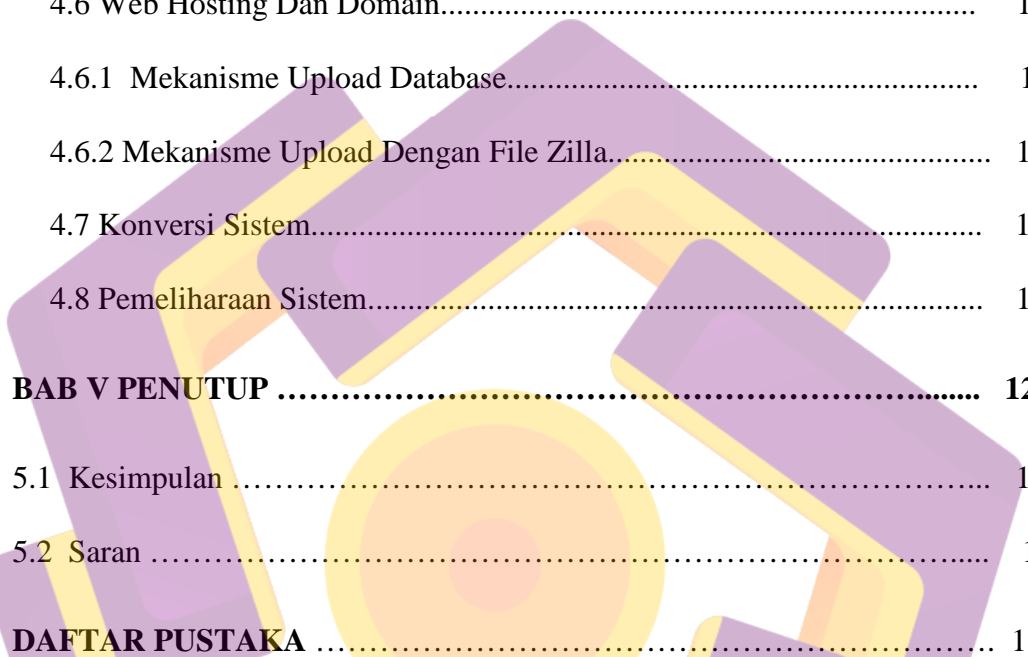
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	viii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiv
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4

1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.1.1 Definisi Sistem.....	8
2.1.2 Karakteristik	8
2.1.3 Klasifikasi Sistem	10
2.2 Konsep Dasar informasi.....	12
2.2.1 Pengertian Informasi	12
2.2.2 Kualitas Informasi	12
2.2.3 Nilai Informasi	13
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi	13
2.3.2 Komponen Sistem Informasi.....	14
2.3.3 Sklus Informasi.....	15
2.3.3 Nilai Informasi.....	15
2.4 Promosi.....	17
2.4.1 Sistem Informasi Pemasaran.....	17
2.5 Konsep Dasar Aplikasi web.....	17
2.5.1 Sejarah Internet Dan Pengembangannya.....	17
2.5.2 Cara Kerja Internet.....	18
2.6 Pengertian Basis Data Dan Sitem Basis Data.....	21
2.6.1 Definisi Basis Data.....	21

2.6.2 Konsep Database Manajemen Sistem.....	22
2.6.3 Perancangan Basis Data.....	22
2.6.4 Relasi Antar Tabel.....	23
2.6.5 ERD (Entity Relationship Diagram).....	24
2.6.6 Data Flow Diagram.....	28
2.7 HTML (Hypertext Markup Language).....	31
2.8 PHP.....	32
2.9 MYSQL.....	37
2.10 Web Server.....	39
2.11 Perangkat Lunak Yang Di Gunakan.....	40
2.11.1 Macromedia Dreamweaver MX.....	40
2.11.2 Apache Web Server.....	41
2.11.3 Adobe Photoshop CS3.....	42
2.11.4 Mozilla Firefox.....	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SITEM.....	45
3.1 Tinjauan Umun	45
3.1.1 Sejarah Dan Tujuan Perusahaan	45
3.1.2 Struktur Perusahaan.....	46
3.1.2.1 Divisi Multimedia Interaktif.....	46
3.1.2.2 Difisi Animasi.....	47
3.1.2.3 Lingkup Layanan Perusahaan.....	49
3.2 Analisis Sistem	49
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	50

3.2.2 Analisis SWOT.....	50
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	53
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	53
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	54
3.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	56
3.4.1 Kebutuhan Informasi.....	56
3.4.2 Kelayakan Teknologi.....	57
3.4.3 Kelayakan Hukum.....	57
3.4.4 Kelayakan Oprasional.....	58
3.4.5 Kelayakan Ekonomi.....	58
3.5 Perancangan Sistem.....	64
3.5.1 Perancangan Proses.....	64
3.5.1.1 Flowchart Sistem.....	65
3.5.1.2 Data Flow Diagram (DFD).....	65
3.6 Perancangan Basis Data	67
3.6.1 ERD (Entity Relationship Diagram).....	67
3.6.2 Relasi Tabel.....	68
3.7 Stuktur Tabel.....	69
3.7.1 Tabel Berita.....	69
3.7.2 Tabel Kategori.....	70
3.7.3 Tabel Admin.....	70
3.7.4 Tabel Kontak.....	70
3.7.5 Tabel Slide.....	71

3.7.6 Tabel File.....	71
3.7.7 Tabel Halaman.....	72
3.8 Rancangan Interface.....	72
3.8.1 Diagram Link.....	72
3.8.2 Perancangan Halaman Web.....	75
BAB IV IMPLMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	94
4.1 Implementasi Pembuatan Database	94
4.2 Implementasi Program	99
4.2.1 Koneksi Ke Database.....	99
4.2.2 Skrip Logout.....	99
4.2.3 Skrip Menampilkan Data.....	100
4.2.4 Skrip Menginput Data	101
4.2.5 Skrip Mengedit Data.....	102
4.2.6 Skrip Menghapus Data.....	104
4.3 Implementasi Halaman Antar Muka.....	105
4.3.1 Halaman Admin.....	105
4.3.1.1 Halaman Login Administrator.....	105
4.3.1.2 Halaman Menu Administrator.....	106
4.3.2 Halaman Utama.....	108
4.4 Implementasi Penguji Sistem.....	115
4.4.1 White Box Testing.....	115
4.4.2 Black Box Testing.....	116
4.4.2.1 Penguji Terhadap Item Input Data.....	116



4.4.2.2 Penguji Terhadap Item Ubah Data.....	117
4.4.2.3 Penguji Terhadap Hapus Data.....	118
4.4.2.4 Penguji Terhadap Output.....	119
4.5 Manual Program.....	120
4.6 Web Hosting Dan Domain.....	121
4.6.1 Mekanisme Upload Database.....	123
4.6.2 Mekanisme Upload Dengan File Zilla.....	124
4.7 Konversi Sistem.....	125
4.8 Pemeliharaan Sistem.....	126
BAB V PENUTUP	128
5.1 Kesimpulan	128
5.2 Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130

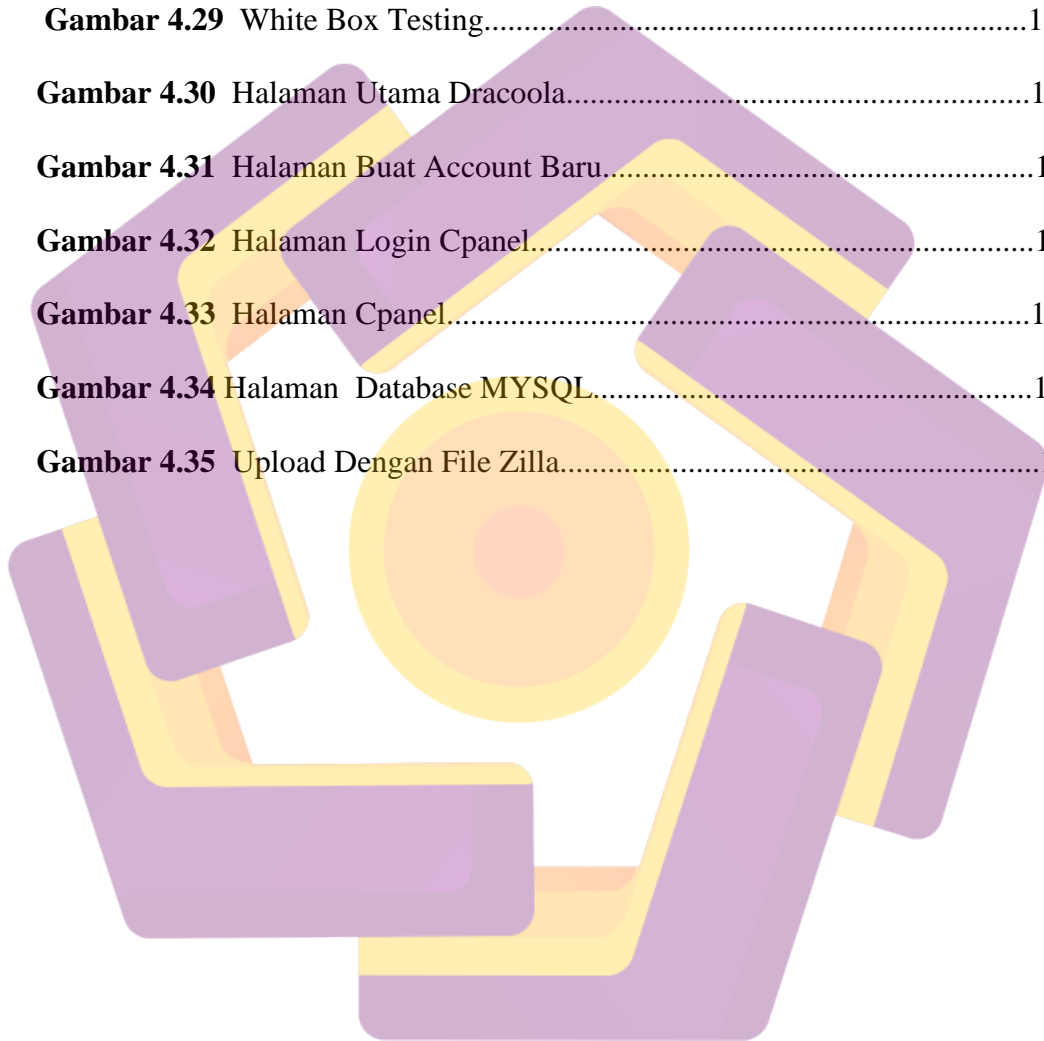
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Kerja Clie Side.....	20
Gambar 2.2 Cara Kerja Server Side Scripting.....	21
Gambar 2.3 Gambar Tag HTML.....	32
Gambar 2.4 Gambar Contoh Skrip PHP.....	32
Gambar 2.5 Gambar Tag PHP Pada Client.....	33
Gambar 2.6 Gambar Contoh Embedded Script.....	33
Gambar 2.7 Gambar Contoh Non- Embedded Script.....	33
Gambar 2.8 Ruang Kerja Dreamwefer MX.....	41
Gambar 2.9 Tampilan Apache Web Server.....	42
Gambar 2.10 Ruang Kerja Photoshop.....	42
Gambar 3.1 Struktur Divisi Multimedia Interaktif Kene Studio Animasi.....	46
Gambar 3.2 Struktur Divisi Animasi Kene Studio Animasi.....	47
Gambar 3.3 Flowchart Sistem Web Media Promosi Kene Studio.....	65
Gambar 3.4 DFD Level 0 Web Media Promosi Kene Studio.....	65
Gambar 3.5 Diagram Berjenjang Proses Web Media Promosi Kene Studio.....	66
Gambar 3.6 DFD Level 1 Sistem Web Media Promosi Kene Studio.....	67
Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem Web Media Promosi Kene Studio.....	68
Gambar 3.8 Relasi Antar Tabel.....	69
Gambar 3.9 Diagram Link (User).....	73
Gambar 3.10 Diagram Link (admin).....	74
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Index.....	75

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Desain	76
Gambar 3.13 Rancangan Audio Fisual.....	77
Gambar 3.14 Rancangan Media Interaktif.....	78
Gambar 3.15 Rancangan Klien	79
Gambar 3.16 Rancangan Kontak	80
Gambar 3.17 Rancangan Blog.....	81
Gambar 3.18 Rancangan Tour.....	82
Gambar 3.19 Halaman Login.....	82
Gambar 3.20 Halaman Utama.....	83
Gambar 3.21 Menu Halaman	84
Gambar 3.22 Menu Slide.....	85
Gambar 3.23 Input Data Slid.....	86
Gambar 3.24 Edit Data Slide.....	86
Gambar 3.25 Input Data File Slide.....	87
Gambar 3.26 Edit Data File Slide.....	88
Gambar 3.27 Menu Admin Admin.....	89
Gambar 3.28 Input Data Admin.....	90
Gambar 3.29 Edit Data Admin.....	90
Gambar 3.30 Menu Berita.....	91
Gambar 3.31 Input Data Berita.....	92
Gambar 3.32 Edit Data Berita.....	92
Gambar 3.33 Halaman Kontak.....	93
Gambar 4.1 Data Base kene Studio Animasi.....	94

Gambar 4.2 Tabel Admin.....	94
Gambar 4.3 Tabel Berita.....	95
Gambar 4.4 Tabel Halaman.....	96
Gambar 4.5 Tabel Kategori.....	96
Gambar 4.6 Tabel Kontak.....	97
Gambar 4.7 Tabel Slide-Head.....	97
Gambar 4.8 Tabel File.....	98
Gambar 4.9 Skrip Koneksi PHP.....	99
Gambar 4.10 Skrip Logout PHP.....	100
Gambar 4.11 Pesan Data Berhasil Di Simpan.....	101
Gambar 4.12 Pesan Peringatan Edit Data Berhasil.....	103
Gambar 4.13 Pesan Konfirmasi Penghapusan Data.....	104
Gambar 4.14 Halaman Login Admin	105
Gambar 4.15 Halaman Menu Admin	106
Gambar 4.16 Menu Halaman.....	107
Gambar 4.17 Menu Slider.....	107
Gambar 4.18 Halaman Menu Admin.....	107
Gambar 4.19 Halaman Menu Olah Data Berita.....	108
Gambar 4.20 Halaman Menu Olah Data Kontak.....	108
Gambar 4.21 Halaman Utama USER.....	109
Gambar 4.22 Halaman Desain.....	110
Gambar 4.23 Audio Visual.....	111
Gambar 4.24 Multimedia Interaktif.....	112

Gambar 4.25 Halaman Klien.....	113
Gambar 4.26 Halaman Kontak.....	114
Gambar 4.27 Halaman Blog.....	115
Gambar 4.28 Halaman Testing Validasi.....	116
Gambar 4.29 White Box Testing.....	116
Gambar 4.30 Halaman Utama Dracooola.....	122
Gambar 4.31 Halaman Buat Account Baru.....	122
Gambar 4.32 Halaman Login Cpanel.....	123
Gambar 4.33 Halaman Cpanel.....	124
Gambar 4.34 Halaman Database MYSQL.....	124
Gambar 4.35 Upload Dengan File Zilla.....	125



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Notasi Dalam ERD.....	25
Tabel 2.2	Tabel Simbol Flowchart	29
Tabel 3.1	Matrix SWOT Analisis Pada Kene Studio Animasi.....	52
Tabel 3.2	Lanjutan Tabel 3.1.....	53
Tabel 3.3	Spesifikasi <i>Hardware</i> Yang Dibutuhkan Dalam Pembuatan Aplikasi.....	54
Tabel 3.4	<i>Hardware</i> Minimum Yang Dibutuhkan Dalam Menjalankan Aplikasi.....	54
Tabel 3.5	<i>Software</i> Yang Dibutuhkan Dalam Pembuatan Aplikasi.....	55
Tabel 3.6	<i>Software</i> Minimum Yang Dibutuhkan Dalam Menjalankan Aplikasi.....	55
Tabel 3.7	Spesifikasi Hosting Yang Dibutuhkan.....	56
Tabel 3.8	Rincian Biaya Pengembangan Sistem.....	58
Tabel 3.9	Rincian Biaya Operasional.....	59
Tabel 3.10	Perhitungan Analisis Biaya Dan Manfaat.....	60
Tabel 3.11	Hasil Analisis Biaya Dan Manfaat.....	64
Tabel 3.12	Struktur Tabel Berita.....	69
Tabel 3.13	Struktur Tabel Kategori.....	70
Tabel 3.14	Struktur Tabel Admin.....	70
Tabel 3.15	Struktur Tabel Kontak.....	71
Tabel 3.16	Struktur Tabel Slide.....	71
Tabel 3.17	Struktur Tabel File.....	72
Tabel 3.18	Struktur Tabel Halaman.....	72
Tabel 4.1	Hasil Pengujian Terhadap Input Data.....	117

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Terhadap Ubah Data.....118
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Terhadap Hapus Data.....119
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Terhadap Output Data.....120



INTISARI

Penggunaan Internet global telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan, terutama sangat dirasakan di wilayah Asia Tenggara. Bicara tentang internet, tidak harus dipisahkan dari sebuah situs web. Website ini digunakan untuk memperkenalkan produk atau jasa atau yang disebut promosi perusahaan untuk pengguna internet. Untuk itu situs web yang tampaknya memiliki antarmuka yang baik, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh perusahaan.

Saat Kene Animation Studio mencoba untuk memasarkan produk mereka secara global di pasar online. Karena ini sekarang menjadi perusahaan yang tidak memiliki situs web dipandang kurang kredibel, dengan alasan akan sulit untuk menemukan informasi tentang perusahaan jika perusahaan tidak memiliki situs web, yang juga akan berdampak pada kurangnya kepercayaan di perusahaan.

Aplikasi web merupakan salah satu media yang sesuai untuk Kene studio animasi untuk memberikan informasi dan layanan kepada pelanggan dan masyarakat. Dengan website ini, siapapun bisa dengan mudah mendapatkan informasi tentang Kene studio animasi di mana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke studio Kene animasi.

Kata kunci: Teknologi, Aplikasi, Academic.

ABSTRACT

The use of the global Internet has experienced a very significant increase, particularly keenly felt in the area of Southeast Asia. Talk about the internet, must not be separated from a website. The website is used to introduce a product or service or the so-called promotion of a company to Internet users. For that websites that appear to be having a good interface, attractive and dynamic according to the field which is managed by a company.

Currently Kene Animation Studio trying to market their products globally in the online market. Because this is now a company that does not have a website is seen as less credible, arguing it would be difficult to find information about the company if the company does not have a website, which will also impact the lack of confidence in the company.

The web application is one medium that is appropriate for Kene animation studio to provide information and services to customers and masyarakat. Dengan this website, anyone can easily obtain information about Kene animation studio anywhere and anytime without having to come directly to the studio Kene animation.

Keywords: *Technology, Applications, Academic*