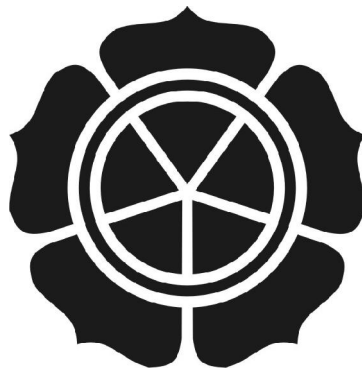


**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB PADA  
DISTRO CRUSH YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nanang Haryadi. J**

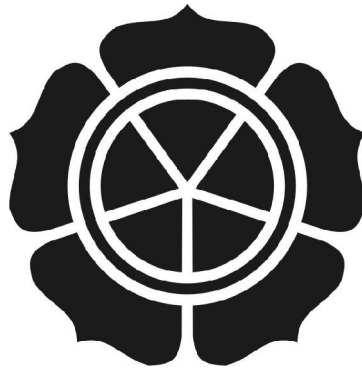
**08.12.3205**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB PADA  
DISTRO CRUSH YOGYAKARTA**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Nanang Haryadi. J**

**08.12.3205**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan Web Pada  
Distro Crush Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nanang Haryadi Jaya**

**08.12.3205**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Juni 2012

Dosen Pembimbing,

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302107**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Web Pada  
Distro Crush Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nanang Haryadi Jaya**

**08.12.3205**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juni 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**  
NIK. 190302107


**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
NIK. 190302029

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Juni 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 1 Februari 2012

Nanang Haryadi.J  
08.12.3205

## MOTTO

1. Jangan pernah menyerah jika kita terus diuji karena dengan ujian itulah yang membuat kita menjadi manusia yang lebih kuat .

2. "Saat hidup pada sebuah pilihan yang sulit, lihatlah ada setitik jalan terang untuk kita capai, jalan itulah yang semua orang ingin capai."

3. "Kadang banyak yang membuat kita mudah putus asa, ..tapi jika kita yakin pada kita sendiri bahwa kita BISA insyaallah yang diatas pun akan memberikan kemudahan untuk kita....Karena Allah tidak akan menguji hambanya jika memang kita tidak mampu... Bersyukurlah kau yang diatas masih memikirkanmu"

4. "Cobalah Untuk Melawan Dirimu sendiri Karena hanya berawal dari dirimulah semua itu diMulai.....Kunci Kesuksesan itu berawal dari DIRIMULAH...."

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. ALLAH SWT.
2. Ibuku Tercinta, Ayahku tercinta, Kakakku, Adek-adekku dan Pacarku Tercinta terimakasih atas doa, supportnya dan nasihatnya selama ini. Serta seluruh keluarga besarku di Yogyakarta, ALHAMDULILLAH JAZAKUMULLAHU KHOIRO terima kasih atas dukungan, semangat dan doanya sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sobat-sobatku : Johan Nurrohman, Danang, Guntur, Ibnu(Timbul) Donan(simbah), Roby, Thofan, Yogi, Dito, Bondan and serta Teman\_2 lainnya yang belum disebutkan, Thank's to aLL...
4. Bapak Ibu Guru dari TK, SD, SLTP, SLTA yang mendidik saya, tak terlupa dosen pembimbing Bpk. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng , serta Dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberi perkuliahan serta ilmunya.
5. Seluruh teman-teman SI angkatan 2008 khususnya kelas "G"

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karuniaNya, sehingga skripsi yang berjudul Analisis Dan Perancangan Sistem Web Pada Distro Crush dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana komputer pada program studi Sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. sebagai dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan, dan dorongan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Semua dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
4. Bapak Sigit. P sebagai pemilik Distro Crush.
5. Ibu dan Ayah serta Kakak, Adek dan Pacar tercinta yang selalu memberikan motivasi tanpa henti.
6. Teman-teman seperjuangan di STMIK AMIKOM dan semua teman-teman saya.

Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Kritik dan saran yang membangun, saya harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini namun demikian saya berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, khususnya mahasiswa Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

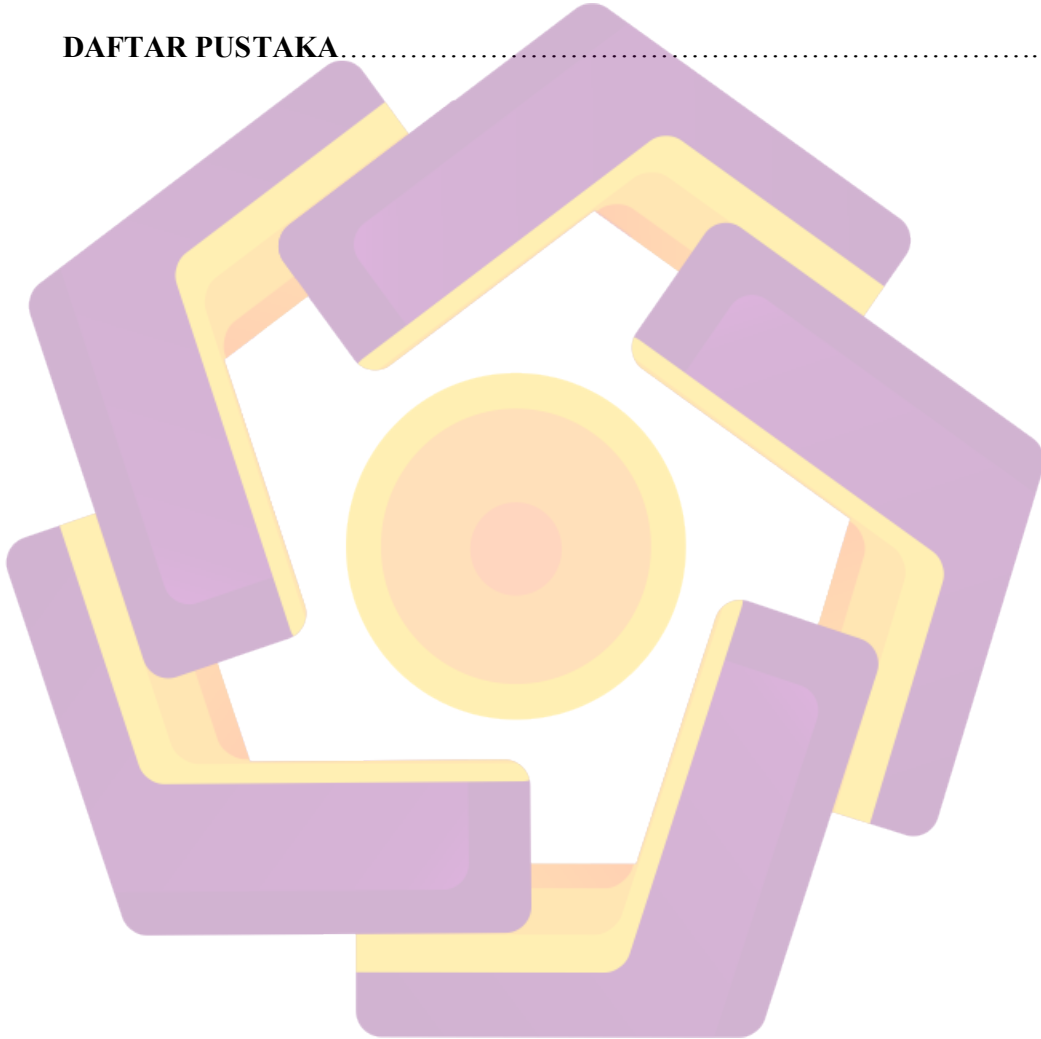
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 URL ( <i>Uniform Resource Locator</i> ).....	7
2.1.2 Protokol Jaringan.....	7
2.1.2.1 TCP/IP.....	7
2.1.2.2 FTP.....	8
2.1.2.3 HTTP.....	8
2.1.3 IP Address.....	9
2.1.4 DNS ( <i>Domain Name System</i> ).....	9
2.2 Konsep Dasar <i>E-Commerce</i> .....	9
2.2.1 Pengertian Umum.....	9
2.2.2 Dampak Positif <i>E-Commerce</i> .....	10
2.2.3 Dampak Negatif <i>E-Commerce</i> .....	10
2.3 <i>World Wide Web</i> .....	11
2.3.1 Latar Belakang WWW.....	11
2.3.2 Memahami <i>Web Pages</i> .....	11
2.3.1 <i>Website</i> Dinamis.....	12
2.4 DFD.....	12
2.5 Analisis dan Perancangan Sistem.....	13
2.6 Analisis Sistem.....	14
2.7 Perancangan Sistem.....	15
2.8 <i>Database</i> (Basis Data).....	16
2.8.1 Normalisasi.....	16

2.8.2	ERD.....	17
2.8.3	MySQL.....	18
2.8.3.1	Kelebihan MySQL.....	18
2.8.3.2	Perintah MySQL.....	19
2.9	Software Yang Dipakai.....	20
2.9.1	Macromedia Dreamweaver 8.....	20
2.9.1.1	Fasilitas dalam Dreamweaver 8.....	20
2.9.1.2	Kelebihan dan Kekurangan Dreamweaver 8.....	20
2.9.1.3	Ruang Kerja Dreamweaver 8.....	23
2.9.2	Adobe Photoshop CS3.....	23
2.9.3	XAMPP.....	25
2.9.3.1	Asal Kata XAMPP.....	25
2.9.3.2	Bagian-Bagian Penting XAMPP.....	26
2.9.3.3	Cara Menginstal XAMPP.....	27
2.9.4	Browser Internet Explorer.....	31
2.10	Script Yang Digunakan.....	32
2.10.1	HTML.....	32
2.10.2	PHP.....	33
2.10.2.1	Tipe Data Pada PHP.....	33
2.10.2.2	Cara Menulis Script PHP.....	34
2.10.2.3	Keunggulan dan Kelemahan PHP.....	34

<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>36</b>
3.1 Analisis Sistem.....	36
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	36
3.1.2 Identifikasi Titik Keputusan.....	37
3.1.3 Analisis Pieces.....	37
3.1.4 Analisis Kelayakan.....	42
3.1.4.1 Analisis Kelayakan Teknis.....	43
3.1.4.2 Analisis Kelayakan Operasi.....	43
3.1.4.3 Analisis Biaya Manfaat.....	43
3.1.5 Studi Kelayakan.....	48
3.1.5.1 Studi Kelayakan Ekonomi.....	48
3.2 Perancangan Sistem.....	53
3.2.1 Perancangan Model.....	53
3.2.1.1 Perancangan Flowchart Sistem.....	54
3.2.1.2 Data Flow Diagram (DFD).....	55
3.2.1.2.1 Diagram Konteks.....	55
3.2.1.2.2 DFD Level 1.....	56
3.2.1.2.3 DFD Level 2.....	57
3.2.2 Perancangan Basis Data.....	62
3.2.2.1 Normalisasi.....	62
3.2.2.1.1 Normalisasi Pertama.....	62
3.2.2.1.2 Normalisasi Kedua.....	64
3.2.2.1.3 Normalisasi Ketiga.....	66

3.2.2.1.4	Hubungan Antar Tabel .....	67
3.2.2.2	Perancangan Struktur Tabel.....	68
3.2.3	Perancangan Struktur <i>Menu</i> .....	74
3.2.3.1	Rancangan <i>Menu User</i> .....	74
3.2.3.2	Rancangan <i>Menu Administrator</i> .....	75
3.2.4	Rancangan Desain <i>Web</i> .....	76
3.2.4.1	Rancangan Halaman <i>User</i> .....	76
3.2.4.1.1	Layar <i>Home</i> .....	76
3.2.4.1.2	Layar Produk .....	77
3.2.4.1.3	Layar Keranjang Belanja .....	78
3.2.4.2	Rancangan Halaman Administrator.....	79
3.2.4.2.1	Layar <i>Login Administrator</i> .....	79
3.2.4.2.2	Layar <i>Control Panel Administrator</i> .....	80
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		81
4.1	Implementasi Sistem.....	81
4.1.1	Kegiatan Implementasi.....	81
4.1.1.1	Pemilihan dan Pelatihan Personil.....	81
4.1.1.2	Pengetesan Program.....	82
4.1.1.2.1	<i>Black Box Testing</i> .....	82
4.1.1.2.2	<i>White Box Testing</i> .....	83
4.1.1.3	Manual Program.....	85
4.1.1.3.1	Halaman <i>User</i> .....	85
4.1.1.3.2	Halaman Administrator.....	90

4.2 Implementasi <i>Database</i> .....	105
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	115
5.1 Kesimpulan.....	115
5.2 Saran.....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	117



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Biaya ( <i>Cost</i> ) dan Manfaat ( <i>Benefits</i> ).....	46
Tabel 3.2 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat.....	53
Tabel 3.3 Normalisasi Pertama.....	64
Tabel 3.4 Normalisasi Kedua.....	65
Tabel 3.5 Normalisasi Ketiga.....	66
Tabel 3.6 Hubungan Antar Tabel.....	67
Tabel 3.7 Tabel Admin.....	68
Tabel 3.8 Tabel Hubungi.....	69
Tabel 3.9 Tabel Kategori.....	69
Tabel 3.10 Tabel Kota.....	70
Tabel 3.11 Tabel Modul.....	70
Tabel 3.12 Tabel Mod_bank.....	71
Tabel 3.13 Tabel Orders.....	71
Tabel 3.14 Tabel Orders_detail.....	72
Tabel 3.15 Tabel Orders_temp.....	72
Tabel 3.16 Tabel Produk.....	73
Tabel 3.17 Tabel Shop_Pengiriman.....	73
Tabel 4.1 Hasil <i>White Box Testing</i> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Hubungan Elemen-Elemen Sistem.....	6
Gambar 2.2 Cara Kerja FTP.....	8
Gambar 2.3 Jendela Kerja Dreamweaver 8.....	23
Gambar 2.4 Jendela Kerja Photoshop CS3.....	24
Gambar 2.5 <i>File Master</i> XAMPP.....	27
Gambar 2.6 Penginstalan XAMPP.....	28
Gambar 2.7 <i>Setup</i> XAMPP.....	28
Gambar 2.8 Pilih Lokasi Instalasi XAMPP.....	29
Gambar 2.9 Penyelesaian XAMPP.....	30
Gambar 2.10 Instalasi XAMPP Servers.....	30
Gambar 2.11 XAMPP Control Panel.....	31
Gambar 2.12 Jendela Internet Explorer.....	32
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Diusulkan.....	55
Gambar 3.2 Diagram Konteks Sistem Yang Diusulkan.....	56
Gambar 3.3 Diagram Level 1 Yang Diusulkan.....	57
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 1.....	58
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 2.....	58
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 3.....	59
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 4.....	59
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 5.....	60
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 6.....	60



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 7.....	61
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 8 .....	61
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 9.....	62
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 10.....	62
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 11.....	63
Gambar 3.15 Rancangan Struktur <i>Menu User</i> .....	74
Gambar 3.16 Rancangan Struktur <i>Menu Administrator</i> .....	75
Gambar 3.17 Rancangan Layar <i>Home</i> .....	76
Gambar 3.18 Rancangan Layar Produk.....	77
Gambar 3.19 Rancangan Layar <i>Keranjang Belanja</i> .....	78
Gambar 3.20 Rancangan Layar <i>Login Administrator</i> .....	79
Gambar 3.21 Rancangan Layar <i>Control Panel Administrator</i> .....	80
Gambar 4.1 Contoh <i>Black Box</i> .....	83
Gambar 4.2 Halaman <i>Home</i> .....	85
Gambar 4.3 Halaman <i>Profile</i> .....	86
Gambar 4.4 Halaman <i>Hubungi Kami</i> .....	87
Gambar 4.5 Halaman <i>Cara Belanja</i> .....	88
Gambar 4.6 Halaman <i>Keranjang Belanja</i> .....	89
Gambar 4.7 Halaman <i>Login</i> .....	90
Gambar 4.8 Validasi <i>Login Admin</i> .....	91
Gambar 4.9 Halaman <i>Menu User</i> .....	91
Gambar 4.10 Halaman <i>Edit Profile</i> .....	92
Gambar 4.11 Halaman <i>Edit Selamat Datang</i> .....	93

Gambar 4.12 Halaman <i>Edit</i> Cara Pembelian.....	95
Gambar 4.13 Halaman Kategori Produk.....	96
Gambar 4.14 Halaman Produk.....	97
Gambar 4.15 Halaman Order Masuk.....	100
Gambar 4.16 Halaman Pesan Masuk.....	101
Gambar 4.17 Halaman Ongkos Kirim.....	102
Gambar 4.18 Halaman Rekening Bank.....	103
Gambar 4.19 Halaman Password.....	105
Gambar 4.20 Tabel Admin.....	106
Gambar 4.21 Tabel Hubungi.....	107
Gambar 4.22 Tabel Kota.....	108
Gambar 4.23 Tabel Modul.....	108
Gambar 4.24 Tabel Mod_bank.....	109
Gambar 4.25 Tabel Order.....	110
Gambar 4.26 Tabel Order_detail.....	111
Gambar 4.27 Tabel Order_temp.....	112
Gambar 4.28 Tabel Produk.....	113
Gambar 4.29 Tabel Shop_pengiriman.....	114

## INTISARI

Pakaian telah menjadi fenomena baru yang hadir khususnya di beberapa kota besar di Indonesia. Mengamati perkembangan pakaian di beberapa kota besar yang meningkat dengan pesat. Di Yogyakarta sendiri saat ini ada banyak pakaian yang dapat kita temui di distro-distro yang tidak langsung memiliki dampak positif bagi perkembangan mode dan perekonomian di Indonesia. Distro tidak hanya sebagai fashion pilihan semata, tetapi juga menjadi pilihan dalam membuka peluang bisnis baru yang menjanjikan.

Dan sekarang ini banyak situs-situs yang digunakan sebagai media penerbitan dan penjualan secara online. Hal ini adalah penyebab saya untuk membuat website Distro Crush ini. Konsep yang digunakan dalam pembuatan website ini merupakan konsep hiburan, yang meliputi anak-anak muda, calon mahasiswa dan kemudian publik. Kemasan dalam pembuatan website ini pun tidak terlalu formal, yang lebih dekat dengan pasar anak-anak muda.

Sistem informasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang mode kepada konsumen yang dapat menghemat waktu dalam mencari informasi karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Bahkan dengan dukungan grafis yang sangat memadai yang dapat menampilkan gambar pakaian yang lebih bagus, jadi calon pelanggan dapat mengetahui informasi terlebih dahulu tanpa harus pergi. Dengan dibuatnya sistem informasi ini mungkin menjadi media promosi untuk menarik lebih banyak minat masyarakat mengunjungi Distro Crush.

**Kata-kunci:** Sistem informasi, Distro, Fitur , Perancangan, *Web*

## **ABSTRACT**

*Clothing has become a new phenomenon that is present especially in big cities in Indonesia. Observing the development of clothing in the big city always has increased quite rapidly. In Yogyakarta itself today there are many clothing that we can meet, distro directly or indirectly have a positive impact for the development of fashion and the economy in Indonesia. Distro not just as a fashion choice, but also become an option in opening a new business opportunity.*

*Media websites are excellent for use as a medium for online sales and publishing, this is the cause of making clothing Crush website. The concept used in the manufacture of this website that is a concept Entertainment, for the main segmentation include young children, prospective students and then public, to the packaging in the website creation is not too formal, to be closer to the youth market.*

*Information system is expected to provide new insight on the latest fashions to consumers and can save time in search of information, because it can be accessed anytime and anywhere. Even with a very adequate support graphics may be displaying pictures of clothing so without having to go first prospective customers can find out information in advance. This information system is likely to be a media campaign to attract more public interest in visiting Crush Distro.*

*Key words: Information systems, Distro, Features, Design, Web*