

**PERANCANGAN WEB PORTAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK  
KERAJINAN PASAR SENI GABUSAN  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Andrie Prajanueri Kristianto**

**12.11.6505**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN WEB PORTAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK  
KERAJINAN PASAR SENI GABUSAN  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Andrie Prajanueri Kristianto**

**12.11.6505**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

SKRIPSI

**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN WEB PORTAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**PRODUK KERAJINAN PASAR SENI GABUSAN**  
**YOGYAKARTA**

**Studi Kasus: Pasar Seni Gabusan Yogyakarta**

yang disusun oleh

**Andrie Prajanuery Kristianto**

**12.11.6505**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**

**M. RudyantoArief, MT**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN WEB PORTAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**PRODUK KERAJINAN PASAR SENI GABUSAN**

**YOGYAKARTA**

**Studi Kasus: Pasar Seni Gabusan Yogyakarta**

yang disusun oleh

**Andrie Prajanuery Kristianto**

**12.11.6505**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

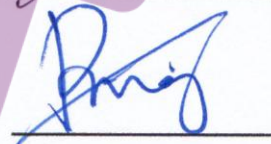
**Nama Penguji**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

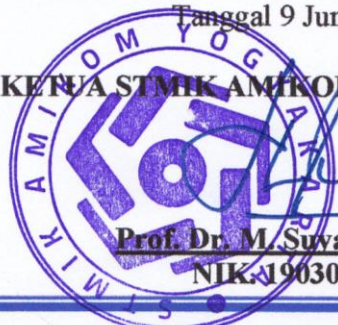
**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 Juni 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## 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, 8 Juni 2016



Andrie Prajanueri Kristianto

NIM. 12.11.6505

## MOTTO

*“Jika A adalah ‘sukses’, maka rumusnya adalah ‘ $A=X+Y+Z$ ’, dimana X adalah ‘kerja’, Y adalah ‘bermain’, dan Z adalah jaga mulut anda agar tetap tertutup.”*  
*[Albert Einstein]*

*Jangan minta kepada Tuhan apa yang menurut Anda baik, tetapi mintalah kepada-Nya apa yang menurut Dia baik bagi Anda.*

*Anda tidak akan mencapai garis finish bila tidak meninggalkan garis start.*

*Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah – Lessing*

*Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat kebaikan terhadap diri sendiri – Benyamin Franklin*

*“Jangan takut untuk mengajukan pertanyaan bodoh, karena itu lebih mudah diatasi ketimbang kesalahan yang bodoh” – William Wister Haines*

*Bermimpilah, dan jadikan mimpi tersebut sebagai motivasi – Penulis*

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi pertama dalam hidup. Karya ini saya persembahkan kepada :

- Kepada Yesus kristus yang telah memberikan roh hikmat dan kebijaksanaan, sehingga saya dapat sampai pada tahap ini.
- Kedua orang tua ( Kamilus, ST dan Suparmiata ) tercinta. Terima kasih atas motivasi, dukungan, didikan, doa, cinta dan kasih sayang yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Adik - adikku, Yogi Lustandi, P. Yosua Agun & Maria Mutiara L. Terima kasih atas doa dan sarannya. Semoga kita selalu membuat Orang tua kita bahagia dan bangga, dan kita dapat menjadi penerus keluarga yang bermanfaat.
- Kepada Pak M. Rudyanto Arief, MT, selaku Dosen pembimbing atas bimbingan, saran, pengarahan dan pengertian sehingga penulisan skripsi ini selesai.
- Teman-teman dekat yang selalu memberi saran dan semangat : Antonius Yosef, Marselina, Tuter, Klaudia Madareta, Seto, Markus, Janteng, Dias, Dedew, Yurika, Hero, Wisnu, Dono, Sipo, Harfian, Reza, Afif, Candra, Anton, Aba, dan lain – lain serta anak-anak kontrakan 230 yang lain.
- Kepada pemilik kost ( bapak dan ibu Kuswanto ) serta keluarga besar Kost Koes ( Thadeus, Bayu, Ilham, Danu, dan lain-lain) yang sudah menjadi

keluarga yang tinggal bersama di jogja, terimakasih atas dukungan dan doa kalian.

- Kawan-kawan seperjuangan 12-S1TI-11 STMIK Amikom Yogyakarta yang telah mendukung serta berbagi semua pengalaman yang telah dialami selama perkuliahan. Kalian luar biasa. Semoga kita semua mendapat kesuksesan.
- Kawan – kawan dari alumni Nyarungkop, terimakasih atas dukungan dan doa kalian. Semoga kita sukses semua.
- Kepada keluarga rohaniku para anggota IKNA yang selalu memberikan dukungan dan doa.
- Seluruh pihak Pasar Seni Gabusan Yogyakarta khususnya Mas Saiful Maladi yang telah banyak membantu dan membimbing proses penelitian saya di tempat objek penelitian, terimakasih.
- Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semuanya, Puji Tuhan skripsi ini selesai dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Terima Kasih.

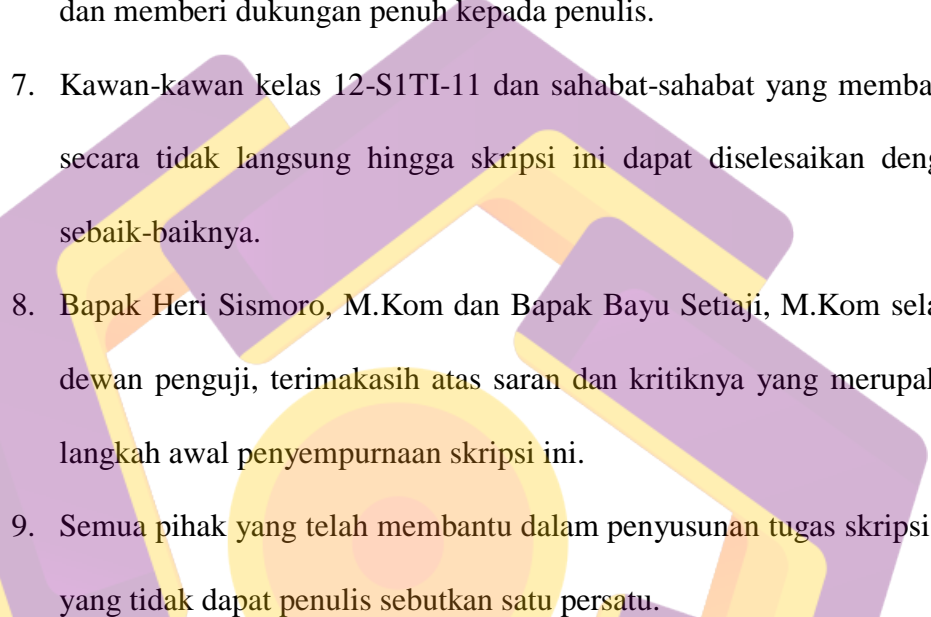


## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Yesus Kristus, berkat rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN WEB PORTAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK KERAJINAN PASAR SENI GABUSAN YOGYAKARTA”** dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, arahan, bimbingan, motivasi, dan waktu yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

- 
5. Seluruh pihak Pasar Seni Gabusan Yogyakarta khususnya Mas Saiful Maladi yang telah banyak membantu dan membimbing proses penelitian saya di tempat objek penelitian.
  6. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan penuh kepada penulis.
  7. Kawan-kawan kelas 12-S1TI-11 dan sahabat-sahabat yang membantu secara tidak langsung hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
  8. Bapak Heri Sismoro, M.Kom dan Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dewan penguji, terimakasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.
  9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan minimnya pengalaman penulis. Meskipun demikian penulis berharap segala laporan skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Yogyakarta, 8 Juni 2016

Andrie Prajanueri Kristianto

## DAFTAR ISI

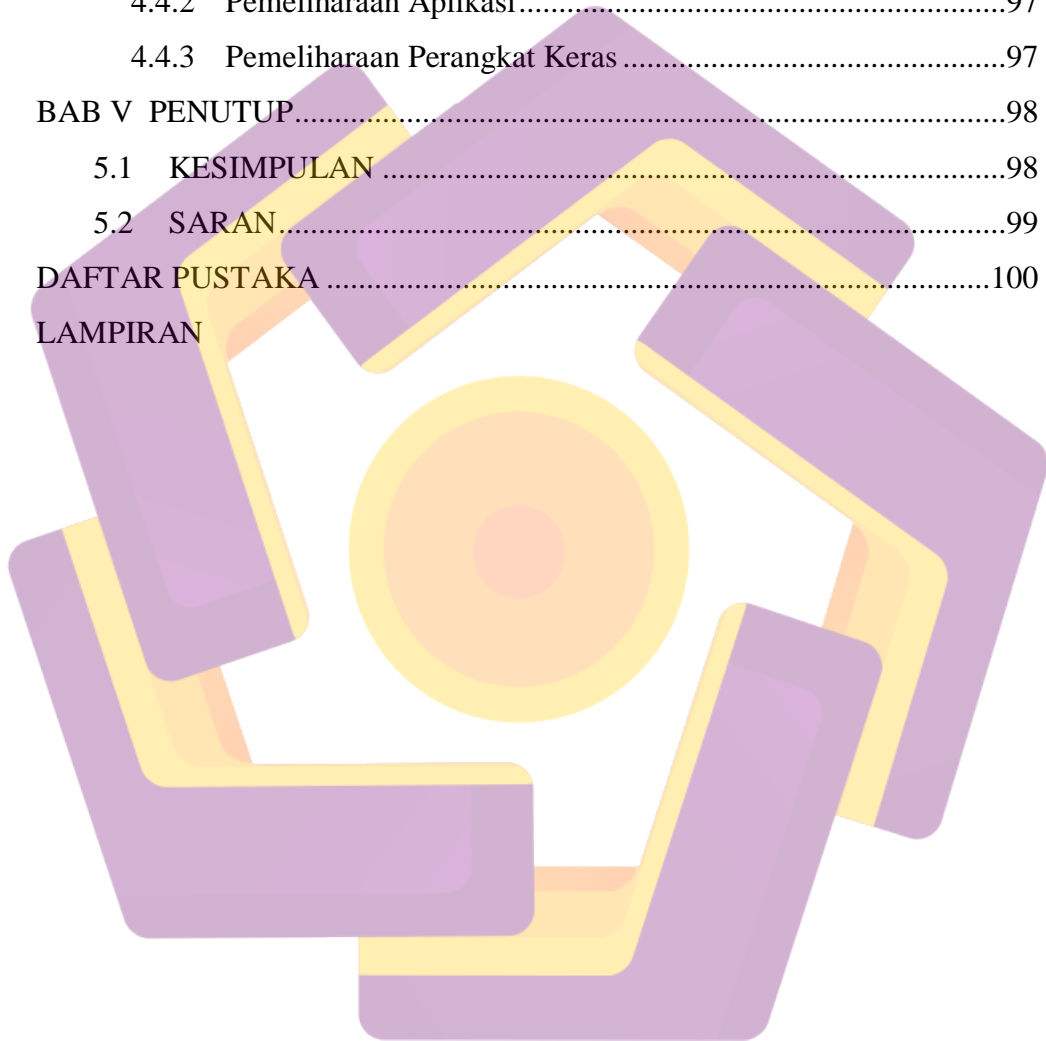
JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
INTISARI.....	xxiii
ABSTRACT .....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	5
1.4.1 Maksud Penelitian.....	5
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 METODE PENELITIAN .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Metode Analisis.....	6
1.5.3 Metode Perancangan .....	7
1.5.4 Metode Pengembangan .....	7
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	7
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA .....	9

2.2	DEFENISI SISTEM, INFORMASI, DAN SISTEM INFORMASI	11
2.2.1	Definisi Sistem .....	11
2.2.2	Definisi Informasi.....	11
2.2.3	Defenisi Sistem Informasi .....	12
2.3	KARAKTERISTIK SISTEM INFORMASI .....	12
2.3.1	Komponen Karakteristik Sistem.....	12
2.3.2	Klasifikasi Sudut Pandang Sistem.....	14
2.3.3	Komponen Penyusun Sistem Informasi .....	16
2.4	KONSEP ARSITEKTUR SISTEM.....	16
2.4.1	Arsitektur <i>Three-Tier</i> .....	16
2.5	KONSEP PEMODELAN SISTEM.....	17
2.5.1	UML .....	17
2.5.2	Diagram UML .....	18
2.6	KONSEP BASIS DATA .....	20
2.6.1	Basis Data.....	20
2.6.2	ERD .....	21
2.7	KONSEP DASAR PEMASARAN .....	23
2.7.1	Elemen Bauran Pemasaran .....	23
2.7.2	Model Kualitas Layanan <i>Online</i> .....	24
2.7.3	<i>Online Marketing</i> .....	24
2.7.4	Keunggulan dan Kelemahan Pemanfaatan <i>Internet Marketing</i> .....	25
2.7.5	<i>E-Commerce</i> .....	27
2.7.6	Konsep Dasar Penjualan.....	28
2.7.7	Konsep Dasar Promosi .....	28
2.7.8	Hubungan Promosi dengan Penjualan.....	29
2.7.9	Strategi Penjualan dan Promosi.....	29
2.8	KONSEP DASAR WEB .....	30
2.8.1	Konsep Dasar PHP .....	30
2.8.1.1	Pengertian PHP.....	30
2.8.1.2	Perintah PHP .....	31
2.8.2	Konsep Dasar Bootstrap.....	32

2.8.2.1	Pengertian <i>Framework</i> .....	32
2.8.2.2	Pengertian Bootstrap .....	33
2.8.3	Konsep Dasar Web Portal .....	34
2.9	METODE ANALISIS .....	34
2.9.1	SWOT .....	34
2.10	PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK .....	35
2.10.1	Prototipe .....	35
2.10.1.1	Tahap - Tahap Prototipe .....	36
2.10.1.2	Kelebihan Prototipe .....	38
2.10.1.3	Kelemahan Prototipe .....	38
2.11	METODE <i>TESTING</i> .....	39
2.11.1	<i>Content Testing</i> .....	39
2.11.2	<i>User Interface Testing</i> .....	39
2.11.3	<i>Compatibility Testing</i> .....	40
2.11.4	<i>Componen –Level Testing</i> .....	40
2.11.5	<i>Navigation Testing</i> .....	41
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>42</b>
3.1	TINJAUAN UMUM .....	42
3.1.1	Sejarah Singkat Pasar Seni Gabusan .....	42
3.1.2	Visi, Misi, dan Tujuan Pasar Seni Gabusan .....	42
3.1.3	Struktur Organisasi Pasar Seni Gabusan .....	43
3.1.4	Profil Pasar Seni Gabusan .....	47
3.1.5	Sistem Berjalan .....	47
3.2	ANALISIS MASALAH .....	48
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	48
3.2.1.1	Analisis SWOT .....	48
3.2.1.1.1	Analisis Kekuatan .....	49
3.2.1.1.2	Analisis Kelemahan .....	50
3.2.1.1.3	Analisis Peluang .....	50
3.2.1.1.4	Analisis Ancaman .....	51
3.2.2	Identifikasi Masalah .....	52

3.3	SOLUSI YANG DIPILIH .....	52
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	53
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	53
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	59
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Pembuatan Sistem.....	59
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Implementasi Sistem....	60
3.5	ANALISIS KELAYAKAN.....	62
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	62
3.5.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	62
3.5.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	62
3.6	PERANCANGAN SISTEM.....	63
3.6.1	Perancangan Proses Sistem .....	63
3.6.1.1	UML .....	63
3.6.1.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	63
3.6.1.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	68
3.6.1.1.3	<i>Squence Diagram</i> .....	71
3.6.1.1.4	<i>Class Diagram</i> .....	71
3.6.2	Perancangan Basis Data .....	73
3.6.2.1	ERD .....	73
3.6.2.2	Relasi Antar Tabel.....	75
3.6.3	Perancangan Antar Muka .....	77
3.6.3.1	Halaman Admin dan Karyawan .....	77
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		79
4.1	IMPLEMENTASI .....	79
4.1.1	Basis Data ( <i>Database</i> ).....	79
4.1.2	Implementasi Antar Muka.....	86
4.1.2.1	Pembahasan Antar Muka Admin .....	86
4.2	PENGUJIAN SISTEM.....	89
4.2.1	Pengujian Konten .....	89
4.2.2	Pengujian Kesesuaian.....	90
4.2.3	<i>Component Level Testing</i> .....	91

4.2.4	<i>Navigation Testing</i> .....	93
4.2.5	Pengujian Antar Muka Pengguna.....	94
4.3	MANUAL INSTALASI.....	95
4.4	PEMELIHARAAN SISTEM.....	96
4.4.1	Pemeliharaan <i>Database</i> .....	96
4.4.2	Pemeliharaan Aplikasi.....	97
4.4.3	Pemeliharaan Perangkat Keras.....	97
BAB V	PENUTUP.....	98
5.1	KESIMPULAN.....	98
5.2	SARAN.....	99
DAFTAR PUSTAKA	.....	100
LAMPIRAN		



## DAFAR TABEL

Tabel 2. 1 Notasi Penggambaran ERD .....	21
Tabel 3. 1 Tabel Analisis Kekuatan .....	49
Tabel 3. 2 Tabel Analisis Kelemahan .....	50
Tabel 3. 2 Tabel Analisis Peluang.....	51
Tabel 3. 2 Tabel Analisis Ancaman .....	51
Tabel 4.1 Validasi Tambah Kategori .....	91
Tabel 4.2 Validasi Tambah Kategori ke 2 .....	92
Tabel 4.3 Navigasi <i>Testing</i> : Admin .....	93
Tabel 4.4 Navigasi <i>Testing</i> : Penjual.....	93
Tabel 4.5 Navigasi <i>Testing</i> : Member.....	93
Tabel 4.6 Navigasi <i>Testing</i> : Pengunjung .....	93
Tabel L1.1 Tabel Tinjauan Pustaka .....	1
Tabel L2.1 <i>Login</i> Penjual.....	4
Tabel L2.2 <i>Login</i> Selain Penjual.....	5
Tabel L2.3 <i>Logout</i> .....	6
Tabel L2.4 <i>Edit</i> Informasi Profil.....	6
Tabel L2.5 <i>Management</i> Calon Penjual.....	8
Tabel L2.6 Nonaktifkan <i>User</i> Karyawan, Penjual, dan <i>Member</i> .....	9
Tabel L2.7 Menghapus <i>User</i> .....	10
Tabel L2.8 Menambah Karyawan dan Penjual .....	11
Tabel L2.9 <i>Edit User</i> Karyawan, Karyawan Nonaktif, Penjual dan Penjual Nonaktif.....	13
Tabel L2.10 Melihat <i>User</i> .....	14
Tabel L2.11 Aktifkan <i>User</i> .....	15
Tabel L2.12 Menambah Produk ( Admin dan Karyawan ).....	16
Tabel L2.13 Menambah Menambah Produk ( Penjual ).....	18
Tabel L2.14 <i>Edit</i> Produk .....	20
Tabel L2.15 Melihat Produk .....	22
Tabel L2.16 Aktifkan Produk .....	22



Tabel L2.17 Nonaktifkan Produk.....	24
Tabel L2.18 <i>Soldout</i> Produk .....	25
Tabel L2.19 Promo Produk .....	27
Tabel L2.20 Menghapus Produk .....	28
Tabel L2.21 Management Verifikasi Produk.....	30
Tabel L2.21 Menambah Kategori .....	31
Tabel L2.22 <i>Edit</i> Kategori dan Sub Kategori.....	32
Tabel L2.23 Menghapus Kategori dan Sub Kategori.....	34
Tabel L2.24 Menambah Nomor Los .....	35
Tabel L2.25 <i>Edit</i> Status Nomor Los / Sublos .....	36
Tabel L2.26 Menghapus Relasi Los.....	37
Tabel L2.27 Menambah Relasi Los .....	38
Tabel L2.28 <i>Edit</i> Relasi Los.....	40
Tabel L2.29 Hapus Komentar .....	41
Tabel L2.30 Tambah Komentar .....	43
Tabel L5. 1 Tabel <i>User</i> .....	70
Tabel L5.2 Tabel Produk.....	71
Tabel L5.3 Tabel Foto Produk .....	72
Tabel L5.4 Tabel Grosir .....	72
Tabel L5.5 Tabel Kategori .....	73
Tabel L5.6 Tabel Komentar .....	73
Tabel L5.7 Tabel <i>Layout</i> Los .....	74
Tabel L5.8 Tabel Los .....	74
Tabel L5.9 Tabel Los Kategori .....	74
Tabel L5.10 Tabel Relasi Los .....	75
Tabel L5.11 Tabel Sublos .....	75
Tabel L5.12 Tabel <i>Wishlist</i> .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur <i>Three-Tier</i> .....	17
Gambar 2. 2 Tahap Metode Pengembangan Prototipe.....	35
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi “Pasar Seni Gabusan” .....	46
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i> Level Karyawan Nonaktif .....	63
Gambar 3. 3 <i>Use Case Diagram</i> Level Pengunjung .....	64
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram</i> Level <i>Member</i> .....	64
Gambar 3. 5 <i>Use case Diagram</i> Level <i>Member</i> Nonaktif .....	64
Gambar 3. 6 <i>Use Case Diagram</i> Level Admin .....	65
Gambar 3. 7 <i>Use Case Diagram</i> Level Karyawan .....	66
Gambar 3. 8 <i>Use Case Diagram</i> Level Penjual.....	67
Gambar 3. 9 <i>Use Case Diagram</i> Level Penjual Nonaktif .....	68
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Edit Informasi Profil .....	68
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Login .....	69
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Cari Produk .....	69
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Daftar Menjadi <i>Member</i> .....	69
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Cari <i>User</i> .....	70
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Daftar Menjadi Calon Penjual .....	70
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Kategori .....	70
Gambar 3. 17 <i>Squence Diagram Management</i> Kategori .....	71
Gambar 3. 18 <i>Class Diagram</i> Pasar Seni Gabusan .....	72
Gambar 3. 19 ERD .....	74
Gambar 3. 20 Relasi Antar Tabel .....	76
Gambar 3. 21 Halaman <i>Management</i> los .....	76
Gambar 3. 22 Halaman <i>Edit</i> Status Nomor los .....	77
Gambar 3. 23 Halaman <i>Edit</i> Status Sublos .....	78
Gambar 3. 24 Halaman Tambah Nomor Los .....	78
Gambar 4.1 Struktur <i>Database</i> gabusan .....	79
Gambar 4.2 Desain Relasi Antar Tabel gabusan .....	80
Gambar 4.3 Halaman Cari Produk .....	86

Gambar 4.4 Halaman <i>Dashboard</i> Admin .....	87
Gambar 4.5 Halaman Informasi Produk .....	87
Gambar 4.6 Halaman <i>Home</i> .....	88
Gambar 4.7 Halaman <i>Dashboard Member</i> / Penjual .....	99
Gambar 4.8 Halaman <i>Home</i> yg Terdapat Persentase Peletakan Produk Promo ....	89
Gambar 4.9 Skrip Perhitungan .....	89
Gambar 4. 10 Tampilan pada Google Chrome .....	90
Gambar 4. 11 Tampilan Web Pada Mozila Firefox .....	90
Gambar 4. 12 Tampilan Web Pada Internet Exsplorer .....	91
Gambar 4. 13 Ukuran Tampilan 1280 x 800.....	94
Gambar 4. 14 Ukuran Tampilan 1274 x 768.....	94
Gambar 4. 15 Ukuran Samsung Galaksi s6 (Android <i>Phone</i> ) .....	95
Gambar 4.16 Xampp .....	95
Gambar 4.17 Struktur File.....	96
Gambar 4.15 Menu <i>Export Database</i> .....	97
Gambar L3.1 <i>Activity Diagram</i> : Sub Kategori .....	44
Gambar L3.2 <i>Activity Diagram</i> : Komentar.....	44
Gambar L3.3 <i>Activity Diagram</i> : Management Nomor Los .....	44
Gambar L3.4 <i>Activity Diagram</i> : Management <i>Layout</i> .....	45
Gambar L3.5 <i>Activity Diagram</i> : Management Relasi Los.....	45
Gambar L3.6 <i>Activity Diagram</i> : Management Sublos.....	45
Gambar L3. 7 <i>Activity Diagram</i> : Verifikasi Calon Penjual .....	46
Gambar L3. 8 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola User <i>Member</i> .....	46
Gambar L3. 9 <i>Activity Diagram</i> : Verifikasi Produk .....	46
Gambar L3. 10 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola Produk Aktif.....	47
Gambar L3. 11 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola Produk Nonaktif.....	47
Gambar L3. 12 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola Produk Promo .....	48
Gambar L3. 13 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola Produk <i>Soldout</i> .....	48
Gambar L3. 14 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola user Karyawan Nonaktif, Penjual Nonaktif, <i>Member</i> Nonaktif.....	49
Gambar L3. 15 <i>Activity Diagram</i> : Mengelola User Karyawan dan Penjual.....	49

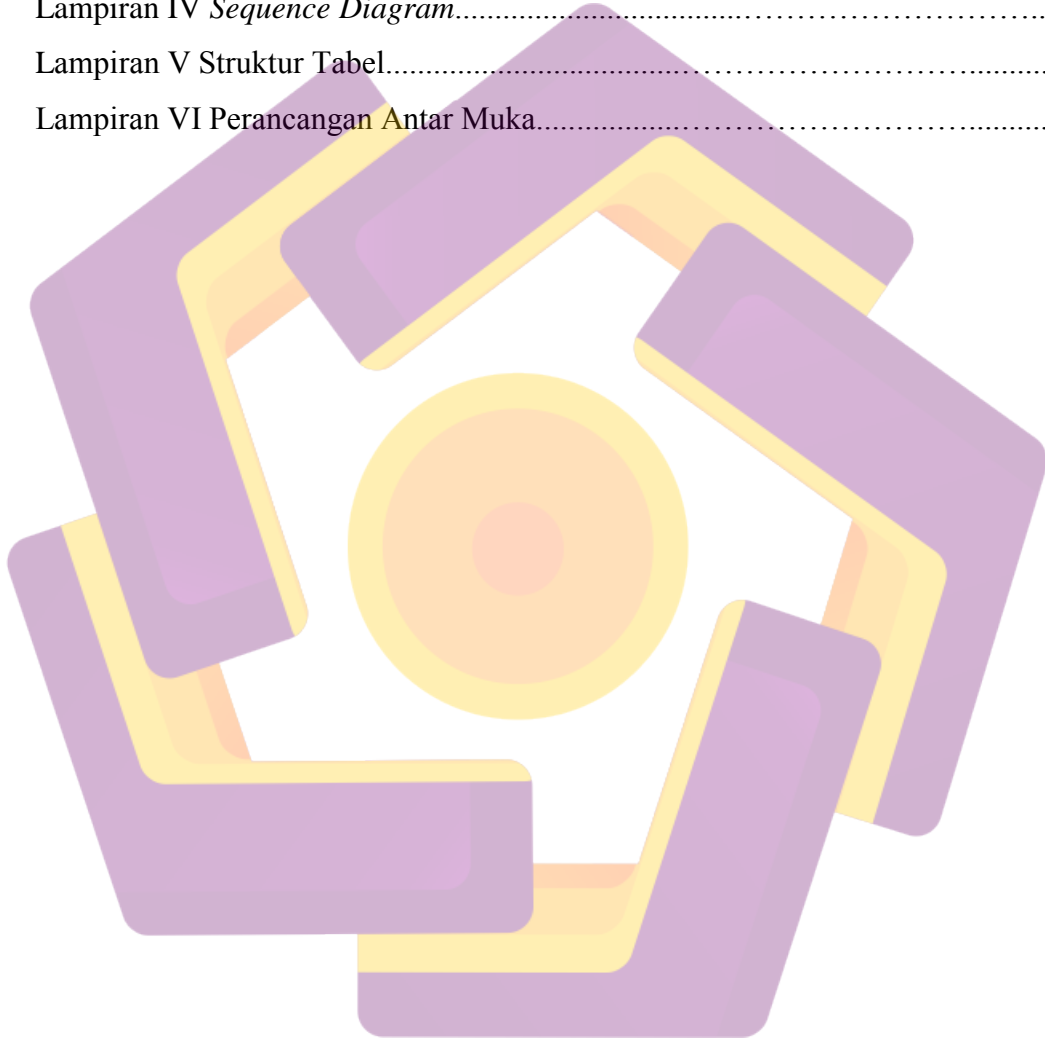
Gambar L4.1 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Aktif ( Tambah ) .....	50
Gambar L4.2 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk .....	50
Gambar L4.3 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	50
Gambar L4.4 <i>Sequence Diagram</i> Management Komentar .....	51
Gambar L4.5 <i>Sequence Diagram</i> Management Relasi Los .....	51
Gambar L4.6 <i>Sequence Diagram</i> Management Sub Kategori.....	52
Gambar L4.7 <i>Sequence Diagram</i> Edit Profil .....	52
Gambar L4.8 <i>Sequence Diagram</i> Management <i>Layout</i> Penempatan Los .....	53
Gambar L4.9 <i>Sequence Diagram</i> Login Penjual.....	53
Gambar L4.10 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Aktif.....	54
Gambar L4.11 <i>Sequence Diagram</i> Logout .....	54
Gambar L4.12 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Nonaktif .....	55
Gambar L4.13 <i>Sequence Diagram</i> Management Nomor Los.....	55
Gambar L4.14 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Promo .....	56
Gambar L4.15 <i>Sequence Diagram</i> Cari User .....	56
Gambar L4.16 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk <i>Soldout</i> .....	57
Gambar L4.17 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kategori .....	57
Gambar L4.18 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>User Member</i> .....	58
Gambar L4.19 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola User Penjual (Lihat & Tambah)...	58
Gambar L4.20 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>User Member</i> Nonaktif .....	59
Gambar L4.21 <i>Sequence Diagram</i> Management Komentar Orang di Produk Sendiri .....	59
Gambar L4.22 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>User Penjual</i> .....	60
Gambar L4.23 <i>Sequence Diagram</i> Management Calon Penjual .....	60
Gambar L4.24 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola User Penjual Nonaktif .....	61
Gambar L4.25 <i>Sequence Diagram</i> Management Produk Verifikasi .....	61
Gambar L4.26 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Aktif.....	62
Gambar L4.27 <i>Sequence Diagram</i> Management Sublos .....	62
Gambar L4.28 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>User</i> Karyawan Nonaktif .....	63
Gambar L4.29 <i>Sequence Diagram</i> Management Komentar Sendiri di Produk Orang.....	63

Gambar L4.30 <i>Sequence Diagram</i> Edit Profil .....	64
Gambar L4.31 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola User Karyawan Nonaktif.....	64
Gambar L4.32 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Di Tolak.....	65
Gambar L4.33 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Komentar .....	65
Gambar L4.34 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Nonaktif.....	66
Gambar L4.35 <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Profil .....	66
Gambar L4.36 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Promo.....	67
Gambar L4.37 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Peta Los.....	67
Gambar L4.38 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk <i>Soldout</i> .....	68
Gambar L4.39 <i>Sequence Diagram</i> <i>Management</i> Komentar .....	68
Gambar L4.40 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk Verifikasi .....	69
Gambar L4.41 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Menjadi <i>Member</i> .....	69
Gambar L6.1 Halaman Tambah Relasi Los .....	76
Gambar L6.2 Halaman <i>Edit</i> Relasi Los .....	76
Gambar L6.3 Halaman <i>Edit</i> Koordinat Nomor Los di <i>Layout</i> .....	76
Gambar L6.4 Halaman Tambah Nomor Los di <i>Layout</i> .....	77
Gambar L6.5 Halaman <i>Edit</i> Gambar <i>Layout</i> .....	77
Gambar L6.6 Halaman Tambah Kategori.....	77
Gambar L6.7 Halaman Edit Kategori .....	78
Gambar L6.8 Halaman Tambah Sub Kategori.....	78
Gambar L6.9 Halaman Edit Sub Kategori .....	78
Gambar L6.10 Halaman Informasi Profil, Agenda, <i>Management</i> Komentar, <i>Management</i> Kategori, <i>Management Slideshow</i> , <i>Management</i> Berbagi <i>File</i> , <i>Management</i> Sosialmedia .....	79
Gambar L6.11 Halaman <i>Dashboard</i> Admin dan Karyawan.....	79
Gambar L6.12 Halaman Lihat Komentar.....	79
Gambar L6.13 Halaman Produk Aktif, <i>Soldout</i> , Nonaktif, Promo.....	80
Gambar L6.14 Halaman Produk Aktif, <i>Soldout</i> , Nonaktif, Promo Berdasarkan Los .....	80
Gambar L6.15 Halaman Promosikan Produk .....	80
Gambar L6.16 Halaman Info Produk.....	81

Gambar L6.17 Halaman Tambah / <i>Edit</i> Produk.....	81
Gambar L6.18 Halaman Produk Verifikasi .....	82
Gambar L6.19 Halaman Tolak Produk Verifikasi .....	82
Gambar L6.20 Halaman Profil <i>User</i> .....	82
Gambar L6.21 Halaman Edit Profil, Edit Karyawan, Tambah Karyawan, Tambah Penjual, Edit Penjual. ....	83
Gambar L6.22 Halaman Karyawan.....	83
Gambar L6.23 Halaman Karyawan Nonaktif .....	83
Gambar L6.24 Halaman Karyawan Info .....	84
Gambar L6.25 Halaman Penjual .....	84
Gambar L6.26 Halaman Penjual Berdasarkan Los .....	84
Gambar L6.27 Halaman Penjual Nonaktif.....	84
Gambar L6.28 Halaman Informasi Penjual .....	85
Gambar L6.29 Halaman Verifikasi Calon Penjual .....	85
Gambar L6.30 Halaman Tolak Calon Penjual .....	85
Gambar L6.31 Halaman <i>Dashboard</i> Penjual .....	86
Gambar L6.32 Halaman Riwayat Lihat Produk.....	86
Gambar L6.33 Halaman Komentar .....	86
Gambar L6.34 Halaman Lihat Komentar.....	87
Gambar L6.35 Halaman Produk .....	87
Gambar L6.36 Halaman Produk Verifikasi dan Ditolak.....	87
Gambar L6.37 Halaman Profil Anda .....	88
Gambar L6.38 Halaman Edit Profil Anda.....	88
Gambar L6.39 Halaman <i>Dashboard Member</i> .....	89
Gambar L6.40 Halaman Komentar .....	89
Gambar L6.41 Halaman Lihat Komentar.....	89
Gambar L6.42 Halaman Profil Anda .....	90
Gambar L6.43 Halaman Edit Profil .....	90
Gambar L6.44 Halaman <i>Login</i> .....	91
Gambar L6.45 Halaman Daftar Menjadi <i>Member</i> .....	91
Gambar L6.46 Halaman Daftar Menjadi Calon Penjual .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Penyajian Tabel Tinjauan Pustaka.....	1
Lampiran II Skenario <i>Use Case</i> .....	4
Lampiran III <i>Activity Diagram</i> .....	44
Lampiran IV <i>Sequence Diagram</i> .....	50
Lampiran V Struktur Tabel.....	70
Lampiran VI Perancangan Antar Muka.....	76



## INTISARI

Sistem informasi berbasis *website* mempunyai keunggulan dapat diakses dimanapun dengan bantuan web *browser* yang pasti terpasang disemua perangkat komputer atau *gadget*, serta dengan adanya dukungan jaringan *internet*. Dalam dunia bisnis, *website* berguna sebagai sarana untuk memperkenalkan , mempromosikan serta memfasilitasi transaksi bisnis produsen kepada konsumen.

Pasar Seni Gabusan menjual berbagai macam produk seni kerajinan khas Bantul. Untuk menikmati karya seni warga Bantul, pecinta kerajinan tidak harus kelelahan menjelajahi setiap dusun yang memproduksinya, cukup dengan mendatangi pasar ini. Tetapi tidak berlaku untuk orang yang bermukim jauh diluar Yogyakarta serta tidak sempat berkunjung ke Pasar Seni Gabusan. Kebanyakan bisnis disini tidak memiliki *website*. Transaksi antara penjual dan pembeli masih dilakukan dengan tatap muka. Untuk melihat produk yang ditawarkan, pembeli wajib datang ke pasar untuk menemukan produk yang diinginkan.

Oleh karena itu penulis mengusulkan dan merancang sebuah website yang dapat menampung semua pelaku usaha untuk menawarkan produk kerajinan khas bantul yang ada di Pasar Seni Gabusan, Yogyakarta. Produk yang ditawarkan berdasarkan data yang akurat dan relevan dari penjual dan pengerajin yang ada dipasar ini. Dengan tujuan mempermudah calon pembeli untuk mencari produk yang dibutuhkan tanpa harus datang ataupun berkeliling dipasar. Serta produk seni kerajinan Bantul juga dapat bersaing dengan kerajinan yang ada diluar daerah.

**Kata kunci:** *website*, pasar seni gabusan, produk kerajinan



## **ABSTRACT**

*Web-based information systems have the advantage can be accessed anywhere with the help of a web browser that is definitely attached in all computer devices or gadgets, and with the support of the Internet network. In the business world, the website is useful as a means to introduce, promote and facilitate business transactions producers to consumers.*

*Gabusan Art Market sells a wide range of craft products typical of Bantul. To enjoy the artwork residents of Bantul, craft lovers do not have to wander about villages that produce it, simply by visiting this market. But does not apply to people who live far outside Yogyakarta and not able to visit the art market Gabusan. Most businesses here do not have a website. Transactions between sellers and buyers are still done by face to face. To see the products on offer, the buyer shall come into the market to find the desired product.*

*Therefore, the authors propose and design a website that can accommodate all businesses to offer typical handicraft products bantul existing Gabusan art market, Yogyakarta. Products offered by accurate and relevant data from existing sellers and craftsmen of this market. In order to facilitate the prospective buyers to look for products that are needed without having to come in or around the market. Bantul and craft products can also compete with the existing craft outside the area.*

**Keyword:** *website, pasar seni gabusan, craft products*