

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
MEDIA LUAR RUANG DI PT. GARUDA MAS KENCANA
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
MANAJEMEN INFORMATIKA**



OLEH :

**NAMA : QUINTOAJI KUSUMO
NIM : 011203303125010**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA
2016**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN MEDIA
LUAR RUANG DI PT. GARUDA MAS KENCANA
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
DIPLOMA III**

**Program Studi
MANAJEMEN INFORMATIKA**



OLEH :

**NAMA : QUINTOAJI KUSUMO
NIM : 011203303125010**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA
2016**

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Quintoaji Kusumo
NIM : 011203303125010
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Tugas Akhir menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Tugas Akhir ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Agustus 2016

Materai 6.000

(Quintoaji Kusumo)
011203303125010

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Quintoaji Kusumo
NIM / NIRM : 011203303125010
JURUSAN : Teknik
KONSENTRASI : Manajemen Informatika
JUDUL TUGAS AKHIR : **Perancangan Sistem Informasi
Pemasaran Media Luar Ruang di
PT. Garuda Mas Kencana Berbasis Web**
TANGGAL UJIAN : 16 Agustus 2016

JAKARTA, Agustus 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prionggo Hendradi, S.Kom, MMSI

Bosar Panjaitan, S.Si., M.Kom.

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Ir. Nurhayati, M.Si

Berlin P. Sitorus, S.Kom., M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN MEDIA LUAR RUANG DI PT. GARUDA MAS KENCANA BERBASIS WEB

OLEH:

NAMA : Quintoaji Kusumo
NIM : 011203303125010

Telah dipertahankan didepan Penguji pada tanggal 16 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji

Prionggo Hendradi, S.Kom., MMSI.

Anggota Penguji 1

Anggota Penguji 2

Dra. Pertumpun Gurusinga, MMSI.

Kiki Kusumawati, ST., MMSI

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Media Luar Ruang di PT. Garuda Mas Kencana Berbasis Web”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu dengan hati yang tulus penulis menerima segala bentuk saran dan kritik yang bersifat membangun.

Dalam kesempatan ini, penulis menghaturkan terimakasih yang tak terhingga serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Bapak **Prof. Dr. Lijan P. Sinambela, MM., M.Pd**, selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Ibu **Ir. Nurhayati, M.Si**, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Bapak **Berlin Sitorus, S.Kom., M.Kom**, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Universitas Satya Negara Indonesia.
4. Bapak **Prionggo Hendradi, S.Kom.,MMSI.**, selaku pembimbing pertama atas arahan, bimbingan, motivasi, pengertian, arahan, serta masukannya selama penulisan.

5. Bapak **Bosar Panjaitan, S.Si.,M.Kom.**, selaku pembimbing kedua atas bimbingan, motivasi, arahan, perhatian, serta masukannya selama penulisan.
6. Bapak **Faisal Hasan Basri**, selaku Direktur PT. Garuda Mas Kencana yang telah memberikan ijin serta melakukan bimbingan secara langsung kepada penulis selama masa penyusunan laporan ini.
7. Seluruh Karyawan PT. Garuda Mas Kencana yang telah banyak memberikan informasi dan masukan kepada penulis.
8. Kepada istri dan anak penulis tercinta yang tidak bosan-bosannya memberikan seluruh perhatian dan dukungannya.
9. Kepada semua teman-teman mahasiswa khususnya Program Studi Manajemen, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan Laporan ini.
10. Tidak lupa kepada pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT dan mudah-mudahan Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Jakarta, Agustus 2016

Penulis

ABSTRAK

Dalam era teknologi berkembang, Website merupakan sebuah media penyampaian informasi yang sangat membantu bagi pelaku usaha. Sebuah perusahaan sangat perlu mempunyai sebuah website. Selain dapat menyampaikan informasi umum maupun penting mengenai perusahaan yang ditujukan untuk relasi, klien, maupun calon klien, dapat berfungsi sebagai media promosi usaha. Tujuan pembuatan website yang penulis lakukan adalah untuk membantu sistem informasi pemasaran PT. Garuda Mas Kencana (GMK) dalam mempromosikan usahanya. Klien dapat membuka website GMK dan memasukkan data pribadi sebagai daftar pengunjung. Disamping itu dapat dilihat pula company profile perusahaan dan informasi mengenai reklame atau billboard yang ditawarkan. Dari buku atau saran pengunjung, perusahaan akan melakukan tindak lanjut dengan menghubungi melalui telepon untuk mempresentasikan serta mengajukan penawaran kerja sama.

Kata kunci : website, system informasi, pemasaran

ABSTRACT

In an era of evolving technology, the Website is a medium to deliver information that is helpful for businesses. A company is very necessary to have a website. Besides being able to convey important information regarding the company's general and devoted to relationships, clients, and prospective clients, can serve as a business promotion . The purpose of making a website that the author did was to help the marketing information system PT. Garuda Mas Kencana in promoting their business. Clients can open GMK website and enter personal data as a list of visitors. Besides, it can be seen also company profile and information on the advertisement or billboard offered. From books or advice visitors, the company will follow up by contacting by telephone to present and propose cooperation deals .

Keywords : website , information systems , marketing

DAFTAR ISI

Lembar Sampul

Lembar Judul	i
Lembar Pernyataan Karya Sendiri	ii
Lembar Pengesahan Tugas Akhir	iii
Lembar Pengesahan Dewan Pengaji	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Simbol	xiii
Daftar Lampiran	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Kegunaan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.4 Sistematika Penulisan	3
BAB II. LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem, Informasi dan Sistem Informasi	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi	6

2.1.3 Sistem Informasi	6
2.3 Sistem Informasi Pemasaran	8
2.4 Website	9
2.5 Database	14
2.6 Adobe Dreamweaver	14
2.7 PHP	15
2.8 XAMPP	18
2.9 My SQL	20
2.10 Unified Modeling Language (UML)	22
2.11 Pengertian ERD	23
2.12 Metode Waterfall	24
2.13 Microsoft Office	27
BAB III. METODE PENELITIAN	31
3.1 Gambaran Umum Perusahaan	31
3.2 Metode	31
3.3 Waktu Penelitian	31
3.4 Analisis Sistem Informasi Berjalan	32
3.4.1 Desain Informasi Sistem Berjalan di GMK	32
3.4.2 Flow Map Sistem Berjalan di GMK	33
3.4.3 Diagram Konteks Sistem Berjalan di GMK	34
3.4.4 Data Flow Diagram Sistem Berjalan di GMK	35
BAB IV. PERANCANGAN SISTEM	37
4.1 Sistem Informasi Usulan	37
4.1.1 Flow Map Sistem Informasi Usulan	38
4.1.2 Diagram Konteks Sistem Informasi Usulan	39

4.1.3 Data Flow Diagram (DFD) Usulan	40
4.2 Desain Perancangan	41
4.3 Rancangan Database	49
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	53
Lembar Kartu Bimbingan Tugas Akhir	68

DAFTAR TABEL

Rancangan Database

4.3.1. Tabel Admin	49
4.3.2. Tabel Galeri	49
4.3.3. Tabel Produk	49
4.3.4. Tabel Profil	50
4.3.5. Tabel Saran	50
4.3.6. Tabel Tentang	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.11.1. Model waterfall	26
Gambar 3.2.1. Desain Sistem Informasi Berjalan di GMK	32
Gambar 3.2.2. Flow Map Sistem Berjalan di GMK	33
Gambar 3.2.3. Diagram Konteks Sistem Berjalan di GMK	34
Gambar 3.2.4. Data Flow Diagram (DFD) Sistem Berjalan di GMK	35
Gambar 4.1.1. Flow Map Sistem Usulan	38
Gambar 4.1.2. Diagram Konteks Sistem Usulan	39
Gambar 4.1.3. Data Flow Diagram (DFD) Sistem Usulan	40
Gambar 4.2.1. Perancangan untuk tampilan Beranda Website	41
Gambar 4.2.2. Perancangan untuk tampilan Produk	42
Gambar 4.2.3. Perancangan untuk tampilan Tentang (Perusahaan)	42
Gambar 4.2.4. Perancangan untuk tampilan Beranda dan Masuk (Login)	43
Gambar 4.2.5. Perancangan untuk tampilkan Beranda dengan login admin	43
Gambar 4.2.6. Perancangan untuk tampilan Profil dengan login admin	44
Gambar 4.2.7. Perancangan untuk tampilan Tentang (Perusahaan) dengan login admin	44
Gambar 4.2.8. Perancangan untuk tampilan Galeri dengan login admin	45
Gambar 4.2.9. Perancangan untuk tampilan Produk dengan login admin	45
Gambar 4.2.10. Perancangan untuk tampilan Status Produk dengan login admin	46
Gambar 4.2.11. Perancangan untuk tampilan Beranda dengan login manager ..	46
Gambar 4.2.12. Perancangan untuk tampilan Akun dengan login manager	47
Gambar 4.2.13. Perancangan untuk tampilan Produk dengan login manager	47
Gambar 4.2.14. Perancangan untuk tampilan Isi Harga Produk dengan login manager	48

DAFTAR SIMBOL

Keterangan Simbol Flow Map

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Terminator	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		Proses Komputerisasi	Memproses data yang masuk secara komputerisasi
3		Decision	Membuat pilihan di antara beberapa kemungkinan
4		Database	Penyimpanan data atau file secara komputerisasi
5		Arus Data	Mengalirkan data atau arus alir data
6		Dokumen	Dokumen input atau output atau manual komputer
7		Dokumen	Dokumen input atau output atau manual computer lebih dari satu dokumen
8		Input	Merupakan simbol input yang menggunakan keyboard
9		Arsip	Merupakan simbol arsip/simpanan offline A : Alphabetic N : Numeric C : Chronological
10		Proses	Simbol untuk proses yang masih manual

Keterangan Simbol Diagram Konteks

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Proses	Menunjukkan kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh organisasi, mesin, atau komputer
2		Entitas luar	Menunjukkan bagian dari luar yang yang terlibat
3		Arus data	Menunjukkan aliran data

Keterangan Simbol Data Flow Diagram

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Proses	Menunjukkan kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh organisasi, mesin, atau komputer
2		Entitas luar	Menunjukkan bagian dari luar yang yang terlibat
3		Arus data	Menunjukkan aliran data
4		Penyimpanan data	Menunjukkan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database di sistem informasi

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Gambar tampilan website GMK	53
2.	Script coding website GMK	57
3.	Lembar Kartu Bimbingan Tugas Akhir	68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang penting adalah semakin dibutuhkannya penggunaan alat pengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Perusahaan-perusahaan yang ingin mengembangkan usaha dan mencapai sukses harus mengikuti era informasi dengan menggunakan alat pendukung pengolah data yaitu komputer. Hal ini didukung oleh pernyataan yang diutarakan bahwa komputer digunakan untuk mengelola sumber daya yang luas dari perusahaan-perusahaan yang memandang seluruh dunia sebagai pasar mereka dimana pada eksekutif perusahaan melakukan investasi pada teknologi informasi dengan tujuan mencapai skala ekonomis dan dapat mengembangkan produk yang dapat dijual di seluruh dunia (Mcleod,1998:92).

Sistem Informasi pada PT. Garuda Mas Kencana (GMK) masih bersifat sederhana, yaitu dengan mengirimkan email berupa slide Mocrosoft PowerPoint kepada klien atau memberikan Company Profile dan proposal dalam bentuk hard copy. Hal tersebut yang menyebabkan penyampaian informasi pemasarannya kurang efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka penulis mempunyai ide untuk membuat system informasi pemasaran berbasis web, dengan harapan calon klien maupun klien dapat lebih cepat dan mudah untuk mengetahui profil serta pemasaran GMK hanya dengan melihat website.

Dengan perancangan sistem informasi yang akan penulis buat, diharapkan akan dapat membantu dalam pemasaran dan khususnya dapat menambah pemasukan untuk perusahaan. Atas dasar inilah penulis memilih judul Tugas Akhir yaitu **“Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Media Luar Ruang di PT. Garuda Mas Kencana Berbasis Web”**.

1.3 Tujuan dan Kegunaan

Tujuan dibuatnya Tugas Akhir adalah membuat sistem informasi berbasis web yang disampaikan pada layar komputer untuk dapat dilihat dan digunakan klien dalam mendapatkan informasi pemasaran GMK. Sedangkan kegunaan Tugas Akhir ini supaya sistem informasi atau website yang dibuat dapat dengan mudah menyampaikan informasi pemasaran GMK sehingga menambah klien dan pendapatan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penulisan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mempermudah dalam penyampaian informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan yaitu Perancangan Sistem

Informasi Pemasaran Media Luar Ruang di PT. Garuda Mas Kencana Berbasis Web dibatasi sampai penyampaian informasi mengenai titik lokasi billboard dan spesifikasinya, tidak dengan informasi harga. Informasi harga hanya ditampilkan untuk admin dan manager.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini adalah:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

- a. Berisi uraian tentang teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti serta dapat digunakan sebagai acuan dalam menganalisis masalah.
- b. Sumber literatur yang digunakan harus mutakhir untuk menghindari penggunaan teori dan konsep lama yang mungkin sudah tidak berlaku lagi.
- c. Penulisan teori dapat dimulai dengan menjelaskan pengertian atau definisi.

BAB III: METODE PENELITIAN

Berisi gambaran umum perusahaan, instansi, lokasi penelitian dilakukan, Analisis Sistem Berjalan, Usulan, Perancangan dan Kerangka Berpikir.

BAB IV: PERANCANGAN SISTEM

Memuat perancangan sistem, diagram alir proses, use case diagram dan lainnya, yang terkait dalam perancangan sistem.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

- a. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah hipotesis (jika ada), yang disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan.
- b. Kesimpulan harus ringkas, jelas dan relevan dengan perumusan masalah dan hipotesis.
- c. Dalam kesimpulan tidak boleh berisi ringkasan konsep atau teori, dan tidak boleh mengandung pernyataan rekomendasi.
- d. Saran harus mengacu pada kesimpulan penelitian. Saran dapat ditujukan untuk penelitian lanjutan dan/atau aplikasi dari penemuan yang telah diperoleh.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan teori-teori dan konsep sebagai acuan dalam menganalisis masalah serta pembuatan program. Ada beberapa istilah dan program yang dipakai oleh penulis, yaitu Sistem Informasi, Website, Database, Adobe Dreamweaver, PHP, XAMPP, MySQL, UML, ERD, Medtode Waterfall dan Microsoft Office.

2.1. Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

2.1.1. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto,2005.1).

Istilah sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu : Komponen Sistem, Batasan Sistem, Lingkungan Luar Sistem, Penghubung Sistem, Masukan Sistem, Keluaran Sistem, Pengolahan Sistem dan Sasaran Sistem (Edhy Sutanta, 2009: 4).

2.1.2. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. (Jogiyanto,2005:11).

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal yaitu : Relevan (Relevancy), Akurat (Accuracy), Tepat waktu (Time liness), Ekonomis (Economy), Efisien (Efficiency), Ketersediaan (Availability), Dapat dipercaya (Reliability), Konsisten (Edhy Sutanta, 2009:8).

2.1.3. Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (Jogiyanto,2005:18) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaanya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaanya. Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatanya tergantung pada tiga faktor utama, yaitu: keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, dan tatacara penggunaanya. Untuk memenuhi permintaan penggunaan tertentu, maka struktur dan cara kerja sistem informasi berbeda-beda tergantung pada macam keperluan atau macam permintaan yang harus dipenuhi.

Suatu persamaan yang menonjol ialah suatu sistem informasi menggabungkan berbagai ragam data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Untuk dapat menggabungkan data yang berasal dari berbagai sumber suatu sistem alih rupa (transformation) data sehingga jadi tergabungkan (compatible). Berapapun ukurannya dan apapun ruang lingkupnya suatu sistem informasi perlu memiliki ketergabungan (compatibility) data yang disimpannya. (Hanif Al Fatta, 2009:9).

Menurut Sutabri (2005:42), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan yaitu memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan organisasi.

Informasi dalam lingkup sistem informasi memiliki beberapa ciri yaitu:

1. Baru, informasi yang didapat sama sekali baru dan segar bagi penerima.
2. Tambahan, informasi dapat memperbarui atau memberikan tambahan pada informasi yang telah ada.
3. Korektif, informasi dapat menjadi suatu koreksi atas informasi yang salah sebelumnya.
4. Penegas, informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada.

2.2. Sistem Informasi Pemasaran

Sistem Informasi Pemasaran merupakan suatu sistem berbasis komputer yang bekerja sama dengan sistem informasi fungsional lain untuk mendukung manajemen perusahaan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pemasaran produk. Jika didefinisikan dalam arti yang luas, sistem informasi pemasaran adalah kegiatan peseorangan dan organisasi yang memudahkan dan mempercepat hubungan pertukaran yang memuaskan dalam lingkungan yang dinamis melalui penciptaan pendistribusian promosi dan penentuan harga barang jasa dan gagasan. Sistem Informasi Pemasaran selalu digunakan oleh bagian pemasaran dalam sebuah perusahaan untuk memasarkan produk-produk

perusahaan tersebut. Sistem informasi ini merupakan gabungan dari keputusan yg berkaitan dengan produk, tempat, promosi dan harga produk (Glazer, 1991).

2.3. Website

Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada dibawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara atau film.

Ada beberapa kelebihan dan manfaat website sehingga banyak orang membutuhkan kehadirannya, diantaranya:

1. Memiliki alamat secara online
2. Jangkauan tanpa batas sehingga dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia dalam waktu yang tak terbatas.
3. Menjadi cermin pribadi maupun citra perusahaan apabila fitur yang disediakan cukup interaktif dan dinamis.
4. Dapat berfungsi sebagai identitas pribadi/perusahaan tentang profil diri agar dapat diketahui oleh para pelanggan dalam menjalankan bisnis sehingga komunikasi dapat berjalan dengan mulus.

5. Situs personal dapat berfungsi sebagai juru bicara untuk menuangkan ide, gagasan, kritik, saran, berbagi ilmu, dan suara hati lainnya yang ingin dituangkan kedalam situs melalui tulisan.

Untuk menyediakan sebuah website, maka kita harus menyediakan penunjangnya, yaitu Nama Domain (Domain Name/URL - Uniform Resource Locator). Nama Domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain Domain Name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Contoh : <http://www.namasitus.com>. Nama Domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Setelah nama Domain itu terbeli di salah satu penyedia jasa pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah kontrol panel untuk administrasinya. Jika pengguna lupa/tidak memperpanjang masa sewanya, maka nama Domain itu akan di lepas lagi ketersediaannya untuk umum. Nama Domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan website tersebut.

Berikut ini adalah beberapa contoh Domain sesuai dengan kepentingannya, antara lain:

a) **COM**

Singkatan dari Commercial (komersial, bisnis). Awalnya, nama domain dot com diperuntukkan untuk nama-nama komersial atau lembaga bisnis, seperti singkatannya: commercial, seperti nama perusahaan, nama produk, hingga nama-merek.

Namun, nama Domain ini dapat digunakan untuk keperluan apa saja, misalnya untuk nama seseorang, produk, lembaga, dan sebagainya. Tidak ada larangan dan batasan untuk dapat menggunakan Domain ini karena dapat didaftarkan tanpa persyaratan khusus.

b) **NET**

Singkatan dari Network atau Networking, yang artinya jaringan. Nama Domain ini diperuntukkan untuk nama-nama yang berhubungan dengan jaringan, perusahaan-perusahaan komputer, IT, layanan-layanan internet dan sejenisnya.

Namun, pada umumnya nama Domain ini juga dapat digunakan untuk apa saja, seperti halnya dot com, karena dapat didaftarkan tanpa dengan pesyaratn khusus. Biasanya, jika dot com sudah diambil orang, maka ada pilihan mengambil yang dot net-nya.

c) **ORG**

Singkatan dari Organization (organisasi). Nama Domain ini sangat tepat apabila digunakan untuk website organisasi, lembaga, atau perkumpulan. Tidak ada pesyaratn khusus untuk mendapatkan Domain dot org karena sama dengan dot com dan dot net.

Meski boleh dipakai untuk website apa saja, termasuk website pribadi, namun umumnya dot org digunakan untuk website lembaga. Jarang sekali ada website pribadi menggunakan nama Domain dot org.

d) **BIZ**

Singkatan dari Business (bisnis, usaha). Meski boleh dipakai untuk website apa saja, tapi nama Domain ini lebih cocok untuk hal-hal yang berhubungan dengan bisnis atau lembaga usaha, termasuk toko online. Nama Domain ini juga bisa dijadikan salah satu alternatif bila nama Domain .COM atau .NET atau nama Domain lainnya sudah dimiliki orang lain.

e) **INFO**

Singkatan dari Information. Bisa dipakai untuk website apa saja, termasuk blog pribadi. Namun, nama Domain dot info ini lebih cocok untuk sesuatu yang sifatnya informasi. Misalnya, kesehatan.info, lalulintas.info, dan sebagainya. Tidak ada persyaratan khusus untuk membeli Domain dot info.

f) **CO.ID**

Singkatan dari Company Indonesia, perusahaan Indonesia. Dari namanya saja sudah jelas, domain yang dibacanya "dot ko dot aidi" ini diperuntukkan bagi website perusahaan, juga nama produk, maupun merek yang memiliki identitas Indonesia. Ada syarat khusus untuk menggunakan nama Domain co.id, yaitu fotokopi KTP penaggung jawab, SIUP/TDP, NPWP, dan Akta Notaris.

g) **OR.ID**

Singkatan dari Organization Indonesia, organisasi Indonesia. Sudah jelas, nama Domain ini untuk nama organisasi di Indonesia,

seperti ormas, parpol, LSM. Ada syarat khusus untuk bisa menggunakan domain or.id, yaitu foto kopi KTP penganggung jawab, Akta Notaris, dan SK Internal Organisasi.

h) **AC.ID**

Singkatan dari Academy Indonesia, akademi Indonesia. Nama Domain ini untuk website lembaga pendidikan (akademi), khususnya perguruan tinggi, sekolah tinggi, atau universitas. Ada syarat khusus untuk menggunakannya, yaitu foto kopi KTP penanggung jawab, SK Depdiknas Pendirian Lembaga dan SK Pengangkatan Rektor/Pimpinan.

i) **SCH.ID**

Singkatan dari School Indonesia, sekolah Indonesia. Nama Domain khusus untuk sekolah SD hingga SMA/SLTA. Syaratnya: foto kopi KTP penanggung jawab dan Surat Permohonan dari Kepala Sekolah.

j) **GO.ID**

Singkatan dari Government Indonesia, pemerintah Indonesia. Nama Domain khusus untuk instansi atau lembaga pemerintahan, termasuk kementeria, pemerintah provinsi, pemirntah kota, dan lembaga-lembaga negara lainnya. Syarat khusus: foto kopi KTP penanggung jawab, Surat permohonan ditanda tangani oleh Sekjen/Sekmen/Sekut untuk Pemerintah Pusat.

Website yang dibuat oleh seorang pengembang website harus benar-benar mencerminkan identitas suatu institusi, jangan sampai bertolak belakang antara isi dengan bentuk dan tata letak situs itu sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan, salah satunya adalah tentang kategori situs itu sendiri. (Gregorius, 2000: 123-124)

2.4. Database

Menurut Bambang Hariyanto (2004), database atau basis data adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam Domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu.

Database adalah sistem penyimpanan beragam jenis data dalam sebuah entitas yang besar untuk diolah sedemikian rupa agar mudah dipergunakan lagi. Data yang disimpan bisa sangat variatif (angka, teks, gambar, suara, dan jenis data multi-media lainnya). Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi,karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. (Sucipto, 2012: 137).

2.5. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah salah satu program editor halaman web atau merupakan program penyunting-pengolah halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang

menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir Macromedia Dreamweaver sebelum Macromedia dibeli oleh Adobe Systems yaitu versi 8. Versi terakhir Dreamweaver keluaran Adobe Systems adalah Adobe Dreamweaver CS5 yang ada dalam Adobe Creative Suite 5. (Setijo, 2010: 12-13)

2.6. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini, PHP banyak dipakai untuk program situs web dinamis, contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah forum (phpBB) dan MediaWiki (software di belakang Wikipedia). PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain. (Anhar, 2010: 10-11)

2.6.1. Sejarah PHP

PHP dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada home pagennya. Awalnya PHP kependekan dari personal home page saat itu namanya masih Form Interpreted. Selanjutnya pembuat PHP merilis kode sumber (open source) ke khalayak umum sehingga banyak programmer yang tertarik untuk mengembangkan PHP. (Virgi, 2011: 10-11)

2.6.2. Sintaks Dasar PHP

Script PHP disisipkan langsung dalam tubuh file HTML yang ditandai dengan tag pembuka dan penutup. Sebagaimana diketahui, HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web. Ada dua pasang tag PHP yang dapat digunakan yaitu `<?php...>` dan `<script language="php">...</script>`.

Kode-kode PHP ditulis diantara tag pembuka dan penutup seperti dalam contoh-contoh berikut:

```
HTML
<?php
Kode PHP di sini;?>
HTML
Dan
HTML
<script language="php">
kode PHP di sini;
</script>
HTML
```

2.6.3. Script PHP

Script PHP diawali dengan tag (`<?`) dan diakhiri dengan tag (`?>`). Setiap baris perintah/statement harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;). Umumnya setiap statement dituliskan dalam satu baris. Script

PHP merupakan script yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman web. Cara penulisannya dibedakan menjadi embedded dan non embedded script. (Didik Dwi Prasetyo, 2003: 4-5)

2.6.4. Kelebihan & Kekurangan PHP

Kelebihan PHP adalah:

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaanya.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana - mana dari mulai Apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan diberbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

Kelemahan PHP adalah:

1. Tidak ideal untuk pengembangan skala besar
2. Tidak memiliki sistem pemrograman berorientasi objek yang sesungguhnya (sampai versi 4 ini)

3. Tidak bisa memisahkan antara tampilan dengan logik dengan baik (walau penggunaan template dapat memperbaikinya)
4. PHP memiliki kelemahan security tertentu apabila programmer tidak jeli dalam melakukan pemrograman dan kurang memperhatikan isu dan konfigurasi PHP
5. Kode PHP dapat dibaca semua orang, dan kompilasi hanya dapat dilakukan dengan tool yang mahal dari Zend.

2.7. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL Database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam General Public License (GNU) dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

XAMPP adalah kepanjangan yang masing-masing hurufnya adalah:

X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan juga Solaris.

A : Apache, merupakan aplikasi web server. Tugas utama Apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat web, maka dapat saja suatu database diakses

terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.

M : MySQL, merupakan aplikasi database server. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structure Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam database.

P : PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL.

P : Perl adalah bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix. Perl dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya Perl 1.

Pada versi-versi selanjutnya, Perl tersedia pula untuk berbagai sistem operasi varian Unix (SunOS, Linux, BSD, HP-UX), juga tersedia untuk sistem operasi seperti DOS, Windows, Power PC, BeOS, VMS, EBCDIC, dan PocketPC.
(Rachmad Hakim, 2010: 120-121)

Bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya:

1. htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.

2. phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
3. Control Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

Komponen yang ada biasanya ada di dalam XAMPP untuk Windows adalah:

- a. Apache
- b. MySQL
- c. PHP
- d. phpMyAdmin
- e. FileZilla FTP Server
- f. Tomcat
- g. Strawberry Perl Portable
- h. XAMPP Control Panel

XAMPP untuk Linux, termasuk di dalamnya:

- a. Apache
- b. MySQL
- c. PHP
- d. phpMyAdmin
- e. OpenSSL

2.8. MySQL

MySQL merupakan sebuah basis data yang mengandung satu atau beberapa kolom. Tabel terdiri atas sejumlah basis dan setiap baris mengandung satu atau

beberapa kolom. Didalam PHP telah menyediakan fungsi untuk koneksi ke basis data dengan sejumlah fungsi untuk pengaturan baik menghubungkan maupun memutuskan koneksi server database MySQL sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi. (Yeni Kustiyahningsih, Devie Rosa Anamisa, 2010: 145-146).

MySQL adalah sistem manajemen basisdata relasi yang bersifat terbuka atau open source. Sistem manajemen basisdata ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995.

Tujuan awal ditulisnya program MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi web. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (Structure Query Language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data.

Perintah SQL sering juga disebut Query. MySQL menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan database server lain.

Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL yaitu:

1. Mampu menangani jutaan user dalam waktu yang bersamaan.
2. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 record.
3. Sangat cepat mengeksekusi perintah.
4. Memiliki user privilege system yang mudah dan efisien.

Sedangkan kelemahan MySQL adalah:

1. Untuk koneksi ke bahasa pemrograman visual seperti vb, delphi, dan foxpro, MySQL kurang support, karena koneksi ini menyebabkan field yang dibaca harus sesuai dengan koneksi dari program visual tersebut, dan ini yang menyebabkan MySQL jarang dipakai dalam program visual.

2. Data yang ditangani belum begitu besar.

2.9. Unified Modeling Language (UML)

UML singkatan dari Unified Modeling Language yang berarti bahasa pemrograman standar menurut Widodo (2011:6), UML di aplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain untuk :

1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk menganalisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasi sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

A. Use case Diagram

Menurut Widodo, dkk. (2011:16), komponen pembentuk use case adalah:

1. Aktor (actor), menggambarkan pihak- pihak yang berperan dalam sistem.
2. Use case, aktifitas/sarana yang disisipkan oleh bisnis/ sistem
3. Hubungan (link), actor mana saja yang terlibat dalam use case ini UML menyediakan gambar dan diagram yang sangat baik. Beberapa diagram memfokuskan diri pada ketangguhan teori object-oriented dan sebagian lain memfokuskan pada detail rancangan dan kontruksi. Semua dimaksud sebagai sarana komunikasi antar tim programer maupun dengan tim pengguna.

B. Class Diagram

Diagram Kelas adalah inti dari pemodelan objek baik forward engineering maupun reverse engineering memanfaatkan diagram ini. Forward engineering adalah peroses perubahan model menjadi kode program, sedangkan reverse engeneering sebaliknya mengubah kode program menjadi model Diagram Kelas beserta fitur-fitur yang menyertainya yaitu attribute dan operasi. Atribut (attribute) dan operasi (operation) menggambarkan perilaku suatu kelas serta perluasannya seperti stereotypes, tagget values, dan batasan (constraints) merupakan fitur-fitur sebuah kelas (Widodo, dkk. 2011:37).

C. Activity Diagram

Diagram Aktivitas lebih memfokuskan diri pada eksekusi dan alur sistem dari pada alur sistem itu di rakit. Diagram ini tidak hanya memodelkan software melainkan model bisnis juga. Diagram aktivitas menunjukan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi. Ketika digunakan dalam pemodelan software, diagram aktifitas meresensitasikan pemanggilan suatu fungsi tertentu misalnya call. Sedangkan bila digunakan dalam pemodelan bisnis, diagram ini menggambarkan aktivitas yang dipacu oleh kejadian-kejadian di luar seperti pemesanan atau kejadian-kejadian internal (Widodo, dkk. 2011:38).

2.10. Pengertian ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Hanif Al Fatta (2007:121) ERD merupakan gambar atau diagram yang menunjukan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data. Pada akhirnya ERD bisa juga digunakan untuk menunjukkan aturan-aturan bisnis yang ada pada sistem informasi yang akan dibangun.

2.11. Metode Waterfall

Menurut Pressman, Roger S. (2001:29), metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan atau linear.

2.11.1. Tahapan metode waterfall

Dalam pengembangan metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), system design (desain sistem), coding dan testing, penerapan program,pemeliharaan.

1. Requirement (analisis kebutuhan)

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan penelitian, wawancaraatau study literature. Seseorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang di inginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau dapat dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan

user dalam sebuah sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. System Design (desain sistem)

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahap ini akan menghasilkan sebuah dokumen yang disebut software Requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Coding dan Testing (penulisan sinkode program dan implementation)

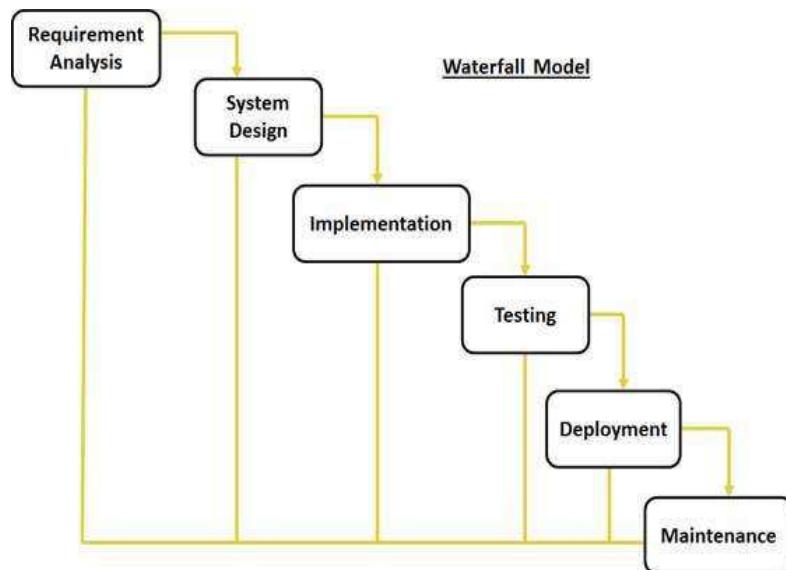
Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam megerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Integration dan Testing (Penerapan / Pengujian Program)

Tahap ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi digunakan oleh user.

5. Operation dan Maintenance (pemeliharaan)

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan. Karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan.



Gambar 2.11.1. model waterfall

2.11.2. Keuntungan Metode waterfall

Keunggulan model pendekatan pengembangan software dengan metode waterfall adalah pencerminan kepraktisan rekayasa, yang membuat kualitas software tetap terjaga karena pengembangannya yang terstruktur dan terawasi. Disisi lain metode ini merupakan jenis metode yang bersifat dokumen lengkap, sehingga proses pemeliharaan dapat dilakukan dengan mudah. Dokumentasi kode program yang lengkap juga secara tidak langsung menghapus ketergantungan pengembang terhadap pemrogram

yang keluar dari tim pengembang. Hal ini sangat menguntungkan bagi pihak pengembang dikarenakan proses pengembangan perangkat lunak tetap dapat dilanjutkan tanpa bergantung terhadap pemrogram tertentu.

2.11.3. Kelemahan metode waterfall

Kelemahan pengembangn software dengan metode waterfall yang utama adalah lambatnya proses pengembangan perangkat lunak. Dikarenakan prosesnya yang satu persatu dan tidak bisa diloncat-loncat menjadikan model klasik ini sangat memakan waktu dalam pengembangannya. Disisi lain, pihak klien tidak dapat mencoba sistem sebelum sistem benar-benar selesai pembuatannya. Kelemahan yang lain adalah kinerja personil yang tidak optimal dan efisien karena terdapat proses menunggu suatu tahapan selesai terlebih dahulu.

Secara keseluruhan model pendekatan pengembangan software dengan metode waterfall cocok untuk pengembangan software atau perangkat lunak dengan resiko yang kecil, dan memiliki ukuran yang kecil serta waktu pengembangan yang cukup panjang. Metode ini tidak disarankan untuk ukuran perangkat lunak yang besar dan tingkat resiko yang besar.

2.12. Microsoft Office

Microsoft Office adalah perangkat lunak paket aplikasi perkantoran buatan Microsoft dan dirancang untuk dijalankan di bawah sistem operasi Microsoft Windows dan Mac OS X. Beberapa aplikasi di dalam Microsoft Office yang terkenal adalah Excel, Word, dan PowerPoint.

2.12.1 Word

Microsoft Word atau Microsoft Office Word atau Word adalah perangkat lunak pengolah kata (word processor) andalan Microsoft. Pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama Multi-Tool Word untuk Xenix, versi-versi lain kemudian dikembangkan untuk berbagai sistem operasi, misalnya DOS (1983), Apple Macintosh (1984), SCO UNIX, OS/2, dan Microsoft Windows (1989). Setelah menjadi bagian dari Microsoft Office System 2003 dan 2007 diberi nama Microsoft Office Word. Di Microsoft Office 2013, namanya cukup dinamakan Word.

2.12.2 Excel

Microsoft Excel atau Microsoft Office Excel atau Excel adalah sebuah program aplikasi lembar kerja spreadsheet yang dibuat dan didistribusikan oleh Microsoft Corporation untuk sistem operasi Microsoft Windows dan Mac OS. Aplikasi ini memiliki fitur kalkulasi dan pembuatan grafik yang, dengan menggunakan strategi marketing Microsoft yang agresif, menjadikan Microsoft Excel sebagai salah satu program komputer yang populer digunakan di dalam komputer mikro hingga saat ini. Bahkan, saat ini program ini merupakan program spreadsheet paling banyak digunakan oleh banyak pihak, baik di platform PC berbasis Windows maupun platform Macintosh berbasis Mac OS, semenjak versi 5.0 diterbitkan pada tahun 1993. Aplikasi ini merupakan bagian dari Microsoft Office System, dan versi terakhir adalah versi Excel 2013 yang diintegrasikan di dalam paket Microsoft Office 2013.

2.12.3 Outlook

Microsoft Outlook atau Microsoft Office Outlook atau Outlook adalah sebuah program personal information manager dari Microsoft, dan bagian dari suite Microsoft Office. Walaupun biasanya hanya digunakan untuk mengirim dan membaca surat, program ini juga memiliki fungsi kalender, jadwal kerja, catatan, dan jurnal. Bila digunakan bersama dengan Microsoft Exchange Server, Outlook dapat menyediakan akses kotak surat, kalender, dan jadwal bersama.

2.12.4 PowerPoint

Microsoft PowerPoint atau Microsoft Office PowerPoint atau PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi Microsoft Office System 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft PowerPoint saja menjadi Microsoft Office PowerPoint. Lalu, pada Office 2013, namanya cukup disingkat PowerPoint. Versi terbaru dari PowerPoint adalah versi 15 (Microsoft

Office PowerPoint 2013) yang tergabung ke dalam paket Microsoft Ofice 2013.

Program-program lain dalam versi Windows:

- a. Microsoft OneNote
- b. Microsoft Access
- c. Microsoft InfoPath
- d. Microsoft Visio
- e. Microsoft Lync
- f. Microsoft Project
- g. Microsoft Publisher

Layanan web yang berhubungan dengan Microsoft Office:

- a. Microsoft Update
- b. Office 365

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Perusahaan

PT. Garuda Mas Kencana (GMK) didirikan oleh Faisal Hasan Basri dan Sofianti Fitria Sari di Jakarta pada 6 Desember 2012 berlokasi di Dwijaya Plaza Blok H Jl. Radio Dalam, Jakarta Selatan 12140. Dikukuhkan oleh akta notaris dengan Surat Notaris No. 21 dan Mahendra Adinegara, S.H., M.Kn sebagai pejabat notarisnya. GMK bergerak di bidang pemasaran atau penjualan titik reklame/media luar ruang dengan menyediakan berbagai macam pilihan media reklame yang membuat iklan klien mencapai tujuan maksimal. Media luar ruang adalah sebuah sarana penyampaian iklan atau berita di luar ruangan, biasanya di tepi jalan yang strategis. Klien dapat menentukan pilihan berupa billboard (billboard frontlight atau billboard backlight) maupun LED (Light Emitting Diode).

3.2. Metode

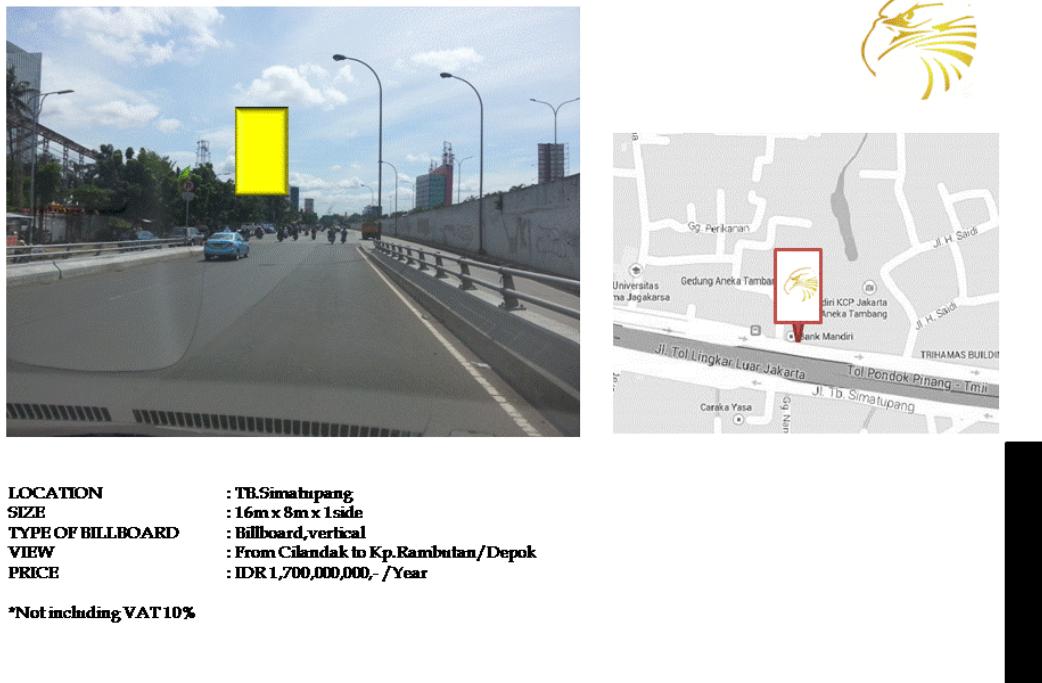
Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung ke lapangan dan wawancara terhadap pimpinan GMK.

3.3. Waktu Penelitian

Penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir dilakukan selama 2 (dua) bulan, yaitu minggu ke dua bulan Maret hingga minggu pertama bulan Mei 2016. Selanjutnya adalah tahap penyusunan laporan berikut perancangan dan pembuatan website GMK.

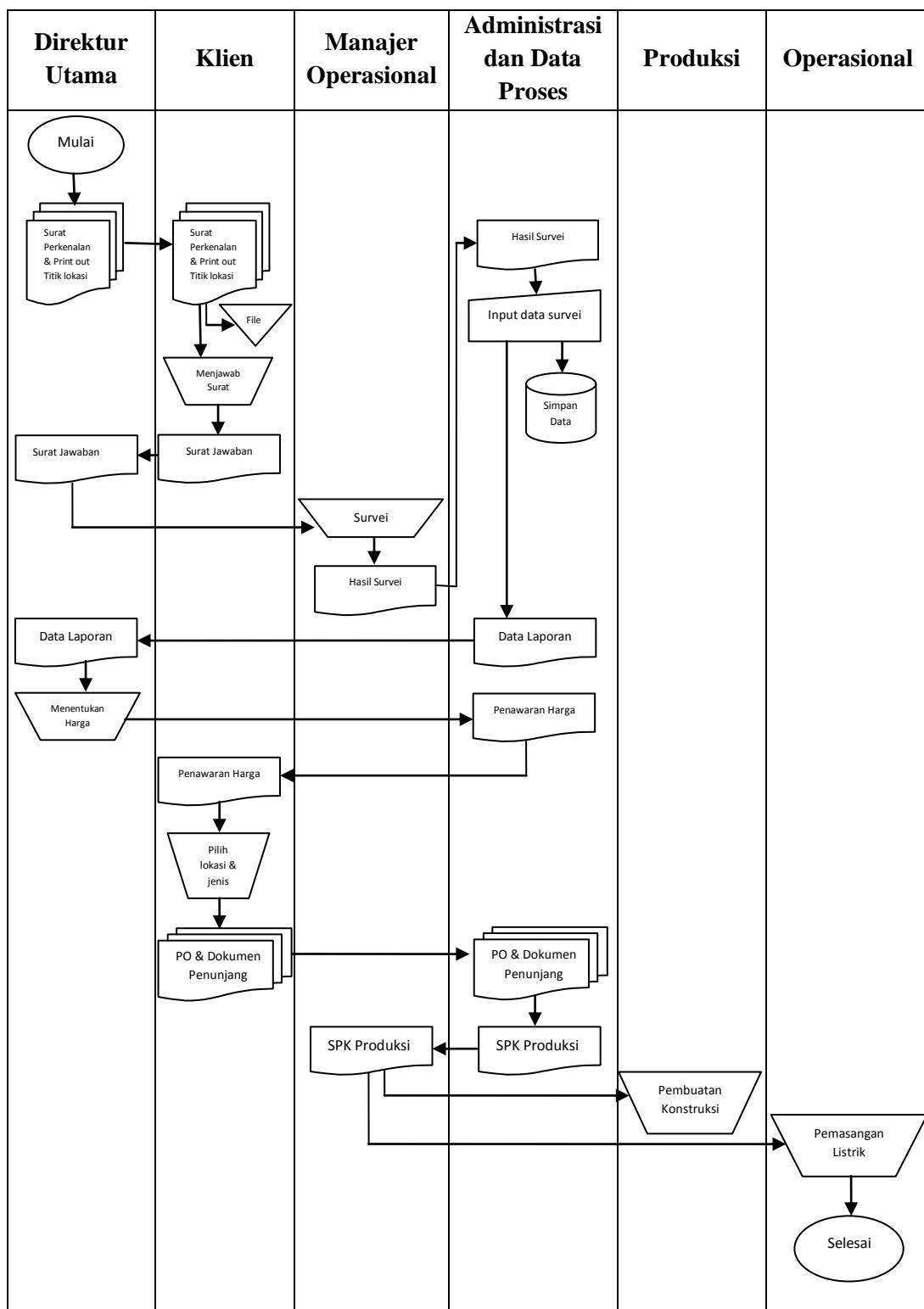
3.4. Analisis Sistem Informasi Berjalan

3.4.1. Desain Informasi Sistem Berjalan di GMK



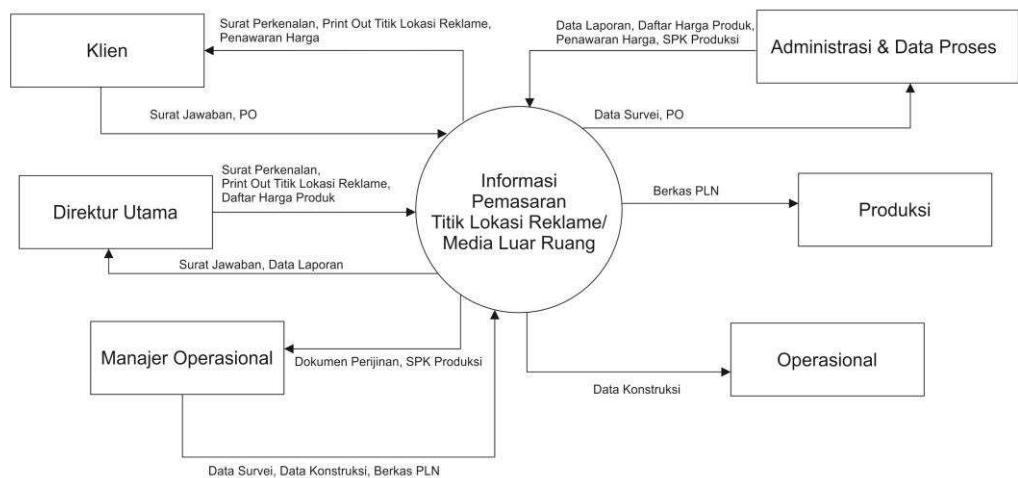
Gambar 3.4.1. Desain Sistem Informasi Berjalan di GMK
Sumber : Data file GMK

3.4.2. Flow Map Sistem Berjalan di PT. Garuda Mas Kencana



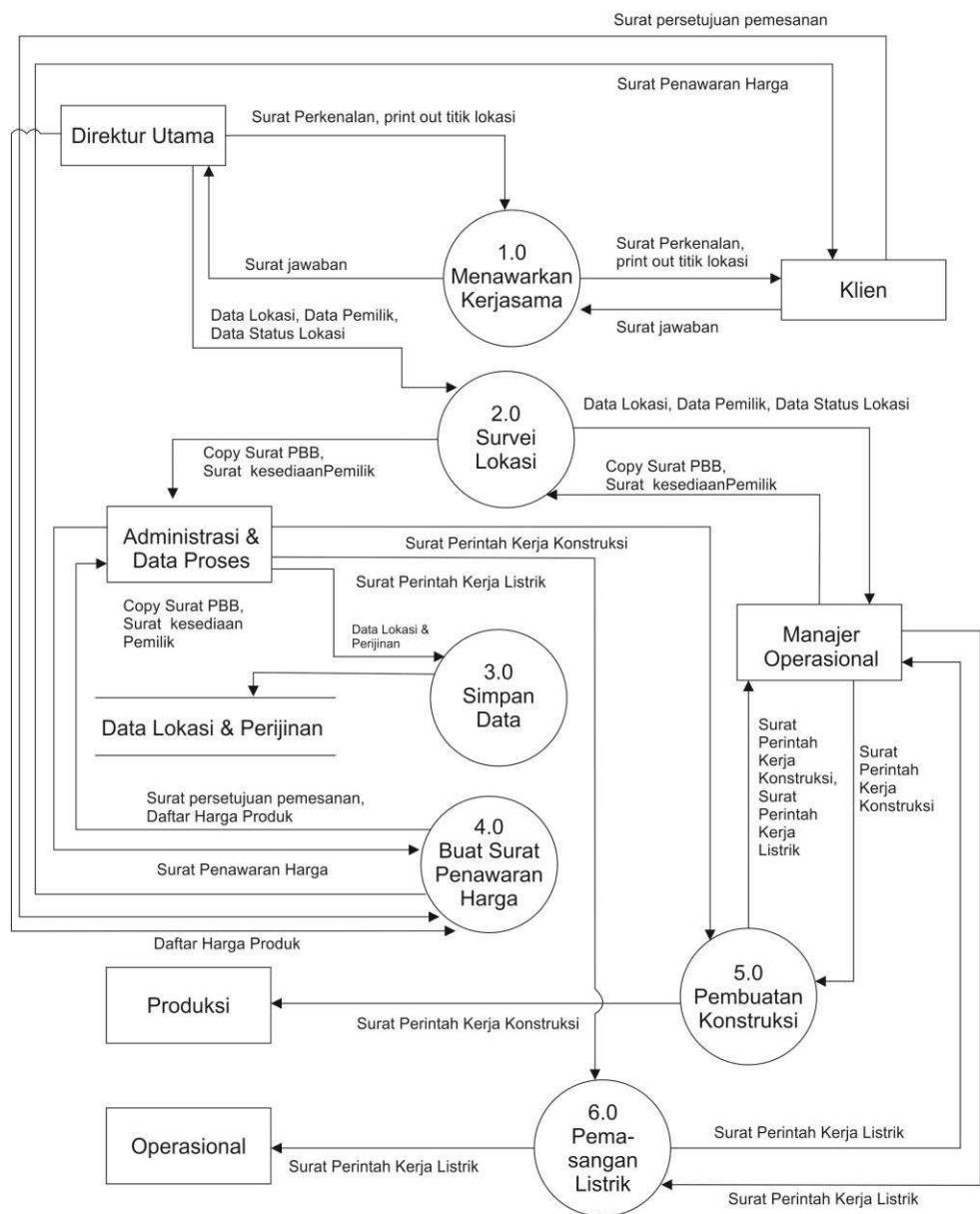
Gambar 3.4.2. Flow Map Sistem Berjalan di GMK

3.4.3. Diagram Konteks Sistem Berjalan di PT. Garuda Mas Kencana



Gambar 3.4.3. Diagram Konteks Sistem Berjalan di GMK

3.4.4. Data Flow Diagram (DFD) Sistem Berjalan di PT. Garuda Mas Kencana



Gambar 3.4.4. Data Flow Diagram (DFD) Sistem Berjalan di GMK

Sistem informasi yang berjalan di GMK saat ini adalah sebagai berikut:

- a. Direktur Utama menawarkan titik lokasi reklame berupa print out dari slide Microsoft PowerPoint
- b. Klien memesan titik lokasi reklame
- c. Manajer Operasional melakukan survei lapangan dari titik lokasi yang dipilih oleh klien
- d. Administrasi & Data Proses melakukan pendataan dari hasil survei
- e. Direktur Utama menentukan harga berdasarkan data survei
- f. Administrasi & Data Proses mengirimkan penawaran harga
- g. Klien menentukan pilihan dari type reklame yang ditawarkan
- h. Administrasi & Data Proses melakukan pemrosesan dokumen-dokumen yang terkait
- i. Manajer Operasional memberikan perintah kepada bagian Produksi untuk pekerjaan konstruksi dan pemasangan gambar reklame
- j. Bagian Operasional mengawasi pemasangan listrik oleh PLN
- k. Iklan klien terpasang

BAB IV

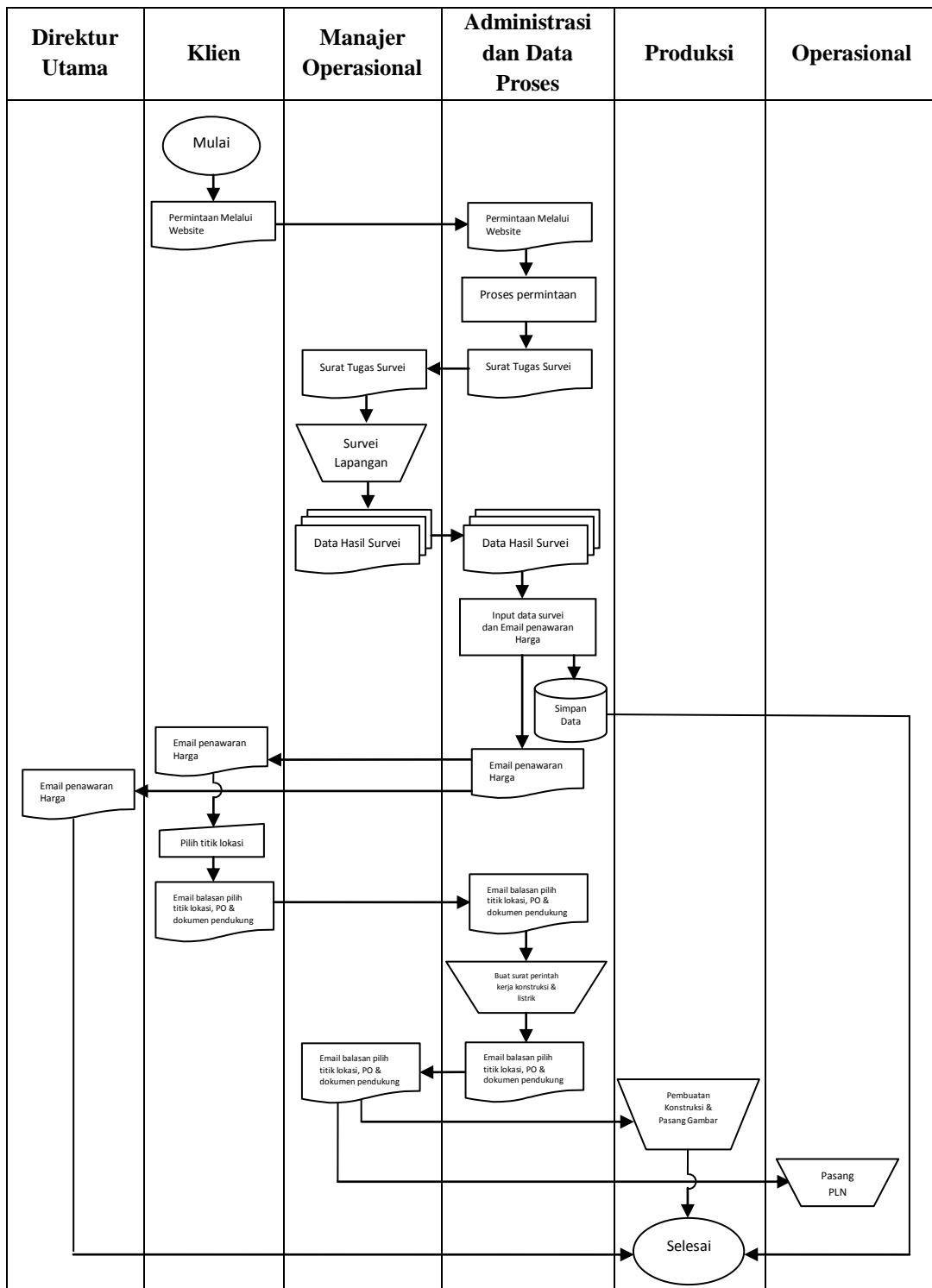
PERANCANGAN SISTEM

Berdasarkan sistem informasi yang sedang berjalan seperti yang telah dijelaskan, maka penulis memberikan sistem usulan yang lebih mudah dalam penyampaian dari apa yang dipromosikan ke klien maupun calon klien dengan pembuatan website.

4.1. Sistem Informasi Usulan

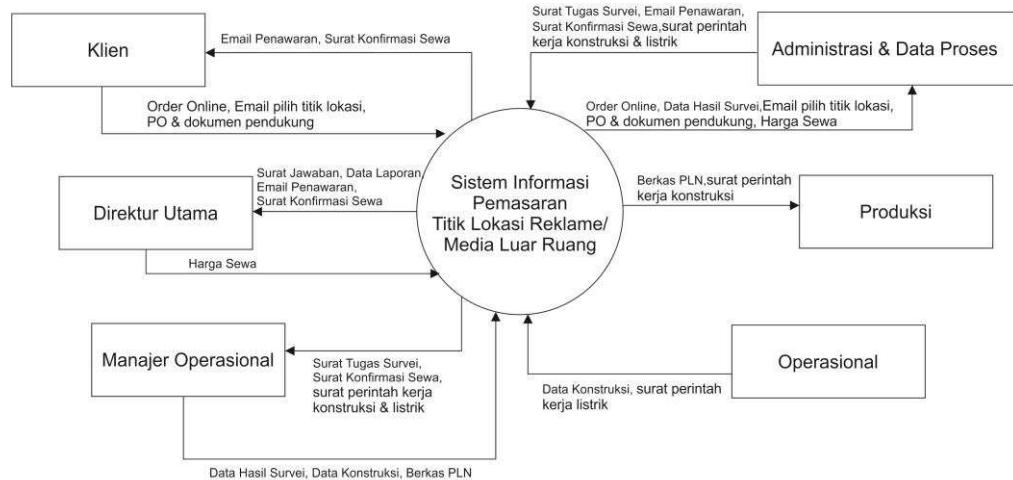
Perancangan sistem informasi ini akan memberikan gambaran mengenai proses-proses dan aliran data apa saja yang akan terlibat dalam sistem yang akan diusulkan. Proses yang dirancang bertujuan untuk mempermudah serta memperbaiki sistem informasi yang ada, sehingga kelemahan yang ada pada sistem tersebut dapat diperbaiki.

4.1.1. Flow Map Sistem Informasi Usulan



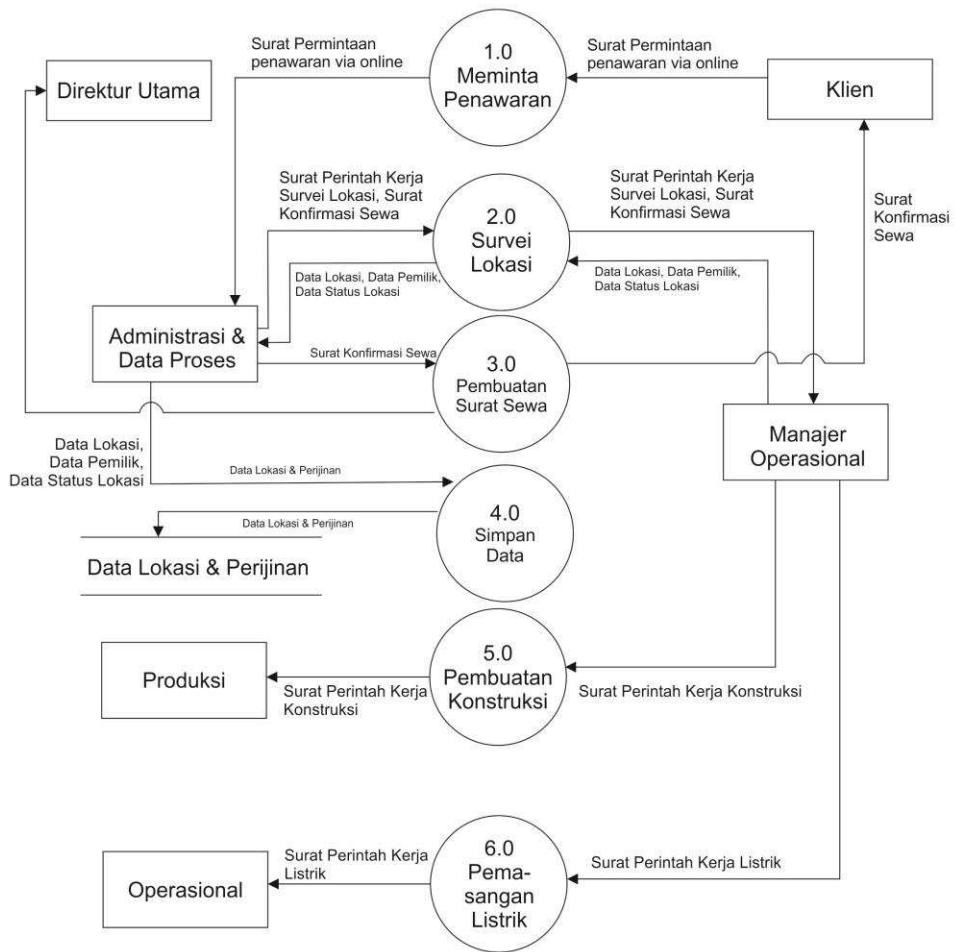
Gambar 4.1.1. Flow Map Sistem Usulan

4.1.2. Diagram Konteks Sistem Informasi Usulan



Gambar 4.1.2. Diagram Konteks Sistem Usulan

4.1.3. Data Flow Diagram (DFD) Usulan



Gambar 4.1.3. Data Flow Diagram (DFD) Sistem Usulan

Sistem Informasi yang diusulkan adalah sebagai berikut:

- Klien memesan titik lokasi reklame melalui media online (website)
- Administrasi & Data Proses melakukan proses dari permintaan tersebut dengan menyiapkan berkas-berkas
- Manajer Operasional melakukan survei lapangan dari titik lokasi yang dipilih oleh klien

- d. Administrasi & Data Proses melakukan input data dari hasil survei
- e. Administrasi & Data Proses mengirimkan penawaran harga
- f. Klien menentukan pilihan dari type reklame yang ditawarkan berikut
Surat PO (Purchasing Order)
- g. Administrasi & Data Proses memberikan surat konfirmasi sewa dan tembusan ke Manajer Operasional
- h. Manajer Operasional memerintahkan bagian produksi untuk memulai membangun
- i. Manajer Operasional memerintahkan bagian operasional untuk melakukan pengawasan terhadap PLN pada waktu pemasangan listrik reklame
- j. Iklan klien terpasang

4.2. Desain Perancangan

LOGO	NAMA PROFIL		
PEMBUKA (<i>RUNNING TEXT</i>)			
BERANDA	PRODUK	TENTANG	MASUK
IMAGE PROMOSI		No. Tanggal Pengunjung Telepon Saran Email	SARAN PENGUNJUNG <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="button" value="Kirim"/>
Penutup: Alamat: (Alamat Perusahaan) Telepon			

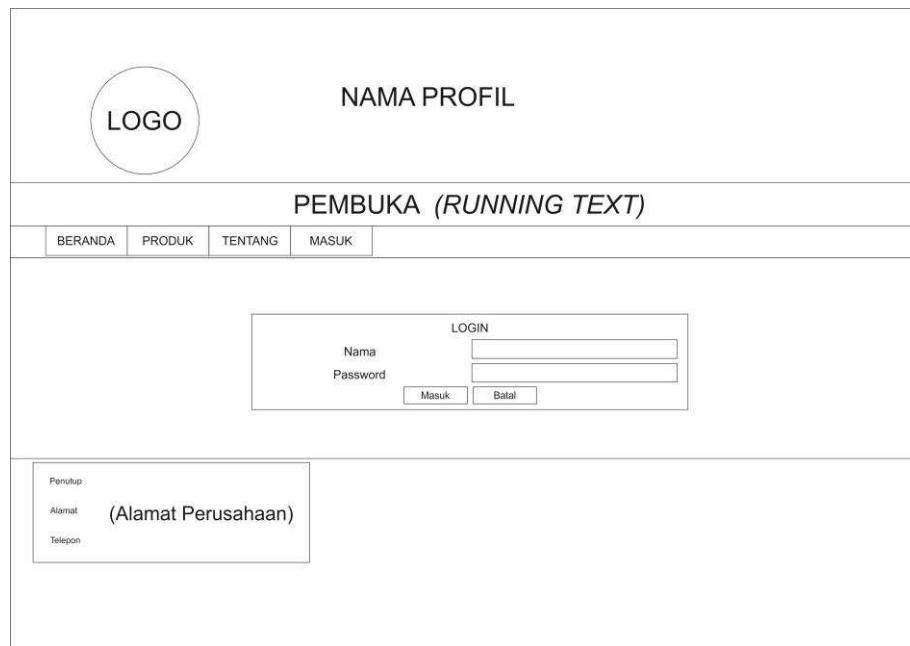
Gambar 4.2.1. Perancangan untuk tampilan Beranda Website



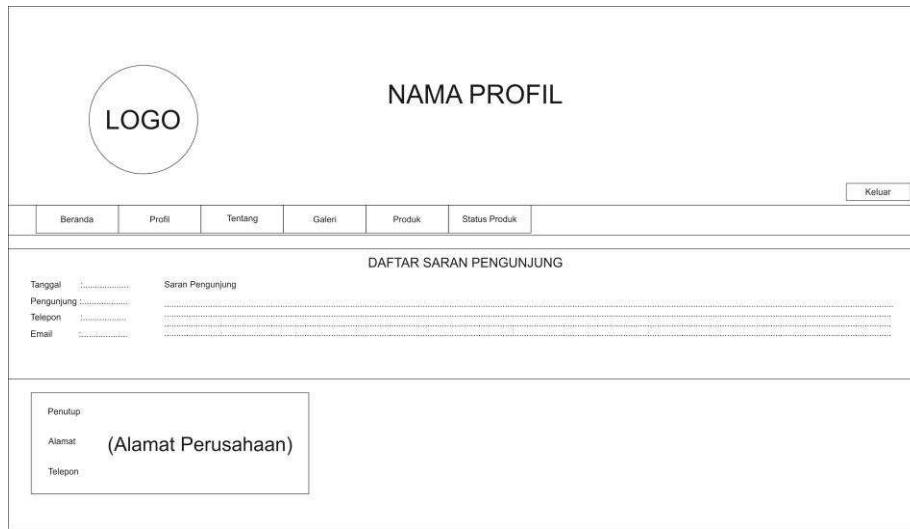
Gambar 4.2.2. Perancangan untuk tampilan Produk



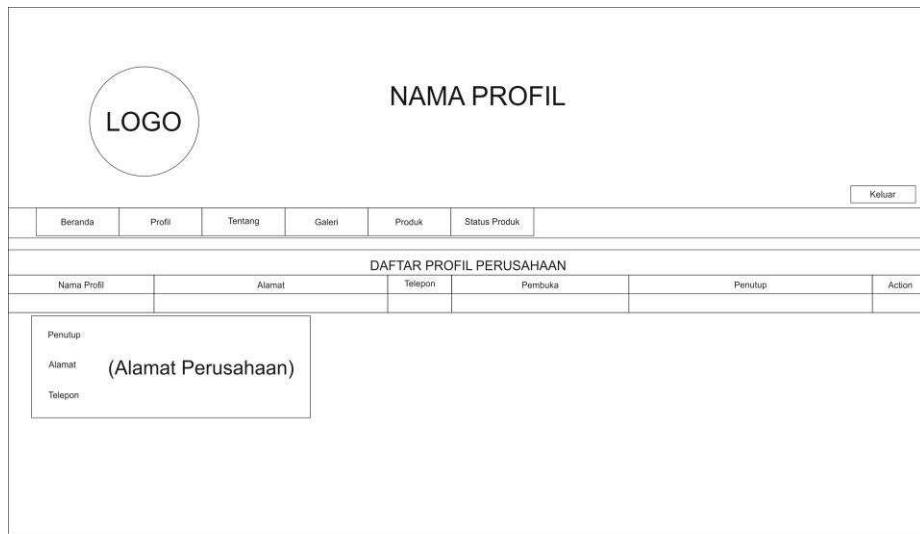
Gambar 4.2.3. Perancangan untuk tampilan Tentang (Perusahaan)



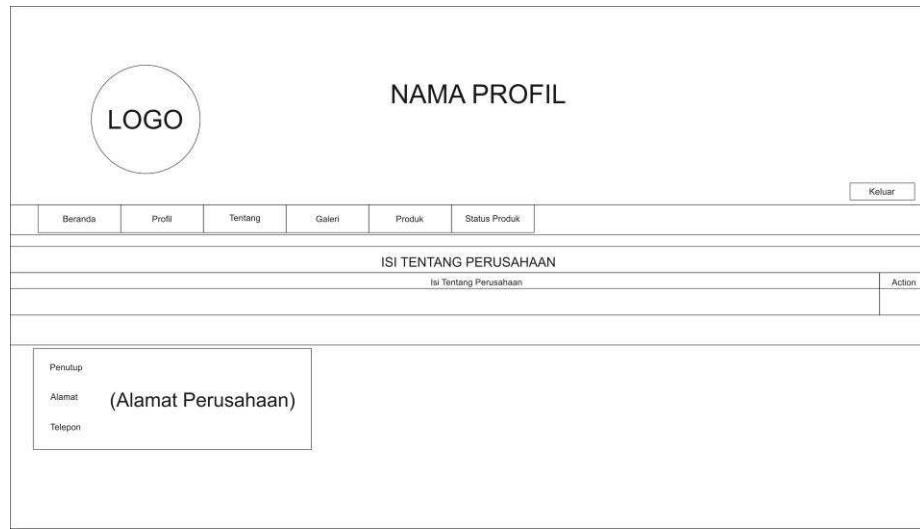
Gambar 4.2.4. Perancangan untuk tampilan Beranda Masuk (Login)



Gambar 4.2.5. Perancangan untuk tampilan Beranda dengan login admin



Gambar 4.2.6. Perancangan untuk tampilan Profil dengan login admin



Gambar 4.2.7. Perancangan untuk tampilan Tentang (Perusahaan) dengan login admin

The design of the gallery display page for admin login includes:

- Header:** Logo placeholder, page title "NAMA PROFIL", and a "Keluar" (Logout) button.
- Navigation Bar:** Beranda, Profil, Tentang, Galeri, Produk, Status Produk, and Keluar.
- Left Panel (MASUKKAN GALERI):**
 - Form fields for Id, Photo (with a "Browse..." button), and Keterangan.
 - Buttons for Simpan and Batal.
- Right Panel (DAFTAR GALERI):**
 - Pencarian Berdasarkan Nomor search bar and Cari button.
 - Table headers: No., Keterangan Galeri, and Action.
 - Table rows for listing gallery items.
- Bottom Panel:**
 - Penutup (Close) button.
 - Alamat (Alamat Perusahaan) text input field.
 - Telepon text input field.

Gambar 4.2.8. Perancangan untuk tampilan Galeri dengan login admin

The design of the product display page for admin login includes:

- Header:** Logo placeholder, page title "NAMA PROFIL", and a "Keluar" (Logout) button.
- Navigation Bar:** Beranda, Profil, Tentang, Galeri, Produk, Status Produk, and Keluar.
- Left Panel:**
 - Form fields for Id, Peta (with a "Browse..." button), Lokasi, and five photo fields (Foto 1 to Foto 5) each with a "Browse..." button.
 - Table headers for Tipe and View.
 - Table rows for listing photo details.
 - Buttons for Simpan and Batal.
- Right Panel (DAFTAR PRODUK):**
 - Table headers: No, Ukuran, Harga, Ukuran 2, Harga 2, Ukuran 3, Harga 3, Ukuran 4, Harga 4, Ukuran 5, Harga 5, Status, and Action.
 - Table rows for listing product details.
- Bottom Panel:**
 - Penutup (Close) button.
 - Alamat (Alamat Perusahaan) text input field.
 - Telepon text input field.

Gambar 4.2.9. Perancangan untuk tampilan Produk dengan login admin

The design for the product status display page for an administrator includes:

- Header:** LOGO, NAMA PROFIL, Keluar.
- Navigation Bar:** Beranda, Profil, Tentang, Galeri, Produk, Status Produk.
- Form:** ISI STATUS PRODUK (Form to enter product status). Fields include: Id (text input), Lokasi (text input), Tipe (text input), View (text input), Status (dropdown menu with 'Pilih' option), Keterangan (text input), Simpan (button), Batal (button).
- Text Area:** Penutup, Alamat (Alamat Perusahaan), Telepon.

Gambar 4.2.10. Perancangan untuk tampilan Status Produk dengan login admin

The design for the homepage display for a manager includes:

- Header:** LOGO, NAMA PROFIL, Keluar.
- Navigation Bar:** Beranda, Akun, Produk.
- Section:** DAFTAR SARAN PENGUNJUNG (List of visitor suggestions). Fields include: Tanggal (text input), Saran Pengunjung (text area), Pengunjung (text input), Telepon (text input), Email (text input).
- Text Area:** Penutup, Alamat (Alamat Perusahaan), Telepon.

Gambar 4.2.11. Perancangan untuk tampilan Beranda dengan login manager



NAMA PROFIL

Keluar

Beranda	Akun	Produk																												
<div style="float: left; width: 45%;"> TAMBAH AKUN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Id</td><td colspan="2"><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Nama</td><td colspan="2"><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Password</td><td colspan="2"><input type="text"/></td></tr> <tr><td>Level Login</td><td colspan="2"> <input type="radio"/> Admin <input type="radio"/> Manager <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </td></tr> </table> </div> <div style="float: right; width: 55%;"> DAFTAR AKUN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="2">Pencarian Berdasarkan Nama User <input type="text"/></td><td>Cari</td></tr> <tr> <th>No.</th><th>User Name</th><th>Password</th><th>Level</th><th>Action</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td>Jumlah Akun saat ini adalah:.....</td></tr> </table> </div>						Id	<input type="text"/>		Nama	<input type="text"/>		Password	<input type="text"/>		Level Login	<input type="radio"/> Admin <input type="radio"/> Manager <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>		Pencarian Berdasarkan Nama User <input type="text"/>		Cari	No.	User Name	Password	Level	Action					Jumlah Akun saat ini adalah:.....
Id	<input type="text"/>																													
Nama	<input type="text"/>																													
Password	<input type="text"/>																													
Level Login	<input type="radio"/> Admin <input type="radio"/> Manager <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>																													
Pencarian Berdasarkan Nama User <input type="text"/>		Cari																												
No.	User Name	Password	Level	Action																										
				Jumlah Akun saat ini adalah:.....																										
Penutup Alamat (Alamat Perusahaan) Telepon																														

Gambar 4.2.12. Perancangan untuk tampilan Akun dengan login manager



NAMA PROFIL

Keluar

Beranda	Akun	Produk																																																																																														
DAFTAR PRODUK <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="12">Pencarian Berdasarkan Kode <input type="text"/></td><td>Cari</td></tr> <tr> <th>No.</th><th>Ukuran</th><th>Harga</th><th>Ukuran 2</th><th>Harga 2</th><th>Ukuran 3</th><th>Harga 3</th><th>Ukuran 4</th><th>Harga 4</th><th>Ukuran 5</th><th>Harga 5</th><th>Status</th><th>Beri Harga</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p style="text-align: center;">Jumlah Produk saat ini adalah:.....</p>						Pencarian Berdasarkan Kode <input type="text"/>												Cari	No.	Ukuran	Harga	Ukuran 2	Harga 2	Ukuran 3	Harga 3	Ukuran 4	Harga 4	Ukuran 5	Harga 5	Status	Beri Harga																																																																	
Pencarian Berdasarkan Kode <input type="text"/>												Cari																																																																																				
No.	Ukuran	Harga	Ukuran 2	Harga 2	Ukuran 3	Harga 3	Ukuran 4	Harga 4	Ukuran 5	Harga 5	Status	Beri Harga																																																																																				
Penutup Alamat (Alamat Perusahaan) Telepon																																																																																																

Gambar 4.2.13. Perancangan untuk tampilan Produk dengan login manager



NAMA PROFIL

[Keluar](#)

Beranda
Akun
Produk

ISI HARGA PRODUK

Id
Foto 1	<input type="file"/>
Ukuran 1
Harga	Rp. <input type="text"/>
Foto 2	<input type="file"/>
Ukuran 2
Harga 2	Rp. <input type="text"/>
Foto 3	<input type="file"/>
Ukuran 3
Harga 3	Rp. <input type="text"/>
Foto 4	<input type="file"/>
Ukuran 4
Harga 4	Rp. <input type="text"/>
Foto 5	<input type="file"/>
Ukuran 5
Harga 5	Rp. <input type="text"/>
Peta	<input type="file"/>
Lokasi
Tipe
View
Status

Penutup

Alamat **(Alamat Perusahaan)**

Telepon

Gambar 4.2.14. Perancangan untuk tampilan Isi Harga Produk dengan login manager

4.3. Rancangan Database

4.3.1. Tabel Akun

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
1	id	int	3	*
2	nama	varchar	20	
3	password	varchar	20	
4	level	enum	'admin	

4.3.2. Tabel Galeri

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
1	id	varchar	3	*
2	foto	varchar	100	
3	nama_galeri	varchar	30	

4.3.3. Tabel Produk

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
1	id	varchar	4	*
2	foto	varchar	100	
3	spesifikasi	varchar	25	
4	harga	varchar	20	
5	foto2	varchar	100	
6	spesifikasi2	varchar	25	
7	harga2	varchar	20	
8	foto3	varchar	100	
9	spesifikasi3	varchar	25	
10	harga3	varchar	20	
11	foto4	varchar	100	
12	spesifikasi4	varchar	25	
13	harga4	varchar	20	
14	foto5	varchar	100	
15	spesifikasi5	varchar	25	
16	harga5	varchar	20	

17	peta	varchar	100	
18	lokasi	varchar	100	
19	tipe	varchar	50	
20	view	varchar	50	
21	status	varchar	20	
22	keterangan	varchar	50	

4.3.4.Tabel Profil

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
1	id	varchar	3	*
2	foto	varchar	100	
3	nama_profil	varchar	30	
4	alamat	varchar	60	
5	telpon	varchar	20	
6	header	varchar	60	
7	footer	varchar	60	

4.3.5.Tabel Saran

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
1	id	varchar	3	*
2	tanggal	varchar	10	
3	user	varchar	25	
4	telpon	varchar	15	
5	saran	varchar	500	
6	email	varchar	50	

4.3.6.Tabel Tentang

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Primary Key
1	id	varchar	3	*
2	isitentang	varchar	500	

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa, pengamatan secara langsung serta melakukan wawancara dengan nara sumber yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan dibuatnya sebuah sistem informasi pemasaran GMK akan memberikan dampak positif bagi perusahaan karena dapat mempermudah menyampaikan informasi mengenai perusahaan maupun pemasaran media luar ruang (iklan/billboard) yang merupakan bidang usaha GMK dalam tujuannya yaitu mencapai keuntungan yang maksimal.

5.2 Saran

Perancangan Sistem Informasi Pemasaran berbasis web yang telah penulis buat agar dapat digunakan secara maksimal oleh perusahaan dan dengan berjalannya waktu, penulis berharap menemukan ide dalam menyempurnakan kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Al Fatta, Hanif. 2007. **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi**, Yogyakarta: ANDI

Al Fatta, Hanif. 2009. **Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan Dan Organisasi Modern**, Yogyakarta : Andi

Gregorius, Agung. 2000. **Microsoft Frontpage 2000 Webbot**, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Hasyim. **Buku Pintar Microsoft Office**, Garis Buku

Jogiyanto. 2005. **Analisis dan Desain Sistem Informasi**, Yogyakarta: Penerbit Andi.

Kotler, Philip. Keller, Kevin Lane. **Manajemen Pemasaran**, Surabaya : Erlangga

Kustiyahningsih, Yeni. Devie Rosa. **Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MYSQL**, Graha Ilmu

Setijo. 2010. **Adobe Dreamweaver CS5**, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Sugiarti, Yuni. **Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6**, Graha Ilmu

Sutanta, Edhy. 2009. **Sistem Informasi Manajemen**, Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sutabri, Tata. 2005. **Sistem Informasi Manajemen**, Yogyakarta: ANDI

LAMPIRAN

1. Gambar tampilan website GMK



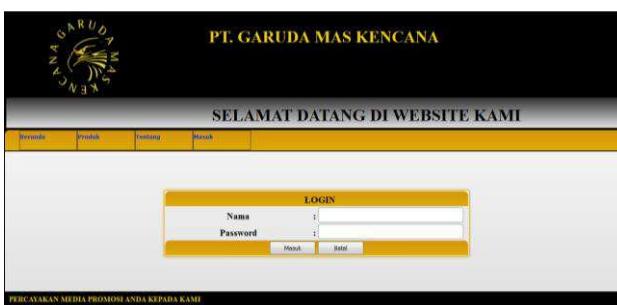
Gambar tampilan Beranda Website



Gambar tampilan Produk



Gambar tampilan Tentang (Perusahaan)



Gambar tampilan Beranda Masuk (Login)



Gambar tampilan Beranda dengan login admin



Gambar tampilan Profil dengan login admin



Gambar tampilan Tentang (Perusahaan) dengan login admin



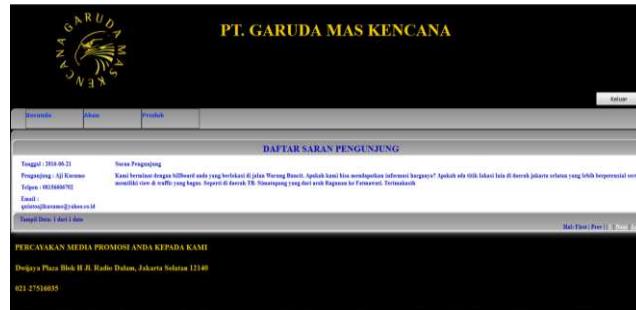
Gambar tampilan Galeri dengan login admin



Gambar tampilan Produk dengan login admin



Gambar tampilan Status Produk dengan login admin



Gambar tampilan Beranda dengan login manager



Gambar tampilan Akun dengan login manager



Gambar tampilan Produk dengan login manager



Gambar tampilan Isi Harga Produk dengan login manager

2. Script coding website GMK

BERANDA

```

</head>

<body>

<table width="100%">
    <tr>
        <td colspan="2" class="head">
            <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>

<body>
<table width="100%"
background="/baground.jpg">
    <tr>
        <td width="25%">
            <div class="head" align="center"></div>
        </td>

        <td width="75%" valign="top">
            <div class="head" style="text-align:center">
                PT. GARUDA MAS
                KENCANA</div></div>
        </td>
    </tr>
    <tr>
        <td colspan="2" class="LoginHeader3">
            <marquee><div class="teks3"
align="center">

```

```

                SELAMAT DATANG DI
WEBSITE KAMI</div></marquee>
            </td>
        </tr>
    </table>
</body>
</html>      </td>
    </tr>
    <tr>
        <td colspan="2" class="LoginHeader" style="text-align:center">
            <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>menu</title>

</head>
<body>
<div id="myjquerymenu" class="jquerycssmenu">
    <ul>
        <li class="garis"><a href="home.php">Beranda</a></li>
        <li class="garis"><a href="view_produk.php">Produk</a></li>
        <li class="garis"><a href="about.php">Tentang</a></li>
        <li class="garis"><a href="login.php">Masuk</a></li>
    </ul>
    <br style="clear: center" />
</div>

</body>
</html>      </td>
    </tr>
    <tr>
        <td width="50%" class="Bodyslieder" align="center">

```

```

        <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD      XHTML      1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xh
tml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>
<head>
<meta      http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Galeri</title>
</head>

<body>
<div id="Slider">
<ul class="slideshow">

<li>

</li>

</ul>
</div>
</body>
</html>      </td>
      <td      width="50%">
        <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD      XHTML      1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xh
tml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>
<head>
<meta      http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Lihat Saran</title>
</head>

<body>
<table width="100%">
<form      id='saran'      name='saran'
method="post"
enctype="multipart/form-data"
action="">
<tr>
<td
class="LoginHeader"      colspan="2"
align="center">
<font  face="Times
New      Roman,      Times,      serif"

```

```

color="#000000" size="+3">>SARAN
PENGUNJUNG</font>
</td>
</tr>
<tr>
<td width="30%" class="LoginLabel"><div class="teks2" align="left">No.</div></td>
<td width="70%">
<input type='text' name='id' id="id" class="LoginInput" value="3" size="30" />
</td>
</tr>
<tr>
<td class="LoginLabel"><div class="teks2" align="left">Tanggal</div></td>
<td>
<input type='text' name='tgl' id="tgl" class="LoginInput" value="2016-08-23" size="30" />
</td>
</tr>
<tr>
<td class="LoginLabel"><div class="teks2" align="left">Pengunjung</div></td>
<td>
<input type='text' name='user' id="user" class="LoginInput" value="" size="30" />
</td>
</tr>
<tr>
<td class="LoginLabel"><div class="teks2" align="left">Telepon</div></td>
<td>
<input type='text' name='tlp' id="tlp" class="LoginInput" value="" size="30" />
</td>
</tr>
<tr>
<td class="LoginLabel" valign="top"><div class="teks2" align="left">Saran</div>
</td>
<td>
<textarea name="srn" id="srn" class="LoginInput2" rows="30"></textarea>
</td>
</tr>
<tr>
<td class="LoginLabel"><div class="teks2" align="left">Email</div></td>
<td>
<input type='text' name='email' id="email" class="LoginInput" value="" size="30" />
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" align="center" class="LoginHeader3">
<label><input type="submit" name="simpan" id="btnLogin" class="LoginInput" value="Kirim"/></label>
</td>
</tr>
</form>
</table>
</body>
</html>      </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" align="left">
<!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>
<body>
<table width="100%">
<tr>
<td>
<div class="teks3" align="left">

```

<p style="text-align: center;">PERCAYAKAN PROMOSI ANDA KAMI</div></p> <p style="text-align: center;"></td></p> <p style="text-align: center;"></tr></p> <p style="text-align: center;"><td></p> <p style="text-align: center;"><div class="teks3" align="left"> Dwijaya Plaza Blok H Jl. Radio Dalam, Jakarta Selatan 12140</div></p> <p style="text-align: center;"></td></p> <p style="text-align: center;"></tr></p> <p style="text-align: center;"><tr></p> <p style="text-align: center;">PRODUK</p> <p></head></p> <p><body></p> <p><table width="100%"></p> <p style="text-align: center;"><tr></p> <p style="text-align: center;"><td colspan="2" class="head"></p> <p style="text-align: center;"><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"></p> <p style="text-align: center;"><html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"</p> <p style="text-align: center;">></p> <p style="text-align: center;"><meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" /></p> <p style="text-align: center;"><title>Header</title></p> <p><body></p> <p style="text-align: center;"><table width="100%" background="/baground.jpg"></p> <p style="text-align: center;"><tr></p> <p style="text-align: center;"><td width="25%"></p> <p style="text-align: center;"><div class="head" align="center"></div></p> <p style="text-align: center;"></td></p> <p style="text-align: center;"><td width="75%" valign="top"></p>	<p style="text-align: center;">MEDIA KEPADA</p> <p style="text-align: center;"><td></p> <p style="text-align: center;"><div class="teks3" align="left"> 021-27516035</div></p> <p style="text-align: center;"></td></p> <p style="text-align: center;"></tr></p> <p style="text-align: center;"></table></p> <p style="text-align: center;"></body></p> <p style="text-align: center;"></html></p> <p style="text-align: center;"><td></p> <p style="text-align: center;"></tr></p> <p style="text-align: center;"></table></p> <p style="text-align: center;"></body></p> <p style="text-align: center;"></html></p> <p style="text-align: center;"><div class="head" style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">PT. GARUDA MAS KENCANA</div></p> <p style="text-align: center;"></td></p> <p style="text-align: center;"></tr></p> <p style="text-align: center;"><tr></p> <p style="text-align: center;"><td colspan="2" style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><marquee><div class="teks3" align="center"> SELAMAT DATANG DI WEBSITE KAMI</div></marquee></p> <p style="text-align: center;"></td></p> <p style="text-align: center;"></tr></p> <p style="text-align: center;"></table></p> <p style="text-align: center;"></body></p> <p style="text-align: center;"></html></p> <p style="text-align: center;"><td colspan="2" style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"><!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"></p> <p style="text-align: center;"><html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"</p> <p style="text-align: center;">></p> <p style="text-align: center;"><head></p> <p style="text-align: center;"><meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" /></p> <p style="text-align: center;"><title>menu</title></p> <p style="text-align: center;"></head></p>
---	--

```

<body>
<div id="myjquerymenu"
class="jquerycssmenu">
<ul>
<li class="garis"><a href="home.php">Beranda</a></li>
<li class="garis"><a href="view_produk.php">Produk</a></li>
<li class="garis"><a href="about.php">Tentang</a></li>
<li class="garis"><a href="login.php">Masuk</a></li>
</ul>
<br style="clear: center" />
</div>

</body>
</html>    </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" class="LoginHeader">
<div class="teks" align="center">PRODUK KAMI</div>
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" class="Bodyslieder3">
<!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
</head>

<body>
<table width="100%" border="0"
cellspacing="10" cellpadding="0">
<tr>
<table
class="ukuranutama2" width="100%" border="0"
cellspacing="10" cellpadding="0">
<tr>
<td width="20%" align="center" valign="top" scope="col">
<table border="0" width="100%" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td>&ampnbsp</td>
</tr>
</table>
<table border="0" width="100%" cellspacing="0" cellpadding="0" id="ukuranutama" >
<tr>
<td class="ukuran" align="center" valign="top" scope="col">
<p>
<a href="detail_produk.php?id=1
class="thickbox"></a>
</p>
</td>
</tr>
<tr>
<td class="listname" align="center" valign="top" scope="col">
<div class="teks" align="center">Billboard,
Vertical</div>
</td>
</tr>
</table>
<td width="20%" align="center" valign="top" scope="col">
<table border="0" width="100%" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td>&ampnbsp</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

```

<p></p>	<p>Billboard, Vertical</p>
<p></p>	<p>Billboard, Vertical</p>
<p></p>	<p>Billboard, Vertical</p>

```

        </table>
    </td>
    <td width="20%" valign="top"
align="center" scope="col">
        <table border="0" cellpadding="0">
            <tr>
                <td>&nbsp;</td>
            </tr>
        </table>
        <table border="0" cellpadding="0" id="ukuranutama">
            <tr>
                <td class="ukuran" align="center" scope="col">
                    <p>
                        <a href=detail_produk.php?id=5
class=thickbox><img src=foto/produk/5.jpg height=150
width=120></a>
                    </p>
                </td>
            </tr>
            <tr>
                <td class="listname" align="center" scope="col">
                    <div class="teks" align="center">Billboard,
Vertical</div>
                </td>
            </tr>
            <tr>
                </tr>
        </table>
    </td>
</tr>
<tr>
    </tr>
</table>
</body>
</html>    </td>
</tr>

TENTANG

```

```

<tr>
    <td colspan="2" align="left">
        <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
        <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
            <meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
            <title>Header</title>
        <body>
            <table width="100%">
                <tr>
                    <td>
                        <div class="teks3" align="left">
                            PERCAYAKAN MEDIA
                            PROMOSI ANDA KEPADA
                            KAMI</div>
                    </td>
                </tr>
                <tr>
                    <td>
                        <div class="teks3" align="left">
                            Dwijaya Plaza Blok H Jl. Radio
                            Dalam, Jakarta Selatan 12140</div>
                    </td>
                </tr>
                <tr>
                    <td>
                        <div class="teks3" align="left">
                            021-27516035</div>
                    </td>
                </tr>
            </table>
        </body>
        </html>    </td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>

```

```

</head>
<body>

```

```

<table width="100%">
    <tr>
        <td colspan="2" class="head">
    >
        <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD      XHTML      1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xh
tml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>

<meta      http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>

<body>
<table           width="100%"
background="/baground.jpg">
    <tr>
        <td width="25%">
            <div          class="head"
align="center"></div>
        </td>

        <td width="75%" valign="top">
            <div          class="head"><div
class="teks" align="center">
                PT.          GARUDA      MAS
                KENCANA</div></div>
            </td>
        </tr>
    <tr>
        <td          colspan="2"
class="LoginHeader3">
            <marquee><div      class="teks3"
align="center">
                SELAMAT      DATANG      DI
                WEBSITE KAMI</div></marquee>
        </td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>      </td>
</tr>

```

```

<tr>
    <td          colspan="2"
class="LoginHeader">
        <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD      XHTML      1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xh
tml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>
<head>
<meta      http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>menu</title>

</head>

<body>
<div          id="myjquerymenu"
class="jquerycssmenu">
    <ul>
        <li          class="garis"><a
href="home.php">Beranda</a></li>
        <li          class="garis"><a
href="view_produk.php">Produk</a></
li>
        <li          class="garis"><a
href="about.php">Tentang</a></li>
        <li          class="garis"><a
href="login.php">Masuk</a></li>
    </ul>
    <br style="clear: center" />
</div>

</body>
</html>      </td>
</tr>
<tr>
    <td          colspan="2"
class="LoginHeader">
        <div          class="teks"
align="center">TENTANG
KAMI</div>
    </td>
</tr>
<tr>
    <td          colspan="2"
class="LoginHeader2" valign="top">

```

```

<!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD      XHTML      1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xh
tml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>

<meta      http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>

<body>
<table width="100%">
    <tr>
        <td      colspan="2"
valign="top"><p>
            <div          class="teks"
align="center"><div          class="teks"
align="center">
                Didirikan pada akhir 2012 ,  

Garuda Mas Kencana (GMK) telah  

menjadi pemain di industri Periklanan  

dengan didasari upaya, kerja keras dan  

fokus tanpa henti. Dimulai dengan iklan  

luar ruangan, 24/7 jam kerja dan dimulai  

dengan beberapa proyek, GMK  

memiliki kecepatan hingga menjadi  

Perusahaan komunikasi dengan  

mengkhususkan diri di outdoor iklan,  

digital iklan, acara manajemen dan  

produksi rumah.</div></div>
            </p></td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>      </td>
    </tr>
    <tr>
        <td colspan="2" align="left">
            <!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD      XHTML      1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xh
tml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>

<meta      http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>

<body>
<table width="100%">
    <tr>
        <td>
            PERCAYAKAN      MEDIA
PROMOSI      ANDA      KEPADA
KAMI</td>
        </td>
    </tr>
    <tr>
        <td>
            Dwijaya Plaza Blok H Jl. Radio
Dalam, Jakarta Selatan 12140</td>
        </td>
    </tr>
    <tr>
        <td>
            021-27516035</td>
        </td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>      </td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>

```

```

"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>

<body>
<table width="100%"
background="/baground.jpg">
<tr>
<td width="25%">
<div class="head"
align="center"></div>
</td>

<td width="75%" valign="top">
<div class="head"><div
class="teks" align="center">
PT. GARUDA MAS
KENCANA</div></div>
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" class="LoginHeader3">
<marquee><div class="teks3"
align="center">
SELAMAT DATANG DI
WEBSITE KAMI</div></marquee>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>    </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" class="LoginHeader">
<!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>menu</title>
</head>

<body>
<div id="myjquerymenu"
class="jquerycssmenu">
<ul>
<li class="garis"><a
href="home.php">Beranda</a></li>
<li class="garis"><a
href="view_produk.php">Produk</a></li>
<li class="garis"><a
href="about.php">Tentang</a></li>
<li class="garis"><a
href="login.php">Masuk</a></li>
</ul>
<br style="clear: center" />
</div>

</body>
</html>    </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" class="LoginHeader2">
<table width="100%"
class="LoginBody2">
<form
action="config/proses_login.php"
method="post" name="login"
id="login">
<tr>
<td colspan="3" align="center" class="LoginHeader">
<div class="teks"
align="center">LOGIN</div>
</td>
<tr>
<td class="LoginLabel"
width="50%">
<div class="teks"
align="center">Nama</div>

```

```

        </td>
        <td
class="DaftarHeader2"><div
class="teks" align="left">:</div></td>
        <td align="left"
width="50%">
        <input class="LoginInput"
type='text' name='username'
id="username" value="" size="30"/>
        </td>
    </tr>
    <tr>
        <td class="LoginLabel">
            <div class="teks"
align="center">Password</div>
        </td>
        <td
class="DaftarHeader2"><div
class="teks" align="left">:</div></td>
        <td align="left">
        <input class="LoginInput"
type='text' name='password'
id="password" value="" size="30"/>
        </td>
    </tr>
    <tr>
        <td align="center"
colspan="3" class="LoginHeader">
            <div align="center"
class="LoginHeader"><input
type="submit" name="login"
id="btnLogin" value="Masuk" />
            <input type="reset"
name="reset" id="btnLogin"
value="Batal" /></div>
        </td>
    </tr>
    </form>
    </table>
</td>
</tr>
<tr>
    <td colspan="2" align="left">
<!DOCTYPE html PUBLIC
"-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Header</title>

<body>
<table width="100%">
    <tr>
        <td>
            <div class="teks3" align="left">
                PERCAYAKAN MEDIA
                PROMOSI ANDA KEPADA
                KAMI</div>
            </td>
        </tr>
        <tr>
            <td>
                <div class="teks3" align="left">
                    Dwijaya Plaza Blok H Jl. Radio
                    Dalam, Jakarta Selatan 12140</div>
            </td>
            </tr>
            <tr>
                <td>
                    <div class="teks3" align="left">
                        021-27516035</div>
                </td>
            </tr>
        </table>
    </body>
</html>    </td>
    </tr>
    </table>
    </body>
</html>

```



UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
 Jalan Arteri Pondok Indah No.11 Jakarta Selatan 12240
 Telp (021) 7398393 (Hunting), Fax (021) 7200352
 Website <http://www.usni.ac.id>

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
FAKULTAS TEKNIK

Nama : Quintoaji Kusumo
 No.Mhs : 011203303125010
 Prodi : Manajemen Informatika
 Dosen Pembimbing I : Prionggo Hendradi, S.Kom, MMSI.
 Dosen Pembimbing II : Bosar Panjaitan, S.Si., M.Kom.
 Judul : **Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Media
 Luar Ruang di PT. Garuda Mas Kencana Berbasis Web**

No	Tanggal	Catatan Pembimbing I	Tanda tangan pembimbing
1	24/05/2016	BAB I dan II, Perubahan Judul	
2	02/06/2016	BAB III, Konsultasi Materi (Isi)	
3	07/06/2016	BAB III, Metode Penelitian Sistem Berjalan dan Usulan	
4	14/06/2016	BAB III, Perancangan	
5	21/06/2016	Aplikasi Web	
6	26/07/2016	BAB IV, Usulan	
7	27/07/2016	Aplikasi Web	
8	12/08/2016	BAB I – IV & Aplikasi Web	
9			
10			



UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
 Jalan Arteri Pondok Indah No.11 Jakarta Selatan 12240
 Telp (021) 7398393 (Hunting), Fax (021) 7200352
 Website <http://www.usni.ac.id>

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR **FAKULTAS TEKNIK**

Nama : Quintoaji Kusumo
 No.Mhs : 011203303125010
 Prodi : Manajemen Informatika
 Dosen Pembimbing I : Prionggo Hendradi, S.Kom, MMSI.
 Dosen Pembimbing II : Bosar Panjaitan, S.Si., M.Kom.
 Judul : **Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Media**
Luar Ruang di PT. Garuda Mas Kencana Berbasis Web

No	Tanggal	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan pembimbing
1	20/05/2016	Penentuan Judul	
2	17/05/2016	Pengaturan dan tata letak paragraph dan awal kalimat	
3	07/06/2016	Penulisan kata dengan Bahasa Inggris, titik, koma	
4	14/06/2016	Tabel, penggunaan kata sambung dan penulisannya	
5	16/06/2016	Format Cover, lampiran dan daftar pustaka	
6	21/06/2016	Abstrak	
7	26/07/2016	BAB I – IV	
8	28/07/2016	ACC Sidang	
9			
10			