

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
HANDYCRAFT BERBASIS WEBSITE**



TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Industri
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Septo Purnomo

NIM: D 600 030 036

**JURUSAN TEKNIK INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
HANDYCRAFT BERBASIS WEBSITE

Telah dipertahankan Pada Sidang Pendadaran Tingkat Sarjana

Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hari/Tanggal : Sabtu / 17 Januari 2009

Jam : 11.00 WIB

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Munajat Tri Nugroho ST, MT.

(Ketua)

2. Ahmad Kholid Alghofari ST, MT.

(Anggota)

3. Muchammad Djunaidi ST, MT

(Anggota)

4. Siti Nandiroh ST, Eng.

(Anggota)

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Jurusan Teknik Industri

(Ir. H. Sri Widodo, MT)

(Muchlison Anis ST, MT)

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
HANDYCRAFT BERBASIS WEBSITE

Tugas Akhir ini diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk
menyelesaikan studi S1 dan memperoleh gelar Sarjana Teknik
Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hari/Tanggal :

Disusun Oleh :

NAMA : **SEPTO PURNOMO**
NIM : **D600030036**
JURUSAN : **TEKNIK INDUSTRI**
FAKULTAS : **TEKNIK**

Menyetujui:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Munajat Tri Nugroho ST,MT) (Ahmad Kholid Alghofari, ST,MT)

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra'd :11)

“Ikhlās”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Ini Saya Haturkan Pada:

1. Bapak dan Ibu yang dengan ikhlas berikan cintanya padaku
2. Kakakku yang dengan ikhlas berikan nasihat agar bisa menjadi orang yang mengambil dari yang baik, memproses dengan cara yang baik dan mengeluarkan hal yang baik.
3. Murobiku Pak Agus yang mengajarkan agar menjadi lebih dan terus lebih baik
4. Dosen Pembimbingku Pak Munajai dan Pak Kholid yang menginspirasi agar mengerjakan sesuatu dengan teliti, tidak tergesa, dan bertanggung jawab.
5. Konco Patriot : Wahyu Fadhli, Bambang Ryan Jagal, Eko Peterpan, Eri Winothai, Syeh Arwana, Elok, Mustian SPd

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan segala puji dan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Karena tanpa campur tanganNya mungkin karya ini tak kan pernah ada.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis telah banyak mendapat bimbingan serta dorongan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak. Begitu banyaknya bantuan itu sehingga rasanya tak mungkin Saya dapat membalasnya. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang kami hormati :

1. Bapak H.Ir.Sri Widodo, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Bapak Muchlison Anis, ST, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Industri Universitas Muhammadiyah Surakarta
3. Bapak Munajat Tri Nugroho, ST, MT Dosen Pembimbing I atas bantuan, kritik dan sarannya selama ini.
4. Bapak Ahmad Kholid ST, MT selaku Dosen Pembimbing II atas bantuan, dan bimbingannya selama ini.
5. Bapak Muh Alimin, selaku pimpinan UD Kelapa Keling bersedia memberikan informasi perusahaan beliau.
6. Mas Amri, terimakasih banyak untuk semuanya.

7. Seluruh teman-teman Teknik Industri Angkatan 2003.
8. Dan kepada semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu dalam kesempatan ini.

Dalam pembuatan karya ini penulis menyadari masih banyaknya kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak, sehingga dalam pembuatannya akan lebih baik dimasa mendatang.

Surakarta, Januari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi Manajemen	6
2.2 Perancangan Data Flow Diagram (DFD).....	7
2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	11
2.4 Electronic Commerce (e-commerce)	13
2.5 Internet	14

2.6 Joomla	19
2.7 Penelitian Sebelumnya	26
BAB III METODOLOGI PENEILITIAN	
3.1 Obyek Penelitian	29
3.2 Teknik Pengumpulan Data	29
3.3 Identifikasi dan Analisa Masalah	30
3.4 Perancangan Sistem	31
3.5 Kerangka Pemecahan Masalah	37
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS SISTEM	
4.1 Gambaran Umum Perusahaan	39
4.2 Perancangan Sistem Informasi	41
4.3 Analisis Masalah	47
4.4 Entity Relational Diagram (ERD)	49
4.5 Perancangan Program Aplikasi	54
4.6 Analisis Perancangan Sistem	72
4.7 Analisis Penerapan Sistem	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar simbol <i>Entity</i>	8
Gambar 2.2 Gambar simbol aliran data	8
Gambar 2.3 Gambar simbol aliran data	8
Gambar 2.4 Gambar simbol Berkas atau penyimpanan.....	9
Gambar 2.5 Gambar simbol entity	11
Gambar 2.6 Gambar entity dan atribut.....	12
Gambar 2.7 Gambar hubungan 1 ke 1	12
Gambar 2.8 Gambar hubungan 1 ke M.....	13
Gambar 2.9 Gambar hubungan M ke N	13
Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah.....	37
Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah Perancangan Web.....	38
Gambar 4.1 Sruktur Organisasi Perusahaan.....	40
Gambar 4.2 context Diagram sistem penjualan sartinircraft.com	41
Gambar 4.3 Dekomposisi.....	42
Gambar 4.4 Data Flow Diagram	43
Gambar 4.5 Data Flow Diagram level 2 Konfirmasi Pembayaran ...	44
Gambar 4.6 Data Flow Diagram level 2 Proses Pengiriman	45
Gambar 4.7 Entity relational diagram (ERD)	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama Web.....	55
Gambar 4.9 Menu Tentang Kami.....	55
Gambar 4.10 Menu Kategori Produk.....	56

Gambar 4.11 Tampilan Isi Kategori.....	56
Gambar 4.12 Tampilan Keterangan Produk.....	57
Gambar 4.13 Menu Informasi	57
Gambar 4.14 Menu Toko Online	58
Gambar 4.15 Tampilan Isi Menu Toko Online.....	58
Gambar 4.16 Tampilan Isi Menu Toko Online.....	58
Gambar 4.17 Menu Kotak Pencarian	59
Gambar 4.18 Menu Keranjang Anda	59
Gambar 4.19 Form Registrasi Pelanggan	60
Gambar 4.20 Form Login.....	61
Gambar 4.21 Halaman Kategori Produk.....	61
Gambar 4.22 Halaman Daftar Belanja.....	62
Gambar 4.23 Konfirmasi Alamat Pengiriman	63
Gambar 4.24 Metode Pengiriman	64
Gambar 4.25 Metode Pembayaran.....	64
Gambar 4.26 Konfirmasi Seluruh Proses Order	64
Gambar 4.27 Report Pembelian	65
Gambar 4.28 Order Informasi	66
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Login Admin	66
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Administrator.....	67
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Virtuemart Administrator	68
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Virtuemart Admin	69
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Virtuemart Store	69

Gambar 4.34 Tampilan Halaman Virtuemark Product	70
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Virtuemark New Product.....	71

ABSTRAKSI

Pengembangan aplikasi *e-commerce* bagi sebuah perusahaan merupakan proses yang cukup kompleks. Perangkat lunak aplikasi *e-commerce* dalam dunia bisnis dapat mendukung proses pembelian berjalan dengan lebih cepat selesai. Jenis antarmuka web dipilih dengan pertimbangan fleksibilitas implementasi perangkat.

Prosentase perusahaan *handycraft* menggunakan internet secara optimal dalam hal promosi penjualan produknya masih kecil. Promosi yang dilakukan hanya melalui pameran-pameran yang terbatas pada daerah-daerah tertentu. Setelah dilakukan perancangan *website e-commerce* dan diimplementasikan, maka promosi yang dilakukan oleh perusahaan akan lebih optimal yang berdampak pada meningkatnya penjualan produk. Dengan *website e-commerce* ini, pelanggan dapat melakukan pembelian produk dimana saja dan kapan saja, serta dapat melakukan pengecekan terhadap perkembangan *progress* produksi pesannya.

Dalam perancangan aplikasi ini terdiri dari dua bagian yaitu aplikasi belanja yang berfungsi untuk melakukan proses penjualan produk dan aplikasi *maintenance* yang berfungsi untuk melakukan pengaturan terhadap aplikasi web yang dibuat.

Untuk melakukan pengaturan maupun pembuatan *web e-commerce* dapat menggunakan *software joomla virtuemart*. Sehingga proses pembuatan web maupun *maintenancenya* dapat lebih mudah.

Dari hasil perancangan *website e-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah baik bagi pihak perusahaan dalam mengelola transaksi penjualan produk maupun pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dengan memanfaatkan media internet sehingga dapat bekerja secara efektif dan efisien.

Kata kunci : *ECommerce*, internet, *joomla virtuemart*, penjualan produk, web.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi. (Basu, 2001:8).

Dari definisi diatas jelas bahwa pemasaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi sebuah perusahaan karena proses pemasaran dimulai dari perencanaan, penentuan harga jual, mempromosikan serta mendistribusikan produk kepada konsumen. Oleh sebab itu, pemasaran merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan sebuah perusahaan.

Perdagangan sebenarnya merupakan kegiatan yang dilakukan manusia sejak awal peradabannya. Sejalan dengan perkembangan teknologi, cara dan sarana yang digunakan untuk berdagang senantiasa berubah. Bentuk perdagangan terbaru yang kian memudahkan penggunaannya kini ialah *e-commerce*.

Internet telah menjadi jaringan komputer tersebar didunia. Internet adalah himpunan informasi dan sumber daya komputer yang padat. Internet juga dapat diakses oleh umum, jaringan dimana siapapun yang memiliki komputer pribadi dan modem dapat terkoneksi. Akses yang mudah ke internet tengah mengubah pola hidup kita, dimana sekarang telah terbuka bagi

komunikasi, pendidikan dan hiburan yang masih menjadi impian sepuluh tahun silam.(Falk,1997:4).

Di Indonesia penggunaan internet sebagai salah satu sarana untuk memasarkan suatu produk belum dimanfaatkan secara maksimal dan masih jauh tertinggal dengan negara-negara yang sudah lebih maju. Oleh karena itu masih terbuka peluang bagi perusahaan-perusahaan maupun instansi-instansi yang bergerak disektor ekonomi untuk memanfaatkan potensi ini.

E-commerce merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). (Andriana, 2003)

Salah satu bisnis berbasis internet menurut aplikasinya adalah toko *on-line*. Toko *on-line* merupakan sebuah *website* yang berfungsi untuk menawarkan secara langsung produk kepada konsumen. Pada prinsipnya toko *on-line* seperti toko biasa, namun perbedaanya adalah toko *on-line* tidak memerlukan bangunan, melainkan hanya membutuhkan sebuah *website* untuk memajang foto-foto beserta segala keterangan mengenai produknya. (Ferdianto, 2007:33)

Produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah produk-produk *handycraft* dengan pertimbangan bahwa produk ini mempunyai spesifikasi:

ringan, mudah didistribusikan, memiliki harga yang tinggi, banyak digunakan masyarakat, dan awet.

Program yang digunakan untuk merancang *website* adalah dengan menggunakan *Joomla* karena program ini adalah sebuah program yang masih relatif baru dan mudah dipelajari sehingga dapat secara mudah dipelajari oleh praktisi yang telah lama berkecimpung di dunia *web* dan juga pemula.

Dari berbagai manfaat yang dapat dimonitor dalam sistem pemasaran produk melalui internet sebagai sarana untuk mempromosikan sekaligus menjual produk yang dihasilkan perusahaan maka perancangan toko *on-line* sangat diperlukan, sehingga pemasaran produk dapat lebih berkembang dan jumlah produk yang dipasarkan akan semakin meningkat.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang mendasari pembuatan Tugas Akhir ini adalah “Bagaimana merancang sistem informasi pemasaran untuk perdagangan elektronik (*e-commerce*) berbasis *web*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan sistem informasi pemasaran berbasis *web*.
2. Menghasilkan *data base* atau basis data untuk perancangan sistem informasi mengenai pemesanan, penjualan, pengiriman barang yang akan ditampilkan.

3. Menghasilkan halaman admin yang akan digunakan untuk *maintenance web*.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian dalam Tugas Akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi jenis produk dengan fasilitas katalog, informasi pemesanan, konfirmasi pembayaran dan cek produk.
2. Program yang digunakan untuk perancangan *website* adalah *Joomla*.
3. Produk yang digunakan sebagai objek penjualan adalah produk-produk *handycraft*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan *website e-commerce* ini adalah:

1. Membantu memperluas area promosi.
2. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk penjualan produk.
3. Mempermudah proses pemesanan atau pembelian produk oleh konsumen.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan penelitian ini adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan proposal.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian antara lain pengertian sistem informasi manajemen, pengertian *E-commerce*, pengertian internet, *MySQL*, *Joomla* dan penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tahapan-tahapan utama yang dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir meliputi obyek yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan, dan perancangan sistem.

BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISA SISTEM

Berisi perancangan sistem informasi pemasaran meliputi perancangan sistem informasi dan perancangan program aplikasi *website*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian.