

**PERANCANGAN WEBSITE DI PT. PUTRA GAMA
SURAKARTA**



Oleh:
UMAR AHMAD
M 3203041

TUGAS AKHIR

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Ahli Madya Ilmu Komputer

PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2006

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBSITE DI PT. PUTRA GAMA SURAKARTA

Yang disusun oleh

UMAR AHMAD

NIM. M320 3041

Dibimbing oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Fuad Anwar, S.Si, M.Si
NIP. 132 258 050

Drs. Syamsurizal
NIP. 131 791 756

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari....., tanggal.....
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Anggota tim penguji

- 1.
- 2.
- 3.

Tanda tangan

- 1.
- 2.
- 3.

Surakarta,.....

Disahkan oleh
Fakultas MIPA
Dekan,

Ketua Program Studi DIII
Ilmu Komputer,

Drs. Marsusi, MS
NIP. 130 906 776

Irwan Susanto, DEA
NIP. 132 134 694

ABSTRAK

Umar Ahmad, 2006, **PERANCANGAN WEBSITE DI PT. PUTRA GAMA SURAKARTA**, Program D3 Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Website merupakan layanan yang paling sering digunakan dan memiliki perkembangan yang sangat cepat karena dengan layanan ini dapat menerima informasi dalam berbagai format *multimedia*.

Website PT. Putra Gama masih terbatas pada fasilitas buku tamu, pemesanan, kritik saran dan *polling* maka dalam penelitian selanjutnya dapat ditambahkan fasilitas seperti transaksi jual-beli sistem *online*.

MOTTO

“Lakukan yang terbaik di setiap waktu, karena waktu sangatlah berharga”

*“Waktu adalah pedang, jika kau tidak melawannya maka kau akan terbunuh
olehnya”*

*“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, Allah akan
menempuhkan suatu jalan untuknya menuju surga”*

*“Mereka yang kerap bertanya hanya keliatan bodoh lima menit, tetapi yang tak
pernah bertanya bodoh selamanya”*

“Gagal dalam kemuliaan lebih baik dari pada menang dalam kehinaan”

“Never give up, never say no to problem solving, never waste time”

“A champion is some one who get up even went they can’t”

PERSEMBAHAN

Laporan proyek akhir ini aku persembahkan untuk :

- ❑ Ayah dan Bunda tercinta yang tiada henti berdo'a agar ananda dapat menyelesaikan tugas akhir dengan sukses.
- ❑ Saudara-saudaraku (Kakak) Mia dan (Adik) Risky yang selalu memberi semangat.
- ❑ Adinda Hana yang selalu mendukung setiap langkahku.
- ❑ Pimpinan PT. Putra Gama yang dengan sabar membantu.
- ❑ Bapak Fuad Anwar S.Si,M.Si. dan Bapak Drs. Syamsurizal, Selaku pembimbing yang tegas, penyabar dan selalu memberi saran.
- ❑ Bambang dan Aziz yang memberi masukan-masukkan yang berarti.
- ❑ Teman - teman MI 2003 yang paling kompak.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang tiada henti melimpahkan nikmat kepada semua makhluknya. Dengan nikmatnya pula penulis menyusun Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “ PERANCANGAN WEBSITE DI PT. PUTRA GAMA SURAKARTA “

Laporan tugas akhir ini merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan untuk menyelesaikan pendidikan diploma III pada Program Pendidikan Diploma III Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Atas tersusunnya laporan tugas akhir ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Marsusi, MS, selaku Dekan fakultas MIPA UNS.
2. Bapak Irwan Susanto, DEA, selaku Ketua Program Diploma III Ilmu Komputer.
3. Bapak Fuad Anwar S.Si, M.Si, selaku pembimbing I.
4. Bapak Drs. Syamsurizal, selaku Pembimbing II.
5. Bapak Ahmad Umar Assegaf selaku Direktur PT. Putra Gama.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna penyempurnaannya.

Surakarta, Agustus 2006

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Abstrak.....	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi

BAB I : PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	2

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Internet	4
2.1 Definisi Web	4
2.3 Definisi HTML.....	4
2.4 Definisi HTTP	5
2.5 Definisi PHP	5
2.6 Definisi Basis Data.....	5
2.7 Definisi MySQL.....	5
2.8 Definisi Diagram Alir Data.....	6
2.9 Software Yang Digunakan	7

BAB III : METODE PENELITIAN

3.1. Alur Penelitian	9
3.2. Alat Penelitian.....	9

1. Perangkat Keras	9
2. Perangkat Lunak	9
3. Buku-buku yang dipakai untuk referensi	9
3.3 Langkah-langkah Penyelesaian Masalah	10
1. Pengumpulan data dan analisis data.....	10
2. Struktur dan desain program	10
3. Diagram konteks	10
4. Diagram air data (Data Flow Diagram).....	10
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Analisis dan Rancangan Sistem	13
1. Analisis kebutuhan	13
2. Mapping website	13
4.2 Perancangan Tabel Basis Data	15
1. Database untuk login user dan password	15
2. Database untuk buku tamu	15
3. Database untuk pemesanan	15
4. Database untuk kritik saran	16
4.3 Form Tampilan Untuk Administrator	17
1. Form login	17
2. Form administrator	17
3. Form admin	17
4. Form edit admin	18
5. Form buku tamu	19
6. Form edit buku tamu	19
7. Form pemesanan	20
8. Form edit pemesanan	21
9. Form kritik saran	21
10. Form edit kritik saran	22
4.4 Form Tampilan Untuk Pengunjung.....	22
1. Halaman utama	22
2. Halaman profil	23

3. Halaman produk	24
4. Halaman buku tamu	24
5. Halaman pemesanan.....	25
6. Halaman kritik saran	26
4.5 Keunggulan dan Kelemahan Website	26
1. Keunggulan	26
2. Kelemahan	26
BAB V : PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	27
5.2 Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Admin	15
Tabel 4.2 Guestbook	15
Tabel 4.3 Costumer	16
Tabel 4.4 Order	16
Tabel 4.5 E-mail.....	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol-simbol dasar aliran data diagram.....	6
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	10
Gambar 3.2 Data Flow Diagram (DFD)	11
Gambar 4.1 Mapping Website	14
Gambar 4.2 Login	17
Gambar 4.3 Administrator	17
Gambar 4.4 Admin.....	18
Gambar 4.5 Edit Admin	18
Gambar 4.6 Buku Tamu.....	19
Gambar 4.7 Edit Buku Tamu	20
Gambar 4.8 Pemesanan.....	20
Gambar 4.9 Edit Pemesanan	21
Gambar 4.10 Kritik Saran	21
Gambar 4.11 Edit Kritik Saran.....	22
Gambar 4.12 Halaman Utama.....	23
Gambar 4.13 Halaman Profil	23
Gambar 4.14 Halaman Produk.....	24
Gambar 4.15 Halaman Buku Tamu	25
Gambar 4.16 Halaman Pemesanan	25
Gambar 4.17 Halaman Kritik Saran.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Dalam era sekarang ini dunia komputer dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, terlebih dengan adanya jaringan komputer global yang dapat diakses dari seluruh belahan dunia yang sering disebut dengan istilah *internet*. *Internet* dapat menampilkan sistem informasi pengolahan data secara cepat dan efisien serta tanpa batas ruang dan waktu yang dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan publik.

Salah satu media di *internet* yang digunakan untuk penyampaian informasi tersebut adalah *website*. Melalui *website*, instansi bukan hanya dikenal dari lingkungannya saja, namun dapat juga memperkenalkan diri pada dunia. Dengan demikian perusahaan atau UKM (Usaha Kecil Menengah) dapat memperluas jaringan kerjasama dengan perusahaan atau UKM yang lain.

PT. Putra Gama merupakan perusahaan yang sudah cukup lama berdiri di wilayah Kota Surakarta sehingga sangatlah penting apabila keberadaan perusahaan ini diperkenalkan kepada masyarakat luas. Pada awalnya memang PT. Putra Gama ini belum mempunyai *website*. Maka dengan permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk membuat *website* PT. Putra Gama.

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah “*Bagaimana merancang bangun website PT. Putra Gama?*”.

1. 3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan berfokus pada sasaran yang ingin dicapai, maka penulis memberikan suatu batasan masalah sebagai berikut :

1. Program pembuatan desain *website* hanya menggunakan *Macromedia Dreamweaver* dan *adobe photoshop* saja.
2. *Website* yang dibuat hanya dilengkapi dengan *database* buku tamu, *polling* serta *password* untuk *admin*.
3. *Website* hanya sebatas sarana informasi, promosi perusahaan dan penjualan produk di Indonesia.

1. 4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun *website* untuk memberikan informasi pada masyarakat luas, nasional maupun internasional tentang PUTRA GAMA dan mempermudah proses transaksi jual-beli.

1. 5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi instansi PT. Putra Gama
 - a. Instansi dapat memperluas pangsa pasar melalui *website*.
 - b. Instansi dapat lebih dikenal oleh masyarakat dunia.
 - c. Instansi memperoleh kritik dan saran yang membangun melalui *website*.
2. Bagi Instansi D3 Ilmu komputer
 - a. Dapat memperkaya pustaka di instansi D3 Ilmu Komputer.
 - b. Instansi dapat memberikan reputasi yang baik kepada masyarakat tentang keberadaan Instansi D3 Ilmu Komputer.
3. Bagi Penulis
 - a. Penulis mendapatkan banyak pengalaman mengenai dunia kerja di instansi perusahaan industri khususnya pada industri tekstil.

- b. Penulis dapat menghasilkan suatu sistem informasi berbasis *internet*, sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat.
 - c. Penulis dapat memperdalam ilmu tentang desain dan pemrograman *website*.
4. Bagi masyarakat.
- a. Masyarakat mendapatkan informasi seputar keberadaan PT. Putra Gama di Surakarta secara jelas dan lengkap beserta visi dan misi perusahaan.
 - b. Memudahkan masyarakat Indonesia dalam pemesanan produk.

BAB II

LANDASAN TEORI

2. 1. Pengertian Internet

Menurut (Nugroho, 2004), Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, atau bahkan pada sebuah negara. Dengan adanya internet kita dapat menghubungkan beberapa jaringan local yang ada pada setiap tempat. Tidak hanya itu, dengan adanya fasilitas internet setiap orang dapat melakukan kegiatan apa saja seperti mengirim e-mail, mencari data, bermain game, akses bank, atau bahkan melakukan pembelian pada toko online antar Negara.

2. 2. Definisi Web

Web merupakan layanan yang paling sering digunakan dan memiliki perkembangan yang sangat cepat karena dengan layanan ini dapat menerima informasi dalam berbagai format *multimedia* (www.ilmukomputer.com, 2005).

Menurut (Kadir, 2002), pada awalnya aplikasi web dibangun hanya menggunakan bahasa yang disebut HTML (Hypertext Markup Language) dan protokol yang digunakan dinamakan HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Pada perkembangan berikutnya, sejumlah bahasa pemrograman dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML. Pada saat ini, banyak bahasa pemrograman seperti itu diantaranya PHP dan ASP, sedangkan yang berupa objek adalah applet/java.

2. 3. Definisi HTML(*Hipertext Markup Language*)

Menurut (Prihatna, 2005), HTML terdiri atas *tag-tag* yang fungsinya untuk membuat dokumen menjadi dapat dibaca oleh *browser*. HTML merupakan *script* dimana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet.

Menurut (Nugroho, 2004), HTML adalah bahasa *scripting* yang dapat menghasilkan halaman *website* sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (*client*).

2. 4. Definisi HTTP

Menurut (Nugroho, 2004), HTTP adalah sebuah media yang distandarkan untuk dapat mengakses komputer di dalam sebuah jaringan, halaman yang diakses adalah halaman *website*.

2. 5. Definisi PHP

Menurut (Pramono & Syafii, 2005), PHP adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis *web* yang mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan bahasa pemrograman berbasis *web* yang lain. PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersumber dari *Perl*. Sedangkan *Perl* merupakan pengembangan dari bahasa C.

Menurut (Nugroho, 2004), PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk scripting, sistem kerja dari program ini adalah sebagai bahasa yang berupa interpreter bukan sebagai compiler.

Menurut (Kadir, 2002), PHP adalah bahasa berbentuk script yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*, hasilnya yang dikirimkan ke *client* tempat pemakai menggunakan browser

2. 6. Definisi Basis Data

Basis data menurut (Fathansyah, 2001), dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

Menurut (Kristanto, 1993), Basis data (*database*) adalah kumpulan dari file-file yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lain dan tersimpan di dalam memori yang terintegrasi sehingga membentuk suatu bangunan data.

2. 7. Definisi MySQL

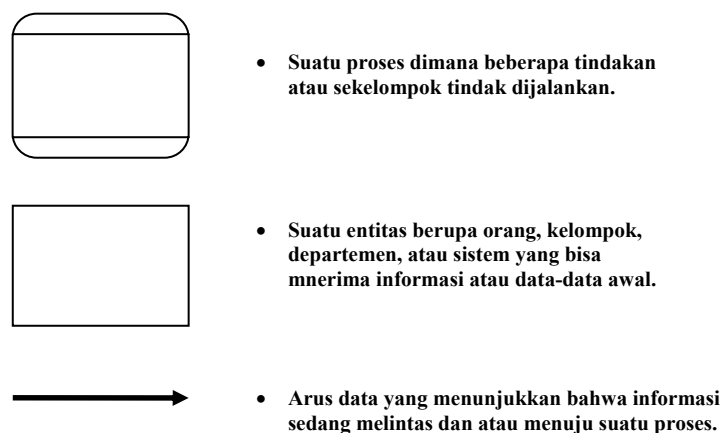
Menurut (Nugroho, 2004), MySQL merupakan database yang paling digemari kalangan *web programmer*, dengan alasan bahwa program ini merupakan *database* yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah *database server* yang mampu untuk

mengatur *database* dengan baik, MySQL terhitung merupakan *database* yang paling banyak digemari dan paling banyak digunakan dibanding *database* lainnya.

2. 8. Defnisi Diagram Alur Data

Model pertama adalah diagram aliran data *context-level* (disebut juga *environmental* model). Diagram aliran data memfokuskan pada aliran data dari dan ke dalam sistem dan sekaligus memproses data-data tersebut. Komponen-komponen dasardari setiap program komputer ini bisa digambarkan secara mendetail dan digunakan untuk menganalisis keakuratan dan kompetensi sistem (Kendall & Kendall, 2002).

Sebagaimana yang ditunjukkan dalam Gambar 2.1, diagram alir data *context-level* hanya menggunakan tiga simbol : (1) segi empat dengan sudut membulat, (2) kotak , dan (3) tanda panah. Proses-proses mentransformasikan data yang datang menjadi informasi keluar, dan *level-content* hanya memiliki satu proses, mewakili sistem secara keseluruhan. Entitas eksternal mewakili entitas-entitas yang memasukkan atau menerima informasidari sistem namun tidak menjadi bagian dari sistem. Entitas ini bisa berupa individu, kelompok masyarakat, posisi perusahaan atu departemen, atau sistem-sistem lainnya. Garis yang menghubungkan entitas-entitas eksternal menuju proses disebut aliran data, dan mewakili data.



Gambar 2.1 Simbol-simbol dasar aliran data diagram

2. 9. *Software yang digunakan*

Software dan bahasa yang digunakan dalam pembuatan *website* adalah sebagai berikut :

1. PHPTriad 2.2.1

PHPTriad merupakan kumpulan dari beberapa *software* antara lain :

a. PHP 4.1.1

PHP secara resmi merupakan kependekan dari PHP *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa yang berbentuk *script* yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk *web* dinamis, artinya PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. PHP sangat populer sebagai piranti pemrograman *web*. HTML yang dibuat dengan menggunakan editor/editor HTML maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah, proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan *script* PHP.

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter bukan sebagai compiler. Interpreter merupakan bahasa yang *script* mentahnya tidak perlu diubah dalam bentuk *source code* (Nugroho, 2004).

PHP dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di *server*, dan digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis. *Easy* PHP merupakan *software* yang sederhana dari PHP, yang digunakan oleh pembuat *website*, sehingga mempermudah pengguna untuk menerapkannya dalam pembuatan *website*.

b. MySQL 3.23.38

MySQL adalah sebuah program basis data paket untuk PHP. Tapi pada dasarnya PHP dapat menerima berbagai jenis basis data yang lain. MySQL paling sering digunakan dengan PHP, karena selain merupakan basis data pasangan PHP, tapi juga sangat mudah digunakan. MySQL dapat menyimpan semua data *website* seperti berita dengan mudah dan terstruktur dan dapat mudah membukanya kembali dengan mudah dan cepat.

c. *Apache Web Server 1.3.23*

Apache web server merupakan tulang punggung dari *Word Wide Web* (WWW). *Web server* menunggu permintaan dari *client* yang menggunakan *browser*, seperti *netscape*, *navigator*, *Internet Explorer*, *Modzilla*, *Lynx*, dan lain-lain (Indrajit, 2002)

Adapun pertimbangan memilih *apache* :

1. *Apache* termasuk dalam kategori *free software* (*software* gratis).
2. Instalasi *apache* sangat mudah.
3. Mampu beroperasi banyak *platform* sistem operasi, seperti 3.1, *BSDI 2.0*, *Free BSD*, *HP_UX9.07*, *IRIX 5.3*, *Linux*, *Windows* dan lain-lain.
4. Mudah dalam pengkonfigurasian karena *apache* hanya mempunyai 4 *file* konfigurasi.

Apache mudah dalam penamaan *peripheral* lainnya ke dalam *platform web server*, misalnya menambah modul.

2. *Macromedia Dreamweaver MX 2004*

Macromedia Dreamweaver merupakan *software* yang dikenal sebagai *software web authoring tool*, yaitu *software* untuk desain dan layout halaman *web*. *Dreamweaver* merupakan *software* yang digunakan oleh *web* desainer maupun *web* programmer dalam membangun suatu situs *web*.

3. *Adobe Photoshop CS*

Adobe Photoshop CS merupakan *software* desain grafis yang digunakan untuk membuat tampilan *web* agar lebih menarik.

4. *Macromedia Flash MX*

Macromedia Flash MX merupakan *software* animasi dan desain grafis yang digunakan untuk membuat animasi dalam membangun *web*.

BAB III METODE PENELITIAN

3. 1. Alur Penelitian

Alur yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan informasi PT. Putra Gama. Data didapat melalui *interview* secara langsung terhadap pihak terkait, *observasi* dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap kinerja perusahaan.
- b. Menganalisa data yang telah terkumpul.
- c. Membuat rancangan program yang sesuai dengan sistem informasi *website*.
- d. Metode studi literatur adalah mengumpulkan data dengan cara menggunakan buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dijadikan tema dalam penyusunan tugas akhir ini.

3. 2. Alat Penelitian

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam membuat penelitian ini adalah PC (*Personal Computer*) dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) *Prssesor Intel (R) Pentium 4 2.4A Ghz.*
- 2) *RAM 512 MB*
- 3) *Hard Disk 40 GB.*
- 4) *DVD ROM 16x dan CD-RW 52x24x52x*
- 5) *Keyboard, mouse dan printer.*

2. Perangkat Lunak

Program yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. *Sistem Operasi : Windows Xp Profesional.*
2. *Software : Macromedia Dreamweaver dan Adobe Photoshop.*
3. *Server Host : PHPTriad 2.2.1*

3. Buku-buku yang dipakai untuk referensi.

3. 3. Langkah-langkah Penyelesaian Masalah

Sesuai dengan tujuan pada penelitian ini, maka langkah-langkah yang ditempuh dalam menyelesaikan masalah adalah :

1. Pengumpulan data dan analisis data

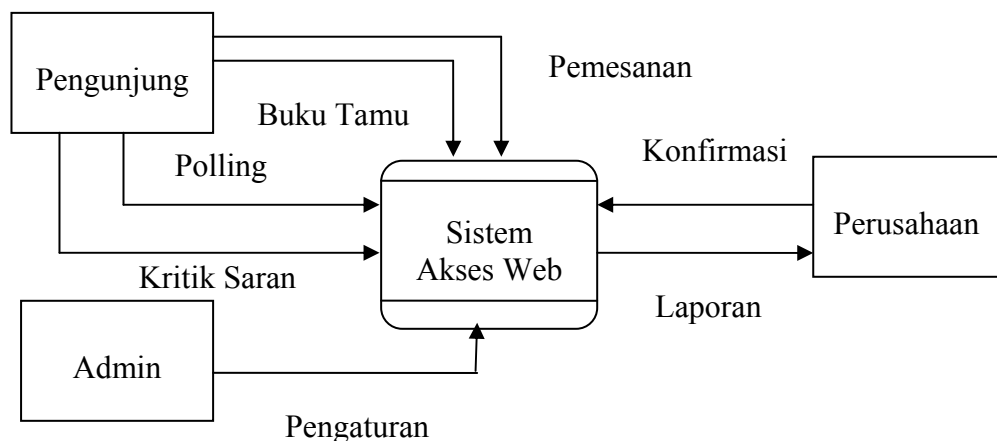
Pencarian data penulis lakukan dengan cara mengamati langsung di lapangan dan wawancara dengan pimpinan PT. Putra Gama.

2. Struktur dan desain program

Program yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang diolah menggunakan *software Macromedia Dreamweaver* dan basis data dibuat menggunakan *software PHPMyAdmin*.

3. Diagram konteks

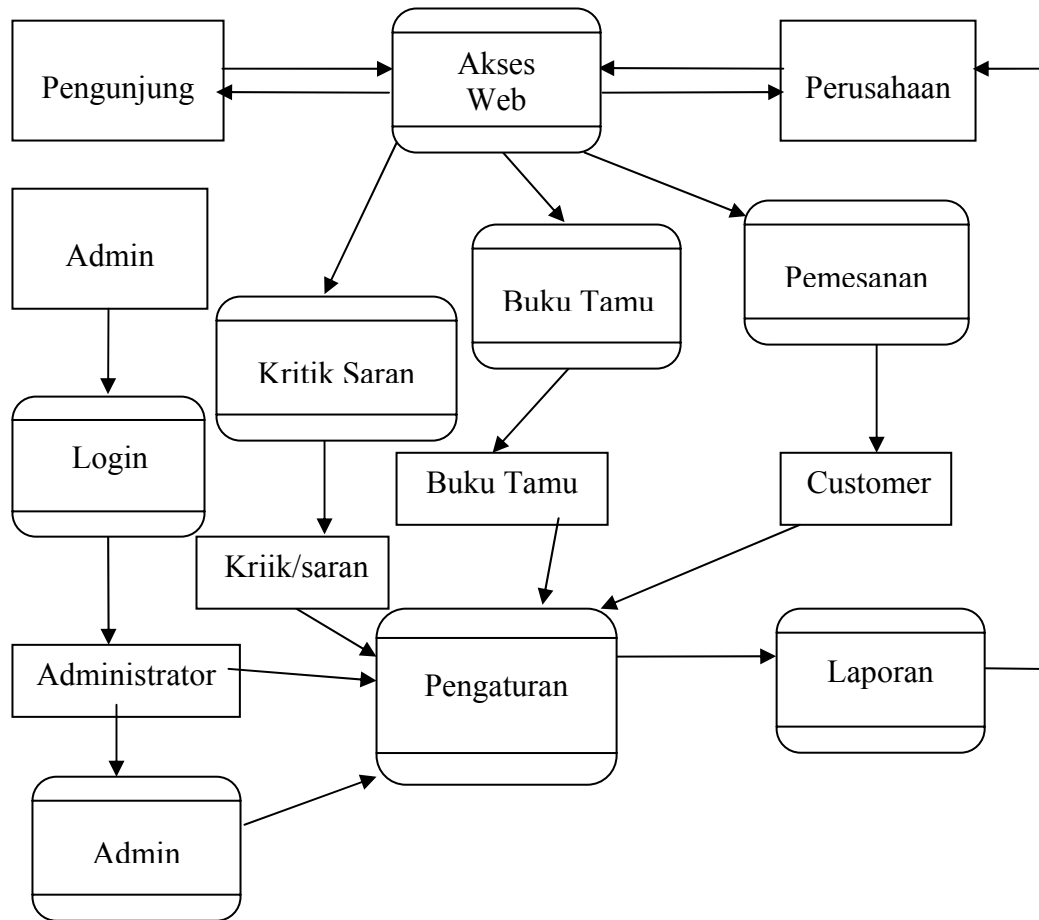
Diagram konteks menjelaskan mekanisme proses yang terjadi dalam sistem pengaksesan *website* PT. Putra Gama.



Gambar 3.1 Diagram Konteks

4. Diagram Alir Data (Data Flow Diagram)

Diagram alir data adlah model system yang diistilahkan dengan diagram aliran data jika dalam diagram tersebut mendeskripsikan pemrosesan data dalam *website* PT. Putra Gama.



Gambar 3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Keterangan gambar :

1. *User / admin* melakukan proses pengaksesan *website* untuk memperoleh informasi-informasi tentang PT. Putra Gama. Terutama bagi *user* proses pengaksesan *website* yang dapat dilakukan terdiri proses pengisian buku tamu yang disimpan pada *database* buku tamu, proses penyampain kritik saran yang disimpan pada *database* kritik saran dan proses pemesanan yang akan disimpan pada *database* pemesanan.
2. Di dalam *website* PT. Putra Gama terdapat fasilitas *login* yang diperuntukkan khusus bagi *admin*. Dengan mengisi *user* dan *password* admin berhak mengakses proses *update website* yaitu *update* buku tamu, pemesanan dan kritik saran yang diperoleh dari

user. Dengan proses laporan, perusahaan akan memperoleh laporan informasi yang didapat dari *user* berupa buku tamu, kritik saran dan pemesanan. Selanjutnya perusahaan menanggapi informasi tersebut. Selain itu admin dapat ganti password melalui proses admin untuk alasan keamanan yang disimpan pada *database admin*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan merupakan langkah implementasi atau penerapan perancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Langkah ini sebagai bagian akhir pembuatan *website* PT. Putra Gama yang memuat beberapa sub bab sebagai berikut.

4.1. Analisis dan Rancangan Sistem

1. Analisis kebutuhan meliputi :

a) Pemakai *Website*

Website yang dibuat akan dipakai oleh *administrator* dan para pengguna *internet* yang mengakses *website* PT. Putra Gama.

b) Kebutuhan *Password*

Demi keamanan data dari *user* yang tidak dikehendaki, *website* diberi *password* khusus untuk halaman *administrator* sesuai dengan keinginan *administrator*.

c) Data yang akan diinput

Adapun data yang akan diinput adalah data buku tamu, data pemesanan, data *polling* dan data kritik saran.

d) Kebutuhan Sistem minimum untuk mengakses *website*

1) Perangkat Keras

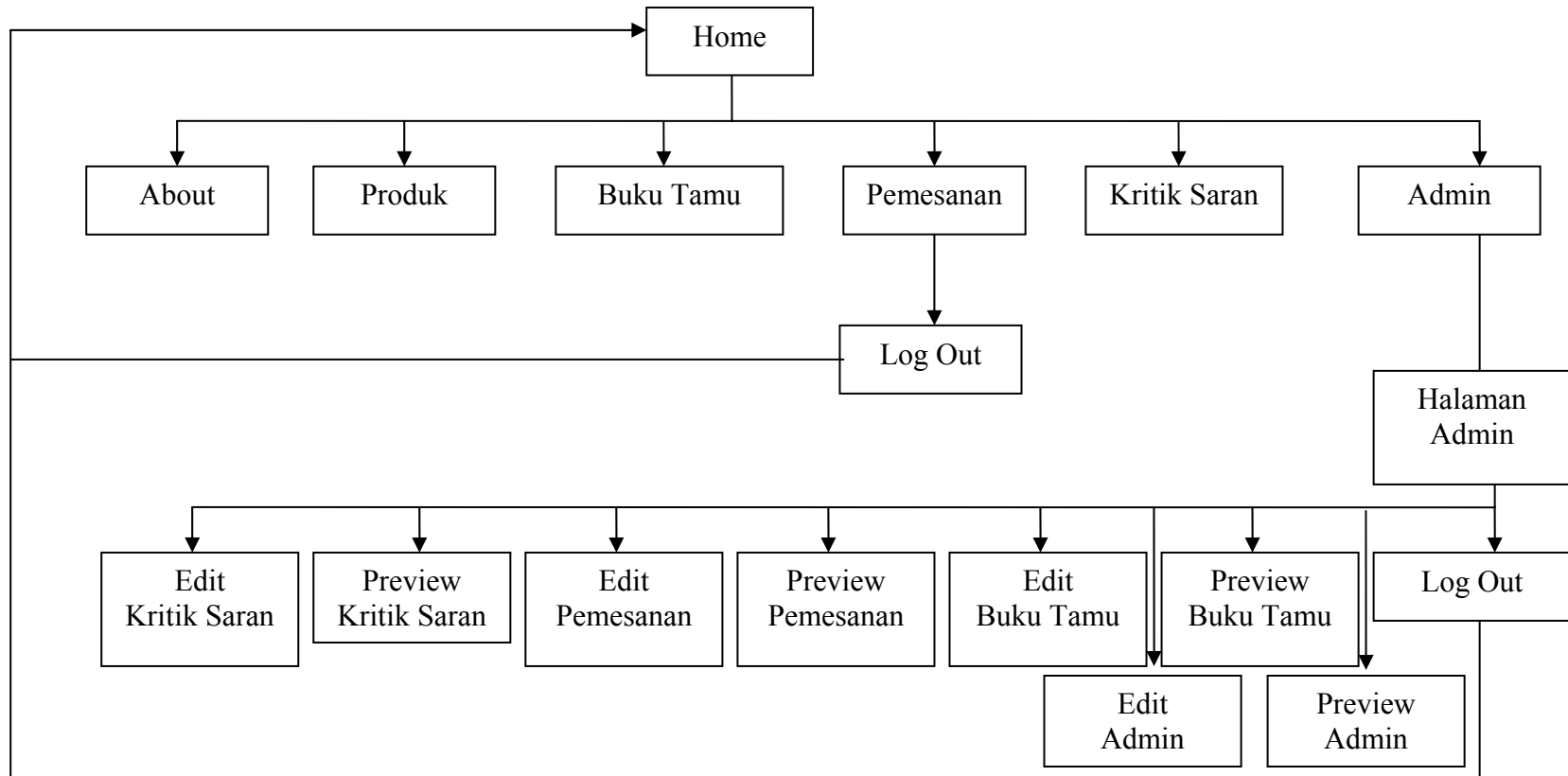
- Komputer Pentium II 233 MHz
- RAM 32 MB
- VGA 4 MB
- Harddisk 1 GB

2) Perangkat Lunak

- Sistem Operasi Windows 98 SE
- Internet Explorer 5.0

2. *Mapping Website*

Mapping Website merupakan gambaran hubungan antar halaman dalam *website* PT. Putra Gama.



Gambar 4.1 Maping Website

4.2. Perancangan Tabel Basis Data

Pembuatan *website* memerlukan basis data yang berguna untuk tempat penyimpanan informasi. Perancangan tabel basis data untuk aplikasi *website* adalah sebagai berikut :

1. *Database* untuk login *user* dan *password*

Untuk menyimpan data *user* dan *password*. *Database admin* menggunakan satu tabel dengan tiga buah *field* . Nama tabelnya adalah ***Admin***. Dan *fieldnya* sebagai berikut :

Tabel 4.1 Tabel Admin

<i>Field</i>	Tipe	Panjang	Keterangan
AID	Integer	10	Primary,Auto_increment
User	Varchar	15	
Password	Varchar	10	

2. *Database* untuk buku tamu

Untuk menyimpan data buku tamu. *Database* buku tamu menggunakan satu tabel dengan lima buah *field*. Nama tabelnya adalah ***guestbook***. Dan *fieldnya* sebagai berikut :

Tabel 4.2 Tabel Guestbook

<i>Field</i>	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_gb	Integer	10	Primary,Auto_increment
Nama_gb	Varchar	30	
Email_gb	Varchar	30	
Phone_gb	Varchar	15	
Date_gb	Date		
Memo_gb	Text		

3. *Database* untuk pemesanan

Untuk menyimpan data pemesanan. *Database* buku tamu menggunakan dua tabel yaitu *costumer* dan *order*. Nama tabelnya adalah ***Costumer*** dan ***Order***. Dan *fieldnya* sebagai berikut :

Tabel 4.3 Tabel Costumer

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_cst	Integer	10	Primary,Auto_increment
Nama	Varchar	50	
Alamat	Varchar	200	
Kota	Varchar	20	
Kode_pos	Varchar	5	
Telp	Varchar	10	
Fax	Varchar	10	
Hp	Varchar	20	
E_mail	Varchar	100	

Tabel 4.4 Tabel Order

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_cst	Integer	10	Primary,Auto_increment
Kode_barang	integer	10	

4. *Database* untuk kritik saran

Untuk menyimpan data kritik saran. *Database* kritik saran menggunakan satu tabel dengan lima buah *field*. Nama tabelnya adalah ***e-mail***. Dan *fieldnya* sebagai berikut :

Tabel 4.5 Tabel E-mail

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
E_id	Integer	10	Primary,Auto_increment
E_Nama	Varchar	25	
E_Email	Varchar	100	
E_subject	Varchar	100	
E_isi	Text		

4.3. Form Tampilan Bagi Administrator

1. Form Login

Form ini digunakan untuk *login administrator*. Sebelum *admin* masuk ke dalam *form administrator*, *web* akan meminta *login* sehingga *website admin* ini tidak dapat digunakan sembarang orang kecuali *administrator*. Form ini dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini :

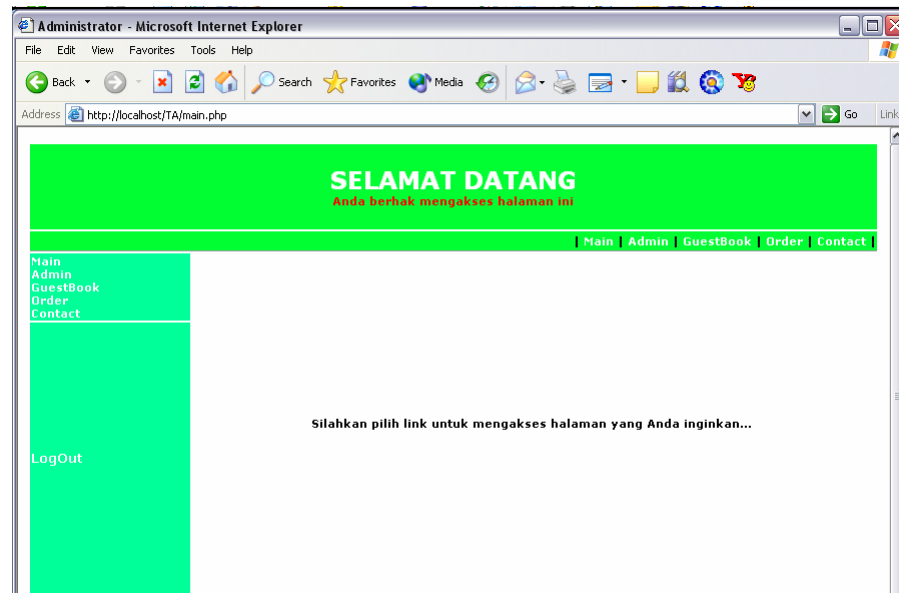
:: ADMINISTRATOR ONLY ::

USER	<input type="text"/>
PASSWORD	<input type="password"/>
	<input type="button" value="LOGIN"/>

Gambar 4.2 Login

2. Form Administrator

Form ini merupakan halaman utama untuk *administrator*. Form ini berisi menu *admin*, *guestbook*, *order* dan *contact*. Form ini dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini :



Gambar 4.3 Administrator

3. Form Admin

Form ini berguna untuk menampilkan daftar *admin* yang ada. *Admin* juga dapat mengedit atau mengganti *password admin* dengan cara mengklik pada tulisan edit. Form ini dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut ini :



Gambar 4.4 Admin

4. Form Edit Admin

Form ini digunakan untuk mengedit *admin* dengan mengubah *user* dan *password* dengan cara memasukkan data *user* dan *password* yang baru ke dalam form yang tersedia. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini :



Gambar 4.5 Edit Admin

5. *Form* Buku Tamu

Form ini berguna untuk melihat daftar buku tamu yang ada. *Admin* juga dapat mengedit atau mengganti data buku tamu dengan cara mengklik pada tulisan edit. *Form* ini dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut ini :



Gambar 4.6 Buku Tamu

6. *Form* Edit Buku Tamu

Form ini digunakan untuk mengedit buku tamu dengan mengubah nama, *e-mail*, phone dan komentar dengan cara memasukkan data-data yang baru ke dalam *form* yang tersedia. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini :

Gambar 4.7 Edit Buku Tamu

7. Form Pemesanan

Form ini berguna untuk melihat daftar pemesanan produk PT. Putra Gama. Pengeditan data ini dilakukan agar data menjadi lengkap dan sempurna sehingga memudahkan proses transaksi jual-beli. *Admin* juga dapat mengedit atau mengganti data pemesanan dengan cara mengklik pada tulisan edit. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini :

Gambar 4.8 Pemesanan

8. Form Edit Pemesanan

Form ini digunakan untuk mengedit pemesanan dengan mengubah nama, alamat, kota, kode pos, telepon, fax, *handphone*, *e-mail* dan daftar belanja dengan cara memasukkan data-data yang baru ke dalam *form* yang tersedia. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut ini :

Gambar 4.9 Edit Pemesanan

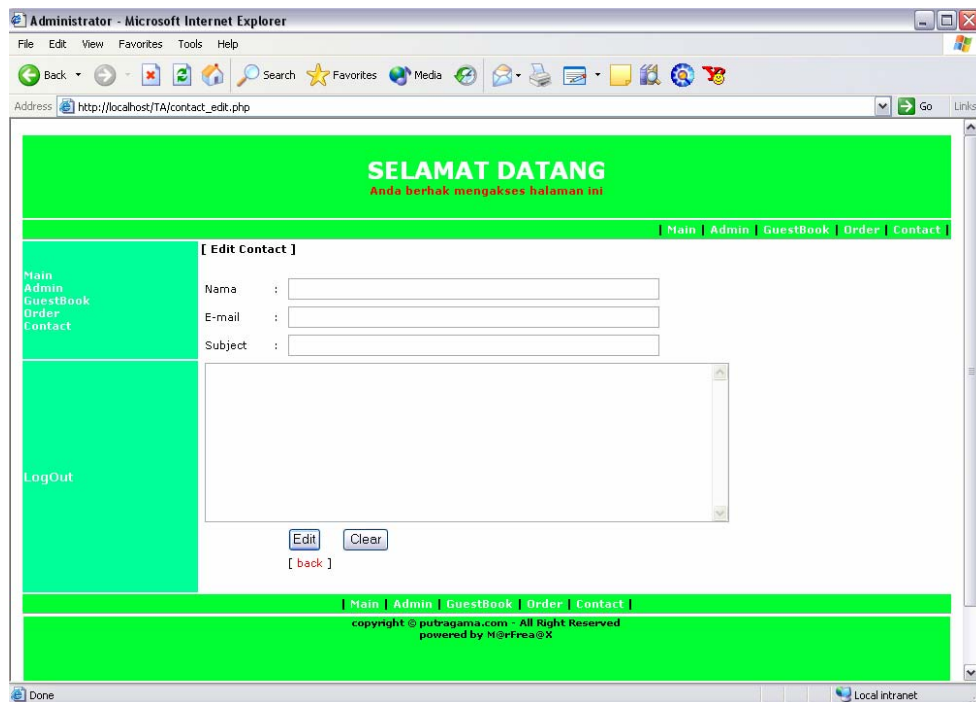
9. Form Kritik Saran

Form ini berguna untuk melihat daftar kritik dan saran dari pengunjung kepada PT. Putra Gama. Pengeditan ini dilakukan agar menjaga tulisan-tulisan yang tidak diinginkan. *Admin* juga dapat mengedit atau mengganti data kritik saran dengan cara mengklik pada tulisan edit. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut ini :

Gambar 4.10 Kritik Saran

10. Form Edit Kritik Saran

Form ini digunakan untuk mengedit kritik saran dengan mengubah nama, *e-mail*, subjek dan isi dengan cara memasukkan data-data yang baru ke dalam *form* yang tersedia. *Form* ini dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini :



Gambar 4.11 Edit Kritik Saran

4.4. Form Tampilan Bagi Pengunjung

1. Halaman Utama

Halaman ini adalah halaman utama pada *website* Putra Gama, setiap pengunjung yang mengakses alamat situs ini, maka halaman yang pertama kali tampil adalah halaman utama ini. Sebagai halaman utama, maka halaman ini berperan besar dalam menarik pengunjung situs sehingga harus dibuat dengan menarik dan informatif. Di halaman ini terdapat *link-link* yang menghubungkan ke halaman lain dalam situs ini dan juga terdapat *form login* untuk *admin*. Selain itu, sebagai sebuah situs komersial, maka produk-produk terbaru dan terlaris akan ditampilkan pada halaman utama ini seperti terlihat pada gambar 4.12 berikut :



Gambar 4.12 Halaman Utama

2. Halaman Profil

Halaman profil ini berisi tentang seputar PT. Putra Gama, latar belakang berdirinya perusahaan, visi dan misi, serta alamat perusahaan yang seperti ditampilkan pada gambar 4.13 berikut ini :



Gambar 4.13 Halaman Profil

3. Halaman Produk

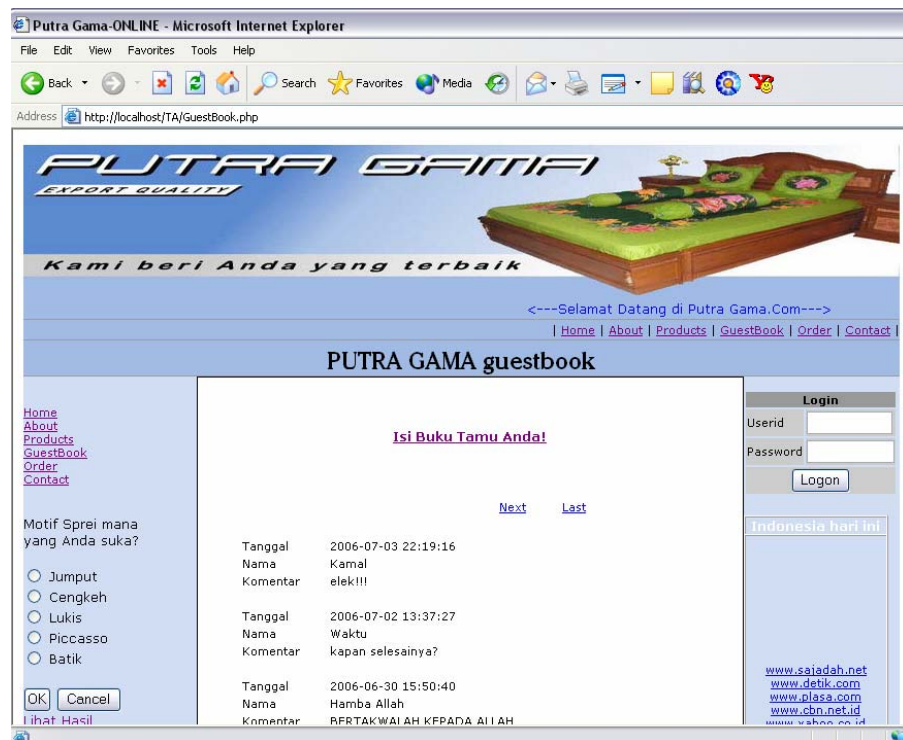
Pada gambar 4.14 di bawah ini adalah tampilan pada halaman produk PT. Putra Gama. Di dalam halaman ini PT. Putra Gama menggambarkan dan memberi informasi seputar produk-produk yang ada. Pengunjung diharapkan dapat melihat produk dan mengetahui keunggulan produk-produk yang ada.



Gambar 4.14 Halaman Produk

4. Halaman Buku Tamu

Pada gambar 4.15 di bawah ini adalah tampilan antar muka buku tamu PT. Putra Gama. Fungsi dari buku tamu adalah sebagai media PT. Putra Gama untuk mempromosikan *website* dan memperluas jaringan. Pengunjung dapat mendaftarkan diri dengan mengisi formulir buku tamu yang tersedia pada halaman buku tamu di bawah ini.



Gambar 4.15 Halaman Buku Tamu

5. Halaman Pemesanan

Pada halaman ini pengunjung dapat memesan produk-produk PT.Putra Gama yang telah tersedia dan dapat memilih barang yang diinginkan. Pada halaman ini juga terdapat *License Agreement*. Tampilan antar muka halaman pemesanan barang ini dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut ini :



Gambar 4.16 Halaman Pemesanan

6. Halaman Kritik Saran

Pada halaman ini pengunjung dapat menuliskan kritik dan sarannya kepada PT.Putra Gama khususnya yang berkaitan dengan *website* dan produk yang ada. Pada halaman ini anda dapat menuliskan segala sesuatunya lebih leluasa dibandingkan dengan buku tamu.. Tampilan antar muka halaman kritik saran ini dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut ini :



Gambar 4.17 Halaman Kritik Saran

4.5 Keunggulan dan Kelemahan *Website*

1. Keunggulan

- Akses *web* menjadi cepat karena merupakan *website* yang sederhana.
- Menggunakan *database MySQL* sehingga memudahkan manajemen data.

2. Kelemahan

- Belum ada animasi dan suara.
- Belum terdapat *database* untuk perubahan harga.
- Keamanan data masih dirasa kurang.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan *website* PT. Putra Gama telah diselesaikan. Pembahasan dari masalah telah penulis uraikan pada bab sebelumnya maka pada bab ini penulis akan menyampaikan beberapa kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi PT. Putra Gama.

Adapun *website* tersebut menyajikan antara lain :

1. *Website* PT. Putra Gama yang menyajikan informasi-informasi tentang profil perusahaan seperti gambaran umum tentang perusahaan dan visi misi serta perbedaan perusahaan.
2. *Website* PT. Putra Gama hanya terdapat fasilitas buku tamu, pemesan, kritik saran dan *polling*.

5.2 Saran

Berdasarkan permasalahan pada sistem informasi berbasis *website* ini, penulis dapat memberikan saran yaitu *website* PT. Putra Gama masih terbatas pada fasilitas buku tamu, pemesanan, kritik saran dan *polling* maka dalam penelitian selanjutnya dapat ditambahkan fasilitas seperti transaksi jual-beli sistem *online*.

DAFTAR PUSTAKA

Fathansyah, 1999. *Basis Data*, Informatika Bandung.

Haryanto,L.2004.*Analisa Perencanaan Sistem*. Bandung: Informatika.

Kadir, A.2002.*Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*.
Yogyakarta: Andi.

Kendall&Kendall, 2002. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta:
Prenhallindo.

Nugroho, B.2004.*Aplikasi Pemrograman Web Dinamis*.Yogyakarta: Gava
Media.

Pramono, A & Syafii, M.2005. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP
untuk Aplikasi Website*. Yogyakarta; Andi.

Prihatna, H.2005.*Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*.Jakarta:
Elex Media Komputindo.

www.ilmukomputer.com. 2005