

**PENGEMBANGAN WEBSITE PT.KEPURUN PAWANA INDONESIA
KLATEN SEBAGAI MEDIA PEMASARAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Faizal Widya Nugraha

10.12.5243

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

**PENGEMBANGAN WEBSITE PT.KEPURUN PAWANA INDONESIA
KLATEN SEBAGAI MEDIA PEMASARAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Faizal Widya Nugraha

10.12.5243

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN WEBSITE PT.KEPURUN PAWANA INDONESIA KLATEN SEBAGAI MEDIA PEMASARAN

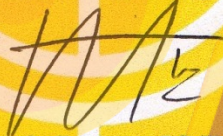
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faizal Widya Nugraha

10.12.5243

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2013

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN WEBSITE PT.KEPURUN PAWANA INDONESIA
KLATEN SEBAGAI MEDIA PEMASARAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faizal Widya Nugraha

10.12.5243

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega PD, M.Kom
NIK. 190302185



Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190000017




Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112




Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN KEASLIAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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, 11 Juni 2014

Faizal Widya Nugraha
NIM 10.12.5243

MOTTO

“Cinta adalah kata tanpa benda, nama untuk beragam perasaan, muara bagi ribuan makna, wakil dari sebuah kekuatan tak terkira. Seperti itulah cinta, tak terlihat, hanya terasa tapi dahsyat”

Anis Matta

“Satu janji itu adalah surga. Inilah yang dijanjikan untuk mereka yang berjihad dan didera duka, kegetiran saat berjuang mati-matian di jalan dakwah”

As Syahid Sayyid Quthb

“Tabir yang memisahkan antara kami dan kejayaan hanyalah putus asa. Jika harapan tertanam kuat dalam diri, maka dengan izin Allah kita akan mencapai banyak kebaikan”

Imam Syahid Hasan Al Banna

“Ketidaknyamanan akan membuat manusia lebih berkembang. Kesedihan memampukan manusia untuk lebih berpikir”

Emha Ainun Nadjib

“Tanamkan dalam diri bahwa kita adalah pejuang, penggerak jaman, roda peradaban yang mempersiapkan lalu mengubah hari ini dan esok agar lebih baik untuk menyambut datangnya kebangkitan ummat untuk tinggal dalam capaian cita-cita tertinggi”

Simple Concept

HALAMAN PERSEMBAHAN

Mahakarya ini telah tersusun dengan rapi dan dikerjakan dengan seluruh tenaga dan keringatku. Berbagai kendala telah terlewati dan telah ku buktikan aku mampu melewati semua ini dengan tekad yang bulat dan kerasnya usaha. Semua ku niatkan untuk baktiku pada jalan-jalan sunyi ini. Sebagai rasa bangga, ku ucapkan rasa terima kasih dan syukur yang teramat dalam untuk :

1. Allah Azza Wa Jalla yang Maha Kaya, Maha Mengetahui dan Maha Mengampuni dengan segala kuasanya semua ini dapat tercapai dan di jalan ini aku berjuang untuk menegakkan agamamu.
2. Kedua Orang Tua ku Drs. H. Aji Nugraha, MM & Dra. Hj. Wiwik Widayati, M.Sc yang selalu memompa semangat dan selalu mengingatkan akan kewajiban yang harus ku jalani dan penuh kesabaran mendidik, serta kedua adikku Herdita Nugraheni Kusuma Wardani dan Ghalib Rahmatullah Satria Nugraha.
3. Nenekku Hj.Siyamti yang selalu kebersamai keseharian saat dirumah dengan penuh ketegasan
4. PT. Kepurun Pawana Indonesia tempatku melakukan penelitian terutama Pak Siddiq dan Pak Jati sebagai tempat untuk konsultasi.
5. Teman kelas SI-2L dan 10-S1SI-10 yang pernah kebersamai saat belajar dikelas dan mengarungi samudera pelajaran.
6. Keluarga besar UKI JASHTIS semoga ukhuwah yang terjalin tetap terjaga sampai akhir hayat dan mewarnai jalan hidup kita.
7. Gerakan Dakwah Tarbiyah tempat dimana belajar banyak hal untuk masa depan yang gemilang, untuk perbaikan diri, keluarga masyarakat, negara dan dunia untuk kebangkitan ummat dan kembalinya kejayaan islam yang hakiki.
8. Murobbi, Para sohib, Aqim, Baim, Jumanto, Taufiq, Indra, Arif dan para Ikhwah Serta Seluruh pengalaman selama berlayar di ruang kampus.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur terpanjat kehadirat Allah Azza Wa Jalla, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Website PT. Kepurun Pawana Indonesia Klaten Sebagai Media Pemasaran”** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan waktu yang tepat. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat dan para salafus sholih.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Kusnawi, S.Kom. M.Eng selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan nasihat, masukan dan arahan untuk penulis dengan sabar dan penuh ketulusan.
4. Segenap direksi PT. Kepurun Pawana Indonesia yang telah memberikan izin tempat untuk penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan dan arah yang lebih baik di masa depan.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan serta bagi semua pengguna program yang penulis bangun .

Yogyakarta, 11 Juni 2014

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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 Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
II. LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	8
2.1 Konsep Dasar Internet	8

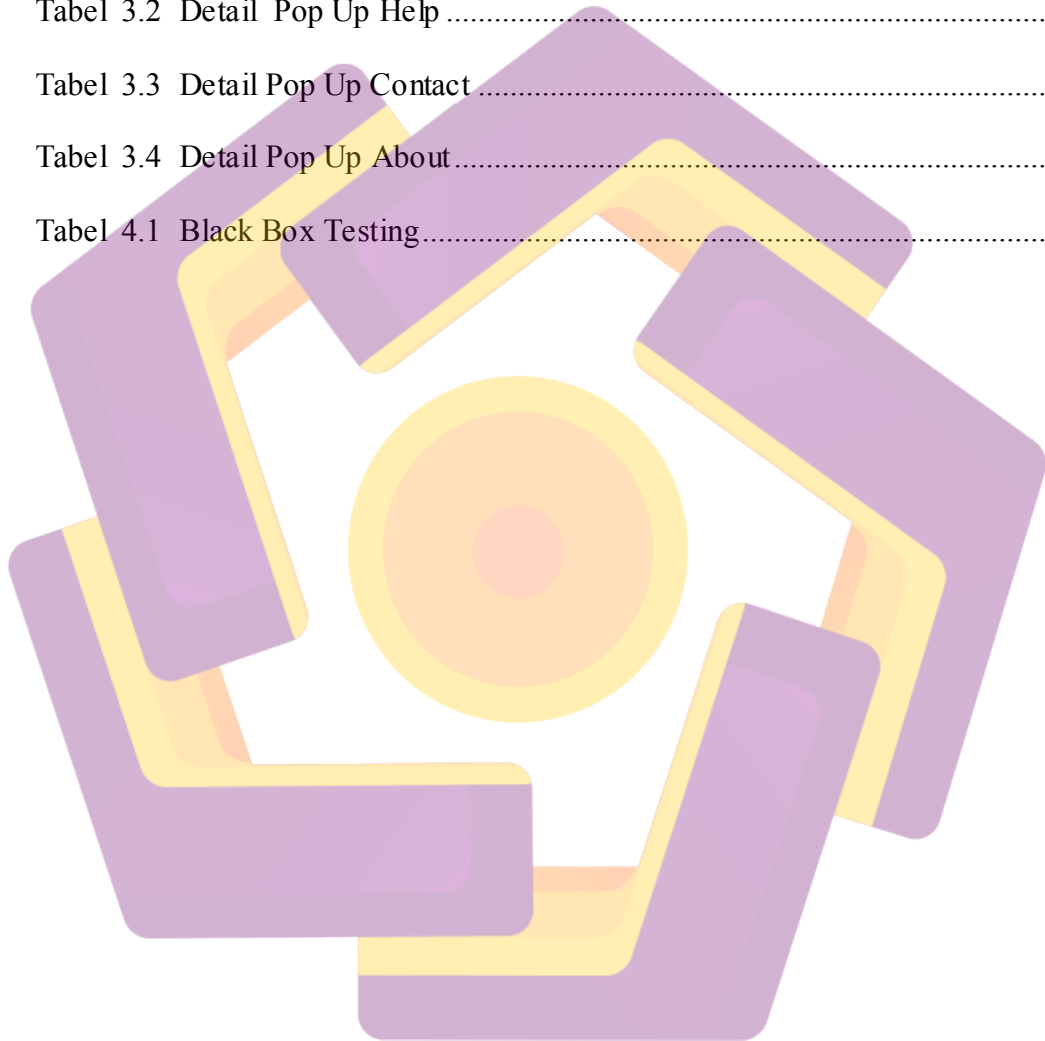
2.1.1	Sejarah Internet.....	8
2.1.2	Pengertian Internet.....	8
2.1.3	Pelayanan penting dalam internet :.....	8
2.2	Konsep Dasar WWW.....	9
2.2.1	Pengertian WWW.....	9
2.2.2	HTML.....	11
2.2.3	CSS (Cascading Style Sheets).....	11
2.2.4	JavaScript.....	11
2.2.5	Framework Bootstrap.....	12
2.2.6	Model TCP/IP.....	13
2.2.7	Karakteristik Web.....	13
2.2.8	Komponen Aplikasi Web.....	14
2.3	Konsep Pemodelan Sistem.....	16
2.3.1	Struktur Navigasi.....	16
2.3.2	State Transition Diagram.....	18
2.4	Konsep Dasar Multimedia.....	19
2.4.1	Sejarah.....	19
2.4.2	Elemen Multimedia.....	20
2.4.3	Virtual Reality.....	21
2.4.4	Sejarah Perkembangan <i>Virtual Reality</i>	22
	2.4.4.1 <i>Virtual Reality Immersion</i>	23
	2.4.4.2 <i>Virtual Reality Photography</i>	23
	2.4.4.3 <i>Virtual Tour</i>	24
2.4.5	Perkembangan Multimedia.....	25
2.4.6	Aplikasi Multimedia.....	26
2.5	Perangkat Lunak yang digunakan.....	29
2.5.1	Adobe Dreamweaver.....	29
2.5.2	Adobe Photoshop.....	30
2.5.3	Pano2VR.....	31
2.5.4	XAMPP.....	31
2.5.5	Panorama Maker.....	32

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	34
3.1 Tinjauan Umum.....	34
3.1.1 Sejarah Perusahaan.....	34
3.1.2 Visi Misi Perusahaan.....	36
3.1.3 Strategi pemasaran yang dilakukan.....	40
3.2 Analisis Sistem.....	40
3.2.1 Definisi Masalah Utama.....	40
3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem.....	41
3.2.3 Hasil Analisis Kelemahan Sistem.....	45
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.2.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	46
3.2.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	49
3.2.5.1 Kelayakan Teknologi.....	49
3.2.5.2 Kelayakan Hukum.....	49
3.2.5.3 Kelayakan Operasional.....	49
3.3 Perancangan Sistem.....	50
3.3.1 Perancangan Proses.....	50
3.3.1.1 Struktur Menu.....	50
3.3.1.2 State Transition Diagram.....	51
3.3.2 Perancangan <i>Interface/ Antarmuka</i>	52
3.3.2.1 Rancangan Layar Utama.....	52
3.3.2.2 Rancangan Controller.....	54
3.3.2.3 Rancangan <i>Scene Information</i>	55
3.3.2.4 Rancangan <i>Pop Up Help</i>	56
3.3.2.5 Rancangan <i>Pop Up Contact</i>	56
3.3.2.6 Rancangan <i>Pop Up About</i>	57
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Implementasi.....	59
4.1.1 Memproduksi Sistem.....	59

4.1.1.1	Pengumpulan Asset	59
4.1.1.2	Penguraian	60
4.1.1.3	Proses Stiching/Penggabungan.....	61
4.1.1.4	Manipulasi Awal.....	61
4.1.1.5	Konversi	62
4.1.2	Uji Coba Sistem	63
4.1.2.1	Black Box Testing.....	63
4.1.3	Proses Upload Hosting	67
4.1.3.1	Log In Cpanel.....	68
4.1.3.2	Menu File Manager.....	68
4.1.3.3	Direktori	68
4.1.3.4	Upload File.....	68
4.1.4	Pemeliharaan Sistem.....	69
4.2	Pembahasan.....	69
4.2.1	Listing program.....	70
4.2.1.1	Listing menu Navigasi	70
4.2.1.2	Listing untuk membuat carousel (slider).....	70
4.2.1.3	Listing insert VR pada Web	71
4.2.1.4	Listing Pop Up.....	72
4.2.1.5	Listing Body.....	72
4.2.1.6	Listing Footer	73
4.2.2	Antar Muka Program.....	73
4.2.2.1	Halaman Utana	73
4.2.2.2	Halaman Sekunder.....	74
4.2.2.3	Virtual Reality Full Screen.....	75
V.	PENUTUP	76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	77
	DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah Perkembangan VR	23
Tabel 3.1 Detail Controller.....	54
Tabel 3.2 Detail Pop Up Help	56
Tabel 3.3 Detail Pop Up Contact	57
Tabel 3.4 Detail Pop Up About.....	58
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linear	17
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hirarki	17
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non Linier	18
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Campuran	18
Gambar 2.5 Simbol State Transition Diagram (STD)	19
Gambar 2.6 Contoh gambar VR	24
Gambar 2.7 Workspace Adobe Dreamweaver	29
Gambar 2.8 Workspace Adobe Photoshop	30
Gambar 2.9 Workspace Pano2VR	31
Gambar 2.10 XAMPP	32
Gambar 2.11 Workspace Panorama Maker	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	37
Gambar 3.2 Struktur Menu	50
Gambar 3.3 State Transition Diagram	51
Gambar 3.4 Rancangan Layar Utama	52
Gambar 3.5 Rancangan Controller	54
Gambar 3.6 Rancangan Scene Information	55
Gambar 3.7 Rancangan Pop Up Help	56
Gambar 3.8 Rancangan Pop Up Contact	57
Gambar 3.9 Rancangan Pop Up About	57
Gambar 4.1 Pengumpulan Asset Gambar	60

Gambar 4.2 Penguraian gambar	60
Gambar 4.3 Proses Penggabungan.....	61
Gambar 4.4 Proses Manipulasi.....	62
Gambar 4.5 Proses Awal Konversi	62
Gambar 4.6 konversi ke kubik	63
Gambar 4.7 Manipulasi Akhir.....	63
Gambar 4.8 Editing Project.....	64
Gambar 4.9 Virtual Reality	65
Gambar 4.10 Log In Cpanel.....	67
Gambar 4.11 File Manager	68
Gambar 4.12 Direktori	68
Gambar 4.13 Upload File.....	68
Gambar 4.14 Ekstrak File	69
Gambar 4.15 Menu Navigasi	70
Gambar 4.16 Listing Carousel.....	71
Gambar 4.17 Menyisipkan VR pada Web	71
Gambar 4.18 Pop Up	72
Gambar 4.19 Body	72
Gambar 4.20 Footer.....	73
Gambar 4.21 Halaman Utama.....	73
Gambar 4.22 Halaman Scene VR 1	74
Gambar 4.23 Halaman Scene VR 2.....	74
Gambar 4.24 Virtual Tour Full Screen.....	75

INTISARI

Penelitian ini di tujukan untuk Pengembangan Website PT. Kepurun Pawana Indonesia Klaten Sebagai Media Pemasaran. Antar muka akan di bangun menggunakan framework *bootsrap* dan bersifat *Responsive Web Design*. Website ini di peruntukkan untuk pemasaran yang bersifat massal dan dipadukan dengan unsur multimedia yaitu, *virtual reality*.

Virtual reality sendiri adalah simulasi dari suatu tempat yang benar-benar sesuai adanya, terdiri dari kumpulan foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh *hyperlink* ataupun video dan /atau *virtual model* dari lokasi sebenarnya.

Metode yang digunakan adalah metode analisis dengan melakukan wawancara, observasi dan studi pustaka, sedangkan metode perancangan menggunakan *State Transition Diagram* (STD) dan merancang tampilan layar. Setelah melakukan analisis kebutuhan, perancangan dan implementasi, serta evaluasi terhadap aplikasi *virtual reality* yang telah dibangun penyusun dapat di simpulkan bahwa : Aplikasi *virtual reality* ini menarik, interaktif dan mudah digunakan sehingga memudahkan *user* untuk memperoleh informasi tentang PT. Kepurun Pawana Indonesia Klaten.

Kata Kunci : *Virtual reality, Website, Multimedia*

ABSTRACT

This study aimed to the Development of Website PT. Kepurun Pawana Indonesia Klaten As the Marketing Media. The interface will be built using the Bootstrap framework and is Responsive Web Design. This website is designated for mass marketing and combined with multimedia elements, namely, a virtual reality.

Virtual reality itself is a simulation of a place that really fit the existence, consisting of a collection of panoramic photos, a collection of images that are connected by a hyperlink or video and / or virtual models of actual locations.

The method used is an analytical method to conduct interviews, observation and literature, whereas the design method using a State Transition Diagram (STD) and designing the display screen. After conducting a needs analysis, design and implementation, and evaluation of a virtual reality application that has been built compiler can be concluded that: a virtual reality application is attractive, interactive and easy to use making it easier for users to obtain information about PT. Kepurun Pawana Klaten Indonesia.

Keywords: *Virtual reality, Website, Multimedia*