

TUGAS AKHIR

**APLIKASI *E-MARKETING* PERSEWAAN ALAT
OUTDOOR BERBASIS *WEB***



**SEPTIAWAN ANANDA RIZKI
NPM : 16120031**

**DOSEN PEMBIMBING
Emmy Wahyuningtyas, S.Kom, MMT**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2018**

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

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oleh :

SEPTIAWAN ANANDA RIZKI
NPM : 16120031

Hari/Tanggal sidang : Kamis, 26 Juli 2018

Pembimbing I



Emmy Wahyuningtyas, S.Kom, M.MT

NIK : 09418-ET

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Emmy Wahyuningtyas, S.Kom, M.MT

NIK : 09418-ET

Dekan
Fakultas Teknik



Johan Paing HW, ST, MT.

NIK : 19690310200511002

LEMBAR PENGESAHAN REVISI

Judul : Aplikasi *E-Marketing* Persewaan Alat *Outdoor*
Berbasis *Web*
Nama : Septiawan Ananda Rizki
NPM : 16120031

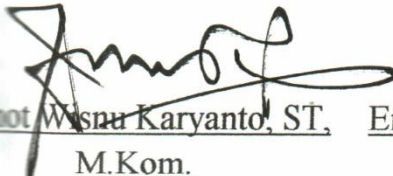
Telah direvisi pada :

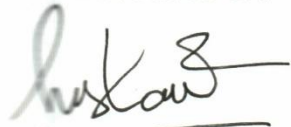
Hari : Rabu
Tanggal : 12 September 2018

Menyetujui :

Dosen Penguji :

Dosen Pembimbing :

1.  Wisna Karyanto, ST, Emmy Wahyuningtyas, S.Kom,
M.Kom. MMT
NIK : 11563-ET NIK : 09418-ET


2. Lestari Retnawati, S.Kom,
MMT
NIK : 16762-ET

APLIKASI *E-MARKETING* PERSEWAAN ALAT *OUTDOOR* BERBASIS *WEB*

Septiawan Ananda Rizki
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
septiawan.ananda2012@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini bisnis pada penyewaan alat – alat *outdoor* merupakan bisnis yang menggiurkan bagi pemilik badan usaha tersebut. Karena sekarang banyak melakukan kegiatan alam terbuka (*outdoor activity*) untuk mencari pengalaman dengan menggunakan alam terbuka (*outdoor education*) sebagai mediana. Persaingan pada bisnis penyewaan alat – alat *outdoor* saat ini sangat tidak bisa kita hindari. Oleh karena itu dunia usaha ini harus memiliki strategi bisnis yang tepat supaya mendapatkan kepercayaan dari para konsumen. Melalui media internet ini berbagai informasi dapat dengan mudah dan cepat diperoleh dan disebarluaskan. Dengan memanfaatkan media internet, maka untuk menunjang strategi bisnis pada penyewaan alat – alat *outdoor* diperlukan sebuah aplikasi yang disebut Aplikasi *E-Marketing* Penyewaan Alat *Outdoor* Berbasis *Web*. Pembuatan aplikasi pada Tugas Akhir ini memberikan sebuah hasil yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pemilik usaha penyewaan alat – alat *outdoor* dalam memasarkan produk dan mampu meraih pelanggan dan pendapatan lebih banyak.

Kata kunci : *Aplikasi E-Marketing, Penyewaan Alat – Alat Outdoor, Web.*

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang sepengetahuan saya di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak ada karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebut dalam sumber kutipan dan pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 30 Juli 2019



Nama : Septiawan Ananda Rizki
NPM : 16120031
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas / Universitas : Teknik / UWKS

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya “Aplikasi *E-Marketing* Persewaan Alat *Outdoor* Berbasis *Web*” yang merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam memperoleh gelar sarjana strata satu pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun masih kurangnya pengetahuan dan pengalaman menyebabkan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Walaupun demikian penulis tetap berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi orang banyak. Penulisan tugas akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Emmy Wahyuningtyas, S.Kom, MMT selaku dosen pembimbing yang telah membimbing sampai penyusunan laporan ini selesai
2. Bapak dan Ibu selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa restu dan semangat
3. Saudara-saudara yang juga tidak pernah berhenti memberikan semangat
4. Teman-teman dan sahabat-sahabat yang selalu membantu, mendukung dan memberikan doa
5. Serta para dosen penguji yang telah menyempurnakan penelitian ini

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih belum sempurna dan membutuhkan kritik atau pun saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan. Dengan adanya penulisan Tugas Akhir ini berharap dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Surabaya, 23 November 2017

Septiawan Ananda Rizki

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
2.1 Pengertian Aplikasi	6
2.2 Pengertian E-Marketing	6
2.3. Pengertian Alat Outdoor.....	7
2.4. Pengertian Web	9
2.5. Pengertian PHP	9
2.6. Pengertian CodeIgniter.....	11
2.7. Pengertian MySQL.....	14
2.8. Pengertian Unified Modeling Language (UML)	17
BAB III.....	30
3.1. Identifikasi Masalah	32
3.2. Tinjauan Pustaka	32

3.3. Metode Pengumpulan Data	32
3.4. Analisa Kebutuhan	33
3.5. Pembuatan Laporan.....	37
BAB IV	45
BAB V.....	62
PENUTUP.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alat-alat <i>outdoor</i>	8
Gambar 2.2. Contoh <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 2.3. Contoh <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar 2.4. Contoh <i>Sequence Diagram</i>	24
Gambar 2.5. Contoh <i>Class Diagram</i>	24
Gambar 2.6. Contoh <i>Statemachine Diagram</i>	25
Gambar 2.7. Contoh <i>Communication Diagram</i>	26
Gambar 2.8. Contoh <i>Deployment Diagram</i>	27
Gambar 2.9. Contoh <i>Component Diagram</i>	28
Gambar 3.1. Diagram alur tahapan penelitian.....	31
Gambar 3.2. Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	34
Gambar 3.3. <i>Flow Chart</i> Aplikasi	38
Gambar 3.4. Diagram Konteks	41
Gambar 3.5. Perancangan Halaman Utama.....	42
Gambar 3.6. Perancangan Antarmuka Halaman <i>Login Admin</i> ..	42
Gambar 3.7. Perancangan Antarmuka Halaman <i>Admin</i>	42
Gambar 3.8. <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	43
Gambar 3.9. <i>Physical Data Model (PDM)</i>	44
Gambar 4.1 Halaman Utama Pada <i>User</i>	48

Gambar 4.2 Halaman Koleksi Pada User	49
Gambar 4.3 Halaman Tentang Pada User	50
Gambar 4.4 Halaman Berita Pada User	50
Gambar 4.5 Halaman Pemesanan Pada User	51
Gambar 4.6 Halaman Booking Info Pada User	52
Gambar 4.7 Halaman Hubungi Kami Pada User	52
Gambar 4.8 Halaman <i>Login Admin</i>	53
Gambar 4.9 Halaman Utama <i>Admin</i>	53
Gambar 4.10 Halaman <i>My Profile</i> Pada <i>Admin</i>	54
Gambar 4.11 Halaman Kategori Barang Pada <i>Admin</i>	55
Gambar 4.12 Halaman Barang Pada <i>Admin</i>	56
Gambar 4.13 Halaman Manajemen Berita Pada <i>Admin</i>	56
Gambar 4.14 Halaman Manajemen Tentang Pada <i>Admin</i>	57
Gambar 4.15 Halaman Data Pemesanan Pada <i>Admin</i>	58
Gambar 4.16 Halaman Manajemen Administrator	58
Gambar 4.17 Halaman Laporan Keuangan	59
Gambar 4.18 Hasil Pengujian Berdasar Tampilan	60
Gambar 4.19 Hasil Pengujian Berdasar Kecepatan	61
Gambar 4.20 Hasil Pengujian Berdasar Kemudahan	62
Gambar 4.21 Hasil Pengujian Berdasar Informasi	63

DAFTAR TABEL

Gambar 4.1. Lingkungan Perangkat Keras	46
Gambar 4.2. Lingkungan Perangkat Lunak	46

