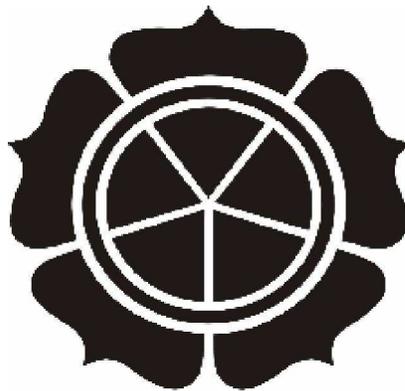


**PERANCANGAN WEBSITE  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI  
PADA TIRTO WANGI SPEED CORNER  
DENGAN MACROMEDIA DREAMWEAVER MX**

**NASKAH PUBLIKASI**



diajukan oleh :

**SULISKA HERMANTO**

**03.11.0322**

bagi

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

**YOGYAKARTA**

**2010**

**NASKAH PUBLIKASI**

**PERANCANGAN WEBSITE  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI  
PADA TIRTO WANGI SPEED CORNER  
DENGAN MACROMEDIA DREAMWEAVER MX**

disusun oleh :

**Suliska Hermanto**

03.11.0322

**Dosen Pembimbing**

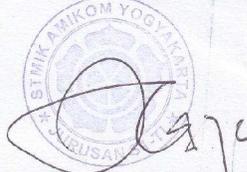


**Krisnawati, S.Si, MT**

**NIK. 190302038**

Tanggal 12 Februari 2010

**Ketua Jurusan  
Teknik Informatika**



**Ir. Abas Ali Pangera, M. Kom.  
NIK. 190302010**

SCHEME OF WEBSITE AS INFORMATION MEDIA AND PROMOTION  
AT TIRTOWANGI SPEED CORNER  
WITH MACROMEDIA DREAMWEAVER MX

PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI  
PADA TIRTO WANGI SPEED CORNER  
DENGAN MACROMEDIA DREAMWEAVER MX

Suliska Hermanto  
Jurusan Teknik Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**ABSTRACT**

*Web-based information systems today is the advertising system is very important to the world of business and commerce. Therefore many companies or shops that want to advertise his wares in a way that is efficient website. So is Tirta Wangi Speed Corner, a car accessories shop.*

*Tirta Wangi Speed corner been using its advertising system is less accurate and temporary. Namely by word of mouth and leaflets. The development is carried out is to ask the author to make advertising system yg accurate and up to date the website.*

*In this thesis, the author tries to analyze and make appropriate requests from Tirta Wangi Speed Corner. So as to promote the store in the trading business.*

**Keywords :** *Information systems, efficient, accurate, up to date*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan teknologi telah banyak melahirkan perangkat elektronik seperti komputer. Salah satu dari perkembangan teknologi komputer adalah Internet, yang membawa manusia pada suatu komunitas maya. Internet merupakan media informasi yang sangat cepat dan efisien dalam penyebaran informasi dan tidak terlepas oleh jarak dan waktu. Internet dapat memberikan informasi yang seluas-luasnya kepada pemakai tanpa mengenal ruang, jarak dan waktu.

Salah satu media yang cocok untuk itu adalah WWW (World Wide Web). Website merupakan salah satu sebuah aplikasi pada Internet yang berupa informasi Hypertext. Situs (website) yang terdiri dari salah satu atau beberapa homepage yang dibuat dengan bahasa HTML (Hypertext Markup Language) merupakan sumber informasi tersebut baik, buruk, atau bahkan menyesatkan, sehingga keberadaan media ini telah membentuk suatu budaya masyarakat yang baru, lainnya dunia baru yaitu cyber.

### 1.2. Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi Internet yang pesat memungkinkan kita memiliki akses yang cepat terhadap informasi yang kita butuhkan.

### 1.3. Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang terdapat dalam topik yang penulis angkat, maka penulis akan membatasi dengan hanya berkisar tentang profil-profil toko beserta barang-barang aksesoris yang ditawarkan, juga hal-hal yang berkaitan dengan Media Informasi dan Promosi pada Toko Tirto Wangi Speed Corner.

### 1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagi Peneliti :
  - a). Sebagai Skripsi untuk syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA.
  - b). Untuk menetapkan teori-teori yang didapat selama mengikuti pendidikan dan membandingkan kenyataan dilapangan.
2. Bagi Perusahaan :
  - a). Membuat Website Tirto Wangi Speed Corner yang dinamis dengan menggunakan Script PHP.
  - b). Memperkenalkan suatu cara berkomunikasi yang lebih mudah dan efisien.
  - c). Menyediakan fasilitas untuk mendapatkan informasi yang interaktif dan komunikatif.

### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulisan dan pengumpulan data skripsi ini, penulis menggunakan metode Inferensial yaitu metode yang tidak hanya memaparkan dan melaporkan suatu keadaan akan tetapi mengambil kesimpulan secara umum.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen – komponen yang saling berhubungan dan saling bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan atau fungsi tertentu.

Terdapat dua kelompok di dalam mendefinisikan suatu sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut: Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

#### 2.1.1 Karakteristik Sistem

Di dalam suatu sistem terdapat beberapa karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu :

a. Komponen Sistem (System Component)

Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen – komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan.

b. Batas Sistem (System Boundary)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas sistem menunjukkan ruang lingkup (Scope) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar (Environment)

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan sehingga merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

d. Penghubung Sistem ( Interface System)

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber – sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (output) dari subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem lainnya dengan melalui penghubung.

e. Masukan Sistem (Input System)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam subsistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan signal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan sistem tersebut untuk dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluarannya, sebagai contoh dalam sebuah sistem computer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran Sistem (Output System)

Keluaran(output) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada suprasistem.

g. Pengolah Sistem (Process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (Objective)

Sasaran adalah apa yang menjadi keinginan atau tujuan dari sebuah operasi sistem. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang hendak dicapai

## 2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Kesatuan nyata (*fact dan entity*) adalah merupakan suatu objek nyata dari tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

### 2.2.1 Kualitas Informasi

Kualitas dari informasi (*quality of information*) tergantung dari lima hal, informasi harus akurat (*accurate*), tepat pada waktunya (*timeliness*), relevan (*relevance*), lengkap (*completeness*), dan jelas (*clarity*).

## 2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi ( *Information System*). Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut :

“Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

## 2.4 Prinsip Dasar Pembuatan Web

Dalam pembuatan web dipertimbangkan nilai efektifitasnya, terutama dalam hal penyajian informasi harus sesuai dengan tujuan pembuatannya. Web yang dibuat harus bersifat spesifik dan tidak meluas, hanya mengandung unsur dasar yang bersesuaian dengan tujuan awal.

## 2.5 Konsep Dasar Aplikasi Web

### 2.5.1 Sejarah Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari jaringan komputer yang ada diseluruh dunia. Dalam hal ini komputer yang dulunya standalone dapat berhubungan langsung dengan host-host atau komputer-komputer yang lainnya.

### **2.5.2 Fasilitas Internet**

Internet, berasal dari kata Interconnection Networking yang mempunyai arti hubungan dari berbagai komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi.

### **2.5.3 Konsep Dasar World Wide Web**

World Wide Web atau sering disebut dengan web, merupakan salah satu fasilitas dari Internet. Melalui media ini seseorang dapat mengakses informasi-informasi tidak hanya berupa teks, tapi juga gambar-gambar, suara, dan data multimedia lain seperti animasi. Web telah banyak mengubah internet dengan membuatnya mudah ditelusuri oleh orang awam.

### III. ANALISIS (PROSES PENELITIAN)

#### 3.1 Latar Belakang Analisis

##### 3.1.1 Sejarah Tirta Wangi Speed Corner

Sejak maraknya dunia perdagangan aksesoris kendaraan bermotor khususnya sepeda motor, mulai banyak bermunculan toko-toko aksesoris kendaraan bermotor yang bertaraf kecil-kecilan sampai tingkat besar-besaran, dari perkotaan sampai pedesaan.

Maka pada tahun 2002 didirikanlah toko aksesoris kendaraan bermotor Tirta Wangi Speed Corner yang berada di Jl. Bendungan km.1 Wates Kulon Progo Yogyakarta dengan pendiri serta pemilik Agus Prasetyo, Amd.

Perkembangan sedemikian pesatnya maka, pihak Tirta Wangi meras adanya sarana untuk memperkenalkan toko aksesoris ini kepada masyarakat luas pada umumnya dan Yogyakarta pada khususnya.

##### 3.1.2 Visi dan Misi Tirta Wangi Speed Corner

Visi Tirta Wangi Speed Corner adalah memberikan kepuasan pelayanan kepada pembeli dan masyarakat umum.

Misi Tirta Wangi Speed Corner adalah menjadi menjadi toko aksesoris yang berkembang, maju dan bersaing di Yogyakarta.

#### 3.2 Analisis Sistem

Analisa sistem (System Analysis) didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan dan hambatan –hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

##### 3.3 Identifikasi Masalah

Dalam analisa sistem, pendefinisian masalah merupakan tahap awal yang harus dilakukan. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang menghambat proses pencapaian suatu tujuan didalam pembuatan sebuah sistem. Permasalahan yang ada harus ditindak lanjuti untuk ditemukan pemecahannya sebagai suatu alternative agar system tersebut dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

##### 3.3.1 Permasalahan Yang Ada

Permasalahan yang ada pada Tirta Wangi Speed Corner adalah kurang dilirikinya atau kurang terkenalnya toko aksesoris ini di masyarakat umum.

##### 3.3.2 Identifikasi Penyebab Masalah

Penyebab masalah tersebut adalah kurangnya pengenalan atau pengiklanan toko Tirta Wangi Speed Corner kepada masyarakat luas.

#### 3.4 Analisis PIECES

Mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi dan layanan. Yang dikenal dengan sebutan PIECES (Performance, Information, Economic,

Control, Efficiency, Service). Dari analisis ini dapat didapatkan beberapa masalah secara terperinci dan akhirnya setelah melakukan pengamatan maka penulis dapat menemukan beberapa permasalahan.

#### **3.4.1 Analisa Kinerja (Performance Analysis)**

Dalam pengiklanan sebelumnya (iklan baris) prosesnya banyak yang dilakukan secara manual, dari segi waktu sangat boros dan dua kali kerja, karena harus datang ketempat media cetak dan harus mencetak terlebih dahulu. Media informasi yang mempunyai kinerja tinggi adalah salah satu hal yang dibutuhkan untuk dapat menampung aspirasi/keinginan masyarakat dalam mengakses informasi yang diinginkan yaitu dengan iklan dunia maya atau *website*.

#### **3.4.2 Analisa Informasi (Information Analysis)**

Dengan iklan baris output yang ditampilkan memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasinya. Dengan adanya iklan *website* masyarakat mendapatkan hasil yang optimal dalam informasi yang akurat untuk mengetahui agenda – agenda dan atau isi dari *website* Tirta Wangi speed Corner.

#### **3.4.3 Analisa Ekonomi (Economi Analysis)**

Pertimbangan ekonomi dibutuhkan ketika periklanan semakin mahal, terutama menggunakan Iklan Baris, karena dihitung berdasarkan karakter. Penggunaan teknologi informasi dunia maya (*website*) lebih memangkas biaya.

#### **3.4.4 Analisa Kendali (Control Analysis)**

Dilihat dari analisa kontrol, iklan baris yang konvensional saat ini tidak memiliki back up data. Maka dari itu diperlukan adanya sebuah sistem yang keberadaannya untuk menghindari dan mendeteksi secara dini terhadap penyalahgunaan atau kesalahan dari sebuah sistem yang telah dibuat

#### **3.4.5 Analisa Efisiensi (Efficiency Analysis)**

Efficiency berhubungan dengan meminimalisasi pemborosan terhadap sumber daya sistem lama. Selama ini informasi lebih banyak ditujukan kepada masyarakat Jogja saja, diharapkan dengan adanya *website* ini dapat menarik minat simpati kalangan luar Jogja pada khususnya di Indonesia.

#### **3.4.6 Analisa Pelayanan (Services Analysis)**

Analisis pelayanan (*service*) yang dimaksudkan disini adalah pelayanan dalam hal penyajian informasi, dimana suatu sistem informasi haruslah user-friendly agar masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut. Hal tersebut tidak dapat ditemui di sistem yang lama karena ada banyak kekurangan antara lain biaya yang harus dikeluarkan banyak, informasi yang disampaikan tidak selalu up to date dan adanya keterbatasan didalam pemberian informasi.

### **3.5 Analisis dan Study Kelayakan**

#### **3.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem informasi web Tirta Wangi Speed Corner. Adapun kebutuhan – kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan sistem sebagai berikut :

##### **a. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras**

Pada bagian ini dijelaskan hardware yang digunakan dalam proses pengembangan sistem informasi website Tirto Wangi Speed Corner. Adapun hardware yang digunakan penulis dalam mengembangkan website Tirto Wangi Speed Corner adalah :

- ▶ Processor Intel Pentium 4 2.0 Ghz
- ▶ Motherboard Via
- ▶ RAM 128 Mb PC 2700 visipro
- ▶ HARDDISK, Seagate Baracuda 40Gb 7200Rpm
- ▶ CD-Rom, LG 52x
- ▶ Monitor, LG '15
- ▶ Casing Simbadda C 2750D
- ▶ Keyboard dan Mouse

**b. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Pada bagian ini akan menjelaskan software-software yang dibutuhkan dalam proses perancangan website Tirto Wangi Speed Corner. Adapun software yang digunakan dalam proses pengembangan website adalah sebagai berikut :

◆ **Software Untuk Perancangan**

1. Macromedia Dreamweaver MX
2. Adobe Photoshop CS 8
3. HTML
4. PHP

◆ **Software Untuk Web Browser**

1. Internet Explorer

◆ **Software Untuk Web Server**

1. Apache

**3.5.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem**

Pada bagian ini dijelaskan siapa saja pengguna sistem, adapun level-level dari pengguna sistem website ini yaitu :

**a. User**

User adalah pengguna biasa, pengunjung biasa hanya bisa melihat informasi mengenai profil Tirto Wangi Speed Corner, membaca agenda-agenda Tirto Wangi Speed Corner, berita, jajak pendapat (polling), bukutamu.

**b. Admin**

Admin adalah seorang yang mengatur web, admin berhak melakukan apa saja yang berhubungan dengan website Tirto Wangi Speed Corner. Admin dapat mengakses halamannya sendiri, dan berisi tentang informasi dari database yang membangun website ini. Admin bertugas meng-update berbagai informasi yang berkaitan dengan website Tirto Wangi Speed Corner, mengontrol terhadap berbagai kesalahan dan keamanan yang ada pada sistem. Untuk mengakses

halaman admin. Admin harus login terlebih dahulu pada form login admin sehingga pengguna lain (user) tidak bisa mengakses halaman admin.

### **3.5.3 Study Kelayakan**

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan apakah perancangan sistem layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan, versi ringkasan dari keseluruhan analisis sistem dan proses perancangan aplikasi website. Untuk menentukan apakah sistem baru layak untuk digunakan atau tidak maka perlu dilakukan analisis dan studi kelayakan diantaranya :

#### **a. Kelayakan Operasional**

Sistem baru dibuat dan didesain sedemikian rupa sehingga cukup mudah untuk digunakan atau dioperasikan baik oleh pengguna (user) maupun oleh pengelola situs web dalam menangani web itu sendiri. Kondisi ini memudahkan dalam penerapan sistem baru. Oleh karena itu, ditinjau dari kelayakan operasionalnya maka sistem yang baru ini layak digunakan.

#### **b. Kelayakan Teknologi**

Kelayakan teknologi sangat berpengaruh untuk beroperasinya sistem informasi yang akan diterapkan. Pada sistem baru sudah didukung dengan penggunaan Internet yang akan menjalankan sistem secara online. Sistem baru berupa website dibangun dengan menggunakan Php dan Mysql, yang mana software-software ini bersifat gratis dan bisa di download di Internet sehingga layak digunakan.

#### **c. Kelayakan Hukum**

Kelayakan hukum dimaksudkan untuk mengetahui apakah sistem yang akan diterapkan melanggar hukum atau tidak.

#### **d. Kelayakan Strategi**

Studi kelayakan strategis adalah apabila sistem yang diterapkan dapat mempengaruhi strategi perusahaan dalam meningkatkan keuntungan atau kepuasan pelanggan. Media Internet dapat meningkatkan citra toko Tirto Wangi Speed Corner.

#### **e. Kelayakan Ekonomi**

Kelayakan ekonomi akan menganalisis biaya yang akan dikeluarkan oleh pihak Toko dimasa yang akan datang serta manfaat yang didapat dari penerapan sistem baru dibanding sistem lama, sehingga tidak akan terjadi pemborosan sumber daya lagi. Pada sistem ini tidak terjadi pemborosan biaya, karena hanya memanfaatkan dan menggunakan sarana dan sumber daya yang sudah ada pada sistem lama. Sehingga sistem ini dapat memberi manfaat bagi Tirto Wangi Speed Corner.

### **3.6 Perancangan database**

Dalam membangun sebuah web dinamis, tentu saja membutuhkan database yang berfungsi untuk menyimpan data-data perusahaan. Karena data-data dapat di-update setiap saat. Masing-masing data harus dikelompokkan sesuai fungsinya masing-masing. Misal, data-data produk harus dikelompokkan dalam satu tabel produk.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Testing program

#### 4.1.1 Pemrograman

Penulisan kode program merupakan kegiatan yang terbesar dalam tahap implementasi system. Pemrograman adalah kegiatan menuliskan kode program yang akan dieksekusi komputer. Kode program yang akan ditulis oleh programmer harus berdasarkan dokumentasi yang disediakan oleh analis system dan hasil dari desain sistem secara rinci. Program tersebut harus ditulis dengan baik dan terstruktur.

Dalam penulisan program aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

#### 4.1.2 Pengetesan Program

Sebelum program diterapkan, maka program harus dites untuk membebaskan dari kesalahan-kesalahan program secara menyeluruh. Pengetesan program tidak hanya untuk mencari kesalahan, tetapi juga untuk melakukan verifikasi, mendeteksi kesalahan dan validasi yang bertujuan untuk mencari permasalahan dan pemecahannya.

### 4.2 Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana system siap diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya, dari Implementasi diketahui apakah system yang dibuat benar-benar dapat berjalan dan menghasilkan yang sesuai dengan perancangan yang ada.

#### 4.2.1 Menerapkan Rencana Implementasi

Implementasi system (implementation system) merupakan tahap meletakkan system yang baru dikembangkan agar nantinya system tersebut siap untuk dapat dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan ditahap implementasi adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan system sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi ini adalah sebagai berikut:

**Jadwal Rencana Implementasi**

Nama Kegiatan	Lama Pelaksanaan
Seleksi personil dan training (pelatihan)	2 hari
Pengetesan program	8 hari
<i>Konversi</i> sistem	30 hari

#### 4.2.2 Melakukan Kegiatan Implementasi

Kegiatan ini didasarkan pada bentuk-bentuk kegiatan dalam tahapan Implementasi. Pada umumnya tahapan implementasi terdiri dari seleksi personil, training, dan instalasi software dan hardware. Akan tetapi karena Implamentasi disini adalah aplikasi web maka instalasi software dan hardware tidak dibutuhkan. Adapun bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Seleksi personil dan training (pelatihan)

Pemilihan dan pelatihan dalam system informasi merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan karena keberhasilan dalam pelaksanaannya ditentukan oleh personil yang berada dalam sistem itu sendiri. Personil yang diperoleh dapat berasal dari dua sumber, yaitu karyawan yang telah ada di Tirta Wangi Speed Corner dalam hal ini seorang admin yang sudah mengerti tentang sistem tersebut atau calon karyawan dari luar Tirta Wangi Speed Corner. Pemilihan karyawan yang sudah ada terlebih dulu menjadi prioritas pertama dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- ✚ Mentransfer karyawan yang ada ke posisi yang baru umumnya lebih mudah dibandingkan dengan merekrut karyawan baru dari luar.
- ✚ Karyawan yang sudah ada biasanya sudah atau lebih memahami sistem kerja dari Tirta Wangi Speed Corner, serta lebih berpengalaman dalam manajemen sistem. Sedangkan karyawan baru masih membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari cara-cara Tirta Wangi Speed Corner beroperasi.

## 2. Pemrograman dan Pengetesan Program

Pengetesan atau pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa komponen-komponen dari sistem yang baru dibangun sudah berfungsi sebagaimana mestinya atau sesuai yang diharapkan.

Pengetesan dilakukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan dari program secara menyeluruh. Pada bagian ini telah dijelaskan sebelumnya pada sub bab 4.1.

## 3. Pengetesan Sistem

Pengetesan sistem biasanya dilakukan setelah program dilakukan. Pengetesan sistem dilakukan untuk memeriksa kekompakan antar komponen sistem yang diimplementasikan. Tujuan utama dari pengetesan sistem ini adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengetesan perlu dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan yang mungkin terjadi.

Pada pengetesan program, masing-masing program yang telah berjalan dengan baik dan benar bukan berarti program tersebut juga dapat berjalan dengan program lainnya dalam sistem dengan baik. Komponen dari semua program yang telah diintegrasikan perlu dites kembali untuk melihat apakah suatu program dapat menerima input data dengan baik, dapat memprosesnya dengan baik dan dapat memberikan output kepada program yang lainnya. Dalam pengetesan ini penulis melakukan dengan cara fungsionalis, pengetesan ini dilakukan dengan output yang sudah diharapkan dan diketahui sebelumnya dengan menggunakan berbagai input yang berlainan.

## 4. Konversi system

Proses konversi sistem merupakan proses untuk meletakkan sistem baru supaya siap mulai untuk dapat digunakan. Terdapat beberapa pendekatan untuk melakukan konversi sistem, yaitu sebagai berikut:

a. Konversi langsung (direct conversion)

Pendekatan ini dilakukan dengan mengganti sistem yang lama dengan sistem yang baru. Pendekatan ini disebut juga dengan pendekatan pemotongan langsung. Konversi ini biasanya dilakukan dengan memilih periode waktu bisnis tertentu. Pendekatan ini baik dilakukan untuk sistem yang tidak terlalu besar. Dalam sistem ini menggunakan jenis konversi langsung (direct conversion).

b. Konversi parallel (parallel conversion)

Pendekatan ini dilakukan dengan mengoperasikan sistem yang baru bersama-sama dengan sistem yang lama selama periode waktu tertentu. Kedua sistem ini dilakukan bersama-sama untuk menyakinkan bahwa sistem yang baru telah benar-benar beroperasi dengan sukses sebelum sistem yang lama dihentikan. Kebaikan konversi ini adalah menyediakan proteksi yang tinggi kepada organisasi terhadap sistem yang baru.

c. Konversi percontohan

Pendekatan ini biasanya dilakukan bila beberapa sistem yang sejenis diterapkan pada beberapa area yang terpisah (beberapa departement). Konversi sistem bisa dilakukan pada sebuah unit organisasi terlebih dahulu dan dinilai operasinya.

d. Konversi bertahap

Pendekatan ini dilakukan dengan menerapkan masing-masing modul sistem yang berada secara urut. Tiap-tiap modul dioperasikan terlebih dahulu dan jika telah sukses maka disusul oleh modul yang lainnya dan seterusnya sampai modul berhasil dioperasikan.

#### 4.2.3 Tindak Lanjut Implementasi

Partisipasi analisis sistem belum berakhir setelah sistem diimplementasikan. Analisis sistem masih perlu melakukan tindak lanjut berikutnya setelah sistem diimplementasikan. Analisis sistem masih perlu melakukan pengetesan sistem yang telah dilakukan sebelumnya. Jika pengetesan sistem sebelumnya digunakan data tes (test data) dan dilakukan oleh analisis sistem bersama-sama dengan pemrogram komputer, maka pada pengetesan ini dilakukan dengan menggunakan data sesungguhnya dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan analisis sistem bersama-sama dengan user. Jika sistem ini bisa berjalan sistem yang baru layak digunakan. Agar sistem dapat berjalan dengan baik dan dapat terus menampilkan secara up to date, maka seorang administrator harus selalu melakukan pemeliharaan sistem.

#### 4.3 Pembahasan

Pada proses pembuatan website Tirto Wangi Speed Corner in langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisa alur proses dan merancang bentuk keluaran yang diinginkan. Website Tirto Wangi Speed Corner dipisahkan dalam dua bagian sistem. Pertama bagian user dan yang kedua adalah bagian admin. Tugas dari admin adalah untuk melakukan perubahan pada data, baik penambahan, pengurangan maupun pengeditan.

#### 4.3.1 Proses Pembuatan Database

Proses pembuatan database disesuaikan dengan kebutuhan tabel yang ada. Proses ini dapat dilakukan menggunakan layanan PhpmyAdmin. PhpmyAdmin dapat dibuka dengan cara mengetikkan <http://localhost/phpmyadmin/> pada url browser. Pembuatan database dapat dilakukan dengan cara mengetikkan nama database pada input create new database.

#### 4.3.2 Proses Pembuatan Tabel Data

Proses pembuatan tabel dapat dilakukan secara langsung pada query input phpmyadmin atau dapat juga dilakukan dengan membuat sql tabel pada notepad, caranya adalah dengan mengetikkan perintah SQL:

```
Create table nama_tabel (  
  Nama_field1 tipe_data1,  
  Nama_field2 tipe_data2,  
  Primar key (nama_field);
```

Langkah membuat tabel melalui notepad adalah sebagai berikut:

start → Program → Notepad

pada notepad ketikkan perintah sql sebagai berikut:

```
CREATE TABLE login (  
  user varchar(20) NOT NULL auto_increment,  
  pwd varchar(20) default NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (user)  
) TYPE=MyISAM;
```

```
CREATE TABLE bukutamu (  
  nama varchar(30) NULL default "",  
  email varchar(25) NULL default "",  
  pesan varchar(225) NOT NULL,  
  tanggal date NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY ()  
) TYPE=MyISAM;
```

```
CREATE TABLE Agenda (  
  Id_agd int(5) NOT NULL auto_increment,  
  Tema_agd varchar(20) NULL,  
  Tgl_agd date_time NULL default "",  
  isi_agd text NULL,
```

```
CREATE TABLE polling (  
  id int(5) NOT NULL auto_increment,  
  topik varchar(200) NOT NULL default "",  
  pil1 varchar(200) NOT NULL default "",  
  pil2 varchar(200) NOT NULL default "",  
  pil3 varchar(200) NOT NULL default "",  
  pil4 varchar(200) NOT NULL default "",  
  vote1 int(10) NULL default "",  
  vote2 int(10) NULL default "",  
  vote3 int(10) NULL default "",  
  vote4 int(10) NULL default "",  
  PRIMARY KEY (id)  
) TYPE=MyISAM;
```

```
CREATE TABLE berita(  
  Id_berita int(5) NOT NULL auto_increment,  
  Nama_berita varchar(30) NULL default '0',  
  Keterangan_berita text NULL default '0',  
  PRIMARY KEY (id_berita)  
) TYPE=MyISAM;
```

```
PRIMARY KEY (id_agd)  
) TYPE=MyISAM;
```

```
CREATE TABLE counter (  
  Id int(5) NOT NULL auto_increment,  
  PRIMARY KEY (id)  
) TYPE=MyISAM;
```

Setelah sql pada notepad selesai dibuat maka langkah selanjutnya adalah menyimpan file tersebut dengan cara mengklik tombol save as lalu simpan pada direktori yang telah ditentukan dengan nama yang diinginkan (namafile.txt). selanjutnya dilakukan cara mengupload file tersebut pada phpmyadmin dengan cara mengklik tombol browse, lalu cari dimana file sql kita tadi disimpan.

Langkah terakhir adalah dengan cara mengklik tombol go untuk memulai pembuatan struktur tabel.

## V. Kesimpulan

1. Dengan menerapkan situs yang baru, maka informasi seputar Tirta Wangi Speed Corner dapat dengan mudah dan baik ditampilkan, sehingga kualitas informasi yang disajikan dapat lebih akurat, detail, dan tepat waktu (*up to date*).
2. Kemajuan teknologi internet sangat berpengaruh dalam memanfaatkan peluang bisnis saat ini.
3. Halaman *website* yang dibangun dengan navigasi yang mudah digunakan (*user friendly*), sehingga user tidak akan kesulitan dalam mengakses situs web Tirta Wangi Speed Corner dan akan mengerti halaman *website* yang akan dijelajah.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

1. Wahid Fathul, *Kamus Istilah TEKNOLOGI INFORMASI*, Penerbit Andi, 2001
2. Purnomo Vita Prihatoni, *SIM SALAWEB, TRIK JITU MEMBUAT HALAMAN WEB MENJADI INDAH*, PCMedia, 2005.
3. Suyanto M, *E-COMMERCE, STRATEGI PERIKLANAN PADA PERUSAHAAN TOP DUNIA*, Penerbit Andi, 2003.
4. Sardi Irawan, *Manajemen, Desain, dan Pengembangan Situs Web dengan Macromedia Dreamweaver MX dan Adobe Photoshop 7.0*, Elex Media Komputindo, 2004.
5. Novada Ori dan Chaidir Denny, *Menjadi Web Master dengan Macromedia Flash MX, Macromedia Dreamweaver MX, dan ASP.net*, Ekuator Digital, Jakarta, 2004
6. Jhonsen, *Pandual lengkap Menjadi Web Designer untuk pemula*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004
7. Madcoms, *PHP & MySQL untuk Membuat WEBSITE INTERAKTIF*, Penerbit Andi, 2004.