

LAPORAN KERJA PRAKTEK
RANCANG BANGUN WEBSITE KATALOG PRODUK
KOPERASI APIKRI YOGYAKARTA

Disusun oleh

Nama : Haris Fadhilah
Nomor Mahasiswa : 12171585
Prodi : Informatika
Jenjang : Strata 1 (S1)

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN ILMU KOMPUTER
EL RAHMA
YOGYAKARTA
2022

Abstract

With the rapid development of digital and the internet technology, it certainly has an impact on the world of marketing. Marketing trends in Indonesia have shifted from being conventional (offline) to digital (online). Where digital marketing is more prospective because it allows potential customers to obtain all kinds of information about products and transact via the internet.

The scope of the product information system is so wide, so to narrow the scope of the research, one of the cycles is taken. The cycle that is chosen is the *introduction* stage with the company where the research is in the APIKRI Yogyakarta Cooperative,, which is a business entity for marketing handicraft products.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem informasi merupakan hal yang penting bagi setiap bisnis, sebuah perusahaan harus memiliki suatu sistem informasi produk yang baik. Apabila sistem ini baik, maka akan berdampak baik pula terhadap informasi transaksi yang ada di perusahaan, dan menghasilkan kegiatan bisnis yang baik pula (Julaikah, 2016).

Perkembangan sistem informasi produk tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi. Hal ini karena sistem informasi produk merupakan hal yang sangat vital bagi sebuah perusahaan yang akhirnya akan berpengaruh pada keuangan perusahaan. Ditemukannya komputer telah mengubah sistem informasi produk yang bersifat manual menjadi suatu sistem yang berbasis komputer. Proses yang sebelumnya lambat, sekarang dapat dilaksanakan dengan cepat. Selain dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi, sistem informasi produk dalam sebuah perusahaan juga dipengaruhi oleh lingkungan tempat sistem itu berada. Lingkungan adalah sesuatu yang dinamis, sesuatu yang selalu berubah dimana akan berdampak terhadap sistem informasi produk yang sedang digunakan oleh perusahaan (Maharsi, 2000). Pengaruh perubahan lingkungan tersebut tidak dapat diabaikan, baik pengaruh kecil, ataupun sangat berpengaruh. Maka sedikit modifikasi atas sistem informasi produk diperlukan apabila pengaruh itu kecil. Jika pengaruh itu bersifat besar sekali maka harus dilakukan revisi. Modifikasi dan revisi atas sistem informasi produk penting dilakukan agar sistem tersebut selalu mampu memenuhi segala kebutuhan yang dituntut dari sistem informasi produk tersebut.

Demikian luasnya ruang lingkup sistem informasi produk, maka untuk mempersempit lingkup penelitian diambil salah satu dari siklus. Adapun siklus yang menjadi pilihan adalah siklus tahap pengenalan (introduction) dengan perusahaan tempat riset penelitian adalah Koperasi APIKRI Yogyakarta yang merupakan sebuah badan usaha pemasaran produk-produk kerajinan. Berdasarkan

uraian diatas menjadi alasan penulis tertarik menulis kerja praktek (KP) dengan judul “Rancang bangun website katalog produk Koperasi APIKRI Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, didapatkan suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem yang dapat membantu proses promosi suatu produk di Koperasi APIKRI
2. Koperasi APIKRI pernah mempunyai Web tetapi sudah tidak aktif karena menggunakan menggunakan CMS berbayar yang kompleks dan mahal tetapi tidak sesuai kebutuhan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah dalam pembuatan website katalog produk Koperasi APIKRI sebagai berikut :

Fokus pembahasan hanya pada proses kegiatan aplikasi katalog produk yang memfokuskan pada siklus Tahap Perkenalan (introduction).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan website katalog produk Koperasi APIKRI sebagai berikut :

1. Merancang sistem yang dapat membantu proses promosi menggunakan media internet.
2. Merancang sistem yang dapat memberikan informasi mengenai produk
3. Merancang sistem yang dapat memberikan informasi cara pemesanan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut hal yang dapat diperoleh oleh bagian marketing pada website katalog produk Koperasi APIKRI dari kegiatan kerja praktek yaitu:

1. Dapat memudahkan bagian marketing dalam melakukan proses promosi atau memperkenalkan suatu produk.
2. Dapat membantu bagian marketing untuk melakukan proses transaksi pemesanan dengan cepat kepada pelanggan.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Alat dan Bahan

a. Alat

1. 1 buah PC Komputer AMD Dual-Core RAM 4 GB
2. Harddisk 500 GB
3. Mouse

b. Bahan

1. Browser
2. MySQL
3. Xampp
4. Sublime Text 3

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah

1. Metode Studi Literatur

Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka, mempelajari dan menelaah buku-buku dan jurnal-jurnal yang sesuai dengan penelitian.

2. Metode Wawancara

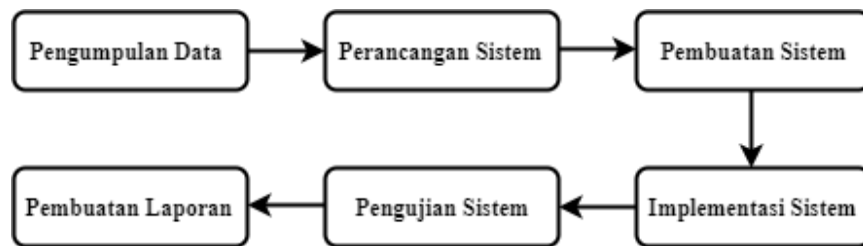
Wawancara adalah bentuk komunikasi secara langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dan dalam kondisi tatap muka.

3. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan masalah-masalah yang ada.

1.6.3. Langkah – langkah Penelitian

Adapun langkah penelitian terdapat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahap Penelitian.

Penjelasan dari Gambar 1. Langkah Penelitian diatas sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data

Merupakan teknik atau cara untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Kesalahan yang terjadi dalam proses pengumpulan data akan membuat proses pembuatan menjadi sulit. Selain itu akan mempengaruhi validitas hasil dan kesimpulan yang akan didapat apabila pengumpulan data tidak dilakukan dengan benar.

b. Perancangan Sistem

Pada tahap ini merupakan perancangan sistem, merancang bagaimana tampilan menu interface, perancangan dan membuat sketsa beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh.

c. Pembuatan Sistem

Setelah pengumpulan data maka tahap berikutnya adalah pembuatan sistem.

d. Implementasi Sistem

Pada tahap ini merupakan penerapan aplikasi dari hasil perancangan sistem untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Implementasi melaksanakan perintah-perintah yang secara terstruktur dari awal sampai akhir.

e. Pengujian Sistem

Merupakan suatu penyelidikan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi kualitas dari suatu produk atau layanan yang

sedang diuji. Pengujian perangkat lunak juga dimaksudkan untuk memberikan penilaian mengenai perangkat lunak secara obyektif dan independen, untuk memahami tingkat risiko dalam implementasinya.

f. Membuat Laporan

Tahap akhir dari kegiatan penelitian adalah menulis atau menyusun laporan penelitian, karena melalui laporan inilah hasil penelitian dapat dibaca oleh orang lain, dipahami, serta dapat dijadikan dokumentasi untuk melakukan pengujian maupun pengembangan penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu penulisan laporan merupakan hal yang sangat penting.

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Aplikasi

Definisi aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Noviansyah, 2008).

Aplikasi software yang dirancang untuk suatu tugas dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Aplikasi *softawre* spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi *software* paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

3.2 HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan bahasa dasar pembuatan dasar untuk mengelola website. Akan tetapi HTML hanya terbatas pada pembuatan website statis (website yang tidak dapat berinteraksi aktif dengan *user*). Maka dari itu, HTML biasa dikombinasikan dengan bahasa pemrograman *web* lainnya. (Wardhana, 2016)

HTML bekerja menggunakan protokol yang disebut *HTTP*, protokol

yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen antara *web server* ke *web browser*. Selanjutnya protokol tersebut sewaktu melakukan transfer, dokumen, data *web*nya ditulis atau dengan menggunakan format *HTML*. *HTML* disebut juga markup language karena *HTML* berfungsi untuk memperindah *file* tulisan (*text*) biasa untuk dapat dilihat pada *web browser* yang ada. (Sampurna, 1997).

Alasan menggunakan *HTML* karena merupakan bahasa dasar pengelolaan website yang sederhana tetapi mudah dikombinasikan dengan bahasa pemrograman yang lain. Kelemahannya adalah terbatas pada pembuatan web statis.

3.3 PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, adalah sebuah bahasa pemrograman *web* yang bekerja di *server side*. Bahasa pemrograman ini dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *Unix* dan *Macintosh*. Hal ini menjadikan *PHP* banyak digunakan oleh programmer-programmer *web*. Selain itu, *PHP* merupakan skrip yang dijalankan di *server*, dimana kode yang menyusun program tidak perlu diedarkan ke pemakai sehingga kerahasiaan kode dapat dilindungi.

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam *HTML* (Supono & Putratama, 2016).

Alasan menggunakan *PHP* mudah di gabungkan dengan *HTML* serta mempunyai kelebihan antara lain membuat web menjadi lebih dinamis mendukung paket database *mySQL* serta open source. Kelemahannya tidak ideal untuk skala besar, tidak mempunyai program berorientasi objek yang sesungguhnya, rentan dalam keamanan

3.4 CSS

CSS singkatan dari (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu bahasa

stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup*. Penggunaan yang paling umum dari *CSS* adalah untuk memformat halaman *web* yang ditulis dengan *HTML* dan *XHTML*. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen *XML* termasuk *SVG* dan *XUL*. Spesifikasi *CSS* diatur oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*

CSS digunakan untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. *CSS* digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan *HTML* atau bahasa markup lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan *CSS*). Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

CSS merupakan alternatif bahasa pemrograman *web* masa yang akan datang, dimana mempunyai banyak keuntungan, diantaranya :

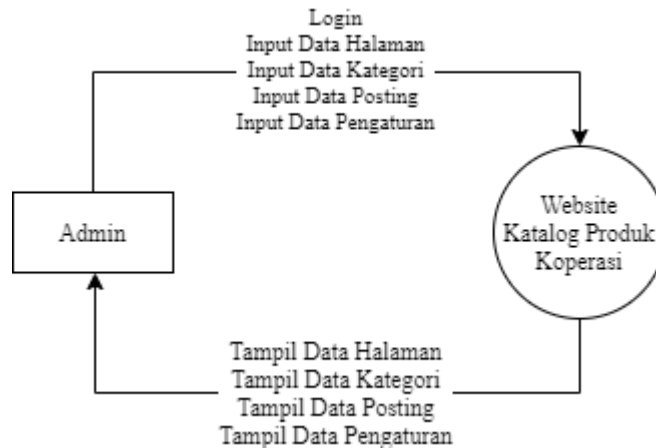
- Ukuran *file* lebih kecil
- Load file lebih cepat
- Dapat berkolaborasi dengan JavaScript
- Pasangan setia XHTML
- Menghemat pekerjaan tentunya, dimana hanya membuat 1 halaman CSS.
- Mudah mengganti tampilan dengan hanya merubah file CSS nya saja.

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Data Flow Diagram

4.2.1 Diagram Konteks

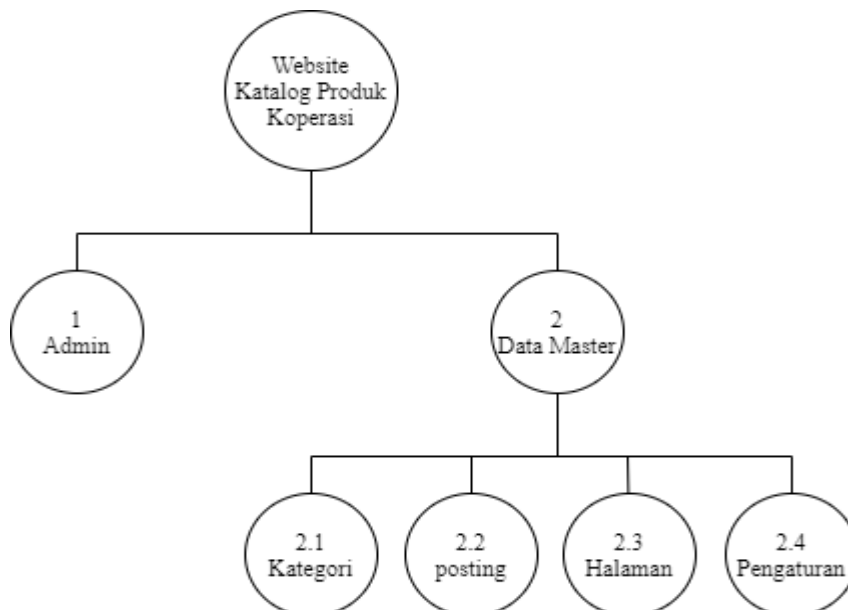
Berikut ini adalah diagram konteks dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.1 Diagram konteks

4.2.2 Diagram Berjenjang

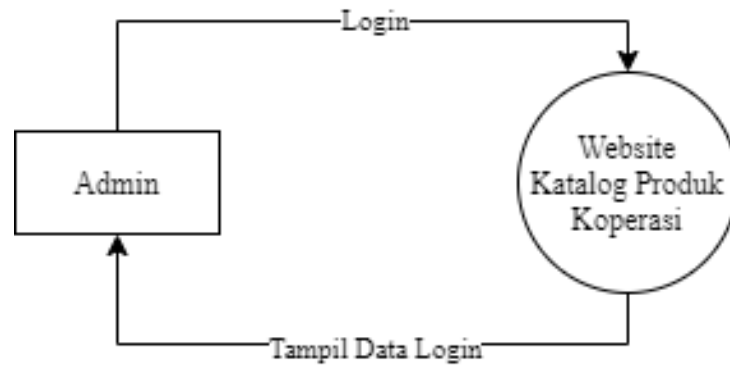
Berikut ini adalah diagram berjenjang dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Diagram berjenjang

4.2.3 DFD Level 1

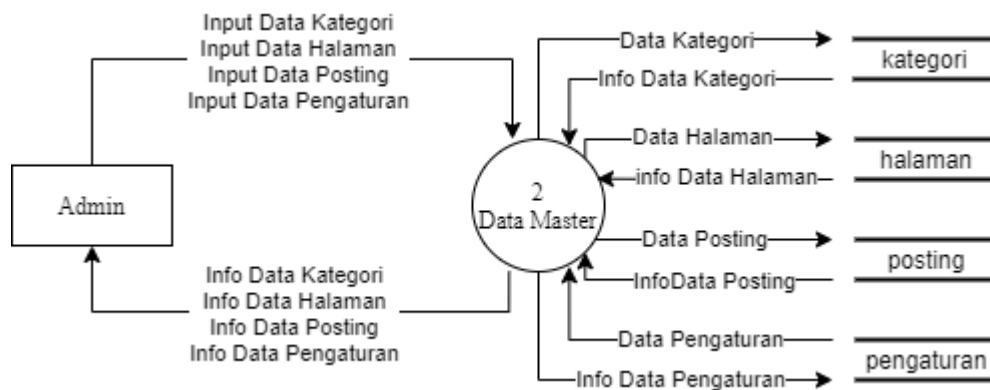
Berikut ini adalah DFD Level 1 dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 DFD level 1

4.2.4 DFD Level 2

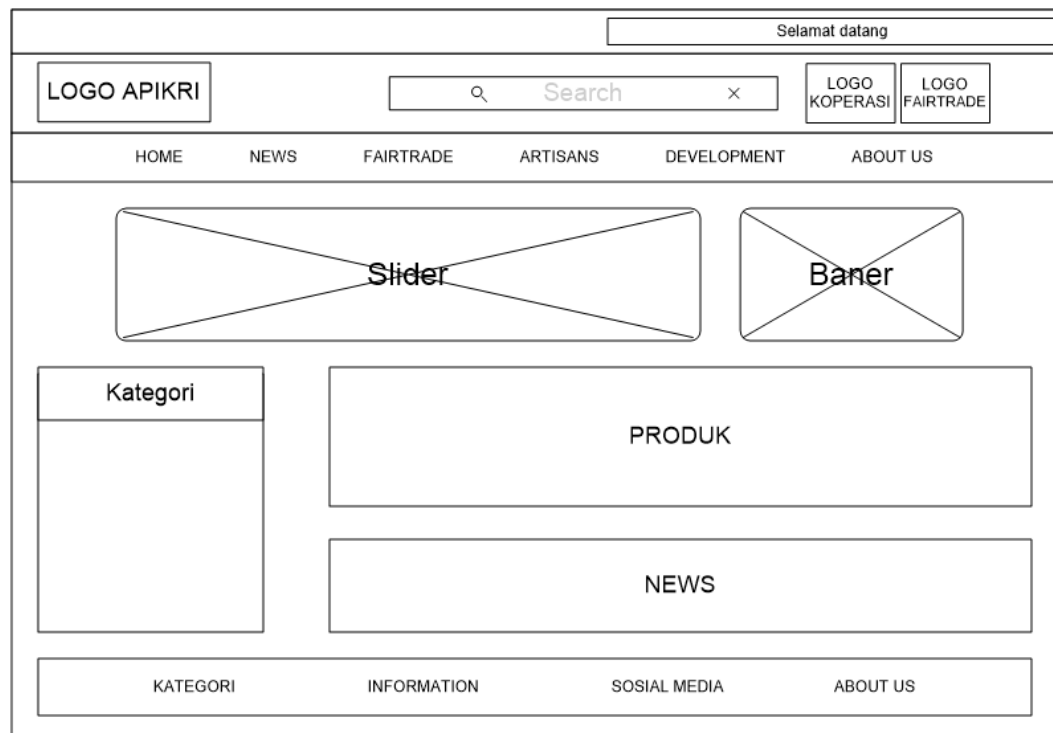
Berikut ini adalah DFD Level 2 dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 DFD level 2

4.6.1 Rancangan Tampilan Halaman Utama

Rancangan halaman utama adalah Tampilan awal saat program di jalankan, ketika pengguna masuk ke dalam website. Dapat dilihat pada Gambar 4.11.



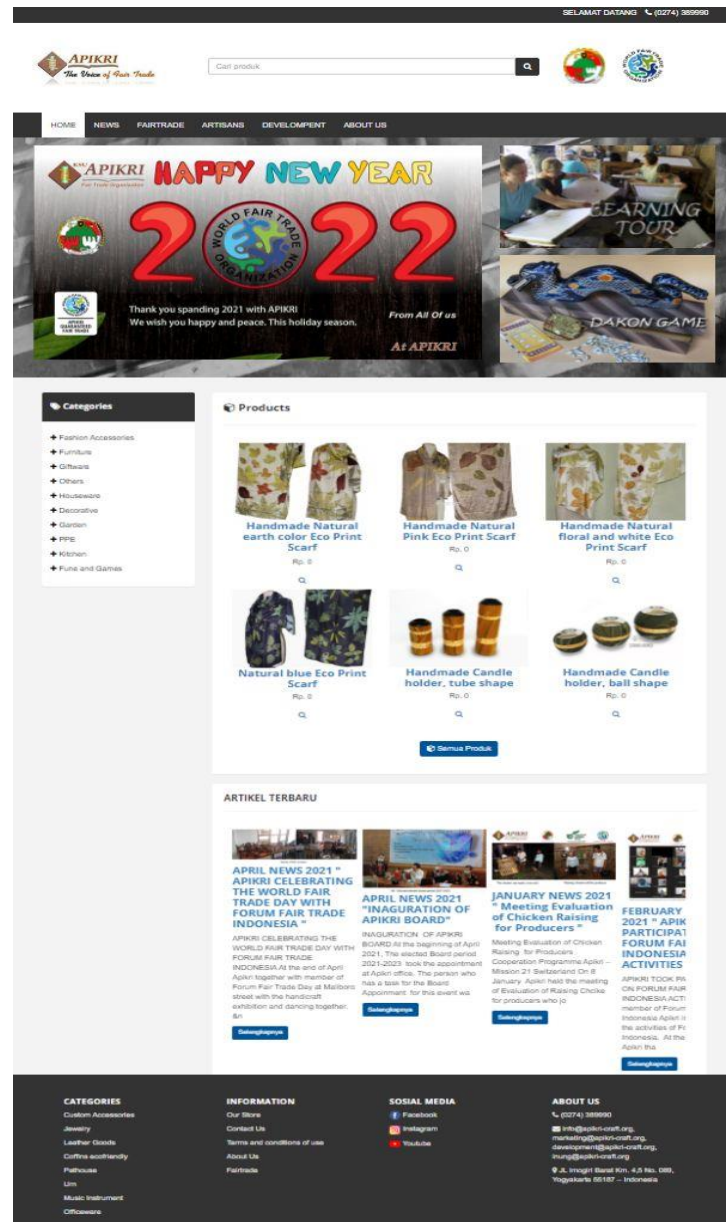
Gambar 4.11 Tampilan halaman utama

Dalam tampilan utama paling atas menampilkan ucapan selamat datang, dibawahnya menampilkan logo perusahaan dan kolom pencarian yang digunakan untuk pencarian produk yang diinginkan. Dibawah kolom pencarian terdapat menu header yang menampilkan menu utama dari website. Slider digunakan untuk menampilkan beberapa gambar tematik secara bergantian, baner untuk menampilkan gambar produk unggulan atau iklan. Kolom kategori sebelah kiri yang menampilkan daftar kategori produk, sementara kolom sebelah kanan menampilkan data produk yang menampilkan nama produk dan gambar produk. Dan kolom news untuk menampilkan list berita. Bagian paling bawah merupakan menu footer yang berisi menu kategori, informasi, media sosial dan about us.

Hasil dan pembahasan

5.1 Implementasi tampilan website

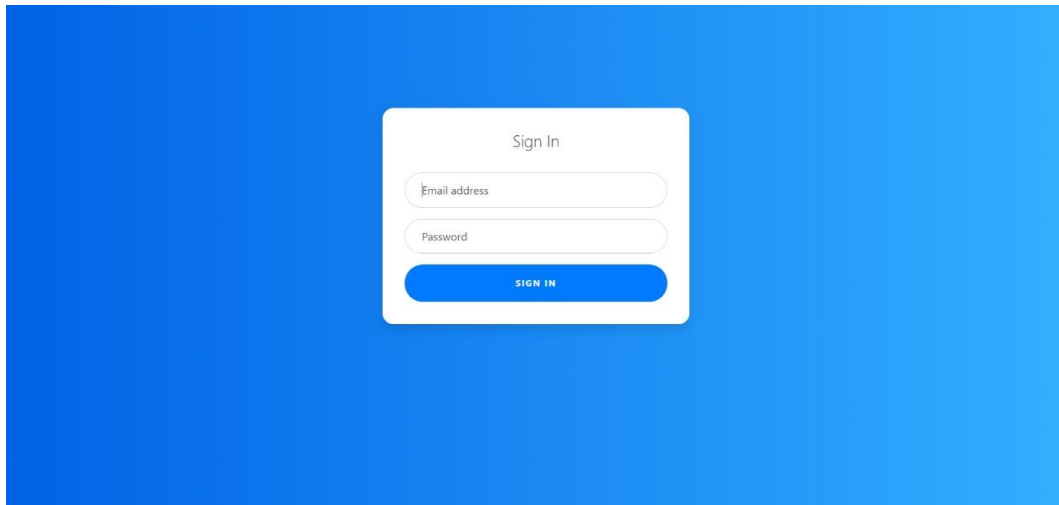
Tampilan halaman utama adalah Tampilan awal saat program di jalankan, ketika pengguna masuk ke dalam website. Dapat dilihat pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Tampilan halaman utama pengguna

5.1.1 Tampilan Halaman Login Admin

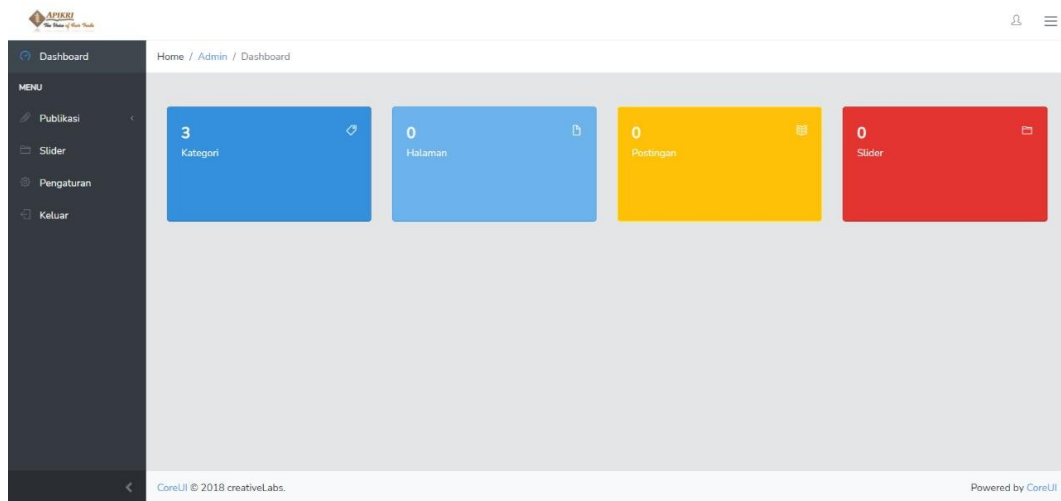
Pada tampilan login admin menampilkan menu tampilan untuk masuk dalam website admin dengan memasukkan nama dan password admin. Dapat dilihat pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Tampilan halaman login admin

5.1.2 Tampilan Halaman Home Admin

Pada tampilan home admin menampilkan menu tampilan awal dalam website admin. Dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Tampilan halaman home admin

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari program Rancang Bangun Website Katalog Produk Koperasi Apikri Yogyakarta ini adalah sebagai berikut.

1. Dengan Sistem yang dibuat, pelanggan jarak jauh tidak akan kesulitan lagi saat mencari informasi produk terbaru yang ada di Koperasi Apikri Yogyakarta.
2. Dengan Sistem yang dibuat, dapat mempermudah Koperasi Apikri Yogyakarta dalam pemasaran produk nantinya.

6.2 Saran

Untuk aplikasi program Rancang Bangun Website Katalog Produk Koperasi Apikri Yogyakarta diharapkan bisa dikembangkan lebih lanjut, supaya bisa digunakan semaksimal mungkin oleh orang lain nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eaglestone, B., & Ridley, M. (2001). *Web Database System*. McGraw-Hill Book Co.
- Endianingsih, D. (2014). PERAN e-CATALOGUE DALAM PROSES PENGADAAN ELEKTRONIK. *Jurnal Kalibrasi*, 12(1). <https://doi.org/10.33364/kalibrasi/v.12-1.129>
- Fathmi. (2004). *Katalogisasi : Bahan ajar diklat calon pustakawan tingkat ahli*. Perpustakaan Nasional RI.
- Izzah, A., & Kusuma, S. F. (2016). Pembuatan Katalog Online Layanan Jasa Berbasis Web sebagai Media Periklanan Penyedia Layanan Jasa. *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v1i2.185>
- Jogiyanto, H. (1989). *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan terstruktur*. Andi offset.
- Jubaidah, A., & Rahayu, S. (2015). Pengembangan Aplikasi Katalog Online Berbasis Web di Perpustakaan Sman 26 Garut. *Algoritma*.
- Julaikah, E. (2016). *Manfaat Teknologi Informasi di Bidang Bisnis*. Kompasiana.
- Kusnady, D., & Siregar, A. (2018). Sistem Informasi Biaya Pendidikan (BPP) pada Politeknik Ganesha Medan Berbasis Web. *Jurnal Insitusi Politeknik Ganesha Medan*, 1(1).
- Maharsi, S. (2000). *PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP BIDANG AKUNTANSI MANAJEMEN*. <http://puslit.petra.ac.id/journals/accounting/>

- Masykur, F., Makruf, I., & Atmaja, P. (2015). Sistem Administrasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web. In *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security* (Vol. 4, Issue 3). Online.
- Noviansyah, E. (2008). Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX. *Jakarta: STIK*.
- Rahmawati, N., & Mulyono, H. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada Toko Billy. *PT Alex Media Komputindo, 1(2)*.
- Sampurna. (1997). *Menggunakan internet*. PT. Elex Media Komputindo.
- Saydam, G. (1996). Manajemen Sumber Daya Manusia, Jakarta: PT. *Toko Agung*.
- Subari, Y. (2005). *Mengolah database dengan SQL server 2000*. Prestasi Pustaka.
- Supono, & Putratama, V. (2016). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish.
- Suprihadi, Radius Tanone, S. (2016). Proses Bisnis E-Catalogue Baru Sebagai Kerangka Kebutuhan Informasi Pengolahan Produksi Komoditi. *Proseding Konser Karya Ilmiah, Vol2*.
- Wardhana. (2016). *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. PT. Elex Media Komputindo.