

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2007 / 2008

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMASARAN COMPACT DISC DAN KASET REKAMAN LAGU ORIGINAL BERBASIS WEB PADA PT. INDO SEMAR SAKTI

Derrick Dalton 0800739373
Silvia 0800764072
Kelas / kelompok : 07 PGT / 01

Abstrak

Pada sistem pemasaran perusahaan yang sedang berjalan ditemukan beberapa masalah yang dihadapi yaitu belum ada media yang cepat dan tepat untuk memberikan informasi produk terbaru, transaksi pemesanan dilakukan secara manual, harus melakukan pengecekan ke bagian gudang untuk mengetahui jumlah *stok* yang ada, dan kesalahan pencatatan jumlah pemesanan produk pelanggan. Tujuan Penelitian adalah untuk menghasilkan suatu rancangan sistem pemasaran berbasis *web* yang dapat membantu perusahaan dalam memecahkan masalah - masalah dalam sistem pemasaran yang dihadapinya seperti yang telah disebutkan diatas. Metodologi Penelitian yang digunakan adalah Metode *Waterfall*, Perancangan Layar, Pembuatan *State Transition Diagram*, Pembuatan Spesifikasi Proses, Perancangan *Database*, Pembuatan *Entity Relationship Diagram*, hasil *Run*, dan rancangan implementasi. Simpulan, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Pemasaran Berbasis Web, informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dan akurat oleh pelanggan serta dapat menunjang kegiatan operasional perusahaan.

Kata Kunci

Analisis, Perancangan, Sistem Pemasaran, *Web*

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia-Nya yang telah diberikan pada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini kami susun dalam rangka memenuhi sebagian dari syarat – syarat dalam menyelesaikan jenjang studi Strata -1 (S1) di Universitas Bina Nusantara.

Dalam Kesempatan ini, kami ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam melakukan penulisan ini, yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Gerardus Polla, M.App.Sc selaku Rektor Universitas Bina Nusantara.
2. Bapak Ir. Sablin Yusuf, M.Sc., M.Comp.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Fredy Purnomo, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Iguh Widipangestu, Ing. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, bimbingan, saran – saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh pimpinan dan karyawan PT. Indo Semar Sakti yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian khususnya kepada Bapak Julius Wijaya selaku Manajer Pemasaran dan Bapak Iwan K selaku Manajer IT yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menyediakan data serta informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Orang tua dan seluruh anggota keluarga penulis yang tercinta, yang telah memberikan dukungan baik secara material maupun moril serta semangat dan dorongan di dalam penulisan skripsi ini.
7. Segenap dosen dan staf BiNus University yang telah membimbing kami selama masa kuliah di BiNus University.
8. Teman – teman mahasiswa/i dan rekan – rekan UKM BNMC yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada kami dalam penyelesaian skripsi ini.

Kami sangat berterima kasih kepada pihak – pihak yang telah kami sebutkan di atas maupun pihak – pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak – pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 11 Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul Luar.....	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman Persetujuan Hard Cover.....	iii
Halaman Pernyataan Dewan Penguji.....	iv
Abstrak.....	vi
Prakata.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3.1 Tujuan Skripsi.....	3
1.3.2 Manfaat Dibuatnya Sistem Pemasaran Berbasis Web.....	4
1.4 Metodologi.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Teori - Teori Dasar/Umum.....	6
2.1.1 Internet.....	6
2.1.1.1 Pengertian Internet.....	6
2.1.1.2 Sejarah Internet.....	6
2.1.1.3 Electronic Mail (E-mail)	8
2.1.1.4 File Transfer Protocol (FTP)	8
2.1.1.5 World Wide Web.....	9
2.1.1.6 Internet Protocol.....	9
2.1.1.7 ASP (<i>Active Server Page</i>)	10
2.1.2 Web Marketing.....	12
2.1.2.1 Electronic Commerce (E-commerce)	12
2.1.2.1.1 Pengertian E-commerce....	12
2.1.2.1.2 Keuntungan E-commerce...	13
2.1.2.1.3 Jenis - Jenis E-commerce...	13
2.2 Teori – Teori Khusus Yang Berhubungan Dengan	
Topik Yang Dibahas.....	15
2.2.1 Analisa.....	15
2.2.2 Perancangan	16
2.2.3 Sistem.....	16
2.2.4 Pemasaran	17
2.2.5 DNS (Domain Name System)	17
2.2.6 Konsep Dasar Rekayasa Piranti Lunak.....	19
2.2.6.1 Pengertian Piranti Lunak.....	19
2.2.6.2 Pengertian Rekayasa Piranti Lunak...	20

2.2.6.3	Proses Rekayasa Piranti Lunak.....	21
2.2.7	Interaksi Manusia Dan Komputer.....	23
2.2.8	STD (State Transition Diagram)	24
2.3	Kerangka Berpikir Memecahkan Masalah.....	25

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Analisa Masalah.....	26
3.1.1	Gambaran Perusahaan.....	26
3.1.1.1	Sejarah Perusahaan.....	26
3.1.1.2	Struktur Organisasi Perusahaan dan Uraian Pekerjaan.....	28
3.1.1.3	Kondisi Bisnis Perusahaan.....	36
3.1.2	Analisis Sistem Berjalan.....	40
3.1.3	Usulan Pemecahan Permasalahan.....	41
3.1.4	Gambaran Dari Sistem Yang Berjalan.....	43
3.1.5	Gambaran Dari Sistem Yang Diusulkan....	44
3.1.6	Gambaran Sistem Yang Diusulkan Untuk Front – End.....	46
3.1.7	Gambaran Sistem Yang Diusulkan Untuk Back – End.....	48
3.2	Rancangan Sistem.....	50
3.2.1	Rancangan Layar.....	50
3.2.2	State Transition Diagram.....	77
3.2.3	Spesifikasi Proses.....	83

3.2.4	Perancangan Database Untuk Rancangan Layar.....	97
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	
4.1	Kebutuhan Sistem.....	103
4.1.1	Kebutuhan <i>Server</i>	103
4.1.2	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM)	104
4.1.3	Kebutuhan Hardware.....	105
4.2	Tampilan Layar	106
4.2.1	Tampilan Layar Front – end	106
4.2.2	Tampilan Layar Back – end	119
4.3	Hasil Evaluasi.....	128
4.3.1	Evaluasi Sistem Berdasarkan Hasil Kuesioner Dan Wawancara.....	128
4.3.2	Evaluasi Berdasarkan Delapan Aturan Emas Perancangan User Interface.....	138
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan.....	140
5.2	Saran.....	141

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

FOTOCOPY SURAT SURVEI

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel domain yang umum dipakai.....	10
Tabel 3.1	ms_user.....	97
Tabel 3.2	ms_album.....	97
Tabel 3.3	ms_product.....	98
Tabel 3.4	ms_song.....	98
Tabel 3.5	ms_bestseller.....	99
Tabel 3.6	ms_news.....	99
Tabel 3.7	ms_shoutbox.....	99
Tabel 3.8	ms_admin.....	100
Tabel 3.9	ms_shoppingcart.....	100
Tabel 3.10	trans.....	100
Tabel 3.11	ms_wishlist.....	101
Table 4.1	Table hasil kuesioner.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Organisasi hirarkis dari DNS.....	18
Gambar 2.2	The Classic Type Life Cycle (Waterfall).....	21
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi	35
Gambar 3.2	Diagram Context Sistem Yang Berjalan	43
Gambar 3.3	Diagram Nol Sistem Yang Berjalan	44
Gambar 3.4	Diagram Context Sistem Yang Diusulkan	45
Gambar 3.5	Diagram Nol Sistem Yang Diusulkan.....	46
Gambar 3.6	Sistem yang Diusulkan Untuk Front - end	48
Gambar 3.7	Gambar Sistem yang Diusulkan Untuk Back - end	50
Gambar 3.8	Rancangan layar <i>Index</i>	51
Gambar 3.9	Rancangan layar <i>sign-up</i>	52
Gambar 3.10	Rancangan layar <i>sign-in</i>	53
Gambar 3.11	Rancangan layar <i>Home</i>	54
Gambar 3.12	Rancangan layar <i>Product</i>	55
Gambar 3.13	Rancangan layar <i>Product Group</i>	56
Gambar 3.14	Rancangan layar <i>Detail Product</i>	57
Gambar 3.15	Rancangan layar <i>News</i>	58
Gambar 3.16	Rancangan layar <i>Detail News</i>	59
Gambar 3.17	Rancangan layar <i>Member Data</i>	60
Gambar 3.18	Rancangan layar <i>Shopping Cart</i>	61
Gambar 3.19	Rancangan layar <i>Transaction Confirmation</i>	62
Gambar 3.20	Rancangan layar <i>Transaction History</i>	63

Gambar 3.21	Rancangan layar <i>Payment Way</i>	64
Gambar 3.22	Rancangan layar <i>Product Delivery</i>	65
Gambar 3.23	Rancangan layar <i>Wishlist</i>	66
Gambar 3.24	Rancangan layar <i>About Us</i>	67
Gambar 3.25	Rancangan layar <i>Search</i>	68
Gambar 3.26	Rancangan layar <i>Admin's Login</i>	69
Gambar 3.27	Rancangan layar <i>Admin's Main Page</i>	70
Gambar 3.28	Rancangan layar <i>Insert data</i>	71
Gambar 3.29	Rancangan layar <i>View, Update or Delete data</i>	72
Gambar 3.30	Rancangan layar <i>Change Password</i>	73
Gambar 3.31	Rancangan layar <i>Add New Username</i>	74
Gambar 3.32	Rancangan layar <i>View Wishlist</i>	75
Gambar 3.33	Rancangan layar <i>Sales Report</i>	76
Gambar 3.34	STD Global Index.....	77
Gambar 3.35	STD Global Home.....	78
Gambar 3.36	STD <i>Sign-Up</i>	79
Gambar 3.37	STD <i>News</i>	79
Gambar 3.38	STD <i>About Us</i>	79
Gambar 3.39	STD Product.....	80
Gambar 3.40	STD Admin All.....	81
Gambar 3.41	STD View, Update, dan Delete Data.....	82
Gambar 3.42	Entity Relationship Diagram.....	102
Gambar 4.1	Tampilan layar <i>Home</i>	106

Gambar 4.2	Tampilan layar <i>News</i>	107
Gambar 4.3	Tampilan layar <i>Product</i>	108
Gambar 4.4	Tampilan layar <i>Forum</i>	109
Gambar 4.5	Tampilan layar <i>About Us</i>	110
Gambar 4.6	Tampilan layar <i>Personal Information</i>	111
Gambar 4.7	Tampilan layar <i>Shoppingcart</i>	112
Gambar 4.8	Tampilan layar <i>History</i>	113
Gambar 4.9	Tampilan layar <i>Wishlist</i>	114
Gambar 4.10	Tampilan layar <i>Product Detail</i>	115
Gambar 4.11	Tampilan layar <i>News Detail</i>	116
Gambar 4.12	Tampilan layar <i>Product Group</i>	117
Gambar 4.13	Tampilan layar Registrasi.....	118
Gambar 4.14	Tampilan layar <i>Login</i>	119
Gambar 4.15	Tampilan layar <i>View Product</i>	120
Gambar 4.16	Tampilan layar <i>Add Product</i>	121
Gambar 4.17	Tampilan layar <i>Best Seller</i>	122
Gambar 4.18	Tampilan layar <i>View Member</i>	123
Gambar 4.19	Tampilan layar <i>View News</i>	124
Gambar 4.20	Tampilan layar <i>View Report</i>	125
Gambar 4.21	Tampilan layar <i>View Transaction</i>	126
Gambar 4.22	Tampilan layar <i>View Wishlist</i>	127

DAFTAR LAMPIRAN

Kuesioner Evaluasi Sistem Pada Karyawan PT. Indo Semar Sakti L1