

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE UNTUK BADFELLAS
CLOTHING INDUSTRI DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

AGAM SAKA JATI

07.12.2181

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE UNTUK BADFELLAS
CLOTHING INDUSTRI DI YOGYAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh

AGAM SAKA JATI

07.12.2181

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE UNTUK BADFELLAS
CLOTHING INDUSTRI DI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agam Saka Jati

07.12.2181

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2011

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE UNTUK BADFELLAS
CLOTHING INDUSTRI DI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agam Saka Jati

07.12.2181

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 18 Juni 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Agam Saka Jati
NIM. 07.12.2181



MOTTO

- Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.
- Tidak ada gunung yang terlalu tinggi, tidak ada sungai yang terlalu dalam. Semua bisa kita raih dengan berusaha keras dan restu-Nya.
- Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.
- Harapan kosong itu lebih menyakitkan daripada kenyataan yang pahit sekalipun.
- Setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan tanpa keengganan.
- Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.
- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
- Sesungguhnya Sholatku, Ibadahku, Hidup dan Matiku hanyalah karena Allah SWT.
- Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Usaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.

PERSEMBAHAN

- ❖ Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan , kekuatan dan kemudahan kepada saya , sehingga saya mampu menyelesaikan pendadaran ini.
- ❖ Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu men-support dan mendoakan anaknya yang pemalas ini .
- ❖ Makasih untuk kakak-kakak saya yang setidaknya telah membantu dan menasehati saya walaupun tidak pernah saya dengarkan ☺.
- ❖ Terima kasih untuk Mas Adi yang mengizinkan usahanya untuk saya jadikan eksperimen .
- ❖ Kepada teman-teman semua , terutama teman-teman S1-Si-B 07 yang menjadi penghibur saat pikiran buntu mikirin skripsi , Terutama Aka dan Didik yang sudah mau membagi ilmunya kepada saya . Maaf ane kagak sebut satu-satu nama agan & sista. You're All My Best Friend ☺.
- ❖ Buat teman-teman Onegai Shelter juga yang selalu tertawa bersama saya walaupun jarang bertemu.
- ❖ Terima kasih sekali kepada yang terhormat pembimbing saya bapak Kusnawi, yang selalu meluangkan waktunya membimbing anak didiknya ini selama 6 bulan terakhir ini ☺.
- ❖ Terima kasih kepada bapak ibu dosen yang telah berbagi ilmunya selama saya kuliah di kampus STMIK Amikom ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memnuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dengan penyusunan skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, segenap dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan Ilmu Pengetahuan, Pengalaman dan dukungan moralnya.
5. Mas Arieyona Adhie Nugraha selaku owner dari Badfellas Conspiracy.

6. Seluruh anggota keluarga saya yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materiil hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT. Amin.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penyusun sendiri serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 28 Juni 2011

Penyusun,

Agam Saka Jati

07.12.2181

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Kerja Praktik	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi	6
2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Pengertian Informasi	7
2.1.3 Definisi Sistem Informasi	9
2.2 Karakteristik Sistem Informasi	11
2.3 Internet dan E-Commerce	12
2.3.1 Internet	12
2.3.1.1 Definisi Internet	12

2.3.1.2 Protocol Internet.....	13
2.3.1.3 Jenis Layanan Internet.....	14
2.3.1.4 Pengertian Domain.....	16
2.3.1.5 Web Browser.....	17
2.3.1.5 Web Server.....	18
2.3.2 E-Commerce	19
2.3.2.1 Pengertian E-Commerce	19
2.3.2.2 Kerangka E-Commerce.....	20
2.3.2.3 Klasifikasi E-Commerce	21
2.4 Konsep Arsitektur Sistem	22
2.5. Konsep Permodelan Sistem.....	22
2.5.1 Flowchart.....	25
2.5.2 Data Flow Diagram (DFD)	26
2.5.3 Context Diagram	28
2.6 Konsep Basis Data	28
2.6.1 Pengertian Basis Data	28
2.6.2 Database Management System (DBMS)	29
2.6.3 Konsep Perancangan Database	32
2.6.4 Teknik Normalisasi	33
2.6.5 Bentuk-Bentuk Normalisasi	34
2.7 Client Side Scripting dan Server Side Scripting	36
2.7.1 Client Side Scripting	36
2.7.2 Server Side Scripting.....	37
2.8 Perangkat Lunak yang digunakan	37
2.8.1 Hypertext Markup Language (HTML)	37
2.8.2 Page Hypertext Preprocessor (PHP)	40
2.8.3 Javascript.....	42
2.8.4 MySQL.....	44
2.8.5 Apache.....	45
2.8.6 Adobe Photoshop CS4 ExtendedWamp	41
2.8.7 Server 2.0	46

2.8.8 Macromedia Dreamweaver MX 2004.....	48
---	----

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum	51
3.1.1 Sekilas Tentang Badfellas	51
3.1.2 Visi	51
3.1.3 Misi	51
3.1.4 Struktur Perusahaan	52
3.1.5 Prosedur Perusahaan	53
3.2 Analisis.....	53
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	54
3.2.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	54
3.2.1.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	56
3.2.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	57
3.2.1.4 Analisis Kendali (<i>Control</i>).....	59
3.2.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efesiency</i>).....	60
3.2.1.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	61
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	63
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	63
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	63
3.2.2.3 Kebutuhan Informasi.....	64
3.2.2.4 Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>).....	64
3.2.2.5 Kebutuhan Fungsional	64
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	66
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi	66
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	67
3.2.3.3 Kelayakan Operasional	67
3.2.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	67
3.3 Perancangan Sistem	75
3.3.1 Perancangan Proses.....	75
3.3.1.1 Rancangan Model.....	76
3.3.2 Perancangan Basis Data	87

3.3.2.1 Normalisasi	87
3.3.2.2 Proses Rancangan Pembuatan Tabel.....	93
3.3.2.3 Relasi Antar Tabel.....	95
3.3.3 Struktur Website.....	96
3.3.4 Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	97
BAB IV IMPLEMENTASI	
4.1 Implementasi Program	104
4.1.1 Uji coba Sistem dan Program.....	104
4.1.1.1 Blackbox Testing	106
4.1.1.2 Whitebox Testing	109
4.1.2 Manual Program.....	114
4.1.3 Manual Instalasi	125
4.1.4 Konversi Sistem	130
4.1.5 Pemeliharaan Sistem	131
4.2 Pembahasan.....	136
4.2.1 Pembahasan Listing Program.....	136
4.2.2 Pembahasan Hasil Respon Pengguna (quesioner)	139
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
SOURCE CODE	

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Aplikasi E-Commerce	21
2.2 Model Arsitektur <i>Two-tier Application</i>	24
2.3 Model Arsitektur <i>Three-tier Application</i>	24
2.4 Simbol pada Flowchart	26
2.5 Simbol-Simbol dalam DFD.....	28
2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS4 Extended.....	48
2.7 Tampilan Wamp Server	49
2.8 Tampilan Macromedia Dreamweaver MX 2004	50
3.1 Struktur Perusahaan	53
3.2 Flowchart.....	78
3.3 Diagram Context System	79
3.4 Relasi Antar Tabel.....	99
3.5 Diagram Sistem.....	80
3.6 DFD Level 2 Admin.....	81
3.7 DFD Level 2 Barang	82
3.8 DFD Level 2 Member	83
3.9 DFD Level 2 Pemesanan.....	84
3.10 DFD Level 2 Transaksi	85
3.11 DFD Level 2 Laporan	86
3.12 DFD Level 2 Komentar.....	87
3.13 DFD Level 2 Gallery.....	88
3.14 Struktur Website.....	100
3.15 Home	101
3.16 Produk	101
3.17 Tampilan Contact	102
3.18 Tampilan How to Order	102
3.19 Tampilan Menu User setelah berhasil Log In	103
3.20 Tampilan Form Pendaftaran Member	103
3.21 Tampilan Edit Akun Member	104

3.22 Tampilan Form Daftar Belanja	104
3.23 Tampilan Form Log In Admin	104
3.23 Edit Data Barang	105
3.24 Edit Data Member	105
3.25 Edit Komentar	105
3.26 Edit Pemesanan	106
3.27 Data Admin	106
3.28 Print Out Pemesanan Barang	107
4.1 Contoh Kesalahan Sintaks.....	108
4.2 Contoh Kesalahan Proses	109
4.3 Penanggulangan Salah Alamat.....	119
4.4 Halaman Index	120
4.5 Form Pendaftaran Member	122
4.6 Menu Baru untuk Member	123
4.7 Tampilan Pemesanan Barang	124
4.8 Rekening Badfellas	125
4.9 Form Login Admin dan Owner.....	126
4.10 Halaman Admin	127
4.11 Halaman Owner	127
4.12 Cara Konfirmasi	129
4.13 Konfirmasi yang Sukses.....	129
4.17 Form Login CPanel.....	130
4.18 Tampilan CPanel.....	131
4.19 Tampilan File Manager	132
4.20 Loading saat Upload File	132
4.21 Phpmyadmin	133
4.22 Merelasikan Database dan User	134
4.23 Defragment Harddisk	139
4.24 Back-up Database.....	140

DAFTAR TABEL

3.1 Analisis Kinerja.....	56
3.2 Analisis Informasi	58
3.3 Analisis Ekonomi	59
3.4 Analisis Pengendalian	61
3.5 Analisis Efisiensi.....	62
3.6 Analisis Pelayanan	63
3.7 Komponen Hardware	69
3.8 Komponen Software.....	70
3.9 Rincian Biaya dan Manfaat.....	71
3.10 Hasil Pengujian Kelayakan Ekonomi Sistem Baru	77
4.1 Pengujian pada Sesi Member	110
4.2 Pengujian untuk Sesi Admin.....	112
4.4 Quesioner pada Website Badfellas.....	146

INTISARI

Badfellas adalah suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pakaian yang menyediakan pakaian bagi kalangan remaja. Badfellas sudah lama menggunakan media jejaring sosial seperti facebook sebagai media promosinya. Karena trend jejaring sosial sekarang sedang disukai remaja , maka sekarang banyak kalangan remaja yang mulai ikut mendaftar kedalam suatu jejaring sosial . Namun karena kebanyakan remaja itu menyukai sesuatu yang baru , dan dampaknya dapat dilihat pada mulai tenggelamnya situs yang lama lalu muncul situs baru . Seperti dulu friendster sangat disukai para remaja namun dengan dikenalnya facebook , friendster mulai tenggelam dibawah facebook yang menjadi trend baru . Dan sekarang mulai banyak remaja yang mulai beralih ke twitter . Jadi jika hanya mengandalkan promosi melalui jejaring sosial maka admin atau owner harus memantau trend jejaring sosial yang sedang disukai .

Tujuan pembuatan website ini adalah agar pihak Badfellas mempunyai website pribadi untuk mempromosikan semua produk dan memudahkan member melakukan pembelian secara online . Dengan adanya website ini , owner tidak perlu repot jika ada perubahan trend jejaring sosial , karena member dapat langsung mengakses website ini secara langsung tanpa harus memasuki area jejaring sosial. Dengan adanya situs resmi inilah diharapkan mampu mendongkrak image, promosi, mempermudah melakukan transaksi atau pemesanan produk baik produk asli Badfellas atau dengan membuat desain dari customer dan menambah daya jual produk Badfellas itu sendiri. Dengan dibuatnya situs resmi Badfellas ini , diharapkan para customer dapat memperoleh informasi tentang produk-produk Badfellas dengan lebih mudah.

Kata-kunci : Tujuan , Metode penelitian, promosi pada Industri Pakaian Badfellas Yogyakarta

ABSTRACT

Badfellas is a company that is engaged in the clothing industry that provides clothing for teenagers. Badfellas have long used the media to social networks like Facebook as a promotional medium. Because of the social networking trend is now being favored youth, so now many teens who got involved to register into a social network. But as most teenagers like something new, and its impact can be seen on the start sinking of the old site and new sites appear. . As formerly friendster very popular among teenagers but with a familiar facebook, myspace facebook began to sink under the new trend. And now began a lot of teens who start switch to twitter. So if you just rely on promotion through social networking admin or the owner should monitor the trend of social networking is preferred.

The purpose of making this website is for the Badfellas have a personal website to promote all products and facilitate the member making purchases online. With this website, the owner does not have to bother if there are changes in the social networking trend, because the member can directly access the website directly without having to enter the area of social networking. With the official site is expected to boost the image, promotion, facilitate the transaction or product ordering either the original product Badfellas or by making the design of the customer and increase the marketability of the product itself Badfellas. With the official site Badfellas made, it is hoped the customer can obtain information about products Badfellas more easily.

Keyword: *The purpose, method of research, promotion on "Badfellas Clothing Industry" Yogyakarta*