

**MEMBANGUN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN
INFORMASI PADA D&A CRAFT DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Sahdhani Dwi Junitasari

09.01.2651

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Membangun Website Sebagai Media Pemasaran dan
Informasi Pada D&A Craft di Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sahdhani Dwi Junitasari

09.01.2651

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 09 Mei 2012

Dosen Pembimbing

M.Agung Nugroho, S.Kom

NIK. 190000006

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Membangun Website Sebagai Media Pemasaran dan
Informasi Pada D&A Craft di Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sahdhani Dwi Junitasari

09.01.2651

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhan Ariatmanto, S.Kom.

NIK. 190302197

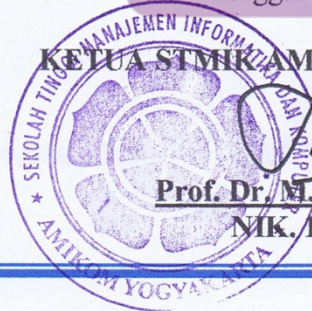
Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Mei 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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.

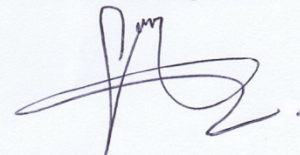
Yogyakarta, 30 Mei 2012

NamaLengkap

NIM

Tandatangan

1. Sahdhani Dwi Junitasari 09.01.2651



HALAMAN MOTTO

1. Together We Build, Together We Can
2. Disiplin dalam bertugas, Dewasa dalam bertindak, dan Dinamis dalam kegiatan.
3. Sebaik – baiknya pekerjaan hendaklah diawali dan diakhiri dengan do'a.
4. Pastikan beriman (SQ), berilmu (IQ) dan beramal (EQ)
5. Seorang sahabat adalah orang yang menjawab, apabila kita memanggil dan sering menjawab sebelum kita panggil.
6. Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.
7. Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.
8. Semangat adalah jalan untuk menuju sukses di masa depan.
9. Berdoa dan berusaha adalah kunci utama kesuksesan.

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan anugerah yang selalu dilimpahkan kepada saya sehingga Tugas Akhir ini bisa selesai tepat waktu.
- Kedua orang tua saya, Bapak Soepartono dan Ibu Sri Wahyuningsih yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat di dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
- Bapak Agung Nugroho selaku dosen pembimbing yang senantiasa dengan sabar membimbing saya hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
- Ibu Angga dan Ibu Dina selaku pemilik D&A Craft yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di D&A Craft.
- Seluruh dosen kampus STMIK AMIKOM beserta staf yang senantiasa membantu dalam proses Tugas Akhir ini.
- Kakak dan adik – adik saya, Mba Sahrani, Mba Uut, Satrio, dan Zahra yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat di dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
- Sahabat-sahabat saya tercinta antara lain beny(umni), lutfiana(mama), santi(bunda), luluk(uuk), singgih dan risky satya(pak donz) yang telah banyak memberikan semangat mental dan membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

- Mas Agie yang senantiasa memberikan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Seluruh teman – teman 09-D3TI-03 yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Seluruh teman – teman di kampus STMIK AMIKOM, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir ini dengan judul “MEMBANGUN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN INFORMASI PADA D&A CRAFT DI YOGYAKARTA”. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, doa dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M.Agung Nugroho, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam Penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Segenap Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat berarti kepada penulis.
4. Semua teman-teman diploma 3 dan sahabat yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Sahabat – sahabatku di 09-D3TI-03 yang telah banyak membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Serta seluruh teman – temanku di kampus STMIK AMIKOM yang telah menyemangati dan membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Yogyakarta, 9 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACTION	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika penulisan.....	5
1.8 Rencana Kegiatan	6
II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7

2.1.1	Definisi Sistem.....	7
2.1.2	Karakteristik Sistem.....	7
2.2	Konsep Dasar Informasi	8
2.3	Konsep Dasar Internet	9
2.3.1	Definisi Internet	9
2.3.2	Sejarah Internet	9
2.3.3	Fasilitas Internet	10
1.	Email (Electronic Mail)	10
2.	WWW(World Wide Web)	11
3.	Telnet	12
4.	FTP (File Transfer Protocol)	13
2.4	Konsep Dasar Web	13
2.4.1	Pengertian Web	13
2.4.2	Unsur – unsur Website	13
a.	Uniform Resource Locator (URL)	13
b.	Domain Name System (DNS)	14
c.	Web Hosting	15
d.	Bahasa Program	16
2.5	E-commerce	16
2.6	UML (Unified Modeling Language	18
2.6.1	Usecase Diagram	19
2.6.2	Class Diagram	19
2.6.3	Activity Diagram	20

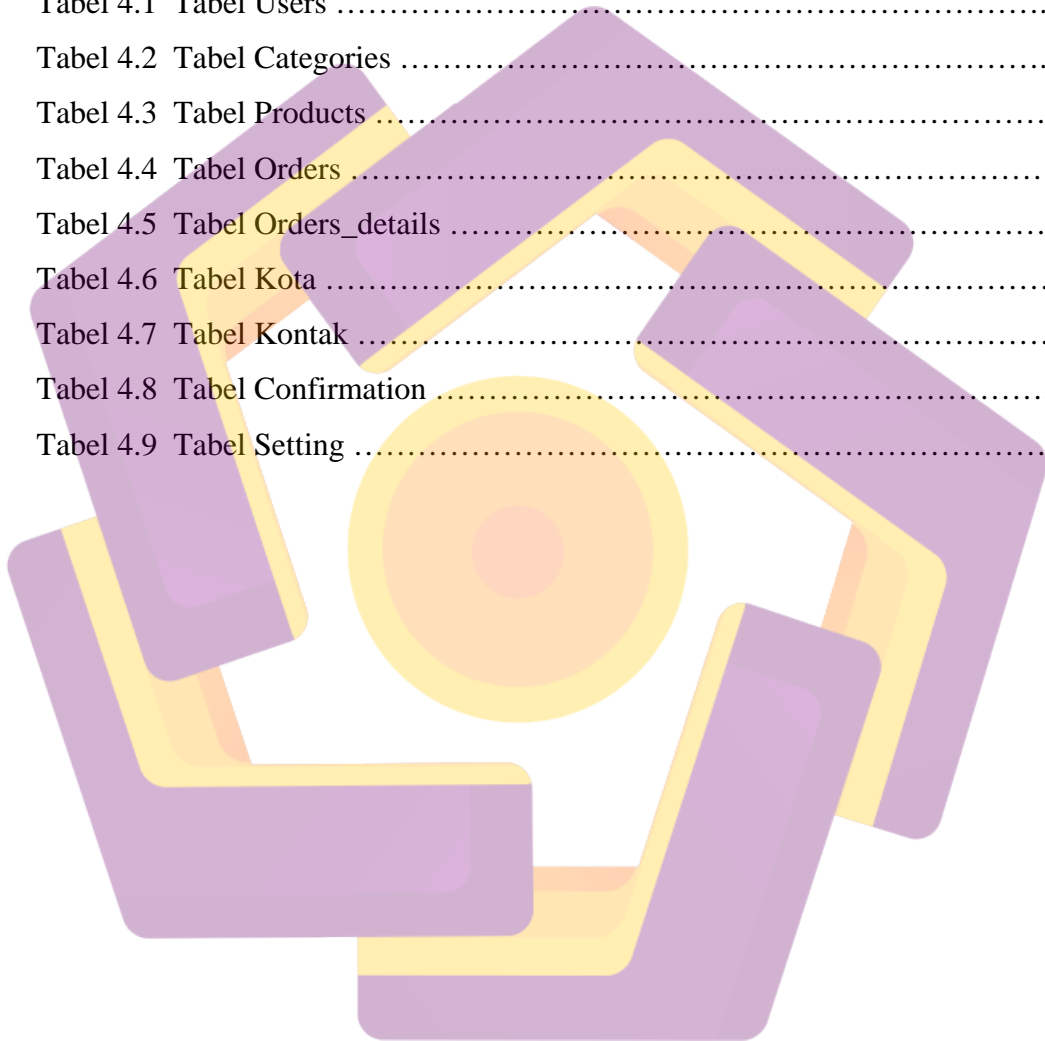
2.6.4	Sequence Diagram	20
2.7	Software yang digunakan	21
2.7.1	Aptana Studio 3	21
2.7.2	Xampp	24
2.7.3	Abode Photoshop CS 3	25
2.8	Web Scripting Language	27
2.8.1	PHP	27
2.8.2	HTML	30
2.9	Database	32
2.9.1	Database MySQL	32
2.10	Framework	35
2.10.1	Framework PHP	36
2.10.2	CodeIgniter	37
III	TINJAUAN UMUM	39
3.1	Sejarah dan Latar Belakang	39
3.2	Visi dan Misi	40
3.3	Lokasi / Alamat	41
3.4	Jalinan Kerjasama	41
3.5	Constumer	41
3.6	Rencana Masa Depan	42
3.7	Proses Sistem Transaksi yang sedang berjalan	42
3.8	Struktur Organisasi	42
3.9	Proses Sistem yang digunakan	43

3.10 Produk – produk Unggulan	43
IV PEMBAHASAN	46
4.1 Kebutuhan Fungsional	46
4.1.1 Halaman Administrator	46
4.1.2 Halaman Users	49
4.2 Perancangan Sistem	50
4.2.1 Perancangan Proses	50
4.2.2 Struktur Website	53
4.2.2.1 Struktur Pengunjung	53
4.2.2.2 Struktur Users	53
4.2.2.3 Struktur Admin	54
4.2.3 UML	55
4.2.3.1 Model Usecase Diagram	55
4.2.3.2 Activity Diagram	56
4.2.3.3 Sequence Diagram	60
4.2.3.4 Class Diagram	61
4.3 Perancangan Basis Data	63
4.3.1 Normalisasi	63
4.3.1.1 Bentuk Normalisasi Pertama	64
4.3.1.2 Bentuk Normalisasi Kedua	65
4.3.1.3 Bentuk Normalisasi Ketiga	66
4.3.2 Persiapan Database	67

4.3.2.1	Tabel Users	67
4.3.2.2	Tabel Categories	67
4.3.2.3	Tabel Products	69
4.3.2.4	Tabel Orders	70
4.3.2.5	Tabel Order_details	71
4.3.2.6	Tabel Kota	72
4.3.2.7	Tabel Kontak	73
4.3.2.8	Tabel Confirmation	73
4.3.2.9	Tabel Setting	75
4.3.3	Hubungan antar tabel	75
4.4	Perancangan antarmuka	76
4.4.1	Perancangan Interface	76
4.4.2	Pembahasan Program	80
4.5	Halaman Website D&A Craft	83
4.5.1	Halaman Utama	83
4.5.2	Halaman Admin	84
V	PENUTUP	86
5.1.	Kesimpulan	86
5.2.	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....		87

DAFTAR TABEL

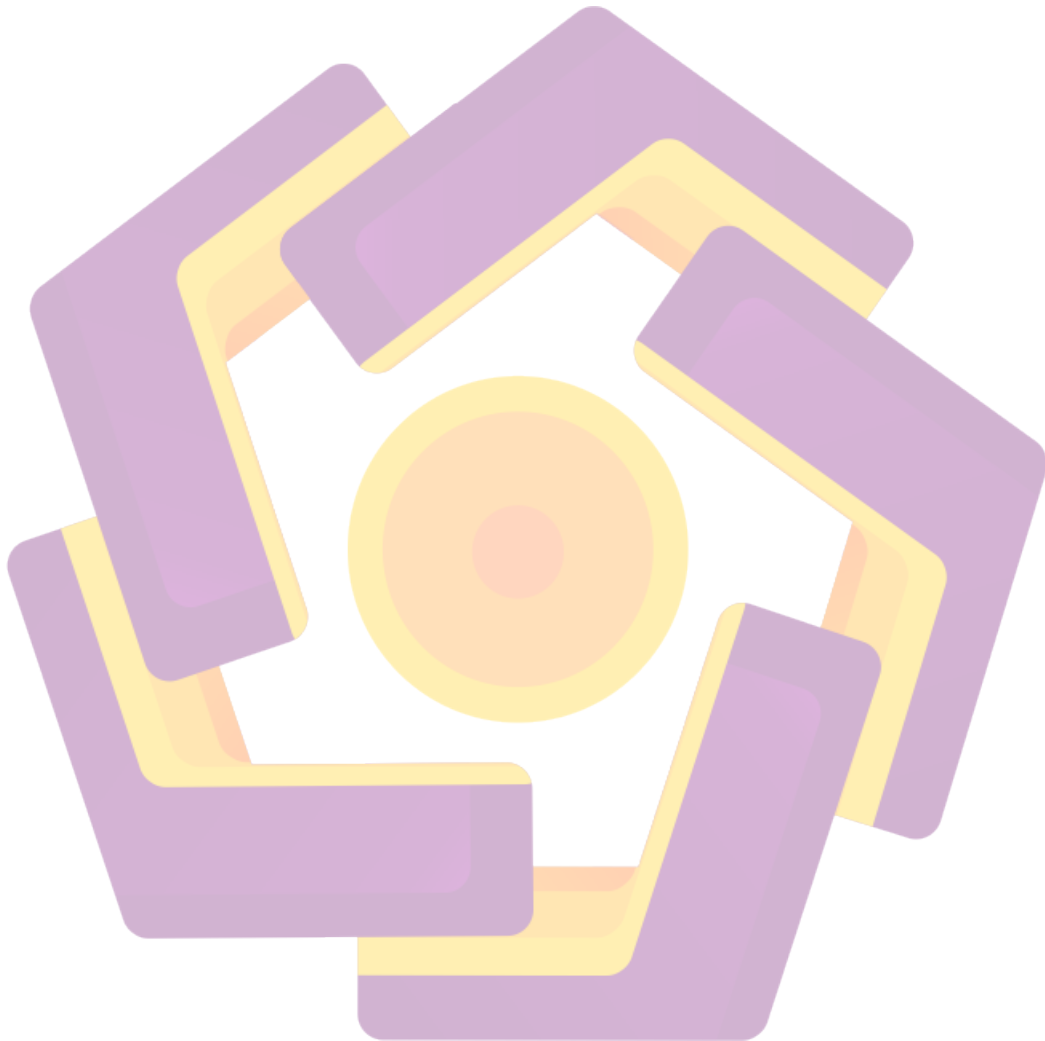
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 3.1 Produk – produk Unggulan	45
Tabel 4.1 Tabel Users	67
Tabel 4.2 Tabel Categories	69
Tabel 4.3 Tabel Products	69
Tabel 4.4 Tabel Orders	70
Tabel 4.5 Tabel Orders_details	71
Tabel 4.6 Tabel Kota	72
Tabel 4.7 Tabel Kontak	73
Tabel 4.8 Tabel Confirmation	74
Tabel 4.9 Tabel Setting	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kode Domain di Berbagai Negara	15
Gambar 2.2 Komponen Usecase	19
Gambar 2.3 Simbol Class Diagram	20
Gambar 2.4 Tampilan Aptana Studio 3	23
Gambar 2.5 Tampilan Start Xampp	24
Gambar 2.6 Tampilan Abode Photoshop CS 3	27
Gambar 2.7 Tampilan prompt MySQL yang sedang aktif	34
Gambar 2.8 Tampilan PhpMyAdmin	35
Gambar 3.1 Struktur Organisasi D&A Craft	43
Gambar 3.2 Alur Sistem Transaksi D&A Craft	44
Gambar 4.1 Alur system pemesanan online	52
Gambar 4.2 Struktur Pengunjung	53
Gambar 4.3 Struktur Users	53
Gambar 4.4 Struktur Admin	54
Gambar 4.5 Usecase Diagram DNA	55
Gambar 4.6 Activity Diagram Login Admin	57
Gambar 4.7 Activity Diagram Pembelian Produk	58
Gambar 4.8 Activity Diagram Konfirmasi	59
Gambar 4.9 Sequence Diagram Admin	60
Gambar 4.10 Sequence Diagram Register	60
Gambar 4.11 Sequence Diagram Pembelian Produk	60
Gambar 4.12 Sequence Diagram Konfirmasi	61
Gambar 4.13 Class diagram	61
Gambar 4.14 Normalisasi Pertama	64
Gambar 4.15 Normalisasi Kedua	65
Gambar 4.16 Normalisasi Ketiga	66
Gambar 4.17 Hubungan Antar Tabel	76
Gambar 4.18 Interface Halaman Admin	77

Gambar 4.19 Interface Halaman Users Sebelum Login78
Gambar 4.20 Interface Halaman Users Setelah Login79
Gambar 4.21 Halaman D&A Craft83
Gambar 4.22 Halaman Admin84



INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi menyebabkan informasi mengalir dengan cepat, tepat, dan akurat. Dengan begitu terciptalah suatu kompetisi teknologi dengan terciptanya produk – produk baru dibidang komputer, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Namun saat ini pemanfaatan teknologi informasi menjadi sangat luas dan tak terbatas. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan salah satu media informasi dan pemasaran yaitu Website.

Pemasaran merupakan salah satu usaha untuk mengenalkan produk kepada masyarakat. Pemasaran menggunakan internet mampu membantu sebuah usaha untuk memasarkan produk kepada masyarakat dengan harga dan biaya produksi yang lebih rendah serta dapat meningkatkan efisiensi perusahaan. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya dunia maya, website adalah media yang sangat tepat untuk mempublikasikan usaha yang telah anda bangun, dimana informasi dapat di akses dengan cepat.

Oleh karena itu Judul Tugas Akhir yang saya buat yaitu “**Membangun Website Sebagai Media Pemasaran dan Informasi Pada D&A Craft di Yogyakarta**”. Teknologi yang digunakan antara lain menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, My SQL database, CSS, dan sedikit teknologi grafis lainnya untuk memperindah website ini. Fitur – fitur yang terdapat di website antara lain, profile Toko D&A Craft, gambar produk – produk serta harga dan seputar informasi terupdate dari D&A Craft.

Kata Kunci : PHP, Pemasaran, Produk – produk

ABSTRACTION

Development of Information Technology causes information to flow quickly, precise, and accurate. With so creates a technological competition with the creation of products - new products in the field of computers, either hardware or software lifter. However, the current utilization of information technology to be very broad and unlimited. This can be evidenced by one of the media and marketing information that Website.

Marketing is one attempt to introduce the product to the public. Marketing using the Internet can help a business to market products to the public with prices and lower production costs and increase efficiency. In line with the increasingly rapid technological developments, especially the virtual world, the website is the perfect media to publicize the effort you have built, where information can be accessed quickly.

Therefore Final Project Title I created about "**Build a Website As a Media of Marketing and Information At D & A Craft in Yogyakarta**". The technology used among other uses PHP as a programming language, My SQL databases, CSS, and some other graphics technology for the beautification of this website. Features - the features found on the website, among others, profile D & A Craft Shop, pictures of products - products and prices and updated information about the D & A Craft.

Keywords : *PHP, Marketing, Products*