

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE PADA
KICKCLICK DESIGN SOLUTION, CILACAP**

SKRIPSI



disusun oleh

Aryo Putra Dewantara

09.11.2667

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE PADA
KICKCLICK DESIGN SOLUTION, CILACAP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Aryo Putra Dewantara

09.11.2667

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE PADA
KICKCLICK DESIGN SOLUTION, CILACAP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aryo Putra Dewantara

09.11.2667

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK.190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE PADA KICKCLICK DESIGN SOLUTION, CILACAP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aryo Putra Dewantara

09.11.2667

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 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.



Yogyakarta, 20 Februari 2014

Aryo Putra Dewantara
09.11.2667

MOTTO

“Think big and act now”

“Always be yourself and never be anyone else”

“To get a success, your courage must be greater than your fear”

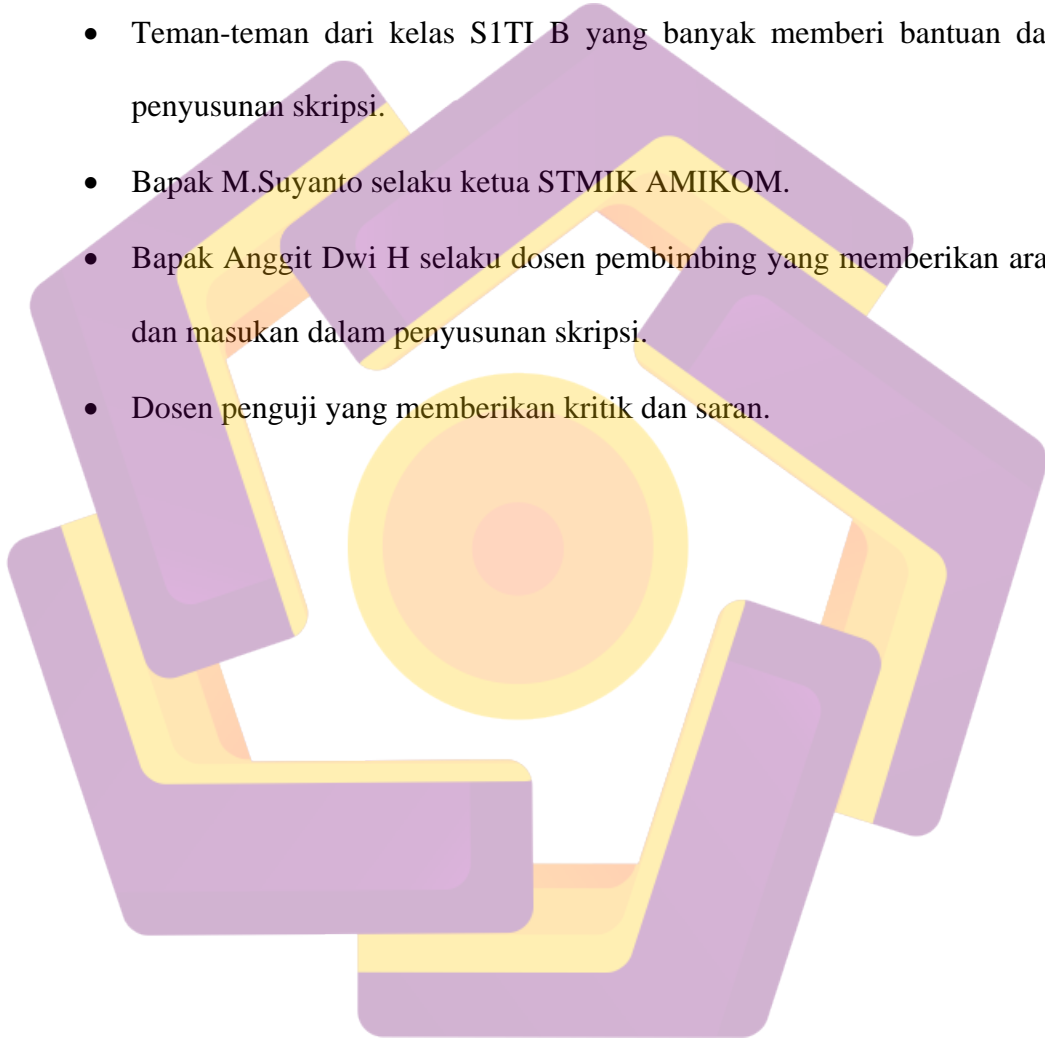
“The more you give, the more you will get”

“Go hard or go home”



PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Seluruh keluarga besar yang selalu memberi dukungan dan semangat.
- Teman-teman dari kelas S1TI B yang banyak memberi bantuan dalam penyusunan skripsi.
- Bapak M.Suyanto selaku ketua STMIK AMIKOM.
- Bapak Anggit Dwi H selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi.
- Dosen penguji yang memberikan kritik dan saran.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Penyusunan skripsi yang dimaksud ini diharapkan dapat menjadi solusi konkrit untuk kendala yang dihadapi Kickclick sesuai dengan penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh penulis. Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, dan juga memohon maaf jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Besar harapan penulis agar laporan skripsi ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Akhir kata, penulis ucapkan sukses untuk kita semua.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 20 Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

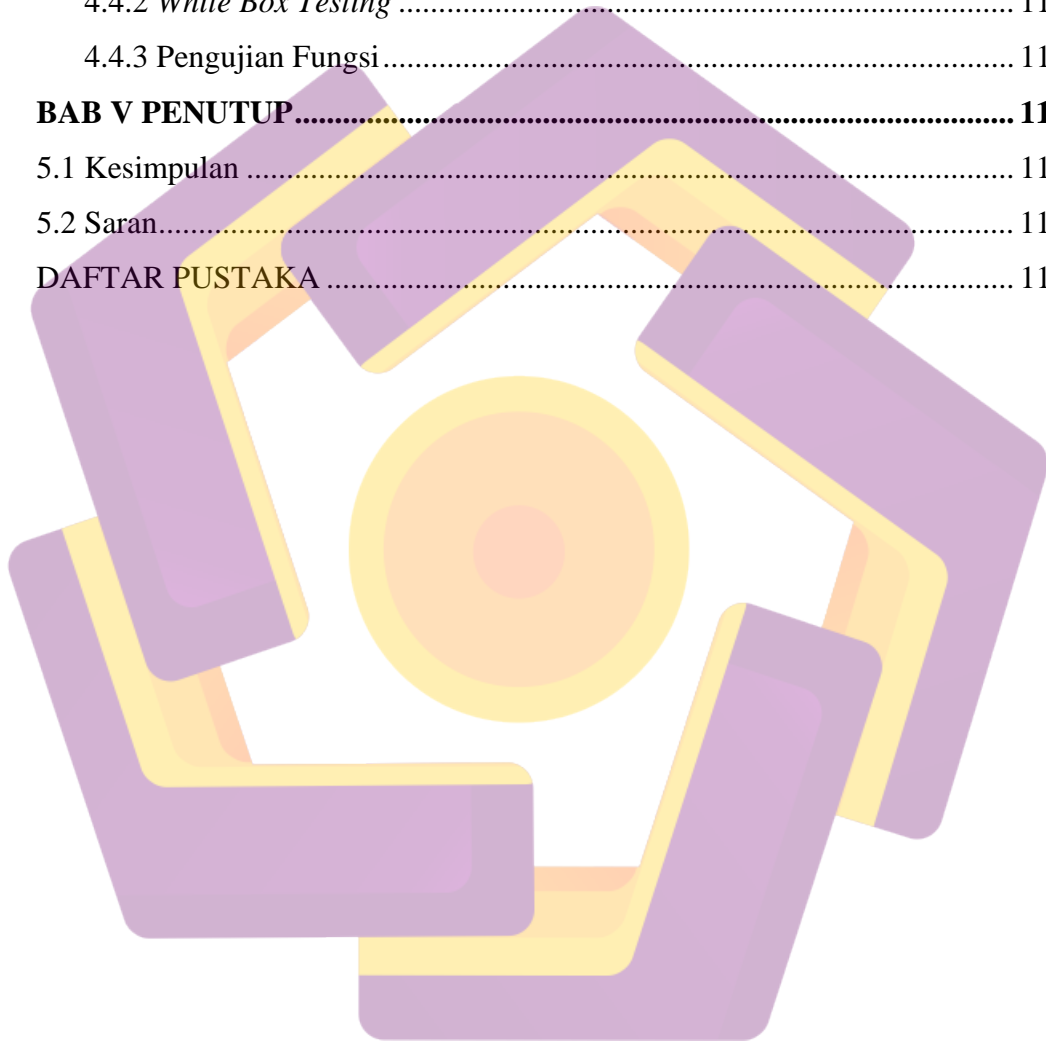
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
<i>MOTTO</i>	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi	8
2.1.1 Definisi Sistem.....	8
2.1.2 Definisi Informasi	8
2.1.3 Definisi Sistem Informasi	9
2.2 Karakteristik Sistem Informasi	9
2.3 Teori Dasar.....	12
2.3.1 Teori Penjualan	12
2.3.2 Teori E-commerce.....	14

2.3.3 Teori Internet.....	15
2.3.4 Teori Website.....	15
2.3.5 Teori Analisis Sistem.....	16
2.4 Konsep Arsitektur Sistem	18
2.5 Konsep Pemodelan Sistem.....	20
2.6 Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak.....	26
2.6.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
2.6.1.1 Model Siklus Kehidupan Klasik (<i>Waterfall</i>).....	28
2.6.1.2 <i>Prototype</i>	28
2.6.1.3 Model Spiral	28
2.6.1.4 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	29
2.6.1.5 <i>Object Oriented Technology</i>	29
2.7 Konsep Basis Data	29
2.7.1 Definisi Basis Data	29
2.7.2 E-R Diagram.....	30
2.8 Perangkat Lunak.....	31
2.8.1 Adobe Dreamweaver CS.....	31
2.8.2 Apache	32
2.8.3 MySQL.....	33
2.8.4 HTML.....	33
2.8.5 PHP	34
2.8.6 Adobe Photoshop CS	34
2.8.7 Web Browser.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	37
3.1 Tinjauan Umum	37
3.1.1 Profil Kickclick Design Solution	37
3.1.2 Sistem yang Berjalan Saat Ini	37
3.2 Analisis Sistem.....	38
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	38
3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem	39
3.2.2.1 <i>Strength</i>	39

3.2.2.2	<i>Weakness</i>	39
3.2.2.3	<i>Opportunities</i>	40
3.2.2.4	<i>Threats</i>	41
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional	41
3.2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	42
3.2.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	42
3.2.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	43
3.2.3.2.3	Kebutuhan Informasi	43
3.2.3.2.4	Kebutuhan Pengguna Sistem	44
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem	44
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi	44
3.2.4.2	Kelayakan Hukum	44
3.2.4.3	Kelayakan Operasional	45
3.3	Perancangan Sistem	45
3.3.1	Perancangan Proses	46
3.3.1.1	Flowchart	46
3.3.1.2	DFD	47
3.3.1.2.1	DFD Konteks	48
3.3.1.2.2	DFD Level 1	49
3.3.1.2.3	DFD Level 2	53
3.3.2	Rancangan Basis Data	60
3.3.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i>	61
3.3.2.2	Struktur Tabel	62
3.3.2.2.1	Tabel Kategori	62
3.3.2.2.2	Tabel Produk	62
3.3.2.2.3	Tabel Pemesanan	63
3.3.2.2.4	Tabel Pembayaran	64
3.3.2.2.5	Tabel User	65
3.3.2.2.6	Tabel Slideshow	65
3.3.2.2.7	Tabel Testimoni	66

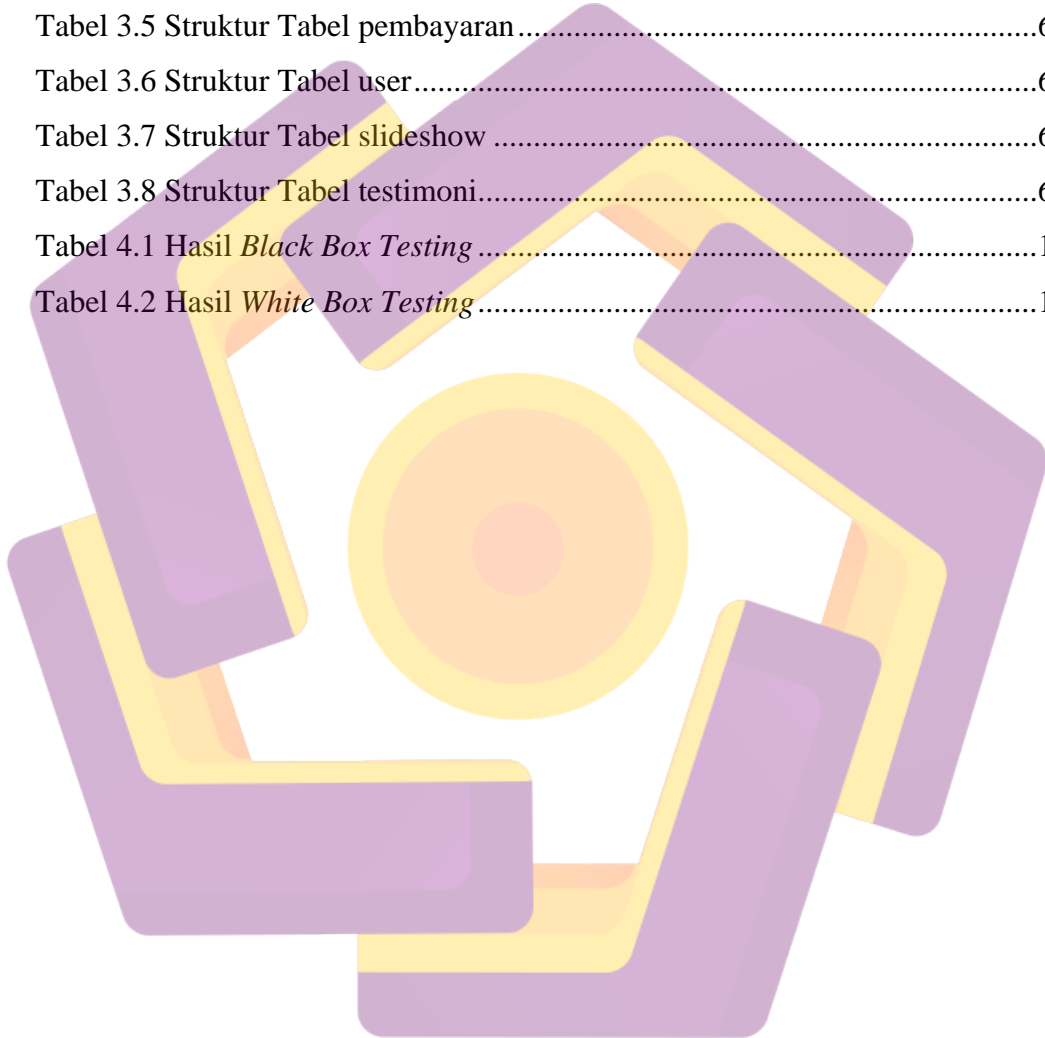
3.3.2.3 Relasi Antar Tabel	66
3.3.3 Perancangan Program	67
3.3.3.1 Struktur Program	68
3.3.3.1.1 <i>Form</i> Login	68
3.3.3.1.2 Halaman Utama	68
3.3.3.1.3 Home.....	68
3.3.3.1.4 Produk.....	68
3.3.3.1.5 Order Form	68
3.3.3.1.6 Konfirmasi Pembayaran	69
3.3.3.1.7 Menu Tentang	69
3.3.3.2 Perancangan <i>Input</i> Program.....	69
3.3.3.3 Perancangan <i>Output</i> Program.....	77
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	80
4.1 Implementasi.....	80
4.2 Pembuatan Program	80
4.2.1 Pembuatan Database	80
4.2.2 Pembuatan Koneksi <i>Database</i>	87
4.3 Pembahasan Interface.....	87
4.3.1 Form Login	87
4.3.2 Form Utama Admin	89
4.3.3 Form Pemesanan	89
4.3.4 Form Pembayaran	91
4.3.5 Form Kategori	92
4.3.6 Form Produk	94
4.3.7 Form Slide.....	95
4.3.8 Form Testimoni.....	96
4.3.9 Form User	97
4.3.10 Form Order.....	99
4.3.11 Form Konfirmasi.....	102
4.3.12 Form Input Testimoni	103
4.3.13 Beranda	105

4.3.14 About.....	106
4.3.15 Produk.....	107
4.3.16 Kontak.....	108
4.4 Pengujian Sistem.....	109
4.4.1 <i>Black Box Testing</i>	109
4.4.2 <i>White Box Testing</i>	110
4.4.3 Pengujian Fungsi.....	111
BAB V PENUTUP.....	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kebutuhan Perangkat Keras	43
Tabel 3.2 Struktur Tabel kategori	62
Tabel 3.3 Struktur Tabel Produk.....	63
Tabel 3.4 Struktur Tabel Pemesanan	63
Tabel 3.5 Struktur Tabel pembayaran.....	64
Tabel 3.6 Struktur Tabel user	65
Tabel 3.7 Struktur Tabel slideshow	65
Tabel 3.8 Struktur Tabel testimoni.....	66
Tabel 4.1 Hasil <i>Black Box Testing</i>	110
Tabel 4.2 Hasil <i>White Box Testing</i>	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi	9
Gambar 2.2 Arsitektur Aplikasi Web.....	19
Gambar 2.3 Entitas luar.....	22
Gambar 2.4 Terminator.....	23
Gambar 2.5 Proses	23
Gambar 2.6 Proses input dan output	23
Gambar 2.7 Data Store.....	24
Gambar 2.8 Implementasi Data Store	25
Gambar 2.9 Packets of Data.....	25
Gambar 2.10 Diverging Data Flow	26
Gambar 2.11 Converging Data Flow	26
Gambar 2.12 Proses tujuan	26
Gambar 2.13 Simbol E-R Diagram.....	31
Gambar 2.14 Adobe Dreamweaver CS.....	32
Gambar 2.15 Adobe Photoshop CS	35
Gambar 2.16 Web browser opera.....	36
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	47
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	48
Gambar 3.3 DFD level 1	50
Gambar 3.4 DFD level 2 proses 1	53
Gambar 3.5 DFD level 2 proses 2.....	54
Gambar 3.6 DFD level 2 proses 3.....	55
Gambar 3.7 DFD level 2 proses 4.....	56
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 5	57
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 6	59
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 7	60
Gambar 3.11 ERD.....	61
Gambar 3.12 Relasi antar tabel	67
Gambar 3.13 Rancangan login admin.....	70

Gambar 3.14 Rancangan halaman depan dan sub menu.....	71
Gambar 3.15 Rancangan sub menu kategori.....	72
Gambar 3.16 Rancangan sub menu cara order.....	73
Gambar 3.17 Rancangan sub menu syarat	74
Gambar 3.18 Rancangan input data pemesanan	75
Gambar 3.19 Rancangan input data pembayaran.....	76
Gambar 3.20 Rancangan laporan data pemesanan.....	77
Gambar 3.21 Rancangan laporan data pembayaran	78
Gambar 3.22 Rancangan laporan data testimoni.....	79
Gambar 4.1 Pembuatan Database	81
Gambar 4.2 Database Telah Dibuat	81
Gambar 4.3 Struktur Tabel user	82
Gambar 4.4. Struktur Tabel kategori.....	83
Gambar 4.5 Struktur Tabel produk	83
Gambar 4.6 Struktur Tabel pemesanan.....	84
Gambar 4.7 Struktur Tabel pembayaran	85
Gambar 4.8 Struktur Tabel slideshow.....	86
Gambar 4.9 Struktur Tabel testimoni.....	86
Gambar 4.10 Form Login Admin	89
Gambar 4.11 Form Menu Utama Admin	89
Gambar 4.12 Form Manajemen Pemesanan	91
Gambar 4.13 Form Manajemen Pembayaran.....	92
Gambar 4.14 Form Manajemen Kategori	94
Gambar 4.15 Form Manajemen Produk.....	95
Gambar 4.16 Form Manajemen Slide	96
Gambar 4.17 Form Manajemen Testimoni	97
Gambar 4.18 Form Manajemen User.....	99
Gambar 4.19 Form Input Order	102
Gambar 4.20 Form Input Konfirmasi.....	103
Gambar 4.21 Form Input Testimoni	105
Gambar 4.22 Beranda.....	106

Gambar 4.23 About.....107
Gambar 4.24 Produk108
Gambar 4.25 Kontak109



INTISARI

Seni desain grafis sudah tidak asing lagi di era modern seperti saat ini. Penggunaan desain grafis pun semakin *universal*, digunakan banyak orang dalam berbagai keperluan. Khususnya desain grafis berbasis dua dimensi yang sering ditemui dalam media promosi, media informasi, maupun media hiburan.

Nilai seni dan unsure kreatifitas yang tertuang pada desain itu sendiri membuat produk-produk yang menggunakan unsure desain grafis terlihat berbeda dan menarik perhatian. Realitanya, produk berkualitas baik sering kali kalah bersaing dipasaran dikarenakan kurangnya promosi maupun daya tarik dari segi pengemasannya. Hal inilah yang ditangkap oleh para pelaku bisnis *design solution* saat ini. Banyak dari mereka menawarkan produk desain baik untuk promosi, maupun desain kemasan dengan harga kompetitif.

Kickclick adalah salah satu penyedia jasa *design solution*, pembuatan desain grafis dan fotografi yang berlokasi di Cilacap, Jawa Tengah. Satuhal yang disayangkan adalah media informasi dan pemesanannya saat ini masih konvensional. Oleh karenanya, untuk menunjang perluasan pasar dan member kemudahan pada konsumen dalam berinteraksi, diperlukan metode baru yang diharapkan bisa membuat perusahaan lebih kompetitif berhadapan dengan perusahaan sejenis. Penulis akan merancang suatu media informasi dan promosi perusahaan berbasis web online yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

KataKunci :Kickclick, Desain grafis, Fotografi, *Design solution*, Promosi

ABSTRACT

Graphic design is not something strange in the modern era as like today. The use of graphic design became more universal, used by many people in many different purposes. Especially based on a two-dimensional graphic designs are often found in promotion media , information media, and entertainment media.

The art value and creativity that embodied in the design itself makes products that use graphic design elements look different and take more attention. In reality, good quality products are often unable to compete in the market due to lack of promotion and attraction in terms of packaging. This is what was captured by the design solution business today. Many of them offer good design for promotional products, and packaging design with competitive price.

Kickclick is one design solution provider, making graphic design and photography, located in Cilacap, Central Java. The unfortunate thing is the media and ordering information is still conventional. Therefore, to support the expansion of the market and provide convenience to consumers in the interaction, a new method is needed that is expected to make the company more competitive against similar companies. The author will design an information and promotion media of web-based online company that is expected to solve the problem.

Keywords: *Kickclick, Graphic Design, Photography, Design solution, Promotion*

