

**SISTEM INFORMASI UNTUK "DIRECT DESIGN DAN PRINT ON DEMAND" DARI
TOKO PAKAIAN KUY CUSTY**

SKRIPSI



disusun oleh

Alif Bryan Pradana Kusuma

16.12.9546

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**SISTEM INFORMASI UNTUK "DIRECT DESIGN DAN PRINT ON DEMAND" DARI
TOKO PAKAIAN KUY CUSTY**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Alif Bryan Pradana Kusuma

16.12.9546

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI UNTUK "DIRECT DESIGN DAN PRINT ON DEMAND" DARI TOKO PAKAIAN KUY CUSTY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alif Bryan Pradana Kusuma

16.12.9546

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 September 2020

Dosen Pembimbing,

Ainul Yaqin, M.Kom

NIK. 190302255

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI UNTUK "DIRECT DESIGN DAN PRINT ON
DEMAND" DARI TOKO PAKAIAN KUY CUSTY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alif Bryan Pradana Kusuma

16.12.9546

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Oktober 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs

NIK. 190302235

Ika Nur Fajri, M.Kom

NIK. 190302268

Ainul Yaqin, M. Kom

NIK. 190302255

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 November 2020



Alif Bryan Pradana Kusuma

NIM. 16.12.9546

MOTTO

The fundamental delusion - there is something out there that will make me happy and fulfilled forever.

- Naval

To be truly ignorant, be content with your own knowledge

- Zhuangzi

Combat art teach me, Your excuses don't mean anything

- Alif Bryan Pradana Kusuma



PERSEMBAHAN

Dengan segala berkat Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT, telah mengizinkan saya untuk bisa menyelesaikan karya tulis ini dengan penuh perjuangan dan usaha. Maka dengan rasa syukur saya ucapkan terima kasih banyak kepada:

Tuhan Yang Maha Esa, karena atas seizinNya saya dapat melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini. Orang tua saya, Bapak dan Ibu saya yang telah menopang segala bentuk kebutuhan batin dan material yang mereka berikan kepada saya untuk melaksanakan studi sarjana saya. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan pendampingan dan bimbingan terhadap studi saya selama berkuliah sampai pada penyusunan skripsi ini. Rekan dan kerabat yang secara langsung atau pun tidak langsung telah berpengaruh pada proses studi saya selama ini. Dan yang terakhir skripsi ini dipersembahkan kepada Kuy Custy sebagai usaha yang dikelola secara mandiri oleh penulis sebagai bentuk memajukan usaha. Penulis sangat termotivasi untuk melakukan penelitian terhadap usaha tersebut karena penulis telah mendapat *insight* dari pengetahuan dan pengalaman di bidang digital marketing dan penjualan online. Penulis ingin apa yang telah diteliti dan dianalisis tentang usaha tersebut dapat berdampak pada meningkatnya kapasitas bisnis Kuy Custy lalu menjadi usaha yang *scaling up*.

Terima kasih spesial saya sampaikan kepada pemusik – pemusik berikut yang telah memberikan *support* moril selama proses penyusunan skripsi ini, terima kasih saya ucapkan kepada Social Distortion, Johnny Cash, Hindia, Ice Cube, Yellow Claw, Avenged Sevenfold, dan Superman Is Dead.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan atas berkat Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh usaha. Selanjutnya penulis sampaikan terima kasih setinggi – tingginya kepada pihak – pihak yang telah ikut serta dalam membantu menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

Maka izinkan penulis memberikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak rektor Universitas Amikom Yogyakarta Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Ibu Krisnawati, S.Si., M.T.
3. Bapak Ainul Yaqin, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs dan Ika Nur Fajri, M.Kom selaku penguji satu dan penguji kedua.
5. Bapak ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menyampaikan ilmu pengetahuan selama masa studi penulis.

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar	vii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Primer	4
1.6.1.2 Sekunder	4
1.6.2 Metode Perancangan	5
1.6.3 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Konsep Dasar Sistem	11

2.2.1	Sistem Informasi	11
2.2.2	Sistem	11
2.2.3	Informasi	11
2.3	Internet	12
2.4	Pengertian Website	12
2.4.1	HTML	13
2.4.2	PHP	13
2.4.3	Javascript	14
2.4.4	AJAX	15
2.5	Database	16
2.5.1	Mysql	17
2.5.2	SQL	17
2.6	Metode Perancangan Sistem	18
2.6.1	DFD	18
2.6.2	ERD	19
2.6.2.1	kardinalitas One To One	20
2.6.2.2	kardinalitas One To Many	21
2.6.2.2	Kardinalitas Many To Many	22
2.6.3	Flowchart	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.1.1	Deskripsi Perusahaan	25
3.2	Analisis Sistem	26
3.2.1	Identifikasi Masalah	26
3.2.2	Analisis Kelemahan	26

3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional	32
3.2.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	33
3.2.4	Analisis Kelayakan.....	34
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi.....	34
3.2.4.2	Kelayakan Ekonomi	34
3.2.4.3	Kelayakan Hukum / Legalitas.....	35
3.2.4.4	Kelayakan Operasional	35
3.2.4.5	Kelayakan Sosial.....	36
3.3	Perancangan Sistem	36
3.3.2.1	Diagram <i>Context</i>	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Implementasi	53
4.1.1	Pembuatan Database	53
4.1.2	Implementasi Sistem	54
4.1.2.1	Login	54
4.1.2.2	<i>Customization</i>	61
4.1.3	Pengujian Sistem.....	66
4.1.3.1	Login Testing	66
4.1.3.2	<i>Custom Page Testing</i>	69
BAB V PENUTUP		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
Daftar Pustaka		74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya.....	8
Tabel 2. Contoh Perintah Dasar Dalam SQL.....	16
Tabel 3. Contoh Elemen DFD Beserta Penjelasannya.....	17
Tabel 4. Contoh Simbol Pada ERD.....	19
Tabel 5. Tabel Analisis PIESCES.....	26
Tabel 6. Tabel Admin.....	39
Tabel 7. Tabel Customer.....	40
Tabel 8. Tabel Cart.....	41
Tabel 9. Tabel Produk.....	42
Tabel 10. Tabel Produk Detail.....	42
Tabel 11. Tabel Pembelian.....	43
Tabel 12. Tabel Pembelian Produk.....	44
Tabel 13. Tabel Penjualan Item.....	44
Tabel 14. Tabel Revenue.....	45
Tabel 15. Tabel Ukuran Item.....	46
Tabel 16. Tabel Warna Item.....	46
Tabel 17. Tabel Kategori.....	46
Tabel 18. Tabel Login Black Box Testing.....	63
Tabel 19. Tabel Custom Page Black Box Testing.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Perintah Dasar PHP.....	13
Gambar 2.2 Contoh Perintah Dasar Javascript.....	14
Gambar 2.3 Contoh Perbandingan deklarasi AJAX Dengan Javascript Dan JQuery.....	15
Gambar 2.4 Contoh Relasi One to One.....	20
Gambar 2.5 Contoh Relasi One to Many.....	20
Gambar 2.6 Contoh Relasi Many to Many.....	21
Gambar 2.7 Contoh Simbol Pada Flowchart.....	22
Gambar 2.5 Contoh Skema Metode Prototyping.....	23
Gambar 3.1. Flowchart Sistem.....	36
Gambar 3.2 Diagram Konteks / DFD 0.....	37
Gambar 3.3 Diagram DFD Level 1.....	37
Gambar 3.4 Diagram Relasi / ERD.....	38
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Utama Versi Mobile.....	47
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Utama Versi Desktop.....	47
Gambar 3.7 Rancangan Login Dropdown.....	48
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Produk Detail Versi Mobile.....	49
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Produk Detail Versi Desktop.....	49
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Kustomisasi Versi Mobile.....	50
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Kustomisasi Versi Desktop.....	50
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Cart Versi Mobile.....	51
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Cart Versi Desktop.....	51
Gambar 4.1 Keseluruhan Tabel Database.....	53

Gambar 4.2 User Interface Login.....	54
Gambar 4.3 Snapshot Baris Kode Login Pertama.....	55
Gambar 4.4 Snapshot Baris Kode Login Kedua.....	55
Gambar 4.5 Snapshot Baris Kode Login Ketiga.....	56
Gambar 4.6 Snapshot Baris Kode Login Keempat.....	56
Gambar 4.7 Snapshot Baris Kode Login Kelima.....	57
Gambar 4.8 Snapshot Baris Kode Login Keenam.....	57
Gambar 4.9 Snapshot Tampilan Halaman Kustomisasi.....	59
Gambar 4.10 Snapshot Source Code Tag Html Canvas.....	60
Gambar 4.11 Snapshot Source Code Perintah Simpan PHP.....	60
Gambar 4.12 Snapshot Source Code Function Upload Desain.....	61
Gambar 4.13 Snapshot Source Code Function Upload Basic.....	61
Gambar 4.14 Snapshot Source Code AJAX Request.....	62
Gambar 4.15 Snapshot Source Code URL AJAX.....	62

INTISARI

Kuy Custy adalah perusahaan UMKM yang menekuni bidang sablon *on demand*. Konsep perusahaan Kuy Custy adalah sebagai vendor yang memberikan pelayanan sablon atau *print* tanpa batasan minimal pembelian dengan desain *custom*. Usaha dengan konsep sablon *custom* seperti ini cukuplah menarik karena bagi kalangan konsumen tertentu media pakaian dapat menjadi wadah mengeksplorasi kreativitas. Dengan peluang tersebut, Kuy Custy Selama ini dalam kegiatan pemasarannya baru sebatas memakai sosial media Instagram tanpa optimasi. Hal ini yang membuat peneliti termotivasi untuk memaparkan analisisnya beserta solusi mengenai media pemasaran Kuy Custy yang lebih *advanced*. Website yang berguna sebagai kanal masuknya *customer* nantinya akan memiliki fitur standar *ecommerce* seperti, *user segment*, *admin segment*, dengan fitur unik yaitu halaman untuk mendesain produk.

Dalam perancangan sistem informasi digunakan metode pengembangan yang secara berkala dapat diperbaiki sehingga dapat mencapai hasil optimal sesuai kebutuhan maka digunakan metode *prototyping*. Dengan menggunakan metode ini klien akan mendapatkan gambaran awal sistem informasi berdasar informasi kebutuhan sistem lalu secara berkala akan dievaluasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan masalah secara keseluruhan.

Pengembangan sistem dapat menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis website, yang sesuai cakupan latar belakang masalah. Sistem informasi dapat berfungsi sebagai media kreativitas desain kustomisasi pakaian. Selain itu dalam operasional sistem, sistem yang telah dirancang dapat mengakomodir proses data dari konsumen sehingga dapat terorganisir.

Kata kunci : website, digital marketing, iklan, internet user

ABSTRACT

Kuy Custy is one of small scaled business which providing a print on demand apparel. The concept of the business is to aim the target market who has the unique need such a single custom print apparel without minimum purchase. This unique concept of this business is quite interesting for some target market because it could be a platform of creativity. Regarding to this opportunity, Kuy Custy has lack of resource in digital platform to provide such media for customization since now only limited on social media. Hence, the writer was motivated to analyze and give the advanced solution about the marketing platform of Kuy Custy. Website that became the entry gate of the potential customer has basic ecommerce feature such user segment, admin segment and the special feature for custom design.

In the progress of developing the developer using prototyping method which gradually could be evaluated so that it match with the basic needs. With this method, the client had a chance to get the preview of the product in the beginning of development.

With all the progress, the development has produced a system that builded based on the basic needs. The system could be used as a platform for apparel creativity customization. Aside from beign used as a platform of creativity, the system could also organize the customers data.

Keywords : *website, digital marketing, advertisement, internet user*

