

Tugas Akhir
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN IKLAN BERBASIS *WEB*
PADA CV. VISI MITRA MEDIA



Rengga Adi Prasetya

NPM : 18120024

DOSEN PEMBIMBING

Lestari Retnawati, S.Kom.,M.MT.

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
SURABAYA**

2022

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu
syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)
di
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oleh :

Rengga Adi Prasetya
NPM: 18120024

Hari/Tanggal sidang : 06 Juli 2022
Pembimbing




Lestari Retnawati, S.Kom, M.MT.
Nik : 16762A-ET

Ketua Program Studi
Informatika



Nonot Wisnu Karzanto, ST., M.Kom.
Nik : 11563-ET

Dekan
Fakultas Teknik



Johan Paing Heru Waskito, ST, MT
Nik : 196903102005011002

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi
Pemesanan Iklan Berbasis *Web*

Oleh : Rengga Adi Prasetya

NPM : 18120024

Telah diuji pada

Hari : Rabu


Tanggal : 6 Juli 2022


Tempat : Rapat FT


Menyetujui:

Dosen Penguji :

Dosen Pembimbing :


1. Nio Saurina, S.ST, M.Kom
NIK : 10423-ET


1. Lestari Retnawati
S.Kom, M.MT
NIK : 16762A-ET


2. Norot Wisnu Karyanto, ST, M.Kom
NIK : 11563-ET

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN IKLAN BERBASIS WEB PADA CV. VISI MITRA MEDIA

Rengga Adi Prasetya

Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya renggaadi72@gmail.com

ABSTRAK

Pemasangan *billboard*, *tower* dan baliho menjadi cara yang paling efisien dalam pemasaran sebuah produk karena lokasi pemasangannya mudah dijangkau dan dijumpai oleh masyarakat calon konsumennya sehingga perusahaan barang atau jasa berlomba memasarkan produk melalui pemasangan iklan di sepanjang jalan. Namun tidak sedikit pelanggan yang menghadapi kendala pada proses pemesanan yang masih menggunakan cara manual dalam memberikan sebuah informasi penjualan. CV Visi Mitra media mempunyai sebuah visi dan misi dengan memperluas peredaran keseluruh indonesia akan tetapi misi belum *realisasikan* oleh karena itu, tujuan dari penulisan proposal tugas akhir ini yaitu untuk membantu *realisasikan* sebuah misi CV Visi Mitra Media untuk memperluas jangkauan pemesanan ke seluruh indonesia dengan membuat sebuah *web* berbasis *dinamis*. Hasil dan pembahasan dari hasil sistem yang sudah terbuat dan diuji coba menggunakan *black box testing* hasilnya tervalidasi semua, kesimpulan dan saran kita bisa lihat pembahasan di awal. *E-Commerce*. Sistem yang dibuat berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP, dan *database* MySQL. Metodologi pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam sistem yaitu metode waterfall.

Kata kunci : Sistem Informasi, *E-Commerce*, *PHP*, *MySQL*, *Web*, *waterfall*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan iklan berbasis *web*” Proposal tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program Strata-1 di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Johan Paing, ST, MT sebagai Dekan Fakultas Teknik.
2. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom sebagai Kaprodi Informatika.
3. Ibu Lestari Retnawati, S.Kom. M.MT. yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis
4. Segenap Dosen Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.

Demikian proposal tugas akhir ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan proposal tugas akhir ini penulis mohon kritik dan saran. Sehingga proposal tugas akhir ini menjadi lebih baik. Semoga proposal tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan Informatika, terima kasih.

Surabaya, 12 Juli 2022

Rengga Adi Prasetya

DAFTAR ISI

Tugas Akhir	
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2.....	5
2.1 Rancang Bangun	5
2.2 Sistem Informasi	6
2.3 Periklanan	6
2.4 <i>Website</i>	7
2.5 <i>Database</i>	8
2.6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	8

2.7	<i>Data Flow Diagram</i>	10
2.8	Html dan CSS.....	12
2.9	PHP.....	13
2.10	MySQL	14
2.11	XAMPP.....	15
2.12	<i>Adobe Dreamweaver</i>	16
2.13	<i>Bootstrap</i>	17
2.14	<i>Metode Waterfall</i>	18
2.15	<i>Black Box Testing</i>	18
2.16	Pajak Periklanan	19
2.17	Arsitektur Pemesanan iklan	20
2.18	Tinjauan Pustaka	20
BAB 3	23
3.1	Tahapan Penelitian	23
3.2	Identifikasi masalah.....	24
3.3	Studi Literatur	24
3.4	Analisa Kebutuhan	25
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	25
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	26
3.5	Perancangan Sistem.....	27
3.6	Implementasi.....	28
3.7	Pengujian Sitem	28
3.8	Pembuatan Laporan	28
BAB 4	29

4.1	Proses Bisnis	29
4.2	Data Flow Diagram (DFD)	31
4.2.1	DFD level 1	31
4.2.2	DFD level 2 Proses Kelola Laporan.....	32
4.3	Perancangan Database	33
4.3.1	CDM (<i>Conceptual Data Model</i>)	33
4.3.2	PDM (<i>Physical Data Model</i>).....	34
4.4	Rancangan <i>User Interface</i> “Rancang Bangun Sitem Informasi Pemesanan Iklan Berbasis <i>Web</i> ”.....	35
4.4.1	Rancangan <i>User Interface Create Account Customer</i>	35
4.4.2	Rancangan <i>User Interface Login</i>	36
4.4.3	Rancang <i>User Interface Beranda Customer</i>	37
4.4.4	Rancangan <i>User Interface Shop Customer</i>	38
4.4.5	Rancang <i>User Interface Jumlah Barang</i>	39
4.4.6	Rancang <i>User Interface Keranjang Customer</i> ..	40
4.4.7	Rancang <i>User Interface Proses Pembayaran</i>	41
4.4.8	Rancang <i>User Interface Bukti Transfer</i>	42
4.4.9	Rancang <i>User Interface Komplin Customer</i>	42
4.4.10	Rancang <i>User Interface Pengaturan Customer</i> ..	43
4.4.11	Rancang <i>User Interface Dashboard Admin</i>	44
4.4.12	Rancang <i>User Interface Dashboard Manager</i> ..	45
4.5	Implementasi.....	46
4.5.1	Halaman Buat Akun	47

4.5.2	Halaman Login.....	48
4.5.3	Halaman Beranda <i>customer</i>	49
4.5.4	Halaman Shoop <i>customer</i>	50
4.5.5	Halaman Jumlah barang.....	51
4.5.6	Halaman keranjang <i>customer</i>	52
4.5.7	Halaman proses pembayaran.....	52
4.5.8	Halaman bukti <i>transfer</i>	53
4.5.9	Halaman komplin <i>customer</i>	54
4.5.10	Halaman pengaturan <i>customer</i>	54
4.5.11	Halaman <i>dashboard</i> admin.....	55
4.5.12	Halaman <i>dashboard</i> manager.....	56
4.6	Hasil uji coba.....	57
4.6.1	Halaman login.....	57
4.6.2	Halaman <i>dashboard</i> admin.....	58
4.6.3	Halaman <i>dashboard</i> manager.....	60
BAB 5	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Activity Diagram</i> (Ridwan Adam, 2019).....	20
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	23
Gambar 3.2. <i>DFD Context</i>	27
Gambar 4.1. <i>DFD Level 1</i>	33
Gambar 4.2. <i>DFD Level 2</i> Proses kelola laporan	32
Gambar 4.3. <i>CDM (Conceptual Data Model)</i>	33
Gambar 4.4. <i>PDM (Physical Data Model)</i>	34
Gambar 4.5. Rancang <i>User Interface Create Account</i>	36
Gambar 4.6. Rancangan <i>User Interface Login</i>	36
Gambar 4.7. Rancangan <i>User Interface Beranda Customer</i> ..	37
Gambar 4.8. Rancangan <i>User Interface Shop Customer</i>	38
Gambar 4.9. Rancangan <i>User Interface Jumlah Barang</i>	39
Gambar 4.10. Rancangan <i>User Interface Keranjang Custome</i>	40
Gambar 4.11. Rancangan <i>User Interface</i> Proses Pembayaran	41
Gambar 4.12. Rancangan <i>User Interface</i> Bukti Transfer	42
Gambar 4.13. Rancangan <i>User Interface</i> Komplin Customer	43
Gambar 4.14. Rancangan <i>User Interface</i> Penganturan <i>Customer</i>	44
Gambar 4.15. Rancangan <i>User Interface Dashboard Admin</i> .	45
Gambar 4.16. Rancangan <i>User Interface Dashboard Manager</i>	46
Gambar 4.17. Halaman Buat Akun	47
Gambar 4.18. Halaman Login	48
Gambar 4.19. Halaman beranda <i>customer</i>	49
Gambar 4.20. Halaman <i>Shoop customer</i>	50
Gambar 4.21. Halaman jumlah barang	51

Gambar 4.22. Halaman keranjang <i>customer</i>	52
Gambar 4.23. Halaman proses pembayaran	53
Gambar 4.24. Halaman bukti <i>transfer</i>	53
Gambar 4.25. Halaman komplin <i>customer</i>	54
Gambar 4.26. Halaman pengaturan <i>customer</i>	55
Gambar 4.27. Halaman <i>dashboard admin</i>	56
Gambar 4.28. Halaman <i>dashboard manager</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	21
No table of figures entries found. Tabel 4.1 Proses Bisnis.....	29
Tabel 4.2. Hasil pengujian halaman login	58
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Halaman <i>dashboard admin</i>	59
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Halaman <i>dashboard manager</i>	61