

# PERANCANGAN WEBSITE PT. KOSAMA JAYA YOGYAKARTA

Skripsi



oleh

**FERDI**

**72170178**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

TAHUN 2019

# PERANCANGAN WEBSITE PT. KOSAMA JAYA YOGYAKARTA

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer

Disusun oleh

**FERDI**

**72170178**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

TAHUN 2019

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### Perancangan Website PT. Kosama Jaya

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaaan saya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2019



FERDI  
72170178

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Website PT. Kosama Jaya  
Nama Mahasiswa : FERDI  
NIM : 72170178  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : SI4046  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2018/2019

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 19 Agustus 2019

Dosen Pembimbing I



Dra. XING JIE SIANG, M.Si

Dosen Pembimbing II



AHDO WIDOWO, ST., MT

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN WEBSITE PT. KOSAMA JAYA**

Oleh: FERDI / 72170178

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
9 Agustus 2019

Yogyakarta, 19 Agustus 2019  
Mengesahkan

Dewan Penguji:

1. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
2. ARGO WIBOWO, ST., MT.
3. UMI PROBOTEKTI, S.Kom., M.I.S.
4. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.

Dekan

Ketua Program Studi

(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## Daftar Isi

Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iii
Halaman Persetujuan.....	iv
Halaman Pengesahan .....	v
Abstrak .....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
BAB 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB 2 Landasan Teori.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Teori Pendukung .....	6
2.2.1 Rekayasa Perancangan Web .....	6
2.2.2 Dasara Pemrograman PHP .....	6
2.2.3 User Centered Design (UCD) .....	7
2.2.4 Interaksi Manusia Dan Komputer .....	8
BAB 3 Metode Penelitian .....	9
3.1 Skema Kerja Penelitian .....	9
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	9
3.3 Perencanaan.....	12
3.4 Analisis Dan Desain .....	12
3.5 Perancangan Antarmuka Web.....	20
3.6 Implementasi Dan Pengujian .....	20
BAB 4 Hasil Penelitian Dan Pembahasan .....	21
4.1 Gambaran Umum .....	21

4.2 Rancangan Antarmuka Website Beserta Deskripsi.....	21
4.2.1 Home / Beranda.....	21
4.2.2 Products / Halaman Produk .....	22
4.2.3 Contact Us / Halaman Kontak .....	28
4.2.4 Login Admin / Halaman Login Admin .....	29
4.2.5 Halaman Admin .....	30
BAB 5 Kesimpulan Dan Saran .....	36
5.1 Kesimpulan .....	36
5.2 Saran.....	36
Daftar Pustaka .....	38
Lampiran .....	39

©UKDW

## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Skema Metodologi Penelitian .....	9
Gambar 3.2 <a href="http://www.kosamajayayk.blogspot.com">www.kosamajayayk.blogspot.com</a> .....	13
Gambar 3.3 Desain Halaman Home Website PT. Kosama Jaya.....	14
Gambar 3.4 Desain Halaman Contact Us Website PT. Kosama Jaya .....	14
Gambar 3.5 Desain Halaman Products Website PT. Kosama Jaya .....	15
Gambar 3.6 Desain Halaman Products > Earring Website PT. Kosama Jaya .....	16
Gambar 3.7 Desain Halaman Products > Earring > ER1 Website PT. Kosama ...	17
Gambar 3.8 Desain Halaman Login Admin Website PT. Kosama Jaya .....	17
Gambar 3.9 Desain Halaman Admin (Form Penambahan Produk).....	18
Gambar 3.10 Desain Halaman Admin (Tabel Produk Yang Ditambahkan).....	18
Gambar 3.11 Desain Halaman Admin (Form Edit Produk).....	19
Gambar 4.1 Home Page Kosama Jaya .....	21
Gambar 4.2 Halaman Produk Website Kosama Jaya.....	22
Gambar 4.3 Halaman Produk Anting.....	23
Gambar 4.4 Produk Anting ER2 .....	23
Gambar 4.5 Halaman Produk Kalung .....	24
Gambar 4.6 Produk Kalung NL1 .....	25
Gambar 4.7 Halaman Produk Gelang .....	26
Gambar 4.8 Produk Gelang BR1 .....	26
Gambar 4.9 Halaman Produk Cincin .....	27
Gambar 4.10 Produk Cincin R1 .....	27
Gambar 4.11 Halaman Kontak Perusahaan .....	28
Gambar 4.12 Halaman Login Admin.....	29
Gambar 4.13 Peringatan Login Gagal.....	29
Gambar 4.14 Halaman Admin .....	30
Gambar 4.15 Form Tambah Produk Dan Data Produk Tersedia Di Website.....	31
Gambar 4.16 Data Produk Tersedia Bertambah .....	32
Gambar 4.17 Form Edit Produk Gelang01 .....	33
Gambar 4.18 Data Bahan Produk Gelang Berhasil Dirubah.....	33
Gambar 4.19 Tampilan Data Ketersediaan Produk Setelah Gelang01 Dihapus....	34

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Kosama Jaya merupakan sebuah perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang pembuatan aksesoris wanita maupun pria. Adapun produk-produk yang dihasilkan oleh PT. Kosama Jaya berupa anting, gelang, cincin, kalung dan pernak-pernik yang bisa digunakan untuk aksesoris yang menunjang busana maupun penampilan. PT. Kosama Jaya beralamat di Sampangan RT 17 No. 14 Batureno, Banguntapan, Bantul 55197, Indonesia. Perusahaan ini telah berdiri sejak 3 Oktober 2011 dengan total karyawan yang telah mencapai 80 orang. Semakin berkembangnya perusahaan ini sehingga mampu mengekspor produknya hingga Amerika dan Korea Selatan.

Alasan untuk memilih PT. Kosama Jaya sebagai tempat untuk melakukan penelitian untuk skripsi ini adalah untuk mempelajari lebih dalam bagaimana situasi dan kondisi dunia kerja secara nyata khususnya pada pabrik manufaktur perhiasan imitasi. Selama penelitian untuk penulisan skripsi ini dengan mempelajari dan menganalisis proses bisnis yang terjadi pada perusahaan sehingga dapat mulai menemukan beberapa permasalahan yang menarik untuk dijadikan pembahasan dan pengembangan dalam skripsi yang dibuat.

Beberapa permasalahan yang terdapat dalam perusahaan ini yakni pada sistem pemasaran yang masih bersifat manual sehingga informasi yang dimiliki pun masih bersifat manual selain itu sistem pemasaran produk pun masih bersifat manual dan sedikit media komunikasi yang digunakan untuk melakukan pemasaran produk. Adapun perusahaan ini memiliki beberapa media sosial dan blog namun masih bersifat sangat sederhana dan tidak terlalu menarik perhatian pengunjung maupun pembeli dan kurang dapat membantu konsumen untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

Oleh karena itu judul ini menarik untuk dibahas dan diteliti yakni tentang media pemasaran yang dilakukan perusahaan ini dan kemudian mencoba untuk mencari solusi dari permasalahan ini dengan menghasilkan rancangan antarmuka atau antarmuka baik offline maupun online yang menarik dan menyajikan info lengkap tentang PT. Kosama Jaya maupun produk yang ditawarkan.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Bagaimana merancang antarmuka website pemasaran untuk PT. Kosama Jaya?

## **1.3 Batasan Masalah**

- a. Penelitian yang dilakukan dalam lingkup perusahaan PT. Kosama Jaya
- b. Data yang digunakan bersumber dari database maupun informasi atasan maupun karyawan PT. Kosama Jaya
- c. Web yang digunakan sebagai acuan untuk membuat antarmuka website pemasaran berasal dari <http://kosamajayayk.blogspot.com/>

## **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Merancang dan membuat antarmuka website pemasaran yang lebih efektif untuk PT. Kosama Jaya

## **1.5 Metode / Pendekatan**

Metode atau pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Observasi  
Observasi yang dilakukan adalah mengamati dan meneliti data dan informasi tentang pemasaran yang diperoleh dari PT. Kosama Jaya serta mengamati kegiatan pemasaran yang dilakukan PT. Kosama Jaya.
- b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diawali dengan mempelajari data pemasaran serta proses pemasaran yang dilakukan oleh PT. Kosama Jaya serta mencari informasi tentang pemasaran yang bersumber dari atasan maupun karyawan perusahaan.

c. Perancangan Antarmuka

Dengan menganalisa blog pemasaran yang digunakan PT. Kosama Jaya serta dibantu dengan dasar teori pembuatan antarmuka website yang efektif dan benar kemudian akan menghasilkan sebuah rancangan antarmuka pemasaran untuk PT. Kosama Jaya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini secara garis besar dapat dijabarkan menjadi 5 bab. Bab 1 merupakan bagian pendahuluan yang memberikan gambaran umum secara garis besar tentang penelitian yang akan dilakukan. Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian dijabarkan pada bab 2. Tinjauan pustaka terdiri dari 2 subbab yakni tinjauan pustaka dan landasan teori. Subbab tinjauan pustaka berisi tentang beberapa penelitian tentang analisa pemasaran pada beberapa jenis perusahaan serta rancangan antarmuka pemasaran yang ada di beberapa perusahaan. Sedangkan pada subbab landasan teori berisikan tentang teori tentang sistem informasi dalam pemasaran maupun bisnis dalam sebuah perusahaan, teori tentang dasar tampilan antarmuka dan juga teori tentang cara menganalisa permasalahan pemasaran yang terjadi di dalam suatu perusahaan.

Bab 3 merupakan bagian analisis dan perancangan antarmuka, yang berisi tentang penjelasan data yang diperlukan dan digunakan, serta informasi mengenai alat yang akan mendukung penelitian. Perancangan antarmuka serta desain antarmuka akan dicantumkan dalam bagian ini.

Deskripsi mengenai implementasi antarmuka website dan analisis terhadap fungsi website untuk mendukung pemasaran di PT. Kosama Jaya akan dibahas

dalam bab 4. Bagian ini memuat penjelasan tentang hasil penelitian serta melakukan analisis hasil penelitian terhadap tujuan penelitian pada bab 1. Bagian terakhir dari penelitian ini adalah bab 5. Pada bab 5 ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Bagian ini menjawab rumusan masalah pada bab 1 yang menjadi kesimpulan dari penelitian. Adapun beberapa hal atau pemikiran yang ditemukan pada saat penelitian dan diluar batasan masalah, dapat menjadi saran bagi pengembangan penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

©UKDW

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dalam perancangan antarmuka website Kosama Jaya diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk membangun antarmuka website yang lengkap, menarik dan informatif dibutuhkan database produk yang memadai seperti foto, deskripsi produk, dan harga produk.
2. Rancangan antarmuka website Kosama Jaya memberikan informasi yang lebih lengkap dan menarik dibandingkan dengan blog perusahaan sebelumnya yaitu <http://kosamajayayk.blogspot.com/>.
3. Website dengan antarmuka yang dirancang sebagai halaman admin dapat membantu admin perusahaan untuk mengelola data produk dengan efektif dan efisien.
4. Ada beberapa perbedaan antara rancangan antarmuka website dengan konsep awal dari pembuatan website namun tetap memberikan fungsi dan tujuan yang sama baik bagi pengunjung maupun admin.

#### **5.2 Saran**

Adapun beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan untuk membangun website Kosama Jaya agar lebih baik kedepannya yakni:

1. Pengupdatean produk secara berkala agar produk-produk baru yang ditawarkan oleh perusahaan dapat segera dilihat dan diakses oleh pengunjung.
2. Mengadakan event promo yang ditampilkan pada home page website agar lebih menarik perhatian pembeli maupun pengunjung website.
3. Membuat halaman komentar terhadap produk yang ditampilkan pada website untuk menunjukkan testimoni pembeli hal ini dapat membantu perusahaan untuk lebih meningkatkan kepuasan pelanggan.

4. Mengiklankan produk maupun website Kosama Jaya pada media-media sosial yang tentunya akan sangat membantu meningkatkan efektifitas website maupun pemasaran produk PT. Kosama Jaya.
5. Untuk meningkatkan pelayanan serta kinerja dari website PT. Kosama Jaya maka perusahaan dapat melakukan kerjasama dengan web *developer* yang sudah profesional sehingga website ini dapat dikembangkan menjadi lebih canggih untuk kedepannya.

©UKDWN

## DAFTAR PUSTAKA

- Amborowati Armadyah, S. Kom. (2012) , “*Rancangan Sistem Pameran Online Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)*”, internet : [research.amikom.ac.id/index.php/JD/article/download/532/124](http://research.amikom.ac.id/index.php/JD/article/download/532/124).
- Bramantia Santoso Utomo, S. Kom. (2017) , “*Analisis Proses Bisnis Dan Antarmuka Website Koleksibajucouple.com*”, internet : [www.sinta.ukdw.ac.id](http://www.sinta.ukdw.ac.id).
- Dwi Nurhayati Oky, ST, MT (2012), “*Konsep Interaksi Manusia Dan Komputer*”, internet : [eprint.undip.ac.id/22738/1/Pert4\\_KonsepIMK.pdf](http://eprint.undip.ac.id/22738/1/Pert4_KonsepIMK.pdf).
- Irsyad Muhammad (2012), “*Perancangan Website Sekolah Pada Subsystem User Interface (Studi Kasus Di Pesantren Persis 99 Rancabango)*”, internet : [jurnal.sttgarut.ac.id](http://jurnal.sttgarut.ac.id).
- Komputer, Wahana (2010), “*Paling Dicari: PHP Source Code*”, CV. ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Pressman Roger S. (2010) “*Web Engineering: a Paratitioner Approach*”. McGraw-Hill Companies, Inc. New York.
- Ramadhani, Angraini (2017), “*Analisis User Experience Dan User Interface Dengan Pendekatan User- Centered Design Studi Kasus: Akakom.ac.id*”, internet: <http://eprints.akakom.ac.id/3728/>.
- Soetanto Hari, S. Kom, M. Sc, (2011) “*Diktat Kuliah Interaksi Manusia dengan Komputer* ” internet : [webdosen.budiluhur.ac.id/dosen/930011/Kuliah/buku\\_IMK.PDF](http://webdosen.budiluhur.ac.id/dosen/930011/Kuliah/buku_IMK.PDF), 14 January.
- Simarmata, Janner (2010), “*Rekayasa Web*”, C.V. ANDI Offset, Yogyakarta.