

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
DAN PEMASARAN BERBASIS WEB PADA PASAR  
SENI DAN KERAJINAN KULON PROGO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yeni Arsih**

**09.11.3004**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
DAN PEMASARAN BERBASIS WEB PADA PASAR  
SENI DAN KERAJINAN KULON PROGO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Yeni Arsih**

**09.11.3004**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
DAN PEMASARAN BERBASIS WEB PADA PASAR  
SENI DAN KERAJINAN KULON PROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yeni Arsih**

**09.11.3004**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 08 November 2012

**Dosen Pembimbing**



**Krisnawati, S.Si, MT**

**NIK. 190302038**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
DAN PEMASARAN BERBASIS WEB PADA PASAR  
SENI DAN KERAJINAN KULON PROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yeni Arsih**

**09.11.3004**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

**Sudarmawan, M.T**  
**NIK. 190302035**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 Juli 2013

**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 secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

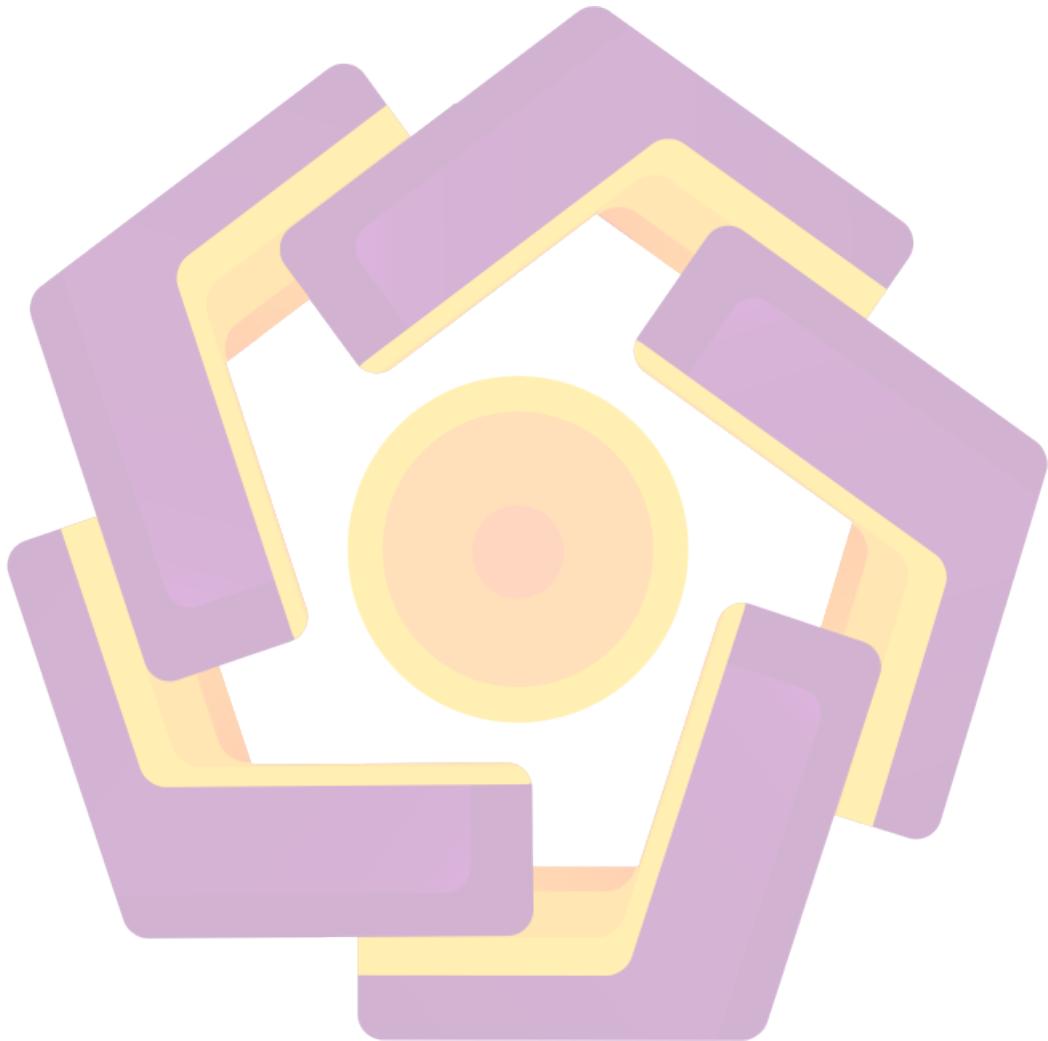
Yogyakarta, 04 Juli 2013

Yeni Arsih  
NIM 09.11.3004

## **MOTTO**

Hidup Untuk Ibadah

Me + God + Parents = Enough



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk

Bapak Ferdinan dan Mamak Supiyem

Mbak Ria Kadarsih, Mbak Fitri Hidayah, Mas Catur Aris, dan dedek Naufal Arya  
Adz-Dzaki

Syahrul Karimawati, Tiara Ayu Parassati, Dani Ika Iriyanti, Ivana Sulistyani, Evi  
Olivia dan Puspasani serta semua teman-teman S1 TI F 2009

Mas Khanief, dan teman sejak SMP Nur Aris Eko Budiyanto

Ardi Satria Prabowo, Bang Awan, Bang Misbah, Bang Hilmi, Bang Anjar, Bang  
Berry, Ajeng, Khoir, dan semua teman-teman LevitasiHoreJGJ

serta untuk

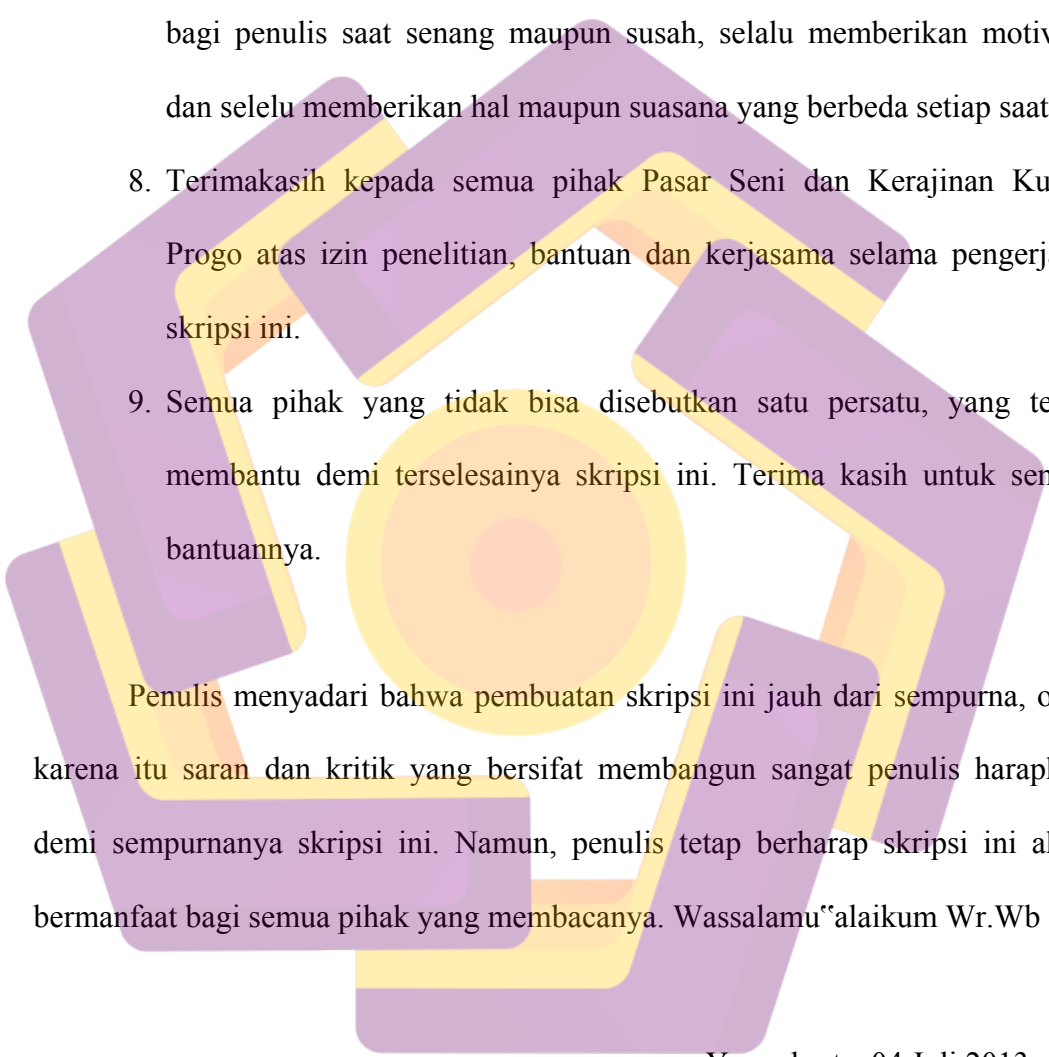
semua yang pernah ada di jiwa

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga menyelesaikan skripsi dengan judul ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA PASAR SENI DAN KERAJINAN KULON PROGO, ini sesuai dengan yang direncanakan. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan sarjana program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengalaman selama penulis kuliah.



- 
6. Seluruh keluarga besar baik kakak, keponakan, serta keluarga dari Bapak maupun Ibu yang senantiasa memberikan motivasi, nasehat dan doa untuk penulis.
  7. Seluruh teman kelas 09-S1TI-06 yang senantiasa memberikan ruang bagi penulis saat senang maupun susah, selalu memberikan motivasi dan selalu memberikan hal maupun suasana yang berbeda setiap saat.
  8. Terimakasih kepada semua pihak Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo atas izin penelitian, bantuan dan kerjasama selama pengerjaan skripsi ini.
  9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesainya skripsi ini. Terima kasih untuk semua bantuannya.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Wassalamu“alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 04 Juli 2013

Penulis

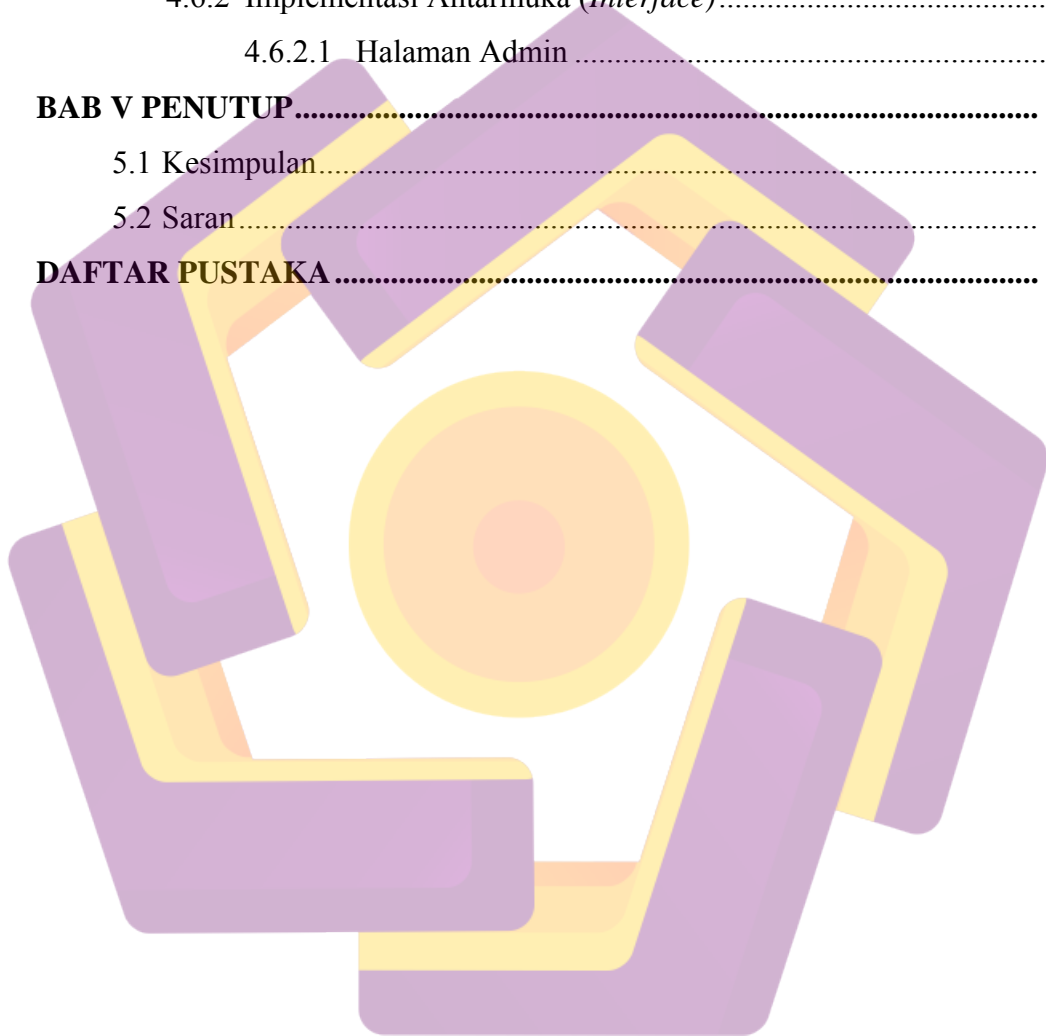
## DAFTAR ISI

<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.7 Objek Penelitian .....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem, Informasi, dan Sistem Informasi.....	11
2.1.1 Konsep Dasar Sistem .....	11
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	12
2.1.3 Konsep Dasar Informasi.....	14
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi .....	15
2.1.5 Komponen Sistem Informasi .....	16
2.2 Internet.....	18

2.3 World Wide Web (WWW).....	19
2.3.1 Pengertian Website atau Situs.....	20
2.3.2 Unsur-Unsur Penyedia Website.....	20
2.3.3 Keamanan Aplikasi Website.....	21
2.3.4 HTML.....	22
2.3.5 CSS.....	25
2.4 E-Commerce.....	27
2.5 Konsep Pemodelan Sistem.....	29
2.5.1 Flowchart.....	29
2.5.2 DFD (Data Flow Diagram).....	30
2.5.2.1 Diagram Konteks.....	31
2.5.2.2 Diagram Level 0.....	31
2.5.2.3 Diagram Anak (tingkat yang lebih detail).....	32
2.6 Konsep Basis Data.....	33
2.6.1 Database.....	33
2.6.2 MySQL.....	36
2.6.2.1 Pengertian DDL (Data Definition Language).....	36
2.6.2.2 Pengertian DML (Data Manipulation Language).....	36
2.6.2.3 Pengertian DCL (Data Control Language).....	37
2.6.3 Normalisasi.....	38
2.6.4 ERD (Entity Relationship Diagram).....	39
2.7 Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	40
2.7.1 PHP.....	40
2.7.2 Javascript.....	41
2.7.3 JQuery.....	41
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	42
2.8.1 XAMPP.....	42
2.8.2 Notepad++.....	43
2.8.3 Google Chrome.....	44
2.8.4 Adobe Photoshop.....	45
2.8.5 NetBeans IDE 6.9.1.....	45

2.8.6 Adobe Dreamweaver.....	46
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>47</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	47
3.1.1 Profil Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo.....	47
3.1.2 Lokasi.....	47
3.2 Analisis Sistem.....	48
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	48
3.2.1.1 Definisi Masalah.....	48
3.2.1.2 Analisis PIECES.....	49
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	53
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	55
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	57
3.2.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	57
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Operasional.....	57
3.3 Perancangan Sistem.....	58
3.3.1 Perancangan Pemodelan Sistem.....	58
3.3.1.1 Flowchart.....	58
3.3.1.2 DFD (Data Flow Diagram).....	59
3.3.2 Perancangan Basis Data.....	65
3.3.2.1 Normalisasi.....	65
3.3.2.2 Struktur Tabel.....	69
3.3.3 Perancangan Antar Muka.....	75
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
4.1 Pembahasan <i>Listing</i> Program.....	80
4.2 Pengujian Sistem.....	82
4.2.1 Pengujian Sistem.....	82
4.2.1.1 Uji Coba Black Box.....	82
4.2.1.2 Uji coba White Box.....	83
4.3 Manual Program.....	85
4.4 Manual Instalasi.....	86

4.4.1 Mekanisme Upload .....	86
4.4.2 Upload File.....	90
4.5 Pemeliharaan Sistem .....	90
4.6 Implementasi Sistem .....	91
4.6.1 Implementasi Database .....	91
4.6.2 Implementasi Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	97
4.6.2.1 Halaman Admin .....	97
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>104</b>
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tag HTML .....	25
Tabel 2.2 Simbol Flowchart Sistem .....	29
Tabel 2.3 Simbol Diagram Aliran Data .....	30
Tabel 2.4 Simbol dan Notasi ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	39
Tabel 2.5 Kardinalitas .....	40
Tabel 3.1 Bentuk Tidak Normal ( <i>Unnormalized Form</i> ) .....	66
Tabel 3.2 Bentuk Normal Pertama ( <i>first normal form</i> ) .....	67
Tabel 3.3 Bentuk Normal Kedua ( <i>Second normal form</i> ) .....	68
Tabel 3.4 Bentuk Normal Ketiga ( <i>Third normal form</i> ) .....	69
Tabel 3.5 Tabel Admin .....	70
Tabel 3.6 Tabel Banner .....	70
Tabel 3.7 Tabel Hubungi .....	70
Tabel 3.8 Tabel Kategori .....	71
Tabel 3.9 Tabel Ketegori .....	71
Tabel 3.10 Tabel Kota .....	71
Tabel 3.11 Tabel Modul .....	72
Tabel 3.12 Tabel Modul YM .....	72
Tabel 3.13 Tabel Pesanan .....	73
Tabel 3.14 Tabel Detail Order .....	73
Tabel 3.15 Tabel Order Temp .....	73
Tabel 3.16 Tabel Produk .....	74
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>White Box</i> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Diagram Konteks .....	31
Gambar 2.2 Contoh Diagram Level 0 .....	32
Gambar 2.3 Contoh Diagram Induk dan Diagram Anak .....	33
Gambar 2.4 Tampilan XAMPP .....	43
Gambar 2.5 Tampilan Notepad++ .....	44
Gambar 2.6 Tampilan Google Chrome .....	44
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop .....	45
Gambar 2.8 Tampilan NetBeans IDE .....	46
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Dreamweaver .....	46
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Informasi dan Penjualan Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo .....	59
Gambar 3.2 Diagram Konteks Sistem Penjualan Pasar Seni dan Kerajinan KP .....	60
Gambar 3.3 Diagram Level 0 Sistem Penjualan Pasar Seni dan Kerajinan KP .....	61
Gambar 3.4 DFD Level 1 proses 1 .....	63
Gambar 3.5 DFD Level 1 proses .....	63
Gambar 3.6 DFD Level 1 proses 3 .....	64
Gambar 3.7 DFD Level 1 proses 4 .....	64
Gambar 3.8 DFD Level 1 proses 5 .....	65
Gambar 3.9 DFD Level 1 proses 6 .....	65
Gambar 3.10 Relasi Tabel Basis Data Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo .....	75
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Home .....	76
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Umum .....	76
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Produk .....	77
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Keranjang Belanja .....	78
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Form Hubungi Kami .....	78
Gambar 3.17 Rancangan Login Admin .....	79

<b>Gambar 3.18 Rancangan Halaman Home Admin .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.2 Pengujian <i>White Box</i> .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.3 Tampilan Login cPanel .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.4 Tampilan Menu cPanel .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.5 Tampilan Database pada halaman utama cPanel .....</b>	<b>88</b>
<b>Gambar 4.6 Tampilan menu MySQL database .....</b>	<b>89</b>
<b>Gambar 4.7 Tampilan Import Database.....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 4.8 Daftar Tabel Hasil Eksekusi File pasarseni.sql .....</b>	<b>90</b>
<b>Gambar 4. 9 Tabel Admin.....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 4.10 Tabel Banner .....</b>	<b>92</b>
<b>Gambar 4.11 Tabel Hubungi .....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4.12 Tabel Induk Kategori.....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4.13 Tabel Kategori .....</b>	<b>93</b>
<b>Gambar 4.14 Tabel Kota .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4.15 Tabel Modul .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4.16 Tabel Mod_ym .....</b>	<b>94</b>
<b>Gambar 4.17 Tabel Orders .....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4.18 Tabel Orders_detail.....</b>	<b>95</b>
<b>Gambar 4.19 Tabel Orders_temp.....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.20 Tabel Produk.....</b>	<b>96</b>
<b>Gambar 4.21 Tampilan Antarmuka Admi .....</b>	<b>97</b>
<b>Gambar 4.22 Tampilan Antarmuka Kategori .....</b>	<b>98</b>
<b>Gambar 4.23 Tampilan Antarmuka Produk.....</b>	<b>99</b>
<b>Gambar 4.24 Tampilan Antarmuka Tambah Produk .....</b>	<b>100</b>
<b>Gambar 4.25 Tampilan Cetak Laporan Produk.....</b>	<b>101</b>
<b>Gambar 4.26 Tampilan Antarmuka Order .....</b>	<b>102</b>
<b>Gambar 4.27 Tampilan Antarmuka Detail Order .....</b>	<b>102</b>
<b>Gambar 4.28 Tampilan Antarmuka Profil.....</b>	<b>103</b>



## INTISARI

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini khususnya di bidang komputer sangat berkembang pesat. Sebagai contoh teknologi komputer ini mampu memberikan kemudahan dalam mengolah data menjadi informasi. Kebutuhan masyarakat akan sebuah informasi sangat besar. Informasi merupakan kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap orang. Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat. Salah satu teknologi komunikasi tersebut adalah internet. Internet adalah jaringan komputer global. Dengan menggunakan internet memperoleh berbagai macam informasi yang diperlukan. Informasi ini disediakan oleh organisasi perusahaan, lembaga dan individu yang membangun sebuah situs web di internet.

Bidang media informasi dan komunikasi bukan hanya pengguna fasilitas internet, banyak sektor yang menggunakan fasilitas internet, pendidikan, pertahanan, hiburan, sosial, politik, ilmu pengetahuan, ekonomi, dan sebagainya. Dalam masyarakat Indonesia, penjualan barang dan jasa akan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan, sehingga jika transaksi penjualan ini didukung oleh sistem penjualan yang baik diharapkan dapat menghasilkan informasi yang cepat dan berguna bagi seseorang untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo adalah salah satu sentra bisnis seni dan kerajinan Kulon Progo yang sedang berkembang, penjualan produk seni dan kerajinannya telah mencapai pasar nasional, tetapi dalam promosi dan pemasaran belum mencakup pasar global internasional yang bisa diakses dengan mudah. Berdasarkan latar belakang di atas penyusun berusaha merancang aplikasi berbasis web sebagai media informasi promosi dan pemasaran produk-produk pada Pasar Seni dan Kerajinan Kulon Progo, yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan produk secara global dan konsumen dapat mengaksesnya dengan mudah.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, Pemasaran, Internet, Website

## **ABSTRACT**

*Advances in science and technology today, especially in the field of computers is growing rapidly. For example, computer technology is able to easily process data into information. Needs of the community will be a huge information. Information is an obligation that must be owned by everyone. It is characterized by the development of information and communication technology is so fast. One communication technology that is the Internet. The Internet is a global computer network. By using the Internet to obtain various kinds of information are required.*

*This information is provided by corporate organizations, institutions and individuals who build a website on the internet. Field of information and communication media not only users internet facility, a lot of sectors that use the internet facilities, education, defense, entertainment, social, political, science, economics, and so on. In Indonesian society, sales of goods and services will be a regular activity performed, so that if the sale transaction is supported by a good sales system is expected to result in a rapid and useful information for a person to meet their needs.*

*Arts and Crafts market Kulon Progo is one of the centers of arts and crafts businesses growing Kulon Progo, art and products have reached the national market, but in the promotion and marketing of the international global market not cover that can be accessed easily. Based on the background of the above authors attempted to design a web-based application as media promotion and marketing of information products in the Arts and Crafts Market Kulon Progo, which is expected to boost sales of consumer products globally and can access it easily.*

**Keywords:** *Information Systems, Marketing, Internet, Website*