

**APLIKASI PEMASARAN KERAJINAN TANGAN DI KABUPATEN PALI
BERBASIS WEBSITE**



**Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

Debby Varera Ramadhena (061930700760)

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI PEMASARAN KERAJINAN TANGAN DI KABUPATEN
PALI BERBASIS WEB



Oleh :


Debby Varera Ramadhena
(061930700760)

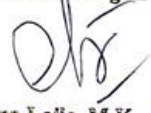
Menyetujui,

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II


Yulian Mirza, S.T., M.Kom
NIP.196607121990031003


Erna Lalis, M.Kom
NIP.197703292001122002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer


Azwardi, S.T., M.T
NIP.197005232005011004

APLIKASI PEMASARAN KERAJINAN TANGAN DI KABUPATEN PALI
BERBASIS WEBSITE



Telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada sidang
Laporan Akhir pada Kamis, 28 Juli 2022

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004

Anggota Dewan Penguji

Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom
NIP. 196007101991031001

Indarto, ST., M.Cs
NIP. 197307062005011003

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom
NIP. 197010112001121001

Ica Admirani, S.Kom, M.Kom
NIP. 197903282005012001

Palembang, Juli 2022
Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004

MOTTO

“The harder a struggle is, the more beautiful a victory is..”

“Happiness is created not obtained.”

“Don’t stop until you’re proud.”

“Berpikir adalah kegiatan tersulit yang pernah ada. Oleh karena itu hanya sedikit yang melakukannya”

-Henry Ford

“What matters is not what we pursue, but us who do not forget and continue what we have done so far.”

-Min Yonggi

Kupersembahkan kepada :

- **Allah SWT**
- **Ayah dan Ibu**
- **Kakakku dan Ayuk Iparku**
- **Diriku Sendiri**
- **Kelas 6CC Angkatan 2019**
- **Almamaterku**

ABSTRAK

Aplikasi Pemasaran Kerajinan Tangan di Kabupaten Pali Berbasis Web

Debby Varera Ramadhena (2022 : 48 halaman)

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat, yang mendorong penggunaan dan pemanfaatan perkembangan teknologi tersebut kedalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi yang diharapkan dapat memudahkan kehidupan manusia. Pada pembuatan laporan akhir ini bertujuan untuk membantu penjualan hasil kerajinan tangan Dekranasda Kabupaten Pali yang memiliki berbagai macam produk kerajinan tangan, disamping banyaknya hasil kerajinan tangan terdapat masalah pemasaran hasil kerajinan tangan dimana Dekranasda Kabupaten Pali tidak mempunyai akses keluar dalam menjual produk kerajinan tangan mereka. Penulis tertarik mengadakan penelitian guna membantu dalam meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran di Kabupaten Pali dengan cara mengembangkan sistem penjualan yang berbasis web. Hasil penelitian yang diperoleh berupa aplikasi penjualan yang berbasis web yang bisa diakses secara online oleh masyarakat luas dan bisa melayani transaksi penjualan secara online agar dapat membantu meningkatkan penjualan di Kabupaten Pali

Kata Kunci : Aplikasi pemasaran, *website*, *database*, dekranasda ,

Handicraft Marketing App in Web-Based Pali Regency

Debby Varera Ramadhena (2022 : 48 page)

The development of technology over time is increasing rapidly, which encourages the use and utilization of the development of these technologies into everyday life. Technological advances are expected to facilitate human life. In making this final report aims to help the sale of handicrafts Dekranasda Pali Regency which has a variety of handicraft products, in addition to the large number of handicraft products there is a problem of marketing handicrafts where Dekranasda Pali Regency does not have access to out in selling their handicraft products. The author is interested in conducting research to help in increasing sales and expanding marketing in Pali Regency by developing a web-based sales system. The results of the research obtained are in the form of a web-based sales application that can be accessed online by the wider community and can serve online sales transactions in order to help increase sales in Pali Regency

Keywords : Marketing applications, *websites*, *databases*, dekranasda ,

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur bagi Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Tak lupa juga Shalawat serta salam selalu tercurah pada Nabi agung Baginda Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari jaman kegelapan menuju ke jaman yang terang benderang seperti sekarang ini. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir ini dengan tepat waktu.

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi Persyaratan menyelesaikan pendidikan Diploma III pada jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Laporan ini akan membahas mengenai aplikasi pemasaran kerajinan tangan kabupaten pali berbasis *web*.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan ini, kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad Saw atas berkah dan karuniaNya-lah penulis bisa menyelesaikan laporan akhir ini.
2. Ayahku Sihanok, Ibuku Dewi Hastuti, Saudaraku Kak Erick, Kak Sendy, Kak Sonny, Ayuk iparku Yuk Fera, dan Yuk Pipit yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat yang tiada hentinya.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
6. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Ema Laila, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi arahan dan masukkan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

8. Staff administrasi Jurusan Teknik Komputer yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Akhir dengan lancar.
9. Keluarga ku yang telah ikut berkontribusi membantu penulis dalam penulisan Laporan Akhir ini.
10. Teman-teman Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya terkhusus kelas 6CC Angkatan 2019.
11. Para bestiku, Bella, Riris, Putri, Futri, Ilona, Berina, Risa, Leony, Dita, dan Yoga, yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan laporan akhir ini.
12. Seluruh orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
13. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, for just being me at all.*

Tiada lain harapan penulis semoga Allah SWT membalas segala niat baik kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi para pembaca. Mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih sedikit. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2022

Debby Varera Ramadhena

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN.....	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Metode Pengembangan Aplikasi.....	4
2.2.1 <i>System Development Life Cycle</i>	4
2.2.2 Tahapan Metode Waterfall.....	4
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Pemasaran.....	6
2.2.2 Kerajinan Tangan	6
2.2.3 Pengertian Aplikasi.....	6
2.2.4 <i>Website</i>	6

2.2.5 Database	7
2.2.6 HTML (<i>HyperText Markup Language</i>).....	7
2.2.7 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	8
2.2.8 XAMPP	8
2.2.9 MySQL.....	9
2.2.10 PHPMyAdmin.....	9
2.2.11 Codeigniter.....	9
2.2.12 <i>Bootstrap</i>	10
2.2.13 Sublime Text.....	10
2.2.14 <i>Flowchart</i>	10
2.3 Referensi Jurnal.....	13
2.3.1 Rancangn Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web.....	13
2.3.2 Strategi Peningkatan Ekonomi Lembaga Sosial Dengan Memanfaatkan Aplikasi Pemasaran Berbasis Android	13
2.3.3 Sistem Informasi Pada Penjualan Berbasis Web dan Sms Gateway	14
2.3.4 Aplikasi E-Commerce Untuk Pemasaran Kerajinan Tangan Usaha Kecil Menengah (UKM) di Riau Menggunakan Teknik Dropshipping	14
2.3.5 Penerapan E-Commerce dalam Kegiatan Pemasaran Produk Kerajinan Tangan di Kecamatan Tegallalang	14

BAB III PERANCANGAN

3.1 Perancangan.....	16
3.2 <i>Flowchart</i>	16
3.2.1 <i>Flowchart</i> Tampilan <i>Admin</i>	17
3.2.2 <i>Flowchart</i> Produk	18
3.2.3 <i>Flowchart</i> Promo.....	18
3.2.4 <i>Flowchart</i> Pembayaran.....	19
3.2.5 <i>Flowchart</i> Tampilan <i>User</i>	19

3.2.6 <i>Flowchart</i> Review.....	20
3.3 Relasi Database.....	21
3.4 Perancangan Database Aplikasi	22
3.5 Perancangan Desain <i>Website</i>	24
3.3.1 Rancangan Desain Halaman <i>Login</i>	25
3.3.2 Rancangan Desain Halaman Register	25
3.3.3 Rancangan Desain Tampilan Toko	26
3.3.4 Rancangan Desain Halaman Admin	26
3.3.5 Rancangan Desain Halaman <i>User</i>	27
3.3.6 Rancangan Desain Kategori Produk	27
3.3.7 Rancangan Desain Halaman Produk.....	28
3.3.8 Rancangan Desain Halaman Pesanan	28
3.3.9 Rancangan Desain Halaman Kupon.....	29
3.3.10 Rancangan Desain Halaman Pembayaran	29
3.3.11 Rancangan Desain Halaman Pelanggan	30
3.3.12 Rancangan Desain Halaman Review Pelanggan.....	30
3.3.13 Rancangan Desain Halaman Orderan <i>User</i>	31
3.3.14 Rancangan Desain Halaman Pembayaran <i>User</i>	31
3.3.15 Rancangan Desain Halaman Review <i>User</i>	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Tampilan Halaman Aplikasi	33
4.1.1 Halaman Awal <i>Website</i>	33
4.1.2 Halaman Login.....	33
4.1.3 Halaman Admin	34
4.1.3.1 Halaman Dashboard Admin	34
4.1.3.2 Halaman Produk	35
4.1.3.3 Halaman Pesanan.....	35
4.1.3.4 Halaman Kupon.....	36
4.1.3.5 Halaman Pembayaran.....	36
4.1.3.6 Halaman Pelanggan.....	37

4.1.3.7 Review Pelanggan.....	37
4.2.4 Halaman <i>User</i>	38
4.2.4.1 Halaman Dashboard <i>User</i>	38
4.2.4.2 Halaman Orderan.....	38
4.2.4.3 Halaman Pembayaran	39
4.2.4.4 Halaman Review.....	39
4.3 Pembahasan.....	40
4.4 Hasil Pengujian.....	41
4.4.1 <i>White Box</i>	41
4.4.2 <i>Black Box</i>	42
4.2.4.1 <i>Form</i> Halaman Login.....	42
4.2.4.2 <i>Form</i> Halaman <i>Checkout</i> Produk	45
4.2.4.3 <i>Form Registrasi</i>	46
4.2.4.4 Data Pesanan Produk.....	47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode Waterfall.....	4
Gambar 3.1 Diagram Blok Perancangan Website	16
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Login Admin.....	17
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Produk.....	18
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Promo	18
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Pembayaran.....	19
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> User.....	19
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Review	20
Gambar 3.8 Relasi Database.....	21
Gambar 3.9 Tampilan Awal Xampp.....	22
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Login	25
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Register.....	25
Gambar 3.12 Perancangan Desain Tampilan Toko	26
Gambar 3.13 Perancangan Desain Halaman Admin.....	26
Gambar 3.14 Perancangan Desain Halaman <i>User</i>	27
Gambar 3.15 Perancangan Desain Kategori Produk.....	27
Gambar 3.16 Perancangan Desain Halaman Produk	28
Gambar 3.17 Perancangan Halaman Pesanan	28
Gambar 3.18 Perancangan Halaman Kupon	29
Gambar 3.19 Perancangan Halaman Pembayaran	29
Gambar 3.20 Perancangan Desain Halaman Pelanggan.....	30
Gambar 3.21 Perancangan Desain Review Pelanggan.....	30
Gambar 3.22 Perancangan Desain Halaman Orderan <i>User</i>	31
Gambar 3.23 Perancangan Desain Halaman Pembayaran <i>User</i>	31
Gambar 3.24 Perancangan Desain Halaman Review	32
Gambar 4.1 Halaman Awal <i>Website</i>	33
Gambar 4.2 Halaman Login.....	33
Gambar 4.3 Halaman Dashboard Admin.....	34
Gambar 4.4 Halaman Produk.....	35

Gambar 4.5 Halaman Pesanan	35
Gambar 4.6 Halaman Kupon	36
Gambar 4.7 Halaman Pembayaran	36
Gambar 4.8 Halaman Pelanggan.....	37
Gambar 4.9 Halaman Review Pelanggan.....	37
Gambar 4.10 Halaman Dashboard <i>User</i>	38
Gambar 4.11 Halaman Orderan	38
Gambar 4.12 Halaman Pembayaran	39
Gambar 4.13 Halaman Review <i>User</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Diagram <i>Flowchart</i>	10
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	22
Tabel 3.2 Tabel <i>Customers</i>	23
Tabel 3.3 Tabel <i>Produk</i>	23
Tabel 3.4 Tabel <i>Order</i>	23
Tabel 3.5 Tabel <i>Order_items</i>	24
Tabel 3.6 Tabel <i>Kupon</i>	24
Tabel 3.3 Tabel Pengujian <i>White Box</i>	41
Tabel 3.4 Tabel <i>Black Box Testing Form</i> Halaman Login.....	42
Tabel 4.4 Tabel <i>Black Box Testing Form Checkout</i> Produk.....	45
Tabel 3.4 Tabel <i>Black Box Testing Form Registrasi</i>	46
Tabel 4.4 Tabel <i>Black Box Testing Data Pesanan</i>	47