

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA KERAJINAN
KHAS DAERAH KABUPATEN KLATEN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh :

IVAN ANGGASTA WIJAYA

1171101199

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2018**

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA KERAJINAN KHAS
DAERAH KABUPATEN KLATEN**

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten

Diajukan oleh :

Ivan Anggasta Wijaya

1171101199

Telah disetujui oleh

Pembimbing I

Tanggal : 27 Agustus 2018


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 279

Pembimbing II


Tanggal : 27 Agustus 2018


Muryanto, M.Cs

NIK. 690 903 277

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika


Istri Sulistyowati, M.Kom

NIK. 690 811 322

Tanggal : 28 Agustus 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu
Komputer Universitas Widya Dharma Klaten
Hari : Senin
Tanggal : 15 Oktober 2018
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji :

Ketua

Sekretaris

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.
NIK. 690 903 276

Muryanto, M.Cs
NIK. 690 116 364

Penguji I

Penguji II

Doni Setyawan, M.Cs.
NIK. 690 208 288

Agustinus Suradi, M.Kom.
NIK. 690 914 344

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana oleh :



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Dr. Th.Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si
NIP. 19590929 198803 2 005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IVAN ANGGASTA WIJAYA

NIM : 1171101199

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi:

Judul : “ Sistem Informasi Berbasis Web
Pada Kerajinan Khas Daerah Kabupaten Klaten “

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Skripsi ini.

Klaten,

Penulis



(IVAN ANGGASTA WIJAYA)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberkati dan memberi tuntunan, dengan segala ketulusan hati kupersembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang yang memberi semangat dan senantiasa membimbingku selama penelitian ini.

1. Keluarga besar di rumah, terimakasih atas semua semangat dan arahan yang telah diberikan kepadaku.
2. Semua dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang tidak bisa dihitung berapa banyaknya.
3. Kakak-kakak dan adikku yang tak henti memberikan semangat, dorongan dan motivasi dalam mengerjakan penelitian ini.
4. Semua sahabat-sahabatku seperjuangan di Universitas Widya Dharma Klaten.
5. Dan orang-orang yang mengenalku, yang selalu memotivasi dan menyemangati, terima kasih.

MOTTO

Hakuna *Matata* yang berarti “Jangan Khawatir” dalam bahasa Swahili

Tuhan adalah gembalaku, takkan kekurangan aku. (Mazmur 23:1)

Demikian juga halnya dengan iman: Jika iman itu tidak disertai perbuatan, maka iman itu pada hakekatnya adalah mati. (Yakobus 2:17)

Pujianmu itu racun. (NN)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, untuk semua berkat dan kesempatan besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan judul : “SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA KERAJINAN KHAS DAERAH KABUPATEN KLATEN”.

Pembuatan karya tulis ini bertujuan untuk melengkapi syarat penyusunan skripsi pada program studi Strata-1 Teknik Informatika. Selain itu dengan adanya karya tulis ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi mahasiswa memahami antara teori dan implementasi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd Selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Ibu Dr.Th. Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten
3. Ibu Istri Sulistyowati, M.Kom Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan semangat.
5. Bapak Muryanto, M.Cs selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran, sehingga terwujudnya skripsi ini.

6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Seluruh keluarga besar di rumah, yang selalu memberikan petunjuk hidup.
8. Teman-teman saya yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu persatu telah bersedia membantu dan mendukung saya.

Dengan segala kemampuan yang ada dan terbatas, penulis telah berusaha menyelesaikan pembuatan karya tulis ini dengan sebaik-bainya. Penulis menyadari bahwa peneliti tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran demi kebaikan karya tulis ini demi perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Klaten, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| ABSTRAK | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. LATAR BELAKANG MASALAH | 1 |
| 1. Alasan Pemilihan Judul | 3 |

| | |
|---|-----------|
| 2. Keaslian Penelitian | 3 |
| 3. Rumusan Masalah | 5 |
| 4. Batasan Masalah | 5 |
| 5. Manfaat Penelitian | 6 |
| B. TUJUAN PENELITIAN | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI | 9 |
| A. TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 1. Deskripsi Disbudparpora | 9 |
| 2. Sistem Informasi Kerajinan Khas Kabupaten Klaten | 12 |
| 3. Penelitian Pendukung | 12 |
| B. LANDASAN TEORI | 13 |
| 1. Definisi Sistem | 13 |
| 2. Definisi Informasi | 14 |
| 3. Definisi Sistem Informasi | 14 |
| 4. Definisi Kerajinan..... | 16 |
| 5. Definisi Internet dan Website | 17 |
| 6. Database/Basis Data dan Perancangan Model | 19 |
| 7. ERD | 21 |
| 8. DFD | 22 |
| 9. Bagan Alir..... | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 10. Normalisasi | 25 |
| 11. Pengembangan Sistem | 28 |
| 12. HTML | 30 |
| 13. PHP | 31 |
| 14. XAMPP | 33 |
| 15. MySQL | 33 |
| 16. Cpanel | 34 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 35 |
| | |
| A. BAHAN MATERI PENELITIAN..... | 35 |
| B. ALAT PENELITIAN..... | 36 |
| 1. Hardware/Perangkat Keras..... | 36 |
| 2. Software/Perangkat Lunak | 37 |
| C. JALAN PENELITIAN..... | 39 |
| 1. Pengumpulan Data | 42 |
| 2. Perancangan Database | 46 |
| 3. Rancangan Tatap Muka | 61 |
| D. HAMBATAN DALAM PENELITIAN | 64 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 65 |
| | |
| A. HASIL PENELITIAN | 65 |
| a. Tatap Muka Halaman Administrator..... | 65 |

| | |
|--|-----------|
| b. Tatap Muka Halaman Utama..... | 76 |
| B. PENGUJIAN SISTEM | 83 |
| a. Equivalence Partitioning | 84 |
| b. Boundary Value Analysis | 86 |
| c. Cause Effect Graphic | 87 |
| C. PEMBAHASAN | 89 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 91 |
| A. Kesimpulan | 91 |
| B. Saran | 91 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

LISTING PROGRAM

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart | 24 |
| Tabel 3.1 Struktur Tabel Kelurahan Pada Entitas Awal | 47 |
| Tabel 3.2 Struktur Tabel Kecamatan Pada Entitas Awal | 47 |
| Tabel 3.3 Struktur Tabel Pengrajin Pada Entitas Awal..... | 47 |
| Tabel 3.4 Struktur Tabel Kerajinan Pada Entitas Awal | 47 |
| Tabel 3.5 Struktur Tabel Kelurahan Pada Normal Pertama..... | 47 |
| Tabel 3.6 Struktur Tabel Kecamatan Pada Normal Pertama | 48 |
| Tabel 3.7 Struktur Tabel Pengrajin Pada Normal Pertama | 48 |
| Tabel 3.8 Struktur Tabel Kerajinan Pada Normal Pertama..... | 48 |
| Tabel 3.9 Struktur Tabel Admin Pada Normal Pertama | 44 |
| Tabel 3.10 Struktur Tabel Kategori Pada Normal Pertama | 48 |
| Tabel 3.11 Struktur Tabel Buku Tamu Pada Normal Pertama | 49 |
| Tabel 3.12 Struktur Tabel Kelurahan Pada Normal Kedua | 49 |
| Tabel 3.13 Struktur Tabel Kecamatan Pada Normal Kedua | 49 |
| Tabel 3.14 Struktur Tabel Pengrajin Pada Normal Kedua..... | 49 |
| Tabel 3.15 Struktur Tabel Admin Pada Normal Kedua..... | 50 |
| Tabel 3.16 Struktur Tabel Kategori Pada Normal Kedua | 50 |
| Tabel 3.17 Struktur Tabel Buku Tamu Pada Normal Kedua | 50 |
| Tabel 3.18 Struktur Tabel Kelurahan Pada Normal Ketiga | 51 |

| | |
|--|----|
| Tabel 3.19 Struktur Tabel Kecamatan Pada Normal Ketiga..... | 51 |
| Tabel 3.20 Struktur Tabel Pengrajin Pada Normal Ketiga | 51 |
| Tabel 3.21 Struktur Tabel Admin Pada Normal Ketiga..... | 51 |
| Tabel 3.22 Struktur Tabel Kategori Pada Normal Ketiga..... | 51 |
| Tabel 3.23 Struktur Tabel Buku Tamu Pada Normal Ketiga..... | 52 |
| Tabel 3.24 Struktur Tabel Kerajinan Pada Normal Ketiga | 52 |
| Tabel 3.25 Struktur Tabel Admin | 54 |
| Tabel 3.26 Struktur Tabel Buku Tamu | 54 |
| Tabel 3.27 Struktur Tabel Kategori | 55 |
| Tabel 3.28 Struktur Tabel Kecamatan | 55 |
| Tabel 3.29 Struktur Tabel Pengrajin | 56 |
| Tabel 3.30 Struktur Tabel Kerajinan..... | 56 |
| Tabel 3.31 Struktur Tabel Kelurahan..... | 57 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data..... | 16 |
| Gambar 2.2 Simbol DFD | 24 |
| Gambar 2.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem..... | 29 |
| Gambar 3.1 Metode Waterfall..... | 40 |
| Gambar 3.2 Diagram Konteks..... | 44 |
| Gambar 3.3 Diagram DFD..... | 45 |
| Gambar 3.5 Relasi Antar Tabel..... | 58 |
| Gambar 3.6 Integritas Referensial Tabel Kategori, Kelurahan, Kecamatan, Dan Pengrajin Dengan Kerajinan..... | 59 |
| Gambar 3.7 Integritas Referensial Tabel Kecamatan Dengan Kelurahan | 60 |
| Gambar 3.8 Integritas Referensial Tabel Kelurahan, Kecamatan Dengan Pengrajin | 60 |
| Gambar 3.9 Rancangan Halaman Awal | 61 |
| Gambar 3.10 Rancangan Halaman Admin..... | 62 |
| Gambar 3.11 Tampilan Set Kategori | 63 |
| Gambar 4.1 Halaman Login Admin..... | 65 |
| Gambar 4.2 Halaman Set Kategori | 67 |
| Gambar 4.3 Halaman Set Kelurahan..... | 69 |
| Gambar 4.4 Halaman Set Kecamatan | 70 |
| Gambar 4.5 Halaman Set Pengrajin | 72 |
| Gambar 4.6 Halaman Set Kerajinan..... | 74 |
| Gambar 4.7 Halaman Set Buku Tamu | 75 |
| Gambar 4.8 Halaman Awal..... | 77 |
| Gambar 4.9 Halaman Tab Kerajinan | 78 |
| Gambar 4.10 Halaman Detail Kerajinan | 79 |
| Gambar 4.11 Halaman Tab Pengrajin | 80 |
| Gambar 4.12 Halaman Tab Buku Tamu | 81 |
| Gambar 4.13 Halaman Tab Tentang Kami | 82 |

ABSTRAK

Kabupaten Klaten memiliki kerajinan lokal yang kurang diketahui oleh masyarakat umum di Wilayah Kabupaten Klaten itu sendiri, maupun di luar Kabupaten Klaten. Informasi yang disajikan oleh website resmi Kabupaten Klaten tentang kerajinan masih kurang. Bahkan masyarakat Klaten sendiri banyak yang belum mengetahui lokasi produksi kerajinan yang berada di Kabupaten Klaten.

Sebuah sistem informasi dapat menjadi satu alternatif, untuk memberikan informasi tentang kerajinan khas daerah serta kekayaan lain yang ada di daerah Klaten. Sebagai sumber informasi yang bersifat interaktif, menarik, dan bersifat *online*. Masyarakat dapat menggunakannya tanpa terbatas tempat dan waktu, selama memiliki akses internet.

Data dalam penelitian ini didapat dengan melakukan wawancara langsung maupun observasi, serta menggunakan dokumen literatur. Metode pengembangan sistem ini menggunakan *Waterfall Method*, sedangkan untuk aliran data menggunakan metode terstruktur, yaitu DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan aliran data dan normalisasi untuk menggambarkan model data. Di dalam sistem ini terdapat data yang diolah, antara lain data kerajinan, data pengrajin, data kelurahan, data kecamatan, dan data kategori. Sistem ini dibuat dengan menggunakan *Sublime Text* sebagai editor dan *XAMPP* sebagai server.

Hasil penelitian ini adalah sistem informasi berbasis web pada kerajinan khas daerah Kabupaten Klaten. Dengan adanya sistem ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk sumber informasi yang tidak terbatas tempat dan waktu, selama memiliki akses internet.

Kata kunci : *Sistem Informasi, Waterfall Method, MySQL*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet.

Kabupaten Klaten dulunya merupakan Kota Administratif, tetapi sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, tidak dikenal adanya kota administratif, dan Klaten kembali menjadi bagian dari wilayah Kabupaten Klaten. Klaten memiliki potensi pariwisata (*Tourism resources*), seperti Sumber Mata Air Cokro dan Wisata Alam Deles Indah. Kebudayaan (*Culture Resources*), diantaranya Seni Kerajinan Batik Tulis Jarum dan Tenun Luris. Pemuda (*Youth Resources*) dan Olahraga (*Sport Resources*), seperti Perayaan Tradisional Yaqowiyyu, dan Syawalan, yang cukup besar apabila dikelola /dikemas secara baik dipastikan akan dapat memberikan dampak/multiflyer efek bagi peningkatan ekonomi masyarakat, peningkatan kualitas sumber daya manusia, melalui proses kunjungan wisatawan baik

wisman/wisnus maupun meningkatnya prestasi kebanggaan daerah yang dihasilkan dari kegiatan pemuda dan olahraga.

Kabupaten Klaten memiliki kerajinan lokal yang masih kurang diketahui oleh masyarakat umum di Wilayah Kabupaten Klaten itu sendiri, maupun di luar Kabupaten Klaten. Informasi yang disajikan oleh *website* resmi Kabupaten Klaten tentang kerajinan masih kurang. Bahkan masyarakat Klaten sendiri banyak yang belum mengetahui lokasi produksi kerajinan yang berada di Kabupaten Klaten.

Pertanyaan mengenai daerah, proses, pengrajin, waktu, dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat suatu kerajinan merupakan suatu pertanyaan yang lazim didengar. Pertanyaan ini dapat terjawab dengan cara mendatangi secara langsung daerah penghasil kerajinan, kemudian menanyakannya secara langsung kepada para pengrajinnya bagaimana proses pembuatan dan waktu yang dibutuhkan serta bahan baku yang digunakan untuk menghasilkan satu bentuk kerajinan. Akan tetapi, untuk dapat mengetahui jawaban pasti membutuhkan waktu serta biaya yang cukup banyak jika cara tersebut ditempuh, terlebih lagi jika informasi yang akan dicari sangat banyak.

Untuk dapat mengatasi kendala tersebut maka dalam tugas akhir ini dirancang "SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA KERAJINAN KHAS DAERAH KABUPATEN KLATEN". Dengan adanya sistem informasi kerajinan khas daerah ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai dimana saja daerah penghasil kerajinan, siapa saja pengrajinnya, bahan baku apa saja yang dibutuhkan, bagaimana prosesnya dan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuatnya, serta membantu meningkatkan penyebaran informasi dan

meningkatkan area pemasaran kerajinan ini kepada masyarakat secara luas. *Website* ini diharapkan dapat membantu melestarikan seni kerajinan itu sendiri.

1. Alasan pemilihan judul

Alasan penulis mengambil judul “Sistem Informasi Berbasis Web Pada Kerajinan Khas Daerah Kabupaten Klaten” yaitu:

a. Alasan Obyektif

Kabupaten Klaten memiliki banyak kerajinan khas daerah yang tersebar di segala penjuru. Dengan keberadaan sistem informasi ini dapat membantu masyarakat untuk mengetahui mengenai kerajinan khas Kabupaten Klaten, juga sebagai sarana promosi pariwisata dan hasil kerajinan itu sendiri.

b. Alasan Subyektif

- 1) Judul penelitian disesuaikan dengan ilmu yang telah dipelajari oleh penulis, agar dapat menjadi sarana untuk mempraktekkan ilmu yang didapat di bangku kuliah dalam melakukan penelitian.
- 2) Lokasi penelitiannya di Kabupaten Klaten, dan data yang diperoleh berasal dari sumber yang berkepentingan agar data tersebut lebih akurat.

2. Keaslian Penelitian

Dalam merancang sistem informasi ini penulis juga menggunakan bahan acuan kepustakaan yang bersumber pada penelitian – penelitian sebelumnya. Hal ini berguna sebagai pembanding serta bahan referensi bagi penulis.

Penelitian yang sesuai dengan sistem ini pernah dilakukan oleh mahasiswa dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Sistem Informasi Kerajinan Lukis Kaca Desa Nagasepaha Berbasis Web” (Yoga & Marty, 2011). Pada sistem tersebut sudah memuat daftar mengenai produk kerajinan, profil pengrajin, dan proses pembuatan kerajinan, namun ruang lingkungannya hanya sebatas desa dan hanya satu macam kerajinan. Serta hanya satu admin yang bisa menambahkan maupun mengubah data kerajinan tersebut, yang membuat tidak efisiennya waktu dan tenaga.

Pada penelitian ini penulis juga membahas mengenai sistem informasi kerajinan di suatu daerah. Penulis menambahkan kekurangan yang terdapat pada lokasi penelitian yang lebih luas, dan hak akses khusus untuk pengrajin agar bisa menambahkan informasi terbaru seputar kerajinan ke dalam sistem.

Sumber lain didapat dari penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web” (Fuadi, 2013) dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer U’Budiyah Indonesia. Penelitian ini memiliki ruang lingkup semua aspek tempat wisata di Kabupaten Simeulue, Aceh. Penelitian ini sudah sangat baik dan terorganisir, sehingga penulis menjadikannya sebagai bahan acuan kepustakaan untuk membangun suatu sistem baru.

Penulis juga menganalisa beberapa *website* pariwisata sebagai bahan perbandingan agar dapat membuat desain *website* yang lebih baik. Sebagai contoh adalah *website* milik Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga

Kabupaten Klaten, yaitu <http://www.disbudparporaklaten.com>. Dimana menurut penulis informasi yang diberikan masih kurang lengkap, juga dalam hal tampilan masih terlalu kontras, sehingga beberapa teks masih susah terbaca. Contoh *website* lain adalah mengenai pariwisata provinsi Daerah Istimera Yogyakarta, yaitu <http://pariwisata.jogjakota.go.id/>. Dimana dalam segi kelengkapan keterangan atau informasi wisata masih kurang, dalam segi tampilan juga terkesan monoton karena warna masih dirasa kurang menarik.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan tercipta sistem informasi kerajinan khas Kabupaten Klaten sebagai sarana informasi dan promosi bagi masyarakat khususnya Kabupaten Klaten.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah sebagai berikut: Bagaimana membuat Sistem Informasi Kerajinan Khas Daerah Kabupaten Klaten yang berbasis web, yang dapat digunakan untuk memasukkan data berupa teks, gambar maupun video mengenai informasi kerajinan khas daerah beserta pengrajinnya, mengubah data tersebut, maupun menghapusnya?

4. Batasan Masalah

Untuk menghindari pokok bahasan yang terlalu luas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas hanya meliputi sebagai berikut :

- a. Lokasi objek penelitian di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.
- b. Penyajian informasi mengenai kerajinan khas daerah yang tersebar di Kabupaten Klaten Jawa Tengah meliputi dimana saja daerah penghasil kerajinan, siapa saja pengrajinnya, bahan baku apa saja yang

dibutuhkan, bagaimana prosesnya dan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan suatu produk kerajinan.

- c. Pengguna dapat mengakses informasi pada sistem ini apabila ada koneksi internet.
- d. Penyajian data meliputi informasi dalam bentuk tulisan yang berupa keterangan mengenai kerajinan, pengrajin, maupun proses pembuatan, foto-foto yang diambil di lokasi kerajinan, dan video yang merupakan gambaran keadaan lokasi obyek.

5. Manfaat penelitian

Dengan adanya sistem informasi kerajinan khas daerah di Kabupaten Klaten, diharapkan semoga kerja keras yang dilakukan oleh penulis selama pembuatan sistem ini dapat diperoleh banyak manfaat.

Adapun manfaat yang penulis maksud adalah:

- a. Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten
 - 1) Sebagai pertimbangan dan masukan kepada Dinas Kebudayaan, Pariwisata Kabupaten Klaten mengenai sistem informasi yang dapat membantu penyelesaian masalah pengelolaan kerajinan di kabupaten Klaten.
 - 2) Menjadi media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Klaten, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung.
 - 3) Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan yang berkunjung sehingga dapat menambah pendapatan daerah Kabupaten Klaten.

b. Bagi Penulis

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang alur pembuatan sistem informasi kerajinan lokal daerah.
- 2) Dapat menambah ilmu pengetahuan dengan menetapkan ilmu yang didapat dibangku kuliah pada kenyataan yang ada terjadi di lapangan dan sebagai sarana untuk menetapkan dan mengaplikasikan teori – teori yang telah diperoleh dari sumber – sumber lain sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukan.

c. Bagi akademik

Sebagai tambahan informasi penggunaan sistem informasi kerajinan khas daerah di Kabupaten Klaten dan sebagai bahan pertimbangan untuk menindak lanjuti penelitian yang serupa serta sebagai referensi di perpustakaan Universitas Widya Dharma bagi penelitian yang serupa dimasa yang akan datang.

d. Bagi Masyarakat

Memudahkan wisatawan dan masyarakat untuk memperoleh informasi tentang kerajinan lokal daerah yang ada di Kabupaten Klaten.

B. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi kerajinan khas daerah Kabupaten Klaten berbasis *website*, untuk memberikan informasi tentang kerajinan khas daerah serta kekayaan lain yang ada di daerah Klaten. Sebagai sumber informasi yang bersifat interaktif, menarik, dan bersifat *online*. Masyarakat dapat menggunakannya tanpa terbatas tempat dan waktu, selama memiliki akses internet.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari beberapa uraian tentang penelitian, penulis memiliki kesimpulan dan saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi masyarakat umum agar sistem ini bisa menjadi lebih baik lagi.

A. KESIMPULAN

Dari proses analisis, perancangan, dan implementasi yang dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: telah dihasilkan suatu sistem informasi portal kerajinan lokal khas kabupaten klaten. Sistem yang dibangun dapat menampilkan secara online tentang informasi produk kerajinan yang ada di kabupaten klaten sehingga dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi seputar kerajinan di kabupaten klaten. sekaligus sebagai media promosi bagi kerajinan daerah Kabupaten Klaten secara online.

B. SARAN

Untuk pengembangan sistem selanjutnya, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Informasi mengenai produk lebih banyak, dalam hal gambar produk maupun gambaran masyarakat yang membuatnya.
2. Dari segi tampilan website, diharapkan dapat lebih berwarna dan dinamis.
3. Ditambahkan menu atau unsur lain sesuai kebutuhan agar informasi yang diberikan semakin banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Badan Informasi Daerah Pemerintah Kota Yogyakarta. 2007. *Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta*, <http://pariwisata.jogjakota.go.id/>, diakses 29 Maret 2015.
- C. Hermawan Widyo. 2009. *PHP Programming, Wahana Komputer*. Semarang: Andi.
- Disbudparpora Klaten. 2015. *Klaten*. <http://www.disbudparporaklaten.com/>, diakses 29 Maret 2015
- Fathansyah. 2002. *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Fuadi, Ali. 2013. *Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Simeulue Berbasis Web*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. STMIK U'Budiyah Indonesia: Aceh.
- I Nyoman Yoga Setyawan dan Ni Wayan Marti. 2011. *Sistem Informasi Kerajinan Lukis Kaca Desa Nagasepaha Berbasis Web*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Pendidikan Ganesha: Bali
- Jeffery L. Whitten et al. 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: ANDI.
- Jogiyanto HM. 1991. *Analisis dan Desain Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.

- Jogiyanto. 2004. *Pengenalan Komputer: Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jogiyanto. 2008. *Pengenalan Komputer: Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Lugtyastyono. 2009. *DisBudparpora Klaten*,
<https://nonobudparpora.wordpress.com/visi-dan-misi/>, diakses 19 Januari 2015
- Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. 2014. *Kabupaten Klaten*,
<http://www.jatengprov.go.id/id/profil/kabupaten-klaten>, diakses 19 Januari 2015
- Pressman, Roger S, Ph.D. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi(Buku Satu)*, Yogyakarta, Andi.
- Prihatna, Henky. 2005. *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Akuntansi Konsep dan Pengembangan Berbasis Komputer*. Bandung: Lingga Jaya.

Suyanto, Asep Herman. 2007. *Step by Step: Web Design Theory and Practices*.
Yogyakarta: Andi.

Teeler, Dede, dan Gray, Peta. 2000. *How to Use the Internet in ELT*. Oxfordshire:
Bluestone Press.