

ABSTRAK

VirtuAds merupakan sebuah toko online yang bergerak di bidang periklanan produk. Berawal dari sebuah toko online yang tercipta melalui media sosial, penerapan penjualan online melalui media sosial mungkin merupakan hal yang tak asing lagi untuk diketahui. Penjual membutuhkan suatu pengenalan barang kepada para konsumennya. Konsumen membutuhkan sebuah informasi selengkap-lengkapnyanya sehingga dapat membuat seorang konsumen tertarik untuk membeli barang tersebut. Konsumen pun membutuhkan pembaruan dari barang-barang yang dipromosikan oleh pengiklan. Dari konsep tersebut, lahirlah sebuah ide untuk mempermudah penjual untuk mempromosikan barang-barang yang akan mereka jual melalui sebuah website. Konsumen dapat mengetahui informasi tentang barang yang dijual, baik dari nama barang, siapa penjualnya, bagaimana komentar tentang konsumen yang telah membeli barang tersebut, barang yang berkaitan dengan pencarian maupun kualitas penjualnya yang mempromosikan barang-barang mereka. Tidak hanya itu, konsumen pun dapat menerima sebuah *newsletter* dari barang-barang yang baru saja diiklankan, barang-barang promo serta barang yang memiliki banyak peminat. Konsumen pun dapat memberikan komentar tentang barang yang diiklankan, memberikan testimonial dan *rating* terhadap pengiklan. Kenyamanan konsumen pun menjadi hal yang utama agar konsumen dapat mencari barang yang mereka inginkan dengan akses yang cepat. Dari hasil penelitian tersebut dihasilkan sebuah sistem aplikasi website yang dapat menangani periklanan sebuah barang.

Kata Kunci: periklanan, website, Iklan online

ABSTRACT

. VirtuAds is an online store that product advertising. Starting from an online store that is created through social media. The application of online sales through social media is probably not familiar to the unknown. The seller requires an introduction of goods to its customers. Consumers in need of a complete information-complete so that it can make a consumer interested in buying such items. Consumers also require updates from the goods promoted by advertisers. The concept was born from an idea to allow sellers to promote their goods which will sell them through a website. Consumers can find out information about the goods sold, either from the name of the goods, who is the seller, how to comment about consumers who have bought such goods, goods that are associated with search and the quality of their salesmen to promote their goods. Not only that, consumers can receive a newsletter of items which have recently been advertised, promo items and items that have many enthusiasts. Consumers can also provide comments about the advertised goods, giving a testimonial by taking action against advertisers, as well as provide rating for the item being advertised. Convenience consumers became the main thing so that consumers can look for stuff they want quick access. The research results generated from a Web application system that can handle advertising an item.

Keywords: advertising, website, online advertising.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan.....	3
1.4 Ruang Lingkup Kajian.....	4
1.5 Sumber Data.....	5
1.6 Sistematika Penyajian.....	5
BAB 2. KAJIAN TEORI.....	7
2.1 <i>E-Commerce</i>	7
2.2 <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	8
2.3 Iklan.....	9
2.4 <i>HyperText Markup Language (HTML)</i>	9
2.4.1 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	10
2.5 Basis Data (<i>Database</i>).....	10
2.5.1 Database Management System (DBMS).....	11
2.6 <i>Structured Query Language (SQL)</i>	11
2.6.1 <i>MySQL</i>	11
2.7 <i>Flowchart</i>	12
2.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	13
2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16

2.9.1	<i>Use Case Diagram</i>	16
2.9.2	Activity Diagram	18
2.9.3	Class Diagram	19
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	22
3.1	Proses Bisnis.....	22
3.2	Perancangan Penyimpanan Data	31
3.3	<i>Use Case Diagram</i>	36
3.3.1	<i>Use Case Login</i>	37
3.3.2	<i>Use Case Mengelola Iklan</i>	37
3.3.3	<i>Use Case User Mengelola Profil</i>	38
3.3.4	<i>Use Case User Mengelola Promo</i>	38
3.3.5	<i>Use Case User Mengelola Testimonial</i>	39
3.3.6	<i>Use Case User Mengelola Ulasan</i>	39
3.3.7	<i>Use Case User Mengelola Iklan berbayar</i>	40
3.3.8	<i>Use Case Admin Mengelola Customer</i>	40
3.3.9	<i>Use Case Admin Mengelola Kategori</i>	41
3.3.10	<i>Use Case Admin Mengelola Konfirmasi</i>	42
3.4	<i>Activity Diagram</i>	42
3.5	Rancangan Antar Muka	60
3.5.1	Rancangan Menu Awal.....	60
3.5.2	Rancangan Menu Iklan.....	61
3.5.3	Rancangan Menu Akunku	62
3.5.4	Rancangan Menu Promo.....	63
3.5.5	Rancangan Menu Iklan Bayar	64
3.5.6	Rancangan Menu Kategori.....	65
3.5.7	Rancangan Menu <i>Search</i>	66
BAB 4.	HASIL PENELITIAN.....	68
4.1	Tampilan Halaman Utama	68
4.1.1	<i>Headers</i>	68
4.1.2	Menu <i>Home</i>	68
4.1.3	Tampilan Menu Akunku	69
4.1.4	Menu <i>Login</i>	70

4.1.5	Menu Iklan	71
4.1.6	Menu Ubah Profil	71
4.1.7	Menu Tambah Iklan	72
4.1.8	Menu Ubah Iklan.....	72
4.1.9	Menu kategori	73
4.1.10	Menu Admin	74
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	75
5.1	<i>Login</i>	75
5.2	Daftar baru	76
5.3	Kelola Data Iklan	77
5.4	Ubah Data Profil	78
5.5	Kelola Data Promo	79
5.6	Kelola Iklan Berbayar	80
5.7	Kelola Kategori.....	81
5.8	Kelola <i>Email</i>	82
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN.....	83
6.1	Simpulan	83
6.2	Saran.....	83
	DAFTAR PUSTAKA.....	84
	Riwayat pendidikan.....	1
	Organisasi yang pernah diikuti	1

DAFTAR GAMBAR


Gambar 2.1 Transisi dari relasi pemasaran	8
Gambar 2.2 Contoh Flowchart	13
Gambar 2.3 Contoh Use Case Diagram	17
Gambar 2.4 Contoh <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 2.5 Contoh Class Diagram	21
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Proses Login	24
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Daftar Baru.....	25
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Proses Edit Profil <i>User</i>	26
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Proses Tambah Iklan.....	27
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Proses Edit Iklan	28
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Buat Promo	29
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Proses Konfirmasi Promo	30
Gambar 3.8 Perancangan Penyimpanan Data	31
Gambar 3.9 <i>Use Case Diagram</i>	36
Gambar 3.10 <i>Use Case Login</i>	37
Gambar 3.11 <i>Use Case</i> mengelola Iklan	37
Gambar 3.12 <i>Use Case User</i> Mengelola Profil	38
Gambar 3.13 <i>Use Case User</i> Mengelola Promo.....	38
Gambar 3.14 <i>Use Case User</i> Mengelola Testimonial	39
Gambar 3.15 <i>Use Case User</i> Mengelola Ulasan	39
Gambar 3.16 <i>Use Case</i> Mengelola Iklan Berbayar.....	40
Gambar 3.17 <i>Use Case Admin</i> Mengelola <i>Customer</i>	41
Gambar 3.18 <i>Use Case Admin</i> Mengelola Kategori	41
Gambar 3.19 <i>Use Case Admin</i> Mengelola Kategori	42
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram Login</i>	43
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram Newsletter</i>	44
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Tambah Iklan.....	45
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram</i> Ubah Iklan	46
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram</i> Hapus Iklan	47
Gambar 3.25 <i>Activity Diagram</i> Ubah <i>Profile</i>	48

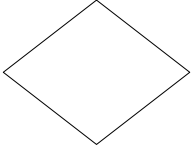
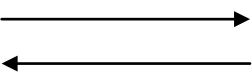




Gambar 3.26 <i>Activity Diagram</i> Tambah Iklan Promo	49
Gambar 3.27 <i>Activity Diagram</i> Ubah Password	50
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram</i> Hapus Iklan Promo	51
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram</i> Cari Iklan	52
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram</i> Tambah Ulasan Produk	53
Gambar 3.31 <i>Activity Diagram</i> Tambah Kategori Iklan Produk.....	54
Gambar 3.32 <i>Activity Diagram</i> Ubah Kategori Iklan Produk	55
Gambar 3.33 <i>Activity Diagram</i> Hapus Kategori Iklan.....	56
Gambar 3.34 <i>Activity Diagram</i> Kirim <i>Email</i>	57
Gambar 3.35 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data <i>Admin</i>	58
Gambar 3.36 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data <i>Admin</i>	59
Gambar 3.37 <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i>	60
Gambar 3.38 Rancangan Menu <i>Home</i>	61
Gambar 3.39 Rancangan Menu Iklan.....	62
Gambar 3.40 Rancangan Menu Akunku	63
Gambar 3.41 Rancangan Menu Promo	64
Gambar 3.42 Rancangan Menu Iklan Bayar	65
Gambar 3.43 Rancangan Menu Kategori.....	66
Gambar 3.44 Rancangan Menu <i>Search</i>	67
Gambar 4.1 Tampilan <i>headers</i>	68
Gambar 4.2 Tampilan <i>Menu Home</i>	69
Gambar 4.3 Tampilan Menu Akunku.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Menu <i>Login</i>	70
Gambar 4.5 Menu Iklan	71
Gambar 4.6 Menu Ubah Profil.....	72
Gambar 4.7 Menu Tambah Iklan.....	72
Gambar 4.8 Menu ubah iklan	73
Gambar 4.9 Menu Kategori	73
Gambar 4.10 Menu admin.....	74

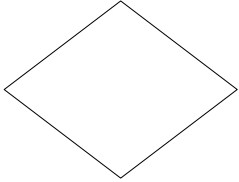
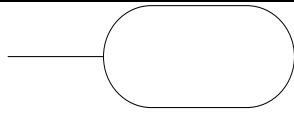
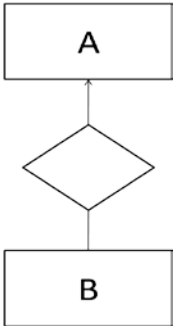
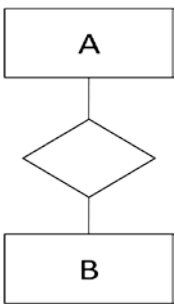
DAFTAR TABEL

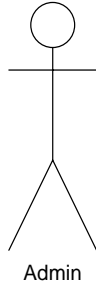
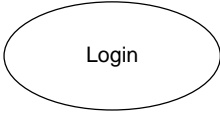
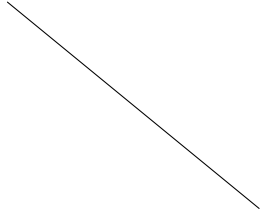

Tabel I Tabel Iklan	32
Tabel II Tabel Kategori	32
Tabel III Tabel User	32
Tabel IV Tabel Prospek	33
Tabel V Tabel Ulasan	33
Tabel VI Tabel Promo	33
Tabel VII Tabel Admin	34
Tabel VIII Tabel Inbox.....	34
Tabel IX Tabel Testimonial.....	34
Tabel XI Tabel Rating	34
Tabel XII Tabel Iklan Bayar	35
Tabel XIII Tabel Suka	35
Tabel XIV Tabel Favorit	35
Tabel XV <i>Blackbox Testing Login</i>	75
Tabel XVI <i>Blackbox Testing</i> Daftar Baru	76
Tabel XVII <i>Blackbox Testing</i> Kelola Data Iklan	77
Tabel XVIII <i>Blackbox Testing</i> Ubah Data Profil.....	78
Tabel XIX <i>Blackbox Testing</i> Tambah Data Promo.....	79
Tabel XX <i>Blackbox Testing</i> Kelola Iklan Berbayar	80
Tabel XXI <i>Blackbox Testing</i> Kelola Kategori.....	81
Tabel XXII <i>Blackbox Testing</i> Kelola <i>Email</i>	82

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Terminal	Titik awal, akhir, atau pemberhentian dalam suatu proses atau program; juga dipergunakan untuk menunjukkan adanya pihak eksternal
Flowchart		Document	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulis tangan, atau dicetak dengan computer.
Flowchart		Documents	Digambarkan dengan cara menumpuk symbol dokumen dan mencetak nomor dokumen di bagian depan sudut kanan atas.
Flowchart		Manual Operation	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.

Flowchart		Decision	Langkah pengambilan keputusan; dipergunakan dalam sebuah program computer bagan air untuk memperlihatkan alternative.
Flowchart		Dynamic Connector	Arah pemroses atau arus dokumen.
Flowchart		On-Page Connector	Menghubungkan arus pemroses di satu halaman yang sama untuk menghindari garis yang tabrakan.
Flowchart		Proses	Proses yang dijalankan oleh computer.
Flowchart		<i>Display</i>	Menampilkan output yang dilakukan oleh computer
ERD		<i>Entity</i> (Entitas)	Entitas yang memiliki atribut kunci untuk tiap individu di dalamnya.

ERD		<i>Relationship</i>	Sebuah hubungan antara beberapa entitas dan tidak dapat berdiri sendiri, paling sedikit harus 2 entitas dengan penghubung.
ERD		<i>Attribute (Atribut)</i>	Menjelaskan suatu entitas dan mempunyai nilai.
ERD		<i>One to Many</i> (Satu ke banyak)	Satu entitas dalam A dihubungkan dengan sejumlah entitas dalam B dihubungkan dengan maksimum satu <i>entity</i> dalam A.
ERD		<i>Many to many</i> (Banyak ke banyak)	Suatu entitas dalam A dihubungkan dengan sejumlah entitas dalam B dihubungkan dengan sejumlah entitas dalam A.

Use Case	 Admin	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> mempresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem.
Use Case	 Login	<i>Use Case</i>	Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna dapat memahami guna dari sistem.
Use Case		<i>Communication</i>	Mengubungkan antara <i>Use Case</i> dengan <i>Actor</i> .
Use Case	 System	<i>Boundary</i>	Menunjukkan batasan dari usecase yang berhubungan dengan sistem.