

MOTO

“Walau pun mustahil, lebih baik mencoba dan gagal daripada diam dan tidak melakukan apa-apa.”

— Coki Pardede

“Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan, dan untuk melakukan hal yang baru, mencoba sesuatu yang lain terkadang kita harus berani mempertaruhkan apa yang kita punya.”

— Najwa Shihab

“Kebaikan yang kamu lakukan kepada orang lain kelak akan kembali kepada dirimu sendiri.”

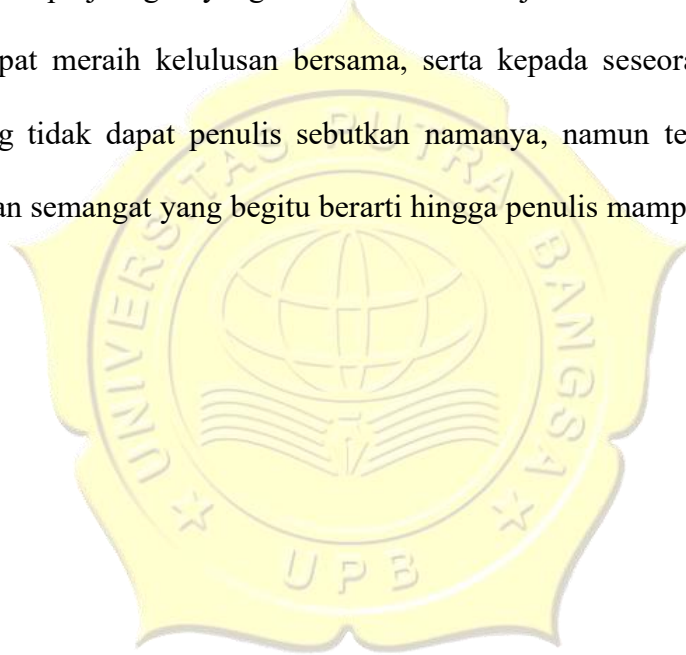
— IQ7

“Selagi masih diberi kesempatan, teruslah melangkah. Jika dunia ini adalah perlombaan, sainganmu hanyalah dirimu sendiri. Jadilah versi terbaik dari dirimu, karena sejatinya setiap manusia terlahir berbeda.”

— Radityo Priyambudi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi, kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti, serta kakak tersayang yang senantiasa memberi semangat dan motivasi. Skripsi ini juga penulis persembahkan kepada teman-teman seperjuangan yang setia menemani sejak semester pertama hingga akhirnya dapat meraih kelulusan bersama, serta kepada seseorang yang sangat spesial, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya, namun telah memberikan dukungan dan semangat yang begitu berarti hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.



ABSTRAK

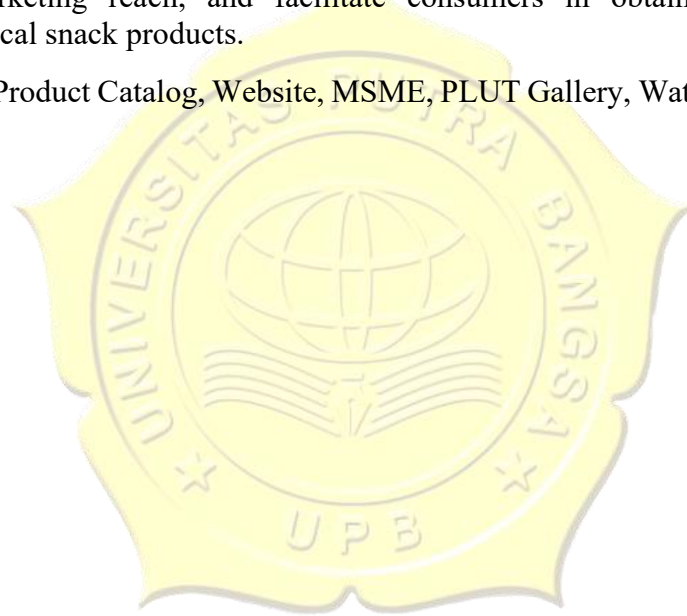
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi katalog makanan ringan berbasis *website* sebagai sarana memperkenalkan produk-produk Galeri PLUT KUMKM Kebumen. Latar belakang penelitian berangkat dari belum adanya media katalog digital yang mampu menyajikan informasi produk UMKM secara rapi, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat. Proses pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall* yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi di lokasi Galeri PLUT KUMKM Kebumen dan wawancara dengan pengelola atau admin Galeri. Hasil akhir penelitian berupa *website* katalog dengan fitur pengelolaan produk, kategori, dan data UMKM melalui panel admin, serta tampilan publik yang menampilkan daftar produk beserta deskripsi, foto, dan informasi produsen. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi sesuai yang diharapkan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Kehadiran sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas promosi, memperluas jangkauan pemasaran, dan memudahkan konsumen dalam memperoleh informasi terkait produk makanan ringan lokal.

Kata Kunci: Katalog Produk, *Website*, UMKM, Galeri PLUT, *Waterfall*

ABSTRACT

This research aims to develop a website-based snack food catalog information system as a means of introducing products from the PLUT KUMKM Kebumen Gallery. The research background stems from the lack of a digital catalog media capable of presenting information on MSME products in a neat, attractive, and easily accessible manner to the public. The system development process used the Waterfall method, which encompasses needs analysis, design, implementation, testing, and maintenance. Data collection was conducted through literature review, on-site observations at the PLUT KUMKM Kebumen Gallery, and interviews with the Gallery's managers or administrators. The final result of the research is a catalog website with features for managing products, categories, and MSME data through an admin panel, as well as a public display displaying a list of products along with descriptions, photos, and manufacturer information. Testing using the Black Box Testing method showed that all features functioned as expected and met user needs. The presence of this system is expected to increase promotional effectiveness, expand marketing reach, and facilitate consumers in obtaining information regarding local snack products.

Keywords: Product Catalog, Website, MSME, PLUT Gallery, Waterfall



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi berjudul *“Rancang Bangun Katalog Makanan Ringan Berbasis Website untuk Pengenalan Produk Galeri PLUT KUMKM Kebumen”* dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan nikmat dan kemudahan yang diberikan.
2. Kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti.
3. Bapak Miftahul Huda S. Pd., M. Kom., dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan arahan berharga.
4. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa atas ilmu dan bimbingan selama perkuliahan.
5. Pengurus Galeri PLUT KUMKM Kebumen yang telah memberikan kesempatan dan data penelitian.
6. Rekan-rekan mahasiswa Ilmu Komputer angkatan 2021 atas kebersamaan dan semangat yang diberikan.

7. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis sendiri, dunia akademik, maupun pihak-pihak yang berkepentingan, khususnya dalam pengembangan sistem informasi untuk mendukung promosi produk UMKM.

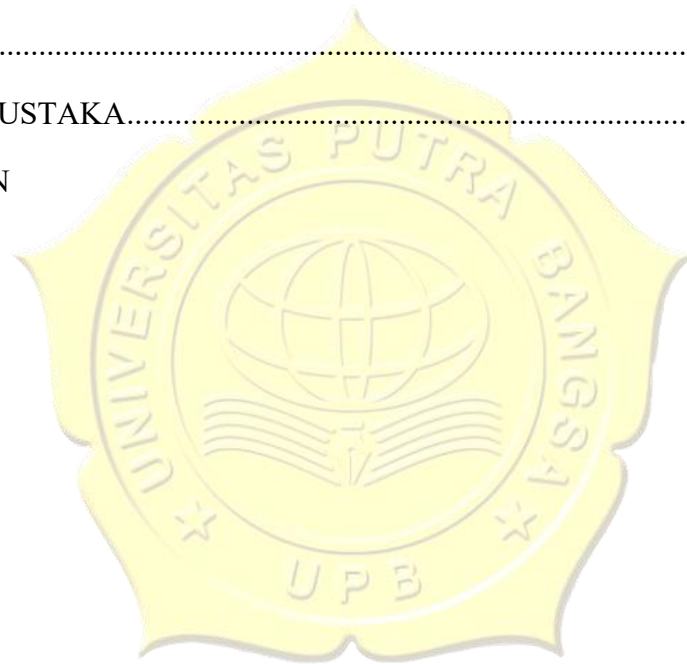


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	iii
MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Sistem Informasi	8
2.1.2 Web Katalog	11

2.1.3 Teknologi Web.....	13
2.1.4 <i>User Interface dan User Experience (UI/UX)</i>	17
2.1.5 Pendekatan Kano Model	19
2.1.6 Metode <i>Waterfall</i>	20
2.1.7 <i>Blackbox Testing</i>	21
2.2 Penelitian Terdahulu	22
BAB III.....	25
3.1 Alur Penelitian	25
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.2.1 Studi Literatur	26
3.3.5 Integrasi dan Pengujian (<i>Integration and System testing</i>).....	27
3.2.2 Observasi.....	29
3.2.3 Wawancara.....	30
3.3 Metode Perancangan Sistem.....	31
3.3.1 Analisa Kebutuhan (<i>Requirements Definition</i>).....	33
3.3.2 Desain Sistem (<i>System and Software Design</i>).....	33
3.3.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	47
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation and Unit testing</i>)	49
3.3.6 Pemeliharaan (<i>Operation and Maintenance</i>).....	50
3.4 Alat dan Bahan (<i>Tools & Resources</i>).....	50
BAB IV.....	52
4.1 Hasil Analisis.....	52
4.1.1 Analisis Berdasarkan Studi Literatur	52
4.1.2 Analisis Berdasarkan Observasi.....	53
4.1.3 Analisis Berdasarkan Wawancara.....	54

4.2 Perancangan	55
4.2.1 Desain <i>Wireframe</i>	56
4.2.2 <i>Mockup</i>	60
4.5 Implementasi Sistem.....	67
4.5.1 Implementasi Halaman Pengunjung.....	68
4.5.2 Implementasi Halaman Admin	71
4.6 Pengujian Sistem	76
BAB V.....	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel II - 1 Penelitian Sebelumnya	22
Tabel III - 1 Tabel Wawancara	31
Tabel III - 2 Struktur Database	48
Tabel III – 3 Tabel Rencana Pengujian Sistem.....	27
Tabel IV - 1 Tabel Hasil Wawancara.....	54
Tabel IV - 2 Tabel Hasil Pengujian Sistem.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar III - 1 Alur Penelitian.....	25
Gambar III - 2 Metode Waterfall.....	32
Gambar III - 3 Flowchart Public User.....	34
Gambar III - 4 Usecase diagram.....	36
Gambar III - 5 Activity Public User	38
Gambar III - 6 Activity Diagram Admin Login.....	39
Gambar III - 7 Activity Diagram Produk Admin.....	40
Gambar III - 8 Activity Admin Kategori	42
Gambar III - 9 Activity UMKM Admin	43
Gambar III - 10 DFD Level 0.....	45
Gambar III - 11 DFD Level 1.....	46
Gambar III - 12 ERD.....	47
Gambar IV - 1 Wireframe Public Home.....	56
Gambar IV - 2 Wireframe Public Product.....	57
Gambar IV - 3 Wireframe Public UMKM	59
Gambar IV - 4 <i>Mockup</i> Home Public.....	61
Gambar IV - 5 <i>Mockup</i> Product Public	62
Gambar IV - 6 <i>Mockup</i> UMKM Public.....	63
Gambar IV - 7 <i>Mockup Dashboard</i> Admin	64
Gambar IV - 8 <i>Mockup</i> Kelola Kategori Admin	65
Gambar IV - 9 <i>Mockup</i> Manajemen Produk	65
Gambar IV - 10 <i>Mockup</i> Manajemen UMKM.....	66
Gambar IV - 11 <i>Mockup</i> Kelola Bener.....	67
Gambar IV - 12 Antarmuka Menu <i>dashboard</i> public.....	68
Gambar IV - 13 Antarmuka Menu Product Public.....	69
Gambar IV - 14 Antarmuka Menu detail product Public	70
Gambar IV - 15 Antarmuka Menu admin Dashboar	72
Gambar IV - 16 Antarmuka Menu admin Kelola Kategori	73

Gambar IV - 17 Antarmuka Menu admin Kelola Produk	74
Gambar IV - 18 Antarmuka Menu admin Kelola toko.....	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Kartu Peserta Seminar Proposal

Lampiran II Kartu Konsultasi Skripsi

