



## **LAPORAN SKRIPSI**

### **SISTEM INFORMASI PEMASARAN MAINAN PADA BAROKAH TOYS BERBASIS WEB**

**AGUS SETIAWAN  
NIM. 201053132**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Nanik Susanti,S.Kom, M..Kom**

**Wiwit Agus Triyanto,S.Kom, M.Kom**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN MAINAN PADA  
BAROKAH TOYS BERBASIS WEB**

**AGUS SETIAWAN**

**NIM. 201053132**

Kudus, 17 Febuari 2018

Menyetujui :

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping ,



**Nanik Susanti,S.Kom, M..Kom**  
NIDN. 0608088201



**Wiwit Agus Triyanto,S.Kom, M.Kom**  
NIDN. 0631088901

Mengetahui :

Koordinator Skripsi



**Wiwit Agus Trivanto,S.Kom, M.Kom**  
NIDN. 0631088901

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN MAINAN PADA  
BAROKAH TOYS BERBASIS WEB**

**AGUS SETIAWAN**

**NIM. 201053132**

Kudus, 22 Februari 2018

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Pratomy Setiaji, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0619067802

Anggota Penguji I,



Nanik Susanti, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0608088201

Anggota Penguji II,



Noor Latifah, M.Kom  
NIDN. 0618098701

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

  


Mohammad Dahlan, ST, MT.  
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Pratomy Setiaji, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0619067802

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agus Setiawan  
NIM : 2010-53-132  
Tempat & Tanggal Lahir : Demak, 10 Februari 1992  
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemasaran Mainan Pada Barokah Toys Berbasis Web

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 22 Februari 2018

Yang memberi pernyataan,



Agus Setiawan

NIM. 201053132

## **SISTEM INFORMASI PEMASARAN MAINAN PADA BAROKAH TOYS BERBASIS WEB**

Nama mahasiswa : Agus Setiawan

NIM : 201053132

Pembimbing :

1. Nanik Susanti,S.Kom, M..Kom
2. Wiwit Agus Triyanto,S.Kom,  
M.Kom

### **RINGKASAN**

Pada Toko barokah toys, pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga barang,serta data transaksi penjualan masih menggunakan tulisan tangan,hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien.

Dengan memanfaatkan Pemesanan permintaan barang secara online diharapkan akan mempermudah anggota untuk memilih dan meminta barang. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan menggunakan aplikasi DreamWeaver dengan *database* MySQL.

Hasil dari perancangan ini berupa aplikasi berbasis web yang mana di titik beratkan pada pemasaran mainan.

**Kata Kunci : Sistem Informasi Pemasaran Mainan Pada Barokah Toys Berbasis Web**

## **SYSTEM INFORMATION TOYS MARKETING IN BAROKAH TOYS STORE WEB BASED**

*Student Name* : Agus Setiawan

*Student Identity Number* : 201053132

*Supervisor* :

1. Nanik Susanti,S.Kom, M..Kom
2. Wiwit Agus Triyanto,S.Kom,  
M.Kom

### **ABSTRACT**

In Barokah Toys Store, to recording and processing items data, quantity, and price of items, also data selling transaction still used handwriting. This might be said, ineffective and inefficient.

By utilized of the request ordering items in online be expect will simplify the member to choose dan request the items. This application design by using UML model.

While the programming language used is PHP by using DreamWeaver application with MySQL database.

The results of this design is a web-based application which in point emphasize on toys marketing.

**Keyword : System Information Toys Marketing in Barokah Toys Store Web Based**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Tuhan yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan kepada penulis serta nikmat dan karunia yang lebih sehingga tak mampu sebagai penulis untuk sekedar menghitung dan mengucapkan syukur atas segala yang dianugerahkan Allah kepada penulis satu per satu. Rahmat dan salam kepada Rosulullah, Muhammad kekasih Allah. Beliau yang telah membawa kita dari kegelapan ke jalan cahaya. Alhamdulillah segala puji kepada-Mu, atas segala hal yang Engkau berikan padaku. Terima kasih atas orang-orang terhebat yang Engkau hadirkan di sekelilingku. Terima kasih. Terima kasih atas segala pertolongan-Mu. Aku menyadari, aku hanyalah makhluk lemah yang tak berdaya. Karena Engkaulah, ya Allah, dan memang hanya karena Engkaulah skripsi ini dapat terselesaikan. Segala puji bagi-Mu, Tuhanku.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.H. Suparno, SH, MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom, selaku kepala bagian Progdil Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Arif Setiawan, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing pertama saya. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat, dan nasihat yang Bapak berikan selama bimbingan.
5. Ibu Putri Kurnia Handayani, M.Kom selaku pembimbing dua saya. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat, dan nasihat yang Ibu berikan selama bimbingan.

6. Kedua orang tuaku, Terima kasih atas semangatnya. Do'a restu serta ridho kalian berdua sehingga aku bisa jadi seperti ini.
7. Keluargaku, orang-orang terdekatku yang telah memberikan dukungan serta keyakinan kepada saya.
8. Rizka Dwi Jayanti yang selalu memberi semangat.
9. Teman-teman SI angkatan 2010.
10. Bapak dan Ibu dosen UMK jurusan Sistem Informasi. Terima kasih atas ilmu yang telah anda berikan selama ini.
11. Semua pihak yang membantu terselesaikannya laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.

Kudus, 22 Februari 2018

Agus Setiawan



## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
RINGKASAN.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I 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 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Pengumpulan Pengembangan Sistem.....	4
1.6.3 Metode Perancangan Sistem.....	4
1.7 Kerangka Pemikiran.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teori .....	10
2.2.1 Definisi Perancangan.....	10
2.2.2 Definisi Aplikasi.....	11
2.2.3 Definisi Pemasaran (Marketing).....	11

2.2.4	Definisi E-Commerce .....	12
2.2.5	Flowchart/Flow Of Documen (FOD) .....	13
2.2.6	Unified Modeling Language (UML) .....	14
2.2.7	Entity Retionship Diagram (ERD) .....	19

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Objek Penelitian .....	23
3.2.	Analisa Sistem Lama .....	23
3.2.1.	Narasi Sistem Informasi Mainan .....	23
3.2.2.	FOD Narasi Sistem Informasi Mainan .....	24
3.3.	Analisa dan Rancang Sistem Baru.....	25
3.3.1	Analisa Kebutuhan .....	25
3.3.2	Analisa Sistem Baru .....	25
3.3.2.1	Analisa Aktor Sistem.....	25
3.3.2.2	Desain Sistem dan Perangkat Lunak .....	26
3.3.2.3	Analisa Khusus.....	26
3.4.	Proses Bisnis .....	26
3.5.	Uses Case Diaagram.....	27
3.6.	Definisi Use Case .....	28
3.7.	Skenario Use Case .....	28
3.8.	Analisa Class .....	33
3.9.	Class Diagram.....	35
3.10.	Sequence Diagram .....	36
3.11.	Activity Diagram .....	41
3.12.	Statechart Diagram .....	46
3.13.	Perancangan Database .....	49
3.14.	Perancangan Interface.....	56

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1. Implementasi dan Pembahasan Aplikasi .....	59
4.1.1 Indentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	59
4.1.2 Indentifikasi Kebutuhan Perangkat Keras .....	59
4.2. Implementasi Antarmuka .....	60
4.2.1 Tampilan Awal Program .....	60
4.2.2 Tampilan Input Program.....	60
4.2.3 Tampilan OutPut Program.....	65

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran .....	68

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Perbandingan Penelitian .....	8
Tabel 2.2 : Simbol FOD .....	13
Tabel 2.3 : Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	15
Tabel 2.4 : Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> .....	16
Tabel 2.5 : Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	17
Tabel 2.6 : Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	18
Tabel 2.7 : Simbol-Simbol <i>Statechart Diagram</i> .....	19
Tabel 2,8 : Simbol-simbol ERD.....	19
Tabel 3.1 : Proses bisnis .....	27
Tabel 3.2 : Definisi <i>Use Case</i> .....	28
Tabel 3.3 : Tabel Optimistik Kelola Pelanggan.....	28
Tabel 3.4 : Tabel Pasimistik Kelola Pelanggan .....	28
Tabel 3.5 : Tabel Optimistik Kelola Supplier .....	29
Tabel 3.6 : Tabel Pesimistik Kelola Supplier .....	29
Tabel 3.7 : Tabel Optimistik Kelola Barang.....	30
Tabel 3.8 : Tabel Pesimistik Kelola Barang .....	30
Tabel 3.9 : Tabel Optimistik Kelola Penjualan.....	31
Tabel 3.10 : Tabel Pesimistik Kelola Penjualan .....	31
Tabel 3.11 : Tabel Optimistik Kelola Pembelian.....	32
Tabel 3.12 : Tabel Pesimistik Kelola Pembelian .....	32
Tabel 3.13 : Tabel Pelanggan.....	51
Tabel 3.14 : Tabel Supplier.....	52
Tabel 3.15 : Tabel Barang.....	52
Tabel 3.16 : Tabel Penjualan .....	53
Tabel 3.17 : Tabel Jualdetail.....	53
Tabel 3.18 : Tabel Pembelian .....	53
Tabel 3.19 : Tabel Pengguna .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Kerangka Pemikiran.....	6
Gambar 3.1	: <i>Flow Of Diagram</i> Sistem Informasi Pemasaran Mainan.....	24
Gambar 3.2	: <i>Bisnis Use Case</i> Sistem Informasi Pemasaran Mainan .....	26
Gambar 3.3	: <i>Use Case</i> Sistem Informasi Pemasaran Mainan .....	27
Gambar 3.4	: <i>Class</i> Pelanggan .....	33
Gambar 3.5	: <i>Class</i> Supplier .....	33
Gambar 3.6	: <i>Class</i> Barang .....	34
Gambar 3.7	: <i>Class</i> Pembelian.....	34
Gambar 3.8	: <i>Class</i> Penjualan .....	35
Gambar 3.9	: <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Pemasaran Mainan Pada Barokah Toys Berbasis Web. ....	35
Gambar 3.10	: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pelanggan.....	36
Gambar 3.11	: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Supplier.....	37
Gambar 3.12	: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Barang.....	38
Gambar 3.13	: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Penjualan.....	39
Gambar 3.14	: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembelian.....	40
Gambar 3.15	: <i>Activity Diagram</i> Kelola Pelanggan.....	41
Gambar 3.16	: <i>Activity Diagram</i> Kelola Supplier.....	42
Gambar 3.17	: <i>Activity Diagram</i> Kelola Barang.....	43
Gambar 3.18	: <i>Activity Diagram</i> Kelola Penjualan .....	44
Gambar 3.19	: <i>Activity Diagram</i> Kelola Pembelian .....	45
Gambar 3.20	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Pelanggan .....	46
Gambar 3.21	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Pelanggan .....	46
Gambar 3.22	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Pelanggan.....	46
Gambar 3.23	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Supplier .....	46
Gambar 3.24	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Supplier.....	47
Gambar 3.25	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Supplier.....	47
Gambar 3.26	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Barang. ....	47
Gambar 3.27	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Barang.....	47
Gambar 3.28	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Barang .....	47

Gambar 3.29	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Penjualan.....	47
Gambar 3.30	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Penjualan .....	48
Gambar 3.31	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Penjualan .....	48
Gambar 3.32	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Pembelian.....	48
Gambar 3.33	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Pembelian .....	48
Gambar 3.34	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Pembelian.....	48
Gambar 3.35	: Entitas .....	49
Gambar 3.36	: <i>Atribut Primary Key</i> .....	49
Gambar 3.37	: Hubungan antar Pelanggan dengan barang.....	49
Gambar 3.38	: Hubungan antar Supplier dengan Barang .....	50
Gambar 3.39	: <i>Entity Relationship Diagram</i> Sistem Informasi Pemasaran Mainan Pada Barokah Toys Berbasis Web .....	50
Gambar 3.40	: Relasi Tabel Sistem Informasi Pemasaran Mainan Pada Barokah Toys Berbasis Web .....	55
Gambar 3.41	: Form Barang .....	56
Gambar 3.42	: Form Supplier .....	56
Gambar 3.43	: Form Pelanggan .....	56
Gambar 3.44	: Form Pembelian .....	57
Gambar 3.45	: Form Penjualan .....	57
Gambar 3.46	: Form Laporan Barang .....	58
Gambar 3.47	: Form Laporan Penjualan.....	58
Gambar 3.48	: Form Pembelian .....	58
Gambar 4.1	: Tampilan Form Login .....	60
Gambar 4.2	: Tampilan Form Utama Sistem .....	60
Gambar 4.3	: Tampilan Form Barang .....	61
Gambar 4.4	: Tampilan Form supplier.....	61
Gambar 4.5	: Tampilan Form Pelanggan .....	62
Gambar 4.6	: Tampilan Form Pembelian .....	62
Gambar 4.7	: Tampilan Form Pengguna.....	63
Gambar 4.8	: Tampilan Form Penjualan .....	63
Gambar 4.9	: Tampilan Form Laporan Barang .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Biografi Penulis

