

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN KOMIK PADA
TAMAN BACAAN CONAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Tiya Sholikhah

16.22.1800

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN KOMIK PADA
TAMAN BACAAN CONAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Tiya Sholikhah

16.22.1800

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN KOMIK PADA TAMAN BACAAN CONAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tiya Sholikhah

16.22.1800

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 April 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN KOMIK PADA TAMAN BACAAN CONAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tiya Sholikhah

16.22.1800

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudarvatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 15 Agustus 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 isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu 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 tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 15 Agustus 2018



Tiya Sholikhah
16.22.1800

MOTTO

“Yang bisa melawan kemalasanmu hanya lah dirimu sendiri”



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniayanya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan rahmat dan karunianya sehingga diberikan kemudahan maupun kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua, Bapak Rahmadi dan Ibu Sumaryati yang selalu memberikan kasih sayang, support, dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Taufik Saleh selaku kakak kandung yang juga selalu memberikan dukungan dan semangat agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan cepat dan mendapatkan hasil yang terbaik.
4. Muhammad Fariz Agati selaku calon pendamping hidupku yang selalu membantu dan memberikan dukungan dan semangat agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan cepat.
5. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberi saran agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Sukarelawati Siswoyo selaku pemilik Taman Bacaan Conan yang telah memberikan izin penelitian dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

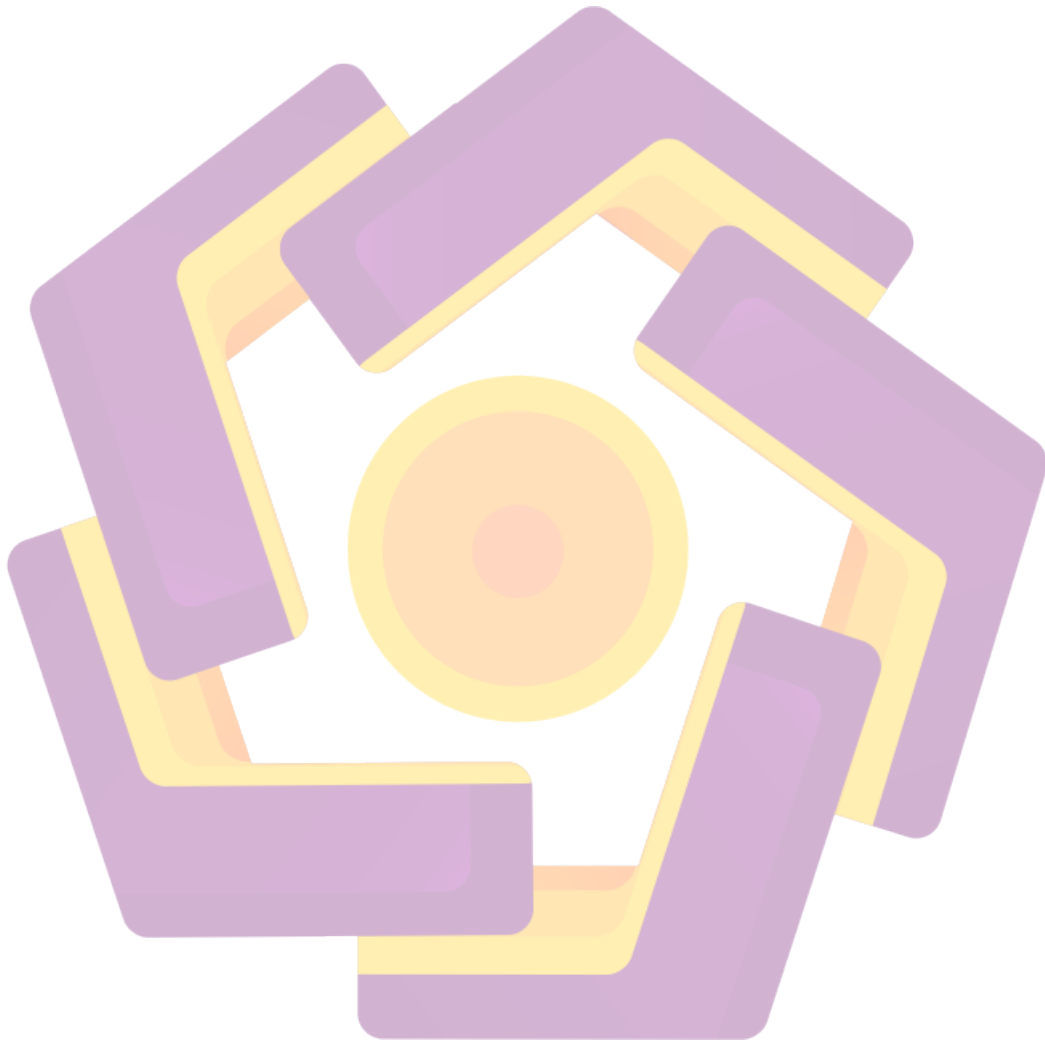
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN KOMIK PADA TAMAN BACAAN CONAN” ini dengan baik. Laporan skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberi saran-saran kepada penulis di dalam penyusunan skripsi ini.
3. Terima kasih Ibu Sukarelawati Siswoyo selaku pemilik Taman Bacaan Conan yang telah memberikan izin penelitian dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu kritik dan saran yang diberikan dapat membantu penulis untuk melengkapi kekurangan yang ada serta dapat membangun lebih baik lagi. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terimakasih.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Analisis	4
1.6.3. Metode Perancangan	4
1.6.4. Metode Pengembangan	4
1.6.5. Metode Testing	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar Teori	8
2.2.1. Definisi Sistem, Informasi , Sistem Informasi	8
2.2.2. Karakteristik Sistem	11
2.2.3. Konsep Arsitektur Sistem	12

2.2.4. Dasar <i>Website</i>	12
2.2.5. Konsep Pemodelan Sistem.....	13
Tabel 2.1 Lambang Flowchart	14
2.1.1.1.1 Simbol dalam DFD	16
Tabel 2.2 Simbol DFD.....	17
2.1.1.2 <i>Entity Relathionship Diagram</i>	17
2.1.1.2.1 Lambang Pada ERD	18
Tabel 2.3 Simbol ERD.....	18
2.1.1.2.2 Kardinalitas Pemetaan	18
2.1.2 Konsep Basis Data	19
2.1.2.1 Definisi Basis Data	19
2.1.2.2 Karakteristik Basis Data	20
2.1.2.3 Elemen Basis Data	20
2.1.2.4 Kelebihan Basis Data.....	21
2.2 Metode <i>Waterfall</i>	24
2.2.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	25
2.2.1.1 <i>Requirement Analisis</i>	25
2.2.1.2 <i>Systems Design</i>	25
2.2.1.3 <i>Implementation</i>	25
2.2.1.4 <i>Integration and Testing</i>	25
2.2.1.5 <i>Operation and Maintenance</i>	26
2.2.2 Kelebihan <i>Waterfall</i>	26
2.2.3 Kekurangan <i>Waterfall</i>	26
2.3 Metode Analisis	26
2.3.1 Analisis Kebutuhan	27
2.3.2 Analisis Kelayakan	27
2.3.2.1 Analisis Kelayakan Teknis.....	28
2.3.2.2 Analisis Kelayakan Operasional.....	28
2.3.2.3 Analisis Kelayakan Hukum	29
2.3.2.4 Analisis Kelayakan Ekonomi	29
2.4 Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	29
2.4.1 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	29

2.4.2	<i>Client Side Scripting (CSS)</i>	30
2.4.3	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	30
2.4.4	<i>JavaScript</i>	31
2.4.5	<i>Jquery</i>	31
2.4.6	<i>Bootstrap</i>	33
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	34
2.5.1	<i>Sublime Text</i>	34
2.5.2	<i>My Structured Query Language (MySQL)</i>	34
2.5.3	Web	35
2.5.4	<i>Browser</i>	35
2.5.5	<i>Website/Situs Web</i>	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Profil Taman Bacaan Conan	36
3.2	Requirement Analisis	36
3.2.1	Analisis Kebutuhan Hardware	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Software	37
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak		37
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi	37
3.2.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Non Fungsional		39
3.2.5	Analisis Kebutuhan Informasi	40
3.2.6	Analisis Kebutuhan Pengguna	40
3.2.7	Analisis Kelayakan	41
3.2.8	Analisis Kelayakan Teknis/Teknologi	41
3.2.9	Analisis Kelayakan Operasional	41
3.2.10	Analisis Kelayakan Hukum	42
3.2.11	Analisis Kelayakan Ekonomi	42
Tabel 3.3 Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian		42
Tabel 3.4 Rincian Anggaran		43
3.3	Systems Design	44
3.3.1	Flowchart Sistem yang Diusulkan	44

3.3.2	Diagram Konteks.....	45
3.3.3	Data Flow Diagram Level 1.....	47
3.3.4	Data Flow Diagram Level 2 Admin	48
3.3.5	Data Flow Diagram Level 2 Pembeli	49
3.3.6	Entity Relationship Diagram.....	49
3.3.7	Relasi Tabel.....	50
3.3.8	Struktur Tabel	51
3.3.9	Merancang <i>User Interface</i>	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	<i>Implementation</i>	66
4.1.1	Relasi AntarTabel	66
4.1.2	Tampilan Aplikasi	71
4.2	<i>Integration and Testing</i>	95
4.2.1	<i>White Box Testing</i>	96
4.2.2	<i>Black Box Testing</i>	97
4.3	<i>Operation and Maintenance</i>	99
BAB V PENUTUP.....		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		xix

DAFTAR TABEL

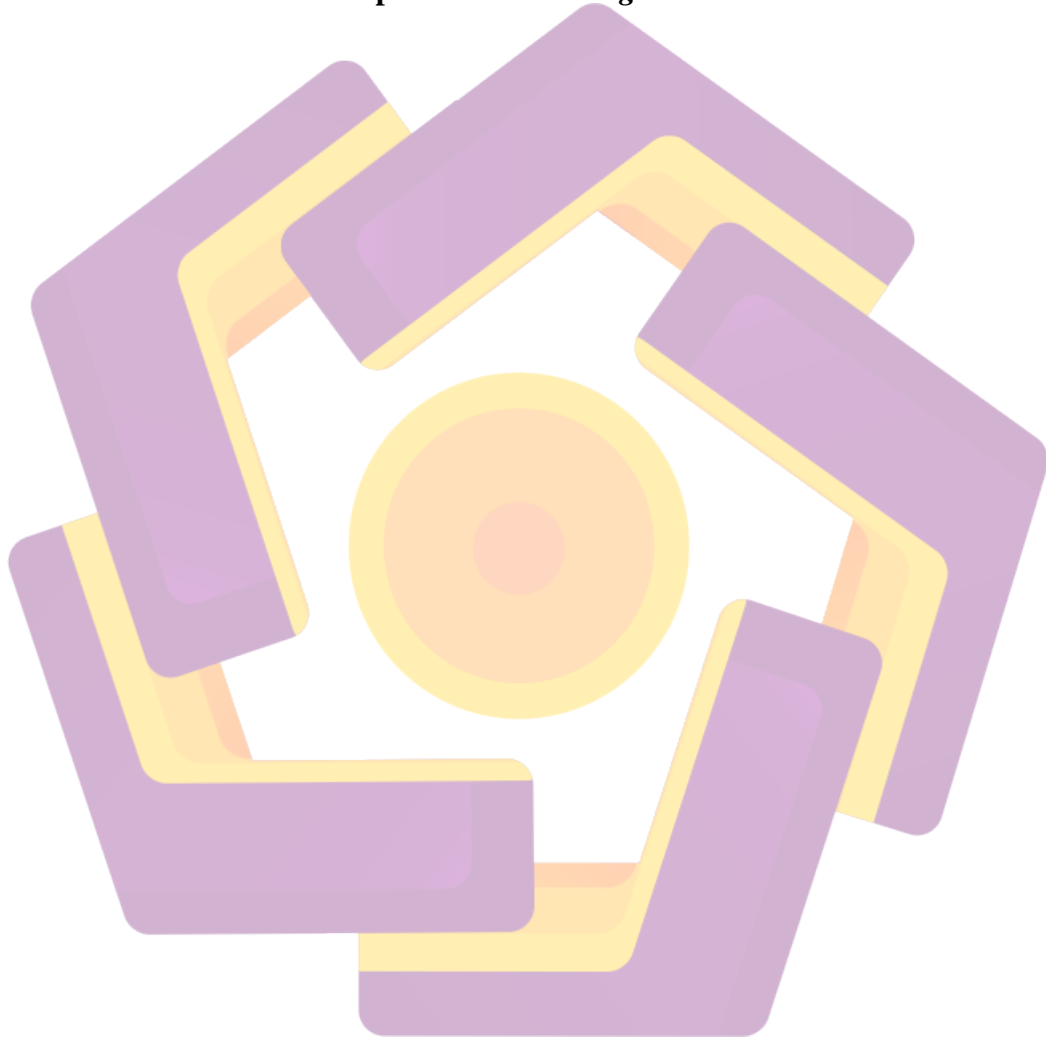
Tabel 2.1 Lambang Flowchart	14
Tabel 2.2 Simbol DFD	17
Tabel 2.3 Simbol ERD	18
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	37
Tabel 3.2 Kebutuhan Non Fungsional	39
Tabel 3.3 Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian	42
Tabel 3.4 Rincian Anggaran	43
Tabel 3.5 Tabel Admin	51
Tabel 3.6 Tabel Kategori	52
Tabel 3.7 Tabel Pembeli	52
Tabel 3.8 Tabel Produk	53
Tabel 3.9 Tabel Pembayaran	54
Tabel 3.10 Tabel Pengiriman	54
Tabel 3.11 Tabel Ongkos Kirim	55
Tabel 3.12 Tabel Pemesanan	55
Tabel 4.1 Black Box Testing	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	24
Gambar 2.2 <i>Bootstrap 12 Column Grid System</i>	33
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> yang Diusulkan	45
Gambar 3.2 Diagram Konteks	45
Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level	47
Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 2 Admin	48
Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 2 Pembeli	49
Gambar 3.6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	50
Gambar 3.7 Relasi Antar Tabel.....	50
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Utama.....	56
Gambar 3.9 Rancangan Detail Produk.....	56
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Cara Pesan.....	57
Gambar 3.11 Rancangan Halaman <i>Login Riwayat Transaksi</i>	57
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Riwayat Transaksi.....	57
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>About Us</i>	58
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Keranjang Belanja.....	58
Gambar 3.15 Rancangan Halaman <i>Check Out</i>	59
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	59
Gambar 3.17 Rancangan Halaman <i>Login Admin</i>	60
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Admin	60
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Input Data Admin.....	61
Gambar 3.20 Rancangan Halaman <i>Update</i> Data Admin	61
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Input Data Buku	62
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Data Buku.....	62
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Input Data Kategori	63
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Data Kategori.....	63
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Pemesanan	64
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Data Pemabayaran	64
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Data Proses.....	65
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Rekap Transaksi	65

Gambar 4.1 Relasi Tabel	66
Gambar 4.2 Tabel Admin.....	67
Gambar 4.3 Tabel Pembeli.....	67
Gambar 4.4 Tabel Pemesanan	68
Gambar 4.5 Tabel Pembayaran.....	68
Gambar 4.6 Tabel Pengiriman.....	69
Gambar 4.7 Tabel Produk.....	69
Gambar 4.8 Tabel Kategori	70
Gambar 4.9 Tabel Penulis	70
Gambar 4.10 Halaman Awal Website.....	71
Gambar 4.11 Halaman Detail Buku	72
Gambar 4.12 Halaman Tampilan Komik Terbaru.....	73
Gambar 4.13 Halaman Kategori	74
Gambar 4.14 Halaman komik berdasarkan Penulis	75
Gambar 4.15 Halaman Bantuan	76
Gambar 4.16 Halaman Tentang	77
Gambar 4.17 Halaman Keranjang Belanja	78
Gambar 4.18 Halaman CheckOut	79
Gambar 4.19 Halaman <i>CheckOut Confirm</i>	80
Gambar 4.20 Halaman <i>CheckOut</i> Sukses	81
Gambar 4.21 Halaman Laporan ke Email	82
Gambar 4.22 Halaman Cek Status	83
Gambar 4.23 Halaman Konfirmasi Pembayaran	84
Gambar 4.25 Halaman <i>Login Admin</i>	85
Gambar 4.26 Halaman <i>Dashboard</i>	86
Gambar 4.27 Halaman Rekap Transaksi	87
Gambar 4.28 Halaman Tampilan <i>Order</i> Belum Dibayar	87
Gambar 4.29 Halaman Tampilan <i>Order</i> Sudah Dibayar	88
Gambar 4.30 Halaman Diproses.....	89
Gambar 4.31 Halaman Dikirim	90
Gambar 4.32 Halaman <i>Download/Cetak Laporan</i>	90
Gambar 4.33 Halaman Data Buku	91

Gambar 4.34 Halaman Tambah Penulis.....	92
Gambar 4.35 Halaman Data Penulis.....	93
Gambar 4.36 Halaman Tambah Admin	94
Gambar 4.37 Halaman <i>Update</i> Admin	95
Gambar 4.38 Sebagian Kode Program <i>Login.php</i>	96
Gambar 4.39 Kode <i>Error</i> pada Halaman <i>Login</i> Admin.....	97



INTISARI

Taman bacaan conan merupakan sebuah tempat bacaan dan rental komik yang berada di Jalan Perumnas No 31, Depok, Condong Catur, Yogyakarta. Komik adalah sebuah buku cerita bergambar yang memuat kisah-kisah menarik seperti petualangan, komedi, aksi, misteri, olahraga, pahlawan super, dan lain-lain. Taman bacaan conan juga tidak hanya sebagai tempat bacaan komik dan rental komik saja, tetapi juga penjualan komik baru dan komik bekas.

Saat ini untuk ruang lingkup pemasaran dan penjualan komik di Taman Bacaan Conan masih terbatas, hanya dipasarkan ke anggota member dari Taman Bacaan Conan. Di sisi lain, jenis-jenis varian komik dari Taman Bacaan Conan semakin bertambah banyak. Jadi seringkali untuk sistem pengelolaan penjualan komik dari Taman Bacaan Conan merasa kesulitan untuk menyebutkan varian dan katalog komik yang tersedia di Taman Bacaan Conan. Bahkan disaat penjual sedang memasarkan/menawarkan komik melalui media sosial, terkadang penjual juga harus memproses pesanan. Sehingga penjual merasa memerlukan media yang dapat membantu memudahkan dalam pemasaran dan penjualannya.

Salah satu media yang bisa digunakan untuk melakukan proses pemasaran dan penjualan adalah dengan menggunakan website. Dikarenakan salah satu media yang saat ini cukup mudah di akses bagi kebanyakan orang yang memiliki akses *internet*, *browser*, dan perangkat komputer/*gadget* adalah website. Kita dapat menggunakan website sebagai media informasi, sekaligus media untuk membantu dalam pemasaran dan penjualan komik.

Kata Kunci : Taman Bacaan Conan, Website, Penjualan, Pemasaran, Komik

ABSTRACT

The reading conan a place to read and a comic who was on the Perumnas No 31, Depok, Oblique Chess, Yogyakarta. Komik is a story book with a picture that includes stories, including adventure, comedy, action, mystery, sports, superheroes, and lain-lain. Taman a conan is not only as a reading comics and a comic but also sales of comics and comics.

Now for the scope of marketing and sales of comics in Reading Park Conan is still limited, only marketed to the members of a member of Reading Park Conan. On the other hand, the kinds of variants of all the comics from the Reading Park Conan is growing much. So often for the system of managing the sale of comics of Reading Park Conan hard to tell variant and the comic book available in Reading Park Conan. Even when the seller was memasarkan / menawarkan the comics through social media, sometimes the seller also have to process the order, so that sellers find it requires a medium that can help facilitate the marketing and sales.

One of the media that can be used to do the marketing and sales is to use the website. Because of one of the media that is quite easy access for most people who have internet access, web browser, and the komputer/gadget is a website. We can use the website as information media, as well as the media to help.

Keywords – Reading Park Conan, Website, Sales, Marketing, Comic