

## Perancangan Sistem Informasi Media Promosi Pemesanan Desain Lemari dan Kamar Set Pengantin pada Toko Perabot Pinang Balirik Berbasis Web

Muhammad Afif

Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang, Indonesia  
[afifmhd23@gmail.com](mailto:afifmhd23@gmail.com)

### Abstract

At this Balirik Pinang Shop, they provide household furniture such as wardrobes and bridal suites that are very much needed by the community to complete the needs of household furniture. In order to adapt to the current developments, an information system is needed that is used to make it easier for customers and sellers to determine the design of the wardrobe or room set that they need and want. In this case, maybe the store needs an information system in the form of a web to promote the furniture they make. Apart from selling directly from the store, they can also use the web to make their work easier so that the products they make can be known by many people and also provide benefits for the shop owner.

*Keywords:* Promotion Media, Design Of Bride And Groom Sets, PHP, MySQL

### Abstrak

Pada Toko Pinang Balirik ini menyediakan perabot rumah tangga seperti lemari dan kamar set pengantin yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk melengkapi kebutuhan perabot rumah tangga. Demi menyesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat ini maka diperlukan sistem informasi yang digunakan untuk memudahkan pelanggan dan penjual dalam menentukan desain lemari atau kamar set yang mereka butuhkan dan inginkan. Dalam hal ini, mungkin toko tersebut memerlukan sebuah sistem informasi berupa web untuk mempromosikan perabot yang mereka buat. Selain dari penjualan secara langsung dari toko, mereka juga dapat menggunakan web untuk mempermudah pekerjaan mereka agar produk yang mereka buat dapat dikenal oleh masyarakat banyak dan juga memberikan keuntungan bagi pemilik toko tersebut.

Kata kunci: Media Promosi, Desain Lemari Dan Kamar Set Pengantin, *PHP, MySQL*

© 2019 Jurnal Judikatif

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dan kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dapat membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari[1]. Perkembangan Teknologi ini membawa pengaruh kepada banyak kalangan, tidak terkecuali kepada pemilik usaha yang ingin mengembangkan usahanya dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman[2].

Adapun dampak dari kemajuan teknologi itu sendiri salah satunya adalah mempermudah penggunaannya mendapatkan dan mengolah informasi[3]. Cara ini sangat efisien bagi penggunaannya, karena dengan waktu yang cepat pengguna dapat memperoleh dan mengolah data maupun informasi yang akurat kapanpun dan dimanapun mereka berada[4]. Oleh karena itu, saat ini banyak instansi ataupun perusahaan menuangkan segala informasi didalamnya melalui sistem, hal ini tentu membutuhkan sumber daya manusia sebagai penyediannya. Dan oleh karena itu, maka kita harus memiliki kemampuan untuk dalam menghadapi kemajuan teknologi ini[5]. Dengan hal ini permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun

sistem informasi promosi dalam pemesanan lemari pada toko perabot pinang balirik yang berbasis web.

### 2. Metodologi Penelitian

Pada Toko Pinang Balirik ini menyediakan perabot rumah tangga seperti lemari dan kamar set pengantin yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk melengkapi kebutuhan perabot rumah tangga. Demi menyesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat ini maka diperlukan sistem informasi yang digunakan untuk memudahkan pelanggan dan penjual dalam menentukan desain lemari atau kamar set yang mereka butuhkan dan inginkan. Dalam hal ini, mungkin toko tersebut memerlukan sebuah sistem informasi berupa web untuk mempromosikan perabot yang mereka buat. Selain dari penjualan secara langsung dari toko, mereka juga dapat menggunakan web untuk mempermudah pekerjaan mereka agar produk yang mereka buat dapat dikenal oleh masyarakat banyak dan juga memberikan keuntungan bagi pemilik toko tersebut. Oleh sebab itu dengan sistem informasi media promosi berbasis web ini dapat membantu mempermudah pemilik toko dalam mempromosikan produk perabot yang mereka buat.

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan dari sumber langsung ke objek. Data yang didapatkan dengan cara

melakukan observasi dan wawancara secara langsung pada objek.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, maka langkah tahapan yang dilakukan adalah analisa data yang bertujuan agar pemecahan masalah dapat menemukan solusi yang tepat dan menghindari munculnya masalah baru. Sistem pemesanan desain furniture berbasis web dapat dijadikan solusi untuk pemecahan masalah yang ada yaitu dalam melakukan pemesanan dan promosi bagi pihak toko dan pelanggan.

1. Analisa Data

Analisa ini dilakukan untuk membatasi objek yang akan diteliti agar menjadi sebuah informasi yang lebih sistematis dan mudah dimengerti.

Tahap analisa data merupakan tahap yang paling penting dalam pengembangan sebuah sistem. Analisa data dilakukan untuk mendapatkan fakta – fakta berdasarkan metode yang digunakan dalam penelitian, data yang diperoleh dari pimpinan akan dianalisis sehingga mendapatkan data yang akurat.

2. Analisa Proses

Analisa ini dilakukan untuk merancang sebuah sistem berbasis Bahasa Pemrograman PHP dan *database MySql*. Dimana sistem tersebut diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang ada.

3. Analisa Sistem

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan sistem. Sehingga menghasilkan sebuah sistem yang efektif dan efisien dalam implementasinya nanti. Program yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql*.

Setelah proses analisa dilakukan, maka proses akan berlanjut pada proses Implementasi sistem dengan rancangan desain yang sudah ditentukan. Tahapan implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul – modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembangan sistem. Pada tahap ini perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql*.

Setelah hasil sistem didapat, tahap pengujian dilakukan guna melihat apakah desain di awal sudah sesuai dengan tujuan dari penelitian. Salah satu hal penting dalam sistem informasi media promosi yaitu untuk penentuan pengerjaan *maintenance* fasilitas setelah proses pengkodean selesai maka akan dilakukan proses pengujian terhadap aplikasi yang dihasilkan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir yang dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap hasil dari pengujian sistem. Jika hasil pengujian sistem sesuai dengan hasil analisa dan perancangan maka sistem dapat

diterapkan pada tempat penelitian untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Tapi, jika sistem yang telah diuji tidak sesuai dengan hasil analisa dan perancangan maka perlu dilakukan analisa kembali terhadap sistem dan mencari dimana letak kesalahan yang ada pada sistem, sebelum sistem diterapkan pada tempat penelitian. Setelah ditemukan kesalahan pada sistem maka dilakukan perbaikan pada sistem dan dilakukan kembali pengujian terhadap sistem sampai sistem sesuai dengan hasil analisa dan perancangan dan siap untuk diterapkan pada tempat penelitian.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Analisa Sistem

Analisa sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan atau sistem lama[6]. Dengan dilakukannya analisa sistem yang sedang berjalan akan dapat memberikan kemudahan di dalam melakukan perancangan dan pengembangan terhadap sistem yang akan dibangun atau sistem baru, dengan dilakukannya analisa terhadap sistem lama nantinya akan dapat dijadikan sebagai perbandingan, pengkoreksian serta pengembangan dan perancangan kearah sistem yang baru[7].

Dalam menganalisa sistem yang akan dianalisa, analis harus melakukan beberapa langkah untuk memahami semua prosedur yang ada didalam sistem. Langkah-langkah di dalam tahap analisa sistem hampir sama dengan langkahlangkah yang dilakukan dalam mendefenisikan proyek-proyek sistem yang akan dikembangkan ditahap perencanaan sistem. Perbedaannya terletak pada ruang lingkup tugasnya[8]. Pada Toko Pinang Balirik ini menyediakan perabot rumah tangga seperti lemari dan kamar set pengantin yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk melengkapi kebutuhan perabot rumah tangga. Sistem yang digunakan masih secara konvensional yaitu harus mengunjungi langsung ke lokasi toko. Demi menyesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat ini maka diperlukan sistem informasi yang digunakan untuk memudahkan pelanggan dan penjual dalam menentukan desain lemari atau kamar set yang mereka butuhkan dan inginkan.

#### 3.2. Analisa Sistem yang Akan dibangun

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh sistem lama maka dibentuklah sistem baru, toko Pinang Balirik memerlukan sebuah sistem informasi berupa web untuk mempromosikan perabot yang mereka buat. Selain dari penjualan secara langsung dari toko, mereka juga dapat menggunakan web untuk mempermudah pekerjaan mereka agar produk yang mereka buat dapat dikenal oleh masyarakat banyak dan juga memberikan keuntungan bagi pemilik toko tersebut.

Dengan adanya rancangan pengembangan sistem yang baru dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql*, diharapkan memberikan

kemudahan bagi banyak pihak terutama sekali bagi pihak perusahaan dan pelanggan.

Tahapan perancangan ini, penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai *tools* dalam menjelaskan alur analisa program, dimana UML yang digunakan yaitu[9]:

1. *Use Case Diagram* merupakan rancangan diagram yang menggambarkan bagaimana interaksi yang dilakukan oleh satu aktor atau lebih. Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang bisa diakses oleh user.
2. *Class Diagram* menggambarkan kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem dan menggambarkan relasi antar suatu kelas dengan kelas lainnya.
3. *Sequence Diagram* akan menggambarkan langkah – langkah pada *use case* yang akan terjadi dan respon dari aplikasi untuk setiap proses yang terjadi dan respon dari aplikasi untuk setiap proses yang terjadi pada aplikasi sistem informasi media promosi. Prosesnya seperti aktivitas aktor, mulai dari *login* sampai nantinya *logout*.
4. *Activity Diagram* merupakan rancangan yang menggambarkan alur aktivitas yang dilakukan oleh aktor dalam sebuah sistem yang akan dibangun.
5. Perancangan *Interface* dibuat untuk memberikan penjelasan tentang tampilan yang dihadapkan pada pengguna saat menggunakan sistem. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan terhadap tampilan atau desain antarmuka (*interface*) dari aplikasi sistem informasi media promosi pemesanan desain lemari dan kamar set pengantin. Perancangan yang akan dilakukan meliputi perancangan *layout* halaman – halaman yang ada pada aplikasi baik itu perancangan aplikasi *web*.

Prosedur perancangan sistem secara umum untuk pembangunan sistem dalam membangun aplikasi ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain meliputi perancangan[10]:

1. Data

Perancangan data yang dimaksudkan adalah perancangan data-data yang berkaitan dengan pembuatan perangkat lunak meliputi data *input* termasuk di dalamnya data-data penunjang sebagai *input* pembuatan sistem. Data *output* dari data input di atas, bagaimana sistem akan menggunakannya hingga data baru sebagai *output* sistem.

2. Proses

Perancangan proses yang dimaksudkan adalah bagaimana sistem akan bekerja, proses-proses apa yang digunakan, mulai dari masuknya data *input* yang kemudian diproses oleh sistem sehingga menjadi data *output*.

3. UML (Unified Modelling Language)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek[11].

1. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut[12]. *Use case diagram* yang akan dibangun memiliki beberapa aktor, yang dijelaskan sebagai berikut:

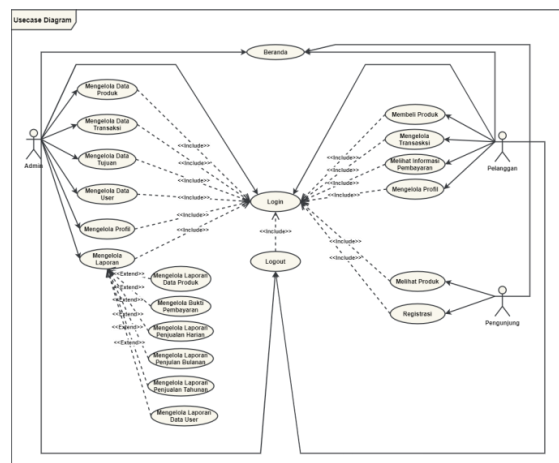
1. Defenisi Aktor

Definisi aktor pada perancangan sistem informasi Media Promosi dan Pemesanan dapat dijelaskan pada Tabel.1.

Tabel.1 Definisi actor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Admin adalah orang yang mengelola sistem secara keseluruhan.
2.	Pengunjung	Pengunjung adalah orang yang hanya dapat melihat produk yang disediakan oleh sistem.
3.	Pelanggan	Pelanggan merupakan pengunjung yang telah melakukan pendaftaran sehingga dapat memesan maupun membeli produk yang tersedia di dalam sistem.

*Use case diagram* media promosi dan pemesanan yang ada pada Toko Pinang Balirik , dapat dijelaskan seperti pada Gambar.1.

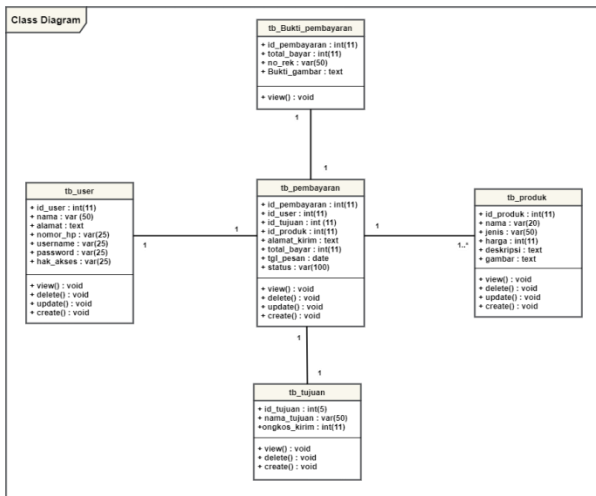


Gambar. 1 Use Case Diagram

2. Class Diagram

*Class Diagram* merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class Diagram* terdiri dari

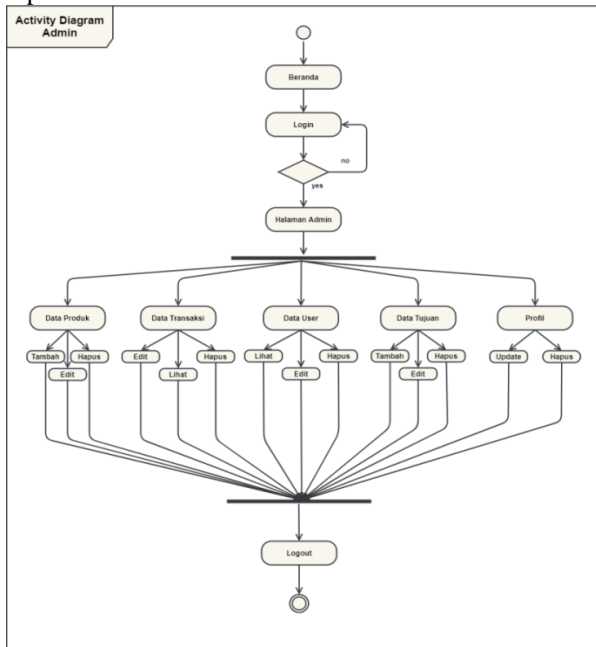
atribut dan operasi dengan tujuan pembuat program dapat membuat hubungan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sesuai[13]. Adapun hasil desain *class diagram* dapat disajikan pada Gambar.2.



Gambar. 2 Class Diagram

### 3. Activity Diagram

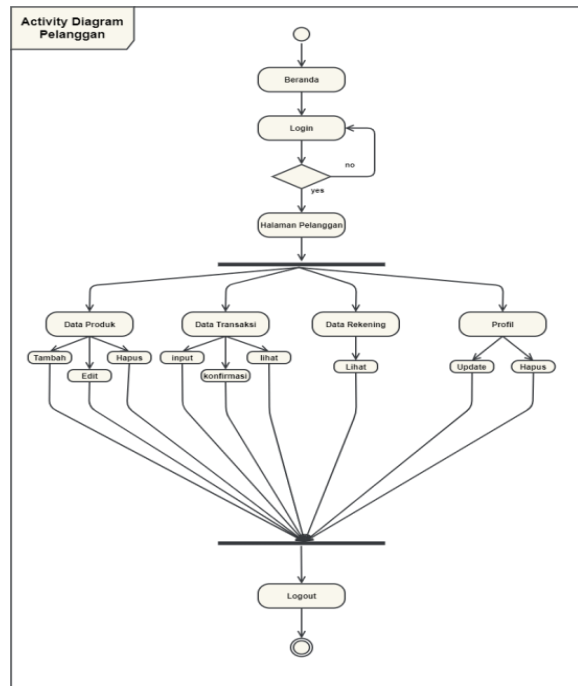
Diagram Kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem[11]. Activity diagram membermenggambarkan aktivitas yang bisa dilakukan oleh admin dalam mengelola sistem. Gambaran activity diagram pada admin dapat dijelaskan seperti Gambar.3



Gambar.3 Activity Diagram Admin

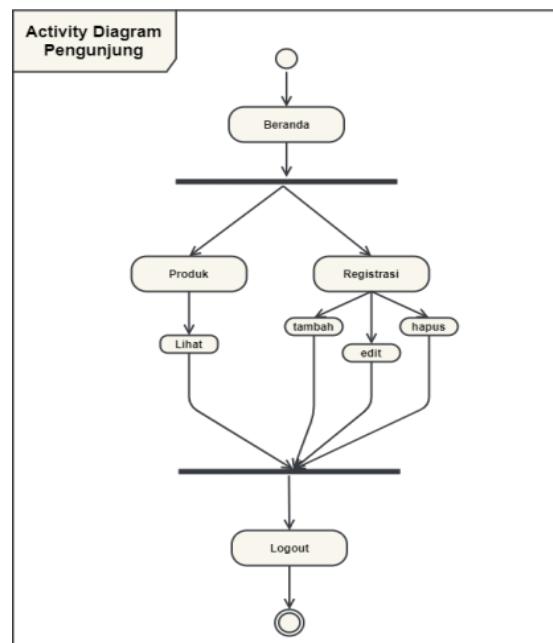
Adapun disain activity diagamam pada aktor pelanggan juga digunakan untuk menjelaskan urutan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh Pelanggan untuk

mengakses sistem. Gambaran activity diagram pada Pelanggan digambarkan pada Gambar.4.



Gambar. 4 Activity Diagram Pelanggan

Kemudian selanjutnya perancangan diteruskan untuk membentuk activity diagram pengunjung menggambarkan aktivitas yang bisa dilakukan oleh pengunjung dalam mengakses sistem. Gambaran activity diagram pada pengunjung dapat dijelaskan seperti Gambar.5.



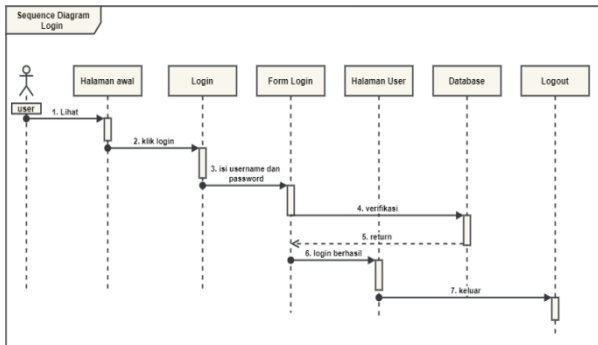
Gambar. 5 Activity Diagram Pengunjung

### 4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima objek[11]. Adapun diagram squence diagram yang dirancang terdiri dari:

1. Sequence diagram login

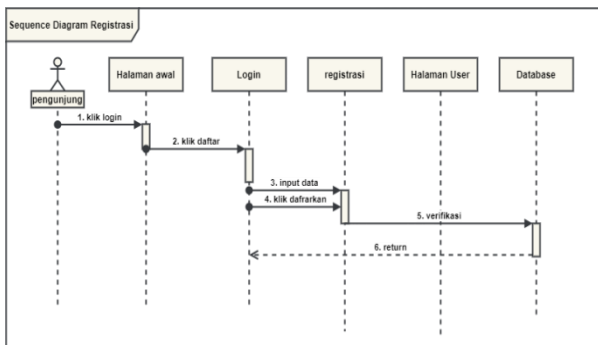
Sequence Diagram Login menjelaskan bagaimana cara user untuk login ke dalam sistem yang digambarkan seperti Gambar.6.



Gambar.6 Sequence diagram login

2. Sequence diagram registrasi

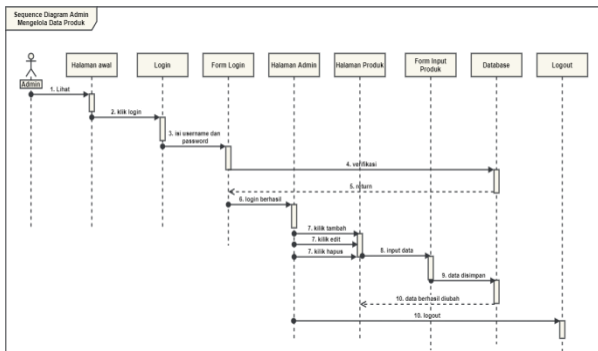
Sequence Diagram registrasi menjelaskan bagaimana cara pelanggan untuk mendaftar agar dapat mengakses ke dalam sistem yang digambarkan seperti Gambar.7.



Gambar.7 Sequence diagram registrasi

3. Sequence diagram data produk oleh admin

Sequence diagram data produk oleh Admin menjelaskan bagaimana cara admin mengelola data produk menggunakan sistem yang dibangun digambarkan seperti Gambar.8.



Gambar. 8 Sequence diagram data produk oleh admin

3.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah sistem yang telah siap pakai yang diterapkan untuk user. Sebelum diimplementasikan secara langsung, maka perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu apakah sistem sudah berjalan dengan benar serta merupakan uji coba langsung cara menjalankan sistem bagi pengguna.

3.4 Pengujian Sistem

Pada bagian pengujian program ini akan dijelaskan mengenai penggunaan dari website yang dibangun. Penjelasan website yang dibuat ini meliputi tampilan website, fungsi kontrol website, serta cara penggunaannya sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Beranda

Halaman Beranda merupakan halaman awal yang terlihat pada saat user mengunjungi sistem. Tampilan halaman Beranda terdapat beberapa informasi yang ditampilkan yaitu informasi mengenai toko, produk yang ditawarkan dan kinerja perusahaan, yang dapat dilihat pada Gambar.9.



Gambar. 9 Tampilan Beranda

2. Tampilan Halaman Login

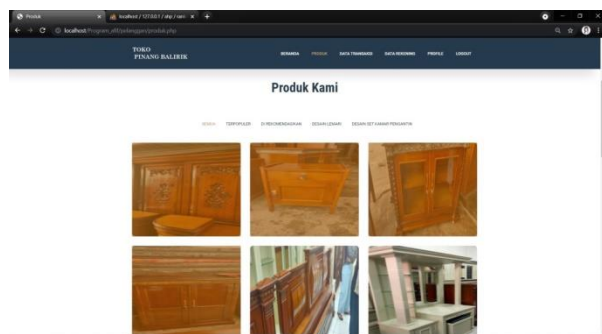
Tampilan halaman ini menampilkan form input yang digunakan untuk menginputkan data untuk login berupa username dan password, klik tombol login untuk masuk ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada Gambar.10.



Gambar.10 Tampilan Halaman Login

3. Tampilan Halaman Product

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan dalam mempromosikan produk. Adapun hasil implementasi dapat dilihat pada Gambar.11.



Gambar. 11 Halaman Home Pada Pelanggan

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari analisa, perancangan sistem informasi media promosi desain lemari dan kamar set pada Toko Pinang Balirik berbasis web, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu dengan sistem informasi media promosi berbasis web dapat memberi kemudahan dalam penjualan dan promosi produk pada Toko Perabot Pinang Balirik. Dengan sistem yang telah dibangun dapat membantu dan mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan produk pada Toko Perabot Pinang Balirik dengan efektif dan efisien.

#### Daftar Pustaka

[1] Kadir, Abdul. 2014. "pengenalan sistem informasi". Yogyakarta : CV.Andi Offset A.Rusdiana & Moch.Irfan.2014. <http://repository.unama.ac.id/1363/2/BAB%20II.pdf>

[2] Yakub. (2012). Pengantar Sistem informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[3] Davis B. Gordon, (1985), Kerangka Dasar, Sistem Informasi Manajemen, Serimanajemen No. 90-A: PT Pustaka Binaman Pressindo.

[4] Al-Bahra bin Ladjamudin. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu. <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/667/jbptunikompp-gdl-ronnarohan-33315-8-15.uniko-a.pdf>

[5] Jogiyanto, H.M.(1999), Analisis dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi. <http://eprints.umpo.ac.id/1525/9/daftar%20pustaka.pdf>

[6] Ovi Dyantina, Mira Afrina, and Ali Ibrahim. 2012. "Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Web (Study Khusus Pada Sistem Informasi Pemasaran di Toko Yen-Ten)".

[7] Muhammad Rizki Saputra, Jaidan Jauhari. 2018. "SISTEM INFORMASI PEMASARAN BERBASIS WEB PADA PERUSAHAAN JASA KONVEKSI DENGAN PENDEKATAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)."

[8] Noni rahmawati, Herry mulyanto. 2016. "Analisis dan perencanaan sistem informasi pemasaran berbasis web pada toko billy."

[9] Yuda irawan. 2019. "Sistem informasi pemasaran busana syat'i dengan CRM."

[10] Kartarina, Pahrul Irfan, dan Cristofer Satria. 2019. "Sistem informasi pemasaran produk desa berbasis web."

[11] Lilis Indra Yeni, Febri Awopi dan Suriani Zabir. 2019. "Sistem informasi pemasaran usaha kecil menengah berbasis web."

[12] Deri Trihernandhi, Endang Siti Astuti dan Swasta priambada . 2018. "Desain sistem informasi pemasaran berbasis web untuk promosi kedai geprek dan sambal bawang malang."

[13] Ucu Nugraha, Mulki Luthfi ramadhan pardiniasa. 2017. "Analisis sistem informasi pemasaran produk berbasis web dengan pemodelan UML."

[14] Sri Sudiarti. 2019. "Sistem informasi pemasaran berbasis web dalam meningkatkan pembelian kerajinan anyaman di Cv Binangkit kab Tasikmalaya".

[15] Fery purnama. 2018. "Sistem informasi pemasaran berbasis web pada perumahan gold lane estate."