

**PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA UNTUK PROMOSI
EVENT DAN PENJUALAN PRODUK
PADA MAELSTROM GAMES**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Shofyan

13.11.7202

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

**PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA UNTUK PROMOSI
EVENT DAN PENJUALAN PRODUK
PADA MAELSTROM GAMES**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Shofyan

13.11.7202

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA UNTUK PROMOSI
EVENT DAN PENJUALAN PRODUK
PADA MAELSTROM GAMES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Shofyan

13.11.7202

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA UNTUK PROMOSI
EVENT DAN PENJUALAN PRODUK
PADA MAELSTROM GAMES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Shofyan

13.11.7202

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hartatik, S.T, M.Cs.
NIK. 190302232



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098



Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 10 Maret 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 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, 10 Maret 2017



Muhammad Shofyan

NIM. 13.11.7202

MOTTO

- ❖ *"And seek help through patience and prayer, and indeed, it is difficult except for the humbly submissive [to Allah]." – QS. Al-Baqarah:45*
- ❖ *"Opportunities are like sunrises, if you wait too long, you will miss them."*
- Willian Arthur Ward
- ❖ *"If you try and lose, then it isn't your fault. But if you don't try and lose, then it's all your fault" - Orson Scott Card*
- ❖ *"I'm a greater believer in luck, and I find the harder i work, the more I have of it." – Thomas Jefferson*
- ❖ *"Knowledge is power!" - Invoker (DotA2)*
- ❖ *"My thirst for knowledge cannot be quenched." Rubick (DotA2)*
- ❖ *"Your love makes me strong, your hate makes me unstoppable." - Cristiano Ronaldo*
- ❖ *"Maybe nothing in this world happens by accident. As everything happen for a reason, our destiny slowly takes form." - Rayleigh Silvers*
- ❖ *"Miracles only happen to those who never give up." - Ivankov Emporio*
- ❖ *"If you don't risk your life, you can't create a future, right?" - Monkey D. Luffy*
- ❖ *"Never stop believing on yourself!" - Muhammad Shofyan*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- Bapak dan Ibu, Pak Sudarsono dan Ibu Nurdwijati, terima kasih atas dukungan, nasihat serta motivasi yang diberikan, juga tidak pernah lupa mengingatkan untuk beribadah. Penulis tidak akan bisa sampai disini kalau bukan karena doa dan jasa kedua orang tua. Kemudian untuk saudara-saudara saya, Mba Ayu dan Dzikri, terima kasih atas dukungan dan doanya.
- Kerabat-kerabat penulis yang selalu ada dalam keadaan apapun, terutama untuk Ari, terima kasih atas pinjaman laptop nya, Irham yang sudah mengoreksi pengerjaan tugas akhir saya, Syamil dan Angga yang selalu bareng kalau mau bimbingan. Andre, Nico, Bayu, Fahmi dan Ojan terima kasih atas dukungan dan doa nya. Oky, Fajri, Aidil dan Hendra yang sudah jadi teman ngopi dan dota, terima kasih banyak. Ucapan terima kasih juga pada teman-teman student staff di UPT Amikom dan Keluarga Kos “Ringin”, semoga sukses dan sehat selalu.
- Bu Nila, selaku pembimbing, terima kasih telah memberikan bimbingan tugas akhir mulai dari awal pengerjaan hingga selesai serta Bu Hartatik dan Pak Rudy selaku penguji tugas akhir, terima kasih banyak dan sukses selalu.
- Teman-teman S1TI 07, terimakasih atas 3,5 tahun yang menyenangkan ini, semoga menjadi teman rasa keluarga yang selalu solid.
- Bang Chris dan seluruh pengelola Maelstrom Games, terimakasih sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian, semoga sukses selalu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis ucapkan sebagai ungkapan syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan hidayah yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Shalawat dan salam senantiasa kita haturkan kepada Nabi dan suri tauladan kita, Rasulullah Muhammad SAW yang telah mengajarkan ilmu-ilmu Islam sehingga dapat menjadi bekal bagi kehidupan sekarang dan akhirat kelak.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan skripsi ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Bapak, Ibu dan seluruh keluarga tercinta atas segala dukungan, nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhri sebagai syarat mencapai gelar pendidikan sarjana ini.

4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Nila Feby Puspitasari S.Kom, M.Cs sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses pengerjaan tugas akhir.
7. Hartatik, S.T, M.Cs dan M. Rudyanto Arief, S.T, M.T sebagai dosen penguji 1 dan penguji 2, terima kasih banyak dan sukses selalu.
8. Maelstrom Games Event Organizer, terima kasih telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
9. Seluruh dosen, staff pengajar dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
10. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung penulis dalam kondisi apapun.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dan minimnya pengalaman penulis. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca agar untuk kedepannya penulis dapat berkarya dengan lebih baik lagi. Akhir kata, penulis berharap susunan tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

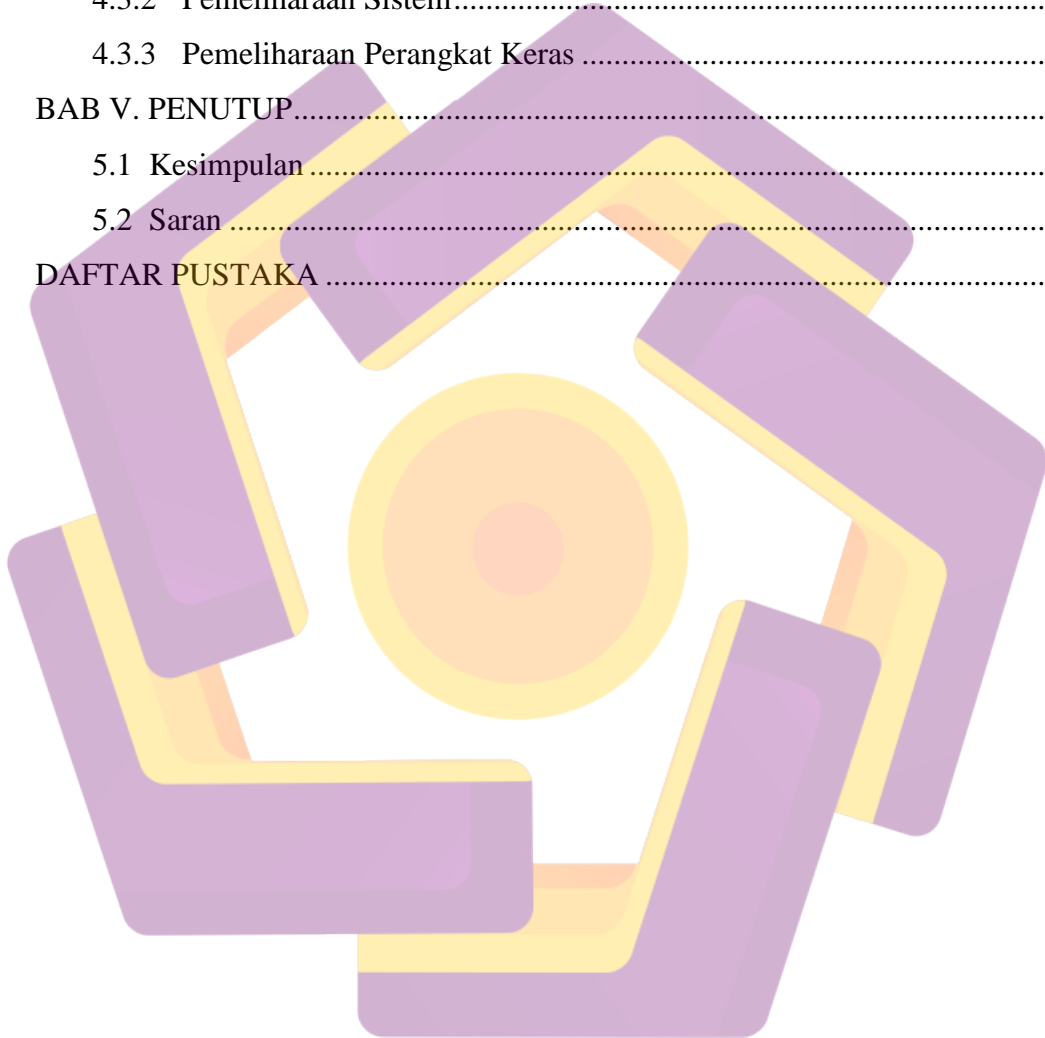
SAMPUL DEPAN	i
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Perancangan.....	5
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar <i>Website</i>	9
2.2.1 Pengertian <i>Website</i>	9
2.2.2 Aplikasi <i>Web</i>	10

2.2.3	<i>Web Statis dan Web Dinamis</i>	10
2.2.3.1	<i>Web Statis</i>	10
2.2.3.2	<i>Web Dinamis</i>	10
2.2.3.3	<i>Web Server</i>	11
2.2.4	<i>Web Browser</i>	11
2.2.5	<i>Situs Web</i>	11
2.2.6	<i>Home Page</i>	12
2.3	<i>Internet</i>	12
2.3.1	<i>WWW (World Wide Web)</i>	12
2.3.2	<i>HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)</i>	13
2.3.3	<i>URL (Unified Resource Languaged)</i>	13
2.4	<i>HTML (Hyper Text Markup Language)</i>	13
2.5	<i>PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)</i>	14
2.5.1	<i>Perintah Dasar PHP</i>	14
2.5.2	<i>Variabel dan Konstanta</i>	15
2.5.3	<i>Persiapan Dasar PHP</i>	16
2.6	<i>Konsep Basis Data</i>	17
2.6.1	<i>Konsep Dasar Basis Data</i>	17
2.6.2	<i>MySQL</i>	17
2.7	<i>Metode Waterfall</i>	18
2.8	<i>Metode Perancangan Sistem</i>	19
2.8.1	<i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	19
2.8.2	<i>ERD (Entitiy Relationship Diagram)</i>	20
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	<i>Identifikasi Masalah</i>	23
3.2	<i>Tahap Pengembangan Sistem</i>	24
3.2.1	<i>Analisis Sistem</i>	24
3.2.1.1	<i>Analisis SWOT</i>	24
3.3	<i>Solusi yang Dapat Diterapkan</i>	26
3.3.1	<i>Solusi yang dipilih</i>	27

3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.4.1 Kebutuhan Sistem Fungsional	27
3.4.2 Kebutuhan Sistem Non Fungsional	28
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	28
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	28
3.4.2.3 Kebutuhan Pengguna	29
3.5 Perancangan Arsitektur Sistem	29
3.5.1 <i>Flowchart</i> Sistem	29
3.5.2 Perancangan DFD	30
3.5.2.1 Diagram Konteks	30
3.5.2.2 Diagram Level 0	31
3.5.2.3 Diagram Level 1 Proses Daftar	32
3.5.2.4 Diagram Level 1 Proses <i>Login</i>	33
3.5.2.5 Diagram Level 1 Proses Keluar	34
3.5.2.6 Diagram Level 1 Proses Kelola User	34
3.5.2.7 Diagram Level 1 Proses Kelola Halaman	35
3.5.2.8 Diagram Level 1 Proses Kelola Produk	35
3.5.2.9 Diagram Level 1 Proses Kelola Kategori Produk	36
3.5.2.10 Diagram Level 1 Proses Kelola Admin	36
3.5.2.11 Diagram Level 1 Proses Konfirmasi Pembayaran	37
3.5.2.12 Diagram Level 1 Proses Konfirmasi Pesanan	37
3.6 Perancangan Basis Data	38
3.6.1 Perancangan Tabel <i>Database</i>	38
3.7 Perancangan ERD	40
3.8 Relasi Antar Tabel	41
3.9 Perancangan <i>Interface</i> Antarmuka	42
3.9.1 Halaman Utama	42
3.9.2 Halaman <i>Login</i>	42
3.9.3 Halaman Daftar Baru	43
3.9.4 Halaman Profil Member	44

3.9.5 Halaman Menu	44
3.9.6 Halaman Beli Produk	45
3.9.7 Halaman Kirim Bukti Pembayaran	45
3.9.8 Halaman Admin.....	46
3.9.9 Halaman Konfirmasi Bukti Pesanan.....	46
3.9.10 Halaman Konfirmasi Bukti Pembayaran.....	47
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi Sistem.....	48
4.1.1 Tampilan Implementasi Tabel <i>Database</i>	48
4.1.1.1 Tampilan Tabel Admin.....	48
4.1.1.2 Tampilan Tabel Pengunjung.....	49
4.1.1.3 Tampilan Tabel Halaman	49
4.1.1.4 Tampilan Tabel Kategori.....	50
4.1.1.5 Tampilan Tabel <i>List</i> Barang	50
4.1.1.6 Tampilan Tabel Pemesanan Barang	51
4.1.1.7 Tampilan Tabel Bayar	52
4.1.2 Tampilan Implementasi Antarmuka Sistem	53
4.1.2.1 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin.....	53
4.1.2.2 Tampilan Halaman Kelola Produk	53
4.1.2.3 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	54
4.1.2.4 Tampilan Halaman Daftar Member Baru.....	55
4.1.2.5 Tampilan Halaman <i>Login</i> Member	56
4.1.2.6 Tampilan Halaman Profil Member.....	57
4.1.2.7 Tampilan Halaman Beli Produk	57
4.1.2.8 Tampilan Halaman Kirim Bukti Pembayaran	58
4.2 Pengujian Sistem	59
4.2.1 Metode Pengujian.....	59
4.2.1.1 Pengujian <i>Interface</i> Sistem.....	60
4.2.1.2 Pengujian Fungsi Dasar Sistem.....	61
4.2.1.3 Pengujian Sistem Form	62

4.2.1.4 Pengujian Keamanan Sistem	63
4.2.1.5 Pengujian oleh Pengelola	64
4.2.1.6 Pengujian oleh Pengunjung	66
4.3 Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>).....	75
4.3.1 Pemeliharaan <i>Database</i>	75
4.3.2 Pemeliharaan Sistem.....	76
4.3.3 Pemeliharaan Perangkat Keras	76
BAB V. PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Contoh Penulisan Variabel	15
Tabel 2. 2 Pernyataan <i>Query</i> pada SQL	18
Tabel 2. 3 Elemen-Elemen dari DFD dan Simbolnya.....	20
Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT	25
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	28
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3. 4 Tabel Admin	38
Tabel 3. 5 Tabel Pengunjung	38
Tabel 3. 6 Tabel Daftar Barang.....	38
Tabel 3. 7 Tabel Kategori Barang	39
Tabel 3. 8 Tabel Pemesanan Barang	39
Tabel 3. 9 Tabel Pembayaran.....	40
Tabel 3. 10 Tabel Halaman	40
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian <i>Interface</i> Sistem.....	60
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Fungsi Dasar Sistem	61
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Sistem <i>Form</i>	62
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Keamanan Sistem	63
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian oleh Pengelola	64
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian oleh Pengunjung Pertama	66
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian oleh Pengunjung Kedua.....	69
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian oleh Pengunjung Ketiga.....	71
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian oleh Pengunjung Keempat.....	73
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian oleh Pengunjung Kelima	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perintah Dasar PHP.....	15
Gambar 2. 2 Simbol pada ERD.....	22
Gambar 3. 1 Rancangan <i>Flowchart</i> Sistem.....	30
Gambar 3. 2 Diagram Konteks.....	31
Gambar 3. 3 Diagram Level 0.....	32
Gambar 3. 4 Diagram Level 1 Proses Daftar	33
Gambar 3. 5 Diagram Level 1 Proses Login.....	33
Gambar 3. 6 Diagram Level 1 Proses Keluar	34
Gambar 3. 7 Diagram Level 1 Kelola User.....	34
Gambar 3. 8 Diagram Level 1 Kelola Halaman.....	35
Gambar 3. 9 Diagram Level 1 Kelola Produk.....	35
Gambar 3. 10 Diagram Level 1 Kelola Kategori Produk.....	36
Gambar 3. 11 Diagram Level 1 Kelola Admin	36
Gambar 3. 12 Diagram Level 1 Proses Konfirmasi Pembayaran	37
Gambar 3. 13 Diagram Level 1 Proses Konfirmasi Pesanan	37
Gambar 3. 14 Rancangan ERD	41
Gambar 3. 15 Relasi Antar Tabel.....	41
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Utama	42
Gambar 3. 17 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin.....	42
Gambar 3. 18 Tampilan Halaman <i>Login</i> Member	43
Gambar 3. 19 Tampilan Halaman <i>Daftar Baru</i>	44
Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Profil Member	44
Gambar 3. 21 Tampilan Halaman Menu.....	45
Gambar 3. 22 Tampilan Halaman Beli Produk	45
Gambar 3. 23 Tampilan Halaman Kirim Bukti Pembayaran.....	46
Gambar 3. 24 Tampilan Halaman Admin	46
Gambar 3. 25 Tampilan Halaman Konfirmasi Pesanan.....	47

Gambar 3. 26 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	47
Gambar 4. 1 Tampilan Tabel Admin	48
Gambar 4. 2 Tampilan Tabel Pengunjung	49
Gambar 4. 3 Tampilan Tabel Halaman	50
Gambar 4. 4 Tampilan Tabel Kategori	50
Gambar 4. 5 Tampilan Tabel <i>List</i> Barang	51
Gambar 4. 6 Tampilan Tabel Pemesanan Barang	52
Gambar 4. 7 Tampilan Tabel Bayar	52
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Login</i> Admin	53
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Script Login</i> Admin	53
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Kelola Produk	54
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Script</i> Kelola Produk	54
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	54
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Script</i> Konfirmasi Pembayaran	55
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Daftar Member	55
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Script</i> Daftar Member	56
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman <i>Login</i> Member	56
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Script Login</i> Member	56
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Profil Member	57
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Script</i> Profil Member	57
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Beli Produk	58
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Script</i> Beli Produk	58
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Kirim Bukti Pembayaran	59
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Script</i> Kirim Bukti Pembayaran	59
Gambar 4. 24 Menu Ekspor <i>Database</i>	76

INTISARI

Ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi pada saat ini mengalami peningkatan. Di berbagai aktivitas manusia, peran teknologi dapat ditemukan dengan mudah. Salah satu teknologi yang berkembang dengan pesat adalah *internet* dan *website*. Berbagai macam organisasi bisnis berusaha untuk meningkatkan daya promosi dengan membangun sebuah *website*.

Maelstorm games merupakan sebuah *event* organizer yang mengadakan *event* kompetisi *gaming* di Yogyakarta. Perancangan *website* pada Maelstorm Games bertujuan untuk membangun sebuah *website* sebagai media untuk mempromosikan *event* dan produk yang dijual. *Website* tersebut akan memuat data profil organisasi agar klien dapat menghubungi pengelola *event* organizer dengan mudah, profil member dan *event* yang diselenggarakan, dan menampilkan katalog produk yang dijual seperti produk aksesoris, baju dan item virtual.

Penggunaan *website* untuk promosi *event* dan penjualan produk dapat dijadikan solusi pemasaran untuk meningkatkan jumlah pelanggan dan pendapatan. *Website* Maelstorm Games akan dirancang menggunakan aplikasi Xampp, Sublime, bahasa pemograman PHP dan database MySQL.

Kata Kunci : Event Organizer, Website, Promosi, PHP, MySQL



ABSTRACT

Science knowledge especially in technology at this time has increased. In a variety of human activities, the role of technology can be found easily. One of the technologies are evolving rapidly is the internet and websites. A wide variety of business organizations seek to increase the power of promotion by building a website. Maelstorm games is an event organizer who held gaming event competitions.

The design of website on Maelstorm Games aims to build a website as a media to promote the event and the products sold. The website will load profile data the Organization so that the client can contact the provider of the event organizer with ease, member profiles and event held, and display products catalog such accessories, clothes and virtual items.

The use of the website for the promotion of the event and the sale of the product can be used as marketing solutions to increase the number of customers and revenue. Maelstrom Games website will be designed using Xampp application, Sublime, language programming PHP and MySQL database.

Keywords: *Event Organizer, Website, Promotion, PHP, MySQL*

