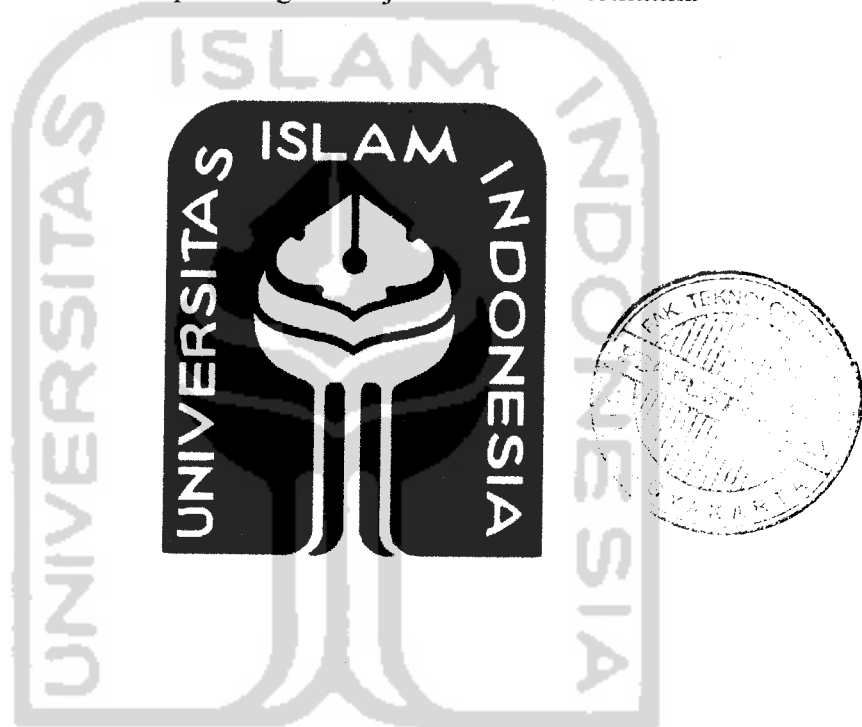


RANCANG BANGUN SITUS PORTAL USAHA KECIL MENENGAH *FURNITURE* JEPARA

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



oleh :

Nama : NUR AHWAN

No. Mahasiswa : 99 523 209

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2007

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nur Ahwan

No. Mahasiswa : 99 523 209

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

“RANCANG BANGUN SITUS PORTAL USAHA KECIL MENENGAH FURNITURE JEPARA”

Yang diajukan untuk diuji pada tanggal 30 Agustus 2007 adalah hasil karya saya. Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi didalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2007

Nur Ahwan

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
RANCANG BANGUN SITUS PORTAL USAHA KECIL
MENENGAH FURNITURE JEPARA
TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Nur Ahwan
No.Mhs : 99 523 209

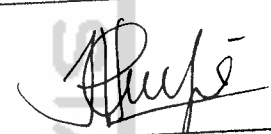
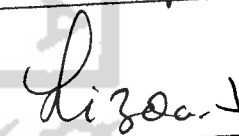
Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 30 Agustus 2007

Tim Penguji :

Yudi Prayudi, S.si., M.kom.
Ketua

Taufiq Hidayat, ST., MCS.
Anggota I

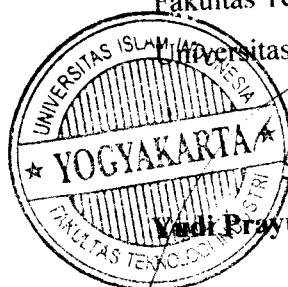
Lizda Iswari, ST.
Anggota II

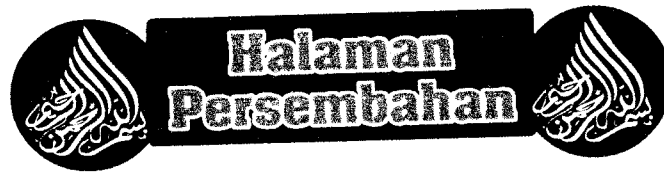
Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.si., M.kom.



Kupersembahkan Tugas Akhir Ini Untuk :

ALLAHUROBBY serta Rosulallah S.A.W yang telah memberikan Rahman Rokhiem-Nya Yang tiada terkira.....

Ayahanda serta Ibunda yang tercinta yang telah memberikan semuanya, cinta, kasih sayang, do'a, nasehat dan pelajaran yang tak ternilai harganya.....

Mas Bowo & Mba' Yuni

Nasehat kalian sangat berarti buat saya.

Juga keponakanku **Si endut Ivan** belajar yang rajin ya...

Ndak Maem Terus

Soulmateku... Thanks for everythinks...akhirnya mas lulus kamu cepet lulus ya...

Semua keluarga yang aku sayangi.....



Damai DiLangit, Damai Di Bumi, Damai DiHati Dengan

Ridlo Illahi Robbi

[Jama'ah Bismillahirrohmaanirrokhieem]

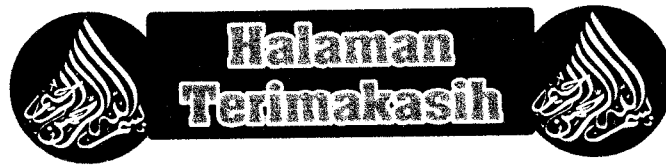
Allah pasti akan mengangkat orang yang beriman dan berpengetahuan diantaramu beberapa tingkat lebih tinggi.

Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan

[QS. Al Mujadilah : 11]

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai mengerjakan suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu-lah hendaknya kamu berharap

[QS. Asy Syarh : 6-8]



Kuucapkan Rasa Terimakasihku Kepada:

ALLAHHU ROBBUL IZZATI dengan Ridlo-NYA
Rosulallah serta para **malaikat**.....

keDua Orang Tuaku dengan Kasih Sayangnya
Ibuk Bapak Jangan Nangis Lagi yaaa...

Semua keluarga Jepara, mbakku, masku, keponakanku
Simbahku yang lagi sakit [cepet sembuh yaa mbah]
Omku Cepet Nikah Omm....

My Boss, MAS Baysuni Tetep bimbing aku mas...

Soul Mate ku tetep semangat n menyemangatiku
Thanks for every thinks.....

Keluarga Lojajar Indah...Keluarga H.Hari Purnomo;
Keluarga Bapak Bambang Joko; Keluarga Bapak Wardoko;
Keluarga Bapak Nasri Mire laris ya pak Glugunya....
Keluarga mas Harjono(selamat putranya mas)
Serta takmir Masjid Kalimasyada

Keluarga H.Jamaluddin Lubis di Jepara[contianer teruuus
Boss, Ndak migraine terus.....'n maaf wawan nakal]

Temen-temen Informatika 99 KALIAN DIMANA!!!!!!

Teman-teman Lojajar Cirue [thanks berbagi t4
tidurnya], Teguh, Sonie, Rizki, Tyo, Ica, Lia....kalian semua
tetep keluargaku Untuk IRLI 'N Karisma bikin acara terus
yang kreatif yaa...

Temen-temen Jepara Bagonk ISI [aku lulus Gonk, kita
"rusak" Jepara....., Lukman[Ngecat terus Ga lupa Kawin lo...],
CLT Team Tetep Religius OK....

**SERTA SEMUA PIHAK YANG TELAH MEMBANTU YANG TIDAK BISA SAYA
SEBUTKAN SATU PER SATU.....**

Kata Pengantar



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridlo serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan pada jenjang pendidikan tingkat S1.

Atas terselesaikannya tugas akhir ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia memberikan bantuan serta motivasinya selama ini, untuk itu penyusun tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT, atas limpahan Ridho serta karunia-Nya yang tidak terhingga.
2. Bapak Fathul Wahid, ST, MSc. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom. selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika dan selaku dosen pembimbing tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan FTI, khususnya jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu-ilmunya.

5. Seluruh karyawan pada bagian pengajaran yang telah membantu dalam pengurusan surat-surat serta perijinan.
6. Teman-teman mahasiswa Teknik Informatika UII, khususnya angkatan '99, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas segala sumbangsih, perhatian dan dukungannya.

Semoga Allah SWT melimpahkan Ridlo, Taufik dan Hidayah-NYA, kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis banyak menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang jauh dari sempurna. Begitu juga dengan sistem yang dirancang masih perlu sentuhan inovasi dari rekan-rekan semua, semoga bermanfaat bagi kita semua, untuk kemajuan khasanah keilmuan Informatika, sebagai awal yang indah untuk berevolusi menuju yang terbaik. Untuk itu penulis tidak menutup kemungkinan kritik serta saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan di masa mendatang, bisa menghubungi penulis melalui email : *cv_emoon@yahoo.com*

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan semua yang berkenan membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Agustus 2007

Penulis

SARI

Perkembangan teknologi *internet* telah sedemikian pesatnya sehingga menuntut kita untuk selalu meng-*update* pengetahuan secepat mungkin. Dengan perkembangan tersebut akan membawa perubahan dalam berbagai sektor, dan salah satu sektor yang paling signifikan adalah sektor informasi. Tentunya hal ini sangat menguntungkan bagi kehidupan dunia perdagangan atau *Bisnis*. Oleh karena itu penulis berkeinginan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat menampung UKM yang belum mampu untuk membangun sendiri sebuah *web site* sebagai sarana untuk berpromosi ke masyarakat luas. Penelitian ini diharapkan mampu mengakomodir serta menyatukan pengusaha kecil menengah yang ada di Jepara sehingga mereka dapat berkembang bersama.

Kata Kunci : *internet, Update, Bisnis, web site*

TAKARIR

<i>Internet</i>	Kumpulan network yang sangat luas dan saling terkoneksi
<i>Publishing</i>	Promosi mengumumkan ke masyarakat
<i>User</i>	Pengguna sistem
<i>Input</i>	Masukan
<i>Output</i>	Keluaran
<i>Data Flow Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu basis data
<i>Sistem</i>	Sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem adalah suatu kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu

DAFTAR ISI

Halaman Judul	I
Lembar Pengesahan Dosen Pembimbing	II
Lembar Pengesahan Dosen Penguji	III
Halaman Persembahan	IV
Halaman Motto	V
Halaman Terimakasih	VI
Kata Pengantar	VII
Sari	IX
Takarir	X
Daftar Isi	XI
Daftar Tabel	XIV
Daftar Gambar	XV
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Internet	8
2.2 Www (<i>World Wide Web</i>)	9
2.3 Php (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	10
2.4 My Sql(<i>My Structure Query Language</i>)	12
2.5 Macromedia Dreamweaver Mx.....	14
2.6 Html(<i>Hypertext Markup Language</i>)	16
 BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	17
3.1 Metode Analisis	17
3.2 Hasil Analisis	17
3.3 Masukan Sistem (<i>Input</i>)	17
3.4 Keluaran Sistem (<i>Output</i>)	19
3.5 Antar Muka Yang Diinginkan.....	19
3.6 Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan	20
3.7 Perangkat Keras Yang Dibutuhkan.....	20
 BAB IV PERANCANGAN IMPLEMENTASI DAN ANALISIS	
PERANGKAT LUNAK.....	21
4.1 Perancangan Perangkat lunak	21
4.1.1 Metode Perancangan	21
4.1.2 Hasil Perancangan.....	21
4.1.2.1 <i>Diagram Context</i> Aplikasi portal usaha kecil menengah	
<i>furniture Jepara</i>	22

4.1.2.2 Data Flow Diagram (Dfd) Level 1	24
4.1.2.3 <i>Data Flow Diagram</i> (Dfd) Level 2	24
4.1.3 Basis Data.....	25
4.1.4 Relasi Antar Tabel.....	28
4.2 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem	30
4.2.1 Rancangan Antar Muka Pengguna (<i>User</i>)	30
4.2.1.1 Rancangan Antarmuka Menu Utama (Home).....	30
4.2.1.2 Rancangan Antarmuka Profile	31
4.2.1.3 Rancangan Antarmuka About Ukir Jepara	31
4.2.1.4 Rancangan Antarmuka Pendaftaran	32
4.2.1.5 Rancangan Antarmuka Tampilan Buku Tamu.....	33
4.2.1.5 Rancangan Antarmuka Tampilan Buku Tamu.....	33
4.3 Rancangan Antarmuka Administrator.....	35
4.3.1 Rancangan Antarmuka Administrator Data Anggota	35
4.3.2 Rancangan Antarmuka Administrator Buku Tamu.....	36
4.3.3 Rancangan Antarmuka Administrator Set Up Kategori.....	37
4.3.4 Rancangan Antarmuka Administrator Set Up Kayu.....	37
4.3.5 Rancangan Antarmuka Administrator Ganti Password	38
4.4 Rancangan Antarmuka Anggota	39
4.4.1 Rancangan Menu Utama Anggota	39
4.5 Implementasi Perangkat Lunak.....	40
4.5.1 Batasan Implementasi	40
4.5.2 Implementasi Sistem	40

4.5.2.1 Tampilan Menu Utama	41
4.5.2.2 Tampilan Profile.....	42
4.5.2.3 Tampilan About Ukir	42
4.5.2.4 Tampilan Pendaftaran	43
4.5.2.5 Tampilan Bukutamu.....	45
4.5.3 Tampilan Anggota.....	46
4.5.3.1 Tampilan Profile Anggota.....	46
4.5.3.2 Tampilan Produk Anggota	47
4.5.3.3 Tampilan Info Pemesanan.....	48
4.5.4 Tampilan Administrator Anggota	49
4.5.4.1 Tampilan <i>Up Date</i> Produk	49
4.6 Pengujian Tidak Normal	50
 BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
 Daftar Pustaka	 56

DAFTAR TABEL

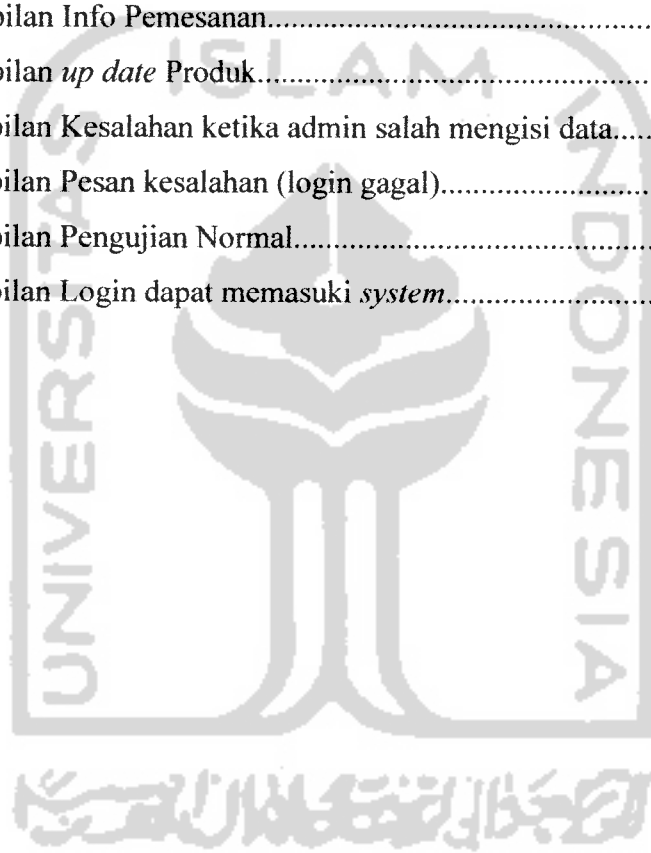
	<i>halaman</i>
Tabel 4.1 Tabel admin	26
Tabel 4.2 Tabel Anggota.....	26
Tabel 4.3 Tabel Buku Tamu	27
Tabel 4.4 Tabel Kategori	27
Tabel 4.5 Tabel Kayu.....	28
Tabel 4.6 Tabel Produk.....	28



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Struktur Pembacaan Web Server	10
Gambar 4.1 Diagram context sistem Aplikasi Portal UKM <i>furniture</i>	22
Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level I sistem Aplikasi Portal UKM furniture Muebel	24
Gambar 4.3 Data Flow Diagram Level 2 proses input data Aplikasi Portal UKM Furniture meubel.	25
Gambar 4.4 Relasi antar tabel Portal UKM Furniture meubel	29
Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Menu Utama(HOME)	30
Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Profile	31
Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka About Ukir Jepara.....	32
Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Pendaftaran.....	33
Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Tampilan Buku Tamu.....	34
Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka <i>Kirim Buku Tamu</i>	34
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Administrator Data Anggota	35
Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Administrator Buku tamu	36
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Administrator <i>Setup</i> Kategori.....	37
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Administrator <i>SetUp</i> Kayu.....	38
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka <i>administrator Ganti</i> Passwrd.....	39
Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Menu Utama <i>Anggota</i>	40
Gambar 4.17 Tampilan menu Utama	42
Gambar 4.18 Tampilan Profile J-Furni	43

Gambar 4.19 Tampilan About Ukir	.43
Gambar 4.20 Tampilan Pendaftaran	.44
Gambar 4.21 Tampilan form isian pendaftaran.....	.45
Gambar 4.22 Tampilan berita dari Buku Tamu.....	.46
Gambar 4.23 Tampilan form isian Buku Tamu	.46
Gambar 4.24 Tampilan Profile Anggota.....	.47
Gambar 4.25 Tampilan Produk Anggota.....	.48
Gambar 4.26 Tampilan Info Pemesanan.....	.49
Gambar 4.27 Tampilan <i>up date</i> Produk.....	.50
Gambar 4.28 Tampilan Kesalahan ketika admin salah mengisi data.....	.51
Gambar 4.29 Tampilan Pesan kesalahan (login gagal).....	.51
Gambar 4.30 Tampilan Pengujian Normal.....	.52
Gambar 4.31 Tampilan Login dapat memasuki <i>system</i>	.53



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam dunia *bisnis* dewasa ini sudah sangat pesat, ditambah dengan berkembangnya dunia teknologi khususnya komputer dan lebih spesifik lagi dunia *internet* yang semakin hari semakin memanjakan para penggunanya bahkan di kota-kota besar *Internet* sudah menjadi semacam *life style* . Hal ini semakin memudahkan pelaku bisnis untuk memperlebar usahanya.

Dalam suatu perusahaan, *Internet* memegang peranan yang sangat besar dalam proses promosi. Disamping itu *Internet* juga dapat berperan sebagai sarana tukar menukar informasi dan proses pembelajaran tentang berbagai hal yang terkait antara produsen dan konsumen dalam suatu lingkup *bisnis*. Diyakini mulai saat ini *Internet* akan menjadi sarana penting dan sarana yang paling efektif untuk menghubungkan antara seluruh lapisan dalam suatu bingkai aktifitas bisnis global tanpa dibatasi ruang dan waktu. Saat ini, telah menjadi suatu hal yang nyata bahwa teknologi *Internet* menjadi alat bantu yang sangat bermanfaat dalam hal manajemen informasi, *publishing* dan berbagi pengetahuan.

Sebagai salah satu penyumbang devisa negara dari sektor non migas yang cukup besar, Usaha kecil menengah *furniture* yang ada di Jepara selama ini belum ada yang yang mengakomodir dalam sebuah situs *Internet* agar mereka dapat berkembang, karena, sebenarnya mereka tidak akan bisa lepas dari era global

serta sebagai salah satu jembatan untuk berkomunikasi dengan pembeli yang ada di luar negeri.

Dari paparan di atas penulis berkeinginan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat diakses oleh masyarakat luas umumnya dan pengusaha serta pengrajin *furniture* Jepara khususnya, serta memberikan tempat bagi pengrajin kecil dalam sebuah situs *Internet*, serta sedikit membantu masyarakat yang membutuhkan sedikit informasi tentang *furniture* Jepara.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun suatu sistem informasi *furniture* yang dapat dijadikan forum komunikasi bagi usaha kecil menengah *Furniture* yang ada di Jepara dengan menyediakan sebuah halaman sub domain bagi usaha kecil menengah yang mendaftar pada *administrator* Portal J-Furni serta mereka dapat mengelola halaman *Web* tersebut secara mandiri dan juga menyediakan fitur-fitur berupa buku tamu, deskripsi produk, sebuah *company profile* dan juga pemesanan secara *off line*.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, yang antara lain sebagai berikut :

1. Fitur dalam portal ini pada setiap usaha kecil menengah yang bergabung dalam portal J-Furni disediakan halaman baru yang berisi profile perusahaan, info produk, serta info pemesanan.
2. Tidak ada transaksi secara *on line* dalam portal ini.

3. Keamanan sistem hanya pada level otorisasi user, penelitian tidak memasukkan keamanan *database* dan jaringan kedalam penelitian.
4. Perangkat sistem yang dibangun hanya untuk informasi.
5. Menggunakan database MySql dan web server Apache.
6. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan
7. Sistem menggunakan *software* Macromedia Dreamweaver MX untuk mengedit program.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem aplikasi yaitu aplikasi berbasis *web* yang dapat mendukung perkembangan pengusaha kecil menengah yang bergabung dengan cara memfasilitasi mereka sebuah situs *Internet* yang didalamnya mereka mempunyai halaman tersendiri dalam sebuah sub domain yang dapat dikelola secara mandiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini adalah tersedianya sebuah *situs internet* yang dapat mewadahi usaha kecil menengah *furniture* yang ada di Jepara serta menyediakan informasi bagi masyarakat yang membutuhkan informasi seputar *furniture* khususnya muebel Jepara.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah:

1. Pengumpulan data (observasi).

Metode pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi dan data-data untuk menunjang proses penyelesaian tugas akhir ini dan penunjang dari perancangan sistem yang dibuat.

3. Pembangunan sistem.

Metode pembangunan sistem disusun berdasarkan hasil dari data yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi:

a. Analisis Data

Analisis ini dilakukan untuk mengolah data yang sudah didapat dan mengelompokkan data sesuai dengan kebutuhan perancangan.

b. Desain

Didalam tahap ini akan didefinisikan kebutuhan-kebutuhan yang ada, menggambarkan bagaimana sistem akan dibentuk dan persiapan untuk membangun aplikasi.

c. Pemodelan

Tahap ini dilakukan penerjemah data atau pemecah masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya.

d. Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana jalannya sistem yang sudah dibuat, apakah sudah berjalan dengan normal dan sesuai harapan atau tidak dan bagaimana kinerjanya.

4. **Penyusunan tugas akhir dan kesimpulan akhir.**

Metode ini digunakan untuk proses penyusunan laporan tugas akhir dan untuk menarik kesimpulan dari sistem yang telah dibuat.

5. **Metode kepustakaan.**

Metode penelitian ini bertujuan untuk menunjang pengumpulan data mengenai pokok bahasan yang berkaitan dengan penulisan tugas akhir, yaitu membaca buku-buku kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN,

Bab ini membahas masalah umum tentang penyusunan tugas akhir, yang meliputi latar belakang masalah pembuatan aplikasi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penyusunan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI,

Bab ini menguraikan teori tentang *web* pada umumnya, PHP (*PHP hypertext preprocessor*) sebagai bahasa pemrograman dalam pembuatan portal *furniture* Jepara, pengertian WWW, pengertian MySQL sebagai *web*

database server, Macromedia Dreamweaver MX sebagai suatu bentuk program editor bahasa pemrograman web.

BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK,

Bab ini memuat uraian tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai dan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yang meliputi : gambaran umum sistem, metode analisis, hasil analisis, analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran, dan kebutuhan antar muka yang diinginkan.

BAB IV PERANCANGAN IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PERANGKAT LUNAK,

Bab ini akan membahas tentang metode perancangan perangkat lunak, hasil perancangan, perancangan sistem secara global dengan *diagram konteks* dan secara detail yang terdiri dari perancangan model proses dengan *Data Flow Diagram* (DFD), perancangan basis data, relasi antar tabel, perancangan antar muka baik itu *input* maupun *output*.

Bab ini berisikan juga *implementasi* dari perancangan perangkat lunak dan pembuatan perangkat lunak, juga berisikan keterangan-keterangan tentang implementasi dari perancangan perangkat lunak serta antar mukanya (*interface*). Pada bab ini merupakan implementasi dari hasil *analisis* dan perancangan yang telah dibuat, serta memuat dokumentasi hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibandingkan kebenarannya dan

kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak yang dibahas pada bagian sebelumnya dan kemudian dianalisa.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN,

Membahas kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembuatan aplikasi, dan beberapa saran yang dapat dipergunakan oleh pihak yang berkepentingan maupun untuk penelitian yang lebih lanjut.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Internet

Internet adalah suatu media informasi komputer *global* yang dapat dikatakan sebagai teknologi tercanggih abad ini. Dengan *internet* kita dapat melakukan aktifitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, baca berita, belanja sampai dengan mencari jodoh. Secara *etimologis*, *internet* berasal dari bahasa Inggris, yakni *inter* yang berarti antar dan *net* yang berarti jaringan sehingga dapat kita artikan hubungan antarjaringan.

Internet merupakan media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Akan tetapi, tidak semua komputer yang ada dapat berhubungan karena suatu komputer dapat dikatakan suatu *internet* jika sudah terhubung dengan jaringan.

Sejarah terciptanya *internet* dimulai di Amerika Serikat, saat itu dalam keadaan perang. Sebelum *internet* ada, ARPAnet (*US Defense Advanced Research Project Agency*) atau Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 membuat jaringan komputer yang tersebar untuk menghindari informasi yang terpusat, yang apabila terjadi perang dapat dengan mudah dihancurkan. Bila satu bagian network terganggu jaringan musuh, jalur yang melalui sambungan itu secara otomatis dipindahkan ke sambungan lainnya. Setelah itu *internet* digunakan kalangan akademis (UCLA) untuk keperluan penelitian dan pengembangan teknologi. Selanjutnya pemerintah Amerika Serikat memberikan izin ke arah *komersial* pada awal tahun 1990.[NUG04:1-2]

2.2 WWW (*World Wide Web*)

World wide web mendapat perhatian publik yang sangat besar yang tidak dapat disamai oleh aplikasi *internet* lainnya. Pada tahun 1995, *www* menggantikan FTP sebagai aplikasi *internet* yang bertanggungjawab atas sebagian besar lalu lintas *internet*. *Web* telah menjadi sedemikian terkenalnya sehingga kadang dicampuradukkan dengan istilah *internet* itu sendiri meskipun pengertian "di *Web*" dan "di *Internet*" sebenarnya tidaklah sama.

Web adalah sistem pengiriman dokumen tersebar yang berjalan di *internet*. *Web* dikembangkan di CERN (European Center for Nuclear Research), suatu lembaga bagi penelitian fisika energi tinggi di Geneva, Swiss. Tujuan semula dari lembaga ini adalah untuk membantu para fisikawan di berbagai lokasi yang berbeda dalam bekerja sama dan berbagi material penelitian.

Web dengan cepat berkembang ke luar lingkup masyarakat fisika energi tinggi. Pada tahun 1993, terdapat 130 *server web* di *internet*. Setahun kemudian jumlahnya meningkat menjadi 2.738, dan pada bulan Juni 1995 terdapat 23.500 *server web*.

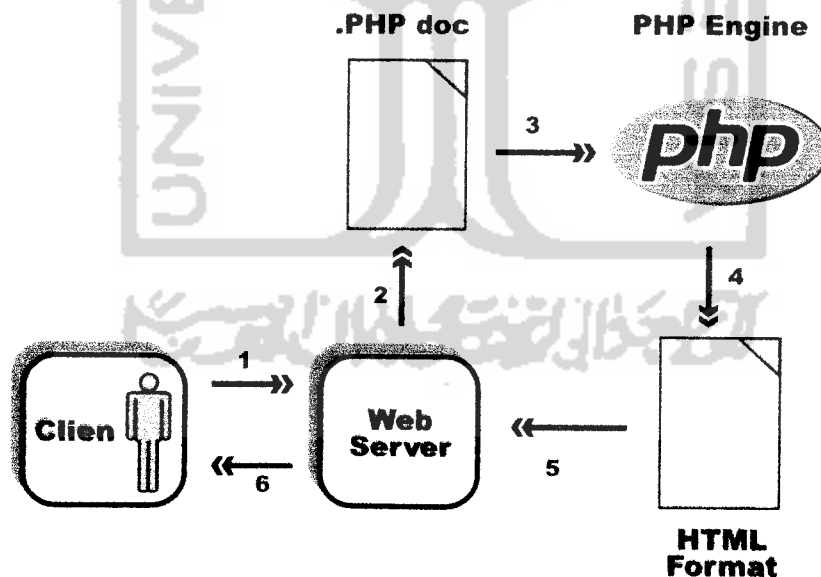
Sekarang ini *web* telah memiliki pemirsa dalam jumlah yang sangat besar di luar lingkup akademis : kurang lebih 30% dari *server web* yang tengah beroperasi saat ini berada di komputer dalam *domain komersial*, dan di sebagian industri, di mana keberadaan perusahaan *web* sama pentingnya dengan memiliki telepon atau faks bagi tujuan komunikasi bisnis. *Web* sekarang telah menjadi media yang sangat penting bagi periklanan dan alamat *web* sekarang sudah umum dijumpai pada majalah, surat kabar,

dan iklan televisi. (Joko, Mengenal sejarah world wide web, available at: http://www.klik_kanan.com)

2.3 PHP (*Hypertext Preeprocessor*)

Ada beberapa pengertian tentang PHP. Akan tetapi, kurang lebih PHP dapat kita ambil arti sebagai *Hypertext Preeprocessor*. Ini merupakan bahasa yang dapat berjalan pada server yang hasilnya dapat ditampilkan pada klien.

Interpreter PHP dapat mengeksekusi kode PHP pada sisi server (*disebut server-side*) berbeda dengan mesin maya Java yang mengeksekusi program pada sisi klien (*Clien-side*). Proses eksekusi kode PHP yang disisipkan pada halaman HTML secara diagram dapat digambarkan sebagai berikut:



Gb 2.1 Struktur Pembacaan Web Server

Sebagai bahasa *standart* yang digunakan dalam dunia *web site*, PHP adalah bahasa pemrograman berbentuk script yang diletakkan di dalam server web. [NUG04:140].

Menurut dokumen resmi PHP, PHP merupakan bahasa skript yang ditempatkan pada *server* dan diproses di *server*. Hasilnyalah yang dikirimkan ke *clien*, tempat pemakai menggunakan *browser*.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membangun *web* dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasar permintaan terkini misalnya ia dapat menampilkan isi *database* ke halaman Web. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skript-skript seperti ASP, Cold Fusion atau Perl

Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skript Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yaitu pada tahun 1994. Skript-skript ini selanjutnya dikemas menjadi *tool* yang disebut "*Personal Home Page*". Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi inilah pemrograman dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks sambil jalan. [KAD01: 1]

Salah satu kelebihan PHP adalah dia mampu berkomunikasi dengan berbagai *database* yang terkenal. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat *dinamis*, yang diambil dari *database*, merupakan hal yang mudah diimplementasikan. Itu sebabnya

sering dikatakan bahwa PHP sangat cocok untuk membangun halaman-halaman web dinamis.[KAD01:6]

2.4 MySQL(*My Strukture Query Language*)

My SQL (*My Strukture Query Language*) atau yang biasa dibaca “mai-se-quel” adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Saat kita mendengar *open source*, kita ingat dengan sistem operasi handal keturunan Unix, yaitu Linux.

My SQL sebenarnya produk yang berjalan pada *platform Linux*. Karena sifatnya yang *open source*, dia dapat dijalankan pada semua *platform* baik Windows maupun Linux. Selain itu, My SQL juga program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan multi user (banyak user). Saat ini *database* My SQL telah digunakan hampir oleh semua programmer *database*, apalagi dalam pemrograman *web*.

Kelebihan lain dari MySQL adalah ia menggunakan bahasa Query standart yang dimiliki oleh SQL(*Strukture Query Language*). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandartkan untuk semua program pengakses *database* seperti Oracle, Posgres SQL, SQL server, dan lain-lain.

Sebagai sebuah program penghasil *database*, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain(*interface*). MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun yang tidak, yang ada pada *platform* windows seperti Visual Basic, Delphi dan lainnya.[NUG04:29-30]

Selain itu ada sebuah definisi yang menyatakan bahwa MySQL adalah sebuah sistem *database relasi (Relational Database Management System)* yang bersifat “terbuka” (*open source*). Terbuka artinya MySQL boleh di *down load* oleh siapa saja, baik versi kode program aslinya (*source code program*) maupun *versi binernya (executable program)* dan bisa digunakan secara (*relatif*) gratis baik untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seseorang maupun sebagai suatu program aplikasi komputer. Bila anda seorang pengembang perangkat lunak (*Programmer*) dan ikut memodifikasi program asli MySQL untuk keperluan pribadi atau perusahaan sendiri, maka anda diwajibkan secara moral untuk memberikan hasil modifikasi tersebut kepada MySQL dan komunitas *open source*. Dengan demikian, masyarakat umumpun dapat menikmati dan memanfaatkan hasil modifikasi yang telah anda lakukan. Hal ini merupakan *konsekuensi* dari konsep *open source*. Tetapi, bila anda ingin merahasiakan hasil modifikasi tersebut, maka anda wajib membayar sejumlah dana kepada MySQL AB sebagai biaya *lisensi*.

Tujuan awal dirancangnya MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi *web* yang akan digunakan oleh salah satu *clien* MySQL AB. Memang pada saat itu, MySQL AB adalah sebuah perusahaan konsultan database dan pengembang software (masih menggunakan nama perusahaan TcX DataKonsul AB). Sedangkan situs internet MySQL AB dapat dikunjungi di <http://www.mysql.com>.

2.5 Macromedia Dreamweaver MX

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web.

Saat ini terdapat *software* dari kelompok Macromedia yang banyak digunakan untuk mendesain *situs web*. Macromedia Dreamweaver 3 merupakan *versi* lama dari Macromedia Dreamweaver dan merupakan *Web Authoring* terbaik untuk tahun 2000. Pada tahun 2001 Macromedia meluncurkan Macromedia Dreamweaver 4 yang lebih baik dan lebih canggih lagi. Pada tahun 2002 keluarlah *versi* terbaru yaitu Macromedia Dreamweaver MX, pada *versi* ini bukan hanya sebagai *software* untuk desain *Web* saja tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi *Web* dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman *Web*, antara lain JSP, PHP, ASP, dan Cold Fusion.

Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan *Web desainer* maupun *Web programmer* guna mengembangkan *situs Web*. Dreamweaver juga dilengkapi fasilitas untuk manajemen situs yang cukup lengkap. Fasilitas penyuntingan secara visual dari Dreamweaver MX 2004 membuat anda dapat menambah *desain* dan *fungsionalitas* halaman *Web* tanpa perlu menulis satu baris kode pun. Sebagai editor, Dreamweaver MX memiliki sifat WYSIWYG dibaca (*waysiwig*) artinya apa yang kamu lihat akan kamu peroleh. Dengan kelebihan ini, programmer dapat langsung melihat hasil buatannya tanpa harus dibuka di browser.

Seperti program editor-editor Web yang lain, Dreamweaver MX juga memiliki dua bentuk layar yaitu halaman desain dan halaman kode dan hal ini akan mempermudah dalam mempermudah kita dalam menambahkan *script* yang berbasis PHP maupun Javascript, dan lain-lain.[NUG04:91].

Protokol yang pertama kali digunakan semenjak komputer dapat melakukan komunikasi adalah *NCP (Network Communication Protocol)*, namun dengan semakin banyaknya *node* komputer yang tersambung, protokol ini tidak sanggup bekerja secara maksimal. Kemudian dibuatlah sebuah protokol baru yang dinamakan TCP/IP, yang sekarang telah menjadi standar internet di seluruh dunia.

TCP/IP merupakan sekumpulan protokol yang didesain untuk melakukan fungsi-fungsi komunikasi data, yang masing-masing bertanggung jawab atas bagian-bagian tertentu dari komunikasi data. Sekumpulan protokol ini dimodelkan dengan empat layer TCP/IP.

Dalam TCP/IP jika suatu protokol menerima data dari protokol lain dilayer atasnya, ia akan menambahkan informasi tambahan miliknya ke data tersebut, begitu pula sebaliknya. Adapun *layer – layer* dalam TCP/IP adalah:

- a. *Network Interface Layer*, bertanggung jawab mengirim dan menerima data ke dan dari media fisik. Media fisik dapat berupa kabel, serat optik, atau gelombang radio.
- b. *Internet Layer*, bertanggung jawab dalam proses pengiriman paket kealamat yang tepat. Contoh protokol ini adalah IP, yang berfungsi menyampaikan paket data kealamat yang tepat.

- c. *Transport Layer*, bertanggung jawab mengadakan komunikasi antara dua *host*/komputer.
- d. *Application Layer*, pada *layer* inilah terletak semua aplikasi yang menggunakan protokol TCP/IP ini.

2.6 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML adalah suatu bahasa yang berupa penanda (*tag*) untuk menyatakan format tampilan layar bagi dokumen diinternet. Dokumen dengan format HTML sering disebut file HTML. Format penyimpanan *file* HTML adalah *file teks* biasa. Dengan demikian, *file* HTML sebenarnya dapat dibuat hanya dengan *teks* editor sederhana, seperti: Notepad pada Windows atau Edit pada DOS. Namun untuk menghasilkan file HTML yang lebih kompleks, telah tersedia aplikasi-aplikasi antara lain: Microsoft FrontPage, Macromedia DreamWeaver, dan masih banyak lagi.

BAB III

ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Metode Analisis

Dalam melakukan analisis sistem Aplikasi Portal usaha kecil menengah *Furniture Jepara*, digunakan metode analisis terstruktur (*structured analysis*) yaitu proses pendekatan yang secara terstruktur mendefinisikan kebutuhan sistem dari kebutuhan masukan, proses dan keluaran, semuanya itu dinyatakan dengan diagram arus data (*data flow diagram*). Pada tahap ini penggunaan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem, akan sangat membantu dalam proses komunikasi dengan pemakai.

3.2 Hasil Analisis

Hasil analisis nantinya adalah suatu sistem yang mendeskripsikan kebutuhan sistem yang menjadi masukan, pemrosesan yang berisi fungsi dan prosedur dan keluaran sistem perangkat lunak yang dikembangkan serta antarmuka perangkat lunak dari sistem tersebut.

3.3 Masukan Sistem (*Input*)

Masukan data pada Aplikasi Portal usaha kecil menengah *Furniture Jepara* dibagi berdasarkan macam *user*-nya.

1. User

Pada *user* ada beberapa proses *input* data yaitu meliputi:

- a. Input Data anggota, Input Data anggota yang dilakukan pada saat user menginginkan untuk mendaftar sebagai anggota dengan mengklik kata “pendaftaran”, kemudian akan muncul form pendaftaran yang berisi *no id, User Name, Password, Password Lagi, Nama, Alamat serta No Telp*,serta tombol untuk *Submit* serta *Batal*. Jika data sudah diisi dan user menekan tombol *Submit* maka data secara otomatis akan tersimpan ke dalam *database*.
 - b. Input Buku Tamu, Input Buku Tamu adalah untuk memberikan komentar maupun pertanyaan kepada *admin* dengan cara mengklik tombol Buku Tamu serta Kirim Buku tamu,setelah itu baru muncul *form* isian untuk menuliskan komentar yang diawali dengan mengisi Nama, *E mail*, Komentar setelah itu baru menekan tombol Kirim dan data sudah masuk ke dalam *Database*. Didalam kapasitas sebagai seorang *User* hanya hal itu yang bisa dilakukan untuk proses input data.
2. Administrator, Seorang *Administrator* memiliki beberapa kewenangan pada beberapa proses yang berhubungan dengan Data Anggota, Buku Tamu, *Set up kategori, set up kayu* , yaitu meliputi:
- a. Data Anggota, Pada level ini administrator diberikan kewenangan untuk menghapus serta menambah data anggota yang ada.
 - b. Buku Tamu,Pada level ini kewenangan seorang *administrator* adalah menghapus komentar-komentar yang kurang sesuai.

c. *Set Up Kategori,*

Pada level ini administrator diberi kewenangan menambah atau menghapus kategori produk yang bisa tampil pada halaman *web*.

d. *Set Up Kayu,*

Begitu juga pada *level* ini *Administrator* diberikan kewenangan untuk menambah serta mengurangi kategori kayu yang akan tersedia dari produk yang ditampilkan.

e. *Password*

Pada level ini admin diberikan kewenangan untuk mengubah *password admin* sendiri sebagai jaminan keamanan.

3.4 Keluaran Sistem (*Output*)

Data keluaran yang dihasilkan oleh sistem berupa sebuah informasi yang akan ditampilkan yaitu alamat-alamat URL dari *web site* UKM yang sudah mendaftar sebagai anggota serta sudah disetujui oleh pihak pengelola portal pada menu Info UKM, komentar-komentar dari pengunjung yang tampil pada halaman buku tamu.

3.5 Antarmuka yang Diinginkan

Sistem Aplikasi Portal *furniture* ini dapat diakses oleh pengguna dengan mudah serta memiliki banyak anggota sebagai langkah untuk memajukan *furniture* Jepara khususnya serta Indonesia umumnya.

3.6 Perangkat Lunak yang Dibutuhkan

Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini memerlukan beberapa kriteria perangkat lunak yang akan digunakan agar sistem berjalan dengan baik, yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows
- b. Aplikasi Internet Browser
- c. PHP
- d. MySQL Database Server
- e. Macromedia Dreamweaver MX
- f. Photoshop CS

3.7 Perangkat Keras yang Dibutuhkan

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dipilih secara proporsional, karena mengingat adanya keterkaitan dengan besarnya data dan kecepatan dalam pengaksesannya. Tentu idealnya semakin baik *spesifikasi* perangkat keras yang digunakan maka semakin baik pula dalam menunjang sistem ini. Namun minimal perangkat keras yang disarankan untuk menggunakan Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini adalah komputer dengan spesifikasi:

- a. Prosesor 300 Mhz
- b. Memory 64 Mb
- c. VGA 8 Mb
- d. Monitor SVGA
- e. Modem kecepatan 156 Kbps

BAB IV

PERANCANGAN IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PERANGKAT LUNAK

4.1 PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.1.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam mengembangkan Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini menggunakan perancangan terstruktur dengan menggunakan aliran data digunakan untuk perancangan tersebut menggunakan bantuan *data flow diagram*.

4.1.2 Hasil Perancangan

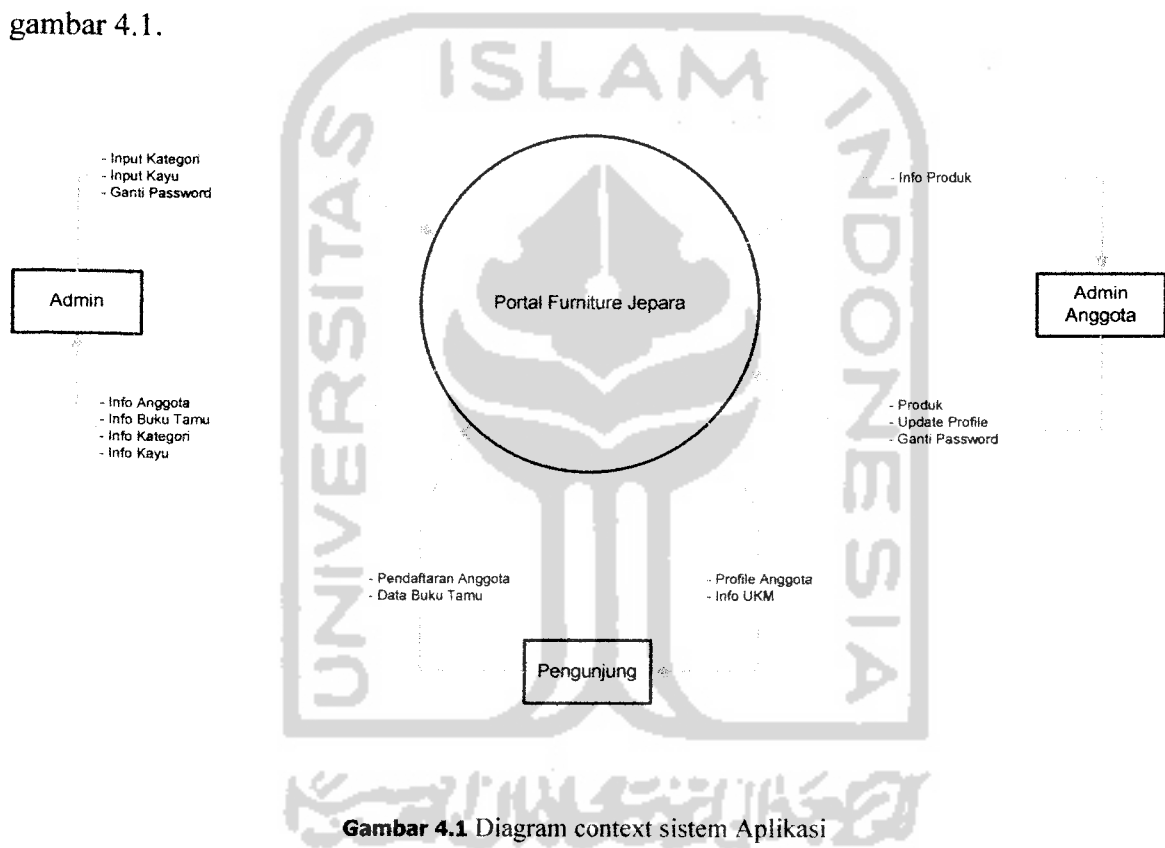
Perancangan Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini terdiri atas dua bagian yaitu:

1. *Basis Data*, yaitu bagian yang digunakan untuk menyimpan masukan data dari sistem sehingga dapat digunakan kembali untuk proses dan data hasil proses sistem. Pembuatan program diawali dengan mengimplementasikan hasil perancangan sistem kedalam tabel-tabel yang akan diintegrasikan menjadi sebuah *database*, perangkat lunak yang digunakan adalah MySQL. Tabel-tabel pada *database* Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara terdiri dari beberapa tabel, yaitu tabel Admin, tabel Anggota, tabel Bukutamu, tabel Kategori, tabel Kayu, tabel Produk.

2. Perangkat lunak yang memproses data untuk menghasilkan sebuah informasi.

4.1.2.1 *Diagram Context* Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara

Perancangan sistem dengan *Diagram context* atau sering disebut juga DFD level 0 ini menggambarkan proses aliran data dalam sistem secara umum. Aliran data pada sistem Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini dapat dilihat pada gambar 4.1.



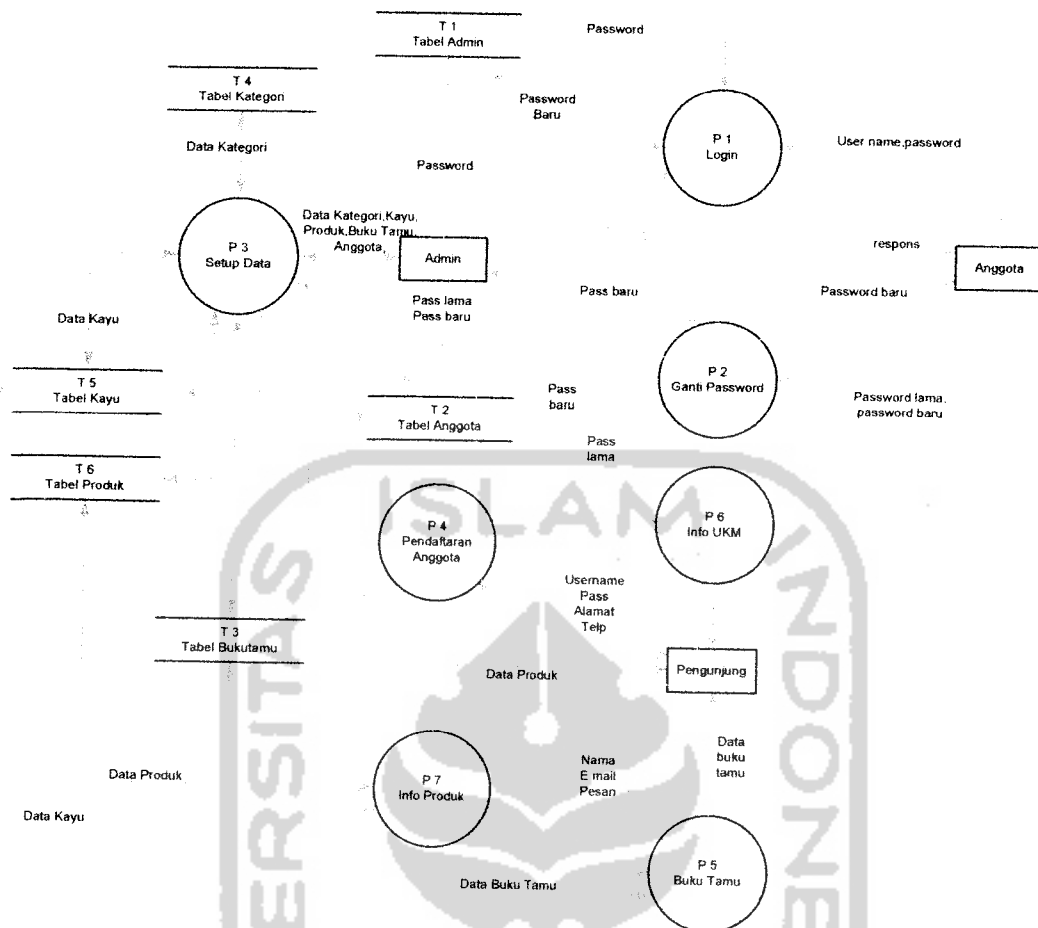
Gambar 4.1 Diagram context sistem Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara

Dari gambar 4.1 diatas menunjukkan aliran data sistem Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara yang digambarkan secara umum. Terdapat tiga entitas yang terlibat dalam sistem, yaitu:

1. Admin, *entitas* yang bertugas sebagai administrator yang dapat melakukan *input* berupa :*input* kategori, *input* kayu, ganti *password* dan sebagai hasil atau *out put*: Info anggota, info buku tamu, infokategori, info kayu.
2. Admin Anggota, entitas yang bertugas atau mempunyai kewenangan untuk *input* produk, *up date* profile, *up date* info pemesanan, *up date profile* serta mengganti *passwordnya* sendiri.
3. Pengunjung, entitas yang memiliki kewenangan untuk sekedar mendaftar kepada administrator dengan mengisi data yang diminta oleh administrator serta mengisi buku tamu.

4.1.2.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

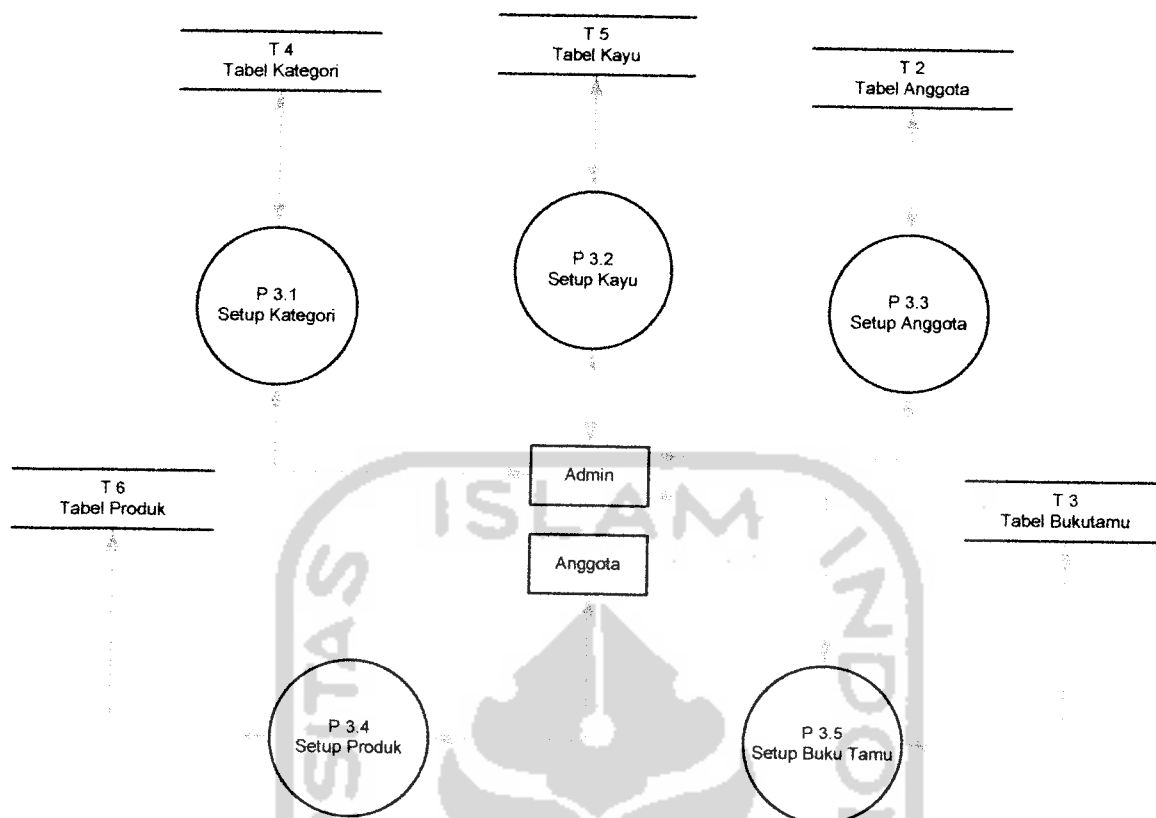
Data Flow Diagram level 1 merupakan aliran data sistem yang diturunkan dari aliran data *diagram context* atau *Data Flow Diagram* level 0. Sehingga dalam *Data Flow Diagram* level 1 ini merupakan penggambaran atau penjabaran subproses-subproses yang terjadi didalam *Data Flow Diagram* level 0. Berikut penjelasan *Data Flow Diagram* level 1 untuk proses *input* data dan proses *output* data digambarkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level I Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara.

4.1.2.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 2

Berikut *Data Flow Diagram* level 2 yang merupakan subproses-subproses dari proses-proses yang ada di *Data Flow Diagram* level 1 yang dapat dilihat pada (gambar 4.3) dibawah ini.



Gambar 4.3 Data Flow Diagram Level 2 proses input data Aplikasi portal usaha kecil menengah furniture Jepara.

4.1.3 Basis Data

Berikut adalah tabel-tabel beserta atributnya yang digunakan dalam Aplikasi portal usaha kecil menengah furniture Jepara.

1. Tabel Admin

Tabel admin berisi data admin sebagai administrator sistem Aplikasi portal usaha kecil menengah furniture Jepara. Struktur tabel admin dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Tabel admin

No	Field	Type	Null	Default
1	uname	Varchar(20)	yes	null
2	passwd	Varchar(32)	yes	null

2. Tabel Anggota

Tabel Anggota berfungsi untuk menyimpan data anggota yang mendaftar menjadi anggota dari *portal* ini dalam *website* yang bisa ditambah, di *update* atau dikurangi oleh pihak administrator. Struktur tabel anggota dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Table 4.2 Tabel Anggota

No	Field	Type	Attributes	Null	Key
1	id_anggota	Char(5)		No	Pri
2	uname	Varchar(20)		Yes	
3	passwd	Varchar(32)		Yes	
4	profile	text		Yes	
5	nm_anggota	Varchar(50)		Yes	
6	alamat	Varchar(255)		Yes	
7	phone	Varchar(20)		Yes	
8	banner	longblob	binnary	Yes	
9	aktif	Enum('Y','T')		Yes	

3. Tabel Bukutamu

Tabel Bukutamu adalah tabel yang menyimpan informasi tentang komentar atupun segala sesuatu yang ingin ditulis oleh pengunjung yang dapat dijadikan referensi dalam *website* ini. Struktur tabel bukutamu dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3 Tabel Bukutamu

No	Field	Type	Null	Key
1	id_bukutamu	Char(5)	No	Pri
2	pengirim	Varchar(30)	yes	
3	email	Varchar(50)	yes	
4	pesan	Varchar(255)	yes	
5	tanggal	datetime	yes	

4. Tabel Kategori

Tabel katogori adalah tabel yang menyimpan kategori dari sebuah produk meubel apakah itu produk *out door* ataupun produk *in door* atau ada produk baru yang mempunyai *spesifikasi* tersendiri . Struktur tabel kategori dapat dilihat pada tabel 4.4. di bawah ini.

Tabel 4.4 Tabel Kategori

No	Field	Type	Null	Key	Default
1	id_kategori	Char(3)	No	Pri	
2	nm_kategori	Varchar(30)	Yes		Null

5. Tabel Kayu

Tabel Kayu adalah tabel yang menyimpan data kategori kayu yang menjadi produk yang akan ditawarkan dari masing-masing perusahaan yang sudah menjadi anggota. struktur tabel kayu dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 Tabel Kayu

No	Field	Type	Null	Key	Default
1	Id_kayu	Char(3)	No	Pri	
2	Nm_kayu	Varchar(30)	Yes		Null

6. Tabel Produk

Tabel Produk berisi data-data produk yang dimiliki oleh anggota baik itu produk baru maupun produk lama yang telah di *upload* ke dalam Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara. Berikut adalah struktur tabel produk dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6 Tabel Produk

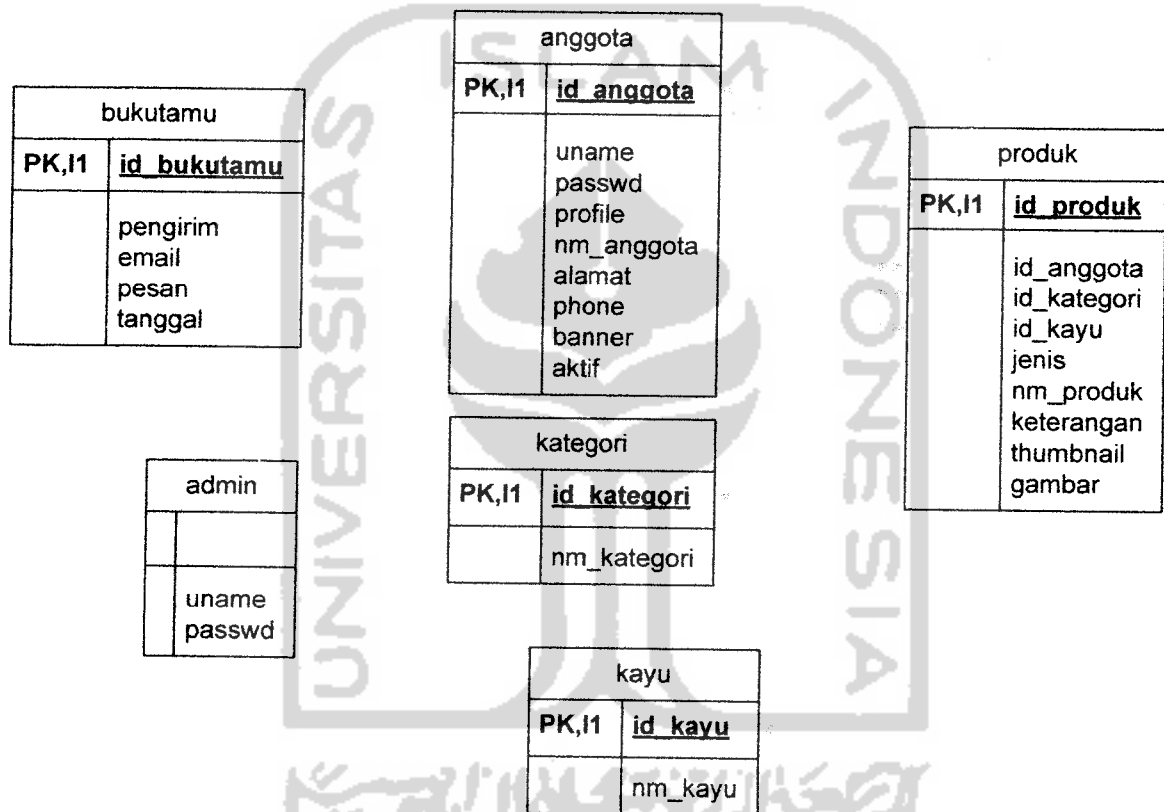
No	Field	Type	Null	Key	Action
1	id_produk	Char(5)	No	Pri	
2	id_anggota	Char(5)	Yes		Null
3	id_kategori	Char(3)	Yes		Null
4	id_kayu	Char(3)	Yes		Null
5	jenis	Enum('indoor','outdoor')	Yes		Null
6	nm_produk	Varchar(30)	Yes		Null
7	keterangan	text	Yes		Null
8	thumbnail	longblob	Yes		Null
9	gambar	longblob	Yes		Null

4.1.4 Relasi Antar Tabel

Database merupakan kumpulan dari tabel-tabel yang mempunyai keterkaitan antara satu tabel dengan yang lain didalamnya. Pada model data relasional, hubungan

antar tabel direlasikan dengan kunci relasi (relation key) yang merupakan kunci utama (primary key) dari masing-masing tabel. Perencanaan *database* yang tepat akan membuat paket program relasional akan bekerja secara optimal.

Berikut adalah gambaran relasi antar tabel dalam aplikasi Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara dengan menggunakan keterhubungan entitas yang digambarkan pada gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4.4 Relasi antar tabel Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara

4.2 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem

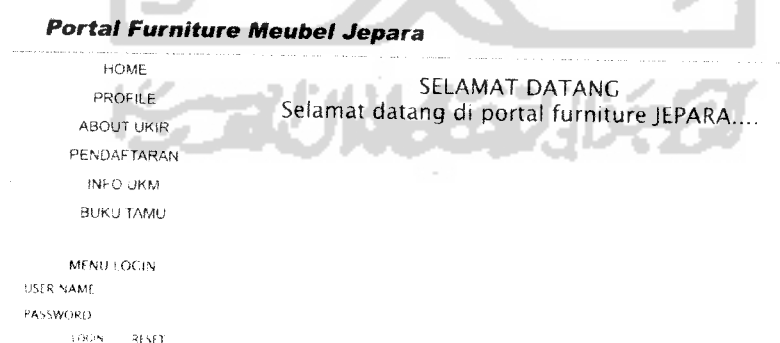
Rancangan antarmuka sistem dalam Aplikasi portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara. ini di bagi menjadi dua yaitu, rancangan antarmuka untuk Administrator. Sedang administrator sendiri dibag menjadi 2 yaitu admin dari J-Furni dan admin anggota J-Furni dan rancangan antarmuka untuk pengguna (*User*).

4.2.1 Rancangan Antar Muka Pengguna (*User*)

Rancangan antar muka *user* terdiri dari : Home, Profile, About Ukir, Pendaftaran, Info UKM, Buku Tamu serta halaman Login. Berikut adalah gambar-gambar seperti yang diterangkan di atas:

4.2.1.1 Rancangan Antarmuka Menu Utama (HOME)

Pada Rancangan ini akan ditampilkan ucapan selamat datang kepada pengunjung J-furni itu sendiri sebagai penghargaan karena telah mengnjungi *web site* ini.



Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Menu Utama (HOME)

4.2.1.2 Rancangan Antarmuka Profile

Halaman ini menjelaskan tentang profile J-Furni sebagai salah satu perusahaan teknologi informasi yang menyediakan jasa pengelola dari *web site* pengusaha kecil menengah yang akan berpromosi dengan menyediakan tempat untuk berpromosi dengan mendaftar sebagai anggota.



Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Profile

4.2.1.3 Rancangan Antarmuka About Ukir Jepara

Pada perancangan halaman ini akan diterangkan tentang sedikit sejarah tentang kota ukir Jepara serta sedikit tentang penjelasan asal mula sejarah tentang kerajinan ukir yang ada di daerah Jepara.



Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka About Ukir Jepara

4.2.1.4 Rancangan Antarmuka Pendaftaran

Pada halaman ini akan dijelaskan tentang persyaratan menjadi anggota dari J-furni serta sebuah *link* untuk menuju ke pendaftaran menjadi anggota, setelah itu terdapat form isian yang disediakan oleh administrator yang harus diisi oleh pendaftar.

Portal Furniture Meubel Jepara

HOME	SYARAT MENJADI ANGGOTA
PROFILE	1. Memiliki perusahaan
ABOUT UKIR	2. Memiliki NPWP
PENDAFTARAN	3.....
INFO UKM	
BUKU TAMU	

MENU LOGIN

USER NAME

PASSWORD

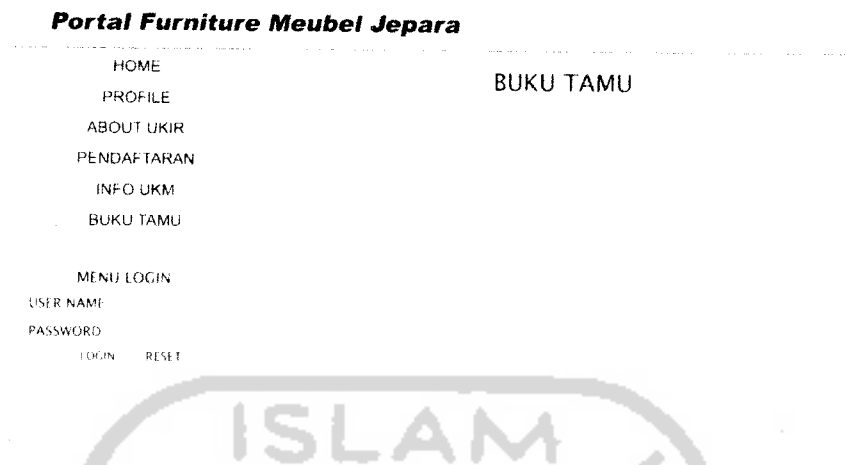
LOGIN RESET

Gambar 4.8 Rancangan antarmuka Pendaftaran

Setelah mengetahui syarat dari J-Furni untuk menjadi anggota, ada kemungkinan user akan mendaftar menjadi anggota untuk itu disediakan *link* untuk mendaftar serta mengisi form pendaftaran yang telah disediakan. Dari sini data awal mulai dari mulai nama, password, serta alamat akan dicatat kedalam *database* khusus untuk password akan menjadi syarat untuk login kedalam administrator anggota, meskipun nantinya dapat dirubah.

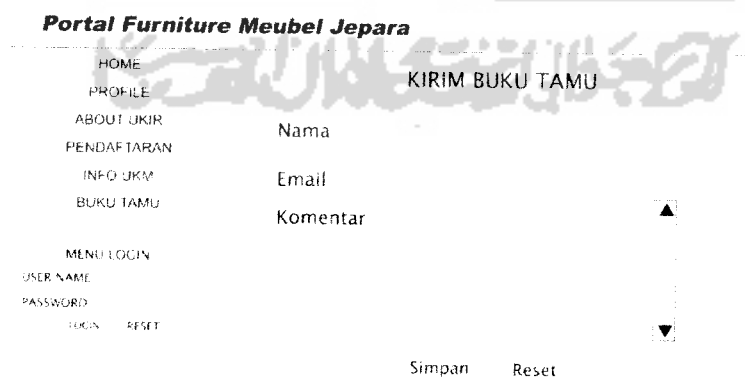
4.2.1.5 Rancangan Antarmuka Tampilan Buku tamu

Pada Halaman ini akan ditampilkan komentar yang di tuliskan oleh pengunjung kepada J-furni serta sebuah *link* untuk mengisi komentar yang diisikan oleh user.



Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Tampilan Buku Tamu

Untuk mengirim sebuah komentar kita harus mengklik pada bagian kata "Kirim Buku Tamu" serta menuliskan komentar dan mengirimnya. dengan tampilan halaman:



Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka *Kirim Buku Tamu*

4.3 Rancangan Antarmuka Administrator

Pada halaman *admininistrator* ini hanya kewenangan dari *administrator* saja yang bisa menjangkaunya melalui *login* sebagai administrator serta *password* yang dimiliki oleh *administrator* sebagai tempat untuk melakukan input atau edit dari data yang sudah ada.

Rancangan antarmuka administrator terdiri dari : halaman Data Anggota, halaman Buku Tamu, halaman *Setup* kategori, halaman *setup* kayu, halaman *Password*.. Berikut adalah gambar-gambar seperti yang diterangkan di atas:

4.3.1 Rancangan Antarmuka Administrator Data Anggota

Pada halaman ini administrator dapat melukan disini hanya diperuntukkan admin untk melakukan aktifasi admggota yang sudah baru mendaftar ataupun menon-aktifkan anggota yang sudah habis masa kontraknya.

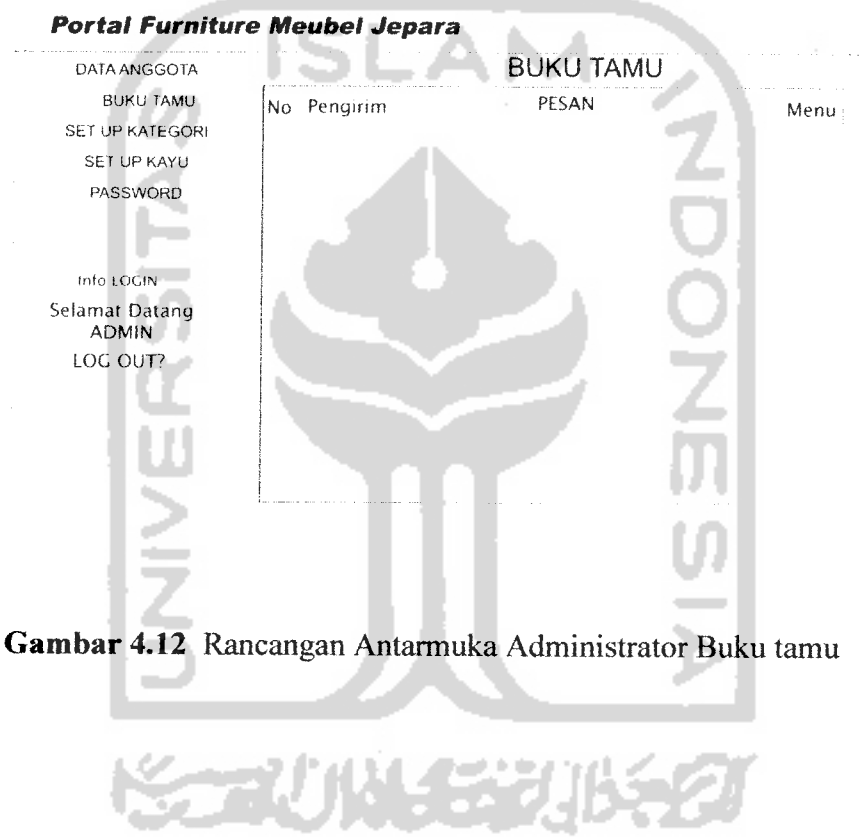
Portal Furniture Meubel Jepara

DATA ANGGOTA		ANGGOTA	
BUKU TAMU SET UP KATEGORI SET UP KAYU PASSWORD Info LOGIN Selamat Datang ADMIN LOG OUT?	No	Pengirim	Menu
		Alamat	

Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka administrator Data Anggota

4.3.2 Rancangan Antarmuka Administrator Buku Tamu

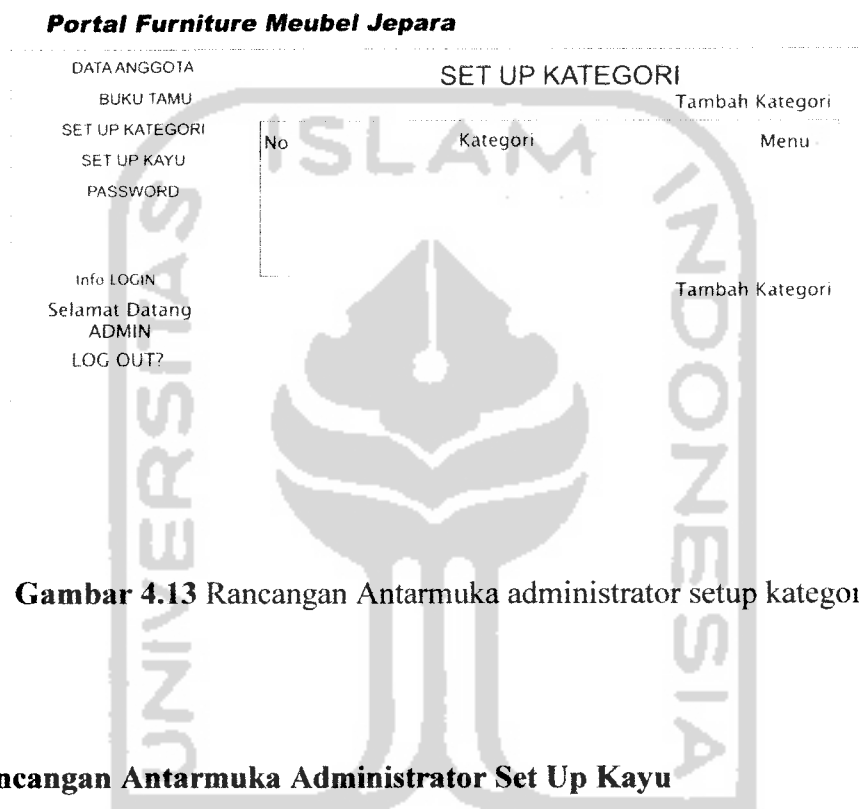
Pada halaman ini akan ditampilkan data dari pengirim komentara dari buku tamu serta berfungsi untuk menghapus data atau komentar yang tidak diinginkan oleh administrator.



Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Administrator Buku tamu

4.3.3 Rancangan Antarmuka Administrator Set up Kategori

Pada rancangan ini akan ditampilkan setup yaitu kategori untuk jenis furniture yang di miliki oleh perusahaan anggota antra lain produk *out door* serta produk *in door* untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (Gambar 4.13).



Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka administrator setup kategori

4.3.4 Rancangan Antarmuka Administrator Set Up Kayu

Pada rancangan ini akan dipakai sebagai tempat untuk administrator J-Furni untuk menambahkan kayu yang akan dipakai sebagai produk oleh perusahaan anggota dan rancangannya dapat dilihat pada (Gambar 4.14).

Portal Furniture Meubel Jepara

DATA ANGGOTA

BUKU TAMU

SET UP KATEGORI

SET UP KAYU

PASSWORD

Info LOGIN

Selamat Datang
ADMIN

LOG OUT?

SET UP KAYU

		Tambah Kayu												
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">No</th> <th style="width: 55%;">Kayu</th> <th style="width: 40%;">Menu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Jati</td> <td style="text-align: right;">Edit/hapus</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Mahoni</td> <td style="text-align: right;">Edit/hapus</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Sono</td> <td style="text-align: right;">Edit/hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Kayu	Menu	1	Jati	Edit/hapus	2	Mahoni	Edit/hapus	3	Sono	Edit/hapus	Tambah Kayu
No	Kayu	Menu												
1	Jati	Edit/hapus												
2	Mahoni	Edit/hapus												
3	Sono	Edit/hapus												

Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Admin *Set Up Kayu*

4.3.5 Rancangan Antarmuka Administrator Ganti Password

Pada rancangan ini akan dipakai administrator untuk jaminan keamanan *system* dari gangguan dengan cara mengganti *password* yang dimiliki. Hal ini rancangannya dapat dilihat pada (Gambar 4.15).

Portal Furniture Meubel Jepara

GANTI PASSWORD	
DATA ANGGOTA	
BUKU TAMU	
SET UP KATEGORI	Password lama
SET UP KAYU	Password Baru
PASSWORD	Password lagi
	Simpan Reset
Info LOGIN	
Selamat Datang	
ADMIN	
LOG OUT?	

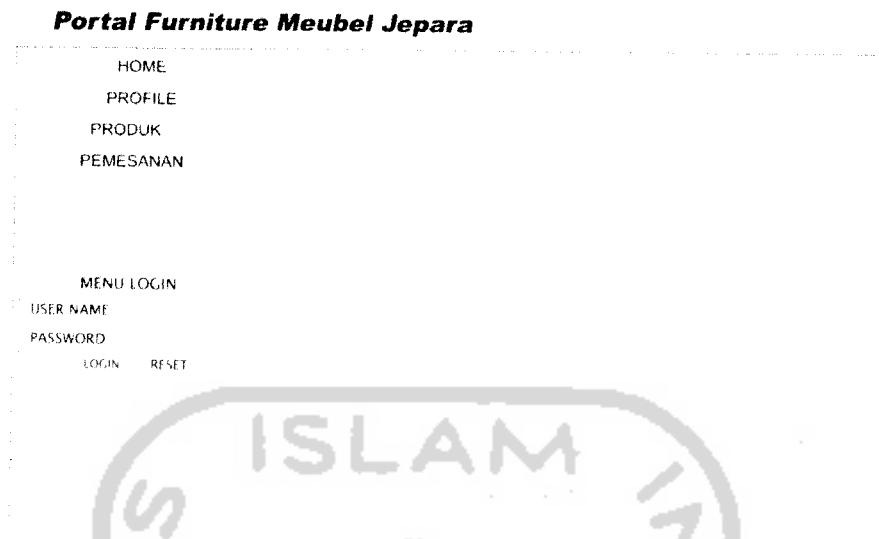
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Administrator *Ganti Password*

4.4 Rancangan Antarmuka Anggota

Pada perancangan ini merupakan rancangan untuk tampilan yang dimiliki oleh anggota yang dapat diakses oleh pengguna (*user*). Diantaranya terdapat menu-menu Home (untuk kembali ke halaman utama J-Furni), Profile, Produk, serta menu Info Pemesanan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini.

4.4.1 Rancangan Menu Utama Anggota

Pada tampilan ini akan ditampilkan menu yang menjelaskan tentang perusahaan yang sudah terdaftar seperti *company profile*, Produk-produk yang mereka miliki serta Info untuk memesan barang yang diinginkan oleh konsumen.



Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Menu Utama Anggota

4.5 Implementasi Perangkat Lunak

4.5.1 Batasan Implementasi

Batasan *implementasi* dari aplikasi ini adalah proses pencarian alamat UKM serta produk, selain itu jika terjadi transaksi sistem belum mampu untuk melayani secara *on line* karena keterbatasan sistem keamanan dan hal ini dapat dilayani secara *off line* jika akan terjadi transaksi antara user dengan pemilik UKM.

4.5.2 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan salah satu tahap untuk mengaplikasikan perancangan program kedalam keadaan yang sesungguhnya. Pada tahapan ini

diharapkan sistem yang telah dirancang mampu dioperasikan secara baik dan menghasilkan *output* yang sesuai dengan perancangan yang telah ada. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:

4.5.2.1 Tampilan Menu Utama

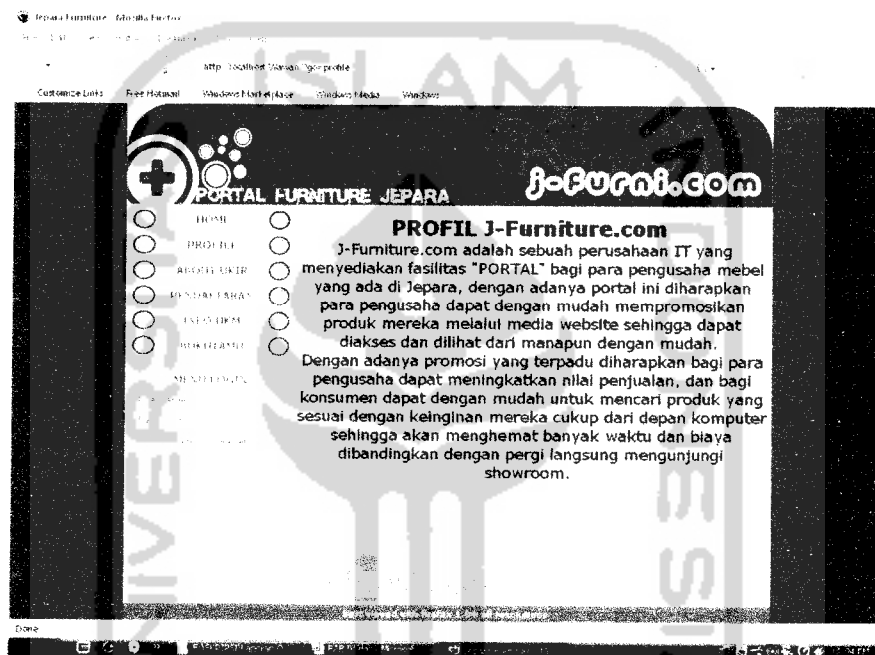
Halaman ini merupakan halaman yang dapat dilihat bagi semua orang yang berkunjung ke situs ini. Halaman ini memuat beberapa menu yang dapat diakses langsung oleh pengunjung. Diantara menu-menu yang dapat diakses adalah Home, Profile, About Ukir, Pendaftaran, Info UKM, Bukutamu. Tampilan untuk halaman utama (Home) ditampilkan seperti (Gambar 4.17).



Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama

4.5.2.2 Tampilan Profile

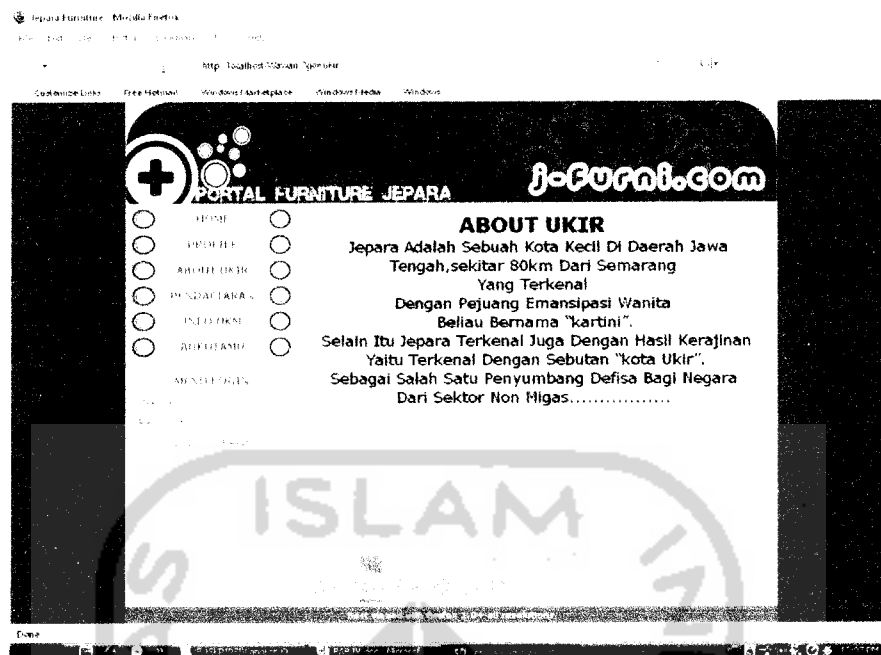
Halaman ini menjelaskan menjelaskan tentang perusahaan J-furni yang bergerak dalam bidang teknologi informasi yang pada saat ini membuat sistem yaitu portal tentang usaha kecil menengah *furniture* di Jepara, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (Gambar 4.18)



Gambar 4.18 Tampilan Profile J-Furni

4.5.2.3 Tampilan About Ukir

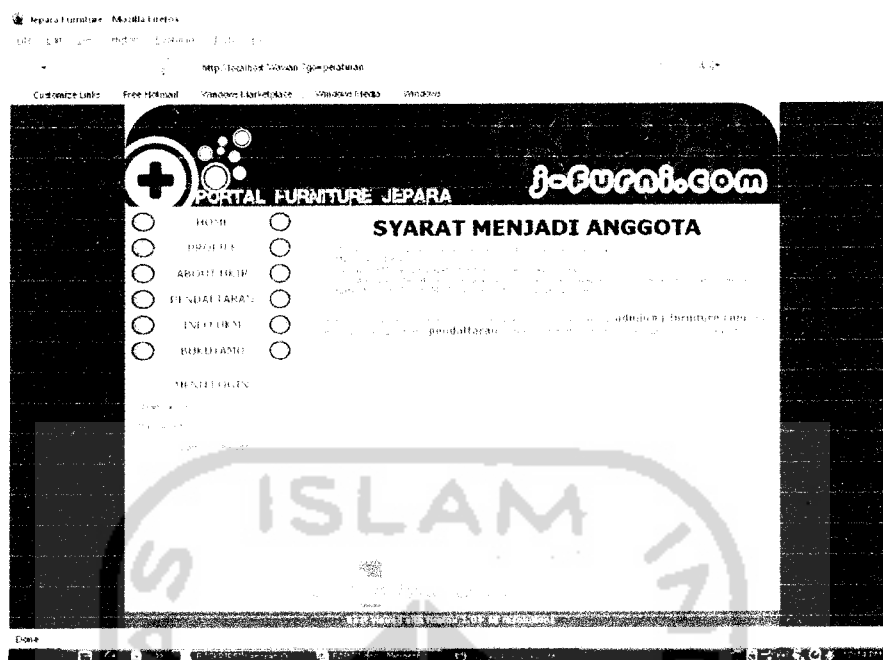
Halaman Ini menjelaskan sedikit tentang jepara sebagai kota ukir letak wilayah serta sejarah singkat tentang ukir Jepara dapat dilihat pada (Gambar 4.19)



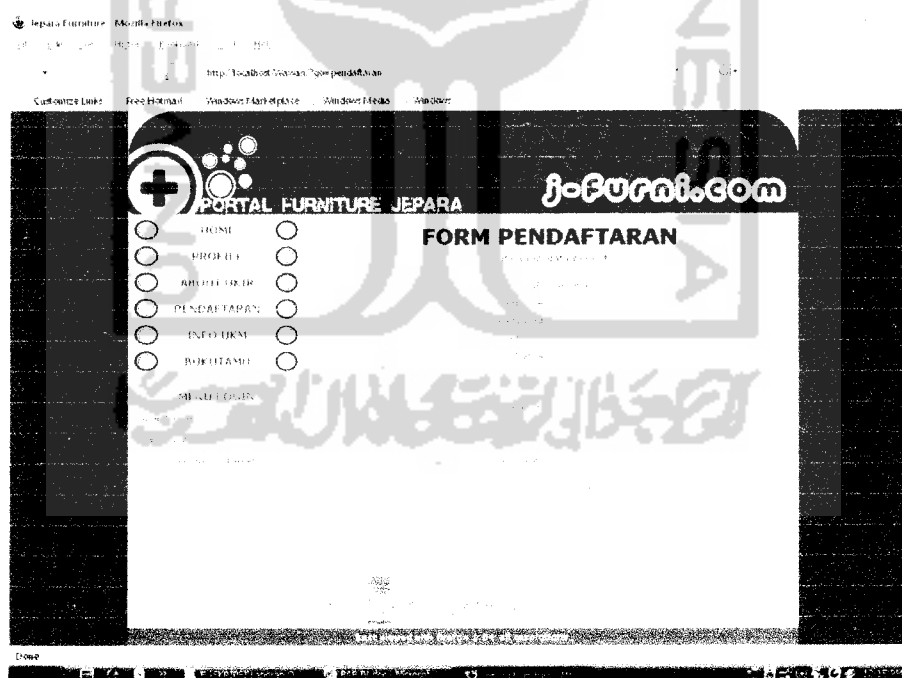
Gambar 4.19 Tampilan About Ukir

4.5.2.4 Tampilan Pendaftaran

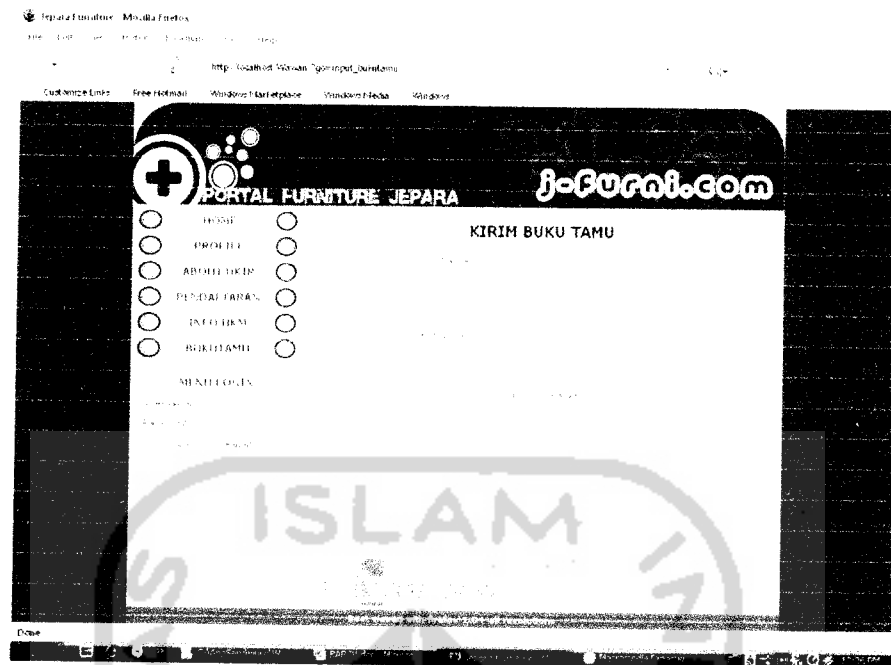
Halaman ini memuat tentang persyaratan jika akan mendaftar menjadi anggota J-furni (Gambar 4.20) dan disini juga disediakan link untuk menuju ke halaman pendaftaran (Gambar 4.21). Dalam halaman ini disediakan form isian pendaftaran untuk menjadi anggota dari J-Furni yang harus diisi oleh pendaftar serta data yang masuk otomatis tersimpan ke dalam *database* .



Gambar 4.20 Tampilan Pendaftaran



Gambar 4.21 Tampilan Form isian pendaftaran

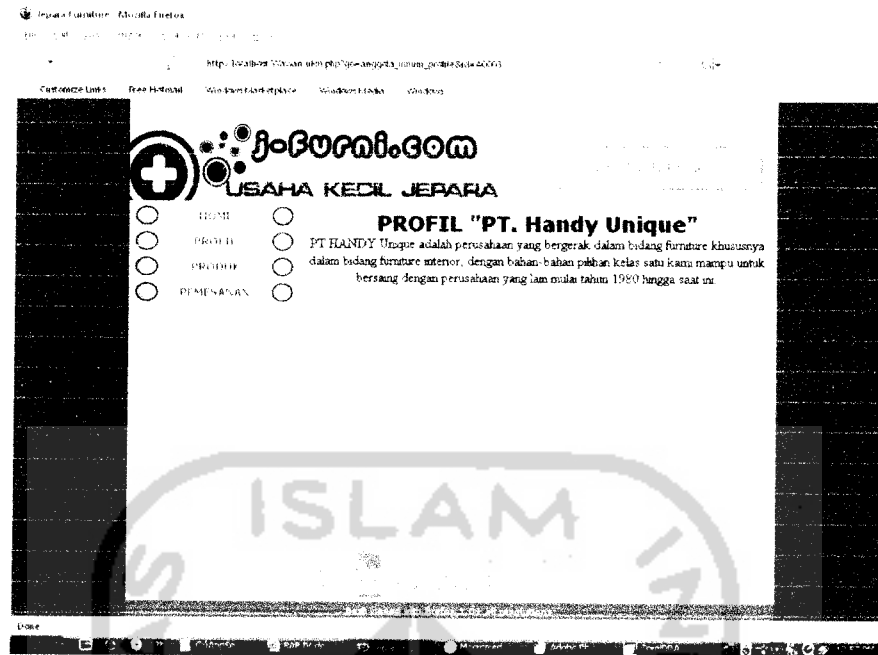


Gambar 4.23 Halaman form isian Buku Tamu

4.5.3 Tampilan Anggota

4.5.3.1 Tampilan Profile Anggota

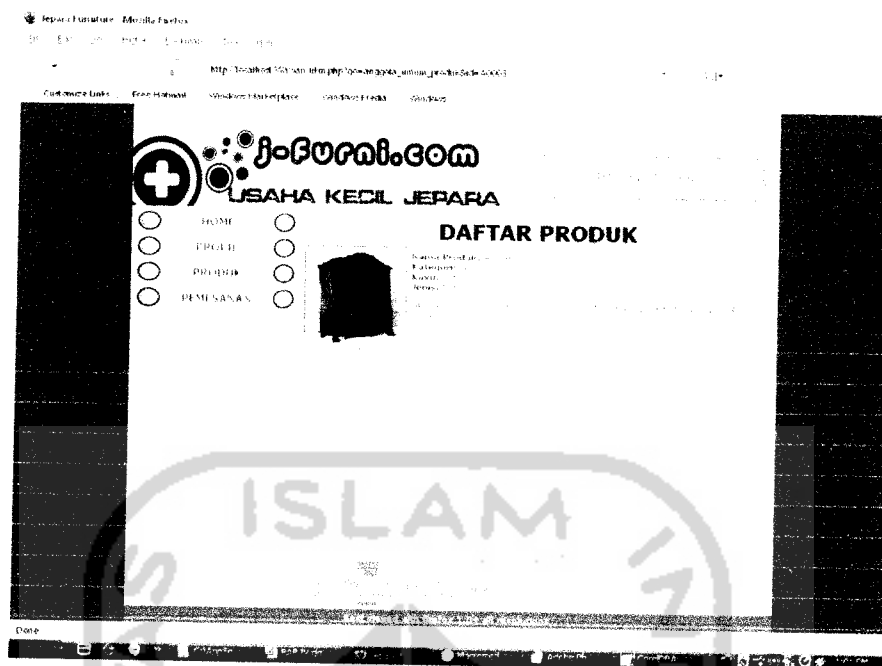
Halaman ini merupakan halaman tampilan dari halaman anggota yang dapat di akses oleh pengunjung melalui data anggota yang ada pada “Info UKM” dan dibawah ini merupakan contoh dari tampilan halaman profile dari anggota dapat dilihat pada (Gambar 4.24)



Gambar 4.24 Tampilan Profile Anggota

4.5.3.2 Tampilan Produk Anggota

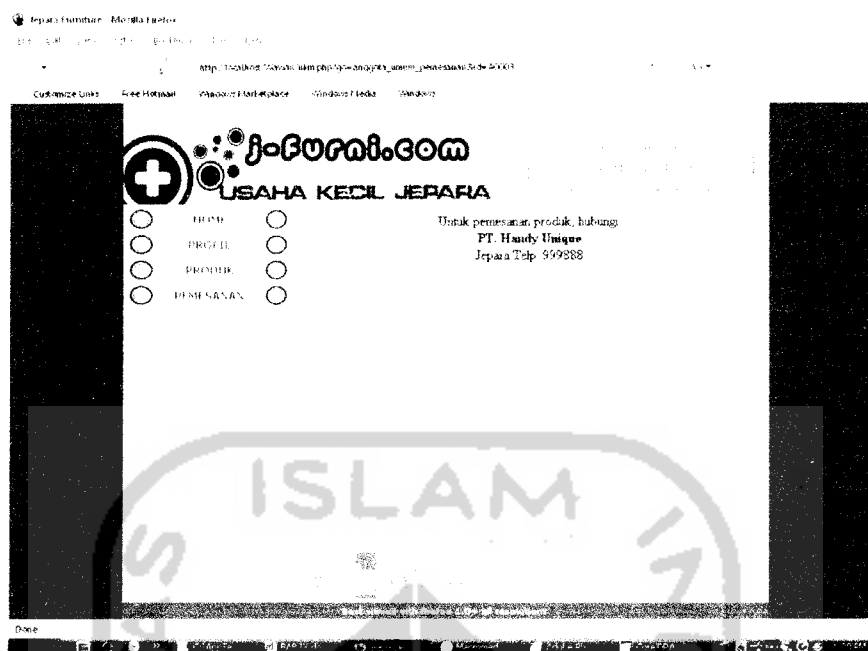
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan produk-produk dari anggota yang sudah mereka produksi. Pada tampilan halaman produk ini akan dijelaskan *deskripsi* produk secara detail mulai dari gambar, ukuran, finishing, harga dan lain sebagainya untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (Gambar 4.25).



Gambar 4.25 Tampilan Produk

4.5.3.3 Tampilan Info Pemesanan

Pada halaman ini ditampilkan alamat serta bagaimana cara pemesanan dari produk-produk yang dimiliki oleh perusahaan yang menjadi anggota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (Gambar 4.26) berikut ini.



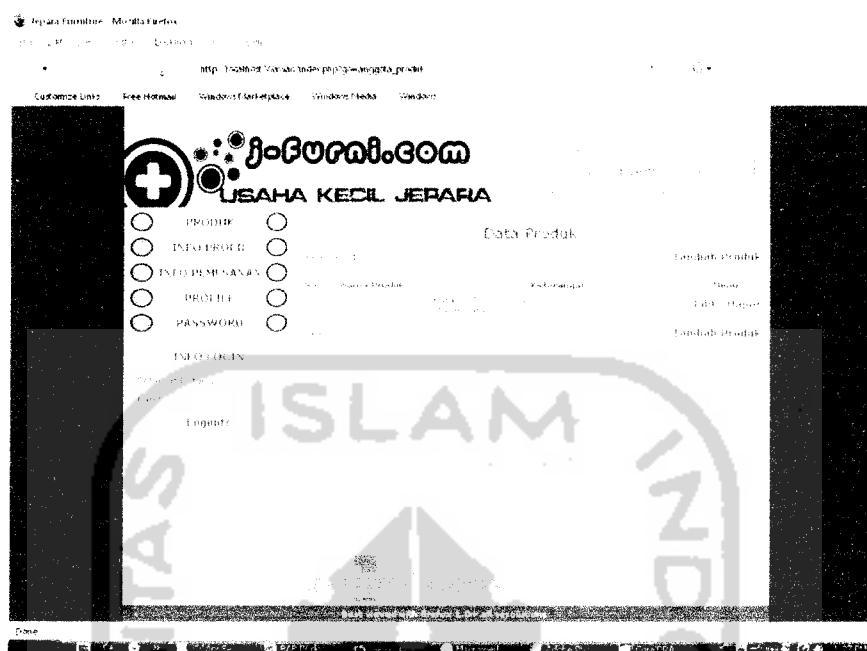
Gambar 4.26 Tampilan Info Pemesanan

4.5.4 Tampilan Administrator Anggota

Halaman ini digunakan oleh administrator perusahaan anggota untuk *update* data anggota baik itu menghapus atau menambahkan data. Halaman ini berisi halaman Produk, halaman Info Profile, halaman Info pemesanan, halaman Profile, serta halaman Password. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada contoh gambar dibawah ini.

4.5.4.1 Tampilan *up date* produk

Halaman ini menampilkan data dari produk yang sudah tampil, dan dari halaman ini administrator dapat menambah serta mengurangi produk yang mereka miliki. Halaman ini dapat dilihat pada (Gambar 4.27).

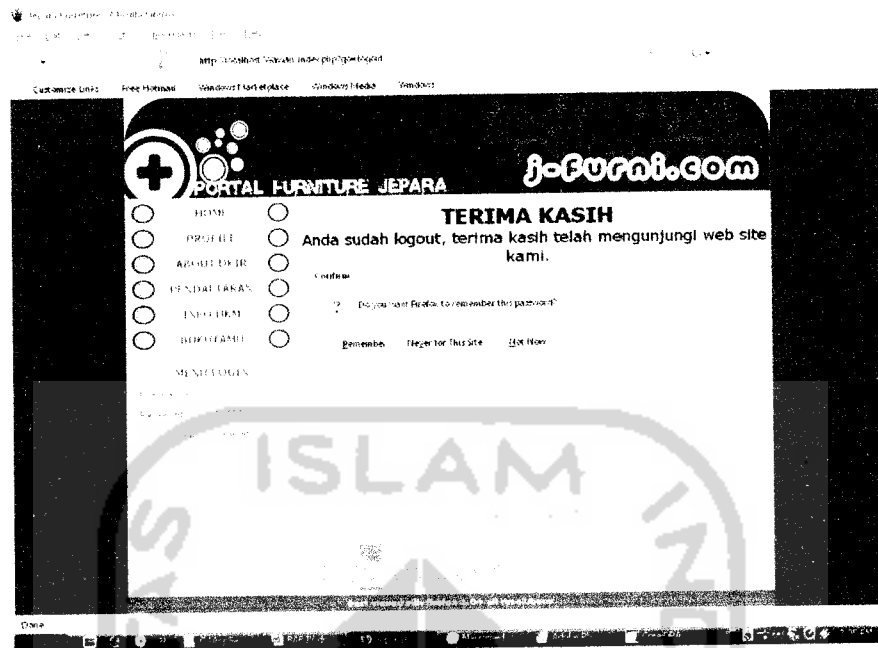


Gambar 4.27 Tampilan *update* produk

4.6 Pengujian Tidak Normal

1. Kesalahan *Input* Data

Kesalahan input data dapat dicontohkan ketika administrator dari J-Furni yang seharusnya mengisi password dengan angka 1(satu) tetapi akan saya coba dengan memasukkan password sembarang, hal ini dapat dilihat pada (gambar 4.28).



Gambar 4.28 Tampilan Kesalahan ketika admin salah mengisi data

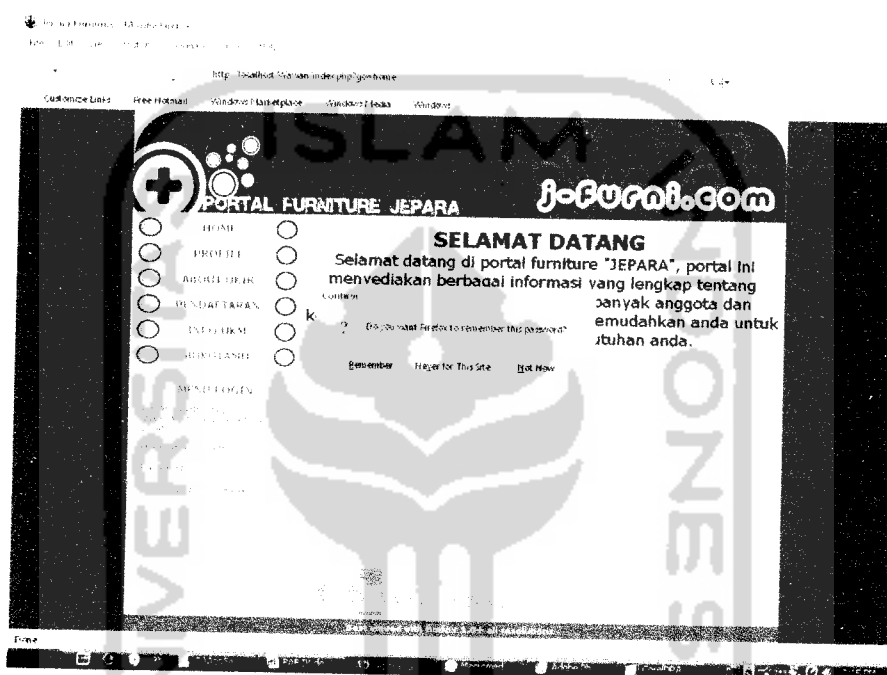
Maka akan ditampilkan pesan kesalahan berikut ini (Gambar 4.29)



Gambar 4.29 Tampilan Pesan kesalahan (login gagal)

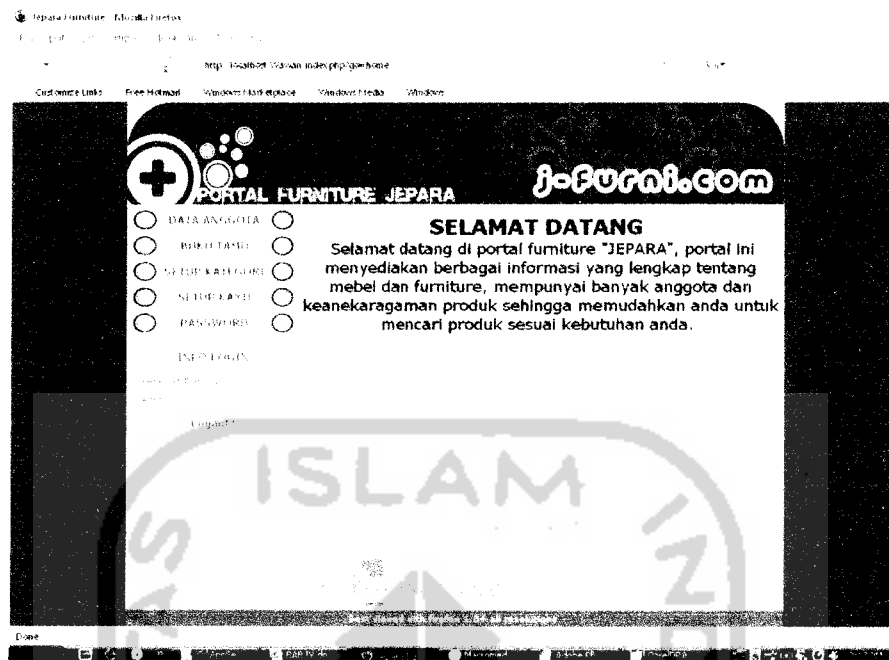
4.6 Pengujian Normal

Pada pengujian normal *system* akan berjalan seperti biasa sebagai contoh ketika administrator memasukkan password yang benar yaitu angka 1(satu) maka *system* akan masuk ke halaman administrator J-Furni, dapat dilihat pada (gambar 4.30) berikut ini,



Gambar 4.30 Tampilan Pengujian Normal

Maka *system* akan masuk ke halaman administrator seperti (Gambar 4.28) berikut ini.



Gambar 4.30 Tampilan Login dapat memasuki *system*

4.7 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara

Pada Aplikasi Portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan:

1. Kelebihan

Adapun kelebihan pada Aplikasi Portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini antara lain adalah sebagai berikut:

- Berbasis *web* sehingga dapat diakses oleh pengguna internet diseluruh dunia.
- Mampu mempromosikan produk-produk yang dimiliki oleh UKM ke seluruh dunia

- c. Membantu pengguna untuk mendapatkan produk serta info seputar produk meubel khususnya produk dari Jepara.
- d. Berbahasa indonesia, sehingga mudah dalam penggunaanya.

2. Kekurangan

Adapun kekurangan pada sistem Aplikasi Portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Memerlukan perangkat komputer dan internet untuk mengakses Aplikasi Portal usaha kecil menengah *furniture* Jepara.
- b. Sistem belum mamapu menangani *transaksi* secara *on line*.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan program aplikasi yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diperoleh dari program aplikasi ini adalah :

1. Dengan adanya sistem ini, pihak usaha kecil menengah yang belum memiliki *website* secara pribadi dapat berpromosi secara lebih luas tentang perusahaan yang mereka miliki setelah mereka daftarkan pada J-Furni.
2. *Sistem* ini sangat berguna bagi masyarakat luas yang ingin mencari informasi tentang *Furniture*.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa Portal usaha kecil *furniture* Jepara ini masih banyak mengalami kekurangan dan harus dikembangkan lagi. Oleh karena itu pengembangan selanjutnya disarankan :

1. Perlu adanya pengembangan dalam hal desain grafis agar tampilan sistem ini menjadi lebih menarik.
2. Pengembangan sistem hingga bisa terjadi transaksi penjualan *furniture* meubel secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- [AND04] Andi Penerbit, Madcoms. *Seri Panduan Desain WEB Macromedia Dream weavwer MX*. Yogyakarta: Andi Offset. 2004.
- [KAD01] Kadir, Abdul. *Dasar Pemrogrman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi Offset, 2001.
- [NUG04] Nugroho Bunafit. *PHP & MySql Dengan editor Dreamweaver Mx*. Jogjakarta: Andi Offset, 2004.
- [SID06] Sidiq, Betha. *Pemrograman web dengan PHP*. Jakarta: Informatika, 2006.

