

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DI
VOALA HUIT GIFT BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI



disusun oleh

Navyan Anggit Widyatmoko

12.11.6266

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DI
VOALA HUIT GIFT BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

Navyan Anggit Widyatmoko

12.11.6266

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE
DI VOALA HUIT GIFT BERBASIS WEBSITE**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Navyan Anggit Widyatmoko

12.11.6266

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Hartatik, S. T., M. Cs

NIK. 190302232

PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MERCHANDISE DI VOALA HUIT GIFT BERBASIS WEBSITE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Navyan Anggit Widyatmoko
12.11.6266

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 November 2015

Susunan Dewan Penguji

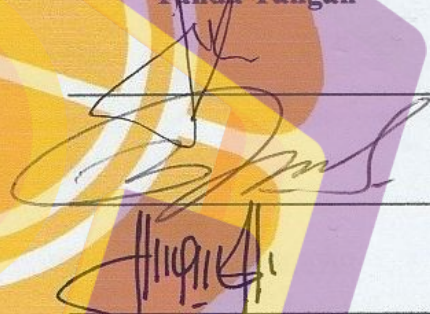
Nama Penguji

Tanda Tangan

Joko Dwi Santoso, M. Kom
NIK. 190302181

Ali Mustopa, M. Kom
NIK. 190302192

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 5 November 2015



Navyan Anggit Widyatmoko
NIM. 12.11.6266

MOTTO

“Pengalaman bukanlah guru yang terbaik guru yang terbaik adalah kesadaran, karena setiap orang bisa punya pengalaman tapi hanya yang sadar yang bisa belajar”

“Setiap hal terkecil dalam hidup adalah pilihan, setiap pilihan ada konsekuensi yang mengikutinya, belajarlh dengan bijak dari itu semua”

“Ingin semua lancar dan terkendali? Persiapan yang matang adalah kuncinya”

“Jangan membuat janji ketika kamu bahagia, jangan membuat balasan ketika kamu marah, jangan memburu keputusan ketika kamu sedih”

“Lakukan apa yang kamu pikir perlu dilakukan, karena pada akhirnya semua orang akan men'judge' kamu”

“Gak ada orang yang bertanggung jawab atas kebahagiaanmu selain dirimu sendiri”

“Kita bertemu karena sebuah alasan entah kamu adalah sebuah rahmat atau pelajaran”

“Hari yang paling penting dalam hidupmu adalah ketika kamu lahir dan ketika kamu tahu kenapa”

“Tidak akan ada kebaikan jika tidak ada keburukan, pegang teguh filosofi yin dan yang dalam mengambil keputusan”

“Buntu? Coba sudut pandang lain”

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT beserta junjungannya- Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua saya yang saya hormati dan adik saya yang saya cintai, yang telah memberikan pelajaran, pendidikan, dan kasih sayang sehingga saya bisa sampai ketahap kehidupan saya sekarang ini, tanpa kalian saya bukan apa-apa dan siapa-siapa.
3. Keluarga besar FORSEKA yang telah mengajari saya sangat sangat sangat banyak hal, lebih mengerti kenapa saya ada, lebih mengerti memahami orang lain, dan lain lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, satu tahun menjadi ketua rasanya sangat kurang, mengingat banyak hal yang bisa saya mengerti dari kalian, tapi kehidupan tetap berlanjut dan semua akan menjadi kenangan pada waktunya, semoga semakin besar, semakin dewasa, semakin JAYA. Proud of you all!
4. Kepada Rega Cahya Gumilang sahabat saya yang selalu bersedia mengajari saya terutama dalam pembuatan skripsi ini, dan selalu mau bila saya ajak berlibur kemanapun dan kapanpun.
5. Kepada Bu Hartatik selaku pembimbing saya dalam skripsi ini sehingga saya bisa mendapatkan nilai yang maksimal.
6. Kepada teman teman yang memberikan semangat saya baik secara langsung diruang pendadaran (Rega, Hibah, Indah, Hendra, Yuli, Lis, Erwin, Emot, Dinar, Munir, Eka) dan yang telah memberikan semangat lewat bbm dan lain lain yang gak bisa saya sebutkan satu persatu, Love you all, may god give you more than what you all give to me. Thanks a lot.

7. Kepada Hitman System, yang membantu saya menjadi diri saya yang sekarang dengan buku bukunya, itu semua jadi dasar saya mempunyai mindset agar skripsi ini selesai dengan cepat.
8. Kepada keluarga besar Amikom English Club terimakasih pengalamannya 1 tahun terakhir ini, berkat kalian saya dapat mencapai keseimbangan emosi dan tahap kedewasaan tertentu dari kalian, semoga semakin solid dan sukses kedepannya.
9. Kepada Voala Huit Gift terimakasih sudah memberi ijin pembuatan website ini, dan beberapa bulan pengalaman bekerja.
10. Kepada teman teman SMA, SMA N 8 Yogyakarta 2012, terimakasih sudah meloloskan saya dari masa remaja saya dengan begitu banyak cerita, jika tidak ada kalian tidak ada saya yang sekarang.
11. Kepada teman-teman kelas yang selama 2,5 tahun ini selalu bersama dalam berbagai macam matakuliah yang bosan, menyenangkan dan dapat menerima kekonyolan kekonyolan saya. Semoga cepet cepet pada lulus.
12. Kepada serial-serial anime, One piece, Naruto dan serial superhero The Flash, Arrow serta the best series The Breaking Bad yang sudah menemani saya ketika jenuh dengan skripsi ini dan fresh kembali untuk memulai.
13. Kepada Summoners War yang membuat saya gemes dengan gamenya, sehingga saya mainkan terus dan menghilangkan stres tekanan skripsi.
14. Dan semua pihak yang mungkin saya lupa sebutkan, terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, sholawat dan salam atas junjungan umat Islam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman yang gelap menuju jaman yang terang. Ucapan syukur yang mendalam tidak pernah terlepas hingga ahirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak. Untuk itu melalui tulisan ini disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Ucapan terima kasih dan penghargaan ini di sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bapak Bambang Sudaryatno, DRS, M.M. selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta
3. Ibu Hartatik, S. T., M. Cs. selaku dosen pembimbing skripsi
4. Seluruh dosen dan staff karyawan STMIK Amikom Yogyakarta
5. Seluruh keluarga besar FORSEKA STMIK Amikom Yogyakarta
6. Seluruh keluarga besar Amikom English Club STMIK Amikom Yogyakarta
7. Keluarga besar penulis
8. Semua teman-teman mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

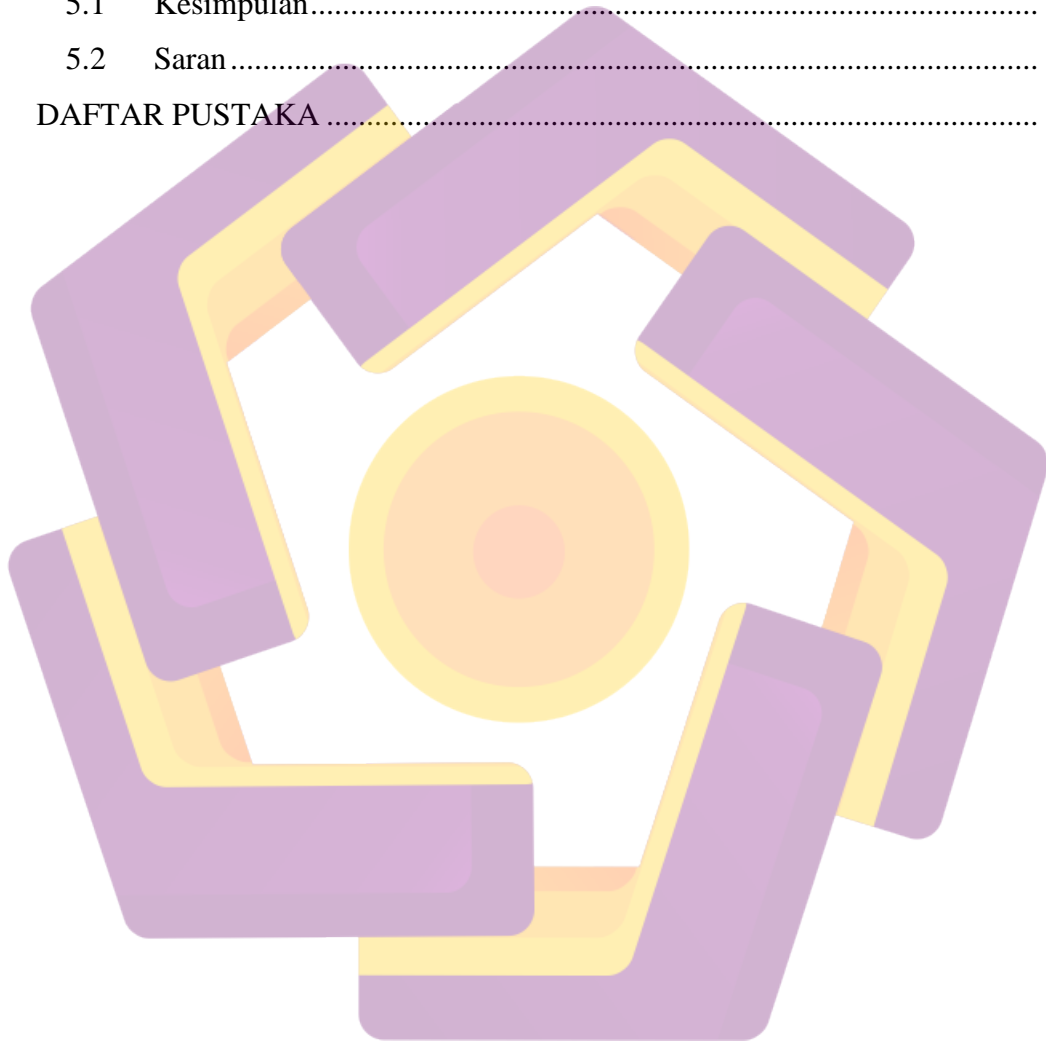
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis	7
1.6.3 Metode Perancangan	7
1.6.4 Implementasi.....	8
1.6.5 Metode Testing.....	8
1.7 Sistematika Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi	11

2.2.1	Definisi Sistem	11
2.2.2	Definisi Informasi	11
2.2.3	Definisi Sistem Informasi	12
2.3	Karakteristik Sistem Informasi.....	13
2.4	Konsep Arsitektur Sistem.....	14
2.5	Konsep Permodelan Sistem.....	17
2.5.1	Flowchart	17
2.5.2	Pemodelan Proses (Data Flow Diagram / DFD).....	19
2.6	Konsep Basis Data.....	23
2.6.1	Definisi Basis Data.....	23
2.6.2	Komponen Basis Data.....	24
2.6.3	E-R Diagram	27
2.6.4	Relasi Antar Tabel.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Diskripsi Perusahaan.....	30
3.1.1	Sejarah Singkat Perusahaan.....	30
3.1.2	Visi Dan Misi.....	31
3.1.2.1	Visi	31
3.1.2.2	Misi	31
3.1.3	Struktur Organisasi	31
3.2	Analisis Sistem.....	32
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	32
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem	33
3.2.3	Analisis SWOT	33
3.2.3.1	Strength (Kekuatan)	33
3.2.3.2	Weakness (Kelemahan).....	34
3.2.3.3	Opportunities (Peluang)	35
3.2.3.4	Threats (Ancaman).....	35
3.2.4	Solusi Yang Dapat Ditawarkan.....	36
3.2.4.1	Strategi Strength Opportunities (SO).....	37
3.2.4.2	Strategi Strength Weakness (SW).....	37

3.2.4.3	Strategi Weakness Opportunities (WO).....	38
3.2.4.4	Strategi Weakness Threats (WT)	38
3.2.5	Solusi Yang Dipilih	39
3.2.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.2.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2.6.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.2.7	Analisis Kelayakan Sistem	44
3.2.7.1	Kelayakan Teknologi	44
3.2.7.2	Kelayakan Operasional	44
3.2.7.3	Kelayakan Hukum.....	45
3.2.7.4	Kelayakan Ekonomi	45
3.3	Perancangan Sistem	55
3.3.1	Perancangan Proses.....	55
3.3.2	Flowchart System	55
3.3.3	Data Flow Diagram.....	57
3.3.3.1	Context Diagram	57
3.3.3.2	Data Flow Diagram Level 1	58
3.3.3.3	Data Flow Diagram Level 2	59
3.3.4	Entity Relationship Diagram (ERD).....	60
3.3.5	Relasi Tabel	61
3.3.6	Perancangan Struktur Basis Data.....	62
3.3.7	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	70
3.3.7.1	Perancangan Antar Muka Admin Page	70
3.3.7.2	Perancangan Antarmuka Homepage dan Memberpage	78
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		84
4.1	Database dan Tabel	84
4.1.1	Implementasi Database	84
4.1.2	Pembuatan Table	85
4.2	Antarmuka (<i>Interface</i>)	97
4.2.1	Antarmuka Halaman Admin	97
4.2.2	Antarmuka Halaman Homepage	105

4.2.3	Antar Muka Halaman Member (Memberpage).....	108
4.3	Koneksi Form Dengan Database	111
4.4	Blackbox Testing	111
4.5	Pemeliharaan Program	122
BAB V PENUTUP.....		123
5.1	Kesimpulan.....	123
5.2	Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA		126



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart	17
Tabel 2.2 Elemen-elemen DFD dan Simbol Simbolnya	21
Tabel 2.3 Elemen-elemen Entity Relationship Diagram	28
Tabel 3.1 Analisis Solusi	35
Tabel 3.2 Perangkat Keras Yang Digunakan	45
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan	46
Tabel 3.4 Rincian Biaya	49
Tabel 3.5 Metode Biaya dan Manfaat	53
Tabel 3.6 Rancangan Tabel About	61
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Admin	61
Tabel 3.8 Rancangan Tabel Galeri	61
Tabel 3.9 Rancangan Tabel Konfirmasi Bayar	62
Tabel 3.10 Rancangan Tabel Kota	62
Tabel 3.11 Rancangan Tabel Pelanggan	62
Tabel 3.12 Rancangan Tabel Pemesanan	63
Tabel 3.13 Rancangan Tabel Pemesanan Papercraft	63
Tabel 3.14 Rancangan Tabel Pemesanan Popup	64
Tabel 3.15 Rancangan Tabel Pemesanan Sketch Cloth	65
Tabel 3.16 Rancangan Tabel Produk	65
Tabel 3.17 Rancangan Tabel Slider	66
Tabel 3.18 Rancangan Tabel Testimoni	66
Tabel 3.19 Rancangan Tabel Keranjang Papercraft	67
Tabel 3.20 Rancangan Tabel Keranjang Pop-up	67
Tabel 3.21 Rancangan Tabel Keranjang Sketch Cloth	68
Tabel 4.1 Blackbox Testing	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi	13
Gambar 2.2 Arsitektur Aplikasi Web.....	15
Gambar 3.1 Struktuk Organisasi	30
Gambar 3.2 Flowchart.....	55
Gambar 3.3 Context Diagram	56
Gambar 3.4 DFD Level 1	57
Gambar 3.5 DFD Level 2	58
Gambar 3.6 ERD.....	59
Gambar 3.7 Relasi Tabel.....	60
Gambar 3.8 Rancangan Login Admin	69
Gambar 3.9 Rancangan Dashboard Admin Page	70
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Utama Admin.....	70
Gambar 3.11 Rancangan Data Pembayaran	71
Gambar 3.12 Rancangan Data Pemesanan	71
Gambar 3.13 Rancangan Daftar Gambar	72
Gambar 3.14 Rancangan Upload Gambar	72
Gambar 3.15 Rancangan Testimoni	73
Gambar 3.16 Rancangan Home Slider	73
Gambar 3.17 Rancangan Data About	74
Gambar 3.18 Rancangan Data Kota	74
Gambar 3.19 Rancangan Data Produk	75
Gambar 3.20 Rancangan Data Pelanggan	75
Gambar 3.21 Rancangan Data Laporan 1	76
Gambar 3.22 Rancangan Data Laporan 2	76
Gambar 3.23 Rancangan Homepage	77
Gambar 3.24 Rancangan Galeri	78
Gambar 3.25 Rancangan Daftar Harga	78
Gambar 3.26 Rancangan Cara Pemesanan	79

Gambar 3.27 Rancangan About	79
Gambar 3.28 Rancangan Login Member	80
Gambar 3.29 Rancangan Data Memberpage	80
Gambar 3.30 Rancangan Data Pesan	81
Gambar 3.31 Rancangan Data Testimoni	81
Gambar 3.32 Rancangan Data Riwayat Pesan	82
Gambar 3.33 Rancangan Data Edit Profil	82
Gambar 4.1 Membuat Database	83
Gambar 4.2 Struktur Tabel About	84
Gambar 4.3 Struktur Tabel Admin	84
Gambar 4.4 Struktur Tabel Galeri	85
Gambar 4.5 Struktur Tabel Konfirmasi Bayar	86
Gambar 4.6 Struktur Tabel Kota	86
Gambar 4.7 Struktur Tabel Pelanggan	87
Gambar 4.8 Struktur Tabel Pemesanan	87
Gambar 4.9 Struktur Tabel Pemesanan Papercraft	88
Gambar 4.10 Struktur Tabel Pemesanan Pop-up	89
Gambar 4.11 Struktur Tabel Pemesanan Sketch Cloth	90
Gambar 4.12 Struktur Tabel Produk	91
Gambar 4.13 Struktur Tabel Slider	91
Gambar 4.14 Struktur Tabel Testimoni	92
Gambar 4.15 Struktur Tabel Keranjang Papercraft	93
Gambar 4.16 Struktur Tabel Keranjang Popup	94
Gambar 4.17 Struktur Tabel Keranjang Sketch Cloth	95
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Login	96
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Dashboard	97
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Pembayaran	98
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Pemesanan	98
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Daftar Foto	99
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Upload Foto	99
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Testimoni	100

Gambar 4.25 Tampilan Halaman Home	100
Gambar 4.26 Tampilan Halaman About	101
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Kota	101
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Produk	102
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Pelanggan	102
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Laporan 1	103
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Laporan 2	103
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Home	104
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Galeri	105
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Daftar Harga	105
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Cara Belanja	106
Gambar 4.36 Tampilan Halaman About	106
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Member Area	107
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Member Page	107
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Order	108
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Testimonial	108
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Riwayat Order	109
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Edit Profil	109
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Keranjang	110

INTISARI

Akibat dari perkembangan teknologi yang pesat di beberapa tahun terakhir ini, membuat masyarakat menginginkan tersedianya berbagai jenis layanan yang dapat diakses dengan berbagai cara secara mudah, cepat dan efisien serta tersedia kapanpun dimanapun. Interaksi pelanggan yang dulunya dilakukan secara langsung mulai bergeser ke elektronik, karena komunikasi secara elektronik relatif dapat dilakukan secara efektif, efisien, akurat, nyaman, dan aman.

Pada saat ini Voala Huit Gift, perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan merchandise yang sudah memiliki berbagai social media sebagai media pemasaran, namun semua itu masih kurang karena semua pengelolaan data pemesanan masih dilakukan secara manual, padahal perusahaan ini sudah memiliki banyak peminat/pelanggan, tetapi dengan data pemesanan yang banyak tidak jarang terjadi kesalahan dalam pemrosesan barang. Ditambah lagi promosi yang dilakukan di berbagai social media kurang efektif karena informasi kurang terpusat pada satu titik, sehingga pelanggan menjadi bingung mencari informasi.

Oleh sebab itu penulis berusaha mencari solusi akan hal-hal tersebut dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan merchandise yang berbasis website, yang diharapkan dapat dijadikan solusi untuk memecahkan masalah diatas. Pada sistem yang baru pelanggan dapat langsung memperoleh informasi pemesanan dan kesalahan dalam pengelolaan data dapat diminimalisir, serta penjualan produk dapat meningkat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, analisis, perancangan, penjualan, merchandise, implementasi, konsumen, pengembangan.

ABSTRACT

The result of the rapid technological developments in the last few years, making the people wants the availability of various types of services that can be accessed in many ways in easy, fast, efficient and available anytime anywhere. Customer interactions that once was done directly began to shift to electronic communication, because a relative of electronically can be done effectively, efficient, accurate, convenient, and secure.

At this time Voala Huit Gift, companies that work in the sale of merchandise that already have a wide range of social media as a marketing medium, but it's still not enough because all booking data management is still done manually, but the company already has a lot of enthusiasts/customers, but with a lot of booking data are not infrequent error in the processing of the goods. Plus more promotions conducted in various social media are less effective because less information is centralized at one point, so customers get confused looking for information.

Therefore the author trying to find solutions to these things by creating a merchandise sales product information system based on website, which hopefully can be a solution to solve the problem above. In the new system the customer can directly obtain booking information and errors in data management can be minimized, as well as product sales can be increased.

Keywords: *Information System, analysis, design, sales, merchandise, implementation, consumer, development.*