

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN ANEKA RAJUT MENERAPKAN E-COMMERCE PADA TOKO BIZHIE HANDMADE MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL

Vannesa putri Melanie¹, Eva Rianti, S.Kom, M.Kom², Hari Marfalino, S.kom, M.Kom³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang, Indonesia

Korespondensi: Vannesa putri Melanie¹, Eva Rianti, S.Kom, M.Kom²,
s Hari Marfalino, S.kom, M.Kom³

Abstract

Along with the development of communication and computer technology and the expansion of global trade, human needs for fast and accurate information are increasingly increasing. Bizhie Handmade is an MSME business (Micro, Small and Medium Enterprises) located in the city of Padang, which produces several kinds of knitwear using knitted basic materials. The products are produced by themselves, starting from designing the product, creating the product and then selling the product to consumers. So far, the sales process for Bizhie Handmade is still carried out on an ongoing basis. manual such as sales and marketing of products in conventional stores. Through a website-based marketing system, you can have a great opportunity to develop your business by offering your products online to buyers without having to meet face to face and with a wider scope that can offer products on websites on the internet. The aim of this research is to build a marketing website for various knitwear which provides information about the products being marketed to make it easier for customers to order various knitwear on Bizhie Handmade, which is implemented in the PHP programming language and MySQL as the database. The data processed in this research is sales transaction data in the form of reports originating from Bizhie Handmade. With this website, it is hoped that it can help all activities at Bizhie Handmade.

Keywords: Marketing, Information Systems, Bizhie Handmade, PHP.

Abstrak

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi komunikasi dan komputer serta meluasnya perdagangan global sehingga meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi yang cepat dan akurat. Bizhie Handmade merupakan usaha UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang berada di kota Padang, yang memproduksi beberapa aneka rajut dengan bahan dasar rajut produknya diproduksi sendiri mulai dari mendesain produk menciptakan produk lalu menjual produknya kepada konsumen selama ini proses penjualan Bizhie Handmade masih dilakukan secara manual seperti penjualan dan pemasaran produk pada toko konvensional. Melalui sistem pemasaran berbasis website dapat memiliki peluang besar untuk mengembangkan usaha dengan menawarkan produknya secara online kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka dan dengan cakupan yang lebih luas yang dapat menawarkan produk di dalam website di internet. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun website pemasaran aneka rajut yang menyediakan informasi mengenai produk yang dipasarkan agar mempermudah pelanggan dalam pemesanan aneka rajut pada bizhie handmade, yang diimplementasikan pada bahasa pemrograman php dan mysql sebagai databasenya. Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan data transaksi penjualan yang berbentuk laporan yang berasal dari pihak bizhie handmade. Dengan adanya website tersebut diharapkan dapat membantu segala aktifitas pada Bizhie Handmade.

Kata Kunci: Penjualan, Sytem Informasi, Bizhie Handmade, PHP.

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi sangat maju dan telah merambah ke berbagai bidang teknologi memegang peranan penting dalam manajemen bisnis perusahaan sehingga perlu menggabungkan aplikasi bisnis dan teknologi Kombinasi strategi teknologi dan bisnis [2].

Pemasaran melalui jaringan internet saat ini berkembang sangat pesat sehingga menarik peminat pembisnis untuk memasarkan produk melalui internet sebagai jalur pemasaran baru, teknologi informasi berupa internet dapat mendorong para pelaku bisnis untuk meningkatkan penjualannya dengan mempromosikan barang atau jasa yang ditawarkan secara *online* dalam bentuk website[5].

Bizhie Handmade merupakan usaha UMKM (usaha mikro kecil dan menengah) yang berada di kota padang yang memproduksi beberapa aneka rajutan dengan bahan dasar rajut seperti tas, gantungan kunci, baju rajut, dompet, boneka, topi dan lain-lain. Produknya diproduksi sendiri mulai dari mendesain produk menciptakan produk lalu menjual produknya kepada konsumen selama ini proses pelaksanaan Bizhie Handmade masih dilakukan semua dengan manual seperti penjualan dan pemasaran produk pada toko konvensional.

proses pemasaran yang hanya menggunakan media sosial yaitu *whatsapp, instagram* dalam memasarkan produk dari Bizhie Handmade serta sistem penjualan yang digunakan merupakan sistem secara manual dimana calon customer ketika ingin memesan datang untuk bertanya langsung atau media telephone untuk bertanya langsung mengenai produk belum adanya sistem yang dapat menampilkan informasi mengenai produk yang dijual transaksi penjualan masih ditulis menggunakan nota-nota sehingga data-data masih rentan hilang [7].

1. Untuk mengatasi permasalahan permasalahan tersebut maka toko Bizhie Handmade membutuhkan suatu aplikasi website yang mampu memberikan informasi produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Dari latar belakang diatas, maka dibutuhkan suatu website untuk

mengelola toko dalam memasarkan barang serta transaksi penjualan yang terjadi antara toko dengan pelanggan. pemasaran dapat memberikan kemudahan bagi karyawan usaha aneka rajut untuk mengelola data penjualan sehingga dapat memberikan laporan secara cepat dan akurat?

3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini, maka penulis menyimpulkan batasan masalah yaitu hanya difokuskan mengenai rancangan sistem informasi pemesanan produk untuk mempermudah konsumen atau pelanggan dalam memesan produk aneka rajut yang menggunakan transaksi pembayaran transaksi antar rekening bank pada bizhie handmade .

4. Hipotesa

1. Diharapkan dengan membangun sistem informasi pemasaran aneka rajut memberikan kemudahan pelanggan dalam mengakses informasi bizhie handmade mengenai produk yang dipasarkan secara efektif dan efisien.
2. Diharapkan sistem informasi pemasaran aneka rajut menggunakan bahasa pemrograman php dan database MySQL agar data dapat tersimpan dengan efisien dan aman.
3. Diharapkan dapat memberi kemudahan bagi karyawan pada bizhie handmade untuk mengelola data yang dimiliki sehingga dapat memberikan laporan secara cepat dan akurat.

1. Pembahasan

1. Sistem

Sistem merupakan kumpulan komponen-komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.

2. Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bisa dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya.

3. Pemasaran

Pemasaran adalah sistem kegiatan bisnis yang bertujuan untuk merencanakan, menetapkan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan

produk yang memuaskan keinginan dan mencapai target pasar dan tujuan bisnis.

4. *E-commerce*

E-commerce adalah suatu konsep yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada alamat website World Wide Web atau proses jual beli barang atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan informasi Website. Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja, website atau adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan.

2. Metodologi Penelitian.

1. Penelitian pendahuluan

Penelitian pendahuluan dapat memberikan bukti awal masalah yang akan kita teliti dilapangan benar-benar ada. Oleh sebab itu penulis butuh waktu untuk pengambilan data, waktu penelitian, tempat penelitian, metode penelitian, penelitian lapangan, riset perpustakaan dan penelitian laboratorium.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mendapatkan data dari berbagai sumber, seperti penelitian ini diperoleh dari jurnal ilmiah dan diperoleh dari referensi lain penelitian ini juga dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pemilik toko dan karyawan yang bertugas mengolah data pada toko.

3. Analisa

Pada tahap analisa, penulis melakukan tiga tahapan analisa, penulis melakukan tiga tahapan yang akan dilakukan yang dijelaskan sebagai berikut:

Analisa Data

Analisa dilakukan untuk mendapatkan suatu fakta berdasarkan metode penelitian yang dilakukan data yang diperoleh langsung dari pihak Bizhie Handmade.

2. Analisa Proses

Teknologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *PHP*, agar bisa melakukan perancangan proses pengelolaan pemasaran yang telah ditentukan sesuai alur analisa.

3. Analisa Sistem

Analisis sistem merupakan dasar dalam merencanakan dan merancang sistem yang akan diterapkan. Analisa sistem dilakukan untuk mengetahui dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan

4. Perancangan

Tahapan perancangan ini, peneliti menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai *tools* dalam menjelaskan alur analisa program, dimana UML yang digunakan yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (*user*), sehingga pembuatan *use case diagram* lebih dititik beratkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut (variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas) dan operasi atau metode (fungsi yang dimiliki suatu kelas).

3. *Activity Diagram*

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya.

4. *Sequence Diagram*

Menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan sequence diagram maka harus diketahui objek-

objek yang terlibat dalam sebuah use case Perancangan sistem menggunakan UML beserta metode-metode yang dimiliki kelas 1. Use case diagram yang diinstansiasi menjadi objek

5. Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil perancangan, maka sistem dapat di implementasikan menggunakan *hardware* dan *software*. Implementasi sistem sendiri merupakan tahap penerapan sistem yang sudah di desain atau dirancang, agar sistem yang telah dibuat dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai dengan kebutuhan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul dari perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembang sistem.

6. Pengujian:

Pengujian aplikasi dilakukan agar aplikasi yang dibuat dapat bekerja dan sesuai dengan perintah yang akan dijalankan dan bagaimana proses dari aplikasi yang dijalankan. Pengujian aplikasi dilakukan agar aplikasi yang dibuat dapat bekerja dan sesuai dengan perintah yang akan dijalankan dan bagaimana proses dari aplikasi yang dijalankan.

1. Pengujian Aplikasi

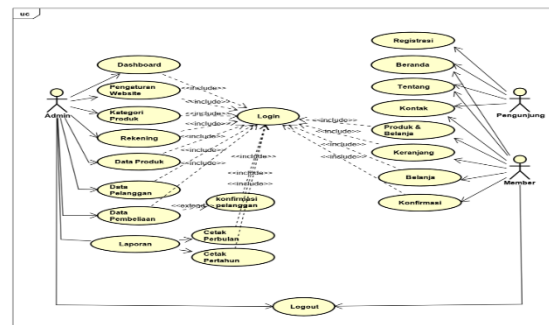
Pengujian aplikasi dilakukan agar aplikasi yang dibuat dapat bekerja dan sesuai dengan perintah yang akan dijalankan dan bagaimana proses dari aplikasi yang dijalankan. Pengujian aplikasi dilakukan agar aplikasi yang dibuat dapat bekerja dan sesuai dengan perintah yang akan dijalankan dan bagaimana proses dari aplikasi yang dijalankan.

2. Pengujian Sistem

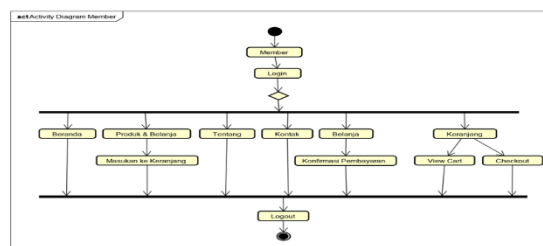
pengujian sistem merupakan tahap melakukan testing untuk mengetahui kesalahan dalam sistem. Pengujian ini difokuskan pada fungsionalitas dari sistem yang meliputi kesalahan logika dan aritmatik

4. Hasil dan Pembahasan

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang terdapat dalam sebuah sistem dalam menghubungkan interaksi antar actor dengan sebuah system.

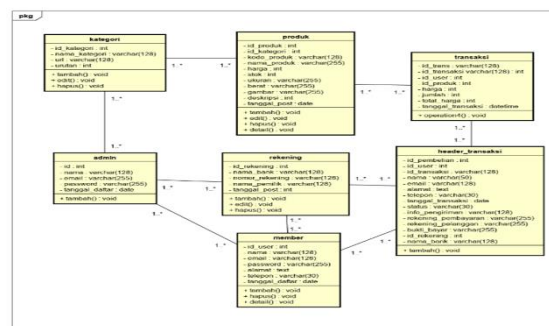


2. Activity diagram member menggambarkan segala aktifitas yang dilakukan oleh member di dalam sistem, mulai dari login sampai mengelola data di dalam sistem



2. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem dan menggambarkan relasi antar suatu kelas dengan kelas lainnya.

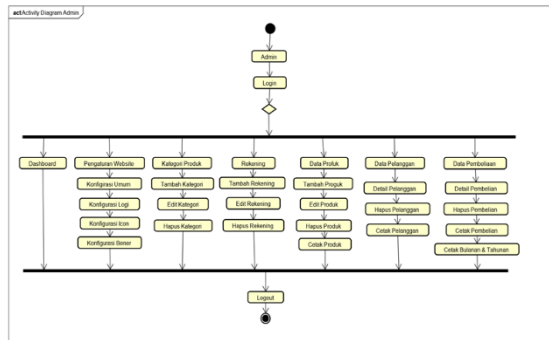


3. Activity Diagram

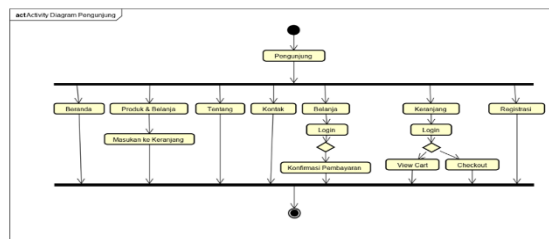
Activity Diagram merupakan perancangan yang

menggambarkan alur aktivitas yang dilakukan oleh aktor dalam sebuah sistem yang dibangun.

1. Activity diagram admin menggambarkan segala aktifitas yang dilakukan oleh admin di dalam sistem, mulai dari login sampai mengelola data di dalam sistem.



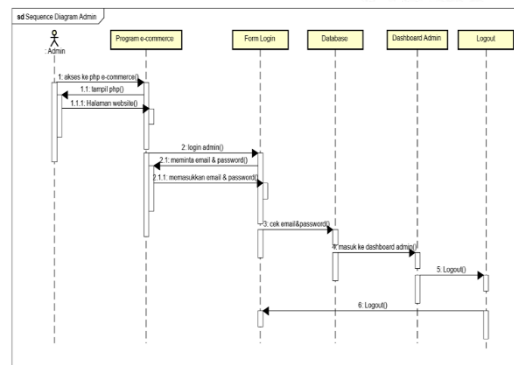
2. Activity Diagram pengunjung menggambarkan segala aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung di dalam sistem,



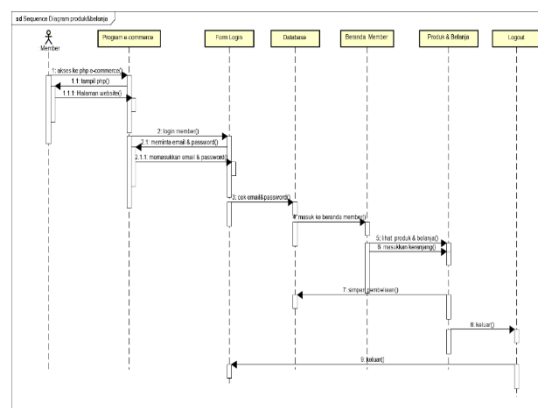
3. Sequence Diagram.

Sequence Diagram menggambarkan kegiatan aktor dalam melakukan kegiatan secara teratur pada sistem. Kegiatan yang digambarkan akan dijelaskan proses tiap kegiatan yang dilakukan oleh actor.

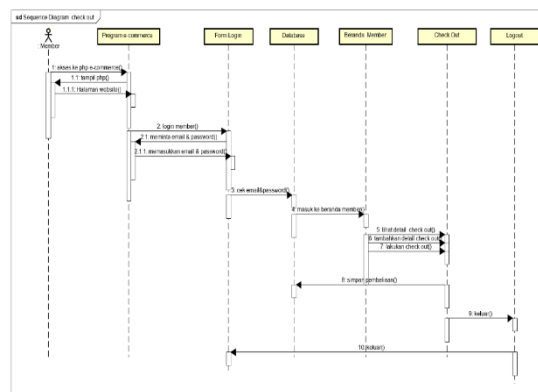
1. Sequence Diagram Admin
 - a. Sequence Diagram Admin Login



Sequence Diagram Produk & Belanja

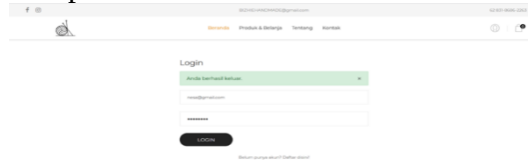


Sequence Diagram Check Out

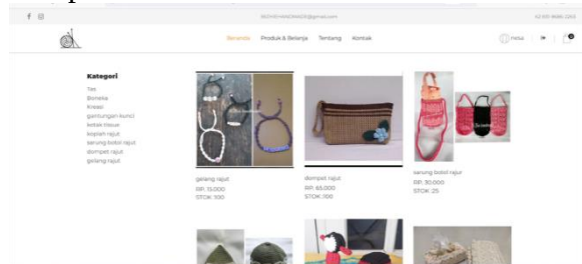


Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

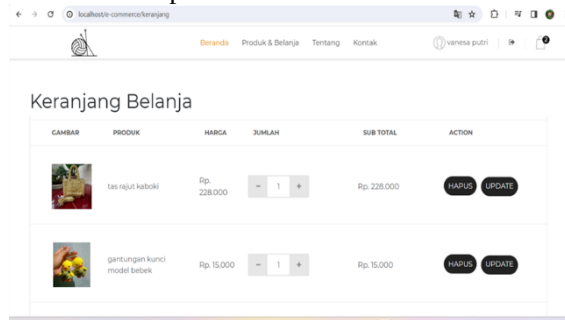
Tampilan Member



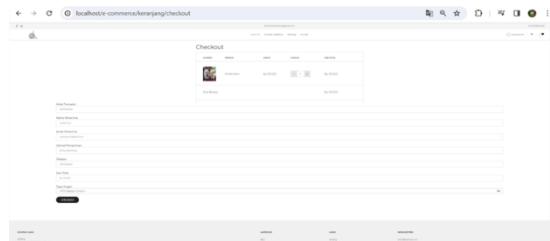
Tampilan Halaman Dashboard member



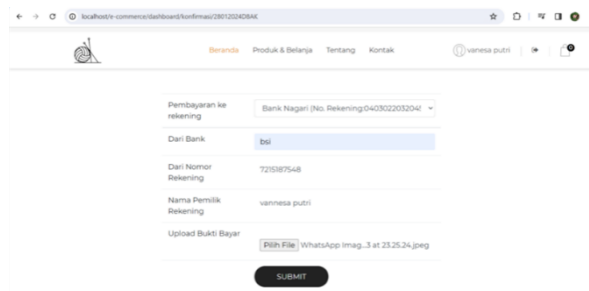
Halaman Tampilan Pemesanan



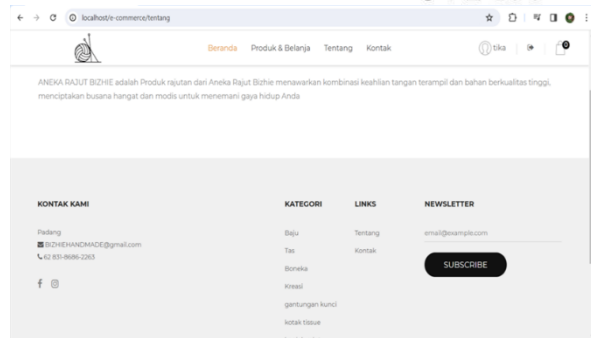
Halaman Detail Checkout



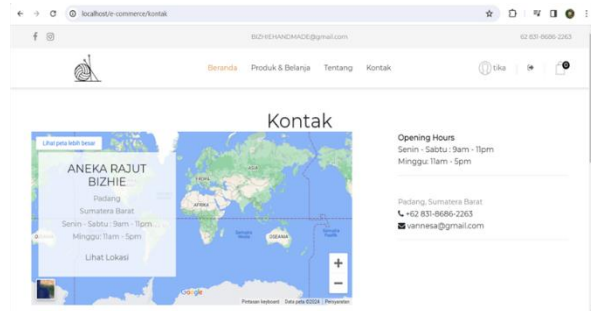
Tampilan Konfirmasi pengiriman



Halaman tampilan konfirmasi pembayaran



Tampilan halaman Kontak



DAFTAR PUSTAKA :

Asep Mahpudin, & Agam Hamdani. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Sekolah Berbasis Web. *ICT Learning*, 6(2), 17–25. <https://doi.org/10.33222/ictlearning.v6i2.2766>

Fadilah, N. (2020). *Pengertian , Konsep , dan Strategi Pemasaran Syari ' ah*. 1(2).

Fauzi, S., & Lina, L. F. (2021). Peran Foto Produk, Online Customer Review Dan Online Customer Rating Pada Minat Beli Konsumen Di E-Commerce. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.24853/jmmb.2.1.21-26>.

- Hurlimann, M. D. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Combustion Science and Technology*, 21(5–6), 1–49. <https://doi.org/10.1080/001022080008946937>
- Jantce TJ Sitinjak, D. D., Maman, ., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1). <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v8i1.164>
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41. <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2019). Pengujian Black Box Pada Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *FInformation System for Educators and Professionals*, 4(1), 1–12.
- Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- Putria, N. E., & Azwanti, N. (2023). Perancangan E-Commerce Pada Victory Collection Berbasis Web. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 241–249. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8091>
- Rahmadi, L., Megira, S., & Sekarsari, S. P. (2023). *Sistem Informasi Kepegawaian Pada Kantor DISPORA Kota Pagar Alam Berbasis Web*. 19(2), 551–556.
- Ramadhayanti, A. (2020). *Al – kalam issn* 2355-3197. 8(1), 94–104.
- Randa, D. D., Putra, Y. M., & Noviardi, R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Menggunakan Metode System Development Life Cycle Waterfall (Studi Kasus Koningsshoes Padang Panjang). *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 697. <https://doi.org/10.24036/sb.03900>
- Renaldy, & Rustam, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Web Pada Gudang Di Pt. Spin Warriors. *Journal Homepage*, 4(1), 27–32. <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- Sakban, M., & Sirait, H. (2023). *SISTEM INFORMASI PENILAIAN KARYAWAN PADA PT . TORGANDA PLANTATION*. 7(1).
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (2021). Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung. *Portaldata.Org*, 17(1), 1–31.
- Savero, H. B., Nangimah, N., Sari, D. N.,

Panggiarti, E. K., & Tidar, U. (2023).
Issn : 3025-9495. 2(3).

Setiawan, W., & Qotrun Nada, N. (2020).
Perancangan Sistem Informasi
Inventory Laboratorium Komputer
Universitas PGRI Semarang Berbasis
Web. *Science and Engineering National
Seminar*, 5(1), 818–824.
[http://conference.upgris.ac.id/index.php/
sens/article/view/1511](http://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/1511)

SIHOTANG, H. T. (2020). *Sistem Informasi
Pengagendaan Surat Berbasis Web
Pada Pengadilan Tinggi Medan. 3(1),
6–9.*
<https://doi.org/10.31227/osf.io/bhj5q>

Sutono, S., & Pamungkas, A. P. (2021).
Penerapan Metode Eksperimen Semu
Pada Sistem Informasi Persediaan dan
Penjualan Obat di Apotek Berbasis
Web-Base. *Media Jurnal Informatika*,
12(2).
<https://doi.org/10.35194/mji.v12i2.1225>

Titus, A. K., Nasrul, R. H., & Fatim, N.
(2019). Rancang Bangun Aplikasi
Inventaris Berbasis Website Pada
Kelurahan Bantengan | Kinaswara |
Prosiding Seminar Nasional Teknologi
Informasi dan Komunikasi (SENATIK).
*Prosiding Seminar Nasional Teknologi
Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*,
2(1), 71–75.
[http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/
SENATIK/article/view/1073](http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073)