



**RANCANG BANGUN *DIGITAL MARKETING* BERBASIS WEBSITE PADA
PT. BINTANG INTERNASIONAL PERKASA**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Sistem Informasi

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

Muhamad Faizal

12.41010.0205

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

**RANCANG BANGUN *DIGITAL MARKETING* BERBASIS WEBSITE
PADA PT. BINTANG INTERNASIONAL PERKASA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program sarjana Komputer



Disusun oleh:

Nama : Muhamad Faizal

Nim : 12.41010.0205

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2019



“Setiap permasalahan pasti ada jalan keluar. Carilah jalan tersebut agar kamu sukses.”

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN *DIGITAL MARKETING* BERBASIS WEBSITE
PADA PT. BINTANG INTERNASIONAL PERKASA**

Laporan Kerja Praktik Oleh

Muhamad Faizal

NIM: 12.41010.0205

Telah diperiksa, diuji dan di setujui

Surabaya, 15 Januari 2019

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia



Ayoubi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.
NIDN. 0721068904


(Pandu Agung Saputra)

Mengetahui:



Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA



Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Muhamad Faizal

NIM : 12.41010.0205

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN *DIGITAL MARKETING* BERBASIS
WEBSITE PADA PT. BINTANG INTERNASIONAL
PERKASA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Januari 2019



Yang menyatakan

Muhamad Faizal

NIM : 12.41010.0205

ABSTRAK

PT. Bintang Internasional Perkasa adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alas kaki (*footwear*). Barang yang dijual mulai dari sepatu, sandal, dan kaos kaki untuk semua kalangan masyarakat baik orang dewasa, remaja, dan anak - anak.

Saat ini PT. Bintang Internasional Perkasa masih belum memiliki media promosi seperti perusahaan – perusahaan lain yang menggunakan teknologi. Oleh karena itu, untuk dapat mengikuti perkembangan pesat teknologi informasi dan memenuhi harapan PT. Bintang Internasional Perkasa. Penulis membangun sebuah *digital marketing* berbasis *website* untuk PT. Bintang Internasional Perkasa yang memiliki konten tentang profil perusahaan, visi misi, dan informasi produk. Diharapkan dengan adanya *website* ini, dapat membuat pelanggan lebih mengenal tentang produk yang dimiliki dan dapat membantu PT. Bintang Internasional Perkasa dalam memasarkan produknya.

Solusi guna memecah masalah yang ada adalah merancang bangun *digital marketing* berbasis *website* pada PT. Bintang Internasional Perkasa, yang dapat membantu dalam pengenalan perusahaan dan produk yang ditawarkan.

Hasil penelitian menunjukkan aplikasi ini sudah dapat memberikan informasi perusahaan dan produk.

Kata Kunci : Digital Marketing, Website, Alas Kaki

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul **“RANCANG BANGUN *DIGITAL MARKETING* BERBASIS WEBSITE PADA PT. BINTANG INTERNASIONAL PERKASA”**. Laporan ini disusun berdasarkan hasil studi dalam pelaksanaan kerja praktik di Bekasi yang dilakukan selama 24 hari kerja.

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian kerja praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik ini penulis dapat bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai arahan, masukan, nasehat, saran, kritik, dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Yohanna Eveline selaku penyelia pada PT. Bintang Internasional Perkasa yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
2. Ibu Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan kerja praktik.
3. Orang tua dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

4. Segenap sahabat dan teman penulis yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang membuat Penulis dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian kerja praktik.

Penulis menyadari di dalam laporan kerja praktik ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis tetap berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi Penulis dan semua pihak. Oleh karena itu, adanya saran dan kritik diharapkan.

Surabaya, 15 Januari 2019

Penulis



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1. Identitas Perusahaan	6
2.2. Sejarah Perusahaan.....	6
2.3. Logo Perusahaan	7
2.4. Visi Dan Misi	8
2.5. Tujuan Perusahaan.....	8
2.6. Struktur Organisasi.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1. Marketing	14
3.2. Content Marketing.....	14
3.3. Digital Marketing	15
3.4. Internet.....	16
3.5. Website	17
3.6. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	18
3.7. Basis Data.....	19
3.8. <i>Hyper Text Markup Language (HTML)</i>	19

	Halaman
3.9. <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	20
3.10. <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	20
3.11. <i>Javascript</i>	21
3.12. <i>MySQL</i>	22
3.13. <i>Framework Bootstrap</i>	23
3.14. <i>Framework Laravel</i>	23
3.15. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	24
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	25
4.1 Studi literatur	25
4.2 Observasi	25
4.3 <i>Use Case Diagram</i>	25
4.4 <i>Deskripsi Use Case Diagram</i>	26
4.4.1 <i>Use Case login</i>	26
4.4.2 <i>Use Case Input Master Barang</i>	27
4.4.3 <i>Use Case Update Master Barang</i>	28
4.4.4 <i>Use Case Delete Master Barang</i>	29
4.4.5 <i>Use Case Input Kategori</i>	29
4.4.6 <i>Use Case Update Kategori</i>	30
4.4.7 <i>Use Case Delete Kategori</i>	31
4.4.8 <i>Use Case Input Slider</i>	31
4.4.9 <i>Use Case Update Slider</i>	32
4.4.10 <i>Use Case Delete Slider</i>	33
4.5 <i>Sequence Diagram</i>	34
4.5.1 <i>Sequence Diagram Login</i>	34
4.5.2 <i>Sequence Diagram Input Master Barang</i>	35
4.5.3 <i>Sequence Diagram Update Master Barang</i>	36
4.5.4 <i>Sequence Diagram Delete Master Barang</i>	37
4.5.5 <i>Sequence Diagram Input Kategori</i>	38
4.5.6 <i>Sequence Diagram Update Kategori</i>	39
4.5.7 <i>Sequence Diagram Delete Kategori</i>	40
4.5.8 <i>Sequence Diagram Input Slider</i>	41

	Halaman
4.5.9 <i>Sequence Diagram Update Slider</i>	42
4.5.10 <i>Sequence Diagram Delete Slider</i>	43
4.6 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	43
4.7 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	44
BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. <i>Use Case login</i>	26
Tabel 4.2. <i>Use Case Input Master Barang</i>	27
Tabel 4.3. <i>Use Case Update Master Barang</i>	28
Tabel 4. 4. <i>Use Case Delete Master Barang</i>	29
Tabel 4. 5. <i>Use Case Input Kategori</i>	29
Tabel 4.6. <i>Use Case Update Kategori</i>	30
Tabel 4.7. <i>Use Case Delete Kategori</i>	31
Tabel 4.8. <i>Use Case Input Slider</i>	32
Tabel 4.9. <i>Use Case Update Slider</i>	32
Tabel 4.10. <i>Use Case Delete Slider</i>	33



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Perusahaan	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT. Bintang Internasional Perkasa	9
Gambar 4.1 Use Case <i>Diagram</i>	26
Gambar 4.2. <i>Sequence Diagram Login</i>	34
Gambar 4.3. <i>Sequence Diagram Input Master Barang</i>	35
Gambar 4.4. <i>Sequence Diagram Update Master Barang</i>	36
Gambar 4.5. <i>Sequence Diagram Delete Master Barang</i>	37
Gambar 4.6. <i>Sequence Diagram Input Kategori</i>	38
Gambar 4.7. <i>Sequence Diagram Update Kategori</i>	39
Gambar 4.8. <i>Sequence Diagram Delete Kategori</i>	40
Gambar 4.9. <i>Sequence Diagram Input Slider</i>	41
Gambar 4.10. <i>Sequence Diagram Update Slider</i>	42
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram Delete Slider</i>	43
Gambar 4.12. <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	44
Gambar 4.13. <i>Physical Data Model (PDM)</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan PT. Bintang Internasional Perkasa	49
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	50
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	51
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian Halaman 1	52
Lampiran 5 Fom KP-6 Log Harian Halaman 2.....	53
Lampiran 6 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik Halaman 1.....	54
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	55



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan kunci penting untuk menentukan langkah keputusan yang akan diambil kedepannya. Semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia memerlukan informasi dan menghasilkan informasi terlebih lagi di era teknologi informasi, semua informasi dituntut lebih cepat dan akurat. Pada era teknologi informasi ini sistem informasi sangat banyak dibutuhkan oleh setiap perusahaan untuk menunjang kemajuan perusahaan agar lebih maju dan berkembang.

Seperti yang kita ketahui, perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Adanya teknologi internet sangat mendukung segala bentuk kegiatan, termasuk suatu bisnis dan perusahaan. Memiliki website bisa memberikan banyak manfaat serta keuntungan bagi sebuah bisnis dan perusahaan. Saat ini, semua sudah serba digital dan terkoneksi dengan internet. Jika tidak segera beradaptasi, mengakibatkan perusahaan diabaikan oleh konsumen atau klien, karena mereka telah menemukan produk atau jasa yang lebih mudah dan cepat dijangkau, bahkan informasinya lebih jelas, lengkap dan akurat.

Website merupakan teknologi informasi terbaik saat ini sebagai sarana pertukaran informasi kepada konsumen secara mudah, cepat, dan tanpa batas jarak maupun waktu. Artinya, konsumen maupun calon konsumen akan dengan sangat mudah untuk mendapatkan informasi bisnis maupun perusahaan secara lengkap dan akurat hanya dengan mencari melalui komputer yang terkoneksi dengan internet, atau bahkan hanya dengan gadget mereka kapanpun dan dimanapun. Tidak hanya

informasi, bahkan transaksipun sudah mulai banyak dilakukan dengan teknologi website atau aplikasi *mobile*. Seperti jual beli barang atau jasa di online seperti Tokopedia, OLX, Kaskus, Tiket.com, Traveloka, GoJek, dan lain – lain. Manfaat dari website untuk bisnis, yaitu: membangun brand reputasi, media promosi, mendapat pelanggan baru, memperkenalkan profil perusahaan, mempermudah komunikasi, meningkatkan kualitas layanan, kemudahan memberikan informasi, dan mudah dan dapat selalu diakses.

Perkembangan pemasaran digital saat ini memberikan peluang yang sangat baik bagi kehidupan sehari – hari terlebih lagi dibidang penjualan dan promosi. Iklan tradisional kini tidak lagi memiliki “kekuasaan” mengingat pemasaran digital terus meningkat, digital memberikan kemudahan dalam mengembangkan suatu bisnis, dengan berkembangnya teknologi, cara pemasaran pun berubah menjadi semakin modern, ketika dahulu hanya menggunakan media konvensional seperti televisi, radio, atau surat kabar, kini pemasaran menggunakan internet sebagai medianya. Manfaat digital marketing, yaitu: hemat biaya, membantu meningkatkan penjualan, komunikasi dengan konsumen lebih mudah, memudahkan bersaing dengan kompetitor.

PT. Bintang Internasional Perkasa adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan alas kaki (*footwear*). Barang yang dijual mulai dari sepatu, sandal, dan kaos kaki untuk semua kalangan masyarakat baik orang dewasa, remaja, dan anak - anak.

Saat ini PT. Bintang Internasional Perkasa masih belum memiliki media promosi seperti perusahaan – perusahaan lain yang menggunakan teknologi. Oleh karena itu, untuk dapat mengikuti perkembangan pesatnya teknologi informasi dan

memenuhi harapan PT. Bintang Internasional Perkasa. Penulis membangun sebuah *digital marketing* berbasis *website* untuk PT. Bintang Internasional Perkasa yang memiliki konten tentang profil perusahaan, visi misi, dan informasi produk. Diharapkan dengan adanya *website* ini, dapat membuat pelanggan lebih mengenal tentang produk yang dimiliki dan dapat membantu PT. Bintang Internasional Perkasa dalam memasarkan produknya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi *digital marketing* berbasis *website* pada PT. Bintang Internasional Perkasa?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem yang akan dibangun antara lain sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat tidak membahas penjualan.
2. Sistem yang dibuat membahas promosi perusahaan dan produk.
3. Sistem yang dibuat tidak ada proses transaksi akuntansi perusahaan.

1.4. Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat *digital marketing* berbasis *website* yang menampilkan informasi profil PT. Bintang Internasional Perkasa visi misi, dan informasi produk di PT. Bintang Internasional Perkasa.

1.5. Manfaat

Beberapa manfaat yang diperoleh dari aplikasi *digital marketing* pada PT. Bintang Internasional Perkasa, antara lain:

1. Bagi PT. Bintang Internasional Perkasa.
 - a. Mempermudah untuk mempromosikan barang yg sedang dipasarkan
 - b. Konsumen lebih mengetahui produk yang di tawarkan oleh PT. Bintang Internasional Perkasa.
2. Bagi Penulis
Menambah portofolio pengerjaan proyek sistem informasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan kerja praktek adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah kemudian rumusan masalah dari latar belakang yang telah dijelaskan, batasan masalah yang di sesuaikan dengan rumusan masalah sehingga tidak keluar dari konteks yang dibahas, tujuan dari kerja praktek dan manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kerja praktek dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai sejarah umum perusahaan, Visi dan Misi perusahaan, dan stuktur organisasi perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara singkat teori–teori yang berhubungan dengan kerja praktek yang meliputi konsep dasar sistem informasi dan kegiatan di PT. Bintang Internasional Perkasa

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisi tentang uraian tentang tugas – tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu dari metodologi penelitian, analisa sistem, pembahasan

masalah berupa Alur data *diagram*, struktur table dan implementasi sistem berupa capture dari setiap halaman program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari evaluasi program, serta saran – saran yang bermanfaat guna peningkatan efisiensi sistem dan pengembangan sistem.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Identitas Perusahaan

Profil Perusahaan

Nama : PT. Bintang Internasional Perkasa

Alamat : Ruko Green Park R04, Jl. Raya Kampung sawah, Kota
Bekasi - 17415

No Telp/Fax : 021-28671703

Bisnis Utama : Perusahaan Distribusi

2.2. Sejarah Perusahaan

PT. Bintang Internasional Perkasa adalah sebuah perusahaan baru yang bergerak dibidang alas kaki. Sebelum bernama PT. Bintang Internasional Perkasa, perusahaan tersebut bernama PT. Dasa Manunggal Sejahtera (PT. DMS). PT. DMS menyatakan Pailit pada tahun 2016 sehingga PT. DMS menjual seluruh sahamnya kepada PT. Stars Internasional. PT. DMS saat itu memiliki citra yang buruk di kalangan mitra bisnis, dengan begitu pada akhirnya bergantilah nama Menjadi PT. Bintang Internasional Perkasa pada tahun 2017.

PT. Bintang Internasional Perkasa merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang distribusi dan retail sandal dan sepatu. Nama toko yang di pakai adalah “Neymar”. Toko Neymar memiliki konsep *street store* yaitu sebuah konsep toko yang berada di jalanan pusat keramaian di titik – titik tertentu. Penyebaran toko Neymar saat ini hanya meliputi Jawa Barat, DKI Jakarta, Banten, dan pulau Sumatera. Saat ini PT. Bintang Internasional Perkasa belum memiliki kantor tetap

sehingga masih menyewa sebuah ruko di daerah Jatimelati, bekasi, yang digunakan sekarang.

PT. Bintang Internasional Perkasa memulai bisnis tidak dalam kondisi yang baik sehingga saat ini PT Bintang Internasional Perkasa sedang memperbaiki diri guna bangkit dari keterpurukan dan meningkatkan penjualan, 37 unit toko (saat ini) yang tersebar di wilayah Jawa Barat, DKI Jakarta, Banten dan pulau Sumatera telah di siapkan untuk menghadapi kebutuhan pasar.

Saat ini PT. Bintang Internasional Perkasa Sedang Mengemban proyek besar dari PT. Stars Internasional. Proyek yang diberikan berupa sebuah toko bernama “Shoes Inn”. Toko Shoes Inn adalah sebuah toko yang berada di Mall dengan konsep *modern market* yaitu sebuah konsep yang menyasar konsumen *middle up. Middle up* yang dimaksudkan adalah masyarakat yang memiliki tingkat *lifestyle* dan ekonomi yang tinggi (masyarakat sosialita). Ada 15 toko Shoes Inn yang disiapkan saat ini oleh PT. Bintang Internasional Perkasa guna memasuki segmentasi pasar yang baru.

2.3. Logo Perusahaan

Adapun logo perusahaan PT. Bintang Internasional Perkasa dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

2.4. Visi Dan Misi

Visi

Menjadi perusahaan distribusi yang kompetitif, berkualitas, berkompetensi, dan menguasai sumber dan jaringan pemasaran di dalam dan luar negeri.

Misi

1. Melaksanakan transaksi perdagangan lokal maupun lintas Negara
2. Memenuhi harapan seluruh *stakeholder*
3. Memberikan layanan yang lengkap dan kompetitif kepada pelanggan
4. Melakukan perdagangan umum yang menangani produk alas kaki dengan kualitas yang baik.

2.5. Tujuan Perusahaan

PT. Bintang Internasional Perkasa mempunyai dua jenis tujuan dalam membangun usahanya, yaitu tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Uraian adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Jangka Pendek

1. Meningkatkan volume penjualan
2. Memperluas daerah pemasaran
3. Mendapatkan keuntungan atau laba yang maksimal
4. Meningkatkan kualitas alas kaki
5. Meningkatkan inovasi jenis alas kaki

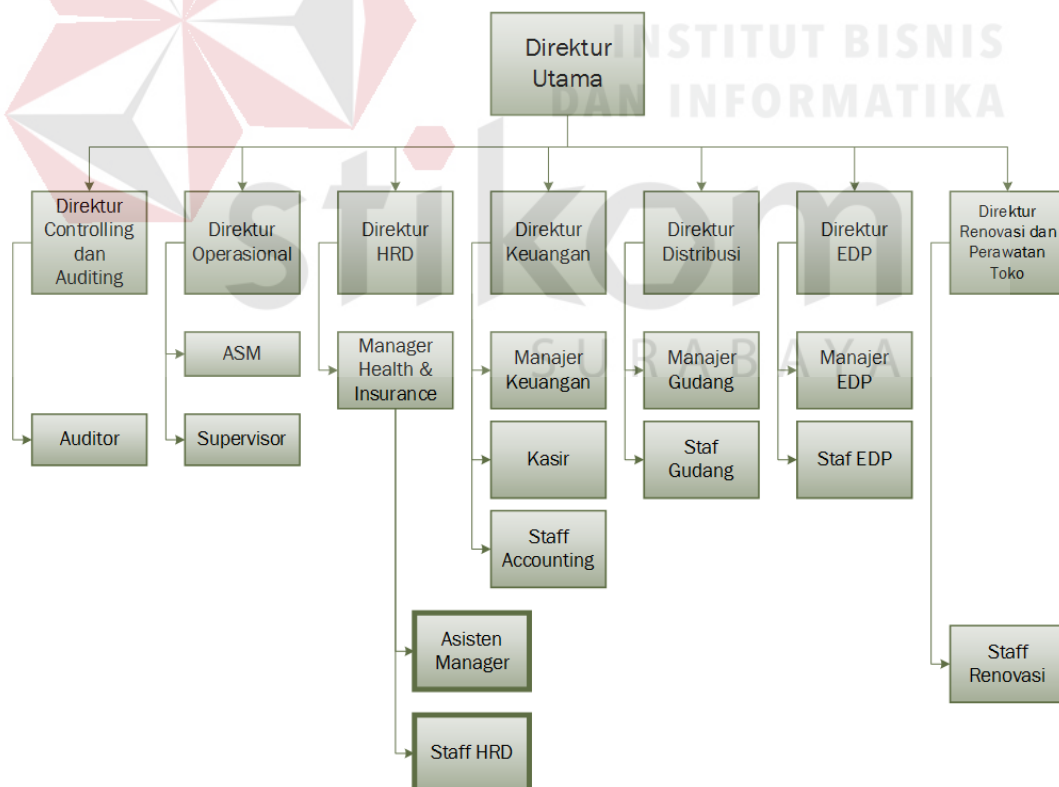
b. Tujuan Jangka Panjang

1. Mengembangkan usaha perusahaan untuk melakukan ekspansi
2. Meningkatkan kesejahteraan karyawan

3. Menjadi *trendsetter* bagi yang pengusaha lokal untuk bersaing dengan perusahaan ternama

2.6. Struktur Organisasi

Dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, PT. Stars Internasional melakukan pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang sesuai dengan kemampuan masing-masing karyawannya. Oleh karena itu, untuk menyempurnakan organisasi, perusahaan melakukan restrukturisasi organisasi secara bertahap. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan kegiatan organisasi yang fleksibel dan dinamis sehingga mampu menghadapi situasi dan kondisi yang selalu berubah. Gambar 2.2 merupakan gambar struktur organisasi pada PT. Bintang Internasional Perkasa.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT. Bintang Internasional Perkasa

Job Description dari masing – masing bagan struktur organisasi di atas adalah sebagai berikut :

1. Direktur Utama memiliki Tugas sebagai berikut:
 - a. Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan – kebijakan perusahaan.
 - b. Memilih, menetapkan, dan mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian.
 - c. Menyampaikan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan.
 - d. Mewakili perusahaan atas nama perseroan untuk melakukan bisnis dengan perusahaan lain.
 - e. Mewakili perusahaan dalam perkara pengadilan.
2. Direktur *Controlling & Auditing* memiliki tugas sebagai berikut:
 - a. Mengawasi dan melindungi aset perusahaan.
 - b. Menyusun perencanaan stok barang pada toko – toko yang akan diaudit oleh auditor.
3. Auditor memiliki tugas untuk melakukan pemeriksaan stok barang pada toko–toko.
4. Direktur operasional memiliki tugas sebagai berikut:
 - a. Menetapkan target penjualan harian selama satu periode pada setiap toko yang dimiliki.
 - b. menyelesaikan kendala – kendala pada setiap toko.
5. ASM (*Area Sales Manager*) memiliki tugas untuk :
 - a. Bertanggung jawab kepada direktur operasional atas kondisi di setiap toko.
 - b. Mengawasi setiap toko yang termasuk di dalam wilayahnya setiap periode

- c. Memberikan pengarahan kepada setiap supervisor toko.
6. *Supervisor* memiliki tugas sebagai berikut:
- a. Bertanggung jawab kepada ASM dan direktur operasional atas toko yang dibawah.
 - b. Mampu membangun tim kerja yang solid guna meningkatkan penjualan.
 - c. Mempengaruhi, mengarahkan, meyakinkan, dan menggerakkan para karyawan untuk bisa bekerja sama dengan baik.
7. Direktur HRD (*Human Resource Development*) memiliki tugas sebagai berikut:
- a. Merekrut pegawai baru.
 - b. Mengkoordinasikan perumusan system pengadaan, penempatan, dan pengembangan pegawai.
 - c. Bertanggung jawab kepada dewan direksi atas pengarahan dan pengawasan atas pengadaan tenaga kerja.
 - d. Berhubungan dengan pihak luar dalam hal ketenaga kerjaan.
8. Manajer *Health & Insurance* memiliki tugas sebagai berikut:
- a. Mengatur asuransi jiwa dan tunjangan kesehatan seluruh karyawan
 - b. Bertanggung jawab atas stok yang ada di toko meliputi asuransi kebakaran dan asuransi pencurian.
9. Direktur keuangan memiliki tugas sebagai berikut:
- a. Menyusun rencana keuangan perusahaan yang akan diserahkan kepada *Staff accounting*.
 - b. Berhubungan dengan pihak bank dalam hal yang berkaitan dengan laporan keuangan perusahaan.

10. Manajer keuangan memiliki tugas untuk menyusun laporan laba rugi dan laporan neraca perusahaan setiap akhir periode.
11. Kasir memiliki tugas untuk membayar setiap tagihan dari *supplier* dan membayar gaji karyawan.
12. *Staff accounting* memiliki tugas untuk membantu manajer keuangan menyusun laporan keuangan dan memeriksa data keuangan perusahaan setiap hari.
13. Direktur distribusi memiliki tugas untuk :
 - a. Mengkoordinir staf gudang dalam hal penerimaan dan pengiriman barang
 - b. Berhubungan dengan pihak ekspedisi terkait dengan proses pengiriman barang
14. Manajer gudang memiliki tugas untuk mengatur pengiriman barang ke toko – toko dan menerima barang dari *Supplier*.
15. Staff gudang memiliki tugas untuk mengatur barang yang akan dikirimkan ke toko – toko sesuai dengan perintah manajer gudang.
16. Direktur EDP (*Entry Data Processing*) memiliki tugas sebagai berikut:
 - a. Memprogram *database* penyimpanan catatan transaksi seluruh toko – toko di Indonesia.
 - b. Selalu meng-*update* program komputer jaringan seluruh toko dan perusahaan.
 - c. Mengawasi kinerja karyawan bagian EDP.
17. Staff EDP memiliki tugas sebagai berikut:
 - a. Meng-*entry* data penjualan dan data pembelian yang dikirim oleh setiap toko melalui POS yang langsung diterima oleh server EDP.

- b. Memeriksa laporan penjualan setiap toko sebelum diserahkan ke bagian keuangan
 - c. Meng-*handle* seluruh *hardware* dan *software*
18. Manajer EDP memiliki tugas untuk mengkoordinir staff EDP terkait pengadaan *hardware* dan *software*.
19. Direktur renovasi dan perawatan toko memiliki tugas untuk menyusun pemborong yang akan merenovasi toko dan mengawasi toko pada saat direnovasi.



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. *Marketing*

Menurut (Kotler & Gary, Manajemen Pemasaran, 2007), pemasaran (*marketing*) adalah sebagai suatu proses sosial dan manajerial yang membuat individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan lewat penciptaan dan pertukaran timbal balik produk dan nilai dengan orang lain.

Menurut (Kotler & Keller, 2017), pemasaran (*marketing*) adalah mengidentifikasi kebutuhan manusia dan sosial. Salah satu definisi yang baik dan singkat dari pemasaran adalah memnuhi kebutuhan dengan cara yang menguntungkan.

Menurut American Marketing Association (AMA) dalam (Kotler & Keller, 2017), memaparkan definisi pemasaran adalah suatu fungsi organisasi dan serangkaian proses untuk menciptakan, mengkomunikasikan, dan memberi nilai kepada pelanggan dan untuk mengelola kebutuhan pelanggan dengan cara yang menguntungkan organisasi dan pemangku keputusan.

Marketing sendiri dapat disimpulkan sebagai proses perencanaan dan pelaksanaan konsepsi, penetapan harga, penentuan proses produk, promosi dan tempat atau distribusi. *Marketing* sendiri memiliki banyak pendapat tentang tujuan itu sendiri, akan tetapi semua bermuara pada pemenuhan kebutuhan (*Needs*) dan keinginan (*wants*) yang memuaskan (*satisfaction*).

3.2. *Content Marketing*

Menurut (Edwin SA, 2018), *content marketing* adalah pendekatan strategi pemasaran yang difokuskan pada pembuatan dan pendistribusian konten yang

bernilai, relevan dan konsisten agar bisa menarik dan mempertahankan audiens yang sudah ditetapkan secara jelas, dan secara keseluruhan untuk mendorong tindakan pelanggan yang bisa menghasilkan keuntungan.

Penggunaan strategi *content marketing* itu memiliki tujuan untuk menarik dan mempertahankan pelanggan dengan cara konsisten membuat, dan mengurasi konten-konten bernilai dan relevan dengan maksud mengubah atau memperbaiki perilaku konsumen. Ini adalah proses yang berkelanjutan yang terbaik diintegrasikan ke dalam strategi pemasaran Anda secara keseluruhan, dan berfokus pada memiliki media bukan menyewa media.

Content marketing sudah dipergunakan oleh perusahaan-perusahaan besar yang memiliki bagian pemasaran yang terhebat di dunia, termasuk misalnya *P&G*, *Microsoft* serta juga *Cisco Systems*. Bukan itu saja perusahaan-perusahaan dalam skala UKM dan juga perseorangan juga ikut mengembangkan dan melakukan *content marketing* di seluruh dunia.

3.3. Digital Marketing

Menurut (Karinov, 2018), *digital marketing* sejatinya merupakan aktivitas promosi baik itu untuk sebuah brand ataupun produk menggunakan media elektronik (*digital*). Puluhan tahun silam, media *digital marketing* sangatlah terbatas, sebutlah televisi atau radio yang hanya dapat menyampaikan informasi secara satu arah. Dewasa ini, dengan perkembangan teknologi *digital* yang sangat pesat serta penerimaan yang cukup luas dari hampir semua lapisan masyarakat, tak ayal membuat model pemasaran *digital* adalah salah satu channel utama.

Beberapa contoh teknik pemasaran yang termasuk dalam *digital marketing*: SEO (Search Engine Optimization), Iklan Televisi & radio, Billboard elektronik, email *marketing*, mobile *marketing*, dan lain – lain.

Tidak seperti iklan di koran, selebaran brosur dan sebagainya, strategi pemasaran menggunakan media *digital* khususnya *online* dapat diukur secara tepat bahkan *real-time*. Dengan menggunakan media *digital*, Anda dapat mengetahui berapa lama iklan video produk Anda ditonton, berapa persen konversi penjualan dari setiap iklan, dan tentunya Anda bisa mengevaluasi mana iklan yang baik dan tidak. Abilitas pemasaran *digital* akan *tracking* ini tentu sangat membantu para pebisnis dalam menghitung *return of investment* (ROI) dari *budget marketing* perusahaan. Selain faktor kemudahan evaluasi, luas jangkauan geografis juga jadi salah satu keunggulan *digital marketing*. Dengan memanfaatkan media *digital*, Anda dapat menyebarkan konten / *brand* produk anda ke seluruh dunia hanya dengan beberapa kali klik. Dengan alasan ini pula, metode *offline marketing* bahkan sudah ditinggalkan sama sekali oleh perusahaan tertentu.

3.4. Internet

Menurut (Hartati & Sussi, 2010) istilah internet berasal dari bahasa Latin *inter*, yang berarti “antara”. Secara kata per kata internet berarti *jaringan antara* atau *penghubung*. Artinya internet adalah jaringan berjuta-juta komputer di seluruh dunia, yang terhubung dengan menggunakan protokol TCP/IP. Dengan internet, kamu bisa berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari jutaan situs web yang tersebar di seluruh dunia. Internet seperti sebuah perpustakaan raksasa yang dapat memberikan berbagai informasi yang kita butuhkan, baik berupa tulisan, gambar, maupun multimedia. Sekarang melalui internet, kita bisa melakukan jual-beli,

seorang pelajar dapat dengan mudah mencari informasi ke seluruh perpustakaan yang ada di dunia, atau bahkan seorang mahasiswa tidak harus pergi ke kampusnya karena kuliah dilakukan secara *online*. Layanan internet meliputi: komunikasi langsung seperti chatting; diskusi seperti *e-mail*, *millis*; informasi yang terdistribusi seperti *situs web*, transfer *file* (FTP) serta masih banyak lagi layanan yang lainnya. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang dapat berkomunikasi sehingga terhubung dengan berbagai macam situs pendidikan, pemerintahan, komersial, organisasi ataupun perorangan di seluruh dunia.

(Setiyawan & Santosa, 2009) Internet (*Interconnected Network*) adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit. Komputer yang tersambung ke internet menyediakan informasi-informasi yang terbuka untuk umum, sehingga pemakai internet dapat menghubungi banyak komputer kapan saja dari seluruh penjuru dunia untuk mengirim berita, memperoleh informasi, dan transfer data. Internet menghubungkan sejumlah besar komputer di seluruh dunia menggunakan bahasa jaringan yang sama, yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).

3.5. Website

Menurut (Rudianto, 2011), web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*

Menurut (Yuhefizar & Hidayat, 2009) website adalah keseluruhan halaman – halaman web yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung

informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Selain itu, website dapat juga digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi pertama. Kelebihan website dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya yang relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *Strong Point* dalam pemasaran.

3.6. *Unified Modeling Language (UML)*

UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis *Object-Oriented (OO)*. *UML* sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas – kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen komponen yang diperlukan dalam sistem *software*. *UML* adalah salah satu tool / model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *Object-Oriented*.

UML sendiri terdiri atas pengelompokkan *diagram - diagram* sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu. *Diagram* adalah yang menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan suatu model. UML mempunyai 10 *diagram*, yaitu; *use case diagram*, *conceptual diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, *state diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *object diagram*, *component diagram*, *deployment diagram*. Dalam praktek di lapangan hanya 4 *diagram* yang sering digunakan dalam membangun aplikasi berorientasi

objek, yaitu: *use case diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, *class diagram*.

3.7. Basis Data

Menurut (Simarmata & Paryudi, 2006), basis data adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi adalah sesuatu yang kita gunakan sehari-hari untuk berbagi. Dengan basis data, pengguna dapat menyimpan data secara terorganisasi. Setelah data disimpan, informasi harus mudah diambil. Kriteria dapat digunakan untuk mengambil informasi. Cara data disimpan dalam basis data menentukan seberapa mudah mencari informasi berdasarkan banyak kriteria. Datapun harus mudah ditambahkan ke dalam basis data, dimodifikasi, dan dihapus.

3.8. Hyper Text Markup Language (HTML)

Menurut (Kustiyahningsih & Anamisa, 2011), HTML kependekan *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah *text file* murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. *File – file* HTML ini berisi instruksi - instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh browser yang ada di komputer *client (user)* sehingga isi informasinya dapat ditampilkan secara visual di komputer pengguna”.

Menurut (Situmorang, 2010), “HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman web atau *word wide web*, dengan *hypertext* dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman web. Dokumen *hypertext* bisa berisi teks, gambar, dan tipe informasi lain seperti data *file*, audio, video, dan program *executeable*”.

3.9. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut (Afriyudi, 2008), PHP adalah singkatan dari *hypertext preprocessor*. Merupakan *script* untuk pemrograman berbasis *web server-side*. Dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan *script* PHP.

Sintaks PHP mirip dengan bahasa C, Perl, Pascal dan basic. PHP dapat dikembangkan sebagai web spesifik yang menyediakan fungsi-fungsi khusus yang membuat pengembangan suatu web dapat dilakukan dengan mudah. PHP juga menyediakan koneksi *database*, protokol dan modul fungsi lainnya

3.10. *Cascading Style Sheet (CSS)*

Menurut (Sibero, 2011) CSS adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur format HTML, seperti jenis huruf, *background*, tata letak, ukuran gambar, dan lain-lain. CSS digunakan dalam secara bersama dengan HTML. Jika HTML adalah bahasa untuk mengatur membuat konten terstruktur, sedangkan CSS digunakan *style* dari konten yang terstruktur tersebut.

Menurut (Suryana & Koesheryatin, 2014) CSS adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan. CSS digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML atau XHTML. Terdapat dua cara yang bisa diterapkan untuk menggunakan CSS pada sebuah web, yang pertama dengan membuat CSS langsung di dalam satu *file* HTML, yang kedua dengan memanggil CSS tersebut dari *file* CSS tersendiri.

3.11. *Javascript*

Menurut (Sibero, 2011), *Javascript* berbeda dengan bahasa pemrograman java, bahasa pemrograman yang kompleks dan termasuk kategori yang sama dengan bahasa pemrograman C dan C++. Javascript diciptakan oleh Brendan Eich dari Netscape dan pertama kali diperkenalkan pada Desember 1995. Javascript memiliki nama resmi ECMAScript namun diubah menjadi *Javascript*. *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang dijalankan (*interpret*) oleh browser pada saat halaman web dibuka. *Javascript* dapat digunakan untuk menjadikan halaman web yang dibuat lebih dinamis dan responsif, seperti menampilkan pesan *pop-up* setelah melakukan registrasi *online*.

Menurut (Suryana & Koesheryatin, 2014), *Javascript* adalah bahasa script berdasarkan pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen HTML. Object tersebut dapat berupa suatu windows, *frame*, URL, dokumen, *form*, *button* atau *item* yang lain. Terdapat dua piranti yang diperlukan dalam *javascript* yaitu browser dan *text editor*. *Text editor* adalah pengolah kata yang menghasilkan *file* dalam format ASCII murni.

Menurut (Winarno, Zaki, & SmithDev, 2014) *JavaScript* adalah bahasa *scripting client side* yang sangat populer. Hampir semua programmer web menggunakan *JavaScript* untuk memberi efek pemrograman di halaman. *JavaScript* tidak hanya berdiri sendiri, tapi *JavaScript* juga menjadi dasar yang bisa digunakan untuk teknologi lainnya, seperti Ajax, *jQuery* dan *jQuery Mobile*. *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman paling populer di dunia. Ini

karena *JavaScript* bisa dipakai di HTML, web, untuk server, PC, laptop, tablet, ponsel dan lainnya.

3.12. MySQL

Menurut (Saputra, 2013), MySQL adalah *database* yang menghubungkan *script* PHP menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan PHP. MySQL mempunyai tampilan *client* yang mempermudah dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bias dilakukan. phpMyAdmin adalah sebuah *software* yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada web server. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai pengendali *database* MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu repot untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua hal tersebut dapat dilakukan hanya dengan meng-klik menu fungsi yang ada pada halaman phpMyAdmin.

Menurut (Andi & MADCOMS, 2011), MySQL adalah salah satu program yang dapat digunakan sebagai *database*, dan merupakan salah satu *software* untuk *database server* yang banyak digunakan. MySQL bersifat *open source* dan menggunakan SQL. MySQL bias dijalankan diberbagai *platform* misalnya Windows, Linux dan lain sebagainya.

Menurut (Wiharto, 2011), MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada

sebelumnya; SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

3.13. *Framework Bootstrap*

Sebuah *framework* HTML dan CSS yang berfungsi untuk situs dan aplikasi website. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian Bootstrap menurut para ahli.

Menurut (Ridha, 2007), *Twitter Bootstrap* adalah sebuah alat bantu (*framework*) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang elegan dan support segala macam *device*.

Sedangkan menurut (Masuara, 2015), *Bootstrap* merupakan *Framework* ataupun *Tools* untuk membuat aplikasi web ataupun situs web *responsive* secara cepat, mudah dan gratis.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *Bootstrap* adalah sebuah alat bantu untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat, dan mudah.

3.14. *Framework Laravel*

Menurut (Naista, 2017) adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang *kompleks*. Singkatnya, *framework* adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah *website* yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam membuat *website* lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan.

Menurut (Naista, 2017) Salah satu *framework* yang banyak digunakan oleh programmer adalah *framework laravel*. *Laravel* adalah *framework* berbasis PHP yang sifatnya *open source*, dan menggunakan konsep *model – view – controller*. *Laravel* berada di bawah *lisensi MIT License* dengan menggunakan Github sebagai tempat berbagi code menjalankannya.

Menurut (Naista, 2017) Dalam penggunaanya *laravel* memiliki beberapa kekurangan salah satunya yaitu ukuran *file* yang cukup besar. Di dalam *laravel* terdapat *file* yang sifatnya *default* seperti *vendor*. *File* tersebut tidak boleh dihapus sembarangan sehingga ukuran website yang dibuat berukuran cukup besar. Selain itu, dibutuhkan koneksi internet untuk instalasi dan mengunduh *library laravel*, dan PHP minimal versi 5.4 untuk menjalankannya.

3.15. **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*) menurut para ahli.

Menurut Fatta (2009), ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Sedangkan menurut (A. S. & Shalahuddin, 2013), ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam dalam bidang matematika.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan secara abstrak didalam sistem dan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Studi literatur

Pada tahap studi literatur dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di PT. Bintang Internasional Perkasa. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan materi yang mendalam mengenai yang berhubungan dengan solusi permasalahan saat ini.

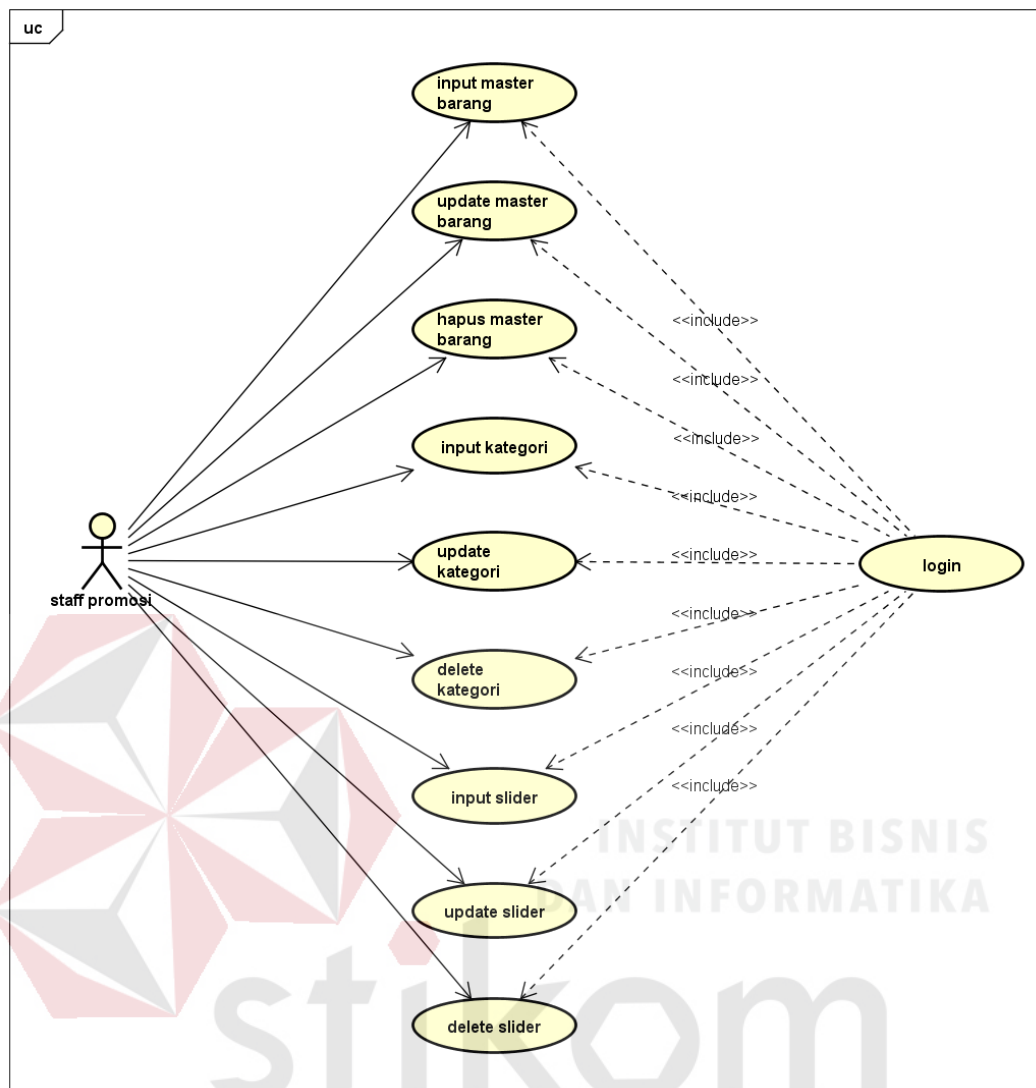
4.2 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses bisnis, struktur organisasi, visi dan misi, dan kegiatan marketing saat ini di PT. Bintang Internasional Perkasa. Observasi ini dilakukan dengan data – data yang di butuhkan untuk pembuatan aplikasi penilaian.

4.3 Use Case Diagram

Use case diagram, yaitu *diagram* yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor.

Use case ini menggambarkan aktivitas-aktivitas apasaja yang dilakukan *admin* terhadap sistem. Pada gambar 4.1 ini *staff* promosi dapat melakukan aktivitas *input master* barang, *update master* barang, *hapus master* barang, *input* kategori, *update* kategori, *delete* kategori, *input* slider, *update* slider, *delete* slider.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.4 Deskripsi Use Case Diagram

Berikut adalah penjelasan dari masing – masing *use case* yang ada.

4.4.1 Use Case login

Adapun deskripsi *use case diagram login* dapat pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1. Use Case login

Nama <i>use case</i> .	<i>Login</i> .
Aktor utama.	<i>Staff promosi</i> .

Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>login</i> ke aplikasi untuk dapat mengakses menu website administrator.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin mengakses website.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi harus mempunyai akun yang sudah terdaftar.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi membuka link website. 2. Sistem menampilkan halaman <i>login</i> dan form yang harus diisi oleh <i>staff</i> promosi. 3. <i>staff</i> promosi menginputkan <i>username</i> dan password. 4. Sistem melakukan pengecekan data <i>username</i> dan password. 5. <i>Login</i> berhasil, sistem menampilkan halaman home.
Kondisi setelah	<i>Staff</i> promosi masuk ke website administrator.
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah memiliki <i>user</i> dan password yang sudah terdaftar pada aplikasi untuk <i>login</i> .

4.4.2 Use Case Input Master Barang

Adapun deskripsi *use case diagram input master* barang dapat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2. Use Case Input Master Barang

Nama <i>use case</i> .	<i>Input master</i> barang.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>input master</i> barang untuk dapat ditampilkan pada website.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin meng- <i>input master</i> barang.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi memilih menu <i>input master</i> barang

	2. Sistem menampilkan halaman <i>input master</i> barang dan form yang harus diisi oleh <i>staff</i> promosi. 3. <i>staff</i> promosi menginputkan project, kategori, foto, harga, dan stok. 4. <i>Input</i> berhasil, sistem menampilkan <i>message</i> dan kembali ke menu <i>input master</i> barang.
Kondisi setelah	Data tersimpan di <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> .

4.4.3 Use Case Update Master Barang

Adapun deskripsi *use case diagram input master* barang dapat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3. Use Case Update Master Barang

Nama <i>use case</i> .	<i>update master</i> barang.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>update master</i> barang yang telah ditampilkan pada website.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin meng- <i>update master</i> barang.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	1. <i>Staff</i> promosi memilih barang pada list <i>master</i> barang. 2. <i>Staff</i> promosi mengklik ikon ubah pada barang yg akan diubah. 3. Sistem menampilkan halaman <i>update master</i> barang dan form yang harus diisi oleh <i>staff</i> promosi. 4. <i>Staff</i> promosi mengganti project, kategori, foto, harga, dan stok. 5. <i>Update</i> berhasil sistem menampilkan <i>pop-up message</i> dan kembali ke menu <i>update master</i> barang.
Kondisi setelah	Data <i>update</i> pada <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> kedalam website.

4.4.4 Use Case Delete Master Barang

Adapun deskripsi *use case diagram delete master* barang dapat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4. 4. *Use Case Delete Master* Barang

Nama <i>use case</i> .	<i>Delete master</i> barang.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>delete master</i> barang agar data barang tidak di tampilkan pada website.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin men- <i>delete master</i> barang.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi memilih barang pada list <i>master</i> barang. 2. <i>Staff</i> promosi mengklik ikon hapus pada barang yg akan dihapus. 3. Sistem melakukan pengecekan <i>project</i>. 4. <i>Delete</i> berhasil, sistem menampilkan <i>pop-up message</i> dan kembali ke menu <i>delete master</i> barang.
Kondisi setelah	Data terhapus di <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> kedalam website.

4.4.5 Use Case Input Kategori

Adapun deskripsi *use case diagram input* kategori dapat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4. 5. *Use Case Input* Kategori

Nama <i>use case</i> .	<i>Input</i> kategori.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>input</i> kategori untuk dapat ditampilkan pada website.

Pemicu.	<i>Staff</i> ingin meng- <i>input</i> kategori.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi memilih menu <i>input</i> kategori. 2. Sistem menampilkan halaman <i>input</i> kategori dan form yang harus diisi oleh <i>staff</i> promosi. 3. <i>Staff</i> promosi menginputkan kategori. 4. <i>Input</i> berhasil, sistem menampilkan <i>message</i> dan kembali ke menu <i>input</i> kategori.
Kondisi setelah	Data tersimpan di <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> .

4.4.6 Use Case Update Kategori

Adapun deskripsi *use case diagram update* kategori dapat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6. *Use Case Update* Kategori

Nama <i>use case</i> .	<i>Update</i> kategori.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>update</i> kategori yang telah ditampilkan pada website.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin meng- <i>update</i> kategori.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi memilih kategori pada list kategori. 2. <i>Staff</i> promosi mengklik ikon ubah pada kategori yg akan diubah. 3. Sistem menampilkan halaman <i>update</i> kategori dan form yang harus diisi oleh <i>staff</i> promosi. 4. <i>Staff</i> promosi mengganti kategori.

	5. <i>Update</i> berhasil sistem menampilkan <i>pop-up message</i> dan kembali ke menu <i>update</i> kategori.
Kondisi setelah	Data <i>update</i> pada <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> kedalam website.

4.4.7 Use Case Delete Kategori

Adapun deskripsi *use case diagram delete* kategori dapat pada tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4.7. *Use Case Delete* Kategori

Nama <i>use case</i> .	<i>Delete</i> kategori.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>delete</i> kategori agar data kategori tidak di tampilkan pada website.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin men- <i>delete</i> kategori.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi memilih kategori pada list kategori. 2. <i>Staff</i> promosi mengklik ikon hapus pada kategori yg akan dihapus. 3. Sistem melakukan pengecekan kategori. 4. <i>Delete</i> berhasil, sistem menampilkan <i>pop-up message</i> dan kembali ke menu <i>delete</i> kategori.
Kondisi setelah	Data terhapus di <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> kedalam website.

4.4.8 Use Case Input Slider

Adapun deskripsi *use case diagram input* slider dapat pada tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8. *Use Case Input Slider*

Nama <i>use case</i> .	<i>Input slider.</i>
Aktor utama.	<i>Staff promosi.</i>
Deskripsi	<i>Use case ini menerangkan proses input slider untuk dapat ditampilkan pada website.</i>
Pemicu.	<i>Staff ingin meng-input slider.</i>
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff promosi telah login kedalam halaman website administrator.</i>
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff promosi memilih menu input slider.</i> 2. <i>Sistem menampilkan halaman input slider dan form yang harus diisi oleh staff promosi.</i> 3. <i>staff promosi menginputkan title, brand, deskripsi, dan foto.</i> 4. <i>Input berhasil, sistem menampilkan message dan kembali ke menu input slider.</i>
Kondisi setelah	Data tersimpan di <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff promosi harus sudah login.</i>

4.4.9 *Use Case Update Slider*

Adapun deskripsi *use case diagram update slider* dapat pada tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9. *Use Case Update Slider*

Nama <i>use case</i> .	<i>Update slider.</i>
Aktor utama.	<i>Staff promosi.</i>
Deskripsi	<i>Use case ini menerangkan proses update slider yang telah ditampilkan pada website.</i>
Pemicu.	<i>Staff ingin meng-update slider.</i>
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff promosi telah login kedalam halaman website administrator.</i>
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff promosi memilih slider pada list slider.</i>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Staff</i> promosi mengklik ikon ubah pada slider yg akan diubah. 3. Sistem menampilkan halaman <i>update</i> slider dan form yang harus diisi oleh <i>staff</i> promosi. 4. <i>Staff</i> promosi mengganti title, brand, deskripsi, dan foto. 5. <i>Update</i> berhasil sistem menampilkan <i>pop-up message</i> dan kembali ke menu <i>update</i> kategori.
Kondisi setelah	Data <i>update</i> pada <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> kedalam website.

4.4.10 Use Case Delete Slider

Adapun deskripsi *use case diagram delete* slider dapat pada tabel 4.10 dibawah ini.

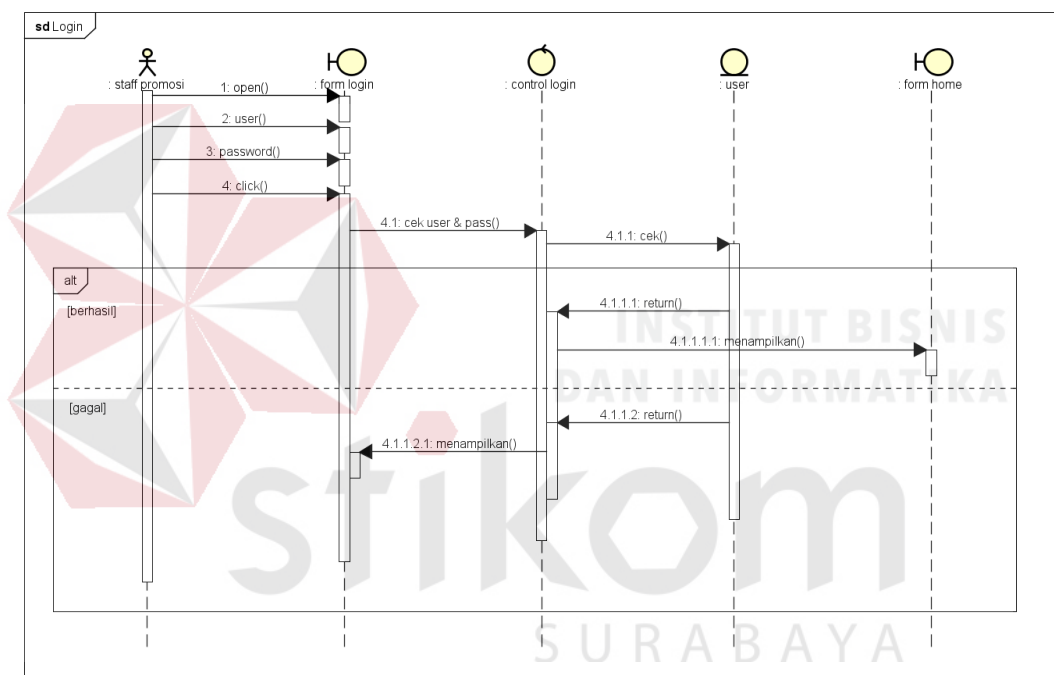
Tabel 4.10. Use Case Delete Slider

Nama <i>use case</i> .	<i>Delete</i> slider.
Aktor utama.	<i>Staff</i> promosi.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>delete</i> slider agar data slider tidak di tampilkan pada website.
Pemicu.	<i>Staff</i> ingin men- <i>delete</i> slider.
Tipe.	Internal.
Kondisi sebelum.	<i>Staff</i> promosi telah <i>login</i> kedalam halaman website administrator.
Aliran <i>use case</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Staff</i> promosi memilih slider pada list kategori. 2. <i>Staff</i> promosi mengklik ikon hapus pada slider yg akan dihapus. 3. Sistem melakukan pengecekan slider. 4. <i>Delete</i> berhasil, sistem menampilkan <i>pop-up message</i> dan kembali ke menu <i>delete</i> slider.
Kondisi setelah	Data terhapus di <i>database</i> .
Aturan bisnis	<i>Staff</i> promosi harus sudah <i>login</i> kedalam website.

4.5 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu dari *diagram* yang ada pada UML, *sequence diagram* ini adalah *diagram* yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Dari *use case* diatas dapat digambarkan sebagai berikut:

4.5.1 Sequence Diagram Login

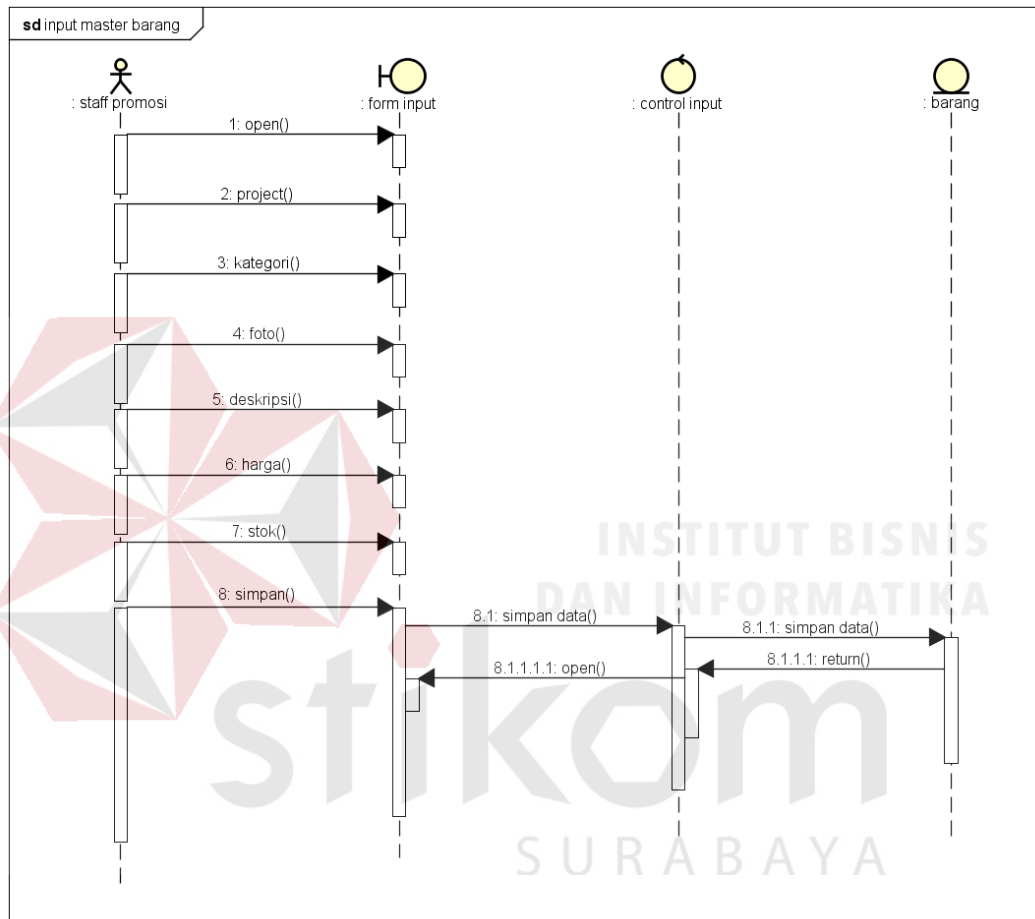


Gambar 4.2. *Sequence Diagram Login*

Penjelasan gambar 4.2 adalah sebagai berikut, aktor menginputkan data *email*, *password* dan memilih *button login* pada *form login*. *Form login* mengirimkan pesan ke *controller login* berupa validasi *email* dan *password* apakah *email* dan *password* sudah terisi. Jika sudah terisi *controller* mengirimkan pesan ke *entity user* berupa cek *email* dan *password* untuk mengecek bahwa *email* dan *password* ada pada *database*. *Entity* mengembalikan ke *controller*, jika *user* dan

password sama dengan *database*. *Controller* akan melakukan proses untuk membuka halaman *home*. Jika *user* dan *password* tidak ada pada *database* *controler* akan melakukan *redirect* ke halaman *login*

4.5.2 Sequence Diagram Input Master Barang

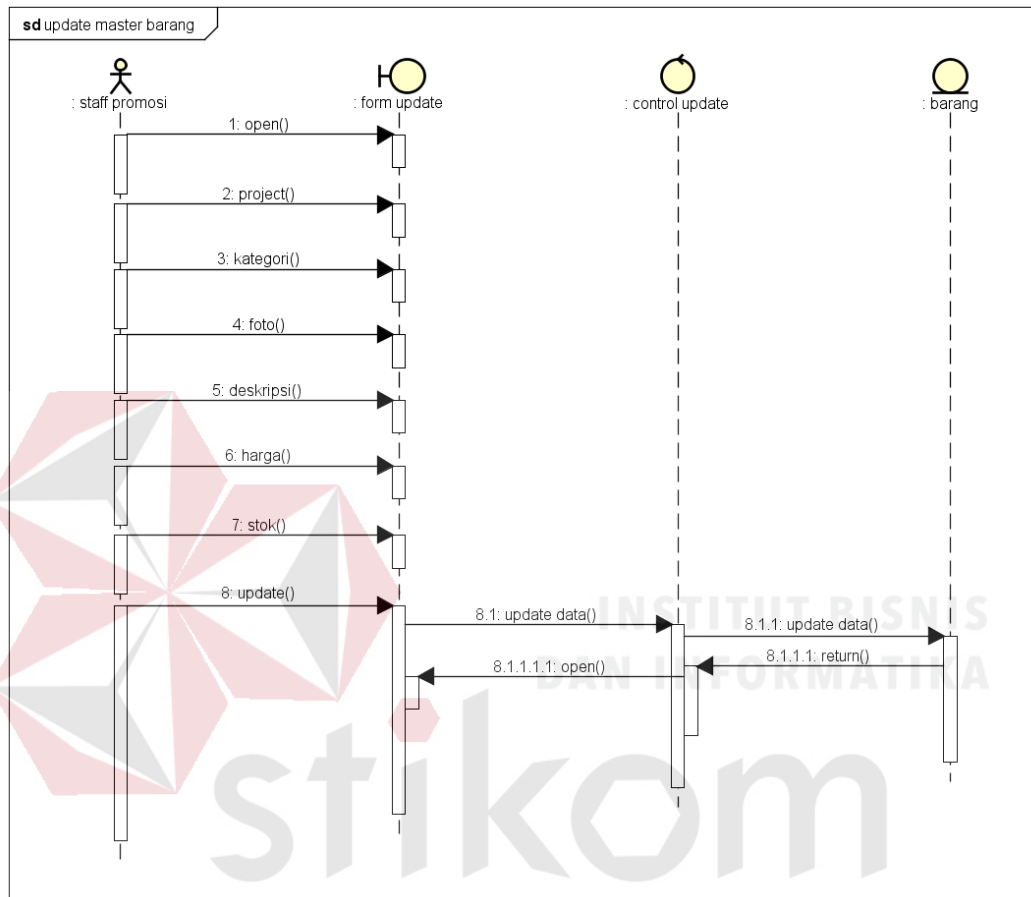


Gambar 4.3. Sequence Diagram Input Master Barang

Penjelasan gambar 4.3 adalah sebagai berikut, aktor menginputkan data yang telah disediakan oleh *form post* berupa *project*, kategori, foto, deskripsi, harga, stok, dan melakukan simpan data. *Form* mengirimkan pesan ke *controller* berupa proses simpan. Pada proses simpan ini dilakukan pengecekan *query*. *Controller* melakukan penyimpanan ke *entity* untuk disimpan ke *database*. Pada *entity* barang

mengirimkan pesan dan membawa data dari tabel barang ke *controller*. *Controller* menampilkan daftar barang dengan data yang dari *entity* barang.

4.5.3 Sequence Diagram Update Master Barang

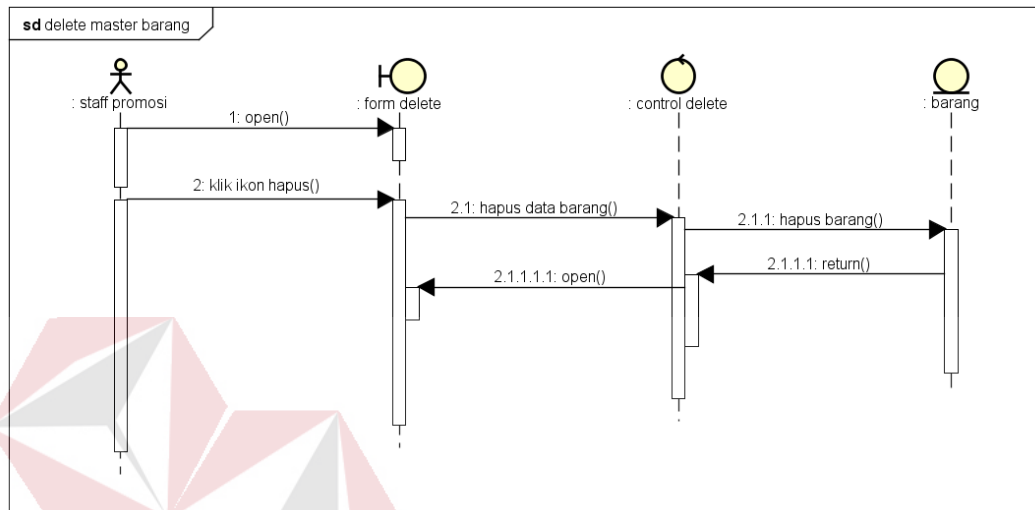


Gambar 4.4. Sequence Diagram Update Master Barang

Penjelasan gambar 4.4 adalah sebagai berikut, aktor memilih ikon edit pada data yang ingin diubah dan akan langsung menuju *form update*. Aktor melakukan *input* data berupa project, kategori, foto, deskripsi, harga, dan stok sesuai *form* yang telah ditampilkan. *User* memilih tombol *button submit* pada *form update*. *Form update master* barang mengirimkan pesan proses *update master* barang berdasarkan isi yang di *input* ke *controller*. *Controller* mengirimkan pesan *update* berdasarkan project, kategori, foto, deskripsi, harga, dan stok ke *entity* agar

data tersimpan di *database*. Pada *entity* barang mengirimkan pesan dan membawa data dari tabel barang ke *controller*. *Controller* menampilkan daftar barang dengan data yang dari *entity* barang.

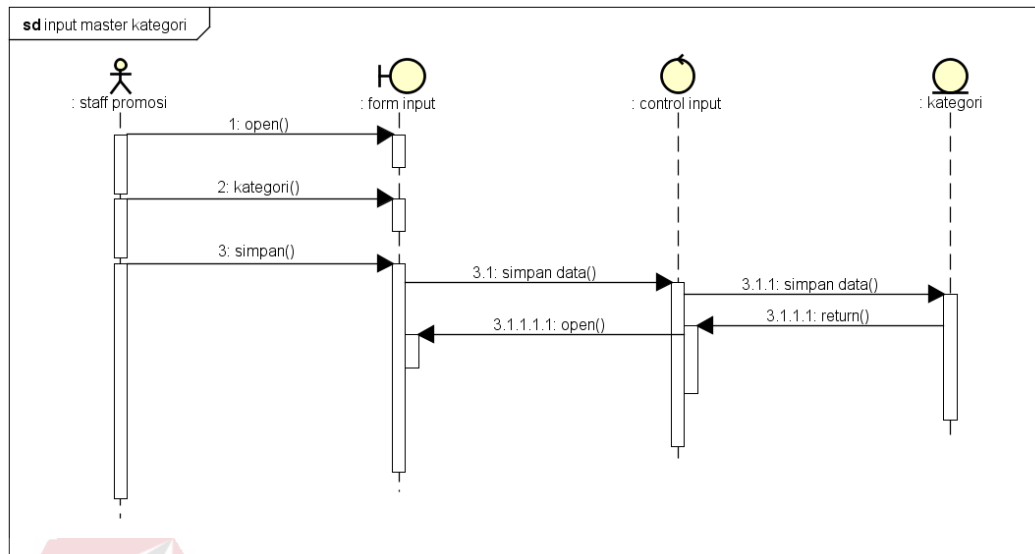
4.5.4 Sequence Diagram Delete Master Barang



Gambar 4.5. Sequence Diagram Delete Master Barang

Penjelasan gambar 4.5 adalah sebagai berikut, aktor memilih ikon hapus pada data yang ingin dihapus. *Form post* akan mengirimkan pesan ke *controller* berupa proses hapus data barang. *Controller* mengirimkan pesan ke *entity* yaitu hapus data barang. *Entity* barang menyimpan pesan dan membawa data barang yang tidak terhapus ke *controller* untuk ditampilkan kembali ke *form post*. *Controller* mengirimkan pesan untuk membuka halaman *post*.

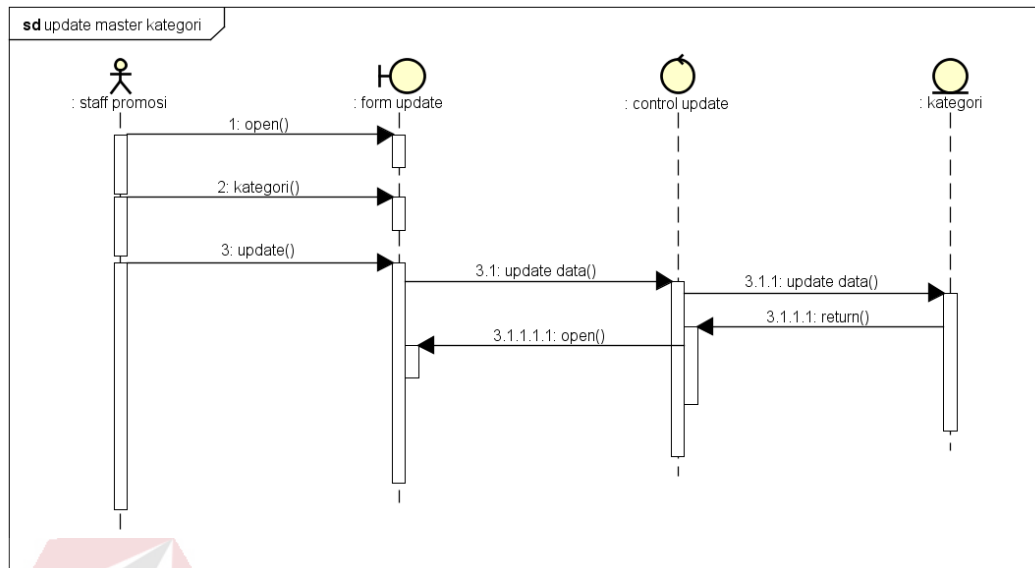
4.5.5 Sequence Diagram Input Kategori



Gambar 4.6. *Sequence Diagram Input Kategori*

Penjelasan gambar 4.6 adalah sebagai berikut, aktor menginputkan data yang telah disediakan oleh *form post* berupa kategori dan melakukan simpan data. *Form* mengirimkan pesan ke *controller* berupa proses simpan. Pada proses simpan ini dilakukan pengecekan *query*. *Controller* melakukan penyimpanan ke *entity* untuk disimpan ke *database*. Pada *entity* kategori mengirimkan pesan dan membawa data dari tabel kategori ke *controller*. *Controler* menampilkan daftar kategori dengan data yang dari *entity* kategori.

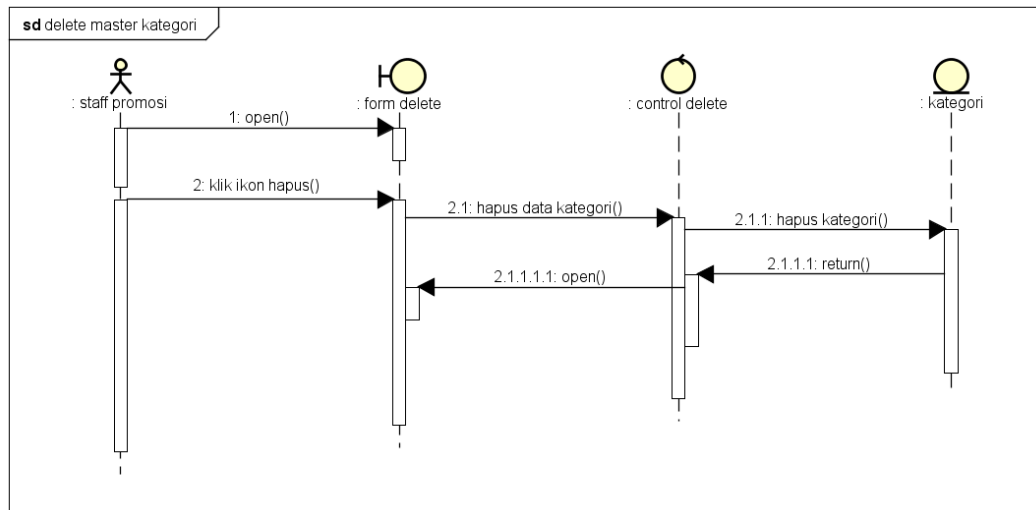
4.5.6 Sequence Diagram Update Kategori



Gambar 4.7. Sequence Diagram Update Kategori

Penjelasan gambar 4.7 adalah sebagai berikut, aktor memilih ikon edit pada data yang ingin diubah dan akan langsung menuju *form update*. Aktor melakukan *input* data berupa kategori sesuai *form* yang telah ditampilkan. User memilih tombol *button submit* pada *form update*. *Form update* kategori mengirimkan pesan proses *update* kategori berdasarkan isi yang di *input* ke *controller*. *Controller* mengirimkan pesan *update* berdasarkan kategori ke *entity* agar data tersimpan di *database*. Pada *entity* kategori mengirimkan pesan dan membawa data dari tabel kategori ke *controller*. *Controler* menampilkan daftar kategori dengan data yang dari *entity* kategori.

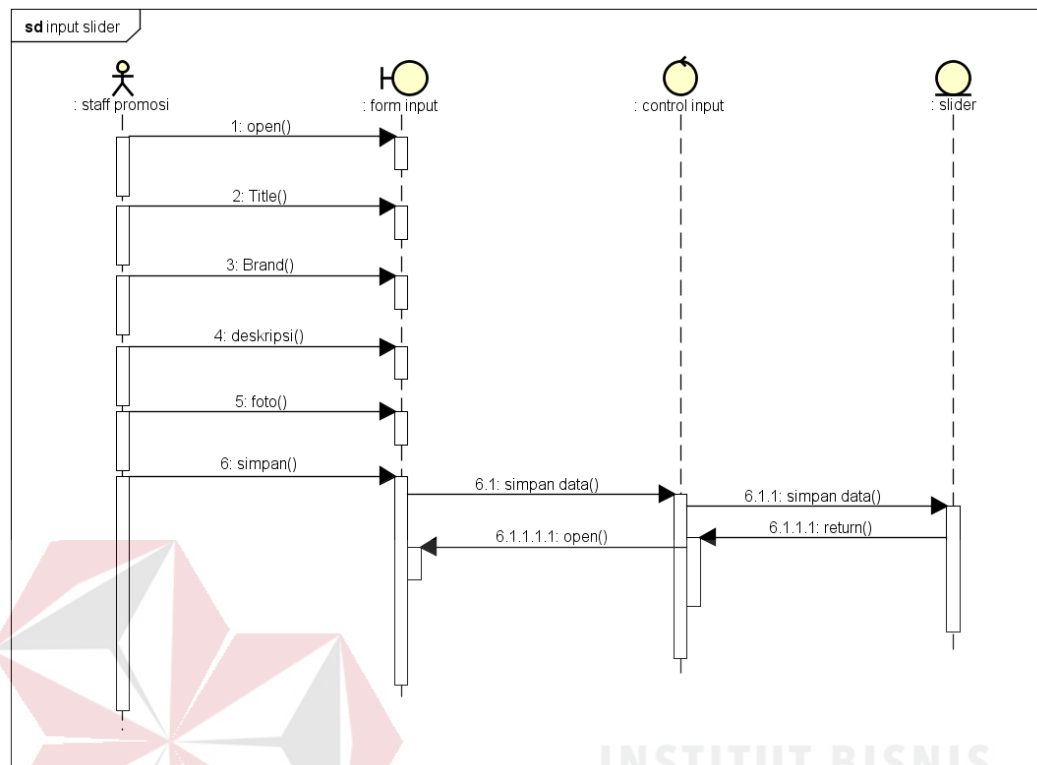
4.5.7 Sequence Diagram Delete Kategori



Gambar 4.8. Sequence Diagram Delete Kategori

Penjelasan gambar 4.8 adalah sebagai berikut, aktor memilih ikon hapus pada data yang ingin dihapus. *Form post* akan mengirimkan pesan ke *controller* berupa proses hapus kategori. *Controller* mengirimkan pesan ke *entity* yaitu hapus kategori. *Entity* kategori menyimpan pesan dan membawa data kategori yang tidak terhapus ke *controller* untuk ditampilkan kembali ke *form post*. *Controller* mengirimkan pesan untuk membuka halaman *post*.

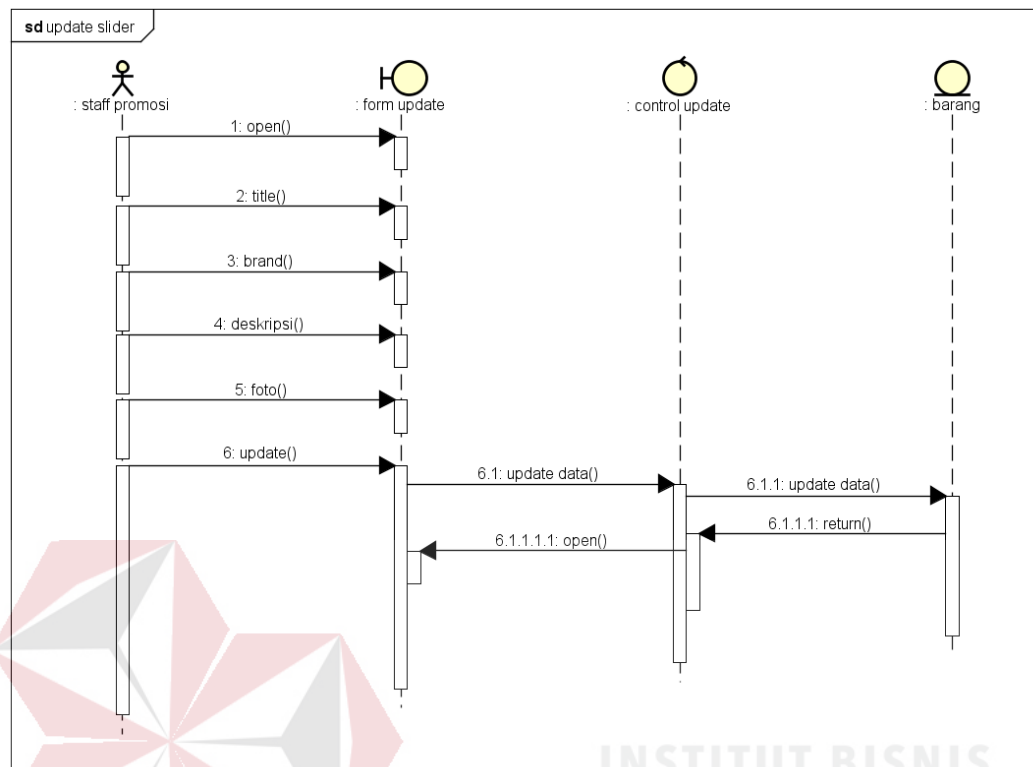
4.5.8 Sequence Diagram Input Slider



Gambar 4.9. Sequence Diagram Input Slider

Penjelasan gambar 4.9 adalah sebagai berikut, aktor menginputkan data yang telah disediakan oleh *form post* berupa title, brand, deskripsi, foto dan melakukan simpan data. *Form* mengirimkan pesan ke *controller* berupa proses simpan. Pada proses simpan ini dilakukan pengecekan *query*. *Controller* melakukan penyimpanan ke *entity* untuk disimpan ke *database*. Pada *entity* slider mengirimkan pesan dan membawa data dari tabel slider ke *controller*. *Controler* menampilkan daftar slider dengan data yang dari *entity* slider.

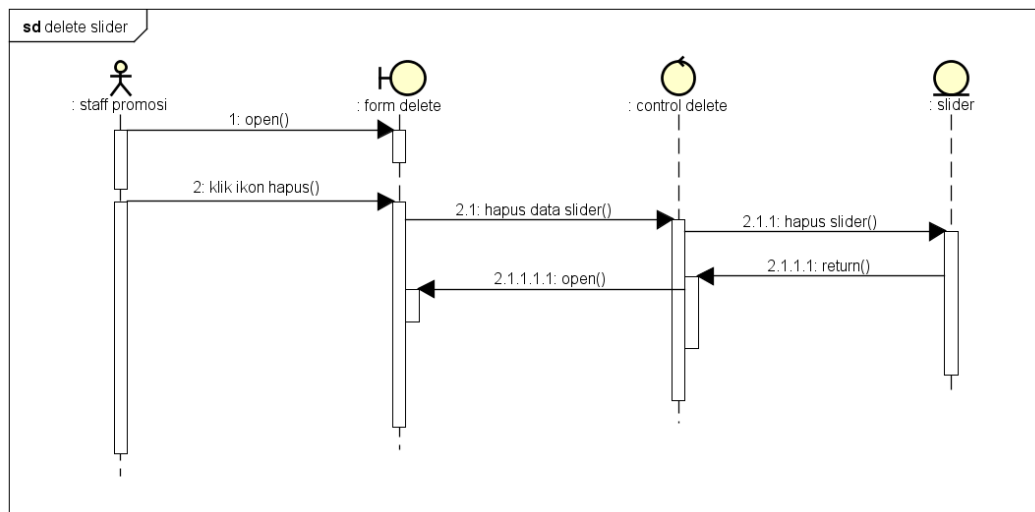
4.5.9 Sequence Diagram Update Slider



Gambar 4.10. Sequence Diagram Update Slider

Penjelasan gambar 4.10 adalah sebagai berikut, aktor memilih ikon edit pada data yang ingin diubah dan akan langsung menuju *form update*. Aktor melakukan *input* data berupa title, brand, deskripsi, foto sesuai *form* yang telah ditampilkan. User memilih tombol *button submit* pada *form update*. *Form update* slider mengirimkan pesan proses *update* slider berdasarkan isi yang di *input* ke *controller*. *Controller* mengirimkan pesan *update* berdasarkan slider ke *entity* agar data tersimpan di *database*. Pada *entity* slider mengirimkan pesan dan membawa data dari tabel slider ke *controller*. *Controler* menampilkan daftar slider dengan data yang dari *entity* slider.

4.5.10 Sequence Diagram Delete Slider

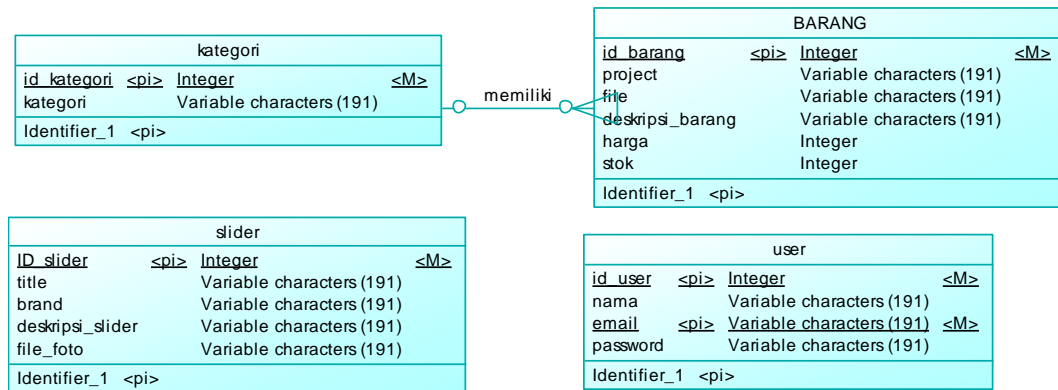


Gambar 4.11. Sequence Diagram Delete Slider

Penjelasan gambar 4.11 adalah sebagai berikut, aktor memilih ikon hapus pada data yang ingin dihapus. *Form* slider akan mengirimkan pesan ke *controller* berupa proses hapus slider. *Controller* mengirimkan pesan ke *entity* yaitu hapus kategori. *Entity* slider menyimpan pesan dan membawa data slider yang tidak terhapus ke *controller* untuk ditampilkan kembali ke *form* slider. *Controller* mengirimkan pesan untuk membuka halaman slider.

4.6 Conceptual Data Model (CDM)

CDM adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi objek-objek dasar yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas-entitas tersebut. Untuk CDM pada PT. Bintang Internasional Perkasa dapat digambarkan dengan gambar 4.12 berikut ini.

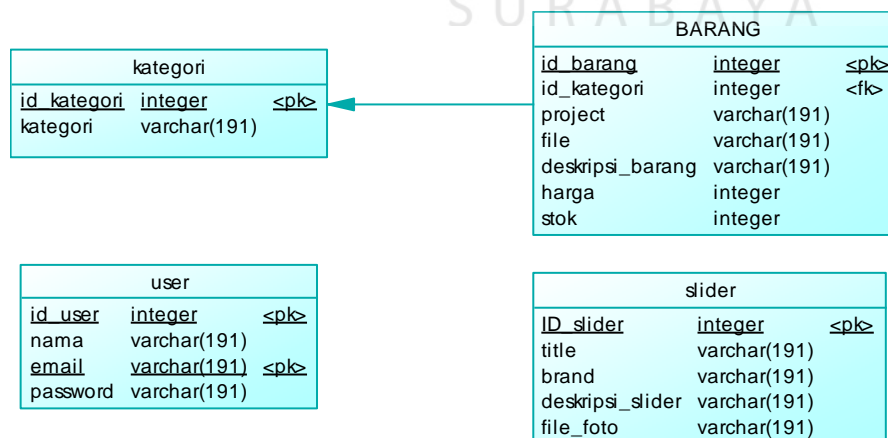
Gambar 4.12. *Conceptual Data Model (CDM)*

Pada gambar 4.12 menjelaskan bahwa tabel barang dengan kategori saling berhubungan. Hubungan antara kategori dan barang adalah *one-to-many*.

Sedangkan untuk slider dan *user* berdiri sendiri.

4.7 *Physical Data Model (PDM)*

Merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel terdiri atas kolom dan setiap memiliki nama yang unik. PDM merupakan gambaran secara detail basis data dalam bentuk fisik. Pada PT. Bintang Internasional Perkasa dapat digambarkan seperti gambar 4.13 berikut ini.

Gambar 4.13. *Physical Data Model (PDM)*

Dari gambar 4.13 id kategori yang menjadi *primary key* pada tabel kategori menjadi *foreign key* pada barang. Sedangkan pada id *user* pada table *user* dan id slider pada tabel slider tetap menjadi *primary key* dikarenakan tabel *user* dan tabel slider tidak berelasi.



BAB V

PENUTUP

Pada halaman ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penjelasan dari bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi *digital marketing* PT. Bintang Internasional Perkasa dapat diketahui oleh masyarakat.
2. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui produk – produk yang ditawarkan oleh PT. Bintang Internasional Perkasa.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi ini, adalah

1. Aplikasi dapat dikembangkan menggunakan *API google*.
2. Dilengkapi dengan *notifikasi error* ditampilkan dengan *pop-up*.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., R., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung.
- Afriyudi. (2008). *Pemrograman Web Dinamis dengan Kolaborasi PHP dan Java*.
- Ambarita, M. d. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam menyusun proposal Penelitian*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Andi, & MADCOMS. (2011). *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP - MYSQL*. Yogyakarta.
- Edwin SA, A. (2018, September 1). *Apa Itu Content Marketing*). Diambil kembali dari <https://bangwin.net/2015/04/12/apa-itu-content-marketing>
- Fatta, H. A. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi.
- Guspa, W. F. (2018). Sistem informasi Geografis Persebaran BTS pada PT XL Axiata. *Sistem informasi Geografis Persebaran BTS pada PT XL Axiata*.
- Hamidin, M. d. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hartati, T., & Sussi. (2010). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Karinov. (2018, September 2). *Mengenai Digital Marketing, Pengertian, dan caranya*. Diambil kembali dari <https://karinov.co.id/mengenai-apa-itu-digital-marketing/>
- Kotler, P., & Gary, A. (2007). *Manajemen Pemasaran*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2017). *Manajemen Pemasaran*.
- Kustiyahningsih, Y., & Anamisa, D. R. (2011). *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySql*.
- Masuara, R. (2015). Rancang Bangun e-Ticketing Bioskop Studio 21 Manado Berbasis Multiplatform. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 44.
- Naista, D. (2017). *CodeIgniter Vs Laravel*. Yogyakarta.
- Pendekatan Kesamaan Semantik dan Struktur Dalam Kasus Penggunaan Untuk Mendapatkan Kembali Spesifikasi kebutuhan Perangkat Lunak. (2016). *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 57-66.

- Prasetyo, Y. Y. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Jakarta: Elex Media Koputindo.
- Pratama, A. R. (2016, 08 10). *codepolitan*. Diambil kembali dari Belajar UML - Sequence Diagram: <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044#>
- Prof. Dr. Sri Mulyani, A. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Ridha, H. (2007). *Implementasi Twitter Bootstrap pada CodeIgniter*.
- Rudianto, A. M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta.
- Saputra, A. (2013). *Membangun Aplikasi Bioskop dan SMS*. Jakarta.
- Setiyawan, A., & Santosa, C. (2009). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Sibero, A. F. (2011). *Kitab Suci Web Programing*. Yogyakarta.
- Simarmata, J., & Paryudi, I. (2006). *Basis Data*. Yogyakarta.
- SmitDev, Z. A. (2015). *Bootstrap Design Framework*. Jakarta: Gramedia.
- Suryana, T., & Koesheryatin. (2014). *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript*.
- Wiharto, Y. (2011). SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS SMS GATEWAY (studi kasus : Politeknik PalComTech Palembang). *Jurnal Politeknik PalComTech Palembang*.
- Winarno, E., Zaki, A., & SmithDev. (2014). *Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP, dan JavaScript*. Jakarta.
- Yuhefizar, M., & Hidayat, R. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*.