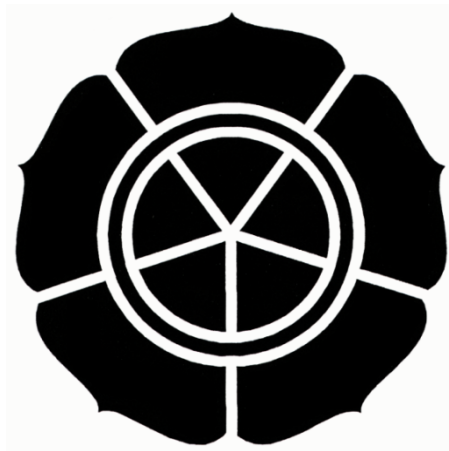


**APLIKASI WEB INTERAKTIF DAN DINAMIS PADA PT PLANET  
HANDICRAFT BALI DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNOLOGI AJAX**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Khanifatur Rohmah**

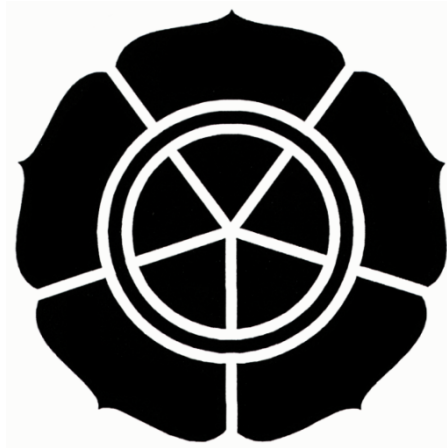
**04.12.0987**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**APLIKASI WEB INTERAKTIF DAN DINAMIS PADA PT PLANET  
HANDICRAFT BALI DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNOLOGI AJAX**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Khanifatur Rohmah**

**04.12.0987**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Aplikasi Web Interaktif Dan Dinamis Pada PT Planet Handicraft Bali  
Dengan Menggunakan Teknologi AJAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Khanifatur Rohmah**

**04.12.0987**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 Juli 2010

**Dosen Pembimbing,**



**Andi Sunyoto, M.Kom.  
NIK. 190302052**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Aplikasi Web Interaktif Dan Dinamis Pada PT Planet Handicraft Bali**

**Dengan Menggunakan Teknologi AJAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Khanifatur Rohmah**

**04.12.0987**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Juli 2010

**Susunan Dewan Penguji**

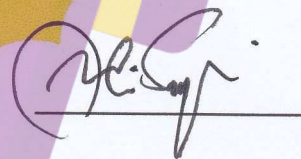
**Nama Penguji**

**Amir F. Sofyan, ST., M.Kom.  
NIK. 190302047**

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

**Andi Sunyoto, M.Kom.  
NIK. 190302052**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Juli 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, MM.  
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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Agustus 2010

Khanifatur Rohmah

NIM. 04.12.0987

## HALAMAN MOTTO

Niat adalah ukuran dalam menilai benarnya suatu perbuatan, oleh karenanya, ketika niatnya benar, maka perbuatan itu benar, dan jika niatnya buruk, maka perbuatan itu buruk.~ **(Imam An Nawawi)**

“Allah tidak akan merubah nasib seseorang apabila orang tersebut tidak pernah bersungguh-sungguh merubah nasibnya”

“Barangsiapa melalui suatu jalan untuk mencari suatu pengetahuan (agama), Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” **(H.R.Bukhari)**

Untuk mencapai kesuksesan, jangan hanya bertindak,tapi juga perlu bermimpi, jangan hanya berencana, tapi juga perlu untuk percaya. ~ **Anatole France**

*Cara terbaik meramalkan masa depan Anda adalah dengan menciptakan masa depan itu sendiri.* **(Peter F. Drucker)**

Tanpa cintanya, aku tidak dapat berbuat apa-apa, dengan cintanya, tidak ada yang tidak dapat aku lakukan.

## PERSEMBAHAN


Syukur alhamdulillah.. kehadiran Allah SWT atas limpahan karunia rahmat, nikmat dan ridhoNya. Shalawat ma'assalam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.

Terima kasih kepada Bapak M.Suyanto selaku ketua yayasan, bapak Bambang Sudaryatno selaku ketua jurusan Sistem Informasi, bapak Andi Sunyoto selaku pembimbing skripsi terbaik beserta semua dosen dan semua staff STMIC Amikom Yogyakarta.

Emak, abah yang selalu memberikan dukungan lahir batin dan doanya, matur nuwun sanget atas semua cinta kasih dan sayangnya yang tiada tara dan sepanjang masa, semoga selalu dalam ridhoNya dan semoga kelak anakmu ini selalu dapat membahagiakan kalian.

Mybos mylove, thanks a lot very much buat semuanya semoga sebentar lagi mimpi-mimpi kita tercapai. Terima kasih banyak juga buat semua staff dan keluarga besar PT Planet Handicraft Bali atas semua bantuanya selama ini.

Dian's Family di Jogja terima kasih banyak karena selama ini dari awal kuliah hingga selesai kuliah kalian semua selalu membantuku, dian sahabat terbaikku terima kasih atas semua bantuannya lahir bathin. Teman-teman sekelas seangkatan yang



selalu membantu dan menemani dalam suka maupun duka semoga waktu wisudaku nanti kita dapat berkumpul lagi, teman-teman kos semuanya dan sahabat-sahabat terbaikku semuanya yang terlalu banyak jika kusebutkan nama kalian, terima kasih dan mari tetap terus berjuang meraih mimpi.

“Dalam kehidupan, manusia terkadang mudah mengeluh dan menyerah pada keadaan. Tapi dengan dorongan orang-orang yang kita cintai disekitar kita, semangat kita akan bangkit kembali dan meraih kemenangan.”

**“Salam Hangat dan peluk untuk semuanya”**



## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ungkapkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmatNya, Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Aplikasi web interaktif dan dinamis pada PT Planet Handicraft Bali dengan menggunakan teknologi AJAX”**.

Skripsi ini penulis ajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menghargai saran dari pembaca dan semua pihak yang mengarah kepada perbaikan skripsi ini.

Proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bpk. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bpk. Andi Sunyoto, S.Kom selaku pembimbing skripsi terima kasih atas semua kebaikan dan ilmu yang di berikan.

4. Segenap Dosen dan Staf STMIK AMIKOM Yogyakarta atas segala ilmu yang telah diberikan.
5. Semua staff PT Planet Handicraft Bali terutama bos yang paling baik atas segala bantuan dan motivasinya.
6. Abah dan emak terkasih. Terima kasih atas semua doa, cinta, dan kasih sayang yang tak pernah pupus.
7. Terima kasih banyak buat teman-teman, saudara dan semua pihak atas segala bantuan dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi semoga skripsi yang amat sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Juli 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.4.1 Bagi Perusahaan .....	4
1.4.2 Bagi Mahasiswa .....	5

1.5	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6	Sistematika Penulisan .....	6
1.7	Jadwal Rencana Penelitian.....	7
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1	Konsep Dasar Informasi .....	8
2.1.1	Sistem Informasi.....	8
2.1.2	Komponen – Komponen Sistem Informasi .....	8
2.2	Pemasaran .....	10
2.2.1	Definisi Pemasaran .....	10
2.2.2	Pemasaran Internet .....	11
2.3	Konsep Dasar Pembuatan Web.....	12
2.3.1	Sejarah Internet.....	12
2.3.2	Pengertian Internet.....	13
2.3.3	Protokol Internet.....	14
2.3.4	Jenis Layanan Internet.....	16
2.3.5	Pengertian Web.....	19
2.3.6	Pemrograman Aplikasi Web.....	21
	1. Client Side Scripting.....	21
	2. Server Side Scripting .....	28
2.3.7	PHP .....	29
2.4	Teknologi AJAX.....	30
2.4.1	Pengertian .....	30

2.4.2 Prinsip Kerja .....	31
2.4.3 Teknologi Pendukung.....	32
2.5 Flowchart Sistem.....	33
2.6 Unified Modelling Language .....	34
2.6.1 Sejarah Perkembangan UML.....	34
2.6.2 Bangunan Dasar UML.....	35
1. Things (Sesuatu).....	36
a. Structural Things.....	37
b. Behavioral Things.....	40
c. Grouping Things .....	41
d. Annotational Things.....	41
2. Relationship .....	42
a. Dependency (Ketergantungan).....	42
b. Asosiasi .....	42
c. Generalisasi .....	43
d. Realisasi .....	43
3. Diagrams.....	43
a. Class Diagram (Statis).....	44
b. Object Diagram (Statis) .....	44
c. Use-case Diagram (Statis).....	44
d. Sequence Diagram (Dinamis).....	44
e. Collaboration Diagram (Dinamis).....	44
f. State Diagram (Dinamis).....	44

g. Activity Diagram (Dinamis) .....	45
h. Component Diagram (Statis) .....	45
i. Deployment Diagram (Statis) .....	45
2.7 Konsep Dasar Basis Data .....	45
2.7.1 Definisi Basis Data .....	45
2.7.2 Elemen – Elemen Basis Data.....	47
2.7.3 ER-D (Entity Relationship Diagram).....	48
2.8 Software yang Digunakan .....	50
2.8.1 XAMPP .....	50
1. Apache .....	51
2. MySQL .....	51
2.8.2 Mozilla Firefox .....	52
2.8.3 Macromedia Dreamweaver.....	52
2.8.4 Adobe Photoshop CS .....	53
2.9 Tinjauan Umum Perusahaan .....	54
2.9.1 Sejarah Singkat PT Planet Handicraft Bali .....	54
2.9.2 Tujuan Perusahaan.....	56
2.9.3 Struktur Organisasi PT Planet Handicraft Bali.....	56
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>58</b>
3.1 Analisis Sistem.....	58
3.2 Langkah Penelitian .....	58
3.2.1 Pengumpulan Data .....	59

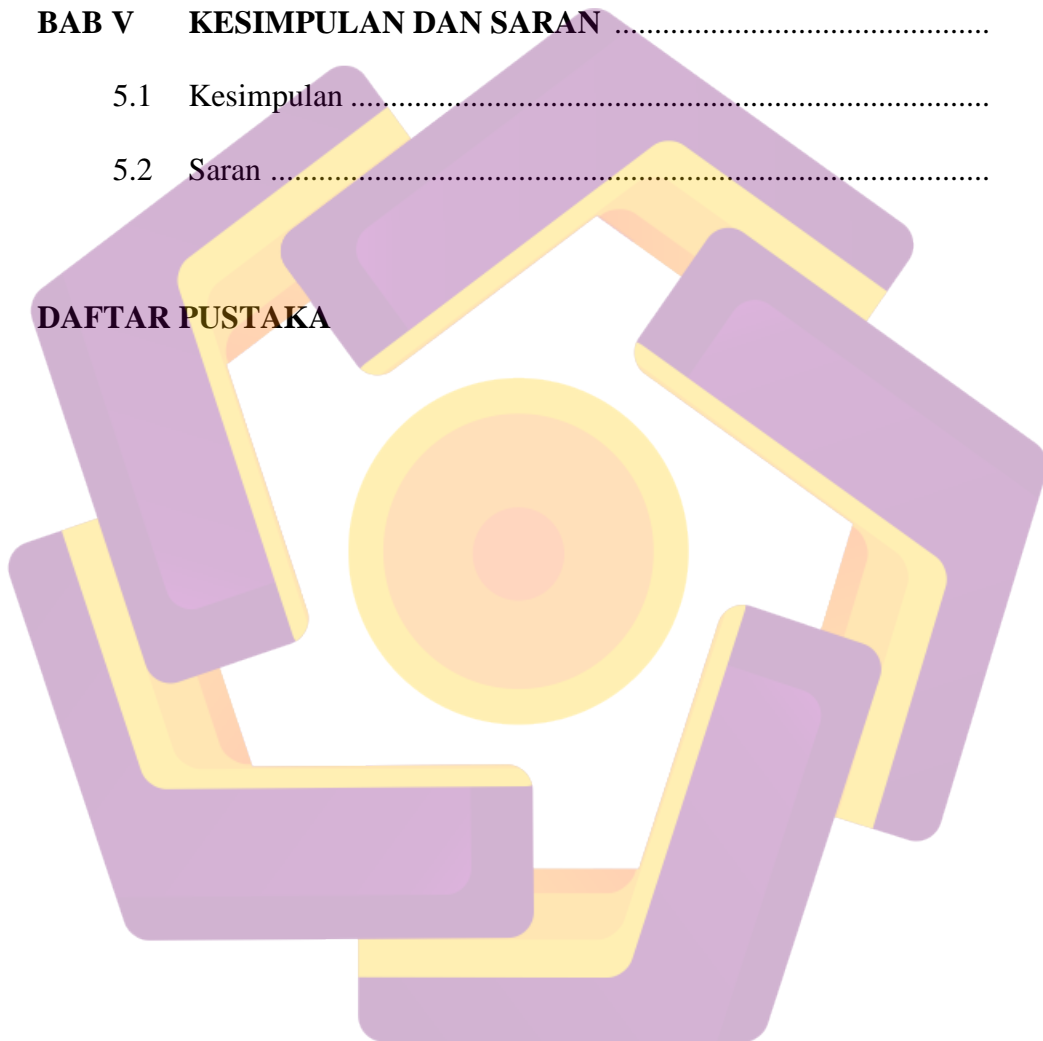
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	61
1. Identifikasi Penyebab Masalah .....	61
2. Memahami Kinerja Sistem yang Ada.....	62
3. Analisis Sistem AJAX .....	62
3.2.2 Analisis Studi Kelayakan .....	62
1. Kelayakan Teknologi .....	62
2. Kelayakan Operasi .....	63
3. Kelayakan Hukum .....	64
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	64
1. Analisis Kebutuhan Informasi.....	64
2. Analisis Perangkat Keras.....	65
3. Analisis Perangkat Lunak.....	66
3.2.4 Perancangan Sistem .....	67
3.2.5 Perancangan Tabel .....	68
3.2.6 Perancangan Halaman User dan Admin .....	68
3.2.7 Implementasi Sistem .....	68
3.3 Perancangan Sistem .....	69
3.3.1 Flowchart Sistem .....	69
3.3.2 Desain Pemodelan dengan UML.....	71
1. Use Case Diagram .....	71
2. Class Diagram.....	73
3. Sequence Diagram.....	74
3.3.3 Desain Basis Data dengan ER-Diagram .....	76

3.3.4 Rancangan Tabel.....	77
3.3.5 Relasi Antar Tabel.....	79
3.4 Perancangan Interface .....	80
3.4.1 Perancangan Halaman User dan Customer (Member).....	80
3.4.2 Perancangan Halaman Administrator .....	85
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>88</b>
4.1 Implementasi .....	88
4.1.1 Pembuatan Basis data .....	88
4.1.2 Koneksi ke database .....	91
4.2 Pembahasan Program user interface .....	91
1. Home .....	93
2. About us .....	93
3. Order .....	93
4. Shipping & Payment .....	96
5. How to order .....	96
6. Register .....	97
7. Contact us .....	98
4.3 Pengujian Program .....	99
1. Pengujian Whitebox .....	102
2. Pengujian Blackbox .....	103
3. Pengujian halaman admin .....	104
4.4 Pemeliharaan Sistem .....	106



4.4.1 Mekanisme upload data file .....	113
4.4.2 Mekanisme upload database .....	115
4.4.3 Mempromosikan Web .....	116
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>118</b>
5.1 Kesimpulan .....	118
5.2 Saran .....	118

**DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jadwal Rencana Penelitian .....	7
Tabel 2.1 Bagian – Bagian URL .....	21
Tabel 3.1 Perangkat Keras yang Digunakan .....	66
Tabel 3.2 Rancangan Tabel Kategori.....	77
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Product .....	78
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Admin.....	78
Tabel 3.5 Rancangan Tabel Member .....	78
Tabel 3.6 Rancangan Tabel Order.....	79
Tabel 3.7 Relasi Antar Tabel.....	79

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Komponen Sistem Informasi ..... 9
Gambar 2.2	Protokol dan Jaringan pada Model Awal TCP/IP ..... 16
Gambar 2.3	Cara Kerja Client Side Scripting ..... 22
Gambar 2.4	Hasil HTML ..... 24
Gambar 2.5	Hasil CSS ..... 25
Gambar 2.6	Hasil Java Script ..... 27
Gambar 2.7	Cara Kerja Server Side Scripting ..... 28
Gambar 2.8	Website konvensional dan Website dengan AJAX ..... 31
Gambar 2.9	Simbol Flowchart Sistem ..... 34
Gambar 2.10	Simbol Class ..... 37
Gambar 2.11	Simbol Antarmuka (interface) ..... 37
Gambar 2.12	Simbol Kolaborasi ..... 38
Gambar 2.13	Simbol User Case ..... 38
Gambar 2.14	Simbol Kelas Aktif ..... 39
Gambar 2.15	Simbol Komponen ..... 39
Gambar 2.16	Simbol Simbol Simpul (Node) ..... 40
Gambar 2.17	Simbol Pesan (Message) ..... 40
Gambar 2.18	Simbol State ..... 41
Gambar 2.19	Simbol Paket ..... 41
Gambar 2.20	Simbol Catatan ..... 41

Gambar 2.21	Simbol Dependency.....	42
Gambar 2.22	Simbol Asosiasi .....	42
Gambar 2.23	Simbol Generalisasi dan Realisasi.....	43
Gambar 2.24	Halaman Utama XAMPP .....	50
Gambar 2.25	Halaman Utama Mozilla Firefox.....	52
Gambar 2.26	Halaman Utama Adobe Photoshop CS.....	54
Gambar 2.27	Struktur Organisasi.....	57
Gambar 3.1	Flowchart Sistem yang Diusulkan.....	70
Gambar 3.2	Use Case Diagram .....	73
Gambar 3.3	Class Diagram.....	74
Gambar 3.4	Sequence Diagram Member Melakukan Order .....	75
Gambar 3.5	Sequence Diagram Admin Manipulasi Data .....	75
Gambar 3.6	Sequence Diagram User Melihat Product .....	75
Gambar 3.7	ER-Diagram.....	76
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Utama .....	81
Gambar 3.9	Rancangan Halaman About Us.....	82
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Order.....	82
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Product lamps by floor lamps .....	83
Gambar 3.12	Rancangan Halaman Shipping & Payment .....	83
Gambar 3.13	Rancangan Halaman Contact Us .....	84
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Register .....	84
Gambar 3.15	Rancangan Halaman View order .....	85
Gambar 3.16	Rancangan Halaman utama admin .....	86

Gambar 3.17	Rancangan Halaman katalog berdasarkan kategori .....	87
Gambar 4.1	Tabel yang dibutuhkan .....	89
Gambar 4.2	Tabel Admin .....	89
Gambar 4.3	Tabel Category .....	89
Gambar 4.4	Tabel Produk .....	90
Gambar 4.5	Tabel Member .....	90
Gambar 4.6	Tabel Modul .....	90
Gambar 4.7	Tabel Order .....	91
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Utama .....	92
Gambar 4.9	Tampilan Halaman About Us .....	93
Gambar 4.10	Tampilan Halaman order .....	94
Gambar 4.11	Tampilan order berdasarkan kategori floor lamps.....	95
Gambar 4.12	Tampilan Shipping & Payment .....	96
Gambar 4.13	Tampilan How to order.....	97
Gambar 4.14	Tampilan Register.....	98
Gambar 4.15	Tampilan Contact us .....	99
Gambar 4.16	Pengujian Kesalahan.....	101
Gambar 4.17	Pengujian Register .....	103
Gambar 4.18	Hasil Pengujian Register .....	103
Gambar 4.19	Pengujian halaman home-admin .....	104
Gambar 4.20	Hasil Pengujian halaman home-admin .....	105
Gambar 4.21	Pengujian tambah produk .....	106
Gambar 4.22	Hasil Pengujian tambah produk.....	105

Gambar 4.23	Halaman Login Admin .....	107
Gambar 4.24	Halaman utama Admin .....	107
Gambar 4.25	Halaman Kategori .....	108
Gambar 4.26	Halaman All Produk .....	109
Gambar 4.27	Halaman menu tambah produk .....	110
Gambar 4.28	Halaman News .....	111
Gambar 4.29	Halaman Member .....	112
Gambar 4.30	Halaman Order .....	112
Gambar 4.31	Form login account lycos .....	113
Gambar 4.32	Memilih open WebFTP .....	107
Gambar 4.33	Halaman upload file .....	114
Gambar 4.34	Manage database pada PHP4U .....	115
Gambar 4.35	Halaman Promosi web pada google .....	116
Gambar 4.36	Konfirmasi registrasi pendaftaran .....	117

## ABSTRACT

*Information is a resource which is required in managing a business in the modern-day developments is science and technology advancing rapidly. To get any information, humans do a form of communication in different ways. Information can be something that is shaped in the form of audio and visual images and written documentation that is.*

*Going online has become a necessity for businesses, the manufacturers in particular, expecting to progress to the new advertising method to improve their business. Technological progress present the Web as the future of news, information and advertising as evidenced by the increasing number of media publications and online advertising provider available over the Internet. PT Planet Handicraft Bali is one of the largest cargo/ shipping handicraft and furniture located in Bali. The products of handicraft such as decorative lamp, bamboo, mirrors, wooden and iron handicrafts and recine stone from Bali. Meanwhile, terracotta products and furnitures from Java and Yogyakarta. With the repesence of internet technologies will further expand the marketing network of handicraft and furniture more widely.*

*With website, customer can view product information online so no need to follow the exhibition or come into place immediatly. Because website can be anticipated this trend and help our customers to save their time and money while they run their business.*

**Keywords :** *Website, marketing network, save their time*

## INTISARI

Informasi adalah sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis dalam perkembangan modern adalah ilmu pengetahuan dan teknologi maju dengan cepat. Untuk mendapatkan informasi, manusia melakukan bentuk komunikasi dengan cara yang berbeda. Informasi dapat sesuatu yang dibentuk dalam bentuk citra audio dan visual dan dokumentasi tertulis yang. Going online telah menjadi kebutuhan untuk bisnis, produsen khususnya, mengharapkan untuk maju ke metode iklan baru untuk meningkatkan bisnis mereka.

Kemajuan teknologi saat ini Web sebagai masa depan berita, informasi dan iklan yang dibuktikan dengan meningkatnya jumlah publikasi media dan penyedia iklan online yang tersedia melalui Internet. PT Planet Kerajinan Bali adalah salah satu kargo terbesar / pengiriman kerajinan dan furnitur yang berlokasi di Bali. Produk kerajinan seperti lampu hias, bambu, cermin, kerajinan kayu dan besi dan batu recine dari Bali. Sementara itu, terakota produk dan mebel dari Jawa dan Yogyakarta. Dengan teknologi internet represece lebih lanjut akan memperluas jaringan pemasaran kerajinan tangan dan mebel yang lebih luas.

Dengan website, pelanggan dapat melihat informasi produk secara online sehingga tidak perlu mengikuti pameran atau datang ke tempat segera. Karena website dapat diantisipasi tren ini dan membantu pelanggan kami untuk menghemat waktu dan uang mereka sementara mereka menjalankan bisnis mereka.

**Kata kunci:** Website, jaringan pemasaran, menghemat waktu mereka