

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA BONEKA BANTAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kurniawan Bayu Prastyo**

**12.11.6215**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA BONEKA BANTAL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Kurniawan Bayu Prastyo**

**12.11.6215**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA BONEKA BANTAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurniawan Bayu Prastyo**

**12.11.6215**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing,**

  
**Joko Dwi Santoso, M. Kom**

**NIK. 190302181**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA BONEKA BANTAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurniawan Bayu Prastyo**

**12.11.6215**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Joko Dwi Santoso, M. Kom  
NIK. 190302181

Donni Prabowo, M. Kom  
NIK. 190302253

Erni Seniwati, M. Cs  
NIK. 190302231

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2019

**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, 31 Juli 2019



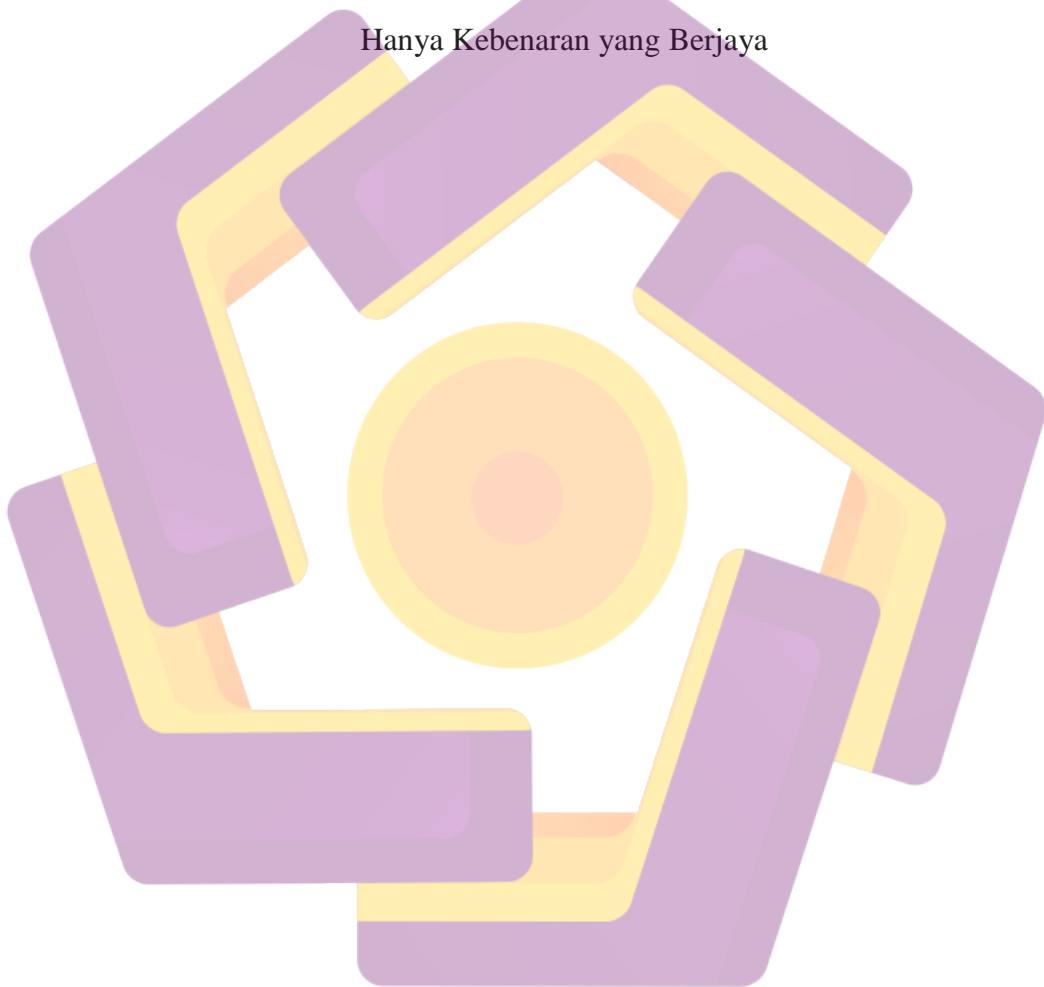
Kurniawan Bayu Prastyo

NIM. 12.11.6215

## MOTTO

**“Satyameva Jayate”**

Hanya Kebenaran yang Berjaya



## **PERSEMBAHAN**

Dengan selainya Skripsi saya ini, saya mengucapkan beribu terimakasih kepada: **Semesta**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Boneka Bantal**. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta dan Ibunda yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Joko Dwi Santoso selaku Pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
3. Teman-teman yang selalu support saya, sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Seluruh teman-teman grup WA “ Istriku” dan teman teman Gojek Genthos serta sahabat game RF.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Yogyakarta, 16 Juli 2019



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>XIV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.3 KARAKTERISTIK SISTEM INFORMASI.....	11

2.4	KONSEP ARSITEKTUR SISTEM .....	12
2.5	KONSEP PERMODELAN SISTEM.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>20</b>
<b>3.1</b>	<b>DESKRIPSI PERUSAHAAN.....</b>	<b>20</b>
3.1.1	<i>Sejarah Singkat Perusahaan .....</i>	20
3.1.2	<i>Visi Dan Misi .....</i>	20
3.1.3	<i>Struktur Organisasi.....</i>	21
<b>3.2</b>	<b>ANALISIS MASALAH.....</b>	<b>21</b>
3.2.1	<i>Identifikasi Masalah.....</i>	22
3.2.2	<i>Analisis Kelemahan Sistem .....</i>	22
3.2.3	<i>Analisis SWOT.....</i>	22
<b>3.3</b>	<b>SOLUSI YANG DAPAT DITERAPKAN .....</b>	<b>25</b>
3.3.1	<i>Strategi Strength Opportunities (SO).....</i>	26
3.3.2	<i>Strategi Strength Weakness ( SW ) .....</i>	26
3.3.3	<i>Strategi Weakness Opportunities ( WO ) .....</i>	26
3.3.4	<i>Strategi Weakness Threats ( WT ) .....</i>	27
<b>3.4</b>	<b>SOLUSI YANG DIPILIH .....</b>	<b>27</b>
<b>3.5</b>	<b>ANALISIS KEBUTUHAN.....</b>	<b>28</b>
3.5.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional Pengguna.....</i>	28
3.5.2	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....</i>	29
<b>3.6</b>	<b>ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT .....</b>	<b>31</b>
3.6.1	<i>Analisis Biaya.....</i>	31
3.6.2	<i>Analisis Manfaat .....</i>	33
<b>3.7</b>	<b>ANALISIS KELAYAKAN .....</b>	<b>39</b>
3.7.1	<i>Analisis Kelayakan Teknologi.....</i>	40
3.7.2	<i>Analisis Kelayakan Operasional.....</i>	40
3.7.3	<i>Analisis Kelayakan Hukum .....</i>	40
3.7.4	<i>Analisis Kelayakan Ekonomi.....</i>	41
<b>3.8</b>	<b>PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>41</b>
3.8.1	<i>Perancangan Proses .....</i>	42

3.8.2	<i>Flowchart Sistem</i> .....	42
3.8.3	<i>Data Flow Diagram</i> .....	44
3.8.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> .....	46
3.8.5	<i>Relasi Antar Tabel</i> .....	47
3.8.6	<i>Rancangan Basis Data</i> .....	48
3.8.7	<i>Perancangan Antarmuka (Interface)</i> .....	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>68</b>
<b>4.1</b>	<b>DATABASE DAN TABEL</b> .....	<b>68</b>
4.1.1	<i>Implementasi Database</i> .....	68
4.1.2	<i>Pembuatan Table</i> .....	69
<b>4.2</b>	<b>ANTARMUKA (INTERFACE)</b> .....	<b>72</b>
4.2.1	<i>Antarmuka Halaman Admin</i> .....	72
4.2.2	<i>Antarmuka Halaman User</i> .....	76
<b>4.3</b>	<b>METODE TESTING</b> .....	<b>82</b>
<b>4.4</b>	<b>PEMELIHARAAN PROGRAM</b> .....	<b>84</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>85</b>
<b>5.1</b>	<b>KESIMPULAN</b> .....	<b>85</b>
<b>5.2</b>	<b>SARAN</b> .....	<b>86</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Flowchart.....	15
Tabel 2. 2 Elemen-Elemen DFD dan Simbolnya.....	18
Tabel 3. 2 Analisis.....	25
Tabel 3. 3 Perangkat Keras Yang Digunakan .....	32
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	32
Tabel 3. 5 Rincian Biaya.....	35
Tabel 3. 6 Metode Biaya Manfaat.....	39
Tabel 3. 7 Rencana Tabel Info .....	48
Tabel 3. 8 Rancangan Tabel Admin.....	48
Tabel 3. 9 Rancangan Tabel Profil.....	48
Tabel 3. 10 Rancangan Tabel Barang .....	48
Tabel 3. 11 Rancangan Tabel Pesan Barang.....	49
Tabel 3. 12 Rancangan Tabel Pesan .....	49
Tabel 3. 13 Rancangan Tabel User .....	50
Tabel 3. 14 Rancangan Tabel Alamat.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Sistem Informasi .....	11
Gambar 2. 2 Arsitektur Aplikasi Web .....	13
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 3. 2 Flowchart.....	43
Gambar 3. 3 Context Diagram .....	44
Gambar 3. 4 DFD Level.....	45
Gambar 3. 5 Entity Relationship Diagram.....	46
Gambar 3. 6 Relasi Tabel.....	47
Gambar 3. 7 Rancangan Login Admin .....	51
Gambar 3. 8 Rancangan Dashboard Admin Page.....	52
Gambar 3. 9 Rancangan Halaman Utama Admin.....	52
Gambar 3. 10 Rancangan Halaman Data Pembayaran .....	53
Gambar 3. 11 Rancangan Data Pemesanan.....	53
Gambar 3. 12 Rancangan Data Daftar Gambar .....	54
Gambar 3. 13 Rancangan Upload Gambar .....	54
Gambar 3. 14 Rancangan Data Testimoni .....	55
Gambar 3. 15 Rancangan Data About.....	55
Gambar 3. 16 Rancangan Data Produk.....	56
Gambar 3. 17 Rancangan Data Pelanggan.....	56
Gambar 3. 18 Rancangan Data laporan.....	57
Gambar 3. 19 Rancangan Data Laporan 2 .....	57
Gambar 3. 20 Rancangan Homepage.....	58
Gambar 3. 21 Rancangan Galeri .....	59
Gambar 3. 22 Rancangan Daftar Harga .....	60
Gambar 3. 23 Rancangan Data Cara Pemesanan .....	61
Gambar 3. 24 Rancangan About .....	62
Gambar 3. 25 Rancangan Login Member .....	63
Gambar 3. 26 Rancangan Data Memberpage .....	64

Gambar 3. 27 Rancangan Data Pesan .....	65
Gambar 3. 28 Rancangan Data Testimoni .....	66
Gambar 3. 29 Racangan Data Riwayat Pesan .....	66
Gambar 3. 30 Rancangan Data Edit Profil.....	67
Gambar 4. 1 Membuat Database.....	68
Gambar 4. 2 Struktur Tabel Admin.....	69
Gambar 4. 3 Struktur Tabel Alamat.....	69
Gambar 4. 4 Struktur Tabel Barang .....	70
Gambar 4. 5 Struktur Tabel Info .....	70
Gambar 4. 6 Struktur Tabel Pesan .....	70
Gambar 4. 7 Struktur Tabel Pesan Barang.....	71
Gambar 4. 8 Struktur Tabel Profil.....	71
Gambar 4. 9 Struktur Tabel User .....	72
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Login Admin .....	73
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	73
Gambar 4. 12 Halaman Tabel Pelanggan.....	74
Gambar 4. 13 Halaman Tabel Info Admin.....	75
Gambar 4. 14 Halaman Tabel Pesanan .....	75
Gambar 4. 15 Halaman Tabel Produk.....	76
Gambar 4. 16 Halaman Antarmuka Homepage .....	77
Gambar 4. 17 Halaman Daftar dan Login.....	78
Gambar 4. 18 Halaman Order .....	79
Gambar 4. 19 Halaman Pengiriman .....	80
Gambar 4. 20 Halaman Check Out .....	81
Gambar 4. 21 Halaman Status Pemesanan.....	81

## INTISARI

Akibat dari perkembangan teknologi yang pesat di beberapa tahun terakhir ini, membuat masyarakat menginginkan tersedianya berbagai jenis layanan yang dapat diakses dengan berbagai cara secara mudah, cepat dan efisien serta tersedia kapanpun dimanapun. Interaksi pelanggan yang dulunya dilakukan secara langsung mulai bergeser ke elektronik, karena komunikasi secara elektronik relatif dapat dilakukan secara efektif, efisien, akurat, nyaman, dan aman.

Pada saat ini Boneka Bantal, perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan merchandise Bantal yang sudah memiliki berbagai social media sebagai media pemasaran, namun semua itu masih kurang karena semua pengelolaan data pemesanan masih dilakukan secara manual, padahal perusahaan ini sudah memiliki banyak peminat/pelanggan, tetapi dengan data pemesanan yang banyak tidak jarang terjadi kesalahan dalam pemrosesan barang. Ditambah lagi promosi yang dilakukan di berbagai social media kurang efektif karena informasi kurang terpusat pada satu titik, sehingga pelanggan menjadi bingung mencari informasi.

Oleh sebab itu penulis berusaha mencari solusi akan hal-hal tersebut dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan merchandise yang berbasis website, yang diharapkan dapat dijadikan solusi untuk memecahkan masalah diatas. Pada sistem yang baru pelanggan dapat langsung memperoleh informasi pemesanan dan kesalahan dalam pengelolaan data dapat diminimalisir, serta penjualan produk dapat meningkat.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, analisis, perancangan, penjualan, merchandise, implementasi, konsumen, pengembangan.

## **ABSTRACT**

*The result of the rapid technological developments in the last few years, making the people wants the availability of various types of services that can be accessed in many ways in easy, fast, efficient and available anytime anywhere. Customer interactions that once was done directly began to shift to electronic communication, because a relative of electronically can be done effectively, efficient, accurate, convenient, and secure.*

*At this time Boneka Bantal, companies that work in the sale of merchandise pillow that already have a wide range of social media as a marketing medium, but it's still not enough because all booking data management is still done manually, but the company already has a lot of enthusiasts/customers, but with a lot of booking data are not infrequent error in the processing of the goods. Plus more promotions conducted in various social media are less effective because less information is centralized at one point, so customers get confused looking for information.*

*Therefore the author trying to find solutions to these things by creating a merchandise sales product information system based on website, which hopefully can be a solution to solve the problem above. In the new system the customer can directly obtain booking information and errors in data management can be minimized, as well as product sales can be increased.*

**Key Word:** *Information System, analysis, design, sales, merchandise, implementation, consumer, development.*