

**SISTEM INFORMASI APLIKASI DESAIN SEPATU  
PADA TOKO JUST Y STORE**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Adam Galih Atmaja  
12.11.5758**

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

**SISTEM INFORMASI APLIKASI DESAIN SEPATU**

**PADA TOKO JUST Y STORE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh**

**Adam Galih Atmaja**

**12.11.5758**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2015**

**PERSETUJUAN**

SISTEM INFORMASI APLIKASI DESAIN SEPATU  
PADA TOKO JUST Y STORE

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI APLIKASI DESAIN SEPATU  
PADA TOKO JUST Y STORE**

yang disusun oleh

**Adam Galih Atmaja**

**12.11.5758**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Yuli Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302146**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI APLIKASI DESAIN SEPATU  
PADA TOKO JUST Y STORE**

yang disusun oleh

**Adam Galih Atmaja**

**12.11.5758**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Oktober 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

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

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Oktober 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, 27 Oktober 2015



Adam Galih Atmaja

12.11.5758

## **MOTTO**

**\*Hiduplah dengan memperbanyak syukur kepada Allah SWT\***

**\*Selalu melangkah untuk hal yang lebih baik\***





## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keamanan, keselamatan, kelancaran, kemanfaatan dan kebarokahan. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

- Kedua orang tuaku, terima kasih untuk doa, kesabaran, support nya , semuanya , semoga ini membanggakan, mungkin ini salah satu cara untuk membuat senyum bahagia untuk kalian.
- Kakakku yang telah banyak membantu dan memotivasi saya, serta selalu memberikan inspirasi kepada saya.
- Ahmad Sururi, Fristo Daniel, Hizba Thariq Hanifan, Doni Wicaksono, Ahmad Tanton, dan semua teman-temanku 12-S1TI-01 yang selalu membantu, mendukung, memberikan semangat kepada saya.
- Untuk teman-teman KBM Darul Hikmah yang selalu memberikan semangat , pembelajaran, untuk bisa menjadi lebih baik, lebih mandiri.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI APLIKASI DESAIN SEPATU PADA TOKO JUST Y STORE”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Yuli Astuti, M.Kom yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Para staf pengajaran Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administrasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung menuju kesuksesan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 27 Oktober 2015

Penulis

Adam Galih Atmaja

12.11.5758



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABLE .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Manfaat Dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori .....	12
2.1 Definisi Sistem, Informasi dan Sistem Informasi .....	12
2.2.2 Komponen Sistem Informasi .....	13
2.2.3 Tipe-Tipe Sistem Informasi.....	13
2.2.4 Karakteristik Sistem Informasi.....	14
2.2.5 Konsep Arsitektur Sistem.....	15

2.2.5.1 Desain Arsitektur.....	15
2.2.5.1 Jenis-Jenis Arsitektur.....	15
2.2.6 Konsep Pemodelan Sistem.....	17
2.2.6.1 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ).....	17
2.2.7 Konsep Basis Data.....	19
2.2.7.1 Basis Data.....	19
2.2.8 Sejarah Multimedia.....	20
2.2.9 Definisi Multimedia.....	21
2.2.9.1 Elemen Multimedia.....	22
2.2.10 Aplikasi Multimedia.....	24
2.2.11 Prinsip Dasar Desain Aplikasi Multimedia.....	26
2.2.12 Metode Pengembangan Multimedia.....	29
a. Konsep ( <i>Concept</i> ).....	30
b. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	30
c. Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	31
d. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	32
e. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	32
f. Distribusi ( <i>Distribution</i> ).....	32
2.2.13 <i>Flowchart View</i> .....	32
2.2.14 <i>Storyboard</i> .....	33
2.2.15 Struktur Navigasi Multimedia.....	33
2.2.16 Multimedia Interaktif.....	37
2.2.17 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	37
2.2.17.1 Action Script.....	37
2.2.17.2 MySQL.....	39
2.2.17.3 XAMPP.....	39
2.2.17.4 Notepad++.....	39
2.2.17.5 PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	40

2.2.17.6 CorelDraw X5 .....	41
2.2.17.7 Adobe Photoshop CS6.....	43
2.2.17.8 Adobe Flash Profesional CS6.....	46
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>48</b>
3.1 Deskripsi Singkat Perusahaan .....	48
3.1.2 Struktur Organisasi.....	49
3.2 Analisis Masalah .....	49
3.2.1 Langkah-Langkah Analisis.....	50
3.2.1.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ).....	53
3.2.1.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	53
3.2.1.3 Analisis Kesempatan ( <i>Oppurtunity</i> ).....	53
3.2.1.4 Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	54
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	54
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	54
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	55
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	55
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	56
3.3.2.3 Kebutuhan SDM (Sumber Daya Manusia).....	57
3.4 Analisis Kelayakan.....	57
3.4.1 Kelayakan Teknologi.....	58
3.4.2 Kelayakan Operasional.....	58
3.4.3 Kelayakan Hukum.....	58
3.5 Perancangan Proses .....	59
3.5.1 Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	59
3.5.1.1 Arsitektur Sistem .....	60
3.5.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	62
3.5.2.1 Perancangan Multimedia .....	62
3.5.2.1.1 Struktur Navigasi .....	62

3.5.2.1.2 <i>Flowchart View</i> .....	65
3.5.2.1.3 <i>Storyboard</i> .....	67
a. <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	67
b. <i>Storyboard</i> Animasi Cara Ukur Sepatu.....	71
3.5.3 Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	73
3.5.4 Perancangan Halaman Admin.....	78
3.5.4.1 Perancangan Proses.....	78
1. Perancangan Halaman Admin.....	79
a. DFD Level 0.....	79
b. DFD Level 1.....	80
c. Tabel <i>Database</i> .....	83
3.6 Perancangan Basis Data.....	84
1. Perancangan Tabel .....	84
3.7 Perancangan Interface Antarmuka .....	88
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>103</b>
4.1 Database dan Tabel .....	103
4.1.1 Pembuatan Database .....	103
4.1.2 Pembuatan Tabel .....	104
4.2 Interface.....	105
4.2.1 Intro .....	105
4.2.2 Menu Utama .....	106
4.2.3 Halaman Desain Sepatu .....	108
4.2.4 Halaman Cara Ukur Sepatu .....	109
4.2.5 Halaman Keluar .....	110
4.2.6 Interface Login Admin .....	111
4.2.7 Halaman Menu Utama Admin .....	113
4.2.8 Halaman Data Sepatu .....	114
4.2.9 Halaman Data Motif .....	116



4.2.10 Halaman Data <i>Heels</i> .....	118
4.2.11 Halaman Data Aksesoris .....	119
4.2.12 Halaman Data Ukuran .....	121
4.2.13 Halaman Ubah <i>Password</i> .....	122
4.3 Koneksi PHP dan MySQL .....	124
4.4 White-box Testing .....	125
4.5 Black-box Testing .....	125
4.6 Implementasi Program .....	128
4.6.1 Manual Instalasi .....	128
4.7 Pemeliharaan .....	128
4.7.1 Pemeliharaan Perangkat Keras .....	128
4.7.2 Pemeliharaan Perangkat Lunak .....	129
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>130</b>
5.1 Kesimpulan .....	130
5.2 Saran .....	131
DAFTAR PUSTAKA .....	132

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi ( <i>Murdick dan Ross, 1993</i> ) .....	13
Gambar 2.2 Elemen-Elemen Multimedia .....	22
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Linier (Sutopo, 2003).....	34
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Hirarki (Sutopo, 2003).....	35
Gambar 2.5 Struktur Navigasi <i>Spoke and Hub</i> (Sutopo, 2003).....	36
Gambar 2.6 Struktur Navigasi <i>Full Web Model</i> (Sutopo, 2003).....	37
Gambar 2.7 Tampilan Action Script .....	38
Gambar 2.8 Tampilan Halama Kerja Corel Draw X5 .....	41
Gambar 2.9 Tampilan Halama Kerja Adobe Photoshop cs6 .....	44
Gambar 2.10 Tampilan Halaman Kerja Adobe Flash Profesional CS6.....	46
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Sepatu <i>Just Y Store</i> .....	49
Gambar 3.2 Deskripsi Konsep .....	60
Gambar 3.3 Arsitektur Sistem .....	61
Gambar 3.4 Tampilan Struktur Navigasi Hirarki .....	63
Gambar 3.5 Tampilan Flowchart View .....	66
Gambar 3.6 DFD Level 0 .....	80
Gambar 3.7 DFD Level 1 .....	82
Gambar 3.8 Rancangan Tabel Database .....	83
Gambar 3.9 Halaman Login Admin .....	88
Gambar 3.10 Halaman Home .....	89
Gambar 3.11 Halaman Data Sepatu .....	89
Gambar 3.12 Halaman Tambah Sepatu .....	90
Gambar 3.13 Halaman Edit Sepatu .....	91
Gambar 3.14 Halaman <i>Delete</i> Sepatu .....	91
Gambar 3.15 Halaman Data Motif .....	92
Gambar 3.16 Halaman Tambah Motif .....	92



Gambar 3.17 Halaman Edit Motif .....	93
Gambar 3.18 Halaman <i>Delete</i> Motif .....	94
Gambar 3.19 Halaman Data <i>Heels</i> .....	94
Gambar 3.20 Halaman Tambah <i>Heels</i> .....	95
Gambar 3.21 Halaman Edit <i>Heels</i> .....	96
Gambar 3.22 Halaman <i>Delete Heels</i> .....	96
Gambar 3.23 Halaman Data Aksesoris .....	97
Gambar 3.24 Halaman Tambah Aksesoris .....	98
Gambar 3.25 Halaman Edit Aksesoris .....	99
Gambar 3.26 Halaman <i>Delete</i> Aksesoris .....	99
Gambar 3.27 Halaman Data Ukuran .....	100
Gambar 3.28 Halaman Tambah Ukuran .....	101
Gambar 3.29 Halaman Edit Ukuran .....	101
Gambar 3.30 Halaman <i>Delete</i> Ukuran .....	102
Gambar 3.31 Halaman Ubah <i>Password</i> .....	102
Gambar 4.1 Tampilan phpMyAdmin .....	103
Gambar 4.2 Tampilan Nama Database .....	104
Gambar 4.3 Tampilan Create Table .....	104
Gambar 4.4 Daftar Tabel pada Database sepatu .....	105
Gambar 4.5 Tampilan Isi Tabel Database .....	105
Gambar 4.6 Tampilan Intro .....	106
Gambar 4.7 <i>Script</i> Halaman Intro .....	106
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama .....	107
Gambar 4.9 <i>Script</i> Halaman Menu Utama .....	107
Gambar 4.10 Halaman Desain Sepatu .....	108
Gambar 4.11 <i>Script</i> Halaman Desain Sepatu .....	108
Gambar 4.12 <i>Script</i> Halaman Menu Desain (Lanjutan1).....	109
Gambar 4. 13 <i>Script</i> Halaman Menu Desain (Lanjutan 2).....	109

Gambar 4. 14 <i>Script</i> Halaman Menu Desain (Lanjutan 3).....	109
Gambar 4.15 Tampilan Cara Ukur Sepatu .....	110
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Keluar .....	111
Gambar 4.17 Tampilan Login Admin .....	111
Gambar 4.18 <i>Script</i> Halaman Halaman Login Admin .....	112
Gambar 4.19 <i>Script</i> Halaman Login Admin (Lanjutan 1).....	113
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama Admin.....	113
Gambar 4.21 <i>Script</i> Halaman Menu Utama Admin .....	114
Gambar 4.22 Halaman Data Sepatu .....	115
Gambar 4.23 <i>Script</i> Halaman Data Sepatu.....	115
Gambar 4.24 <i>Script</i> Halaman Data Sepatu (Lanjutan 1).....	116
Gambar 4.25 Halaman Data Motif .....	116
Gambar 4.26 <i>Script</i> Halaman Data Motif .....	117
Gambar 4.27 Halaman Data <i>Heels</i> .....	118
Gambar 4.28 <i>Script</i> Halaman Data <i>Heels</i> .....	118
Gambar 4.29 <i>Script</i> Halaman Data <i>Heels</i> (Lanjutan 1).....	119
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Aksesoris.....	119
Gambar 4.31 <i>Script</i> Halaman Data Aksesoris.....	120
Gambar 4.32 Halaman Data Ukuran .....	121
Gambar 4.33 <i>Script</i> Halaman Data Ukuran.....	121
Gambar 4.34 <i>Script</i> Halaman Data Ukuran (Lanjutan 1).....	122
Gambar 4.35 Halaman Ubah <i>Password</i> .....	123
Gambar 4.36 <i>Script</i> Halaman Ubah <i>Password</i> .....	123
Gambar 4.37 <i>Script</i> Koneksi Database.....	124
Gambar 4.38 Tampilan Sintak Tidak <i>Error</i> .....	125

## DAFTAR TABLE

Table 2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
Table 2.2 Tinjauan Pustaka (Lanjutan 1).....	10
Table 2.3 Tinjauan Pustaka (Lanjutan 2).....	11
Table 2.4 Notasi DFD (Jogiyanto, 1996).....	18
Table 3.1 Tabel Matriks Analisis SWOT .....	52
Table 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan .....	55
Table 3.3 Spesifikasi Perangkat Keras Implementasi .....	56
Table 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	57
Table 3.5 Tabel <i>Storyboard</i> Aplikasi .....	69
Table 3.6 Tabel <i>Storyboard</i> Aplikasi (Lanjutan 1).....	70
Table 3.7 Tabel <i>Storyboard</i> Aplikasi (Lanjutan 2).....	70
Table 3.8 Tabel <i>Storyboard</i> Cara Ukur Sepatu .....	72
Tabel 3.9 Tabel Desain Sepatu .....	73
Tabel 3.10 Tabel Desain Sepatu (Lanjutan 1).....	74
Tabel 3.11 Tabel Desain Heels.....	74
Tabel 3.12 Tabel Desain Motif.....	75
Tabel 3.13 Tabel Desain Aksesoris.....	76
Tabel 3.14 Tabel Ukuran .....	77
Tabel 3.15 Tabel Audio ( <a href="http://www.soundjay.com/button-sounds-3.html">http://www.soundjay.com/button-sounds-3.html</a> ).....	77
Tabel 3.16 Tabel Video .....	78
Tabel 3.17 Tabel Admin .....	84
Tabel 3.18 Tabel Sepatu .....	85
Tabel 3.19 Tabel Motif.....	85
Tabel 3.20 Tabel Heels.....	86
Tabel 3.21 Tabel Aksesoris.....	87
Tabel 3.22 Tabel Ukuran.....	87

Table 4.1 Pengetesan Black-box testing ..... 126

Table 4.2 Pengetesan Black-box testing (Lanjutan 1) ..... 127

