

**PERANCANGAN APLIKASI PEMASARAN BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO BURSANEKA STORE
DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Oktaman Fauzi

11.11.4944

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN APLIKASI PEMASARAN BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO BURSANEKA STORE
DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Oktaman Fauzi

11.11.4944

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PEMASARAN BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO BURSANEKA STORE
DI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oktaman Fauzi
11.11.4944**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 6 Maret 2017

Dosen Pembimbing,


Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI PEMASARAN BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO BURSANEKA STORE
DI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Oktaman Fauzi

11.11.4944

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

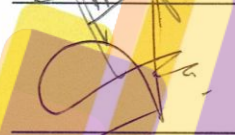
Nama Penguji

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Dina Maulina, M.Kom.
NIK. 190302250

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2017

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 diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak tercatat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang 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 Agustus 2017



Oktaman Fauzi
NIM. 11.11.4944

MOTTO

Hasil tidak akan mengkhianati proses.

Ketika masalah datang, Allah tidak meminta kita memikirkan jalan keluar sehingga penat. Allah hanya meminta kita SABAR dan SHOLAT.

Seburuk apapun masa lalu kita, tidak akan bisa diperbaiki, yang ada adalah memperbaiki masa depan.

“Never give up. Today is hard, tomorrow will be worse, but the day after tomorrow will be sunshine.”

[Jack Ma]

“Hidup adalah sebuah perjuangan yang harus kita MENANGKAN, tantangan yang harus kita HADAPI, anugrah Tuhan yang harus kita SYUKURI.”

[Merry Riana]

“Orang pintar mikir ribuan mil, jadi terasa berat. Saya nggak pernah mikir karena cuma melangkah saja. Ngapain mikir, kan cuma selangkah.”

[Bob Sadino]

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT karena dengan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT Maha pemilik segala ilmu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan tepat waktu.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Miyana, S.T.P, dan Ibu Mujiyem yang telah memberikan segalanya untuk saya.
3. Adik saya tercinta Arum Wiqoyati.
4. Terimakasih kepada toko Bursaneka Store yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian.
5. Bapak Robert Marco, M.T, dan Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T terimakasih untuk saran, masukan, dan ilmu yang bapak berikan.
6. Teman-teman kelas 11-S1TI-05, 13-S1TI-04, dan 14-S1TI-03 yang pernah saya ikuti kelasnya.
7. Seluruh sahabat, teman-teman saya yang telah membantu dan mendoakan saya.
8. Terimakasih kepada Team Trainit Jogja yang telah bersedia membantu dan membagikan ilmunya.

KATA PENGANTAR

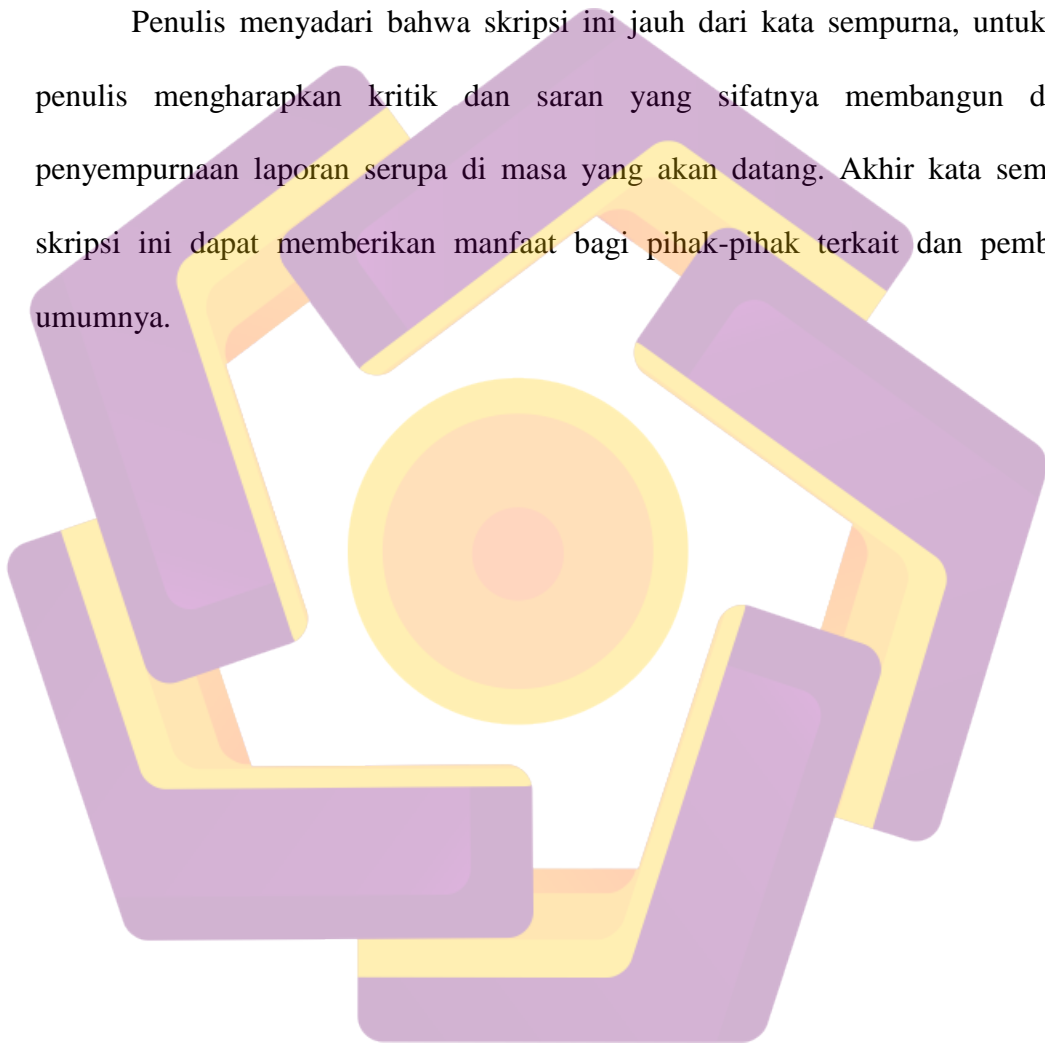
Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemasaran Berbasis Website Pada Toko Bursaneka Store di Yogyakarta”. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa telah menyelesaikan kuliah jenjang program sarjana (S1) dan memperoleh gelar sarjana komputer.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan selesainya skripsi ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Robert Marco, M.T, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Krisnawati,S.SI, M.T, selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang selama masa *study* telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Saiful Huda, SHi. selaku pemilik toko Bursaneka Store yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

6. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi penyempurnaan laporan serupa di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait dan pembaca umumnya.



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.6.5 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Website	11
2.2.1 Pengertian Website	11
2.2.1 Jenis-jenis Website	11
2.3 Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi	12
2.3.1 Definisi Sistem.....	12
2.3.2 Definisi Informasi.....	13
2.3.3 Definisi Sistem Informasi	13
2.4 Karakteristik Sistem	14
2.5 <i>Electronic Commerce (E-Commerce)</i>	16
2.5.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	16
2.5.2 Keuntungan <i>E-Commerce</i>	17
2.5.3 Kelemahan <i>E-Commerce</i>	18
2.6 Konsep Pemodelan Sistem	18
2.6.1 <i>Flowchart</i>	19
2.6.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	21
2.7 Konsep Basis Data.....	23
2.7.1 Definisi Basis Data	23
2.7.2 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	23
2.8 PIECES.....	25
2.9 SDLC.....	27
2.9.1 Waterfall	28
2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan	29
2.10.1 HTML.....	29
2.10.2 PHP	30
2.10.3 Bootstrap.....	31
2.10.4 XAMPP.....	33
2.10.5 MySQL	34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Tinjauan Umum.....	36
3.1.1 Sejarah Singkat“ BURSANEKA STORE”.....	36
3.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Toko ”BURSANEKA STORE”	36
3.1.3 Struktur Organisasi	37
3.1.4 Alur Kerja Bursaneka Store.....	38
3.2 Analisis Masalah	40
3.2.1 Analisis PIECES.....	40
3.3 Solusi yang Dipilih.....	45
3.4 Analisis Kebutuhan	46
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.4.2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	47
3.4.2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	48
3.4.2.3 Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>).....	49
3.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	49
3.5.1 KelayakanTeknologi.....	49
3.5.2 Kelayakan Operasional.....	50
3.5.3 Kelayakan Hukum	50
3.6 Perancangan Aplikasi (Perancangan Sistem)	51
3.6.1 Perancangan Proses Sistem.....	51
3.6.1.1 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	51
3.6.1.2 <i>Flowchart</i> Sistem	54
3.6.2 Perancangan Basis Data.....	55
3.6.2.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	55
3.6.2.2 Relasi Antar Tabel.....	56
3.6.2.3 Struktur Tabel.....	57
3.6.3 Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	61
3.6.3.1 Perancangan Halaman Admin.....	61
3.6.3.2 Perancangan Halaman Pelanggan	63

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Implementasi Sistem	67
4.2 Basis Data (<i>Database</i>).....	67
4.2.1 Struktur Tabel	67
4.2.2 Relasi Antar Tabel	73
4.3 Coding Program	73
4.3.1 Koneksi <i>Database Server</i>	73
4.3.2 Coding Program Admin.....	74
4.3.3 Coding Program Pelanggan	78
4.4 Implementasi Antarmuka (<i>Interface</i>)	82
4.4.1 Halaman Admin.....	82
4.4.2 Halaman Pelanggan	84
4.5 <i>Upload</i> Sistem	89
4.6 Pengujian Sistem	91
4.6.1 <i>Black Box Testing</i>	91
BAB V PENUTUP.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya	10
Tabel 2.2 Simbol Flowchart	19
Tabel 2.3 Simbol Flowchart Lanjutan.....	20
Tabel 2.4 Simbol DFD	22
Tabel 2.5 Simbol ERD	24
Tabel 3.1 Tabel Analisis Kinerja	41
Tabel 3.2 Tabel Analisis Informasi	42
Tabel 3.3 Tabel Analisis Informasi Lanjutan.....	43
Tabel 3.4 Tabel Analisis Ekonomi.....	43
Tabel 3.5 Tabel Analisis Kendali.....	44
Tabel 3.6 Tabel Analisis Efisiensi	45
Tabel 3.7 Tabel Analisis Pelayanan	45
Tabel 3.8 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras.....	48
Tabel 3.9 Tabel Admin	57
Tabel 3.10 Tabel Kategori.....	57
Tabel 3.11 Tabel Produk.....	57
Tabel 3.12 Tabel Komentar.....	58
Tabel 3.13 Tabel Pelanggan.....	58
Tabel 3.14 Tabel Pengaturan	58
Tabel 3.15 Tabel Pembelian.....	59
Tabel 3.16 Tabel Pembelian Produk.....	59
Tabel 3.17 Tabel Saldo	60
Tabel 3.18 Tabel Kupon.....	60
Tabel 3.19 Tabel Konfirmasi	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Metode Pengembangan Waterfall	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Bursaneka Store.....	37
Gambar 3.2 Alur Kerja Bursaneka Store	38
Gambar 3.3 Alur Kerja Bursaneka Store Lanjutan	39
Gambar 3.4 <i>Context Diagram</i>	52
Gambar 3.5 <i>DFD Level 1</i>	53
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Sistem	54
Gambar 3.7 ERD.....	55
Gambar 3.8 Rancangan Relasi Antar Tabel.....	56
Gambar 3.9 Rancangan Home Admin	61
Gambar 3.10 Rancangan Kategoeri Produk.....	61
Gambar 3.11 Rancangan Produk.....	62
Gambar 3.12 Rancangan Pelanggan	62
Gambar 3.13 Rancangan Pembelian	63
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Utama Pengunjung	63
Gambar 3.15 Rancangan Daftar Member	64
Gambar 3.16 Rancangan Login Member	64
Gambar 3.17 Rancangan Detail Produk.....	65
Gambar 3.18 Rancangan Keranjang Belanja	65
Gambar 3.19 Rancangan Checkout.....	66
Gambar 4.1 Struktur Tabel Admin.....	67
Gambar 4.2 Struktur Tabel Kategori.....	68
Gambar 4.3 Struktur Tabel Komentar.....	68
Gambar 4.4 Struktur Tabel Konfirmasi	68
Gambar 4.5 Struktur Tabel Konfirmasi Saldo	69
Gambar 4.6 Struktur Tabel Kota.....	69
Gambar 4.7 Struktur Tabel Kupon.....	69
Gambar 4.8 Struktur Tabel Ongkir	70
Gambar 4.9 Struktur Tabel Pelanggan.....	70

Gambar 4.10	Struktur Tabel Provinsi	70
Gambar 4.11	Struktur Tabel Pembelian.....	71
Gambar 4.12	Struktur Tabel Pembelian Produk	71
Gambar 4.13	Struktur Tabel Pengaturan.....	71
Gambar 4.14	Struktur Tabel Produk	72
Gambar 4.15	Struktur Tabel Rekening	72
Gambar 4.16	Struktur Tabel Saldo.....	72
Gambar 4.17	Relasi Antar Tabel bursaneka	73
Gambar 4.18	Koneksi <i>Database Server</i>	73
Gambar 4.19	Coding Halaman Home Admin.....	74
Gambar 4.20	Coding Halaman Login	74
Gambar 4.21	Coding Halaman Logout	75
Gambar 4.22	Coding Halaman Kategori.....	75
Gambar 4.23	Coding Halaman Produk	76
Gambar 4.24	Coding Halaman Pelanggan	76
Gambar 4.25	Coding Halaman Pembelian.....	77
Gambar 4.26	Coding Halaman Saldo.....	77
Gambar 4.27	Coding Halaman Konfirmasi	78
Gambar 4.28	Coding Halaman Home Pelanggan	78
Gambar 4.29	Coding Halaman Login	79
Gambar 4.30	Coding Halaman Kategori Produk	79
Gambar 4.31	Coding Halaman Detail Produk	80
Gambar 4.32	Coding Halaman Keranjang	80
Gambar 4.33	Coding Halaman Checkout	81
Gambar 4.34	Coding Halaman Riwayat	81
Gambar 4.35	Tampilan Dashboard Admin	82
Gambar 4.36	Tampilan Kategori.....	82
Gambar 4.37	Tampilan Produk	83
Gambar 4.38	Tampilan Pelanggan.....	83
Gambar 4.39	Tampilan Pembelian.....	83
Gambar 4.40	Tampilan Halaman Utama	84

Gambar 4.41 Tampilan Katalog Produk	84
Gambar 4.42 Tampilan Detail Produk	85
Gambar 4.43 Tampilan Keranjang Belanja.....	85
Gambar 4.44 Tampilan Checkout	86
Gambar 4.45 Tampilan Daftar Member.....	86
Gambar 4.46 Tampilan Login	87
Gambar 4.47 Tampilan Saldo	87
Gambar 4.48 Tampilan Nota.....	87
Gambar 4.49 Tampilan Konfirmasi Pembayaran.....	88
Gambar 4.50 Tampilan Riwayat	88
Gambar 4.51 Tampilan Akun.....	89
Gambar 4.52 Login Akun cPanel.....	90
Gambar 4.53 File Manager	90
Gambar 4.54 Tampilan <i>Upload</i> File	90
Gambar 4.55 Pemindahan File ke public_html.....	91

INTISARI

Aplikasi pemasaran berbasis website merupakan sistem informasi yang bertujuan untuk menjual dan mempromosikan produk yang dapat diakses di manapun dengan bantuan web *browser* yang telah terpasang di semua perangkat komputer atau *gadget*, serta dengan adanya dukungan jaringan *internet*.

Bursaneka Store merupakan toko fashion atau distro di Yogyakarta yang menjual beraneka produk pakaian seperti jaket, celana dan kemeja. Proses penjualan yang dilakukan pada toko Bursaneka Store menggunakan toko konvensional yang sudah ada dan promosi melalui sosial media seperti facebook, instagram, dan BBM. Konsumen kurang percaya dan yakin untuk membeli produk pakaian di toko Bursaneka Store. Penjualan melalui toko konvensional juga sedang sepi atau mengalami penurunan.

Oleh karena itu penulis mengusulkan dan merancang sebuah website yang mampu mempromosikan dan menjual produk pakaian Bursaneka Store sekaligus menjadi media penjualan online yang terpercaya. Website ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP, *framework* Bootstrap dan MySQL sebagai *database*-nya. Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan sistem adalah DFD, Flowchart, ERD, Relasi Tabel, dan Struktur Tabel.

Kata Kunci: website, Bursaneka Store, Promosi, Produk

ABSTRACT

Web-based marketing application is an information system that aims to sell and promote products that can be accessed anywhere with the help of a web browser that has been installed on all computer devices or gadgets, as well as with the support of the Internet network.

Bursaneka Store is a fashion shop or distro in Yogyakarta that sells a variety of clothing products such as jackets, pants and shirts. The sales process conducted at Bursaneka Store stores using existing conventional stores and promotions through social media such as facebook, instagram, and BBM. Consumers are less confident and sure to buy clothing products at the Bursaneka Store store. Sales through conventional stores are also being quiet or decreasing.

Therefore, the authors propose and design a website that is able to promote and sell clothing products Bursaneka Store as well as a trusted online sales medium. This website is developed with PHP programming language, Bootstrap framework and MySQL as its database. Design methods used for system design are DFD, Flowchart, ERD, Relation Table, and Table Structure.

Keyword: *web, Bursaneka Store, System, Promote, Products.*