

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PEMASARAN BERBASIS WEB PADA LEE
BROTHERS CELLULER**

Skripsi



**Oleh :
Rizki Ramadani
131510083**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2017**

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMASARAN BERBASIS WEB PADA LEE BROTHERS CELLULER

Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar sarjana



Oleh
Rizki Ramadani
131510083

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2017

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam atau di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang di peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 11 februari 2017

Yang membuat pernyataan,

Materai 6000

Rizki Ramadani

131510083

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
BERBASIS WEB PADA LEE BROTHERS CELLULER**

**Oleh
Rizki Ramadani
131510083**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar sarjana**

**Telah di setujui oleh pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini**

Batam, 11 februari 2017

**Saut Pintubipar Saragih, S.Kom., M.MSI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Pemasaran adalah suatu proses sosial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan secara bebas mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. Pemasaran yang sedang berkembang saat ini adalah melalui media internet, khususnya *website* yang saat ini sedang berkembang pesat. *Website* telah menjadi media penyebar informasi yang cepat luas, dan mudah diakses dengan biaya yang cukup terjangkau. Hampir seluruh perusahaan kecil maupun besartelah menggunakan *website* sebagai media pemasaran. Sangatlah penting bagi perusahaan untuk memasarkan dan memperkenalkan produk secara *online* dalam bentuk-bentuk *website* yang merupakan salah satu faktor penting dalam pemasaran lee brothers celluler. Perusahan ini merupakan perusahaan kecil yang bergerak dalam bidang penjualan asesoris *handphone* grosir dan eceran, pengecekan kerusakan dan *service handphone* memerlukan *website* guna menunjang pemasaran produk-produk mereka. Dalam perancangan sistem ini dilakukan perancangan desain tampilan, laporan serta menggunakan SDLC, UML serta pendokumentasian aliran sistem informasi dari sistem tersebut. Sistem ini menyediakan *web* untuk pembeli dan pengguna internal perusahaan demi memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi sesuai kebutuhannya.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pemasaran, *Web*.

ABSTRACT

Marketing is a social process in which individuals and groups obtain what they need and want by creating, offering, and freely exchanging products of value with others. Marketing is emerging today is through the internet, especially websites that is currently growing rapidly. Websites have become a media disseminators of information quickly spacious and easily accessible at a cost that is affordable enough. Almost all small and large companies have been using the website as a marketing medium. It is important for companies to market and introduce products online in the forms of the website, which is one important factor in marketing lee brothers cellular. This company is a small company which is engaged in the sale of accessories mobile phonewholesale and retail,checking damage and mobile phone service require website to support the marketing of their products. In designing this system to design display design, reporting and using SDLC, UML and documenting the flow of the information system of the system. This system provides the web to internal corporate buyers and users in order to provide ease in obtaining the information according to their needs.

Keywords: *Information Systems, Marketing, Web.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wataala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Nur Elfi Husda., S.Kom., M.SI.
2. Pak Amrizal, S.Kom., M.SI. selaku ketua Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
3. Pak Saut Pintubipar Saragih, S.Kom., M.MSI. selaku pembimbing skripsi yang telah mengampu dan membimbing selama penulisan skripsi.
4. Pak Rika Harman S.Kom., M.SI. dan Pak Nopriadi S.Kom., M.SI. selaku dosen penguji
5. Seluruh dosen Universitas Putra Batam yang telah menyediakan waktu, tenaga, motivasi dan pikiran serta kesabaran selama proses perkuliahan.
6. Ayah, Ibu, suami dan adik yang penulis sangat hormati dan sayangi.

Semoga Allah Subhanahu wataala membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, Amin.

Batam, 11 februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1. Manfaat Praktis	6
1.6.2. Manfaat Teoritis	7
BAB II.....	8
2.1. Teori Umum	8
2.1.1. Sistem.....	8
2.1.1.1. Karakteristik Sistem.....	8
2.1.1.2. Klasifikasi Sistem	9

2.1.2. Data	10
2.1.3. Informasi	10
2.1.3.1. Kualitas Informasi.....	11
2.1.4. Sistem Informasi	11
2.1.5. Pemasaran	12
2.1.6. Sistem Informasi Pemasaran	14
2.1.7. Sistem Informasi Pemasaran Berbasis <i>Web</i>	14
2.1.8. Sistem Basis Data.....	16
2.2. Teori Khusus	17
2.2.1. <i>Website</i>	17
2.2.2. Aliran Sistem Informasi	17
2.2.2.1. Model Waterfall.....	19
2.2.3. HTML5	19
2.2.4. PHP (Hypertext Preprocessor)	20
2.2.5. MySQL.....	22
2.2.6. Xampp.....	22
2.2.7. UML (Unified Modeling language)	23
2.2.7.1. Use Case Diagram	24
2.2.7.2. Class Diagram.....	28
2.2.7.3. Object Diagram.....	29
2.2.7.4. Activity Diagram	30
2.2.8. Dreamweaver CS5	32
2.2.8.1. Ruang kerja dasar Dreamweaver CS5	33
BAB III	36
METODE PENELITIAN.....	36
3.1. Desain penelitian.....	36
3.1.1. Analisis.....	36

3.1.2. Desain.....	37
3.1.3. Implementasi/Kode/ <i>Coding</i>	37
3.1.4. Pengujian.....	37
3.2. Objek Penelitian	38
3.3. Analisa SWOT Program	40
3.4. Analisa Sistem yang Berjalan	41
3.5. Aliran Sistem Informasi yang Berjalan.....	42
3.6. Permasalahan yang sedang dihadapi	43
3.7. Usulan Pemecahan Masalah.....	44
BAB IV	45
4.1. Analisa Sistem yang Baru	45
4.1.1. Aliran Sistem Informasi yang Baru	47
4.1.2. <i>Use Case</i>	50
4.1.3. <i>Class Diagram</i>	56
4.1.4. <i>Object Diagram</i>	58
4.1.5. <i>Activity Diagram</i>	58
4.2. Desain Rinci	59
4.2.1. Rancangan Formulir.....	59
4.2.2. Layar Masukan.....	60
4.2.3. Rancangan Laporan.....	60
4.2.4. Rancangan File.....	61
4.3. Rencana Implementasi	63
4.3.1. Jadwal.....	63
4.3.2. Perkiraan Biaya implementasi.....	63
4.4. Perbandingan Sistem.....	64
4.5. Analisis Produktifitas	67
4.5.1. Segi Efisiensi.....	67

4.5.2. Segi Efektifitas	67
BAB V.....	68
5.1. Simpulan	68
5.2. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol Komponen ASI	18
Tabel 2.2. Simbol-simbol <i>Use case</i>	25
Tabel 2.3. Simbol-simbol Diagram kelas	30
Tabel 2.4. Simbol Diagram Objek.....	31
Tabel 2.5. Simbol Diagram Aktivitas.....	32
Tabel 4.1. Definisi aktor.....	50
Tabel 4.2. Definisi <i>use case</i>	50
Tabel 4.3. Skenario <i>login</i>	52
Tabel 4.4. Lihat pembeli.....	52
Tabel 4.5. Lihat member	52
Tabel 4.6. Skenario reseller.....	53
Tabel 4.7. Skenario <i>feedback</i>	53
Tabel 4.8. Mengisi formulir pendaftaran pembeli.....	53
Tabel 4.9. Mengisi formulir pendaftaran member	54
Tabel 4.10. Mengisi formulir pendaftaran <i>reseller</i>	54
Tabel 4.11. Mengisi formulir pesan <i>feedback</i>	54
Tabel 4.12. Keterangan <i>class diagram</i> sistem baru.....	56
Tabel 4.13. Rancangan Data pembelian	60
Tabel 4.14. Rancangan Data member.....	61
Tabel 4.15. Rancangan Data <i>reseller</i>	61
Tabel 4.16. Rancangan Data <i>feedback</i>	61
Tabel 4.17. Rancangan file <i>Login</i>	61
Tabel 4.18. Rancangan file <i>feedback</i>	61
Tabel 4.19. Rancangan file member.....	62
Tabel 4.20. Rancangan file <i>reseller</i>	62
Tabel 4.21. Rancangan file pembelian	62

Tabel 4.22. Jadwal penelitian	63
Tabel 4.23. Perkiraan biaya	63
Tabel 4.24. Perbandingan ASI sistem lama dan sistem baru	64
Tabel 4.25. Analisa sistem dari segi efisiensi	65
Tabel 4.26. Analisa sistem dari segi efisiensi	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Xampp Control Panel v3.2.2	23
Gambar 2.2. Tampilan ruang kerja Adobe Dreamweaver CS5 dan Elemen- elemennya	35
Gambar 3.1. Ilustrasi Desain Penelitian	38
Gambar 3.2. Struktur organisasi	40
Gambar 3.3. ASI Sistem yang sedang berjalan	45
Gambar 4.1. ASI sistem yang baru.....	49
Gambar 4.2. Use case Sistem Baru.....	55
Gambar 4.3. Class Diagram Sistem Baru	56
Gambar 4.4. Diagram Objek sistem baru	58
Gambar 4.5. Diagram Aktivitas sistem baru	58
Gambar 4.6. Rancangan Formulir pembelian.....	59
Gambar 4.7. Rancangan Formulir member	59
Gambar 4.8. Rancangan Formulir Reseller	59
Gambar 4.9. Rancangan Formulir feedback.....	60
Gambar 4.10. Rancangan Layar Masukan.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

SURAT IZIN PENELITIAN

BALASAN PENELITIAN

KODING PROGRAM

SCREENSHOOT