

**PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI DAN PENJUALAN TOKO  
HEWAN KHUSUS ANJING PROTIGAN KENNEL  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



**disusun oleh**

**Riski Ashari** 10.01.2743

**Antoni Freddie Sagewan** 10.01.2755

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI DAN PENJUALAN TOKO  
HEWAN KHUSUS ANJING PROTIGAN KENNEL  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh**

**Riski Ashari                                    10.01.2743**

**Antoni Freddie Sagewan                    10.01.2755**

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

## **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI DAN PENJUALAN TOKO  
HEWAN KHUSUS ANJING PROTIGAN KENNEL YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riski Ashari** 10.01.2743

**Antoni Fredie Sagewan** 10.01.2755

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 24 Juni 2013

**Dosen Pembimbing**



**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK. 190302163

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI DAN PENJUALAN TOKO HEWAN KHUSUS ANJING PROTIGAN KENNEL YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riski Ashari** 10.01.2743

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juli 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190000001

Krisnawati, S.Si., MT  
NIK. 190302038

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 3 September 2013

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI DAN PENJUALAN TOKO HEWAN KHUSUS ANJING PROTIGAN KENNEL YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Antoni Fredie Sagewan**

**10.01.2755**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juli 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ema Utami, Dr. S.Si, M.Kom**  
**NIK. 190302037**

**Hartatik, M.Cs**  
**NIK. 190000017**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 3 September 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto. M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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, 3 September 2013

Antoni Freddie Sagewan

NIM. 10.01.2755

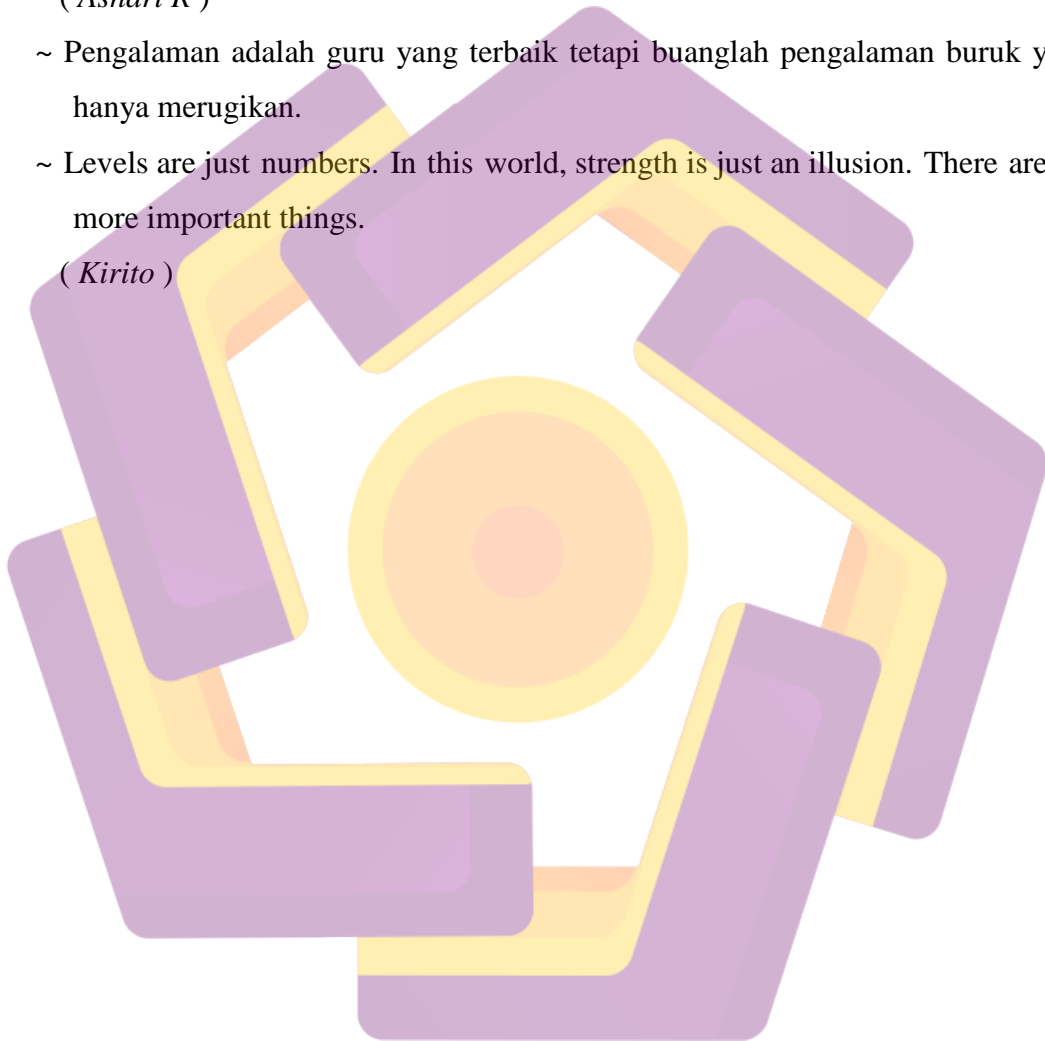
Yogyakarta, 3 September 2013

Riski Ashari

NIM. 10.01.2743

## MOTTO

- ~ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah  
( *Lessing* )
- ~ Setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan secara party  
( *Ashari R* )
- ~ Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buanglah pengalaman buruk yang hanya merugikan.
- ~ Levels are just numbers. In this world, strength is just an illusion. There are far more important things.  
( *Kirito* )



## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kami persembahkan untuk:

- Bapak dan Ibu saya tercinta, yang senantiasa memanjatkan doa dan memberikan semangat dan dukungan penuh kepada saya.
- Seluruh kawan-kawan di 10-D3TI-02 yang selalu memberikan dorongan semangat.
- Anak-anak Merpati80, Indra, Tommy, Yun Mahtur, Charis, Makmun, Gojes, dll.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Website Promosi dan Penjualan Toko Hewan Khusus Anjing Protigan Kennel Yogyakarta”**.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III (D3) Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan laporan ini, penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan Diploma Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan arahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Bapak A.Abe Febriandika selaku pemilik utama Protigan Kennel.
5. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
6. Tomy dan Rizal yang telah membantu dan membimbing dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Sahabat-sahabatku Mas Bram, Willy, Indra, Charis, Mex, Pak Bob, Arip, Brilliant, Mey, Handoko, Dilah, Gojes, Andi, Yun, Indri, Sus, Mifta.
8. Seluruh teman special D3TI-02 yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

9. Seluruh anggota Guild <Y> DN INA Althea.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan minimnya pengalaman penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam pengambilan tugas akhir.

Yogyakarta, 03 September 2013

Antoni Fredie Sagewan

NIM. 10.01.2755

Yogyakarta, 03 September 2013

Riski Ashari

NIM. 10.01.2743

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	8
2.1.1 Pengertian Sistem.....	8
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.1.3 Fungsi Sistem Informasi .....	11
2.1.4 Komponen Sistem Informasi .....	12
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	13
2.2.1 Pengertian Informasi .....	13
2.2.2 Kualitas Informasi.....	13

2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi .....	14
2.3.1	Pengertian Sistem Informasi .....	14
2.4	Pengenalan Internet .....	14
2.4.1	Pengertian Internet .....	14
2.4.2	Sejarah Internet .....	15
2.4.3	Manfaat Internet .....	15
2.5	Pomosi .....	16
2.6	Penjualan .....	17
2.7	E-commerce .....	17
2.8	UML .....	18
2.8.1	Use Case Diagram .....	18
2.8.1	Actifity Diagram .....	20
2.8.2	Sequence Diagram .....	23
2.9	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	23
2.10	PHP .....	25
2.11	MySQL .....	25
2.12	Beberapa Program Pendukung .....	26
2.12.1	Adobe Photoshop .....	26
2.12.2	Xampp .....	27
2.12.3	Adobe Dreamweaver CS3 .....	27
<b>BAB 3 TINJAUAN UMUM .....</b>		<b>29</b>
3.1	Gambaran Umum Protigan Kennel .....	29
3.2	Sejarah perusahaan .....	29
3.3	Visi dan Misi Protigan Kennel .....	30
3.4	Struktur Organisasi Protigan Kennel .....	30
3.5	Sistem lama yang digunakan .....	31
3.6	Produk yang dijual .....	31
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>32</b>
4.1	Perancangan Unified Modelling Language .....	32

4.1.1	Use Case Diagram.....	32
4.1.2	Actifity Diagram .....	35
4.1.3	Sequence Diagram .....	58
4.2	Perancangan Entity Relationship Diagram.....	72
4.3	Relasi Antar Tabel.....	73
4.4	Perancangan Struktur Tabel .....	73
4.5	Perancangan Tampilan .....	79
4.5.1	Halaman Pengunjung .....	80
4.5.2	Halaman Admin .....	87
4.6	Implementasi Database.....	88
4.7	Implementasi Program .....	95
4.7.1	Login Admin .....	95
4.7.2	Halaman Utama admin.....	95
4.7.3	Halaman Pengunjung .....	96
4.7.4	Halaman Tentang Kami .....	97
4.7.5	Halaman Anjing .....	98
4.7.6	Halaman Pacak.....	99
4.7.7	Halaman Galeri .....	100
4.7.8	Halaman Kontak Kami.....	101
4.7.9	Halaman FAQ .....	102
4.8	Pengujian .....	103
4.8.1	Pengujian Halaman Admin .....	103
4.8.2	Pengujian Halaman Pengunjung .....	111
4.9	Mekanisme Upload.....	113
4.9.1	Registrasi Domain Dan Hosting .....	113
4.9.2	Upload Data Sistem.....	114
BAB 5 PENUTUP .....		115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran .....	115



DAFTAR PUSTAKA ..... 116



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram.....	19
Tabel 2.2 Simbol Actifity Diagram.....	20
Tabel 4.1 Perancangan Tabel Users .....	74
Tabel 4.2 Perancangan Tabel Anjing .....	74
Tabel 4.3 Perancangan Tabel Kategori .....	75
Tabel 4.4 Perancangan Tabel Pacak.....	75
Tabel 4.5 Perancangan Tabel Galeri .....	76
Tabel 4.6 Perancangan Tabel Kontak .....	76
Tabel 4.7 Perancangan Tabel Faq .....	77
Tabel 4.8 Perancangan Tabel Kota .....	77
Tabel 4.9 Perancangan Tabel Modul .....	77
Tabel 4.10 Perancangan Tabel Order.....	78
Tabel 4.11 Perancangan Tabel Order Detail .....	78
Tabel 4.12 Perancangan Tabel Order Temp .....	79
Tabel 4.13 Tabel Pengujian Login Administrator.....	103
Tabel 4.14 Tabel Pengujian Edit Profil.....	104
Tabel 4.15 Tabel Pengujian Edit Tentang Kami.....	104
Tabel 4.16 Tabel Pengujian Tambah Data Anjing.....	104
Tabel 4.17 Tabel Pengujian Edit Data Anjing .....	105
Tabel 4.18 Tabel Pengujian Hapus Data Anjing.....	105
Tabel 4.19 Tabel Pengujian Ubah Status Order.....	105
Tabel 4.20 Tabel Pengujian Hapus Data Order .....	106
Tabel 4.21 Tabel Pengujian Tambah Pacak.....	106
Tabel 4.22 Tabel Pengujian Edit Data Pacak.....	106
Tabel 4.23 Tabel Pengujian Hapus Data Pacak .....	107
Tabel 4.24 Tabel Pengujian Tambah Galeri .....	107
Tabel 4.25 Tabel Pengujian Edit Galeri.....	107
Tabel 4.26 Tabel Pengujian Hapus Galeri .....	108

Tabel 4.27 Tabel Pengujian Membalas Kontak.....	108
Tabel 4.28 Tabel Pengujian Hapus Kontak.....	108
Tabel 4.29 Tabel Pengujian Jawab FAQ.....	109
Tabel 4.30 Tabel Pengujian Hapus FAQ .....	109
Tabel 4.31 Tabel Pengujian Tambah Kategori .....	109
Tabel 4.32 Tabel Pengujian Edit Kategori.....	110
Tabel 4.33 Tabel Pengujian Hapus Kategori .....	110
Tabel 4.34 Tabel Pengujian Tambah Kota.....	110
Tabel 4.35 Tabel Pengujian Edit Kota .....	111
Tabel 4.36 Tabel Pengujian Hapus Kota.....	111
Tabel 4.37 Tabel Pengujian Halaman Anjing.....	111
Tabel 4.38 Tabel Pengujian Halaman Pacak.....	112
Tabel 4.39 Tabel Pengujian Halaman Galeri .....	112
Tabel 4.40 Tabel Pengujian Halaman Kontak Kami .....	112
Tabel 4.41 Tabel Pengujian Halaman FAQ .....	113
Tabel 4.42 Tabel Pengujian Keranjang Belanja.....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sequence Diagram.....	23
Gambar 2.2 Simbol Diagram E-R.....	24
Gambar 2.3 Adobe Photoshop CS3 .....	27
Gambar 2.4 Adobe Dreamweaver CS3.....	28
Gambar 4.1 Use Case User .....	33
Gambar 4.2 Use Case admin.....	34
Gambar 4.3 Activity Login Admin .....	35
Gambar 4.4 Activity Login Admin.....	36
Gambar 4.5 Activity edit tentang kami.....	37
Gambar 4.6 Activity tambah anjing.....	38
Gambar 4.7 Activity edit anjing.....	39
Gambar 4.8 Activity edit anjing.....	40
Gambar 4.9 Activity mengganti status order .....	41
Gambar 4.10 Activity menghapus order .....	42
Gambar 4.11 Activity menambah data pacak .....	43
Gambar 4.12 Activity mengedit data pacak.....	44
Gambar 4.13 Activity menghapus data pacak.....	45
Gambar 4.14 Activity menambah data galeri .....	46
Gambar 4.15 Activity mengedit data galeri.....	47
Gambar 4.16 Activity menghapus data galeri.....	48
Gambar 4.17 Activity balas kontak.....	49
Gambar 4.18 Activity menghapus kontak.....	50
Gambar 4.19 Activity jawab FAQ .....	51
Gambar 4.20 Activity menghapus FAQ.....	52
Gambar 4.21 Activity tambah kategori.....	53
Gambar 4.22 Activity mengedit kategori.....	54
Gambar 4.23 Activity menghapus kategori .....	55
Gambar 4.24 Activity menambah kota .....	56

Gambar 4.25 Activity mengedit kota.....	57
Gambar 4.26 Activity menghapus kota.....	58
Gambar 4.27 Sequence Login Admin.....	59
Gambar 4.28 Sequence Edit Tentang Kami.....	60
Gambar 4.29 Sequence Tambah Anjing .....	60
Gambar 4.30 Sequence Edit Data Anjing .....	61
Gambar 4.31 Sequence Hapus Data Anjing.....	62
Gambar 4.32 Sequence mengubah status order .....	62
Gambar 4.33 Sequence menghapus order.....	63
Gambar 4.34 Sequence Tambah Data Pacak .....	63
Gambar 4.35 Sequence Edit Data Pacak.....	64
Gambar 4.36 Sequence Hapus Data Pacak .....	65
Gambar 4.37 Sequence Tambah Data Galeri.....	65
Gambar 4.38 Sequence Edit Data Galeri .....	66
Gambar 4.39 Sequence Hapus Data Galeri.....	66
Gambar 4.40 Balas Email Kontak.....	67
Gambar 4.41 Hapus Email Kontak .....	67
Gambar 4.42 Balas FAQ.....	68
Gambar 4.43 Hapus Data FAQ.....	68
Gambar 4.44 Tambah Data Kategori .....	69
Gambar 4.45 Edit Data Kategori.....	69
Gambar 4.46 Hapus Data Kategori .....	70
Gambar 4.47 Tambah Data Kota .....	70
Gambar 4.48 Edit Data Kota.....	71
Gambar 4.49 Hapus Data Kota .....	71
Gambar 4.50 Entity-Relationship Diagram.....	72
Gambar 4.51 Relasi Antar Tabel.....	73
Gambar 4.52 Perancangan Halaman Beranda.....	80
Gambar 4.53 Perancangan Halaman Tentang.....	81



Gambar 4.54 Perancangan Halaman Anjing.....	82
Gambar 4.55 Perancangan Halaman galeri.....	83
Gambar 4.56 Perancangan Halaman Kontak Kami .....	84
Gambar 4.57 Perancangan Halaman FAQ.....	85
Gambar 4.58 Perancangan Halaman keranjang Belanja .....	86
Gambar 4.59 Perancangan Halaman Login Admin .....	87
Gambar 4.60 Perancangan Halaman Admin.....	88
Gambar 4.61 Struktur Tabel Users.....	89
Gambar 4.62 Struktur Tabel Anjing.....	89
Gambar 4.63 Struktur Tabel Kategori.....	90
Gambar 4.64 Struktur Tabel Pacak .....	90
Gambar 4.65 Struktur Tabel Galeri.....	91
Gambar 4.66 Struktur Tabel Kontak.....	91
Gambar 4.67 Struktur Tabel Faq.....	92
Gambar 4.68 Struktur Tabel Kota.....	92
Gambar 4.69 Struktur Tabel Modul .....	93
Gambar 4.70 Struktur Tabel Order .....	93
Gambar 4.71 Struktur Tabel Detail.....	94
Gambar 4.72 Struktur Tabel Temp .....	94
Gambar 4.73 Halaman Login Admin.....	95
Gambar 4.74 Halaman Login Admin.....	95
Gambar 4.75 Halaman Beranda .....	96
Gambar 4.76 Halaman Tentang Kami .....	97
Gambar 4.77 Halaman Anjing .....	98
Gambar 4.78 Halaman Pacak.....	99
Gambar 4.79 Halaman Galeri .....	100
Gambar 4.80 Halaman Kontak kami.....	101
Gambar 4.81 Halaman FAQ .....	102

## INTISARI

Kemajuan teknologi dan informasi mengambil peranan penting untuk menunjang kemajuan suatu bidang usaha, penggunaan teknologi yang sedang berkembang dan sangat banyak diminati saat ini adalah teknologi komputerisasi. Teknologi computer dengan segala fasilitas yang disediakan memberikan kemudahan-kemudahan dalam mengakses berbagai informasi yang berkembang dengan cepat.

Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi. Demikian halnya dengan Protigan Kennel yang bergerak di bidang penjualan hewan peliharaan membutuhkan sarana informasi untuk pemasaran. Untuk dapat mengefektifkan dan efisiensi kerja kegiatan pemasaran dibutuhkan sebuah web informasi yang sangat penting dalam dunia usaha sekarang, untuk meminimalkan waktu dan biaya dalam operasionalnya.

Oleh karena itu penulis mencoba mengembangkan suatu sistem informasi pemasaran pada Protigan Kennel dengan menggunakan jaringan internet berbasis web dengan menggunakan bahasa PHP yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan bagian pemasaran produknya.

**Kata Kunci:** website, media promosi dan penjualan

## **ABSTRACT**

*Information technology advances is important to support the success of business, development of technologies are very interesting for computerized technology. Computer technology with all the facilities provided gives easiness in accessing a variety of information that expanding rapidly.*

*There are many ways that can be taken to determine the development of the technology. One way is to use the computer as a means for processing data and information. Likewise with Protigan Kennel engaged in the sale of pet require a means of information for marketing. In order to streamline the efficiency of work and marketing activities needed a web of information that is essential in the business world today, to minimize the time and cost of operations.*

*Therefore, the authors tried to develop a marketing information system Protigan Kennel uses the internet using web based and PHP based that is expected to overcome the difficulties in marketing its products.*

**Keywords:** *website, promotion media and selling*

