

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MONKEY PEE GARAGE  
FACTORY OUTLET BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Johan Yo Gyanto**

**16.21.1035**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MONKEY PEE GARAGE  
FACTORY OUTLET BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Johan Yo Gyanto**

**16.21.1035**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN COMPANY PROFILE MONKEY PEE GARAGE FACTORY OUTLET BERBASIS WEB

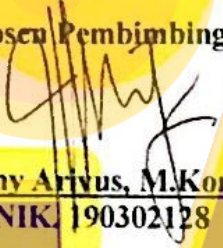
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Johan Yo Gyanto**

**16.21.1035**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Januari 2018

Dosen Pembimbing,

  
**Dony Arivus, M.Kom.**

**NIK. 190302128**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN COMPANY PROFIL MONKEY PEE GARAGE FACTORY OUTLET BERBASIS WEB

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Johan Yo Gyanto**

**16.21.1035**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Maret 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
NIK. 190302128

**Mulia Sulistiyono, M.Kom.**  
NIK. 190302248

**Bety Wulan Sari, M.Kom.**  
NIK. 190302254



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 April 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 20 April 2018



Johan Yo Gyanto

16.21.1035

## **MOTTO**

**“Stand and Fight”**

**“Lebih baik terlambat dari pada tidak wisuda sama sekali”**

**“Saya datang, Saya bimbingan, Saya revisi dan saya menang”**

**“Mengejar ilmu tidak mengenal usia”**

**“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

- ✚ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan petunjuk dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ✚ Kedua orang tua dan keluargaku terkasih yang selalu memberikan doa, motivasi, arahan, serta dukungan baik moral maupun materiel selama ini.
- ✚ Bapak Dony Ariyus, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan, dan memberi petunjuk dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ✚ Teman hidupku Putrin yang telah mendampingi dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ✚ Keluarga *Monkey Pee Garage*, yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terlaksana.
- ✚ Keluarga besar Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu dan menjalani masa perkuliahan.
- ✚ Para sahabat terbaikku penghuni kontrakan suami idola untuk setiap hinaan, dukungan dan tawa yang membuat hidupku lebih berwarna.
- ✚ Seluruh teman Teknik Informatika kelas G 2008, dimana kalian telah memberi kenangan yang indah.

- ✚ Seluruh teman Teknik Informatika Transfer 2016, terutama Kris Aji yang saling memberikan semangat dan berjuang bersama sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ✚ Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Teknik Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam proses penulisan dan penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, kerjasama, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis dengan kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas Ilmu komputer universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing dan memberikan masukan, sehingga laporan Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Keluarga *Monkey Pee Garage*, yang telah memberi ijin dan dukungan.
5. Sahabat yang selalu menemani dan bersedia melangkah bersama dalam setiap kesulitan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	3
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6
2.2. Konsep Dasar Sistem .....	7
2.3. Konsep Dasar Informasi .....	8
2.3.1. Kualitas Informasi .....	8
2.4. Analisis Sistem .....	9
2.4.1 Analisis <i>PIECES</i> .....	9
2.4.2 Analisis <i>SWOT</i> .....	10

2.5.	Promosi.....	12
2.6.	<i>Company Profile</i> .....	12
2.7.	Aplikasi.....	13
2.8.	Aplikasi <i>Website</i> .....	14
2.9.	Konsep Basis Data.....	14
	2.9.1. Flowchart.....	14
	2.9.1.1. Flowmap.....	15
	2.9.2. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	16
	2.9.3. <i>MySQL (My Structured Query Language )</i> .....	18
	2.9.4. XAMPP .....	20
	2.9.5. NOTEPAD++ .....	22
	2.9.6. ADOBE DREAMWEAVER.....	22
2.10.	Perangkat Lunak yang digunakan .....	22
	2.10.1. <i>HTML (HyperText Markup Language)</i> .....	23
	2.10.2. <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> .....	24
	2.10.3. JAVASRIPT .....	26
	2.10.4. <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i> .....	26
	2.10.5. BOOTSTRAP .....	27
	2.10.6. <i>Sublime Text</i> .....	27
	2.10.7. <i>Adobe Photoshop</i> .....	30
2.11.	Implementasi Sistem .....	30
	2.11.1. XAMPP .....	30
	2.11.1.1. <i>Control Panel</i> .....	31
	2.11.1.2. <i>Local Host</i> .....	31
	2.11.2. <i>Metode Testing</i> .....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		34
3.1.	Tinjauan Umum .....	34
	3.1.1. Gambaran Umum (Profil) .....	34
	3.1.2. Visi dan Misi .....	34
3.2.	Analisis Sistem .....	35
	3.2.1 Identifikasi Masalah .....	36

3.2.2.	Analisis Kelemahan Sistem .....	36
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
3.3.1.	Kehtuhan Fungsional .....	40
3.3.1.1.	Halaman Utama Pengguna.....	40
3.3.1.2.	Admin.....	41
3.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.3.2.1.	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	42
3.3.2.2.	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	42
3.3.2.3.	Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	43
3.4.	Analisis Kelayakan .....	43
3.4.1.	Kelayakan Teknologi .....	43
3.4.2.	Kelayakan Hukum .....	44
3.4.3.	Kelayakan Operasional .....	44
3.4.4.	Kelayakan Ekonomi .....	44
3.4.4.1.	Analisis Biaya Dan Manfaat .....	48
3.5	Perancangan Sistem .....	52
3.5.1.	Perancangan Basis Data .....	52
3.5.1.1.	<i>Flowchart</i> .....	52
3.5.2.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	54
3.5.3.	Relasi Antar Tabel.....	55
3.5.4.	Perancangan Tabel.....	56
3.6.	Perancangan Antar Muka ( <i>Interface</i> ) .....	61
3.6.1.	Tampilan Login .....	61
3.6.2.	Tampilan Dashboard .....	62
3.6.3.	Tampilan Halaman .....	63
3.6.3.1.	Daftar Halaman .....	63
3.6.3.2.	Tambah Halaman .....	63
3.6.3.3.	Isi Halaman .....	64
3.6.3.4.	Tambah Isi Halaman .....	65
3.6.4.	Tampilan Pengaturan.....	65
3.6.4.1.	Tampilan Pengaturan Umum .....	65

3.6.4.2. Tampilan Pengaturan Sosial Media .....	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	68
4.1. Implementasi Sistem .....	68
4.2. Rencana Implementasi .....	69
4.3. Kegiatan Implementasi .....	69
4.3.1. Implementasi Data Base .....	69
4.3.2. Relasi Antar Tabel.....	72
4.3.3. Antar Muka ( <i>Interface</i> ).....	74
4.3.3.1. Halaman Login.....	74
4.3.3.2. Halaman Dashboard.....	75
4.3.3.3. Halaman Daftar Halaman.....	77
4.3.3.4. Halaman Menambah Halaman.....	80
4.3.3.5. Halaman Isi Halaman.....	89
4.3.3.6. Tambah Halaman .....	90
4.4. <i>Black Box Testing</i> .....	92
4.5. <i>White Box Testing</i> .....	92
4.6. <i>Usability Testing</i> .....	93
BAB V PENUTUP .....	96
5.1 Kesimpulan .....	98
5.2 Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	98

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Simbol Flowchart .....	15
Tabel 2.2	Tabel Simbol ERD .....	17
Tabel 3.1	Analisis Kinerja .....	37
Tabel 3.2	Analisis Informasi .....	38
Tabel 3.3	Analisis Ekonomi .....	38
Tabel 3.4	Analisis Kendali ( <i>Control</i> ) .....	39
Tabel 3.5	Analisis Efisiensi .....	40
Tabel 3.6	Rincian Biaya Perangkat Keras .....	45
Tabel 3.7	Rincian Biaya Perangkat Lunak .....	46
Tabel 3.8	Rincian Biaya Dan Mnafaat .....	47
Tabel 3.9	Analisis Biaya Dan Manfaat .....	51
Tabel 3.10	Tabel User .....	56
Tabel 3.11	Tabel User Detail .....	56
Tabel 3.12	Tabel <i>About Us</i> .....	57
Tabel 3.13	Tabel Produk .....	57
Tabel 3.14	Tabel <i>Gallery</i> .....	58
Tabel 3.15	Tabel Portofolio .....	58
Tabel 3.16	Tabel Pengaturan Umum .....	58
Tabel 3.17	Tabel Jenis Halaman .....	59
Tabel 3.18	Tabel Tipe Halaman.....	59
Tabel 3.19	Tabel Tambah Halaman.....	59
Tabel 3.20	Tabel <i>Contact</i> .....	60
Tabel 3.21	Tabel Media Sosial .....	61
Tabel 4.1	<i>Black Box Testing</i> .....	92
Tabel 4.2	<i>Usability Testing</i> dengan Komputer atau Laptop .....	93
Tabel 4.3	<i>Usability Testing</i> Menggunakan Perangkat Android.....	94
Tabel 4.4	<i>Usability Testing</i> Menggunakan Perangkat IOS .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Simbol Flowmap .....	16
Gambar 2.2	Tampilan Awal <i>Control Panel</i> .....	31
Gambar 2.3	Tampilan <i>Dashboard</i> pada <i>Local Host</i> .....	32
Gambar 3.1	Flowchart .....	53
Gambar 3.2	ERD .....	54
Gambar 3.3	Tampilan Login .....	62
Gambar 3.4	Tampilan Dashboard .....	62
Gambar 3.5	Tampilan Daftar Halaman .....	63
Gambar 3.6	Tampilan Tambah Halaman .....	64
Gambar 3.7	Tampilan Isi Halaman .....	64
Gambar 3.8	Tampilan Tambah Isi Halaman .....	65
Gambar 3.9	Tampilan Pengaturan Umum .....	66
Gambar 3.10	Tampilan Pengaturan Sosial Media .....	67
Gambar 4.1	Halaman Admin .....	67
Gambar 4.2	Halaman <i>Dashboard</i> .....	70
Gambar 4.3	Halaman <i>About Us</i> .....	71
Gambar 4.4	Halaman Produk .....	71
Gambar 4.5	Halaman <i>Galerry</i> .....	72
Gambar 4.6	Relasi Antar Tabel .....	73
Gambar 4.7	Halaman Login .....	74
Gambar 4.8	Halaman <i>Dashboard</i> .....	75
Gambar 4.9	Halaman Daftar Halaman .....	77
Gambar 4.10	Halaman Menambah Halaman .....	80
Gambar 4.11	Halaman Isi Halaman .....	89
Gambar 4.12	Halaman Tambah Halaman .....	90
Gambar 4.13	White Box Testing .....	93

## INTISARI

Teknologi merupakan penerapan pengetahuan teoritis yang digunakan untuk membantu mengurangi kekurangan yang dimiliki oleh manusia. Dalam pengembangan teknologi dibutuhkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Dunia bisnis harus mendapat perhatian yang lebih dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi, karena sebuah bisnis atau usaha menjadi kebutuhan hidup orang banyak dan dibutuhkan semua orang.

*Monkey Pee Garage* merupakan salah satu bisnis dalam bidang *clothing* yang belum berperan aktif dalam meningkatkan pengembangan informasi, maka pengembangan teknologi informasi *Monkey Pee Garage* perlu ditingkatkan terutama dalam bidang design, pembuatan dan pemasaran.

*Website* merupakan salah satu media yang tepat untuk menyajikan informasi yang cepat dan akurat. Dengan cara *online* melalui media internet *website* dapat diakses dimana saja, kapan saja tanpa ada batasan ruang, waktu dan jarak. Kemudahan masyarakat untuk mengakses internet saat ini juga merupakan salah satu faktor pendukung untuk mempromosikan *Monkey Pee Garage* melalui internet.

Dengan kebutuhan promosi *Monkey Pee Garage* maka penulis membuat skripsi dengan judul 'Pembuatan *Company Profile Monkey Pee Garage Factory Outlet Berbasis Web*' yang bertujuan untuk memperkenalkan usaha tersebut kepada masyarakat luas.

Keyword : *website, internet, clothing, Monkey Pee Garage*



## **ABSTRACT**

*Technology is the application of theoretical knowledge used to help reduce human deficiencies. In the development of technology requires information fast, precise and accurate. Business world should get more attention in following the development of information technology, because a business or business become the necessity of life of people and needed by everyone.*

*Monkey Pee Garage is one of clothing business that has not played an active role in improving information development, so information technology development Monkey Pee Garage needs to be improved especially in design, manufacture and marketing.*

*Website is one of the right media to present information fast and accurate. By way of online through the internet media website can be accessed anywhere, anytime without any limitations of space, time and distance. The ease of the community to access the internet today is also one of the supporting factors to promote Monkey Pee Garage through the internet.*

*Monkey Pee Garage needed promotion, the authors make a thesis with the title 'Making Company Profile Monkey Pee Garage Factory Outlet Web Based' which aims to introduce the business to the public.*

*Keyword: Website, Internet, Clothing, Monkey Pee Garage*