

SISTEM INFORMASI PEMASARAN PRODUK KAIN TENUN KHAS BAYAN PADA TOKO BELIDA BAYAN

Denda Apsih¹, Surni Erniwati², Juhartini³

¹Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informasi, Universitas Teknologi Mataram, Indonesia

²Rekayasa Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informasi, Universitas Teknologi Mataram, Indonesia

³Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informasi, Universitas Teknologi Mataram, Indonesia

Email: ¹dendaapsih@gmail.com, ²mentari1990@gmail.com, ³juhartini8815@gmail.com

(Naskah masuk : 12 Desember 2022, Revisi : 8 Mei 2023, Diterbitkan : 20 Mei 2023)

Abstrak

Sistem yang dibuat berupa media website ialah kegiatan transaksi jual beli yang menggunakan media elektronik melalui jaringan internet dimana penjual dan pembeli dipertemukan secara online. Dengan adanya penjualan melalui website maka sebuah toko dapat memasarkan produk menjadi lebih luas dan berjalan optimal. Sistem yang berjalan pada Toko Belida Bayan masih manual dimana pembeli harus langsung ketoko untuk membeli yang tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk itu dibangunnya sebuah media website untuk membantupemilik toko untuk pemasaran dan promosi. Dan pelanggan dapat melakukan pemesanan produk secara online yang bisa dilakukan kapan saja dan diman saja. Metode pengembangan menggunakan metode waterfall dan perancangan sistem website menggunakan UML (Unified Modeling Language). Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa pemrograman PHP, Codeigniter, dengan MySQL sebagai DBMS dan visual studio code sebagai editor. Pengujian sistem menggunakan pengujian blackbox, dimana hasil yang di uji coba menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Media website yang dihasilkan untuk Toko Belida Bayan ini dapat mempermudah pemesanan dibandingkan langsung ke toko.

Kata kunci: *sistem informasi, pemasaran, produk lokal, website.*

MARKETING INFORMATION SYSTEM OF BAYAN WOVEN FABRIC PRODUCTS AT BELIDA BAYAN SHOP

Abstract

The system created in the form of a media website is a buying and selling transaction activity that uses electronic media via the internet where sellers and buyers meet online. With sales through a website, a shop can market products more broadly and run optimally. The system that runs at the Belida Bayan Shop is still manual where the buyer has to go directly to the shop to buy which of course takes quite a long time. For this reason, a media website was built to help store owners for marketing and promotion. And customers can order productsonline which can be done anytime and anywhere. The development method uses the waterfall method and website system design uses UML (Unified Modeling Language). The programming language used is the PHP programming language, Codeigniter, with MySQL as the DBMS and visual studio code as the editor. System testing uses blackbox testing, where the results tested show that the system has run according to the expected results. The website media produced for the Belida Bayan Shop can make ordering easier compared to going directly to the store.

Keywords: *information systems, marketing, local products, websites.*

1. PENDAHULUAN

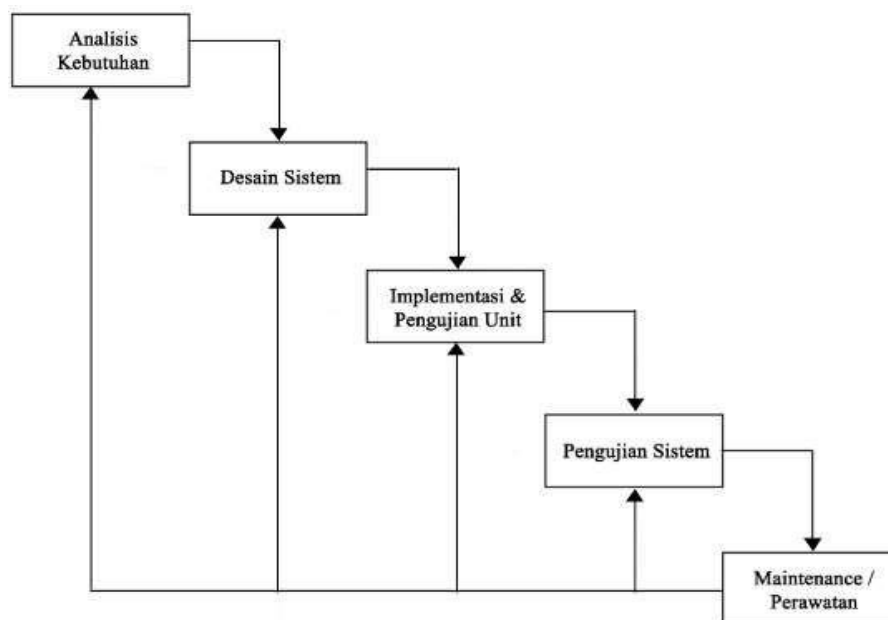
Pada era globalisasi, tingkat persaingan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, politik serta kehidupan sosial dimasyarakat semakin tinggi, maka industri dituntut untuk dapat mengatur sistem manajemen ke arah yang lebih baik sehingga kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan lebih baik [1]. Perkembangan informasi mempunyai peran yang sangat penting dalam suatu usaha untuk menciptakan kemajuan disemua bidang yang diperlukan bagi

kepentingan manusia pada umumnya [2], [3]. Sistem informasi juga merupakan salah satu bagian penting dalam perusahaan dalam meningkatkan produktivitas baik dalam memperoleh informasi [4], mengelola dan menggunakan informasi. Di Desa Bayan, Kecamatan Bayan, Kabupaten Lombok Utara, Nusa Tenggara Barat, Indonesia, adanya toko kerajinan tenun toko Belida Bayan, di toko belida bayan belum adanya sistem yang mampu memasarkan suatu produk yang bersifat modern yang bisa dijangkau oleh orang banyak, sehingga produk-produk hanya mampu dipasarkan di daerah tertentu dan belum secara meluas sehingga belum banyak orang mengenal suatu produk lokal khususnya kain tenun pada toko Belida Bayan. Toko belida bayan melakukan pemasaran secara umum hanya menggunakan media seadanya seperti menjual secara langsung, melalui sosialisasi atau bazar umum UMKM, menggunakan media sosial yang hanya bisa diakses oleh masyarakat terdekat, belum bisa terjangkau untuk pihak luar, transaksi pembeliannya masih secara langsung. Belum adanya dukungan teknologi yang lebih tinggi untuk membantu dalam melakukan transaksi. Produk yang dihasilkan cukup berkembang namun mempunyai daya saing yang tinggi dalam pemasaran, produk dengan hasil karya atau buah tangan yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat dengan harga jual yang masih terbilang sangat murah, maka sudah seharusnya bertransformasi kedepan dengan perkembangan teknologi yang ada. Dengan meluasnya informasi melalui internet di semua daerah maka menjadi peluang untuk pelaku bisnis dan menjadi kelemahan juga bila tidak bisa mengikuti arus perkembangan teknologi yang ada. sudah seharusnya bertransformasi kedepan, yaitu dengan menghadirkan media berupa media website E-commerce sebagai pendukung dalam pemasaran setiap produk yang ada pada Toko Belida Bayan.

Dengan adanya media website E-commerce maka toko belida bayan bisa memasarkan setiap produk yang dihasilkannya dengan lebih mudah dan bisa diakses oleh siapa saja secara meluas sehingga bisa dikenal oleh banyak orang, selain itu yang memproduksi akan semakin giat membuat produk dan lebih mudah memasarkannya. Berdasarkan uraian diatas dan masalah yang di hadapi maka penelitian ini penting di lakukan untuk memberikan solusi dari permasalahan diatas untuk meningkatkan pemasaran produk hasil kain tenun yang ada ditoko Belida Bayan. Maka perlunya dilakukan penelitian ini dengan berjudul Sistem Informasi Pamasaran Produk Lokal Kain Tenun Berbasis Website Pada Toko Belida Bayan”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model Waterfall (Air Terjun). Model air terjun (*waterfall*) menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain [5]–[8].



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

a. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan di lakukan secara intensif untuk mespesifikasikan perangkat lunak agar dapat di pahami perangkat lunak seperti apa yang di dibutuhkan agar user spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan. Pada tahapan ini, akan menganalisis terlebih dahulu

kebutuhan-kebutuhan yang di inginkan oleh pemilik toko sehinga dapat memudahkandalam pembuatan aplikasi e-commerce .

b. Desain Sistem

Desain sistem adalah proses multi langkah yang fokus desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, resen presentasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke presentasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang di dihasilkan pada tahapan ini perlu juga di dokumentasikan. Desain yang di gunakan pada tahap pembuatan aplikasi e-commerce ini yang di gunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan UML (*Unified Modeling Language*) [9]–[11].

c. Implementasi dan Pengujian Unit

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahapan desain.

d. Pengujian sistem

Tahapan ini bisa di katakan final dalam pembuatan sebuah sistem Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal di lakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang di hasilkan sesuai dengan yang di harapkan.

e. Maintenance/Pemeliharaan

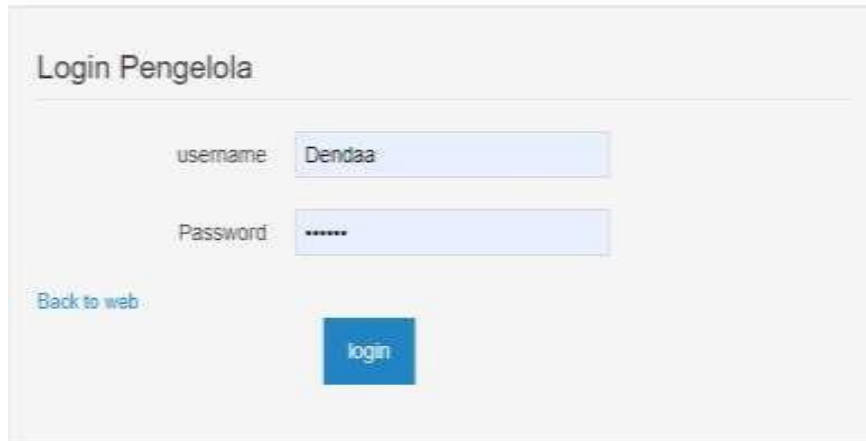
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika di kirim kan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian. Tahapan pemeliharaan di lakukan untuk memperbaiki kesalahan pada sistem jika bug pada saat pengujian tidak terdeteksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. User Interface Sistem

a. Form Login pada admin

Form login pada admin merupakan halaman yang akan muncul pertama kali



Gambar 2. Form login

b. Halaman Utama Admin

Halaman utama yang akan muncul pertama kali pada saat admin berhasil melakukan login, dan dimana admin dapat mengakses ke halaman lainnya, dan mengelola berbagai menu-menu yang terdapat dalam halaman beranda pada admin, seperti menu produk, kategori, berita, pelanggan, *invoice*, transaksi, laporan dan merubah password.

Denda apsih, dkk, sistem informasi pemasaran produk kain tenun khas bayan pada toko belida bayan



Gambar 3. Halaman admin

c. Data Produk

Data produk merupakan tampilan data semua produk yang dimana di dalam fitur data produk admin dapat menambah, merubah dan menghapus data.



Gambar 4. Data produk

d. Data kategori

Data kategori merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan beberapa kategori dan jenis produk. Dan pada halaman ini admin bisa menambahkan, merubah, dan menghapus data produk.



Gambar 5. Data kategori

e. Data pelanggan

Data pelanggan merupakan halaman yang dapat dilihat oleh admin di mana terdapat data pelanggan yang sudah mendaftarkan diri yang bisa berhasil login, dan yang bisa merubah data pelanggan ialah hanya admin dengan mengonfirmasi ke nomor yang disediakan di sistem website. dan data pelanggan ini admin

Denda apsih, dkk, sistem informasi pemasaran produk kain tenun khas bayan pada toko belida bayan

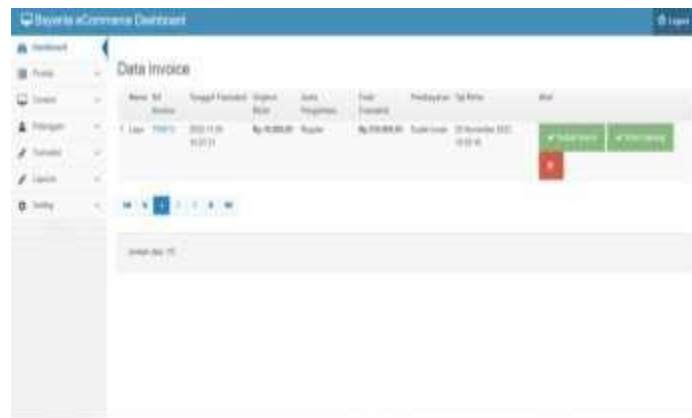
dapat mengedit dan menghapus data pelanggan.



Gambar 6. Data pelanggan

f. Data invoice

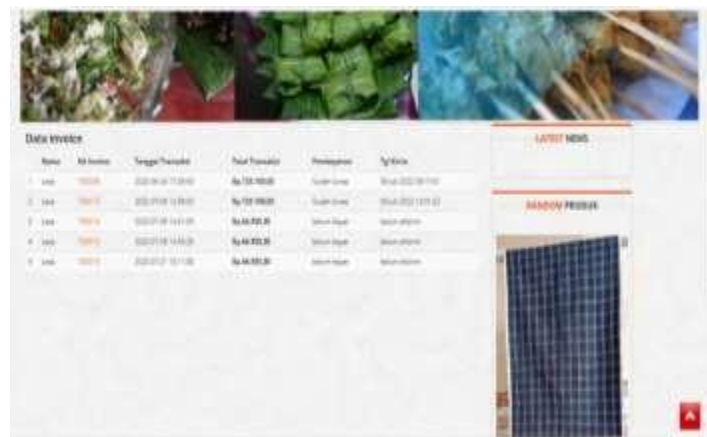
Data invoice merupakan halaman yang di gunakan untuk menyimpan halaman produk. padahalaman ini admin dapat mengkonfirmasi jika pelanggan sudah melakukan transaksi, dengan melihat detail pesannya.



Gambar 7. Data invoice

g. Data pembayaran

Data pembayaran di gunakan untuk menyimpan data pembayaran yang di lakukan oleh pelanggan,pada halaman ini admin dapat menampilkan juga mencetak lapran transaksi.

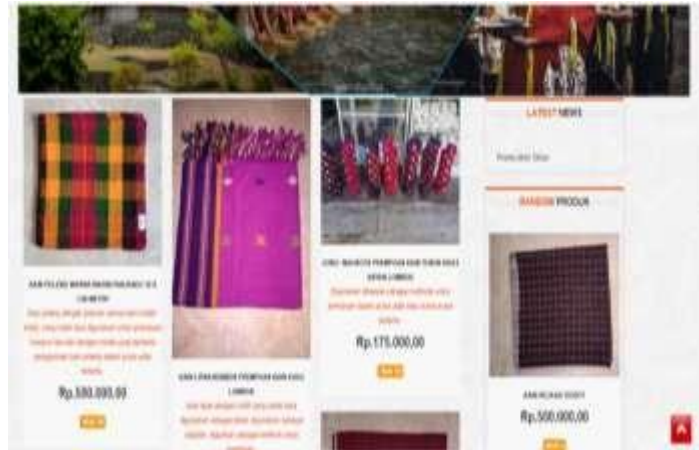


Gambar 8. Data pembayaran

Denda apsih, dkk, sistem informasi pemasaran produk kain tenun khas bayan pada toko belida bayan

h. Halaman pelanggan

Halaman utama yang muncul pertama kali ketika pelanggan membuka sitem website yang dimana pelanggan bisa melihat berbagai macam produk dan apabila pelanggan tertarik dengan produk maka pelanggan bisa langsung melakukan registrasi terlebih dahulu.



Gambar 9. Data pembayaran

i. Halaman checkout

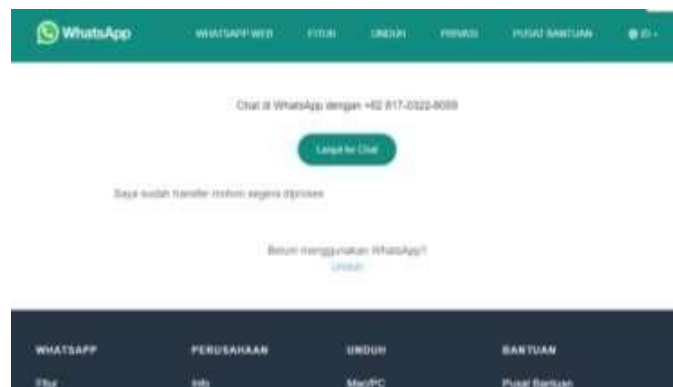
Halaman checkout merupakan halaman yang di gunakan untuk melakukan checkout dengan mengisi form yang sudah di sediakan, agar produk yang di pesan sesuai alamat pelanggan dan barang akan diproses apabila pelanggan sudah melakukan transaksi.



Gambar 10. Data checkout

j. Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi pembayaran adalah mengirim bukti transaksi pada no WhatsApp yang disediakan oleh sistem agar bisa diproses oleh admin.



Gambar 11. Konfirmasi pembayaran

3.2. Hasil Pengujian

Pengujian sistem yaitu tahap pengujian sebagai hasil perancangan dari sebuah aplikasi yang telah di buat. Adapun metode yang di gunakan untuk pengujian sistem yaitu metode *Back box*. Metode pengujian *blac kbox* yaitu tahapan yang berfokus pada pernyataan fungsional perangkat lunak. Tes case yang bertujuan untuk menunjukkan fungsi dan cara kerja perangkat lunak. Cara uji coba *black box* berusaha menemukan kesalahan cara menemukan fungsi-fungsi yang telah hilang dan kesalahan interface.

Tabel 1. Pengujian sistem menggunakan *blac kbox* testing

Modul yang di uji	Prosedur pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Login admin	Mengisi id dan password yang benar kemudian tekan tombol login	Berhasil login kemudian menampilkan halaman beranda padaadmin	Berhasil
Login Pengelola	Mengisi unsername dan password yang benar kemudian tekan tombol login	Berhasil login kemudian menampilkan halaman beranda pada pelanggan	Berhasil
Register	Mengisi form register pengguna baru	Dapat menampilkan pesan register anda berhasil silahkan masuk login	Berhasil
Data produk	Memilih data produk, lalu menampilkan, menambahkan, mengubah, menghapus data	Dapat menampilkan, menambah, mengubah data pada produk	Berhasil
Data kategori	Memilih data kategori, lalu menampilkan data kategori, menambahkan, mengubah dan menghapus data.	Dapat menampilkan data kategori, menambahkan, mengubah dan menghapus data pada kategori	Berhasil
Data pelanggan	Memilih data pelanggan, lalu menampilkan data pelanggan, dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data.	Dapat menampilkan data pada pelanggan, menambahkan mengubah, dan menghapus data.	Berhasil
Pemesanan	Memilih data pesanan, menampilkan, mengkonfirmasi jika sudah lunas apa belum, membayar dan membatalkan pesanan.	Dapat menampilkan data pesanan, mengkonfirmasi jika sudah lunas atau belum, membayar dan membatalkan pesanan.	Berhasil
Pembayaran	Memilih data pembayaran, Menampilkan dan mencetak laporan pembayaran.	Dapat menampilkan data pembayaran, dan dapat mencetak laporan pembayaran	Berhasil
Logout	Mengklik tombol keluar, maka akan tampil halaman login	Dapat mengklik tombol keluar maka ada pesan dan akan kembali ke halaman login.	Berhasil
Daftar produk	Memilih produk, kemudian tampil produk, masuk ke keranjang belanja	Dapat melihat produk kemudian masukan ke keranjang belanja	Berhasil
Keranjang belanja	Memilih dan tampil keranjang belanja, pelanggan dapat mengelola keranjang belanja, mengelola tombol update, belanja lagi, hapus, dan checkout	Dapat memilih dan tampilkan ke keranjang belanja, pelanggan dapat mengelola keranjang belanja, mengelola tombol update, belanja lagi, checkout, dan menghapus.	Berhasil
Checkout	Melakukan checkout ketika memesan produk, dengan	Dapat menampilkan ketika ingin	Berhasil

	alamat yang ditentukan ketika registrasi lalu klik tombolpesan.	checkout ketika memesan produk, sesuai alamat lengkap ketika registrasilalu klik tombol pesan.	
Halaman pembayaran	Menampilkan no rekening dan mengupload bukti pembayaran	Dapat menampilkan no rekening dan mengupload bukti pembayaran	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian kotak hitam (*black box*), sistem dapat berjalan sesuai rancangan dan menampilkan perintah (menu) yang ada.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan, maka dapat di ambil kesimpulan dari membangun sistem berbasiswebsite ini:

1. Metode pengembangan sistem dengan menggunakan waterfall dan UML membantu peneliti menggambarkan sistem lebih detail dalam melakukan perancangan.
2. Dengan memanfaatkan bahasa pemograman PHP dapat membangun sebuah media website pada Toko Belida Bayan.
3. Metode pengujian menggunakan blackbox yang mampu membantu pemeliti untuk mengevaluasi yang di bangun karena yang di dasari kebutuhan fungsional sistem yang sesuai dengan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. S. Maulidda and S. M. Jaya, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 1, pp. 38–44, 2021, doi: 10.56244/fiki.v11i1.421.
- [2] H. Humaidi and I. F. Hanif, "Perancangan Sistem Informasi Keuangan dan Aset Berbasis Web (Studi Kasus: PT Informatika Media Pratama)," *Jutikom*, vol. 1, no. 1, pp. 25–33, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jutikom>
- [3] L. Nurcahyani, "Strategi Pengembangan Produk Kain Tenun Ikat Sintang," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 3, no. 1, pp. 56–72, 2018, doi: 10.24832/jpnk.v3i1.530.
- [4] Y. A. Rahman and T. Haryanti, "Perancangan Sistem Informasi Inventory Monitoring Berbasis Web Pada Pt Pelindo Ii Cabang," *J. PILAR Nusa Mandiri*, vol. 16, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [5] Wahyudin and S. Bela, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Stock Barang Berbasis Web," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 8, no. 2, pp. 174–180, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [6] H. Wahyudi and Z. Zaeniah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Stok Obat Pada Apotek Karya Husada," *Explore*, vol. 11, no. 2, p. 146, 2021, doi: 10.35200/explore.v12i1.542.
- [7] B. Pratama, T. Afrizal, and A. Budiarto, "Rancang Bangun Aplikasi B-Account dalam Pengolahan Data Akutansi pada Toko Berkahmart Berbasis Java," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 3, no. 02, pp. 351–356, 2022, doi: 10.30998/jrami.v3i02.3714.
- [8] H. Purnamasidi, L. D. Bakti, and B. Imran, "SISTEM PAKAR PEMILIHAN JENIS KREDIT NASABAH MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING PADA PT . BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) EXPERT SYSTEM FOR SELECTION OF CUSTOMER CREDIT TYPES USING THE FORWARD CHAINING METHOD AT PT . BANK PEOPLE OF INDONESIA," *J. Kecerdasan Buatan dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–10, 2022.
- [9] M. Z. Haidar, L. D. Bakti, and L. D. Samsumar, "ANALISIS DAN PERANCANGAN PENJUALAN KAIN TENUN (KHAS BIMA) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL RAD," *J. Kecerdasan Buatan dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 11–17, 2022.
- [10] Zuhriyanti and K. Nurwijayanti, "SISTEM ADMINISTRASI PINJAMAN MILIK BERSAMA DUSUN ENDUT TOJANG MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER BERBASIS WEB," *J. Kecerdasan Buatan dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 3, 2022.
- [11] D. P. Rahmatika and S. W. Martyas Edi, "Pengembangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Untuk Bendahara Dusun Sidawung," *IT-Explore J. Penerapan Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–48, 2022, doi: 10.24246/itexplore.v1i1.2022.pp33-48.