

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA  
CV WAHYU SEJATI MANDIRI**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Rini Yanti Hasibuan**

**151510083**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
2019**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA  
CV. WAHYU SEJATI MANDIRI**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:  
Rini Yanti Hasibuan  
151510083**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
2019**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak orang lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dibuat atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan 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 ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang sudah diterima, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 20 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

Rini Yanti Hasibuan  
151510083

# **HALAMAN PENGESAHAN**

## **RANCANG BANGUN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA CV WAHYU SEJATI MANDIRI**

**Oleh  
Rini Yanti Hasibuan  
151510083**

**SKRIPSI  
Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
memperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal  
seperti tertera di bawah ini**

**Batam, 02 Agustus 2019**

**Evan Rosiska, S.Kom, M.Kom  
Pembimbing**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program *study* strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu kritik dan saran senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari juga bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan banyak ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu setia memberikan doa dan semangat.
2. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.KOM., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam.
3. Bapak Ketua Program Study Sistem Informasi Universitas Putera Batam, Bapak Muhammad Rasid Ridho, S.KOM., M.SI.
4. Bapak Evan Rosiska Rosiska, S.Kom., M.Kom, selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

5. Bapak Saut Pintu Bipar Saragih S.Kom.,M.SI. Selaku dosen pembimbing akademik dari tahun 2015-2019.
6. Dosen dan seluruh staff Universitas Putera Batam.
7. Pimpinan CV.Wahyu Sejati Mandiri, Bapak Nasrun Lubis yang telah menyediakan tempat bagi saya dalam terlaksananya penelitian ini.
8. Keluarga yang selalu memberikan doa dan motivasi yang baik.
9. Teman-teman program studi Sistem Informasi angkatan tahun 2015, yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan pendidikan ini.
10. Rekan kerja di perusahaan selama penulis bekerja, yang telah memberikan dukungan dalam menempuh pendidikan di Universitas Putera Batam.

Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas kebaikan mereka, Amin.

Batam, 20 Juli 2019

Penulis

## ABSTRAK

Penggunaan teknologi informasi saat sekarang ini tidak hanya di berbagai lingkungan pekerjaan, tetapi teknologi informasi juga sangat berguna di berbagai kehidupan lain. Salah satunya yang memanfaatkan teknologi informasi yaitu dalam menegembangkan kemajuan suatu bisnis. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi adalah untuk promosi dan informasi pembelian. Salah satu bisnis yang menjadi trend di masyarakat saat ini adalah dalam bidang promosi dan informasi pembelian online. Salah satu usaha dari pebisnis online adalah memberikan informasi dan pasilitas pelayanan yang memuaskan terhadap pelanggan. CV. Wahyu Sejati Mandiri adalah salah satu usaha menengah ke atas yang bergerak di bidang penjualan kayu olahan. CV. Wahyu Sejati Mandiri mencoba mengubah strategi pemasaran dan penjualan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Untuk itu dibutuhkan sebuah media informasi yang berisi informasi tentang produk dan informasi pemesanan *yang up to date* serta dapat disebarluaskan secara global. Melihat permasalahan tersebut penulis mencoba membuat tugas akhir mengenai hal tersebut, dan mengangkatnya menjadi sebuah penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode, pengujian, dan pemeliharaan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah rancang bangun website sebagai media promosi dan informasi. Adapun sistem informasi yang dihasilkan akan membantu pihak perusahaan dalam proses penjualan dan mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi produk apa saja yang disediakan oleh pihak CV. Wahyu Sejati Mandiri.

**Kata Kunci:** Rancang bangun, *Website* Promosi dan Informasi, *Waterfall*.

## **ABSTRACT**

*The use of information technology today is not only in various work environments, but information technology is also very useful in various other lives. One of them that utilizes information technology is in developing the progress of a business. One example of the use of information technology is for promotion and purchasing information. One of the businesses that is becoming a trend in today's society is in the field of online promotion and information purchasing. One of the efforts of online businesses is to provide information and service facilities that satisfy customers. CV. Wahyu Sejati Mandiri is one of the middle-to-high endeavors engaged in the sale of processed wood. CV. Wahyu Sejati Mandiri tries to change its marketing and sales strategy by utilizing information technology. This requires an information media that contains information about products and ordering information that is up to date and can be disseminated globally. Seeing this problem the author tries to make a final project on this matter, and raise it into a study. The method used in this research is the waterfall method which consists of needs analysis, design, coding, testing, and maintenance. The results of this research are website design and promotion as information media. The information system generated will help the company in the sales process and facilitate consumers in obtaining any product information provided by the CV. Wahyu Sejati Mandiri.*

**Keywords:** *Design, Website Promotion and Information, Waterfall.*



# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Aspek Teoritis.....	6
1.6.2 Aspek Praktis .....	7
<b>BAB II TINJAUAN_PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Teori Umum .....	7
2.1.1 Pengertian Promosi .....	7
2.1.2 Pengertian Rancang Bangun .....	7
2.1.3 Pengertian Sistem.....	8
2.1.4 Klasifikasi Sistem .....	9
2.1.5 Pengertian Informasi .....	10
2.1.6 Sistem Informasi .....	10
2.1.7 Pengertian Pemesanan .....	11
2.1.8 Aliran sistem informasi.....	11
2.1.9 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	12

2.1.10	Model Pengembangan Sistem.....	18
2.1.11	Internet .....	18
2.1.12	<i>Database</i> .....	19
2.2	Tinjauan Teori Khusus .....	19
2.2.1	Website .....	19
2.2.2	PHP .....	20
2.2.3	MySQL .....	21
2.2.4	HTML .....	21
2.2.5	Model <i>Waterfall</i> .....	22
2.2.6	<i>Xampp</i> .....	23
2.3	Penelitian Terdahulu .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1.	Disain Penelitian .....	24
3.1.1	Metode System Development Life Cycle (SDLC) .....	24
3.1.2	Metode Pengumpulan Data.....	26
3.2.	Objek Penelitian .....	27
3.2.1	Sejarah Singkat CV Wahyu Sejati Mandiri .....	28
3.2.2	Struktur Organisasi CV Wahyu Sejati Mandiri .....	29
3.2.3	Visi dan Misi CV Wahyu Sejati Mandiri.....	29
3.3.	Analisa SWOT Program yang Berjalan .....	30
3.4.	Analisa Sistem yang sedang berjalan .....	31
3.5.	Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan .....	32
3.6.	Permasalahan yang Sedang Dihadapi .....	33
3.7.	Usulan Pemecahan Masalah.....	33
<b>BAB IV ANALISA PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>		<b>33</b>
4.1	Analisa Sistem Yang Baru .....	33
4.1.1	Aliran Sistem Informasi yang Baru .....	34
4.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	37
4.1.2	<i>Activity Diagram</i> (Diagram Aktivitas).....	37

4.1.3 Class Diagram .....	45
4.1.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	47
4.2 Desain Rinci .....	55
4.2.1 Rancangan Layar Masukan.....	55
4.2.2 Rancangan Laporan.....	62
4.2.3 Rancangan File.....	63
4.3 Rencana Implementasi .....	66
4.3.1 Jadwal Implementasi.....	67
4.3.2 Perkiraan Biaya Implementasi .....	67
4.4 Perbandingan Sistem .....	68
4.5 Analisis Produktivitas .....	69
4.5.1 Segi Efisiensi .....	70
4.5.2 Segi Efektifitas.....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>72</b>
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2. 1</b> Simbol-Simbol Aliran Sistem.....	12
<b>Gambar 2. 2</b> Penerapan Model <i>Waterfall</i> .....	22
<b>Gambar 3.1</b> Objek Penelitian .....	28
<b>Gambar 3. 2</b> Struktur Organisasi .....	29
<b>Gambar 3.3</b> Aliran Sistem Informasi Saat Ini .....	32
<b>Gambar 4.1</b> Aliran Sistem Informasi Yang Baru .....	35
<b>Gambar 4.2</b> <i>Use Case Diagram</i> .....	37
<b>Gambar 4.3</b> <i>Activity Diagram Log In</i> .....	38
<b>Gambar 4.4</b> <i>Activity Diagram Kelola Order Management</i> .....	38
<b>Gambar 4.5</b> <i>Activity Diagram Kelola User</i> .....	39
<b>Gambar 4.6</b> <i>Activity Diagram Kategori</i> .....	39
<b>Gambar 4.7</b> <i>Activity Diagram Kelola SubKategori</i> .....	40
<b>Gambar 4.8</b> <i>Activity Diagram Tambah Produk</i> .....	40
<b>Gambar 4.9</b> <i>Activity Diagram Kelola Produk</i> .....	41
<b>Gambar 4.10</b> <i>Activity Diagram Melihat Laporan</i> .....	41
<b>Gambar 4.11</b> <i>Activity Diagram Log Out Admin</i> .....	42
<b>Gambar 4.12</b> <i>Activity Diagram Pengunjung</i> .....	42
<b>Gambar 4.13</b> <i>Activity Diagram Login User</i> .....	43
<b>Gambar 4.14</b> <i>Activity Diagram Pemesanan</i> .....	43
<b>Gambar 4. 15</b> <i>Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan</i> .....	44
<b>Gambar 4.16</b> <i>Activity Diagram Keranjang Pemesanan</i> .....	44
<b>Gambar 4.17</b> <i>Activity Diagram Logout User</i> .....	45
<b>Gambar 4.18</b> <i>Class Diagram</i> .....	46
<b>Gambar 4.19</b> <i>Sequence Diagram Login Admin</i> .....	47
<b>Gambar 4.20</b> <i>Sequence Diagram Kelola Order Management</i> .....	48
<b>Gambar 4.21</b> <i>Sequence Diagram Kelola User</i> .....	48
<b>Gambar 4.22</b> <i>Sequence Diagram Kelola Kategori</i> .....	49
<b>Gambar 4.23</b> <i>Sequence Diagram SubKategori</i> .....	49
<b>Gambar 4.24</b> <i>Sequence Diagram Tambah Produk</i> .....	50
<b>Gambar 4.25</b> <i>Sequence Diagram Kelola Produk</i> .....	50
<b>Gambar 4.26</b> <i>Sequence Diagram Laporan</i> .....	51
<b>Gambar 4.27</b> <i>Sequence Diagram Logout</i> .....	51
<b>Gambar 4.28</b> <i>Sequence Diagram Pengunjung</i> .....	52
<b>Gambar 4.29</b> <i>Sequence Diagram Login User</i> .....	52
<b>Gambar 4.30</b> <i>Sequence Diagram Pemesanan</i> .....	53
<b>Gambar 4.31</b> <i>Sequence Diagram Halaman Utama</i> .....	53
<b>Gambar 4.32</b> <i>Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan</i> .....	54
<b>Gambar 4.33</b> <i>Sequence Diagram Logout User</i> .....	54
<b>Gambar 4.34</b> <i>Form Login Admin</i> .....	55
<b>Gambar 4.35</b> <i>Order Management</i> .....	56
<b>Gambar 4.36</b> <i>Tampilan Kelola User</i> .....	56

<b>Gambar 4.37</b> Rancangan Tambah Kategori .....	57
<b>Gambar 4.38</b> Sub Kategori .....	57
<b>Gambar 4.39</b> Tampilan Tambah Produk .....	58
<b>Gambar 4.40</b> Tampilan Kelola Produk.....	58
<b>Gambar 4.41</b> Halaman Utama <i>Web</i> .....	59
<b>Gambar 4.42</b> Tampilan <i>User Login</i> .....	59
<b>Gambar 4.43</b> Tampilan Registrasi <i>User</i> .....	60
<b>Gambar 4.44</b> Tampilan Keranjang .....	61
<b>Gambar 4.45</b> Pemesanan Barang.....	61
<b>Gambar 4.46</b> Laporan Produk .....	62
<b>Gambar 4.47</b> Rancangan Laporan Pemesanan .....	62

## DAFTAR TABEL

Halaman

<b>Tabel 2. 1</b> Simbol Diagram Use Case .....	13
<b>Tabel 2.2</b> Simbol Diagram Kelas .....	15
<b>Tabel 2. 3</b> Simbol Diagram Aktifitas .....	16
<b>Tabel 2. 4</b> Simbol Diagram Sekuen.....	17
<b>Tabel 2. 5</b> Penelitian Terdahulu.....	23
<b>Tabel 4.1</b> Admin.....	63
<b>Tabel 4.2</b> <i>Tabel Category</i> .....	63
<b>Tabel 4.3</b> <i>Custom order</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4.4</b> Order.....	64
<b>Tabel 4.5</b> <i>Order track history</i> .....	64
<b>Tabel 4.6</b> <i>Product reviews</i> .....	64
<b>Tabel 4.7</b> <i>Products</i> .....	65
<b>Tabel 4.8</b> <i>Subcategory</i> .....	65
<b>Tabel 4.9</b> Userlog .....	65
<b>Tabel 4.10</b> Users.....	66
<b>Tabel 4.11</b> Wishlist.....	66
<b>Tabel 4.12</b> Rencana Imlementasi .....	67
<b>Tabel 4.13</b> Perkiraan Biaya Implementasi .....	68

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penggunaan teknologi informasi saat sekarang ini tidak hanya di berbagai lingkungan pekerjaan, tetapi teknologi informasi juga sangat berguna di berbagai kehidupan lain. Salah satunya yang memanfaatkan teknologi informasi yaitu dalam menegembangkan kemajuan suatu bisnis. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi adalah untuk promosi dan informasi pembelian. Promosi merupakan hal wajib yang dilakukan oleh para pelaksana bisnis yang berukuran kecil, skala menengah maupun pelaku bisnis yang besar. Mulai dari media promosi seperti televisi, radio, dan sebagainya, hingga media promosi online seperti banyak dimanfaatkan saat ini. Pesatnya perkembangan ilmu teknologi terutama pada bidang yang bergerak pada komputer disetiap bidang keseharian dalam pemanfaatan teknologi yang menggunakan sebuah sistem berbasis informasi yang secara akses saat ini telah mudah untuk digunakan tanpa adanya batasan pengguna berdasarkan jarak maupun dari segi waktu dalam penggunaan jaringan berbasiskan media internet.

Dengan adanya internet membuat seluruh orang dapat melakukan komunikasi dengan seseorang yang tempatnya tidak saling berdekatan. Melalui media jaringan internet ini kita dapat memperoleh dan menyampaikan banyak

sekali info yang diinginkan kapanpun dan dimanapun orang tersebut berada. Saat ini fungsi internet memberikan banyak kegunaan tidak berpatok pada penggunaan dalam memperoleh info saja tetapi bisa dipergunakan sebagai media buat melakukan bisnis dengan membangun sebuah sistem *website*. Melalui internet para pengusaha bisa mendapatkan target yang lebih banyak sehingga dalam penerapannya menyebabkan perusahaan bisa lebih dikenal oleh banyak orang.

Salah satu bentuk bisnis yang sedang menjadi terkenal dipandangan masyarakat adalah dalam bidang penyebaran informasi promosi dan informasi pembelian yang dapat dilakukan lewat media *online*. Salah satu perjuangan dari pebisnis *online* adalah mendistribusikan info serta pasilitas pelayanan yang bermanfaat terhadap pelanggan yang membutuhkan. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan kualitas pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan. Buat mencapai tujuan itu tentunya tidak semudah yang kita inginkan, banyak permasalahan yang akan dihadapi buat mencapainya. Sehingga usaha yang dilakukan pebisnis tersebut memperkuat seni manajemen pelayanan dengan menetapkan suatu sistem pelayanan dengan memakai sistem pengolahan data yang baik dan sah buat memperoleh akibat yang diinginkan.

CV. Wahyu Sejati Mandiri adalah salah satu usaha menengah ke atas yang bergerak di bidang penjualan kayu olahan. CV. Wahyu Sejati Mandiri mengolah kayu mentah sehingga menjadi barang jadi. CV. Wahyu Sejati Mandiri merupakan supplier dari segala jenis bahan bangunan dari kayu khususnya seperti kusen, pintu, lemari, kursi, meja dan berbagai jenis prabotan lainnya. Saat ini CV. Wahyu Sejati Mandiri belum menggunakan sistem informasi dalam pengolahan



datanya dan transaksi dilakukan secara manual. Dan untuk rekapitulasi hasil penjualan masih menggunakan *Microsoft Excel*. Promosi yang digunakan baru sebatas pamflet yang ada di CV tersebut dan promosi dari mulut ke mulut. Serta informasi pembelian pelanggan harus datang langsung ke CV. Wahyu Sejati Mandiri tersebut atau pun melalui telepon. Hal tersebut dirasa masih kurang maksimal dalam mengembangkan usaha karena terbatasnya tempat pemasaran dan Sumber Daya Manusianya. Sehingga penyebaran promosi dan informasi penjualan sangat minim untuk diketahui oleh masyarakat. Masalah lain yang dialami oleh usaha CV. Wahyu Sejati Mandiri ini adalah rekapitulasi data dilakukan kurang cocok yang dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan *Word* dianggap masih kurang efektif karena setiap barang yang laku di *input* pada *Microsoft Word* atau pada *Microsoft Excel* untuk laporan barang terjual. Masalah lain yang dialami usaha CV. Wahyu Sejati Mandiri ini adalah pelanggan pelanggan seperti toko bangunan yang sudah menggunakan sistem informasi dalam bisnisnya menunjang usaha CV. Wahyu Sejati Mandiri ini juga untuk menggunakan sistem informasi dalam pelayanannya untuk mempertahankan pelanggan yang sudah ada.

Berdasarkan fakta di atas usaha CV. Wahyu Sejati Mandiri mencoba mengubah strategi pemasaran dan penjualan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Untuk itu dibutuhkan sebuah media informasi yang berisi informasi tentang produk dan informasi pemesanan yang *up to date* serta dapat disebarluaskan secara global. Melihat permasalahan tersebut penulis mencoba membuat tugas akhir mengenai hal tersebut, dan mengangkatnya menjadi sebuah

penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Website Sebagai Media Promosi dan Informasi pada CV. Wahyu Sejati Mandiri**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dilihat dari penjabaran beberapa masalah diatas penulis membuat beberapa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem informasi promosi dan informasi berbasis web di CV. Wahyu Sejati Mandiri, sehingga penyebaran promosi dan penjualan dirasa belum merata.
2. Rekapitulasi data pembelian beserta laporan penjualan pada CV. Wahyu Sejati Mandiri masih menggunakan *Microsoft excel* dan *Word*, dianggap belum maksimal.
3. Pelanggan yang hendak melakukan pemesanan harus datang langsung ke CV. Wahyu Sejati Mandiri hal ini dinilai kurang efektif.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Sistem informasi promosi dirancang hanya untuk mempromosikan produk secara lebih luas dan meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dalam pemesanan barang pada CV. Wahyu Sejati Mandiri.

2. Sistem dirancang menggunakan PHP MYSQL sebagai database untuk proses rekapitulasi data dan diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan pada CV. Wahyu Sejati Mandiri dapat di pergunakan untuk waktu kedepannya.
3. Pada sistem informasi yang akan dirancang pelanggan bisa melakukan proses pemesanan barang sesuai dengan informasi produk pada tampilan web.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Dari masalah diatas penulis mencoba merumuskan beberapa bentuk masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi untuk mempromosikan dan memasarkan produk untuk CV. Wahyu Sejati Mandiri?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi dalam membantu rekapitulasi data untuk CV. Wahyu Sejati Mandiri?
3. Bagaimana membuat fasilitas pemesanan secara *online* terhadap pelanggan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang website toko online yang sederhana dan ringan namun dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Merancang sebuah sistem informasi sebagai media promosi dan informasi produk olahan yang berbasis web pada CV. Wahyu Sejati Mandiri.
3. Mendorong penggunaan teknologi informasi di bidang bisnis yang dapat membantu meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Aspek Teoritis

- 1 Merupakan salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Universitas Putera Batam.
- 2 meningkatkan ilmu pengetahuan bagi penulis tentang penelitian yang berhubungan dengan *website*.
- 3 Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk kajian yang sama bagi penulis maupun peneliti lain.

### 1.6.2 Aspek Praktis

1. Bagi pihak CV. Wahyu Sejati Mandiri

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yaitu website yang dapat memberikan layanan informasi kepada konsumen berbagai kayu olahan dan kemudahan informasi dalam pemesanan.

2. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini penulis mendapat pengalaman yang berharga untuk meningkatkan pengetahuan penulis mengenai teknik perancangan sebuah *website* sebagai tempat untuk melakukan penyebaran informasi pada CV. Wahyu Sejati Mandiri.

3. Bagi konsumen

Dengan adanya sistem informasi ini konsumen akan lebih memperoleh informasi produk yang ditawarkan dan melakukan pemesanan di CV. Wahyu Sejati Mandiri.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Teori Umum**

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini, maka penulis menggunakan beberapa sumber pendukung yang berkaitan dalam penyelesaian permasalahan, yaitu:

##### **2.1.1 Pengertian Promosi**

Promosi adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh para pemasar dalam menyebarkan informasi tertentu dan memberi sebuah peringatan bagi orang-orang yang berada pada sekitaran pasar dengan tujuan memasarkan produk mereka dan meminta kepada mereka untuk menjadi bagian dalam pertukaran (Nickles, 2010).

##### **2.1.2 Pengertian Rancang Bangun**

Kata “rancang” artinya adjektiva asal “perancangan” yakni merupakan serangkaian mekanisme buat menerjemahkan akibat analisis berasal sebuah sistem kepada bahasa pemrograman buat menggambarkan menggunakan lebih jelasnya

bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Zulfiandri, Hidayatuloh, & Anas, 2014).

Rancang bisa diartikan sebagai proses menganalisis sebuah kebutuhan dan mengartikan menjadi lebih jelas fungsi dari beberapa komponen yang akan di implementasi (Kasaedja, Sengkey, & Lantang, 2014).

### **2.1.3 Pengertian Sistem**

Sistem dapat didefinisikan suatu bentuk jaringan kerja yang terdiri dari beberapa prosedur yang berinteraksi antara satu buah elemen prosedur dengan elemen prosedur yang lain dan mampu bekerjasama untuk melakukan pekerjaan tertentu yang memiliki tujuan yang telah ditetapkan pada awal kegiatan (Burrakhman, Astuti, & Khairina, 2016).

Sistem merupakan sebuah bentuk jaringan berjenjang yang berasal dari elemen-elemen yang memiliki hubungan yang unik yang membentuk sebuah kelompok dalam melakukan pencapaian tujuan utama dari sistem tersebut (Muhamad Muslihudin, 2014).

Yang menjadi target utama yang ingin dicapai dari sebuah sistem terkomputerisasi adalah melakukan pengolahan data menjadi sebuah informasi yang bermanfaat. Agar pencapaian dapat tercapai maka setiap elemen-elemen yang ada didalamnya harus saling melengkapi antara satu elemen dengan elemen yang lainnya (Setiawan, 2012).

#### 2.1.4 Klasifikasi Sistem

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Amin, 2017) mendefenisikan bahwa sebuah sistem bisa dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Sistem yang bersifat abstrak dan sistem yang bersifat fisik.

Sistem yang bersifat abstrak ialah sebuah klasifikasi sistem terdiri dari sebuah pemikiran yang tidak ada wujudnya secara nyata, sedangkan sistem yang bersifat fisik merupakan klasifikasi sistem yang kasat mata secara wujud dan terlihat.

2. Sistem yang bersifat alamiah dan sistem yang bersifat buatan manusia.

Sistem alamiah merupakan hasil proses dari perubahan alam sedangkan sistem buatan manusia merupakan sebuah sistem yang dengan sengaja dibuat oleh manusia

3. Sistem yang bersifat tertentu dan sistem yang bersifat tak tentu.

Sistem tertentu berjalan berdasarkan dengan perilaku yang bisa ditebak dengan pasti, sedangkan sistem yang bersifat tak tentu merupakan sebuah sistem yang secara perilaku tidak bisa tebak arahnya dan tujuan karena sistem ini terdapat unsur statistik.

4. Sistem yang bersifat tertutup dan sistem yang bersifat terbuka.

Sistem tertutup ialah bentuk sistem yang lingkungan sekitarnya tidak akan mempengaruhi dari kinerja sistem itu sendiri. sementara itu sistem terbuka merupakan sebuah sistem memiliki pengaruh terhadap lingkungan luarnya.



### **2.1.5 Pengertian Informasi**

Informasi ialah perubahan data mentah yang akan diproses semdemikian rupa menjadi suatu wujud yang krusial bagi si pengguna informasi tersebut yang memiliki nilai yang nyata yang dapat dilihat pada keputusan yang akan tiba (Andi Muh. Lukman, 2016).

Informasi ialah suatu bentuk data yang telah diproses sebagai akibatnya bisa mengurangi keraguan akan wacana kejadian. Makna dari kata kata data itu sendiri ialah fenomena yang sebenarnya. Pengertian info pula bisa didefinisikan menjadi hasil dari merubah bentuk data menjadi bentuk yang lain yang lebih berguna serta lebih berarti bagi yang membutuhkan informasi tersebut dan mampu mendeskripsikan suatu insiden yang konkret yang diperuntukkan sebagai pengambil keputusan (Hatmoko, 2014).

### **2.1.6 Sistem Informasi**

Sistem Informasi ialah kumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul, berkerja bersama-sama dan menghasilkan suatu kesatuan, saling berintraksi dan berafiliasi antar bagian satu dengan yg lainnya menggunakan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, mendapatkan masukan (*input*) berupa data-data, lalu mengolahnya (*processing*), dan membentuk keluaran (hasil) berupa gosip menjadi dasar buat merogoh keputusan yang bermanfaat dan mempunyai nilai konkret yang mendukung kegiatan operasional,

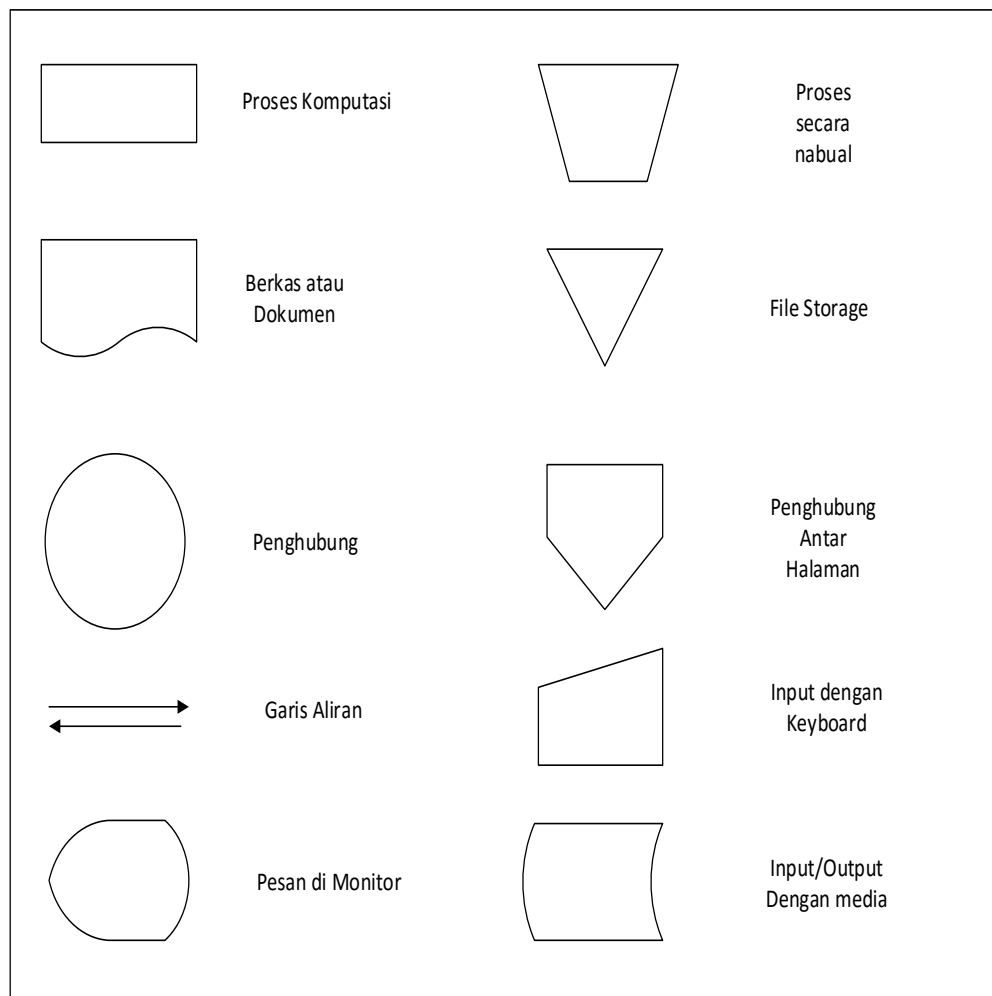
manajerial dan seni manajemen organisasi menggunakan memanfaatkan sumber daya yang ada serta tersedia bagi fungsi tadi guna mencapai tujuan (Heldiansyah Rahma Indera, Aditya Pratama AO, 2015).

### **2.1.7 Pengertian Pemesanan**

Pesan adalah kata baku dari pemesanan yang memiliki arti “hendak membeli supaya dikirim”. Pesanan adalah barang yang dipesan. Jadi pemesanan adalah proses, perbuatan atau cara memesan (sumber : kamus bahasa Indonesia).

### **2.1.8 Aliran sistem informasi**

Aliran Sistem Informasi (ASI) merupakan bentuk bagan yang menjelaskan arus dari proses pekerjaan dan maksud dari seluruh komponen sistem. Bagan menunjukkan langkah-langkah yang terdapat dalam sistem itu sendiri menurut (Ismael, 2017: 149). Berikut ini adalah simbol-simbol dan penjelasan yang digunakan dalam aliran sistem informasi :



**Gambar 2. 1** Simbol-Simbol Aliran Sistem

### 2.1.9 UML (*Unified Modeling Language*)

*Unified Modelling Language* merupakan sebuah bahasa berlandaskan suatu grafik maupun gambar dalam menggambarkan, merincikan, merancang, serta penyimpanan suatu system pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object-Oriented*). *Unified Modelling Language* ini bisa menyampaikan pemberian suatu standar penulisan berupa suatu *system blue print*, melingkupi beberapa rancangan


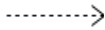
dari proses bisnis kedalam sebuah penulisan *classes* dalam bahasa program yang spesifik, diagram dalam basis data, serta elemen-elemen yang dibutuhkan oleh *system software*.(Susanto & Mariana, 2013). *UML* hanya digunakan dalam pemodelan dan tidak dibatasi pada penggunaan model tertentu pada metodologi berorientasi objek (A.S. & M.Shalahuddin, 2014).

Menurut (A.S & Shalahuddin, 2011) *UML* untuk membuat sebuah pemodelan harus memiliki diagram grafis, yaitu:



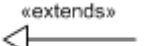




1. *Use-case Diagram*

*Use case* digunakan untuk menjelaskan komunikasi antara satu pelaku sistem dengan sistem yang telah dibuat.


**Tabel 2. 1** Simbol Diagram Use Case

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).

Tabel 2.1 Lanjutan

		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya

**Tabel 2.1** Lanjutan





10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
----	---	-------------	---

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

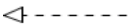


## 2. Diagram Kelas

Diagram ini digunakan untuk menjelaskan struktur kelas yang akan dijabarkan dalam membangun sistem.

**Tabel 2.2** Simbol Diagram Kelas

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

**Tabel 2.2** Lanjutan

5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)



### 3. Diagram Aktifitas (*Activity Diagram*)

Diagram digunakan untuk membuat sebuah gambaran aliran kegiatan dari sebuah sistem yang terjadi pada sebuah perangkat lunak.

**Tabel 2. 3** Simbol Diagram Aktifitas

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.

**Tabel 2.3** Lanjutan

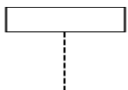


4		<i>Actifity</i> <i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

#### 4. Diagram Sekuen

Pemanfaatan diagram ini menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

**Tabel 2. 4** Simbol Diagram Sekuen

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)



### **2.1.10 Model Pengembangan Sistem**

Metode SDLC diimplementasikan untuk melakukan peningkatan sebuah bagian sistem informasi yang menggunakan media komputer yang membutuhkan sebuah metode yang disebut dengan metode SDLC. Metode ini menerapkan sebuah bentuk yang menyerupai air terjun (*waterfall approach*), dimana setiap proses yang dilakukan akan saling berkaitan dalam pengembangan sebuah sistem dan dilaksanakan secara berjenjang berurut yang dimulai dari satu menuju tahap berikutnya secara menurun (Taufik Ramadhan, 2014).

### **2.1.11 Internet**

Dalam sebuah penelitian dijelaskan tentang pengertian dari internet merupakan sebuah contoh jaringan dunia yang mampu melakukan komunikasi kepada lebih dari jutaan komputer yang terhubung dan tersebar pada seluruh penjuru bumi ini yang keberadaannya tidak terikat di suatu organisasi siapapun (Kadir, 2014) .

*Website* merupakan kumpulan halaman (*hyperlink*) yang mempunyai beberapa informasi yang dapat ditemui berupa dalam bentuk animasi, teks, gambar, vidio, maupun audio yang telah tersedia melalui terhubungnya menggunakan internet (Destiningrum & Adrian, 2017).

### **2.1.12 Database**

*Database* atau lebih sering disebut dengan basis data merupakan sekumpulan dari data-data yang memiliki hubungan yang unik dan diatur sebuah media pengolahan data sehingga data tersebut bisa dilakukan pemanggilan ulang kembali untuk diolah, digunakan, dan dimanfaatkan dengan lebih mudah (Sri Rahayu & Dewi, 2015). Perangkat piranti lunak dalam mengolah data dan memanggil data berdasarkan kueri dalam sebuah sistem manajemen *database*.

## **2.2 Tinjauan Teori Khusus**

Dengan adanya tinjauan teori khusus ini bertujuan agar lebih mudah memahami teori penunjang sebelumnya. Adapun tinjauan dari teori khusus adalah sebagai berikut.

### **2.2.1 Website**

*Website* berisikan kelompok laman *web* yang memuat informasi yang tersimpan dalam *database* melalui pemanggilan kueri disimpan dan diakses melalui media yang terkoneksi dengan *internet* seperti personal komputer. Didalam dunia komputer *web* dijelaskan sebagai pengembangan teknologi

*internet* dengan menggunakan istilah *world wide web* (Alrosyid, Purnama, & Wardati, 2013).

*Website* merupakan keseluruhan laman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mendukung isi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berafiliasi. korelasi satu *page web* dengan *page web* lainnya dianggap menggunakan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung diklaim *hypertext* (Heldiansyah Rahma Indera, Aditya Pratama AO, 2015).

### **2.2.2 PHP**

PHP merupakan merupakan sebuah bahasa pemrograman yang terdapat dalam server berupa skrip yang diaplikasikan untuk membangun sebuah aplikasi yang memanfaatkan media internet secara dinamis dalam menjalankan program tersebut. Maksud dilakukan secara dinamis adalah hasil pengkodean programnya dapat memuat sebuah laman internet sesuai dengan kebutuhan pengguna yang informasi tersebut disimpan dalam *database* dan ditampilkan pada laman tersebut melalui aplikasi *browser* internet. (Pramudika & Iriani, 2015).

Dalam sebuah penelitian mendefinisikan pengertian PHP sebagai bahasa pemrograman yang paling banyak dimanfaatkan dalam membangun sebuah *web* dalam bentuk kode-kode tertentu yang saling terkoneksi dengan program pada *HTML* (Prayitno & Safitri, 2015).

### 2.2.3 MySQL

*MySQL* salah satu jenis dari sebuah *database server* yang paling banyak digunakan, hal ini disebabkan *MySQL* berbasiskan *SQL* yang menerapkan bahasa dasar dalam mengakses basis datanya. Selain itu *MySQL* ini memiliki sifat yang diakses secara gratis dan dilengkapi contoh-contoh kode program dalam membangun *database* dan dapat digunakan dalam sistem operasi (Pramudika & Iriani, 2015).

### 2.2.4 HTML

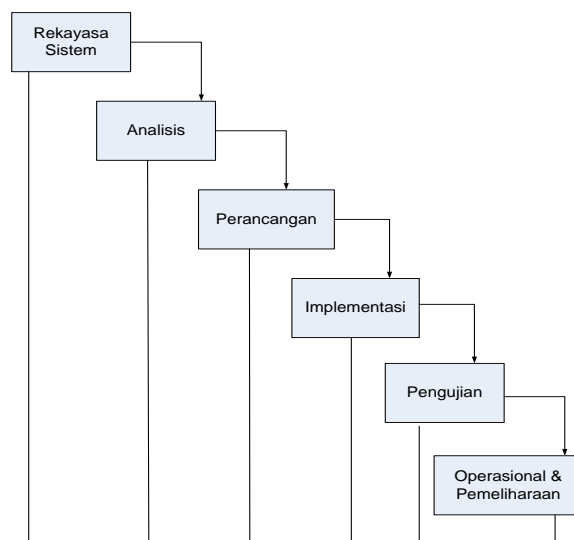
Berdasarkan sumber yang dikutip dari *Wikipedia*, HTML diperuntukkan untuk membuat tampilan berbagai jenis informasi didalam sebuah laman *web* pada internet dan format *hypertext* dalam bentuk yang mudah dipahami yang menggunakan format ASCII yang membuat sebuah tampilan *web* yang saling terhubung. Laman yang dibuat pada aplikasi pengolah program kemudian disimpan dengan format ASCII normal menjadi *homepage* yang menggunakan beberapa perintah HTML. HTML yang digunakan dua macam perluasan yaitu *.htm* dan *.html*.

HTML merupakan bahasa program yang diperuntukkan membuangun sebuah *web*. Fasilitas yang disediakan pada HTML berupa simbol-simbol tertentu dimana dalam penggunaannya kita dapat mebuat judul, garis, tabel, gambar, dan lain-lain

menggunakan tatacara penulisan program yang telah diatur dalam HTML.  
(Hasanah, 2013).

### 2.2.5 Model *Waterfall*

Metode ini memiliki kecenderungan bersifat tetap yang pada prosesnya terjadi secara otomatis dan sekuensial dari awal proses sampai proses berakhir. Bila terdapat kesalahan pada suatu jenjang masalah, maka untuk melakukan pengembang kembali pada tahap yang diinginkan, jika dilakukan cara tersebut terdapat beberapa resiko seperti hilangnya waktu, tenaga yang terbuang percuma dan biaya yang dikeluarkan lebih banyak (Prahasta, 2014).



**Gambar 2. 2** Penerapan Model *Waterfall*

### 2.2.6 Xampp

*XAMPP* adalah sebuah paket pemrograman berbasis *web* digunakan untuk membantu dalam membangun sebuah aplikasi pemrograman berbasis *web* dalam pengembangannya banyak digunakan pada koneksi *PHP* dan basis data *MySQL*, aplikasi *XAMPP* dapat diterapkan secara gratis (Fatonah, Ningsih, & Aprilliah, 2015).

Dalam sebuah penelitian mendefinisikan *XAMPP* merupakan sebuah kelompok *PHP* dan *MySQL* yang dapat diakses secara terbuka, yang dalam penggunaannya sebagai alat bantu tambahan dalam pengembangan sebuah aplikasi yang menggunakan *PHP* (Diah Pradiatiningtyas, 2017).

## 2.3 Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian yang digunakan sebagai bahan pendukung dalam melakukan penelitian bagi penulis dalam melakukan penelitian ini:

**Tabel 2. 5** Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil/ Kesimpulan
1	Rinabi Tanamal, Stephanus, Eko Wahyudi	Rancang Bangun Sistem Informasi Online Sebagai Media Promosi Trowulan	<i>Waterfall</i>	Dari hasil rancang bangun website dapat di simpulkan bahwa website tersebut

Tabel 2.5 Lanjutan

				sudah memenuhi kebutuhan dari <i>stakeholder</i> masyarakat Trowulan.
2	Fandhilah, Dany Pratmanto, A. Fatakhudin	Perancangan sistem informasi berbasis Web promosi pada toko horas bakery Padang sidempuan	model air terjun ( <i>waterfall</i> )	Sistem pemesanan berbasis <i>web</i> dapat mempermudah proses transaksi karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sebuah <i>website e-commerce</i> dinilai lebih aman dari penipuan karena didalamnya terdapat profil perusahaan yang jelas.
3	Putu Mega Suryawan, Ida Bagus Made Mahendra	Perancangan sistem informasi promosi kerajinan Tradisional bali berbasis web	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi promosi dapat dijadikan sarana untuk media promosi, memberikan

**Tabel 2.5** Lanjutan

				pelayanan dan informasi- informasi secara mudah kepada masyarakat serta dapat memperluas area pemasaran.
--	--	--	--	--



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Disain Penelitian**

Dalam membangun suatu sistem informasi promosi tentunya diperlukan sebuah desain dalam penelitian penelitian merupakan salah satu tahapan penting yang harus dikerjakan, kegunaan nantinya akan memberi kemudahan dalam membuat proses aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan. Sementara itu untuk mengumpulkan data sebagai acuan dalam pembuatan sistem ini maka peneliti menerapkan sebuah metode agar penelitian ini terlaksana dengan baik, berikut metode yang digunakan.

##### **3.1.1 Metode System Development Life Cycle (SDLC)**

SDLC merupakan sebuah metode yang banyak digunakan dalam melakukan penelitian, adapun model metode yang akan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini menggunakan metode model *Waterfall*. Pada model ini dibagi dalam bentuk beberapa tahapan yakni:

### 1. Analisis Sistem

Tahapan pertama yaitu yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisa sistem yang sedang dijalankan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan dan menjelaskan masalah yang dihadapi. Berdasarkan analisa, maka penulis menjabarkan permasalahan yaitu belum adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi dalam melakukan penjualan secara *online*, sulitnya mendapatkan informasi tentang produk yang dijual. Sehingga perlunya dilakukan penggambaran aliran sistem yang dilakukan dalam membantu menguraikan keinginan yang diinginkan oleh pengguna, langkah selanjutnya dilakukan pembuatan desain yang akan dijadikan sebagai program. Dalam hal ini, ditentukan seorang admin yang mempunyai hak akses dalam mengelola halaman *web* dengan terlebih dahulu melakukan *login*.

### 2. Merancang Sistem

Untuk merancang sebuah sistem dilakukan dengan menganalisis terhadap sistem menggunakan *StarUML*, sementara itu untuk pembuatan koding program memanfaatkan PHP, HTML, *Javascript* dan *Jquery* sebagai bahasa pemrograman. Selain itu juga digunakan alat pendukung seperti *software Sublime Text* sebagai *web editor*-nya. Dalam menentukan pengguna mana saja yang terlibat dalam sistem ini maka penulis menggunakan *use case* diagram agar prosedur yang dilakukan bisa terwujud.

### 3. Pembuatan Koding Program

Tahap ini membutuhkan waktu yang cukup panjang dan cukup sulit dalam penyelesaiannya karena pada langkah ini penulis harus memahami setiap baris program yang akan digunakan. Untuk proses pembuatan koding, maka penulis memanfaatkan *Sublime Text* sebagai *web editor* dan *Mozilla Firefox* sebagai pengaksesan dari sistem.

#### 4. Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk memastikan sebuah sistem yang telah dibuat dapat berfungsi dengan baik tidak terdapat kesalahan dalam sistem tersebut. Pada tahapan ini pengujiannya masih secara *offline* melalui *localhost* dan aplikasi *xampp* untuk menjalankan program sementara.

#### 5. Penerapan dan Pemeliharaan

Melakukan penerapan sistem dari hasil uji coba yang telah dilakukan dengan cara melakukan pelatihan khusus pada admin dalam menjalankan program ini. Sementara itu untuk pemeliharaan dilakukan jika pada suatu hari terjadi kesalahan dalam menjalankan sistem atau penambahan fitur baru pada sistem.

### 3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode ini merupakan tahapan dalam melakukan pengumpulan data mentah yang akan dijasdikan sebagai bahan acuan dalam penelitian yang akan dilakukan, dalam pengumpulannya digunakan beberapa tahapan supaya proses pengumpulan

bisa dilakukan sesuai target capaian yang diinginkan oleh peneliti dengan mudah, beriku tahapannya yang dilakukan adalah:

1. *Kajian Literatur*

Metode dilakukan dengan cara membahas jurnal dan buku yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa penulis menjelaskan 5 sumber referensi penunjang yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan karya ini.

2. *Wawancara*

Adapun bentuk data yang didapatkan dalam metode wawancara ini adalah data hasil dari penjualan barang yang ada, informasi data seperti spesifikasi barang, harga dan lain sebagainya kemudian merancang *interface* program sesuai dengan kebutuhan CV. Wahyu Sejati Mandiri.

### **3.2. Objek Penelitian**

CV. Wahyu Sejati Mandiri merupakan objek penelitian yang dijadikan sebagai topik permasalahan yang hendak dijadikan sasaran dalam membantu menyelesaikan beberapa masalah dan memberikan sedikit solusi agar dapat meningkatkan tingkat pendapatannya.

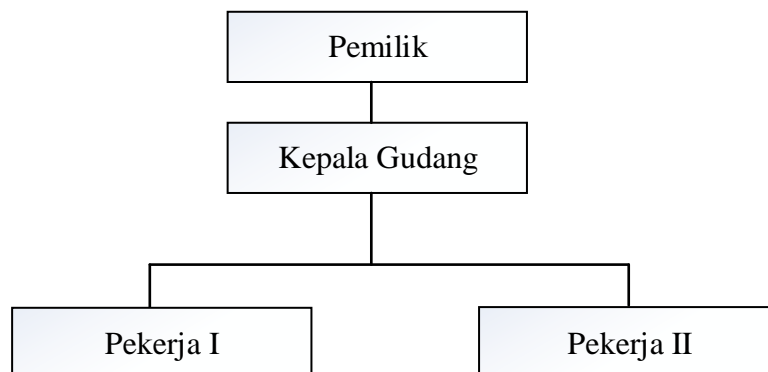


**Gambar 3.1** Objek Penelitian

### **3.2.1 Sejarah Singkat CV Wahyu Sejati Mandiri**

Berikut sejarah singkat dari cv. Wahyu Sejati Mandiri. CV. Wahyu Sejati Mandiri adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri barang bangunan dari kayu. Cv. Wahyu Sejati Mandiri merupakan kontraktor, supplier, perdagangan umum, dan ekspor – impor barang bangunan dari kayu. Cv. Wahyu sejati mandiri berdiri pada tahun 2006 yang di dirikan oleh pengusaha kayu yang bernama Nasrun. Cv. Wahyu sejati mandiri didirikan pada tahun 2006. Pada tahun 2009 CV. Wahyu Sejati Mandiri dilegalitas.

### 3.2.2 Struktur Organisasi CV Wahyu Sejati Mandiri



Sumber: CV. Wahyu Sejati Mandiri, 2019

**Gambar 3. 2** Struktur Organisasi

### 3.2.3 Visi dan Misi CV Wahyu Sejati Mandiri

Berikut merupakan visi dan misi CV. Wahyu Sejati Mandiri.

Visi

1. Memberikan pelayanan yang cepat dan baik kepada setiap pelanggan.
2. Memberikan produk dengan kualitas terbaik dan terlengkap.
3. Memberikan harga yang terbaik kepada konsumen.

Misi

1. Menjadikan CV Wahyu Sejati Mandiri sebagai distributor kayu olahan terbaik secara global.
2. Memiliki berbagai cabang khususnya di Indonesia.

### 3.3. Analisa SWOT Program yang Berjalan

Analisis SWOT merupakan sebuah proses penjabaran dari beberapa sudut pandang secara terstruktur untuk proses pembuatan prosedur, diantaranya mengevaluasi kekuatan dari sistem tersebut, kelemahan yang ada, peluang dimasa mendatang dan ancaman berkemungkinan terjadi terhadap sistem yang baru pada CV. Wahyu Sejati Mandiri. Dari hasil penelitian lapangan di CV. Wahyu Sejati Mandiri tentang sistem yang diterapkan saat ini, berikut dapat dibuat sebuah rincian tentang analisi yang terjadi saat ini:

#### 1. Kekuatan

Berikut dijelaskan beberapa kekuatan yang ada pada sistem yang berlangsung saat ini:

- a. Tidak adanya pelatihan tertentu dalam menjalankan sistem.
- b. Biaya pemeliharaan yang kecil.
- c. Tidak memerlukan fasilitas internet dalam pengolahan data.

#### 2. Kelemahan

Sistem promosi yang digunakan saat ini memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- a. Dalam melakukan olah data masih menggunakan cara konvensional yaitu mencatatkan pada buku dan rekapitulasi datan melalui *Ms. Excel*.
- b. Media promosi hanya menggunakan media pamflet.

#### 3. Peluang

Jika dilakukan pengamatan pada objek penelitian ini, ada beberapa peluang

yang mampu dimanfaatkan dalam meningkatkan keuntungan. Adapun peluang tersebut adalah:

- a. Dengan dimanfaatkannya media informasi menggunakan sistem website maka promosi akan mudah dilakukan.
- b. Sebagian besar masyarakat memnfaatkan jaringan internet untuk melakukan komunikasi dan penelusuran informasi melalui perangkat komputer.

#### 4. Ancaman

Ancaman tidak luput dari sebuah sistem yang akan dibuat, dari hasil pengamatan dilapangan, penulis menemukan beberapa ancaman terhadap sistem yaitu:

- a. Adanya resiko kehilangan data jika tidak dilakukan penyimpanan data secara berkala.
- b. Ketika sistem dilakukan perbaikan, maka akses sistem tidak akan bisa dilakukan sampai sistem selesai diperbaiki.

### **3.4. Analisa Sistem yang sedang berjalan**

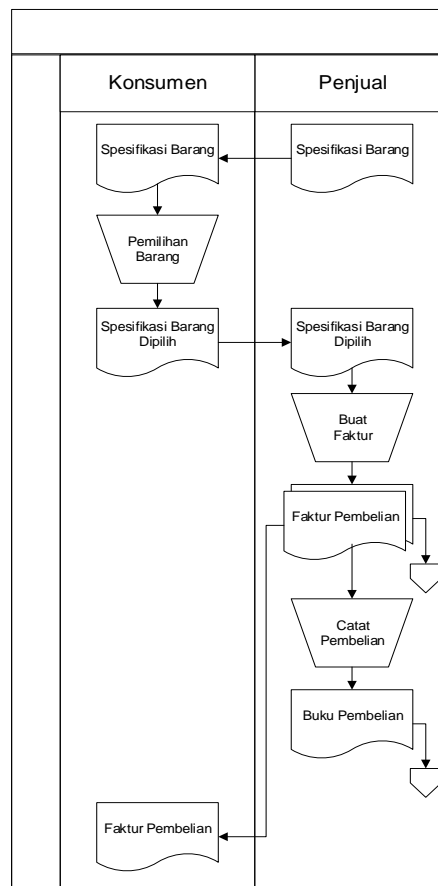
Sistem ini dimulai dengan admin membuat informasi promosi dan produk barang yang akan dijual, kemudian melakukan *input* data pada sistem seperti harga barang kemudian melakukan proses *upload* agar informasi tersebut diketahui oleh masyarakat. Setelah mendapatkan informasi berupa data barang yang akan dijual, pelanggan melakukan pembelian sesuai dengan detail barang



yang ditentukan dengan mengisi beberapa data seperti data pembeli, alamat pengiriman, nomor telpon. Kemudian admin akan melakukan pengecekan kembali sebelum barang dikirim.

### 3.5. Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan

Berikut gambaran dari proses analisis sistem informasi yang diterapkan saat ini dapat kita lihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 3.3** Aliran Sistem Informasi Saat Ini

### 3.6. Permasalahan yang Sedang Dihadapi

Dari beberapa temuan yang telah dipaparkan pada permasalahan di atas, maka dapat diambil beberapa elemen permasalahan yang sedang dihadapi pada CV. Wahyu Sejati Mandiri adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sebuah sistem dalam mengolah data informasi mengenai barang yang dijual secara *online*.
2. Ketika CV. Wahyu Sejati Mandiri mengadakan sebuah promosi barang baru maka hanya sedikit masyarakat yang mengetahui informasi tersebut.
3. Pengelolaan data pemesanan barang sering mengalami duplikat data.

### 3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Untuk membantu dalam memberikan solusi yang ada di CV. Wahyu Sejati Mandiri, maka penulis membuat beberapa usulan yang dapat membantu dalam mengurangi masalah yang terjadi sekarang ini antara lain:

1. Membuat sistem informasi promosi berbasis *website* dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *open source* yakni *PHP* dan *HTML*.
2. Pengolahan basis data dengan menggunakan *MySql*.