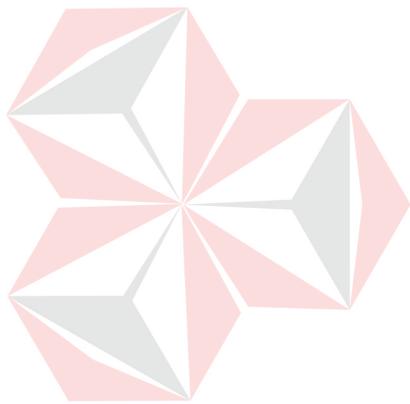


**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN ONLINE
BERBASIS WEB PADA CV.GIVE ME COLOURS**

KERJA PRAKTEK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

NAMA : JENNY EDIARTY

NIM : 11.39010.0002

PROGRAM : DIII (Diploma)

JURUSAN : Manajemen Informatika

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2014

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN ONLINE BERBASIS
WEB PADA CV.GIVE ME COLOURS**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Juni 2014

Disetujui :

Pembimbing



Siswo Martono, S.Kom., M.M
NIDN. 0726027101

Penyelia

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution
08563118595 03160474114
www.givemecolours.co.id



Rikho A. Poetra

Mengetahui :

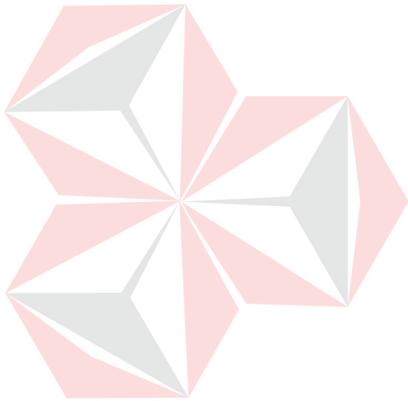
Kepala Program Studi DIII Manajemen Informatika



Titik Lusiani, M.Kom., OCP.
NIDN. 0714077401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Kerja Praktek ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Kerja Praktek ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Laporan Kerja Praktek ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya



Surabaya, Juni 2014

METERAI
TEMPEL
2589CACF330873567
6000 DJP Jenny Edharty

UNWAS
Dinamika

ABSTRAK

Pada era teknologi yang saat ini berkembang dengan cepat, hampir semua aspek kehidupan baik di masyarakat dan pemerintahan memanfaatkan teknologi dalam pengolahan data menjadi sebuah informasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut data yang diambil dari internet jumlah pengguna aktif internet di seluruh dunia saat ini mencapai lebih dari 2,1 Milyar *user*, dan kebanyakan perusahaan – perusahaan terkemuka memilih media *web online* untuk memasarkan produknya terlebih lagi proses pemesanan melalui media *web online*.

CV. Give Me Colours ini merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang percetakan *offset printing* yang melayani produk cetak dan memberikan layanan terbaiknya untuk mencapai tingkat kepercayaan *costumer*. Sistem pemasaran perusahaan ini masih menggunakan periklanan konvensional yang menggunakan brosur dan pemasarannya lebih sering dari satu orang ke orang lain saja. Sehingga dirasa oleh pemilik perusahaan masih belum tercapai tujuannya.

Perusahaan ini menginginkan perluasan dalam sistem promosi dengan menggunakan media periklanan menggunakan web. Aplikasi ini mampu memberikan kontribusi terhadap kemajuan serta tercapainya tujuan dari CV. Give Me Colours untuk memperkenalkan produk-produknya agar dapat meningkatkan pangsa pasarnya sehingga mendapatkan keuntungan lebih besar dari sebelumnya. Selain itu, sistem ini mampu memberikan laporan tentang pemesanan jasa kepada pemilik perusahaan melalui email.

Kata Kunci : *Pengelolaan Data, Perusahaan, Produk.*

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang dalam saya sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kekuatannya laporan ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam laporan ini saya sebagai penulis membahas tentang “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Berbasis Web pada CV. Give Me Colours”,

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa penghargaan dan terima kasih kepada yang terhormat :

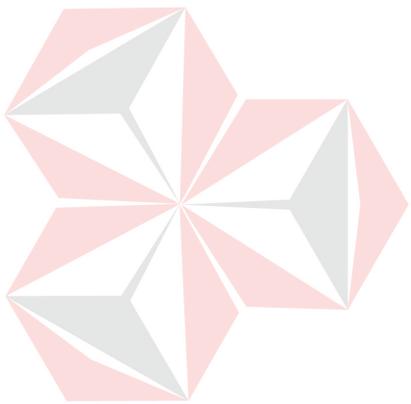
1. Kedua orang tua dan kakak yang selalu mendukung saya selama proses pengerjaan Kerja Praktek.
2. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP, selaku Kaprodi DIII Manajemen Informatika yang telah memberikan arahan selama proses kerja praktek ini.
3. Bapak Rikho Angga Poetra dan karyawan CV. Give Me Colours yang sudah memberikan tempat kerja untuk melaksanakan kerja praktek.
4. Bapak Siswo Martono, S.Kom.,M.M selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan saya dengan baik dalam menyelesaikan kerja praktek.
5. Teman-Teman yang telah membantu dalam menyelesaikan kerja praktek ini.

Semoga Tuhan senantiasa memberikan berkah kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan Laporan Kerja Praktek ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari para pembaca serta penulis berharap semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat ikut menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komputer.

Surabaya, Juni 2014

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Kontribusi	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Identitas Perusahaan	7
2.2 Uraian Tentang Perusahaan	7
2.3 Visi dan Misi Perusahaan	8
2.3.1 Visi perusahaan	8
2.3.2 Misi perusahaan	8
2.4 Struktur Organisasi	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Promosi.....	10

3.2	<i>E-Marketing</i>	11
3.3	<i>Webvertising</i>	12
3.4	Aplikasi.....	15
3.5	Interaksi Manusia dan Komputer	16
3.6	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	16
3.7	PHPMyAdmin	17
3.8	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	17
3.9	<i>Microsoft Office Visio 2003</i>	19
3.10	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	20
3.11	<i>Java Script</i>	20
3.12	<i>MySQL</i>	21
BAB IV	DESKRIPSI PEKERJAAN.....	22
4.1	Membuat Prosedur Kerja.....	22
4.2	Menganalisis Sistem.....	23
	4.2.1 <i>Document Flow Master Customer</i>	24
	4.2.2 <i>Document Flow Master Produk</i>	25
	4.2.3 <i>Document Flow Master Pemesanan</i>	27
4.3	Mendesain Sistem.....	29
	4.3.1 <i>System Flow Customer</i>	30
	4.3.2 <i>System Flow Produk</i>	31
	4.3.3 <i>System Flow Pemesanan</i>	33
	4.3.4 <i>Context Diagram</i>	35
	4.3.5 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	35
	4.3.6 <i>HIPO</i>	39

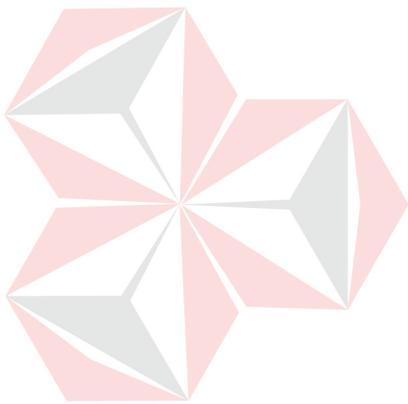
4.4	Mengimplementasi Sistem	53
4.5	Melakukan Pembahasan terhadap Implementasi Sistem.....	53
4.5.1.	Halaman Home.....	53
4.5.2.	Halaman Produk.....	54
4.5.3.	Halaman Pemesanan Produk.....	55
4.5.4.	Halaman Form Pemesanan.....	55
4.5.5.	Halaman Data Barang	56
4.5.6.	Halaman Data Member	57
4.5.7.	Halaman Data Transaksi Pemesanan	58
BAB V	PENUTUP.....	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	61
	LAMPIRAN.....	62



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Struktur Tabel <i>Admin</i>	43
Tabel 4.2 Struktur Tabel <i>Customer</i>	43
Tabel 4.3 Struktur Tabel Produk.....	44
Tabel 4.4 Struktur Tabel Pemesanan	45
Tabel 4.5 Struktur Tabel <i>Detail</i> Pemesanan	46

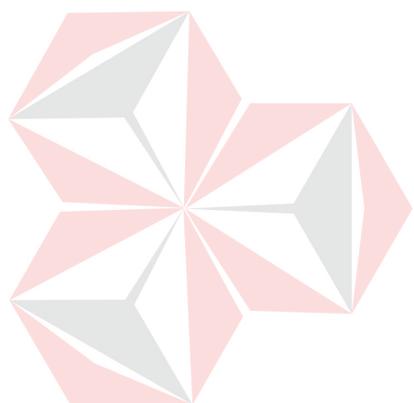


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Give Me Colours	8
Gambar 4.2 <i>Document Flow</i> Master Produk	25
Gambar 4.3 <i>Document Flow</i> Pemesanan	27
Gambar 4.4 <i>System Flow Customer</i>	30
Gambar 4.5 <i>System Flow</i> Produk	31
Gambar 4.6 <i>System Flow</i> Pemesanan	33
Gambar 4.7 <i>Context Diagram</i> Aplikasi Pemesanan	35
Gambar 4.8 DFD Level 0.....	36
Gambar 4.9 DFD Level 1 <i>Maintanance</i> Master	37
Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses Mengelola Transaksi Pemesanan	37
Gambar 4.11 DFDLevel 1 Proses Cetak Laporan	39
Gambar 4.12 <i>Hierarchy Chart</i> Aplikasi Pemesanan	40
Gambar 4.13 CDM.....	41
Gambar 4.14 PDM	42
Gambar 4.15 Halaman Utama <i>User</i>	47
Gambar 4.16 Halaman Produk.....	48
Gambar 4.17 Halaman Tentang Kami	48
Gambar 4.18 Halaman Utama Admin.....	50
Gambar 4.19 Halaman <i>Maintenance</i> Barang.....	51
Gambar 4.20 Halaman <i>Maintenance Member</i>	52
Gambar 4.21 Halaman Utama <i>User</i>	54
Gambar 4.22 Halaman Produk.....	54

Gambar 4.23 Halaman Transaksi Pemesanan.....	55
Gambar 4.24 Halaman Form Pemesanan.....	56
Gambar 4.25 Halaman Data Barang	57
Gambar 4.26 Halaman Data Member	58
Gambar 4.27 Halaman Data Transaksi Pemesanan	59



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Give Me Colours merupakan perusahaan yang bergerak di bidang percetakan *offset printing* yang melayani produk cetak. CV. Give Me Colours didirikan Rikho Angga Poetra pada awal tahun 2013. Proses pemesanan dan promosi merupakan bagian yang menunjang perkembangan produksi di CV. Give Me Colours. Proses pemesanan dan promosi di CV. Give Me Colours masih menggunakan metode lama yakni penyebarannya dari mulut ke mulut dan dari *door – to – door* sehingga menyebabkan proses pemesanan menjadi kurang efektif dan kegiatan promosi menjadi tidak berkembang.

Seiring berkembangnya CV. Give Me Colours, diperlukan penangan ekstra dalam meningkatkan produktifitas produk khususnya di bidang pemesanan, promosi dan pembayaran. Selain itu juga masalah lain yang timbul adalah kegiatan promosi melalui media – media poster, iklan, dan lain-lain. CV. Give Me Colours yang masih belum ada, sehingga berdampak kurang terkenalnya produk CV. Give Me Colours di kalangan masyarakat. Selain itu juga untuk penyimpanan data pemesanan masih menggunakan *note* atau catatan biasa, sehingga terjadi penumpukan data pemesanan dikarenakan tidak tepatnya pengolahan data yang terkait dalam mendapatkan informasi.

Solusi dari permasalahan diatas adalah dengan pembuatan aplikasi media promosi, dan pemesanan dengan menggunakan media *web online* diharapkan dapat meningkatkan pekerjaan menjadi lebih cepat sehingga tidak terjadi

hambatan dan kendala dalam penanganan pemesanan dan promosi. Selain itu juga aplikasi ini dapat meningkatkan daya tarik dan pengetahuan masyarakat terhadap produk yang diberikan melalui media *web online* yang telah diterapkan. Guna mempermudah proses promosi dan pencatatan pemesanan maka dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi informasi melalui pembuatan aplikasi media promosi dan pemesanan di CV. Give Me Colours yang menggunakan media *web* sehingga dapat meningkatkan daya saing dan daya jual CV. Give Me Colours saat ini, sehingga CV. Give Me Colours dapat dikenal kalangan masyarakat dan memberikan kemudahan untuk mengolah data – data pemesanan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu masalah.

Perumusan masalah tersebut dijabarkan di bawah ini:

- a. Bagaimana menghasilkan desain aplikasi promosi dan pemesanan berbasis *web online* yang mudah diterapkan sehingga mampu diterima dan dimengerti oleh *user*?
- b. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi promosi dan pemesanan berbasis *web online* yang dapat mengelola data pemesanan dan promosi, sehingga aplikasi yang dibuat sesuai dengan analisis sistem yang akan diterapkan?
- c. Bagaimana pembuatan menu-menu yang dapat menunjukkan kelebihan sistem dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi media promosi dan pemesanan berbasis *web online*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini diperlukan pembatasan agar tidak menyimpang dari topik yang diambil. Pembatasan aplikasi tersebut dijelaskan di bawah ini:

- a. Aplikasi ini melakukan konfirmasi jika pembayaran dilakukan lebih dari hari yang telah ditentukan.
- b. Aplikasi ini dibuat untuk menghasilkan informasi yang menangani proses pemesanan, laporan pemesanan, dan *maintenance* data master.

1.4 Tujuan

Dengan melihat perumusan masalah yang ada, dalam kerja Praktek ini didapatkan tujuan yang dibahas. Tujuan tersebut dijelaskan di bawah ini:

- a. Membuat aplikasi media promosi dan pemesanan berbasis *web online* yang berisi fitur-fitur untuk pemesanan dan promosi, laporan pemesanan yang terjadi serta *maintenance* data master.
- b. Membuat aplikasi media promosi dan pemesanan yang efektif dan efisien dalam pencatatan maupun pelaporan sehingga data yang dihasilkan *valid*, lengkap, dan cepat dalam pelaporan.
- c. Membuat aplikasi dengan tampilan menu yang *user friendly* dengan tujuan untuk memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasinya.

1.5 Kontribusi

Beberapa hal yang dapat diperoleh dari kegiatan kerja Praktek di CV.

Give Me Colours antara lain:

- a. Merancang dan membangun sebuah aplikasi yang membantu dalam meningkatkan pangsa pasar/*marketplace* dari konsumen CV. Give Me Colours sehingga dapat mencapai keuntungan yang maksimal.
- b. Mempermudah admin dalam mengolah dan memelihara data-data pemesanan pada CV. Give Me Colours.
- c. Mempermudah pelanggan atau *customer* dalam memperoleh informasi *souvenir* yang dicari.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja Praktek digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan per bab. Sistematika penulisan kerja praktek dapat dijelaskan pada alinea di bawah ini.

Bab I : Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan yang disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan-batasan dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Tujuan dari kerja praktek adalah merancang dan membangun aplikasi program, kontribusi yang dapat diberikan dari pembuatan aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan membuat sistematika penulisan laporan kerja praktek.

Bab II : Hasil survey gambaran umum CV. Give Me Colours menjelaskan tentang profil CV. Give Me Colours dan struktur organisasi Perusahaan CV. Give Me Colours. Gambaran umum ini digunakan untuk menjelaskan kepada pembaca tentang sejarah, visi dan misi serta alamat instansi.

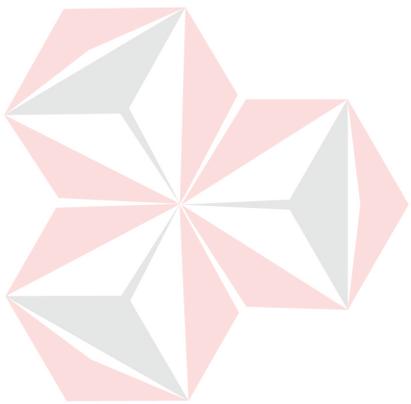
Bab III : Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian laporan, yaitu penjelasan tentang sistem, sistem informasi, analisis dan perancangan sistem, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Database*, Sistem Basis Data, *Database Management System*, Interaksi Manusia dan Komputer, *Adobe Dreamweaver CS5*, *HTML*, *PHP*, *CSS*, *Java Script*, dan *MySQL*.

Teori-teori tersebut diperlukan untuk memecahkan masalah di dalam aplikasi media promosi dan pemesanan berbasis *web online*.

Bab IV : Deskripsi pekerjaan menjelaskan tentang pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek, yaitu menganalisis sistem, mendesain sistem, mengimplementasikan sistem, dan melakukan pembahasan terhadap implementasi sistem. Mendesain sistem dimulai dari *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Hierarchical Input Process Output (HIPO)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan desain *Input Output*.

Bab V : Penutup membahas tentang saran dari aplikasi yang telah dibuat. Saran yang dimaksud adalah saran terhadap kekurangan aplikasi yang ada kepada pihak yang ingin meneruskan topik kerja praktek ini.

Tujuannya adalah agar pihak lain tersebut dapat menyempurnakan aplikasi sistem ini sehingga bisa menjadi lebih baik



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Identitas Perusahaan

Nama Perusahaan	: CV.Give Me Colours
Alamat	: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya
No Telp./Hp	: (031) – 60474114 / 0856 311 8595
E-mail	: GiveMeColours@yahoo.com
Contact Person	: Rikho Angga Poetra
Jabatan	: Pemilik
Bisnis Utama	: Percetakan Offset Printing

2.2 Uraian Tentang Perusahaan

CV.Give Me Colours didirikan oleh Rikho Angga Poetra pada awal tahun 2013 dan berlokasi di Griya Kebraon Utama VII DE 6, Surabaya, telp (031) - 60474114. Perusahaan ini bergerak pada bidang jasa percetakan *offset printing* dan multimedia.

Bisnis utama dari perusahaan ini adalah layanan pembuatan id card, pin, kalender, pembuatan album foto kenangan,dan lain-lain.

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

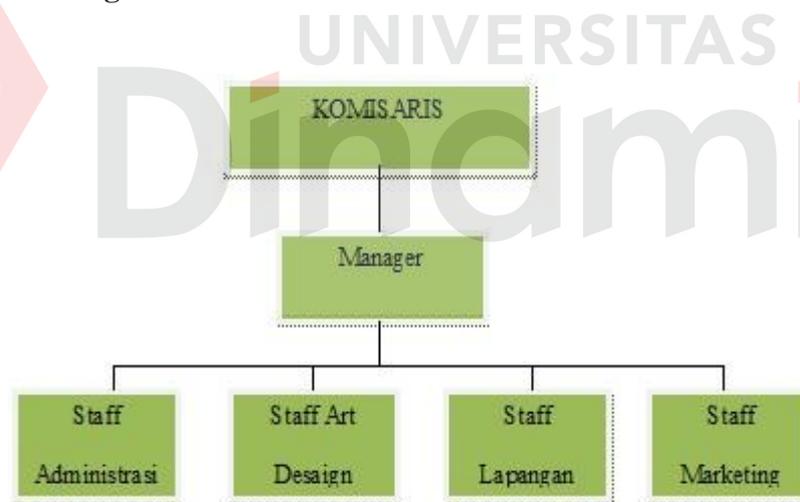
2.3.1 Visi perusahaan

Give Me Colours ingin menjadi jasa percetakan termuka dan dikenal orang seluruh Indonesia yang selalu mengutamakan kepuasan *customer* serta kualitas yang terbaik.

2.3.2 Misi perusahaan

Give Me Colours mempunyai misi untuk menjadi jasa *online* dan *offline* yang terpercaya di Indonesia. Mewujudkan *customer* lebih mudah dalam melakukan transaksi di seluruh Indonesia. Give Me Colours menyediakan layanan yang inovatif, mudah di jangkau dan berkualitas.

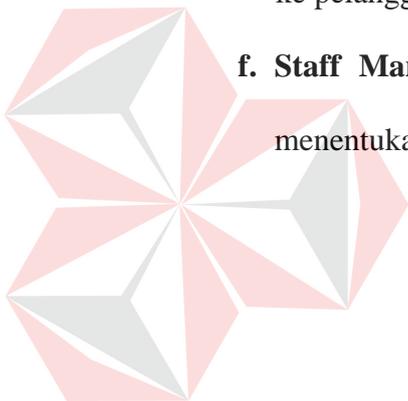
2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Give Me Colours

Uraian Tugas masing-masing Jabatan :

- a. Komisaris** : Menerima laporan secara keseluruhan serta mengotorisasi persetujuan yang diajukan dari direktur.
- b. Manager** : Pelaksana dan penerima laporan dari staff bagian masing-masing.
- c. Staff Administrasi** : Bertugas mengatur keuangan dan mencatat segala hal yang berhubungan dengan kepentingan perusahaan .
- d. Staff Art Design** : Bertugas membuat kreatif design dll yang berkaitan dengan bidang kreatifitas.
- e. Staff Lapangan** : Bertugas langsung di lapangan untuk mengangantar pesanan ke pelanggan yang dapat terjangkau.
- f. Staff Marketing** : Bertugas mencari pelanggan, memasarkan produk dan menentukan target pasar yang dituju.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang digunakan untuk mendukung penyusunan laporan kerja praktek ini. Landasan teori yang akan dibahas meliputi permasalahan-permasalahan atau prosedur-prosedur yang berlaku saat ini serta beberapa pengertian tentang ilmu yang berkaitan dengan permasalahan.

3.1 Promosi

Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. (Tjiptono, 2002:219).

Terence A. Shimp (2000:6) menyebutkan bahwa kegiatan promosi terdiri dari semua kegiatan pemasaran yang mencoba terjadinya aksi pembelian suatu produk yang cepat atau terjadinya pembelian dalam waktu yang singkat. Dalam promosi terdapat lima fungsi yang sangat penting bagi suatu perusahaan/lembaga. Kelima fungsi tersebut yaitu informing (memberikan informasi), persuading (membujuk), reminding (mengingat), adding value (menambah nilai) dan assisting (mendampingi upaya dari perusahaan).

Di setiap promosi dalam media apapun pasti memiliki tujuan tertentu, Rossiter dan Percy (dalam Tjiptono, 2002:222) mengklasifikasikan tujuan promosi sebagai efek dari komunikasi sebagai berikut:

1. Menumbuhkan persepsi pelanggan terhadap suatu kebutuhan (category need).
2. Memperkenalkan dan memberikan pemahaman tentang suatu produk kepada konsumen (brand awareness).
3. Mendorong pemilihan terhadap suatu produk (brand attitude).
4. Membujuk pelanggan untuk membeli suatu produk (brand purchase intention).
5. Mengimbangi kelemahan unsur bauran pemasaran lain (purchase facilitation).
6. Menanamkan citra produk dan perusahaan (positioning).

3.2 E-Marketing

Pengertian tentang *E-Marketing* menurut Armstrong dan Kotler (2004:74) adalah sebagai berikut: *E-Marketing is the marketing side of E-Commerce, it consists of company efforts to communicate about, promote and sell products and services over the internet.* Yang bisa diartikan sebagai berikut: E-Marketing adalah sisi pemasaran dari *E-Commerce*, yang terdiri dari kerja dari perusahaan untuk mengkomunikasikan sesuatu, mempromosikan, dan menjual barang dan jasa melalui internet.

Keuntungan yang dapat diberikan dengan adanya penggunaan *E-marketing* ini bagi perusahaan menurut Jamal (1996:18) yaitu:

- a. Mampu menjangkau berbagai konsumen dalam suatu lingkungan yang belum dipenuhi oleh pesaing.

- b. Target adalah konsumen yang telah terbagi ke dalam kelompok dan mengembangkan dialog berkelanjutan.
- c. Transaksi bisnis secara elektronik dan dengan biaya yang rendah. Email dan data files dapat dipindahkan kepada konsumen yang terpilih atau semua konsumen dalam hitungan detik.
- d. Jalur proses penjualan langsung dari produsen ke pengguna tanpa harus melewati jalur distribusi klasik.
- e. Dapat menambahkan produk untuk dipasarkan secara cepat dan melakukan perubahan dalam rencana penjualan dengan sangat cepat.
- f. Dapat melacak kegiatan penjualan yang sudah terjadi, langkah-langkahnya dan hasil yang didapat.
- g. Dapat mengawasi pesaing.
- h. Menciptakan dialog antara perusahaan dengan konsumen
- i. Dapat mendistribusikan program dan informasi tentang produk melalui E-mail atau file transfer.

3.3 *Webvertising*

Menurut Diana (2006:199) iklan di internet (*webvertising*) merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang memungkinkan terwujudnya *one-to-one advertisement*. Dalam layanan ini konsumen bisa berinteraksi secara langsung, *real time*, dan dua arah dengan perusahaan yang mengiklankan produk dan jasanya.

Dewasa ini sudah mulai banyak perusahaan yang beralih atau mulai berekspansi pula ke *webvertising*. Data dari *Interactive Advertising Bureau*

menunjukkan bahwa lima kategori produk yang paling banyak membelanjakan iklan di Internet pada tahun 1998 secara berurutan adalah: komputer (27%), *customer products* (25%), telekomunikasi (14%), jasa keuangan (13%), dan *news media* (10%). Semakin banyak perusahaan yang tertarik untuk beriklan di Internet didorong oleh sejumlah pertimbangan, diantaranya:

- a. Adanya kecenderungan bahwa mulai banyak pemirsa televisi, pendengar radio, pembaca koran, dan pembaca majalah yang beralih ke Internet dengan berbagai motif, misalnya berita yang lebih *up-to-date*, fasilitas *e-mail*, dan *chatting*, kemampuan interaktif dan multimedia Internet, dan sebagainya. Perubahan ini tentu saja diikuti oleh para pengiklan yang bertujuan menjangkau para audiens sasarannya secara efektif dan efisien.
- b. *Webvertising* bisa diperbarui, dilengkapi, atau diubah setiap saat dengan biaya minimal, karenanya informasi yang tersedia selalu tepat waktu dan terkini. *Respons* (berupa *click-through rate*) dan hasil (dalam *page views*) bisa diukur dalam waktu sangat singkat. Karakteristik informasi *up-to-date*, *respons* besar dan hasil tinggi inilah yang menjadi daya tarik situs www.detik.com dalam mendapatkan banyak pengunjung.
- c. *Webvertising* mampu menjangkau pelanggan potensial dalam jumlah yang sangat besar, dalam lingkup global, dan dengan biaya yang sama tanpa mempengaruhi audiens.
- d. *Webvertising* kadangkala lebih murah dibandingkan iklan di media konvensional seperti TV, koran, atau radi. Ini dikarenakan media-media konvensional tersebut dibatasi ruang yang tersedia, frekuensi penyangan atau pemuatan, dan jumlah stasiun atau surat kabar yang digunakan.

- e. *Webvertising* mampu secara efektif dan efisien mengkombinasikan teks, audio, grafis dan animasi.
- f. Jumlah pengakses Internet, pemakai Internet, nilai transaksi e-business, dan peluang aplikasi Internet mengalami lonjakan drastis. Sebagai contoh, menurut Nielsen/Net Ratings, rata-rata waktu yang digunakan untuk online meningkat dari 9jam dan 42 menit per bulan (Desember 2000) menjadi 11 jam dan 20 menit per bulan (Desember 2001)
- g. *Webvertising* bisa interaktif dan ditujukan bagi *interest groups* dan/atau individu spesifik tertentu. Karena internet diakses terutama karena daya tarik isinya, maka peluang segmentasi pasar dan *one-to-one advertisement* terbuka luas.

Secara garis besar, terdapat 6 metode *webvertising*, yaitu: *banners*, *splash screen*, *spot leasing*, URL (*Universal Resource Allocators*), *e-mail*, dan *chatting room*. Selain keenam metode utama ini, masih ada beberapa metode lain yang masih dalam tahap perkembangan, misalnya iklan di *newsgroup*, iklan di *Internet television*, dan lain-lain.

a. Banner

Banner merupakan bentuk iklan di internet yang paling sering dijumpai. Biasa ukuran file untuk sebuah banner berkisar antara 7 kilobyte hingga 10 kilobyte.

b. Splash Screen

Splash Screen adalah halaman pertama dari sebuah website yang digunakan untuk menarik perhatian pemakai internet untuk jangka pendek sebagai promosi atau wahana untuk memasuki homepage situs bersangkutan.

c. Spot Leasing

Spot Leasing adalah menyediakan penyewaan space/ruang (spot) tempat iklan di homepage pada web seperti *search engines* kepada setiap pelaku bisnis yang berminat. Jangka waktu penyewaannya tergantung pada kesepakatan kontrak antara pemilik *search engines* dan penyewa.

d. URL

URL adalah fungsi yang dapat melakukan pencarian berdasarkan kata kunci yang diketik pada *search engine*. Penggunaan URL bisa membuat target audiens ‘terkunci’ dan *unwanted viewers* tersaring.

e. Email

Email adalah sarana untuk mengirim surat atau pesan melalui jaringan internet. Dengan email kita hanya membutuhkan beberapa menit agar surat/pesan kita sampai ke tujuan dan tidak perlu menunggu berhari-hari seperti mengirim surat pos.

f. SiteMap

Sitemap adalah daftar halaman dari sebuah *website* yang biasa diakses oleh pengguna. Biasanya sitemap digunakan sebagai perencanaan dalam *web design* dan juga navigasi dalam web tersebut.

3.4 Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara

langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

3.5 Interaksi Manusia dan Komputer

Menurut Rizky (2006: 4), Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi dari sistem komputer interaktif yang dipakai oleh manusia, beserta studi tentang faktor-faktor utama dalam lingkungan interaksinya.

Interaksi antara manusia dan komputer bertemu pada *user interface* (atau yang sering disebut dengan *interface*) dimana ini meliputi *software* dan *hardware*.

Input diterima melalui *hardware* seperti *keyboard* dan *mouse* dan kemudian diteruskan ke *software* yang kemudian diolah dan dikeluarkan dalam bentuk tampilan pada layar ataupun pada *hardware* yang lain.

Sitemap tidak hanya berguna untuk memudahkan pengguna dalam mengakses webnya, namun juga dapat memudahkan Google dalam melakukan pelacakan.

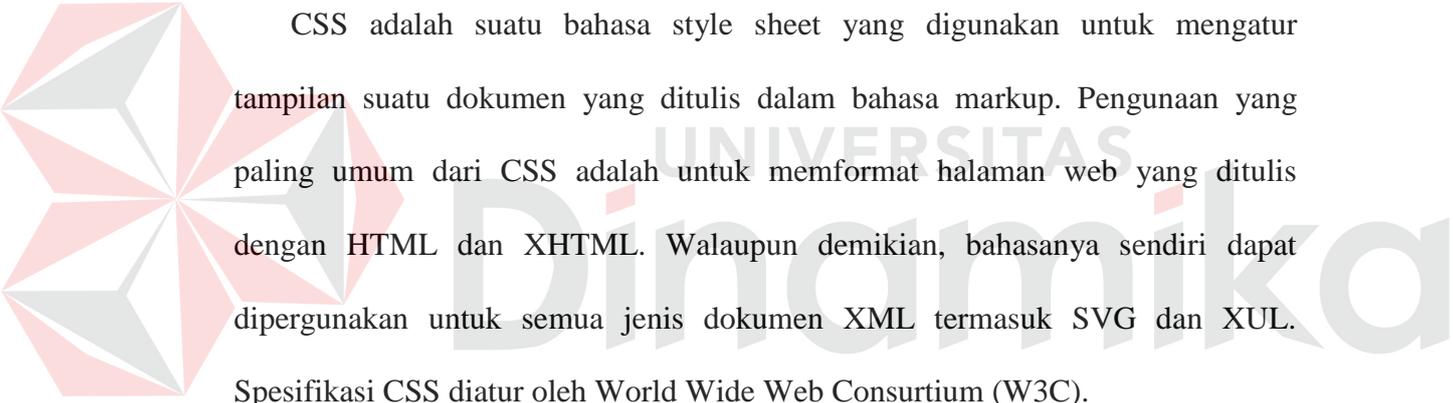
3.6 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman HTML. Pembuatan web ini merupakan kombinasi antara *PHP* sendiri sebagai bahasa pemrograman dengan HTML sebagai pembangun halaman web.

3.7 PHPMyAdmin

PHPMyAdmin adalah suatu aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP yang ditujukan untuk pengelolaan basis data MySQL melalui Internet. MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi client-server melibatkan server daemon MySQL di sisi server dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan di sisi *client*. MySQL mampu menangani data yang cukup besar.

3.8 Cascading Style Sheet (CSS)



CSS adalah suatu bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen XML termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh World Wide Web Consortium (W3C).

CSS digunakan untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa markup lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan CSS). Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

Pada perkembangannya CSS sudah masuk level 3 untuk sekarang, dimana dimulai CSS level 1 atau yang sering di sebut CSS aja, kemudian level 2 yang

merupakan penyempurnaan dari CSS level sebelumnya, yaitu CSS level 1. CSS merupakan alternatif bahasa pemrograman web masa yang akan datang, dimana mempunyai banyak keuntungan, diantaranya :

1. Ukuran file lebih kecil
2. Load file lebih cepat
3. Dapat berkolaborasi dengan JavaScript
4. Pasangan setia XHTML
5. Menghemat pekerjaan tentunya, dimana hanya membuat 1 halaman CSS.
6. Mudah mengganti-ganti tampilan dengan hanya merubah file CSS nya saja.
7. Dan banyak lagi yang lainnya.

CSS3 merupakan generasi ke-3 dari perkembangan CSS sebelumnya. Jadi pada dasarnya, pengertian CSS3 sama saja dengan pengertian CSS generasi paling awal. Hanya saja, beberapa standar baru untuk CSS3 menggantikan CSS2 dan mungkin akan membuat kiat dapat bereksplorasi lebih dalam lagi untuk membuat tampilan situs lebih menarik dan mulai meninggalkan situs yang membuat menunggu dengan loading yang lama.

Beberapa kelebihan yang ada pada CSS3 :

1. CSS3 bisa lebih detail untuk mendeklarasikan objek yang akan diberikan style. Contohnya di dalam objek `blockquote` bisa membuat (quote) di awal dan akhirnya menggunakan font lebih besar dari konten `blockquote` itu sendiri.
2. CSS3 kaya akan fitur untuk animasi dan efek untuk text atau objek, yang sebelumnya tidak bisa dilakukan oleh CSS2/CSS2.1, dan bisa menggantikan peran gambar. Standar web 2.0 atau situs interaktif dan efisien berdasar dari penggunaan CSS.

3. Dengan CSS3 situs akan bisa lebih berkembang dan bisa lebih interaktif lagi dengan pengunjung.

4. Bisa mengurangi ukuran file yang di-load dan lebih ringan, secara otomatis mengurangi bandwidth inbound/outbound situs.

CSS3 memiliki fasilitas untuk shadow dari suatu div layout, fitur transparansi, gradien warna pada border, warna pada teks yang diseleksi, fitur skala memperkecil atau memperbesar layout, kolom pada teks, dan fitur gradien pada background.

3.9 Microsoft Office Visio 2003

Menurut Rahman (2004:1) Produk Microsoft Visio tahun 2003 adalah *Visio Standart* dan *Visio Professional*. Kedua produk ini memakai *format file* yang umum, yang berarti Anda dapat membagi diagram gambar *Visio* Anda dengan pengguna *Visio* lain, tanpa memperhatikan produk yang Anda digunakan. *Visio 2003* merupakan hasil pengembangan dari *Visio* versi sebelumnya, seperti *Visio 2000/2002*, *Visio 5* dan *Visio Technical*. Dibandingkan dengan *Visio* versi sebelumnya, *Visio 2003* jauh lebih lengkap dan terintegrasi. *Visio 2003* termasuk dalam rangkaian *program Microsoft Office* yang dalam keadaan *default* terinstal dalam *folder* instalasi *Visio 11* yang berada pada *folder Microsoft Office*.

Visio Standart merupakan solusi gambar atau diagram yang membantu *professional* bisnis, seperti manajer proyek, *sales* dan pemasaran, *person HR*, staf administrasi, di dalam memvisualkan ide pekerjaan sehari-harinya. *Visio Profesional* merupakan perangkat yang membantu *professional* teknik, seperti spesialis IT, *developer*, dan mahasiswa teknik di dalam memvisualisasikan ide,

informasi, dan sistem serta prototipe suatu objek. *Visio Professional* juga menyediakan solusi diagram bisnis.

3.10 *Hypertext Markup Language (HTML)*

Menurut Firdaus (2007:1) *Hypertext Markup Language (HTML)* merupakan salah satu pemrograman *web* yang bersifat statis. HTML ini lebih berfungsi untuk mengatur struktur tampilan *web*, membuat suatu “*link*” atau sambungan kelokasi di *internet* yang lain dan aplikasi agar bisaberjalan di halaman *web browser* yang disimpan dalam bentuk *.html* (bagi Sistem Operasi LINUX, UNIX, Macintosh dan Windows 95) dan *htm* (bagi Windows 3.1).

Bagaimanacara HTML bekerja? Untuk mengetahuinya, harus terlebih dahulu mengetahui tentang ada yang disebut HTTP. HTTP merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen antara *web server* ke *web browser*.Selanjutnya sewaktu protokol tersebut melakukan *transfer* dokumen, data *web* nya ditulis atau menggunakan format HTML. HTML disebut juga dengan *markup language* karena HTML berfungsi untuk memperindah file tulisan (*text*) biasa untuk dapat dilihat pada *web browser* yang ada.

3.11 *Java Script*

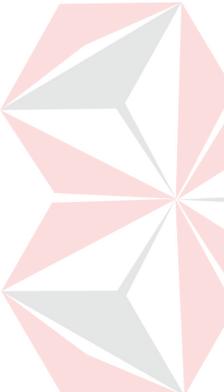
Menurut Hakim (2010:2) *Java Script* merupakan bahasa *scripting* yang dapat bekerja di sebagian besar *web browser*. *Java Script* dapat disisipkan didalam *web* menggunakan *tag script*.

Java Script dapat digunakan untuk banyak tujuan, misalnya untuk membuat efek *roolover* baik gambar maupun *text*, dan untuk membuat AJAX *Java Script* adalah bahasa yang digunakan untuk AJAX. Kode *Java Scrip* juga

dapat diletakkan di *file*ter sendiri yang berekstensi *.js* (singkatan dari *java script*). *Script* tersebut akan dieksekusi ketika dipanggil berdasarkan *trigger* pada *event* tertentu.

3.12 MySQL

”MySQL adalah database yang menghubungkan *script* PHP menggunakan perintah *query* dan *escape character* yang sama dengan PHP. PHP memang mendukung banyak *database*, tetapi untuk membuat sebuah *web* yang dinamis selalu *Up to Date*, MySQL merupakan pilihan *database* tercepat saat ini. (Firdaus, 2007:3)”.



”MySQL (*My Structured Query Language*) atau yang bisa di baca mai-sekuel adalah *program* pembuat dan pengelola *database*. Selain itu data *Mysql* juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk Aplikasi *MultiUser* (banyak pengguna). Kelebihan dari MySQL adalah menggunakan bahasa *query* (permintaan) standar *SQL* (*Structured Query Language*). *SQL* adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Membuat Prosedur Kerja

Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan pada saat kerja praktek di CV. Give Me Colours, secara garis besar permasalahan yang ada dalam perusahaan ini adalah proses promosi yang sama sekali tidak pernah dilakukan seperti menyebarkan *brosur*, iklan koran, dll. Promosi yang masih dilakukan dengan cara biasa yaitu menggunakan metode *door – to – door* dan media penyalurannya dari mulut ke mulut. Dalam pencatatan transaksi pun masih menggunakan catatan biasa / *memo*, sehingga sering terjadi redundansi data dan adanya kesulitan pada pengecekan data penjualan dan pemesanan barang.

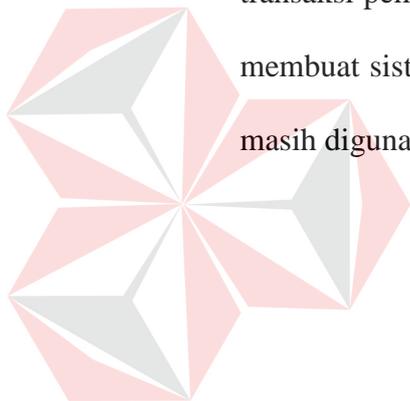
Dalam kerja praktek ini, berusaha menemukan permasalahan yang ada dan mempelajari serta mengatasi masalah tersebut. Permasalahan pada penjualan CV. Give Me Colours yaitu mengenai proses promosi produk yang masih menggunakan metode seperti dijelaskan diatas tadi, lalu pencarian data – data penjualan dan pemesanan barang, dan cara penyimpanan yang masih menggunakan *memo*. Untuk mengatasi masalah yang ada di atas maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis Sistem
2. Mendesain Sistem
3. Mengimplementasikan Sistem
4. Melakukan Pembahasan terhadap Implementasi Sistem

Pada langkah-langkah tersebut di atas ditunjukkan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada Penjualan CV. Give Me Colours untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan pada sub bab di bawah ini.

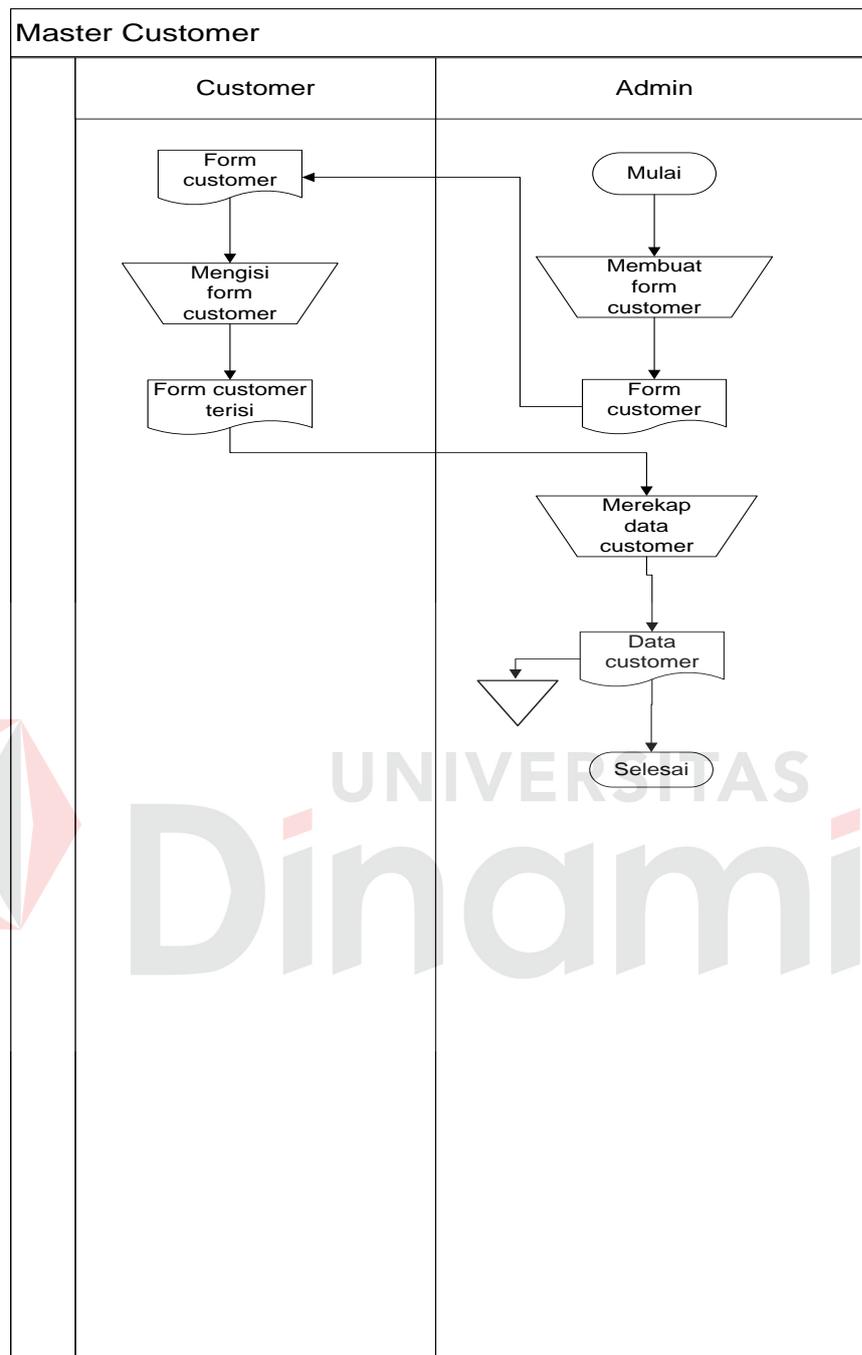
4.2 Menganalisis Sistem

Menganalisis sistem adalah langkah awal untuk membuat suatu sistem baru. Dalam langkah ini harus dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada dalam Penjualan CV. Give Me Colours khususnya mengenai penanganan pendaftaran *customer*, pencarian data *customer* dan produk, dan pencatatan transaksi pemesanan dan pembayaran produk CV. Give Me Colours. Untuk dapat membuat sistem yang baru, terlebih dahulu harus mengetahui alur transaksi yang masih digunakan sampai saat ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.2.1 Document Flow Master Customer

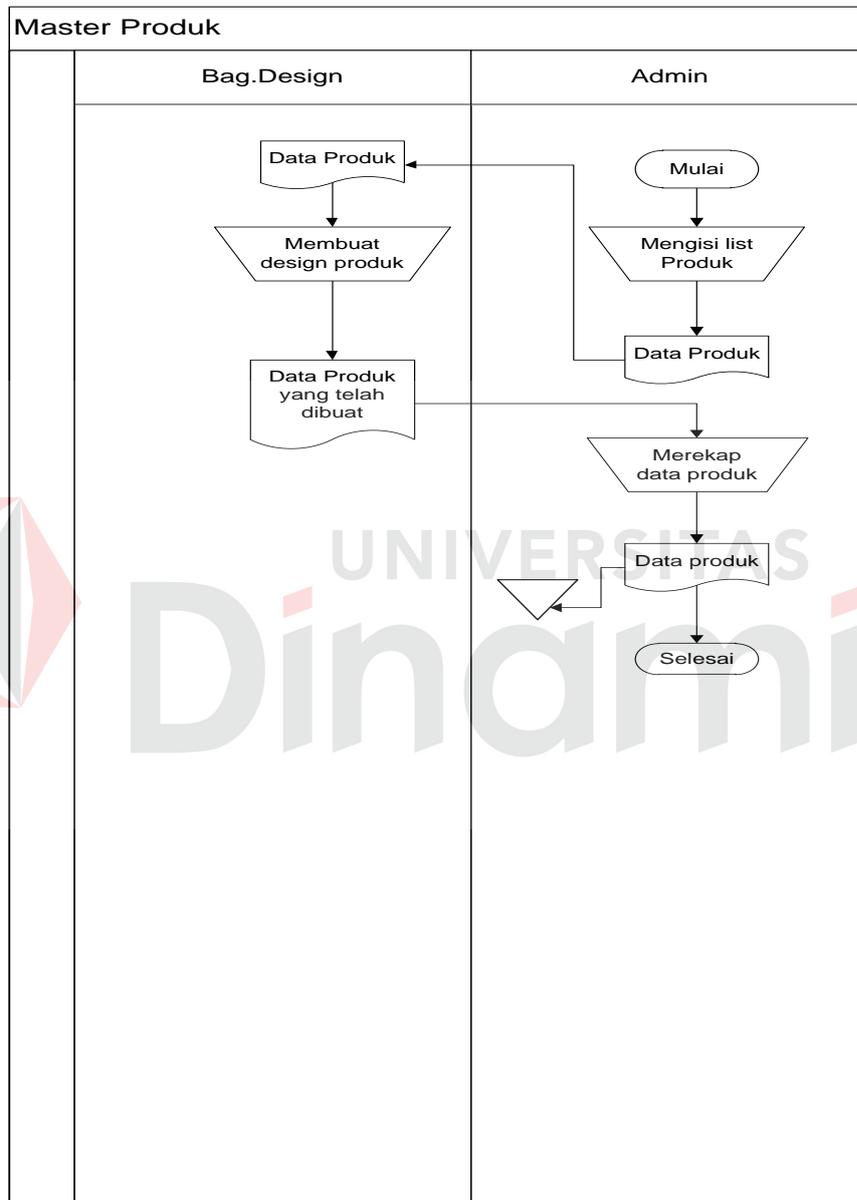


Gambar 4.1 Document Flow Master Customer

Document flow yang berfungsi untuk mengetahui secara detail alur transaksi tersebut. Untuk melakukan transaksi pemesanan produk pada CV. Give Me Colours, seorang *customer* harus mengisi *form customer* yang sudah

disediakan oleh bagian admin. Setelah data *customer* sudah diisi, bagian admin akan merekap dan meyimpan. Seperti yang terlihat pada gambar 4.1.

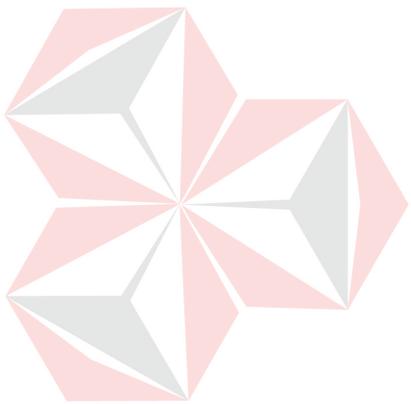
4.2.2 Document Flow Master Produk



Gambar 4.1 Document Flow Master Produk

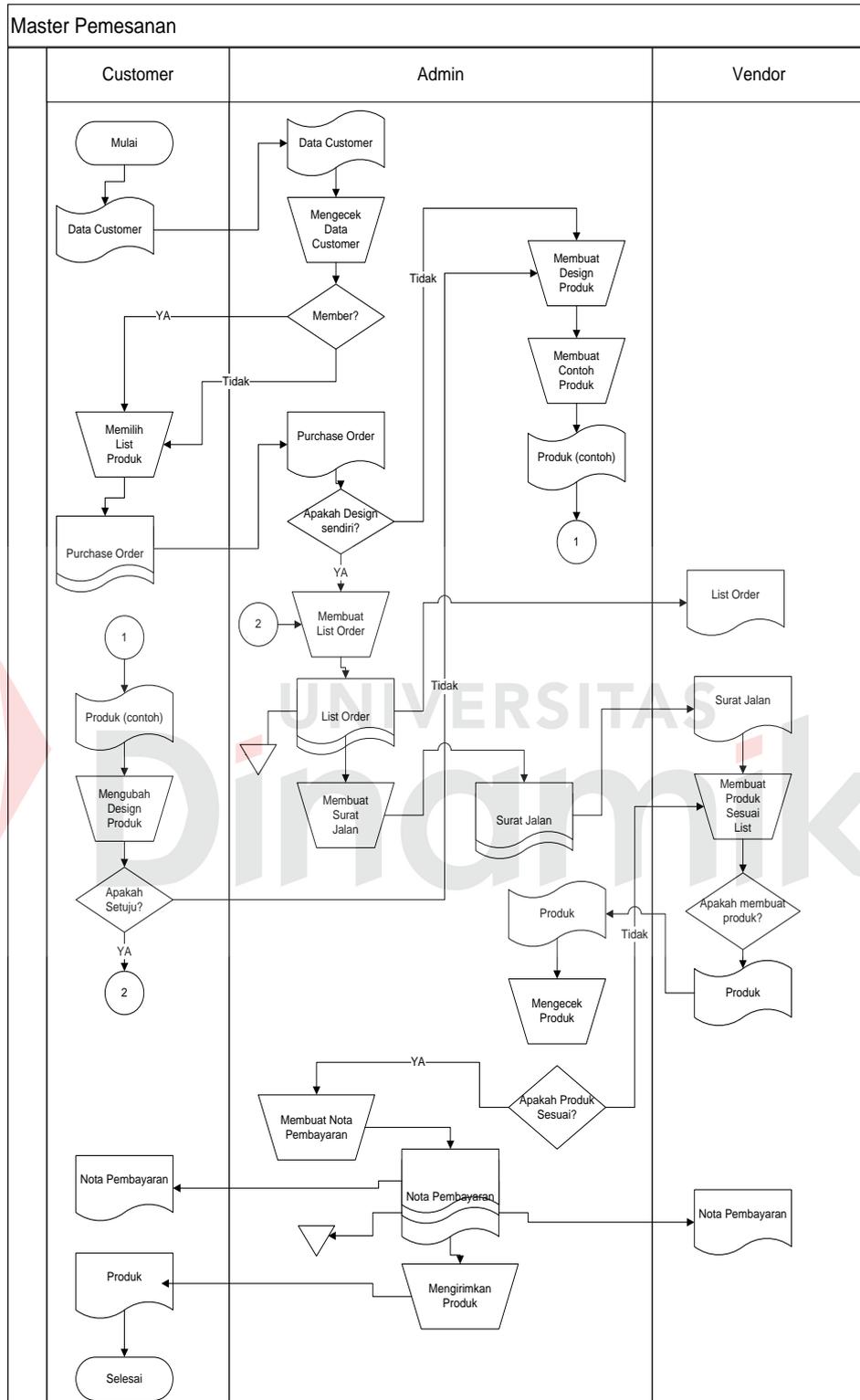
Pada gambar 4.2 jika *customer* sudah di rekap, lalu admin membuat *list* produk yang akan dibuat oleh bagian desain. Sebelum diberikan langsung oleh

bagian desain, admin terlebih dahulu membuat data produk yang akan dibuat. Lalu, bagian desain akan membuat produk yang sudah diberikan oleh admin. Setelah itu bagian admin merekap data produk yang sudah dibuat oleh bagian desain.



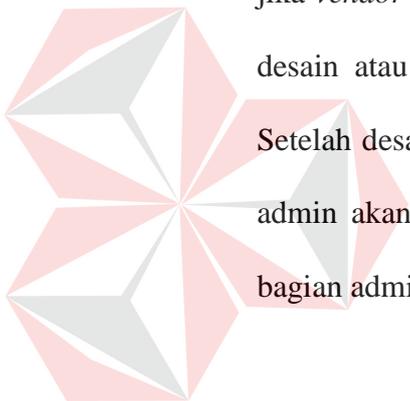
UNIVERSITAS
Dinamika

4.2.3 Document Flow Master Pemesanan



Gambar 4.2 Document Flow Pemesanan

Pada gambar 4.3 setelah data *customer* terisi maka *customer* memilih *list* produk yang akan dibuat. Setelah memilih *list* maka *customer* akan diberikan dokumen *purchase order*. Setelah *purchase order* telah diberikan oleh bagian admin, *customer* berhak memilih desain yang akan dibuat, apakah desain dibuat sendiri oleh *customer* atau desain yang dibuat oleh CV.Give Me Colours. Apabila desain atau produk yang sudah dibuat oleh CV.Give Me Colours atas permintaan dari *customer* tidak sesuai maka CV.Give Me Colours akan membuat *list order* yang sudah diberikan oleh *customer*. Pada bagian *vendor*, *vendor* hanya menerima pemesanan dari bagian admin CV.Give Me Colours, jika *vendor* tersebut mendapatkan pemesanan, maka *vendor* ini akan melakukan desain atau produk yang sudah diberikan oleh admin CV.Give Me Colours. Setelah desain atau produk sudah benar-benar sesuai dari pihak *customer* maka admin akan menyimpan *list order* dan akan dibuatkan nota pembayaran oleh bagian admin



4.3 Mendesain Sistem

Setelah melakukan analisis sistem, maka selanjutnya dilakukan desain sistem. Langkah-langkah yang dilakukan dalam desain sistem ini adalah:

1. *System Flow*
2. *Context Diagram*
3. *Data Flow Diagram (DFD)*
4. HIPO
5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*
6. DBMS
7. *Desain Input Output*

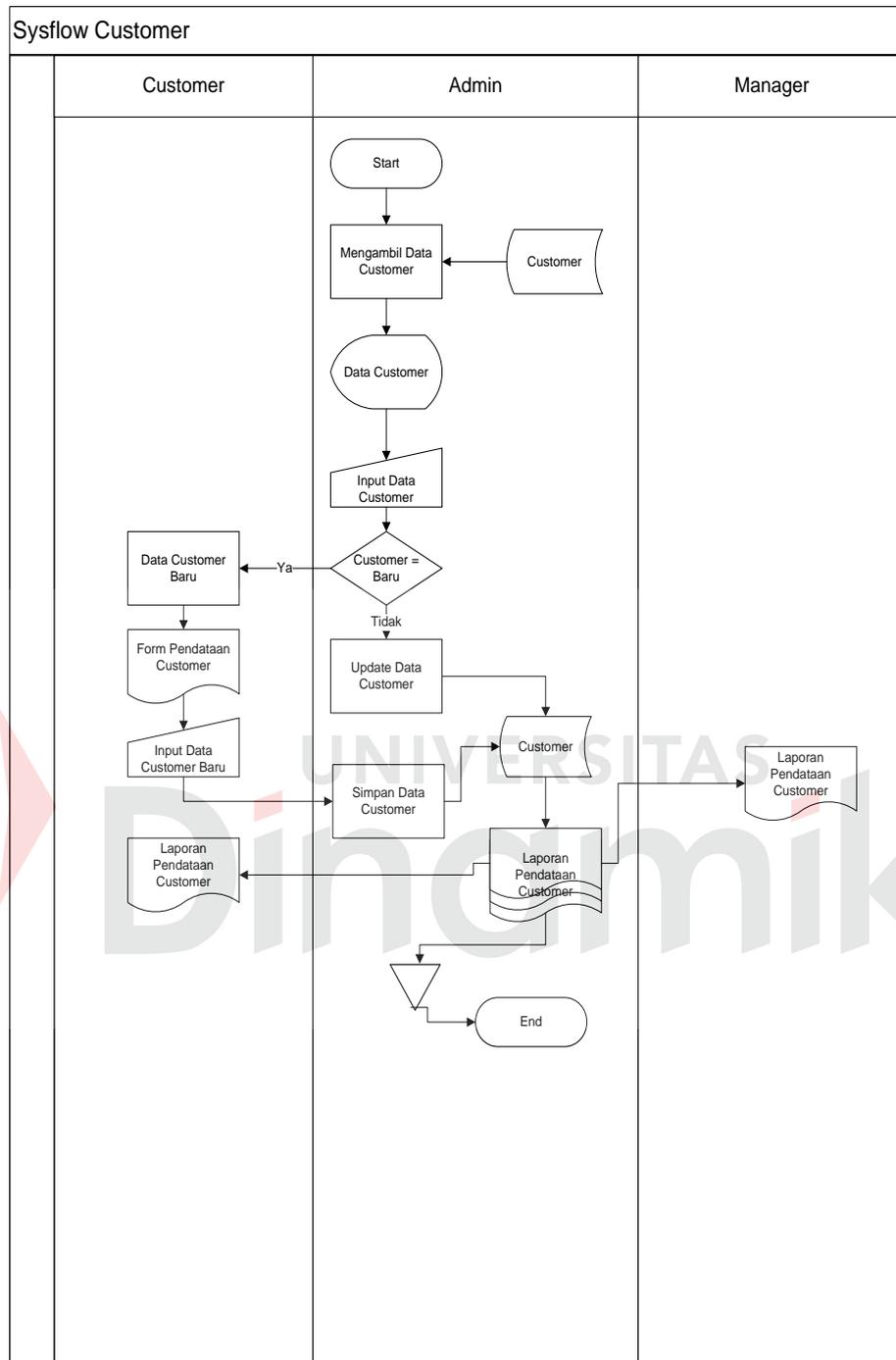
Ketujuh langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *System Flow*

Dengan melihat dan menganalisa sistem yang sedang berjalan saat ini, maka dilakukan suatu prosedur pengembangan yaitu dengan membuat *system flow*

baru. *System Flow* yang ada digambarkan sebagai berikut :

4.3.1 System Flow Customer

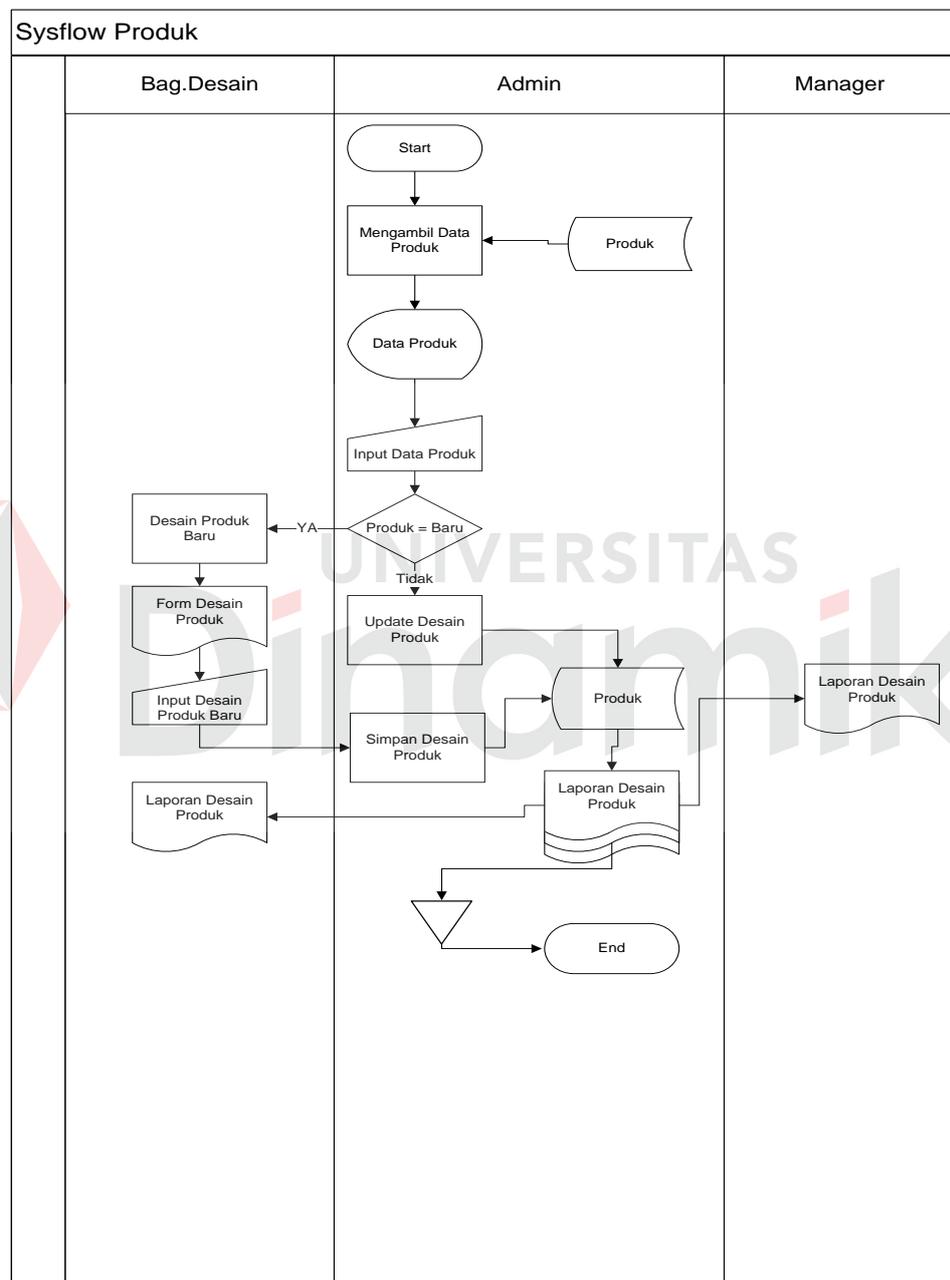


Gambar 4.3 System Flow Customer

Di dalam gambar 4.4 *system flow* ini dijelaskan bagaimana proses seorang *customer* melakukan transaksi pemesanan produk. Dimulai dari *customer* menginputkan data *customer*, apakah data *customer* baru? Jika data *customer* baru

maka *customer* baru menginputkan data *customer* baru, dan apabila data *customer* tidak baru maka data tersimpan.

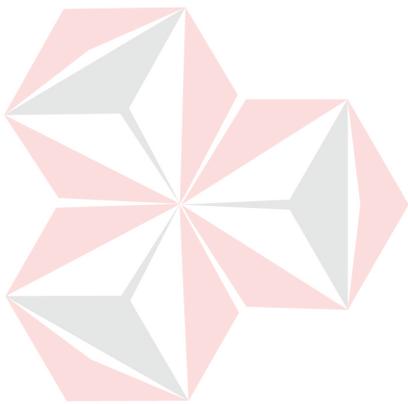
4.3.2 System Flow Produk



Gambar 4.4 System Flow Produk

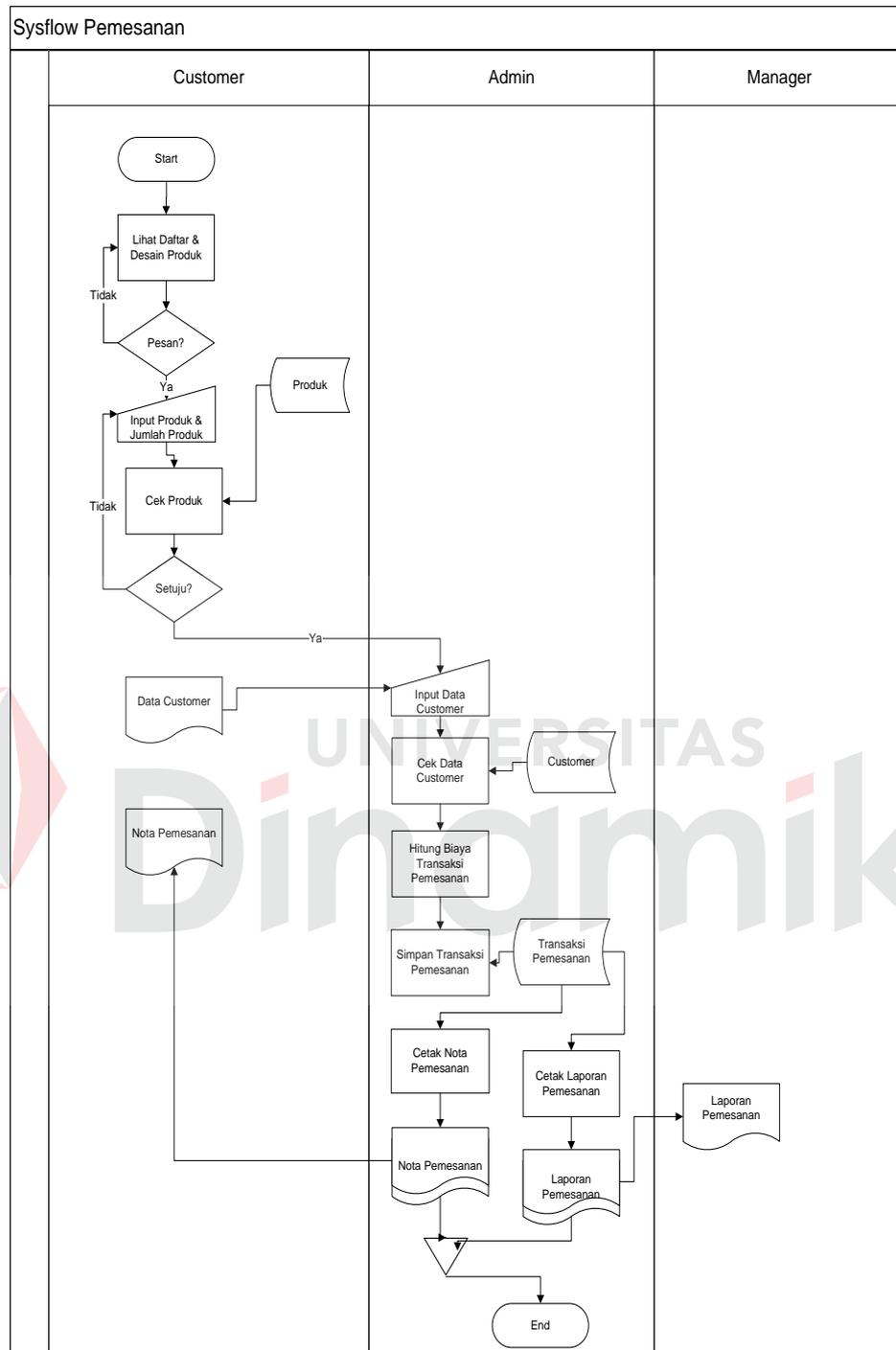
Pada gambar 4.5 *sysflow* produk ini dimulai dari admin, admin mengambil data produk dari *table* produk lalu data produk ditampilkan. Setelah ditampilkan,

data produk diinputkan, apakah produk baru? Jika produk baru maka produk didesain lalu membuat *form* desain produk dan menginputkan desain produk baru yang disimpan di *table* produk. Apabila produk tidak baru maka desain produk di *update* dan disimpan di *table* produk. Setelah semua desain produk disimpan, bagian admin membuat tiga rekap laporan desain produk yang diberikan ke bagian bagian desain, manager, dan disimpan sendiri oleh admin.



UNIVERSITAS
Dinamika

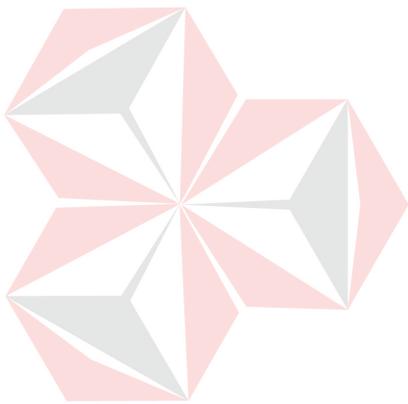
4.3.3 System Flow Pemesanan



Gambar 4.5 System Flow Pemesanan

Pada gambar 4.6 Sysflow ini dimulai dari *customer*, *customer* melihat daftar dan desain produk. Apakah *customer* ingin memesan? Jika iya, maka *customer* menginputkan produk dan jumlah barang, lalu produk dicek yang

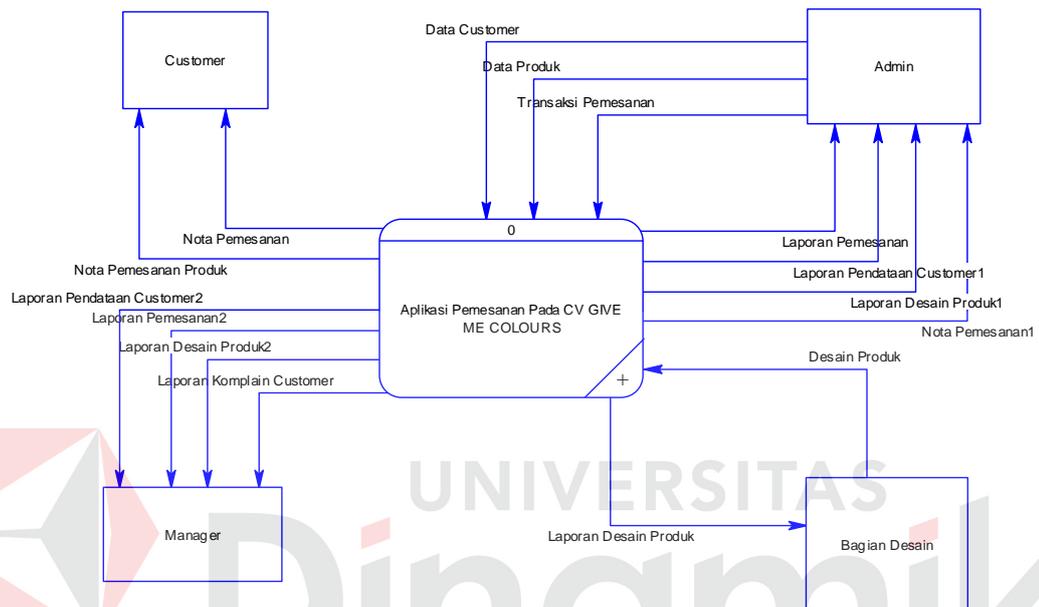
diambil dari data *table* produk. Setelah di cek, apakah setuju dengan desain yang dibuat? Jika iya, maka bagian admin menginputkan data *customer* yang diambil dari *table customer*, lalu menghitung biaya transaksi pemesanan, dan menyimpan data yang sudah tersimpan di dalam *table* transaksi pemesanan. Setelah disimpan lalu bagian admin mencetak nota pemesanan dan mencetak laporan



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.4 Context Diagram

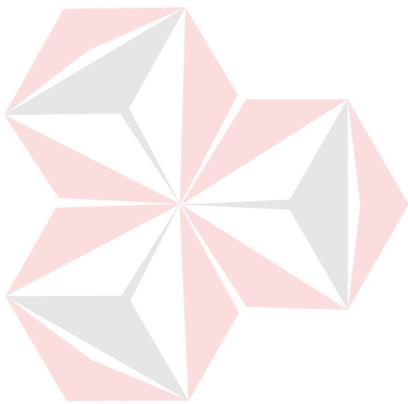
Context diagram adalah gambaran menyeluruh dari DFD. Didalam *context diagram* terdapat 4 (tiga) *external entity*, yaitu :*Customer*, *Manager*, *Admin*, dan bagian admin. Untuk detailnya pada gambar 4.7 dibawah ini.



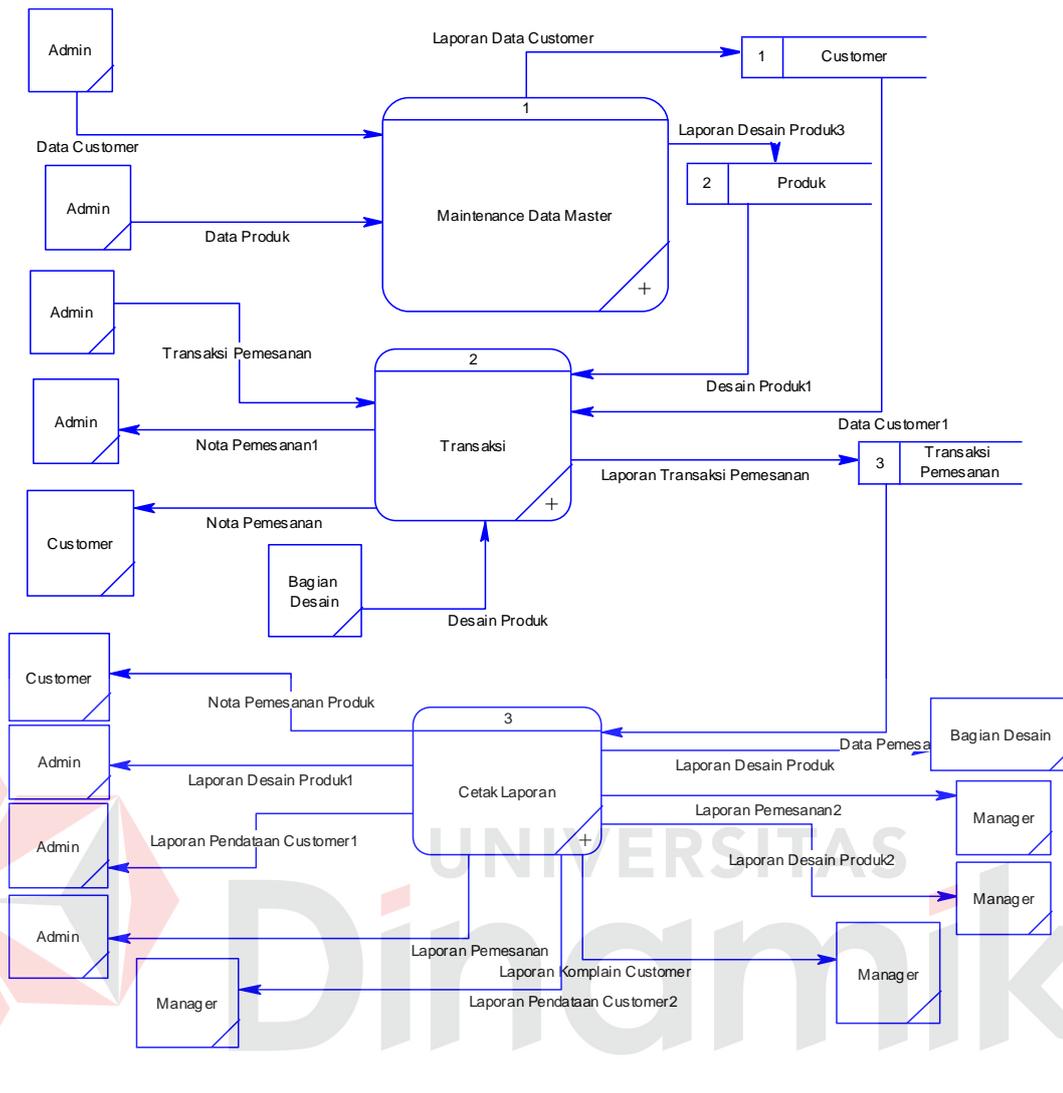
Gambar 4.6 *Context Diagram* Aplikasi Pemesanan

4.3.5 Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD dapat menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem informasi Pemesanan CV.Give Me Colours secara jelas. Pada pemesanan ini yaitu mengelola data *master*, melakukan transaksi, dan membuat laporan. Tabel yang terlihat antara lain *customer*, produk, desain, dan *admin*. Seperti terlihat pada gambar 4.8 DFD *Level 0*.

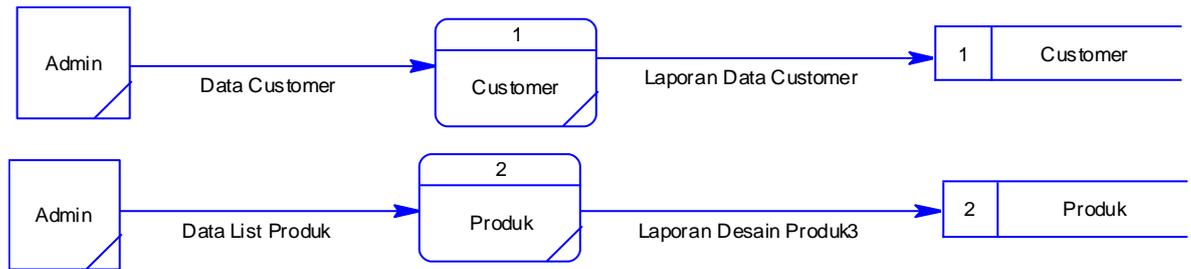


UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.7 DFD Level 0

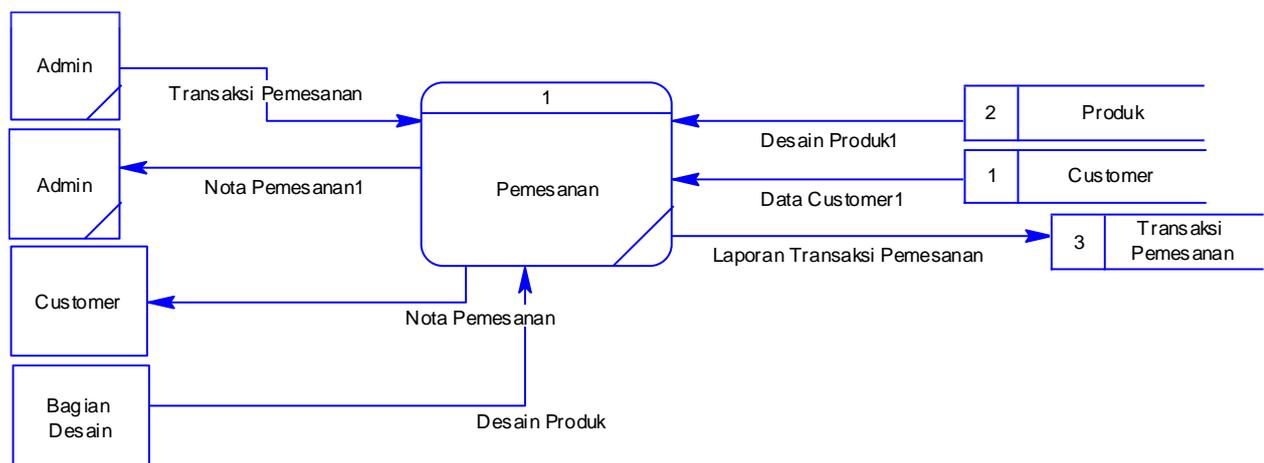
Pada DFD level 1 proses mengelola data *master* terdapat 3 (tiga) sub proses, yaitu mengelola data *master* produk, *customer*, dan *admin*. Admin mengecek data *customer* dan laporan data *customer* akan disimpan pada tabel *customer*. Kedua admin mengecek data list produk dan laporan desain produk disimpan pada tabel produk. Seperti pada gambar 4.9 DFD Level 1 *Maintenance Master*.



Gambar 4.8 DFD Level 1 *Maintenance Master*

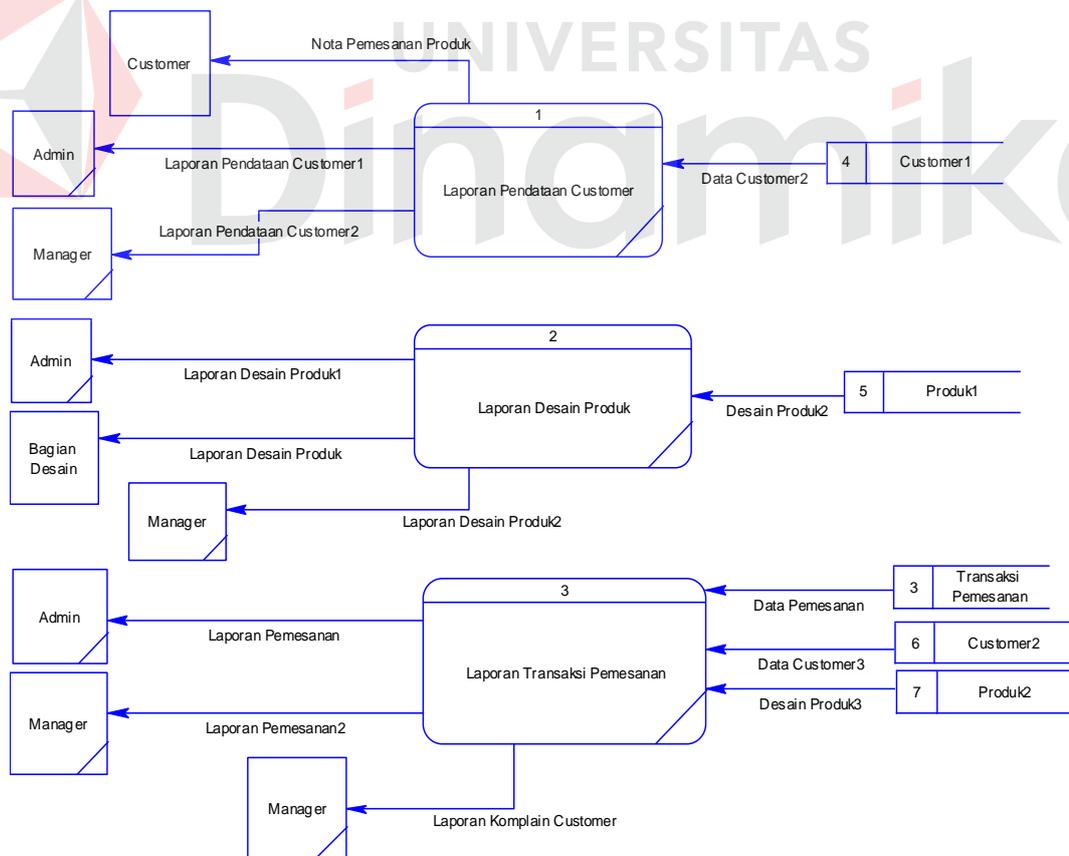
Pada gambar 4.10 proses mengelola transaksi pemesanan, yang dilakukan pertama kali adalah memvalidasi setiap masukan dari *Admin*. Setelah divalidasi maka dapat ditentukan apakah data yang dimasukkan tersebut baru atau sudah ada. Jika data tersebut baru, maka akan langsung disimpan ke tabel produk.

Jika data tersebut sudah ada, maka data produk yang lama akan diganti oleh data tersebut. Admin membuat nota pemesanan dari data *customer* yang disimpan di tabel *customer*.



Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses Mengelola Transaksi Pemesanan

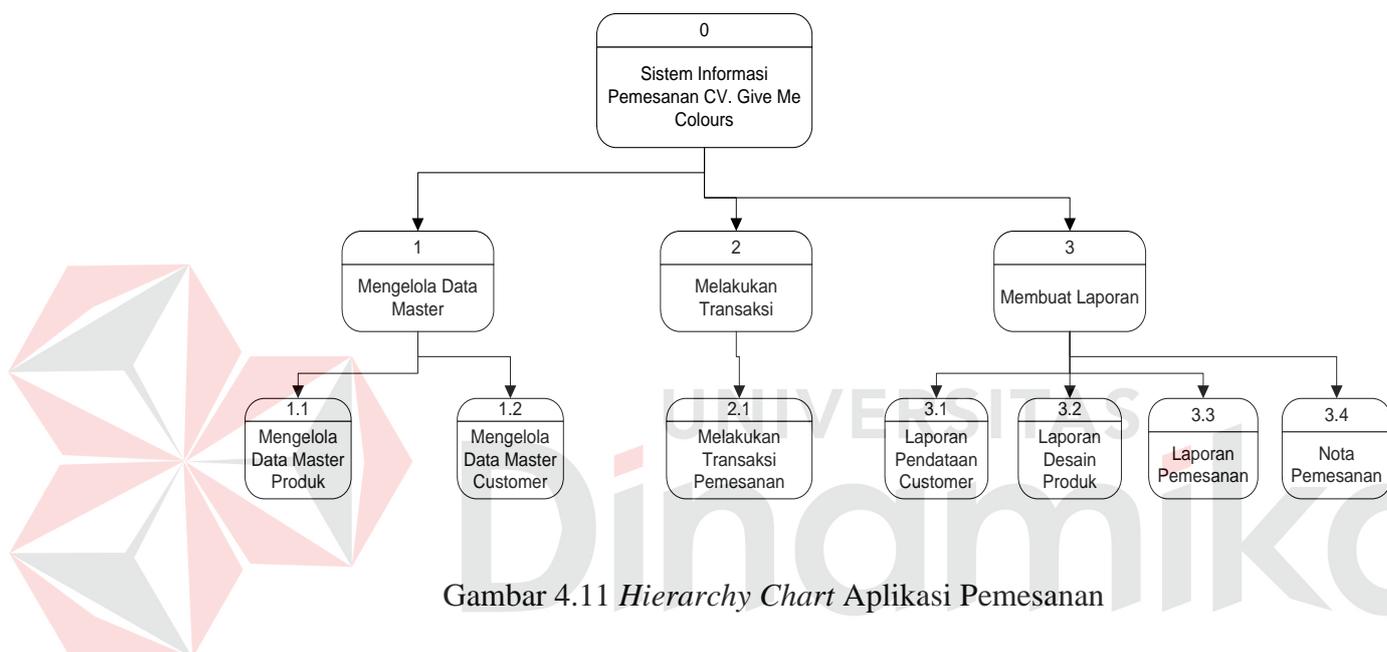
Pada gambar 4.11 proses cetak laporan yang dilakukan adalah dalam pendataan *customer*, desain produk, dan transaksi pemesanan akan mencetak laporan untuk ke semua bagian yang terkait. Di pendataan *customer*, data *customer* yang berasal dari tabel *customer* akan mencetak laporan pendataan *customer* yang diberikan kepada *customer*, admin, dan *manager*. Desain produk yang dibaca dari tabel produk akan mencetak laporan desain produk yang diberikan kepada admin, bagian desain, dan *manager*. Transaksi pemesanan tersebut akan membaca data pemesanan yang berasal dari tabel transaksi pemesanan, data *customer* yang berasal dari tabel *customer*, dan desain produk yang dibaca dari tabel produk yang akan mencetak laporan pemesanan untuk diberikan kepada admin dan *manager*.



Gambar 4.10 DFDLevel 1 Proses Cetak Laporan

4.3.6 HIPO

HIPO berguna sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem yang berbasis pada fungsi. Berikut ini adalah *hierarchy chart* dari Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Berbasis Web pada CV. Give Me Colours, seperti tampak pada gambar 4.12 *Hierarchy Chart* Sistem Informasi Pemesanan.



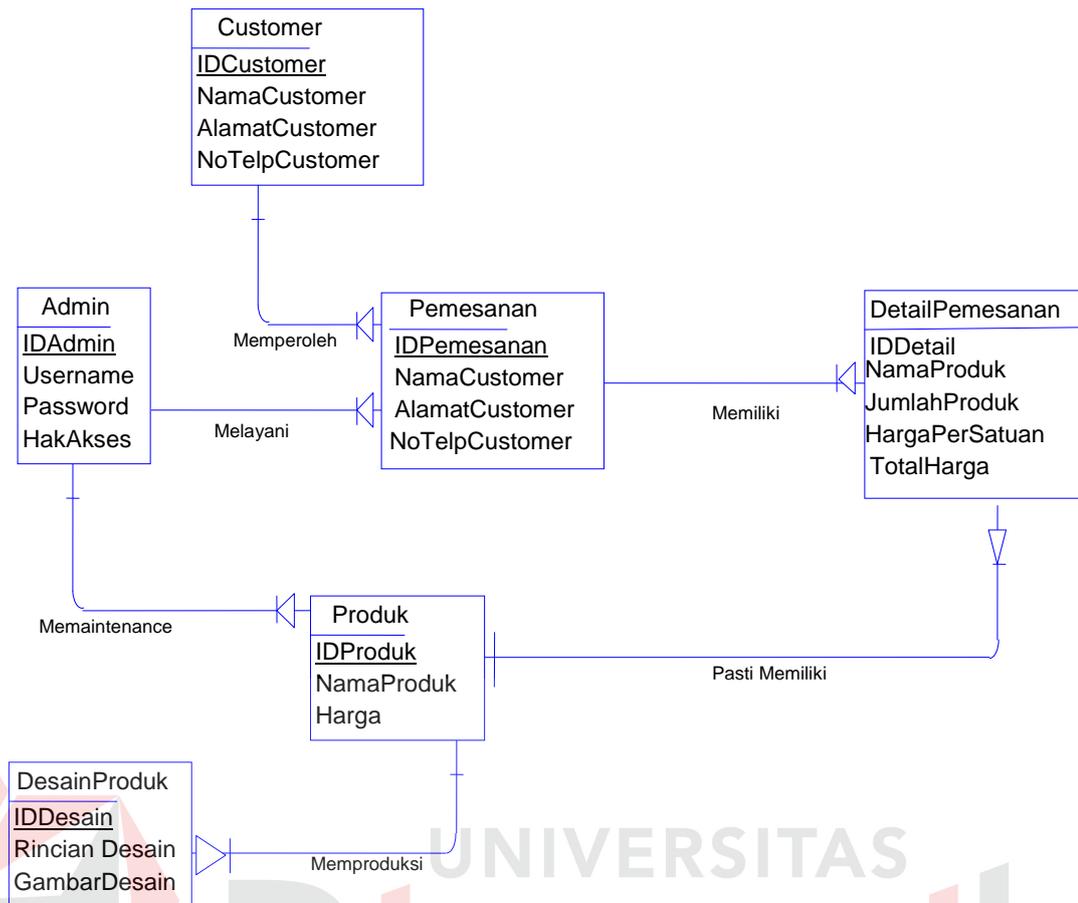
Gambar 4.11 *Hierarchy Chart* Aplikasi Pemesanan

2. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. *Conceptual Data Model (CDM)*

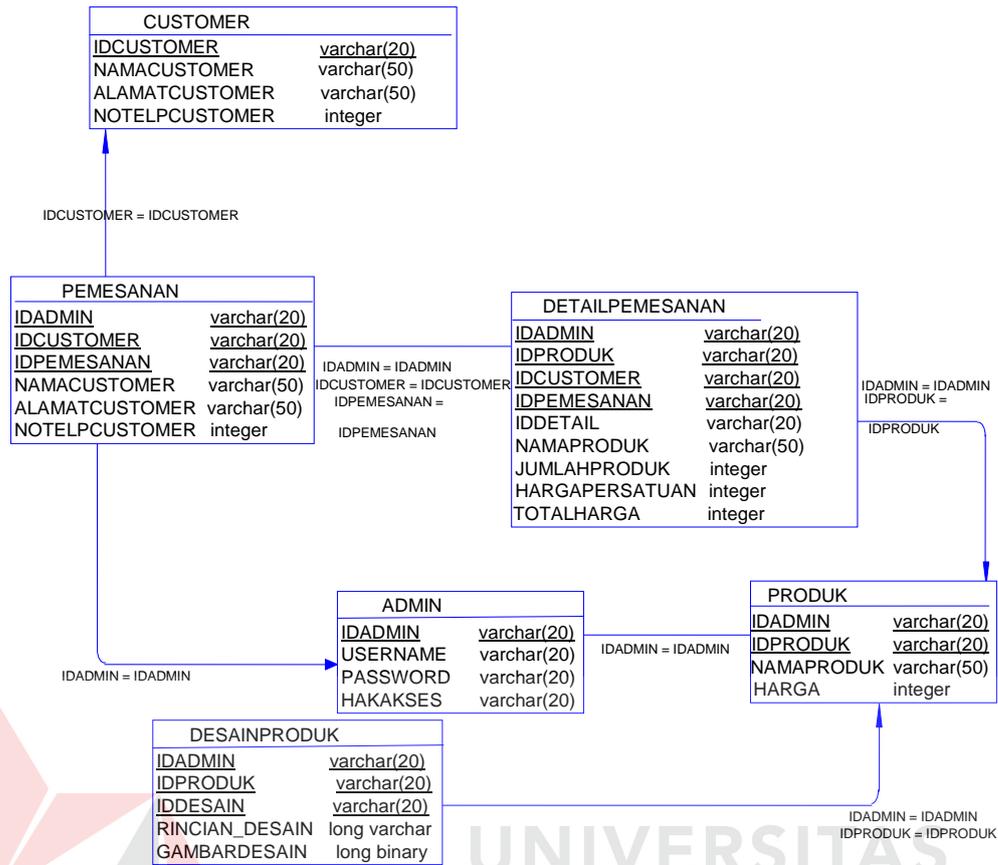
CDM dari Pemesanan CV. Give Me Colours terdapat 6 (enam) tabel yaitu tabel admin, produk, desain produk, *customer*, pemesanan, dan detail pemesanan. CDM dari Aplikasi Promosi dan Pemesanan CV. Give Me Colours dapat terlihat pada gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.12 CDM

b. Physical Data Model (PDM)

PDM dari Pemesanan CV. Give Me Colours merupakan hasil *generate* dari CDM yang sudah digambarkan diatas. Pada PDM terdapat 6 (enam) tabel dengan tipe data dan panjangnya yang masing – masing tabel memiliki satu *primary key* dan banyak *foreign key* untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.14 di bawah ini.



Gambar 4.13 PDM

3. DBMS

Struktur tabel pada Pemesanan CV. Give Me Colours adalah sebagai

berikut:

a. Tabel Admin

Primary Key : IDADMIN

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data admin

Tabel 4.1 Struktur Tabel *Admin*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
IDADMIN	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
USERNAME	Varchar	20	
PASSWORD	Varchar	20	
HAK_AKSES	Varchar	20	

b. Tabel *Customer*

Primary Key :IDCUSTOMER

Foreign Key :-

Fungsi : Untuk menyimpan data *customer*

Tabel 4.2 Struktur Tabel *Customer*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
IDCUSTOMER	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
NAMACUSTOMER	Varchar	50	
ALAMATCUSTOMER	Varchar	50	
EMAILCUSTOMER	Varchar	50	
NOTELP	Integer		

c. Tabel Produk

Primary Key :IDPRODUK

Foreign Key :IDADMIN *reference* dari Tabel Admin,

Fungsi : Menyimpan data produk serta *maintenance* produk

Tabel 4.3 Struktur Tabel Produk

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
IDADMIN	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDPRODUK	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
NAMAPRODUK	Varchar	50	
HARGA	Integer	40	

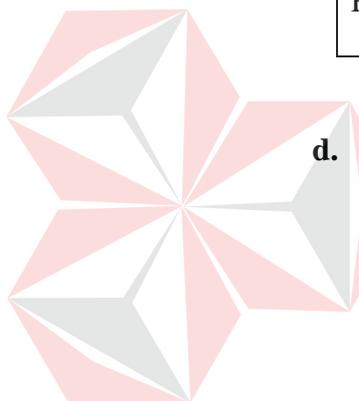
d. Tabel Pemesanan

Primary Key :IDPEMESANAN

Foreign Key :IDADMIN *reference* dari Tabel Admin,

IDCUSTOMER *reference* dari Tabel Customer

Fungsi : Menyimpan data transaksi pemesanan produk



Tabel 4.4 Struktur Tabel Pemesanan

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
IDADMIN	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDCUSTOMER	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDPEMESANAN	Varchar	20	<i>Primary Key</i>
NAMACUSTOMER	Varchar	50	
EMAILCUSTOMER	Varchar	50	
ALAMATCUSTOMER	Varchar	50	
NOTELPCUSTOMER	Integer		

e. Tabel *Detail Pemesanan*

Primary Key :-

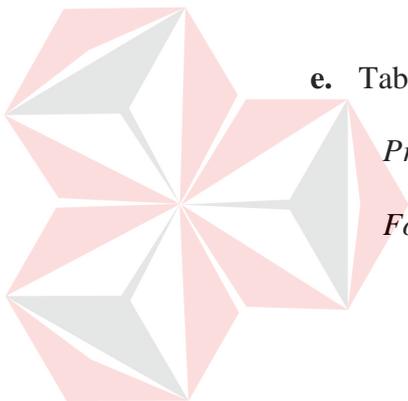
Foreign Key :IDADMIN *reference* dari Tabel Admin,

IDPRODUK *reference* dari Tabel Produk,

IDCUSTOMER *reference* dari Tabel Customer,

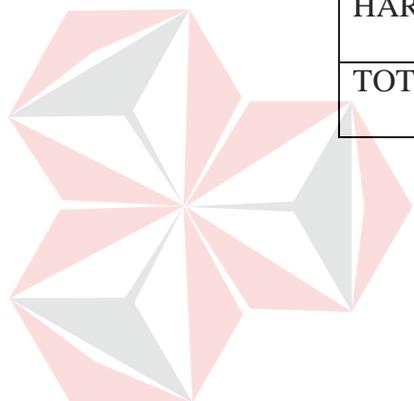
IDPEMESANAN *reference* dari Tabel Pemesanan

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi pemesanan



Tabel 4.5 Struktur Tabel *Detail Pemesanan*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
IDADMIN	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDPRODUK	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDCUSTOMER	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDPEMESANAN	Varchar	20	<i>Foreign Key</i>
IDDETAIL	Varchar	20	
NAMAPRODUK	Varchar	50	
JUMLAHPRODUK	Integer		
HARGAPERSATUAN	Integer		
TOTALHARGA	Integer		

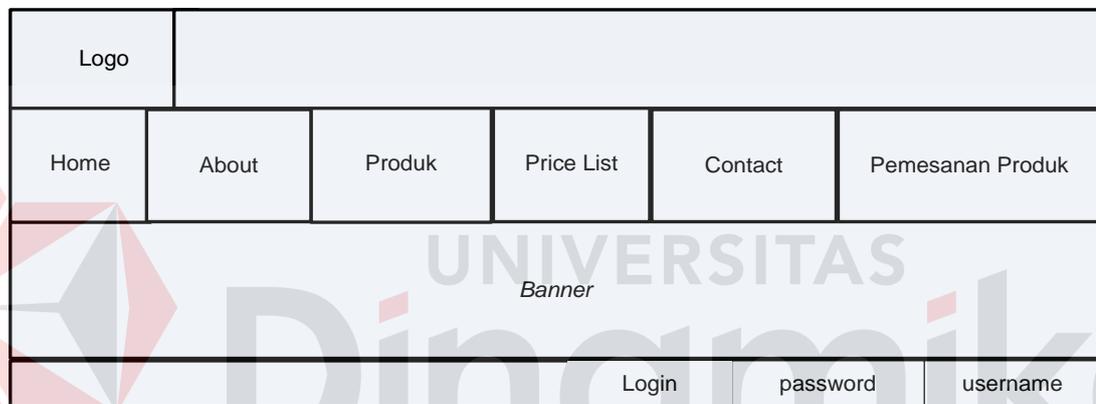


4. Desain *Input Output*

Desain *input output* digunakan untuk memberikan gambaran terhadap desain halaman aplikasi berbasis *web* yang akan dibangun. Berikut ini desain *input output* dari aplikasi pemesanan CV. Give Me Colours.

a. Halaman Utama *User*

Halaman ini akan tampil ketika pengunjung mengakses *website Give Me Colours*. Pada halaman ini hanya menampilkan produk-produk *Give Me Colours* yang akan di promosikan.



Logo					
Home	About	Produk	Price List	Contact	Pemesanan Produk
Banner					
	Login	password	username		

Gambar 4.14 Halaman Utama *User*

b. Halaman Produk

Halaman ini akan menampilkan foto produk-produk yang sudah dibuat oleh CV.Give Me Colours

Home	About	Produk	Price List	Contact	Pemesanan Produk
<i>About</i>					
Footer					

Gambar 4.15 Halaman Produk

c. Halaman Hubungi Kami

Halaman ini akan menampilkan *form* untuk pertanyaan, keluhan, saran dari para pengunjung yang ditujukan pada *Give Me Colours*.

Header					
Home Page	Transaksi	Daftar Barang	Tentang Kami	Hubungi Kami	
Banner					
<i>Konten / Isi Form Hubungi</i>					
Footer					

Gambar 4.16 Halaman Tentang Kami

d. Halaman Utama *Admin*

Halaman ini akan tampil ketika petugas yang memiliki hak akses sebagai ”*admin*” berhasil masuk ke aplikasi. *Menu* yang akan ditampilkan sesuai dengan kedudukan petugas yang masuk. Pada halaman ini hanya menampilkan halaman *menu maintenance* data *master* pada aplikasi.

Didalam Halaman *Admin* terdapat berbagai macam fitur – fitur untuk mempermudah *Admin* untuk *maintenance* Halaman *Web* terdiri dari :

1. Data Produk

Fitur yang berisi berbagai macam kategori penggolongan produk yang bisa ditambah ataupun dikurangi dan dapat untuk merubah, dan menghapus produksi.

2. Datar Member

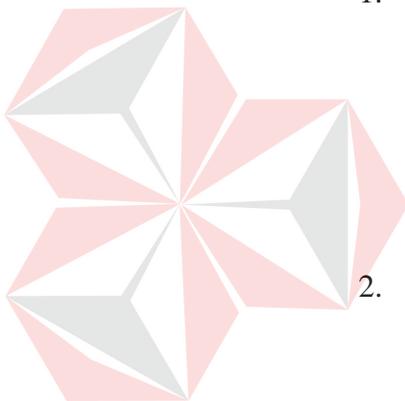
Fitur ini berfungsi untuk membuat *ID Member* kepada *customer* yang ingin menjadi member di *Give Me Colours*, dan menampilkan daftar-daftar *customer* yang sudah memiliki *member*.

3. Transaksi

Fitur untuk melihat semua transaksi pemesanan yang terjadi.

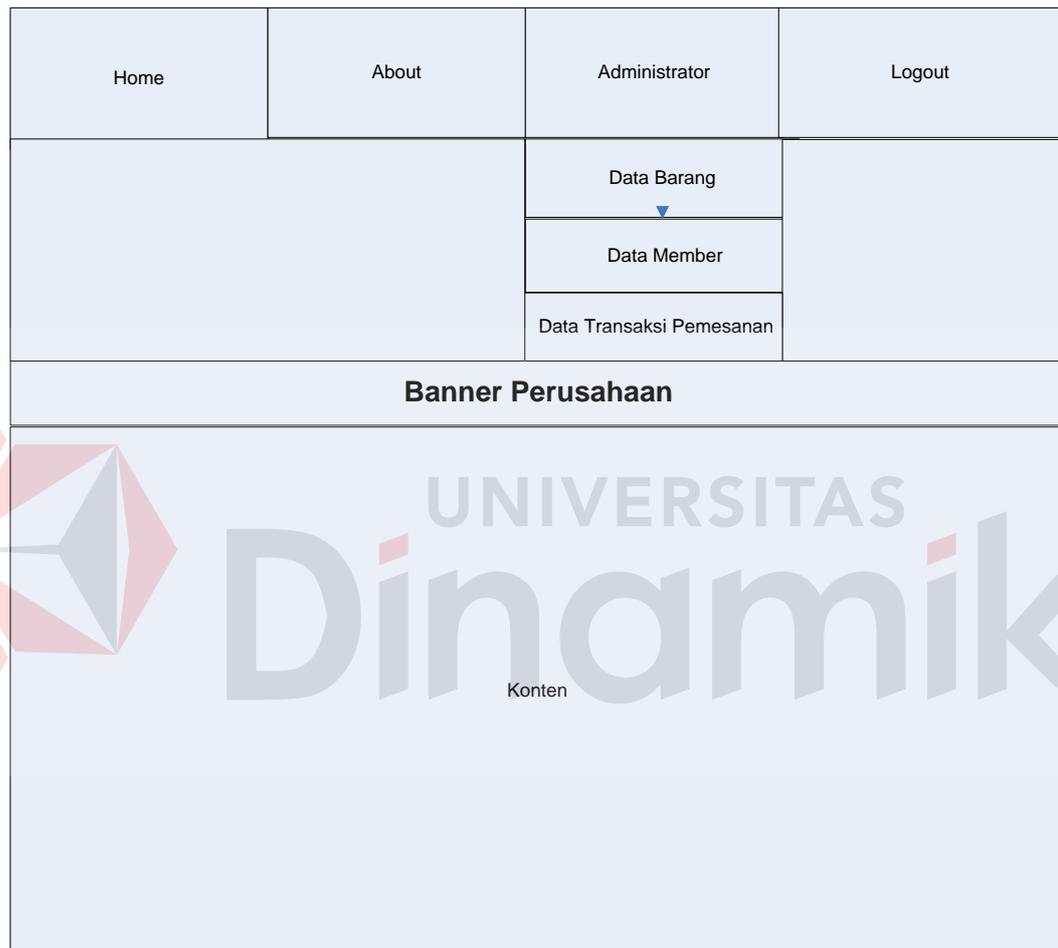
4. About

Fitur untuk memaintain halaman muka profil perusahaan berisi banner dan foto profil perusahaan.



5. Data Transaksi Pemesanan

Fitur ini berisi data *customer* yang sudah memesan produk sesuai tanggal dan apa saja yang sudah dipesan.



Gambar 4.17 Halaman Utama Admin

e. Halaman *Maintenance* Barang

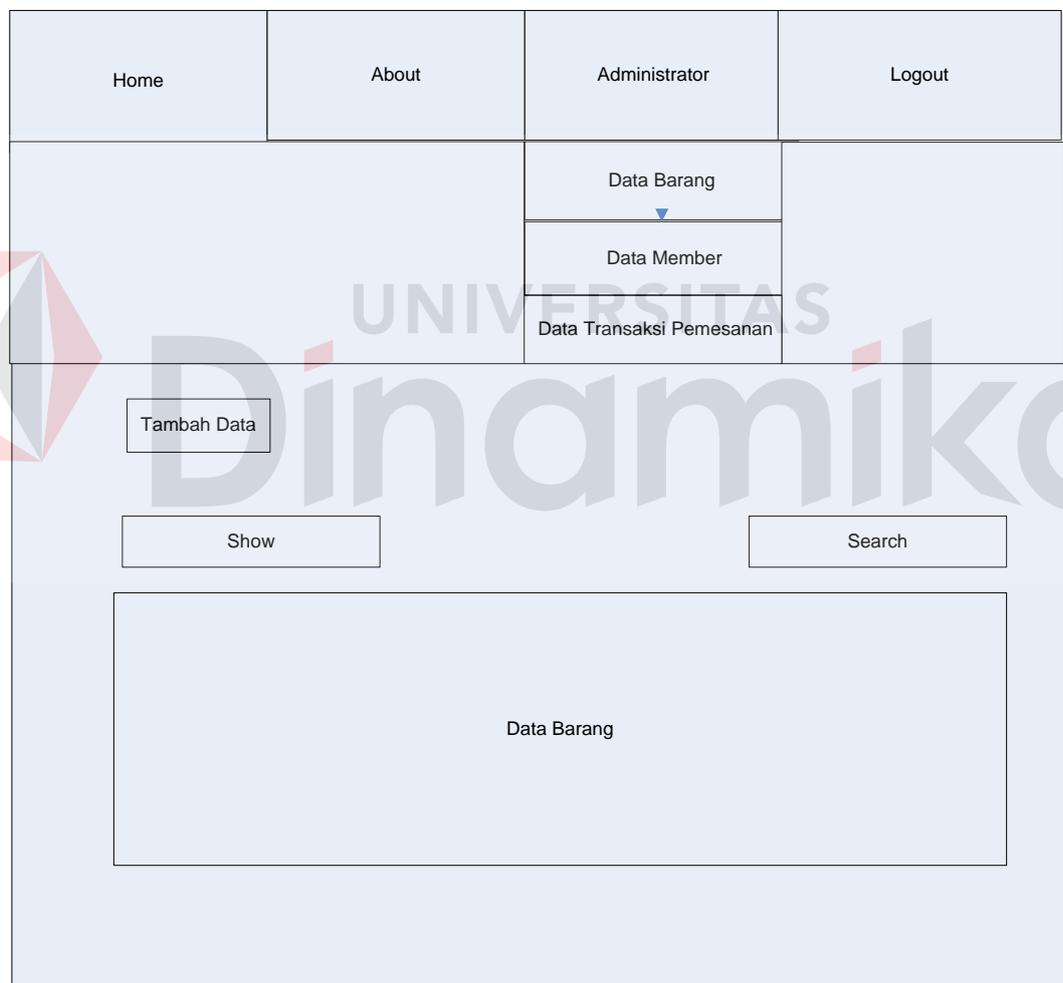
Halaman ini berguna untuk menginputkan data produk terbaru dan untuk melakukan perubahan atau *update* data produk. *Admin* yang berhasil masuk ke sistem dapat melakukan penyimpanan data produk dengan mengklik *button* tambah data maka harus di isi apa saja yang ingin ditambah.

Home	About	Administrator	Logout
		Data Barang ▼	
		Data Member	
		Data Transaksi Pemesanan	
Tambah Data			
Show		Search	
Data Barang			

Gambar 4.18 Halaman *Maintenance* Barang

f. Halaman *Maintenance Member*

Halaman ini berguna untuk menginputkan data *customer* yang ingin menjadi member di *Give Me Colours*. *Id member* akan secara otomatis keluar sesuai urutan yang ada. Data *customer* yang perlu dimasukkan adalah nama, alamat, no telpon, dan *e-mail*. Setelah selesai menginputkan klik tombol proses dan data sudah tersimpan.



Home	About	Administrator	Logout
		Data Barang ▼	
		Data Member	
		Data Transaksi Pemesanan	
Tambah Data			
Show		Search	
Data Barang			

Gambar 4.19 Halaman *Maintenance Member*

4.4 Mengimplementasi Sistem

Sistem yang dipergunakan untuk dapat menjalankan program Aplikasi Media Promosi dan Pemesanan CV. Give Me Colours sebagai berikut.

a. *Software* Pendukung

1. Sistem Operasi *Microsoft Windows XP Service Pack 2*
2. *Web Browser (Google Chrome)*
3. MySQL
4. XAMPP

b. *Hardware* Pendukung

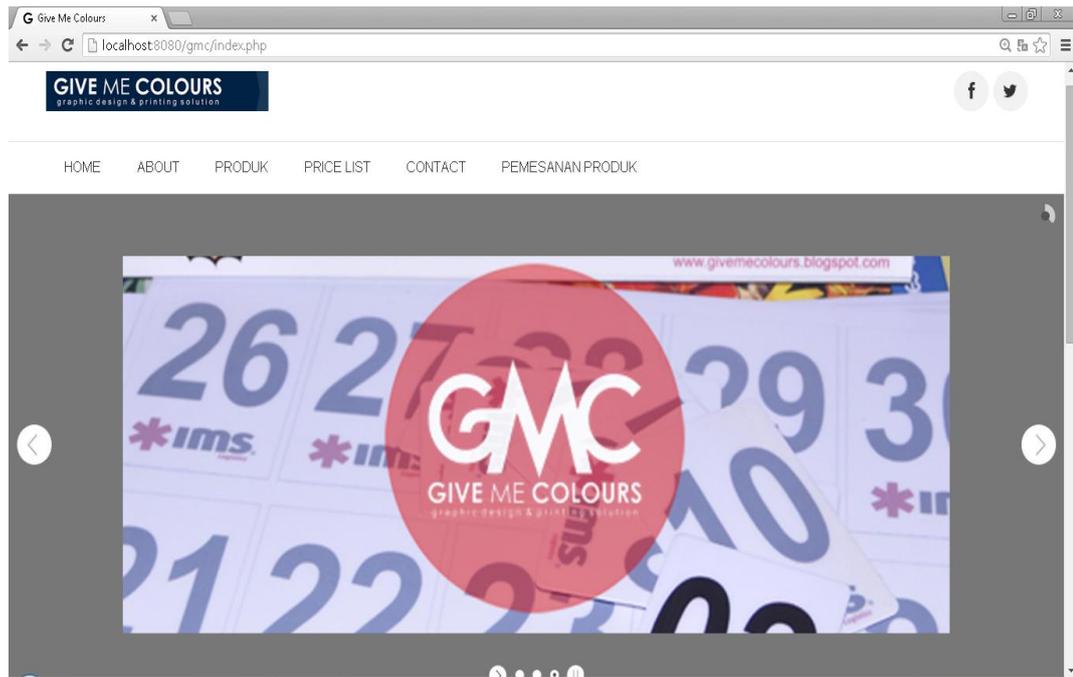
1. *Microprocessor Pentium IV* atau lebih tinggi.
2. VGA dengan resolusi 1024 x 760 atau lebih tinggi dan mendukung *Microsoft Windows*.
3. RAM 1.00 GB atau lebih tinggi.

4.5 Melakukan Pembahasan terhadap Implementasi Sistem

Implementasi dimaksudkan untuk menggambarkan jalannya sistem yang sudah dibuat, dalam hal ini dijelaskan fungsi dari halaman tersebut. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan *user interface* dari sistem:

4.5.1. Halaman Home

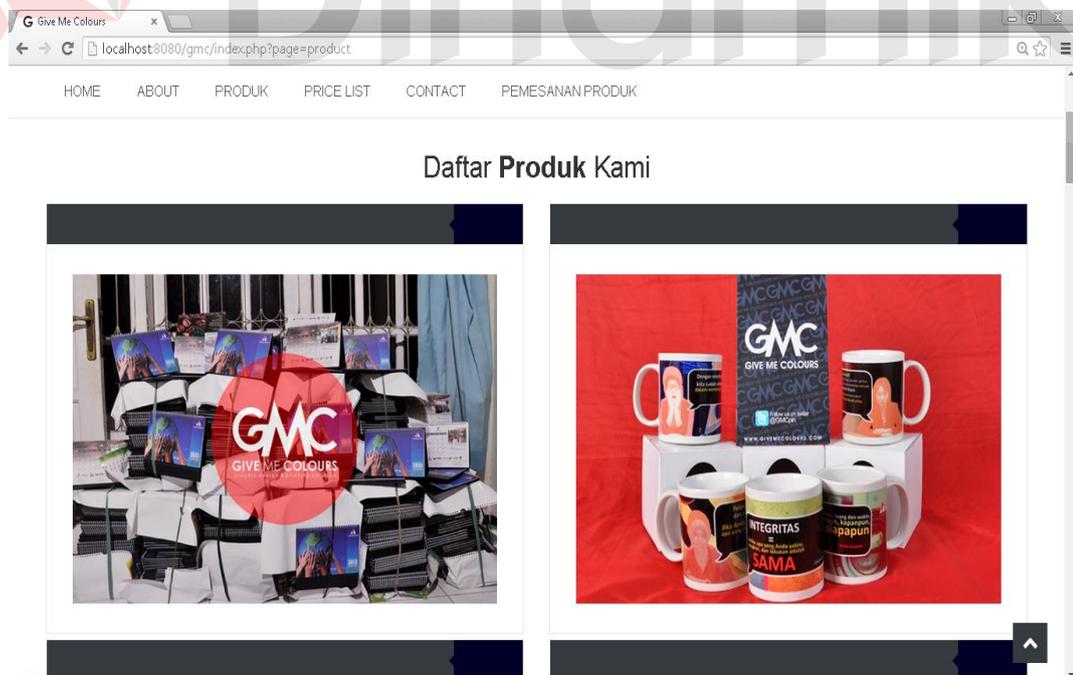
Ketika seorang pengunjung *website* mengakses halaman utama *Give Me Colours* maka pengunjung akan dihadapkan pada halaman home. Seperti pada gambar 4.21 dibawah ini.



Gambar 4.20 Halaman Utama User

4.5.2. Halaman Produk

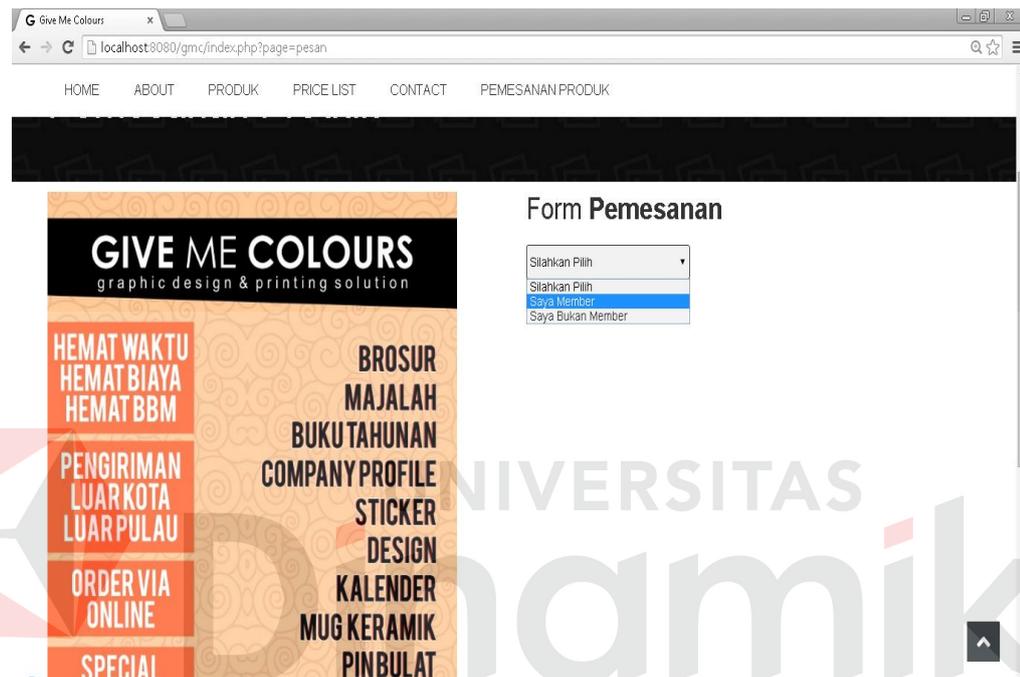
Halaman ini menampilkan beberapa contoh produk yang sudah dibuat oleh CV. Give Me Colours. Pada gambar 4.22 dibawah ini.



Gambar 4.21 Halaman Produk

4.5.3. Halaman Pemesanan Produk

Pada gambar 4.23 dibawah, halaman Pemesanan ini disediakan untuk member dan yang tidak menjadi member. Karena setiap *customer* tidak semua menjadi *member*, tetapi apabila customer ingin menjadi member, admin akan membuat *ID Member*.



Gambar 4.22 Halaman Transaksi Pemesanan

4.5.4. Halaman Form Pemesanan

Halaman ini berisikan data diri *customer* yang ingin memesan produk-produk dari CV.Give Me Colours dan berapa jumlah yang ingin dipesan. Seperti pada gambar 4.24 dibawah ini.

← → ↻ localhost:8080/gmc/index.php?page=pesan

HOME ABOUT PRODUK PRICE LIST CONTACT PEMESANAN PRODUK

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

HEMAT WAKTU
HEMAT BIAYA
HEMAT BBM

PENGIRIMAN
LUAR KOTA
LUAR PULAU

ORDER VIA
ONLINE

SPECIAL
PRICE

BROSUR
MAJALAH
BUKUTAHUNAN
COMPANY PROFILE
STICKER
DESIGN
KALENDER
MUG KERAMIK
PINBULAT
KAOS/BAJUPDL
IDCARD

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

GO
online

Form Pemesanan

Non Member ▾

Haris

GunungSari

08124568873

harisdwi@gmail.com

PIN Ganci Kaca 44MM ▾

4250

25

106250

Submit

Gambar 4.23 Halaman Form Pemesanan

4.5.5. Halaman Data Barang

Pada halaman data barang ini, admin mempunyai kewenangan untuk menambah produk baru dengan harga atau mengubah harga produk yang sudah ada. Seperti gambar 4.25 dibawah ini.

Daftar **Data Barang**

No	Nama Barang	Harga Barang	Aksi
1	PIN Peniti 58MM	3000	Edit Hapus
2	ID CARD	5000	Edit Hapus
3	MUG	20000	Edit Hapus
4	PIN Peniti 44MM	2800	Edit Hapus
5	PIN Pembuka Botol 58MM	4000	Edit Hapus
6	PIN Ganci Kaca 58MM	4500	Edit Hapus
7	PIN Pembuka Botol 44MM	3750	Edit Hapus

Gambar 4.24 Halaman Data Barang

4.5.6. Halaman Data Member

Pada gambar 4.26 dibawah ini, halaman data member ini, admin mempunyai kewenangan untuk menambah *ID Member* baru sesuai keinginan customer.

Me Colourz x

localhost:8080/gmc/admin.php?page=member

HOME ABOUT PRODUK PRICE LIST CONTACT PEMBAYARAN ADMINISTRATOR LOGOUT

Daftar Data Member

Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	ID Member	Nama	Alamat	No Telp	e-Mail	Aksi
1	GMC001	Bagus	Pungging	085608609569	wicaksono@yahoo.com	Edit Hapus
2	GMC002	Jeny	Surabaya	086565	bagus@yahoo.com	Edit Hapus
3	GMC003	Zainul	Belahan Tengah	03430454354	asdsd@yahoo.com	Edit Hapus
4	GMC004	asasc	asdas	423	ads	Edit Hapus
5	GMC005	Trionggo	Mojosulur	088765434343	Trionggo@yahoo.com	Edit Hapus
6	GMC006	Dodi	Jakarta	081217835980	dodi@gmail.com	Edit Hapus
7	GMC007	Nabila Subrianing	Bratang - Surabaya	08567899089	Nabila@gmail.com	Edit Hapus

Gambar 4.25 Halaman Data Member

4.5.7. Halaman Data Transaksi Pemesanan

Halaman ini berisikan data-data customer yang sudah memesan sesuai tanggal pemesanan dan sesuai data diri customer. Seperti gambar 4.27 dibawah ini.

localhost:8080/gmc/admin.php?page=transaksi

HOME ABOUT PRODUK PRICE LIST CONTACT PEMBAYARAN ADMINISTRATOR LOGOUT

Daftar Data Pemesanan Barang

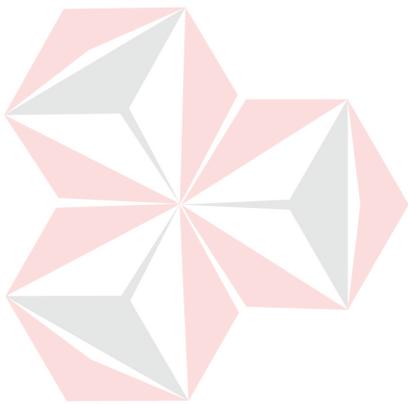
Tambah Data Cetak EXCEL

Show 10 entries Search: 00

No	Tgl Transaksi	Nama	Alamat	No Telp	e-Mail	Barang	Jumlah	Harga	Total Harga	Status
6	02-06-2014	Rifal	Malang	0812345678	rifalfatoni@gmail.com	Kalender	2	8000	16000	
7	02-06-2014	Jenny	Surabaya	08567456778	jennydiarty@gmail.com	Kaos	50	60000	3000000	
8	02-06-2014	Faris	Ketintang	085634490029	farisrisq@gmail.com	Kartu Nama	25	3000	75000	
9	03-06-2014	Nabila Sutrianing	Bratang - Surabaya	08567899089	Nabila@gmail.com	Kalender	25	8000	200000	Lunas
10	03-06-2014	Romi	Pakis	081273637228	romiseliawan@gmail.com	Kalender	12	8000	96000	
11	03-06-2014	Bagus	Pungging	085600609569	wicaksono@yahoo.com	Kemeja	23	50000	1150000	
12	05-06-2014	Riko	Kebraon	08123889099	riko@gmail.com	Kalender	20	8000	160000	
13	05-06-2014	Riko	Kebraon	08123889099	riko@gmail.com	Kalender	20	8000	160000	
14	05-06-2014	Riko	Kebraon	08123889099	riko@gmail.com	Kalender	20	8000	160000	

Showing 1 to 9 of 9 entries (filtered from 14 total entries) Previous 1 Next

Gambar 4.26 Halaman Data Transaksi Pemesanan



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dari hasil uji coba terhadap rancang bangun aplikasi pemesanan di *Give Me Colours* ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang dibuat pada saat kerja praktek ini dapat mempermudah *user* menggunakan aplikasi ini dan membantu *Give Me Colours* dalam melakukan kegiatan pemesanan secara *online* dan mengenalkan produknya kepada masyarakat luas.

1.2 Saran

Dari aplikasi yang dibuat pada saat pelaksanaan kerja praktek ini masih terdapat beberapa kekurangan yang diharapkan di kemudian hari dapat diperbaiki oleh pihak lain. Beberapa kekurangan tersebut antara lain:

- a) Aplikasi ini hanya bisa diakses melalui komputer saja. Untuk kedepannya mungkin dapat dikembangkan lagi menjadi *mobile web application* sehingga dapat diakses melalui *smart phone* agar pengunjung dapat lebih mudah mengaksesnya
- b) Aplikasi ini hanya menerapkan keamanan *sql anti injection* pada halaman *login*. Untuk kedepannya mungkin masalah keamanan dapat di tambah lagi misal dengan menggunakan enkripsi pada *link website* dan lain sebagainya
- c) Sistem dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks lagi dengan menggabungkan beberapa sistem yang telah ada (*integrated System*), misalnya dengan menambahkan beberapa aplikasi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Aldy, 2011. Forum, <http://aldesign.web.id/search/forum-adalah-sebuah/>, 14 Juni 2012.

Energy, Social Media, 2010. www.socialmediaenergy.com, 20 September 2012

Flatley, Joseph. 2012. ScamWorld : “Get Rich Quick” Schemes Mutate Into an Online Monster. New York: The Verge.

HM, Jogiyanto. 1989. Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Kadir, Abdul.2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL*. Yogyakarta: Andi.

Kotler, Philip. 1984. *Marketing Essentials*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Kotler, Philip. 2005. Manajemen Pemasaran Jilid 2, Edisi Kesebelas. Indeks. Jakarta

Shimp, Terence A. 2000. Periklanan Promosi. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Sholiq. 2006. Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Subjek dengan UML. Surabaya: Penerbit Graha Ilmu.

Tciptono, Fandy. 2002. Strategi Pemasaran. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Wicaksono, Soetam Rizky. 2006. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Surabaya: STIKOM Surabaya