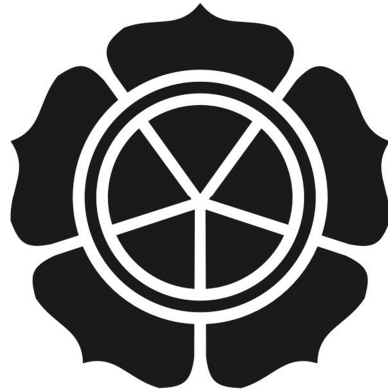


**MEMBANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE SHOP
HELLOKITTYMU DI PAPRINGAN SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Johan Bayu Aji

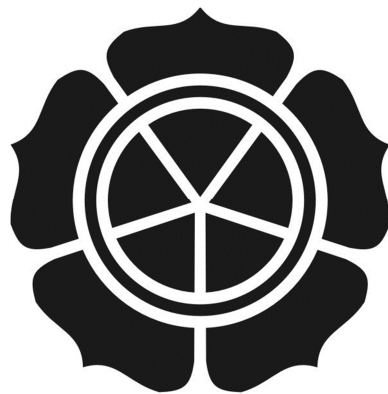
09.11.2915

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**MEMBANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE SHOP
HELLOKITTYMU DI PAPRINGAN SLEMAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Johan Bayu Aji

09.11.2915

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE SHOP
HELLOKITTYMU DI PAPRINGAN SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Johan Bayu Aji

09.11.2915

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 24 Oktober 2014

Dosen Pembimbing

Kusrini, Dr., M.Kom

NIK. 190302016

PENGESAHAN
SKRIPSI
MEMBANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE SHOP
HELLOKITTYMU DI PAPRINGAN SLEMAN

yang disusun oleh

Johan Bayu Aji
09.11.2915

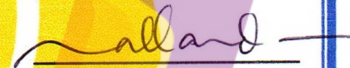
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185




Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302016



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 November 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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Oktober 2014



Johan Bayu Aji

09.11.2915

MOTTO

**"JANGAN PERNAH BERHENTI BERMIMPI, SELAMA ANDA
BERJUANG MAKA MIMPI ITU AKAN JADI KENYATAAN"**

**"WHYPHY = WORK HARD YES, PLAY HARD YES"
(22Jump Street)**

"MULAILAH DENGAN MENGALAHKAN KEMALASANMU"



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim, dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai rasa syukur kepada Allah SWT sang Kholiq atas segala nikmat, hidayah, kesempatan dan kesehatan serta hal-hal lain yang tak dapat saya tuliskan satu persatu, sehingga dengan semua pemberian-Nya tersebut dapat terselesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu mendukung saya dalam segala hal.

Tidak lupa saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

- Suyintarni (Ibunda), Sagi (Ayahanda), Beny Prastawa (Kakak), Betyas Pramunita (adik).
- Dr. Kusrini, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan banyak pelajaran berharga kepada saya.
- Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan saya untuk melanjutkan study akademik jenjang strata satu.
- Kepada Dindaku (icha) yang tidak pernah berhenti mengingatkan, mendukung serta meluangkan waktunya demi terselesaikannya skripsi ini, teman-temanku kost Bombom, Safei, Dika, Gun, Anang, Bayu, Tika, Topik, Sinur, Mbak Uus, Ta'ah, kost Bali 16, CV.Amoeba System, E Class AMIKOM 2009, dan teman-teman yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Semua pihak yang membantu terselesaikannya study saya di AMIKOM tepat pada waktunya.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya yang tak terhingga kepada umat manusia, khususnya kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan dan diharapkan dapat menggantikan sistem manual yang ada di Toko Hellokitty dengan sistem modern berbasis komputerisasi yang biasa kita sebut dengan sistem informasi, sehingga pemanfaatannya lebih maksimal dan dapat menunjang kinerja serta meningkatkan daya saing terhadap kompetitor perusahaan tersebut.

Kekurangan dan ketidak sempurnaan, masih dapat ditemukan dalam sistem yang sudah dirancang ini. Maka dari itu saran, kritik serta masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ada pada sistem ini.

Akhirul kalam, apabila ada banyak sekali kesalahan dan kekurangan dalam perkataan serta tulisan dalam pembuatan skripsi ini, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya. Terima Kasih

Yogyakarta, 17 Oktober 2014

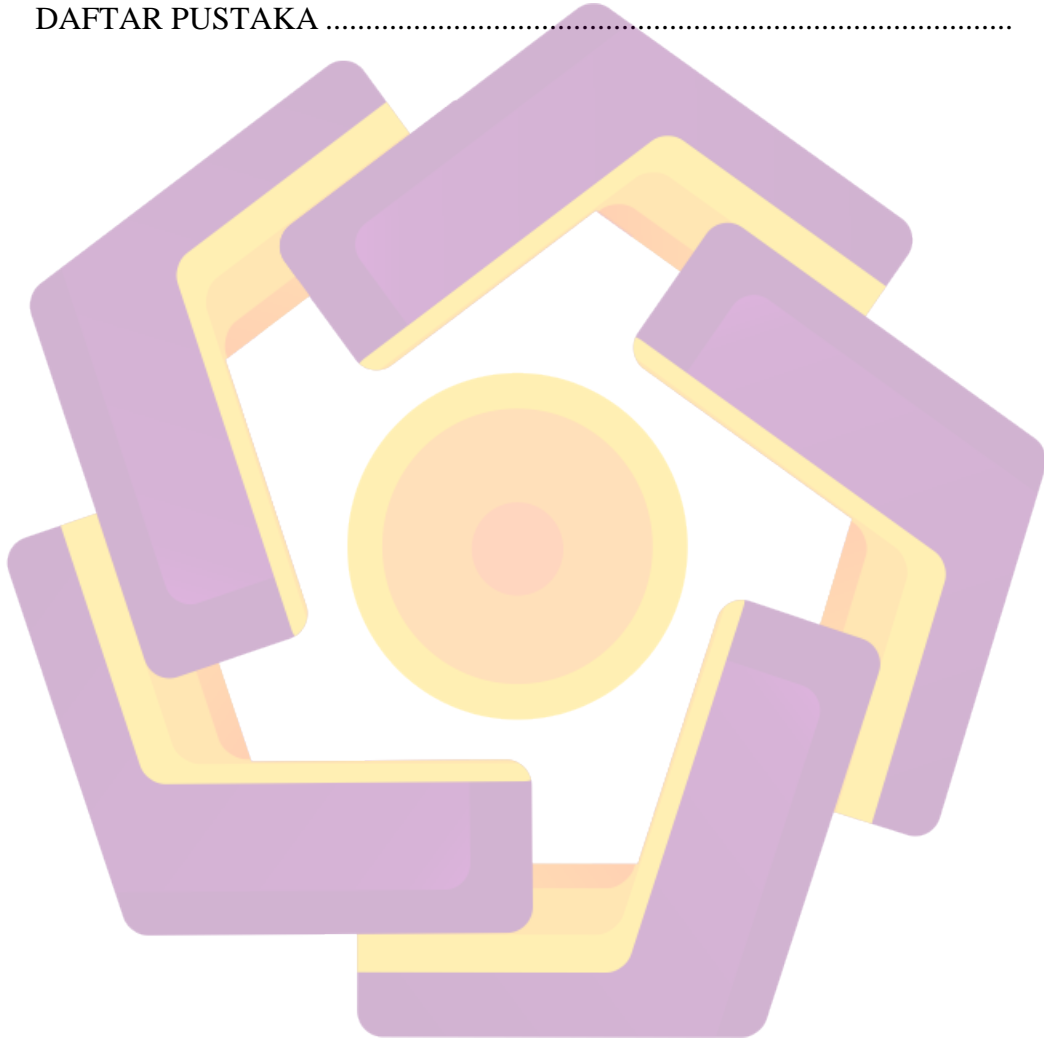
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Sistem, Informasi, Sistem Informasi	9
2.1.1 Sistem	9
2.1.1.1 Karakteristik Sistem	9
2.1.1.2 Klasifikasi Sistem	12
2.1.2 Informasi	13
2.1.2.1 Siklus Informasi	13
2.1.2.2 Kualitas Informasi	14
2.1.2.3 Nilai Informasi	15
2.1.3 Sistem Informasi	15
2.2 <i>E-commerce</i>	15
2.3 Analisis Sistem	16
2.3.1 Metode Analisis SWOT	17
2.4 Pemodelan Sistem	17
2.4.1 <i>Flowchart</i>	17
2.4.1.1 Simbol <i>Flowchart</i>	18
2.4.2 Data Flow Diagram (DFD)	20
2.4.3 Simbol DFD	21

2.5	Pemodelan Basis Data.....	22
2.5.1	Basis Data	22
2.5.2	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	23
2.5.2.1	Elemen ERD	25
2.6	Internet	27
2.7	Bahasa Pemrograman	27
2.8	Perangkat Lunak Pendukung.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		33
3.1	Gambaran Umum	33
3.1.1	Sejarah Berdirinya Perusahaan	33
3.1.2	Sistem Yang Sedang Berjalan	33
3.2	Analisis	34
3.2.1	Analisis SWOT.....	35
3.2.1.1	Kekuatan (<i>Strength</i>).....	35
3.2.1.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	35
3.2.1.3	Kesempatan (<i>Opportunities</i>).....	35
3.2.1.4	Ancaman (<i>Threats</i>)	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	37
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	39
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	39
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	39
3.2.3.3	Kelayakan Operasional	40
3.3	Perancangan Sistem.....	40
3.3.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang Diusulkan	41
3.3.2	Diagram <i>Context</i> yang Diusulkan.....	41
3.3.3	DFD (Data Flow Diagram).....	42
3.3.4	Relasi Tabel	45
3.3.5	<i>Entity Relantionship Diagram</i> (ERD)	46
3.3.6	Struktur <i>File</i>	47
3.3.7	Perancangan Antar Muka	52
3.3.8	Struktur Menu.....	52
3.3.9	Perancangan Input	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		72
4.1	Implementasi	72
4.1.1	Kegiatan Implementasi	72
4.1.1.1	Pemilihan Domain dan Hosting.....	72
4.1.1.2	Pembuatan Database	73
4.1.1.3	Upload Aplikasi	74

4.1.2 Uji Sistem	74
4.1.3 Pemeliharaan Sistem.....	78
4.2 Pembahasan	79
4.2.1 Pembahasan Kode Program.....	79
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100



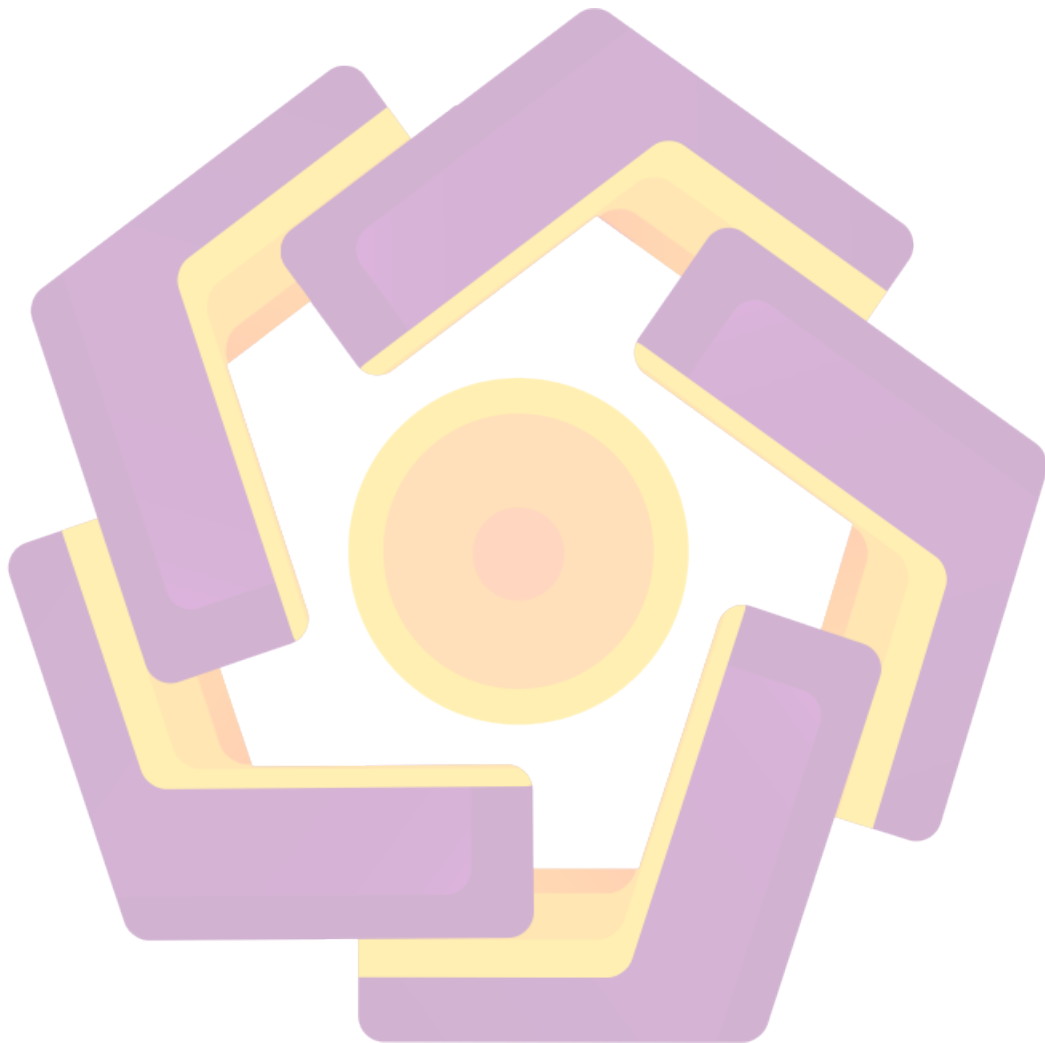
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol <i>Flowchart</i>	19
Tabel 2.2	Simbol DFD	21
Tabel 2.3	Simbol ERD	24
Tabel 3.1	Tabel Analisis Kebutuhan Sistem	37
Tabel 3.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	38
Tabel 3.3	Spesifikasi Perangkat Keras	39
Tabel 3.4	Struktur Tabel Member	48
Tabel 3.5	Struktur Tabel Pemesanan.....	48
Tabel 3.6	Struktur Tabel Produk	49
Tabel 3.7	Struktur Tabel Kategori.....	49
Tabel 3.8	Struktur Tabel Pengiriman	50
Tabel 3.9	Struktur Tabel Kota.....	50
Tabel 3.10	Struktur Tabel Provinsi	51
Tabel 3.11	Tabel <i>Black Box Testing</i>	51
Tabel 3.12	Struktur Tabel Detail Pemesanan.....	51
Tabel 3.13	Struktur Tabel Profil.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Informasi.....	14
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> yang Diusulkan	41
Gambar 3.2	Diagram <i>Context</i> yang Diusulkan	42
Gambar 3.3	DFD Level 0	43
Gambar 3.4	DFD Level 1 Proses 2.....	43
Gambar 3.5	DFD Level 1 Proses 3.....	44
Gambar 3.6	DFD Level 1 Proses 4.....	44
Gambar 3.7	DFD Level 1 Proses 5.....	45
Gambar 3.8	ERD yang Diusulkan	46
Gambar 3.9	Relasi Tabel	47
Gambar 3.10	Struktur Menu yang Dirancang	53
Gambar 3.11	<i>Form</i> Login Admin.....	54
Gambar 3.12	Desain Tampilan Awal Admin.....	55
Gambar 3.13	Desain Tampilan Input Produk.....	56
Gambar 3.14	Desain Tampilan Input Kategori	57
Gambar 3.15	Desain Tampilan Member	58
Gambar 3.16	Desain Tampilan Laporan Admin	59
Gambar 3.17	Desain Tampilan Input Data Provinsi	60
Gambar 3.18	Desain Tampilan <i>Form</i> Data Pemesanan	61
Gambar 3.19	Desain Tampilan <i>Form</i> Kelola Web.....	62
Gambar 3.20	Desain Tampilan Pemasukan Bulanan	63
Gambar 3.21	Desain Tampilan Ganti Password	64
Gambar 3.22	Desain Tampilan Home User	65
Gambar 3.23	Desain Tampilan Cara Belanja.....	66
Gambar 3.24	Desain Tampilan <i>Login</i> Member.....	67
Gambar 3.25	Desain Tampilan Registrasi User.....	68
Gambar 3.26	Desain Tampilan Detail Produk	69
Gambar 3.27	Desain Tampilan Keranjang Belanja.....	70
Gambar 3.28	Desain Tampilan Order Belanja	71
Gambar 4.1	Pembuatan Database Pada Server Hosting.....	73
Gambar 4.2	<i>White Box Testing</i> Input <i>Form</i> Login Admin.....	75
Gambar 4.3	<i>White Box Testing</i> Notifikasi <i>Form</i> Login Admin	75
Gambar 4.4	<i>Black Box Testing</i> Halaman Admin	76
Gambar 4.5	<i>Black Box Testing</i> Halaman Pengunjung	77
Gambar 4.6	Halaman Olah Produk	79
Gambar 4.7	Halaman Utama	83
Gambar 4.8	Halaman Detail Produk	84
Gambar 4.9	Halaman Pemesanan.....	86

Gambar 4.10 Halaman Pengiriman	90
Gambar 4.11 Halaman Verifikasi.....	94



INTISARI

Pada era baru ini, teknologi informasi berkembang begitu pesatnya sejalan dengan perkembangan industri. Hampir semua organisasi baik berorientasi profit maupun non profit berusaha memanfaatkan perkembangan teknologi informasi tersebut melalui perangkat komputer, aplikasi, dan sarana telekomunikasi lainnya untuk meningkatkan kinerja serta performanya agar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Sistem informasi berbasis *website* merupakan salah satu media yang banyak digunakan saat ini sebagai penunjang pemasaran dalam sebuah perusahaan. Pada Hellokittymu Shop proses pengolahan data untuk dijadikan informasi guna menunjang proses pemasaran masih dilakukan secara manual (kunjungan, penyebaran brosur, penawaran proposal dll) sehingga hasilnya kurang maksimal serta prosesnya tidak efektif dan efisien.

Oleh karena itu penulis mencoba mengembangkan suatu sistem informasi pemasaran produk berbasis *website* pada Hellokittymu Shop yang memiliki beberapa kelebihan yaitu, selain sebagai media informasi seperti website pada umumnya, informasi yang disajikan *up to date* sehingga masyarakat dapat dengan mudah untuk mendapatkan informasi terkait produk dari Hellokittymu Shop. Semua itu menjadi nilai tambah bagi perusahaan di mata masyarakat yang pada akhirnya akan menunjang proses pemasaran menjadi lebih mudah, efektif dan efisien.

Kata kunci : *Website*, Sistem Informasi, Pemasaran, Hellokitty.

ABSTRACT

In this new era, information technology develops so rapidly along with the development of the industry. Almost all organizations both for-profit and non-profit oriented try to take advantage of developments in information technology through computers, applications, and other means of telecommunication to improve performance to match what is expected.

Web-based information system is one medium that is widely used today to support the marketing of a company. In the Hellokittymu Shop processing of data to be used as information to support the marketing process is still done manually (visits, distribution of brochures, offer proposals, etc.) so the results are less than the maximum, and the process is ineffective and inefficient.

Therefore, the authors tries to develop a web-based product marketing information system on the Hellokittymu Shop has several advantages, namely, other than as an information medium such as a website in general, the information presented is up to date so that people can easily get the information related to the product of Hellokittymu Shop. It was all an added value for the company in the eyes of society, which in turn will support the marketing process becomes easier, effective and efficient.

Keywords: *Web, Information System, Marketing, Hellokitty.*

