



SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Annisa Rahma Pratiwi¹, Yulhan² Yendi Putra³

Prodi Manajemen Informatika Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok

(e-mail : annisarahmaprtw31@gmail.com¹, yulhan.wafiq@gmail.com²

yendiputrararao@gmail.com³)

Abstrak

BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari) merupakan suatu lembaga usaha Nagari yang dikelola oleh masyarakat bersama dengan pemerintah Nagari dalam upaya meningkatkan perekonomian Nagari tersebut berdasarkan potensi yang ada dalam Nagari. Saok Laweh yaitu Nagari yang terletak di Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok yang memiliki BUMNag bernama BUMNag Talago Parayunan yang baru beroperasi beberapa bulan yang lalu, yang saat ini memiliki produk berupa pangan ayam krispi, namun saat ini pemasarannya masih menggunakan cara konvensional sehingga produk yang ada hanya dikenal dan dipasarkan kepada masyarakat sekitar saja, tentu saja cara ini kurang efektif untuk memperluas pemasaran serta meningkatkan perekonomian masyarakat. Oleh karena itu dirancang sebuah Sistem Informasi Promosi guna memperluas pemasaran dan memperkenalkan produk yang ada sehingga bisa meningkatkan perekonomian masyarakat Saok Laweh. Melalui Sistem Informasi Promosi ini produk yang ada di *website* bisa langsung di pesan tanpa harus datang ke lokasi BUMNag. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL untuk penyimpanan datanya.

Kata Kunci: *BUMNag, Sistem Informasi, Promosi, PHP, MySql.*

Abstract

BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari) is a Nagari business institution managed by the community together with the Nagari government in an effort to improve the Nagari's economy based on the potential that exists in the Nagari. Saok Laweh is a Nagari located in Kubung District, Solok Regency which has a BUMNag called BUMNag Talago Parayunan which only started operating a few months ago, which currently has a product in the form of crispy chicken food, but currently the marketing is still using conventional methods so the only to the local community, of course this method is less effective in expanding marketing and improving the community's economy. Therefore, a Promotional Information System was designed to expand marketing and introduce existing products so that it could improve the economy of the Saok Laweh community. Through this Promotional Information System, products on the *website* can be ordered directly without having to come to the BUMNag location. This system is designed using the PHP programming language with MySQL *database* for data storage.

Keywords: *BUMNag, Information System, Promotion, PHP, MySql*

1. Pendahuluan

Badan Usaha bisa didefinisikan sebagai suatu kesatuan organisasi yang mempunyai tujuan bersama yaitu untuk mendapatkan laba atau keuntungan. BUMNag (Badan Usaha Milik Nagari) merupakan suatu lembaga usaha Nagari yang dikelola oleh masyarakat bersama dengan pemerintah Nagari dalam upaya memperkuat perekonomian di Nagari berdasarkan kebutuhan dan potensi *Nagari* tersebut. Saok Laweh merupakan Nagari yang terletak di Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat, yang memiliki BUMNag bernama BUMNag Talago

Parayunan. BUMNag ini bisa dikatakan baru beroperasi beberapa bulan yang lalu. Produk yang ditawarkan BUMNag Talago Parayunan saat ini yaitu makanan berupa ayam krispi.

Adapun permasalahan saat ini yaitu pemasaran yang dilakukan oleh BUMNag Talago Parayunan masih menggunakan sistem konvensional, sehingga hanya dipasarkan ditempat yang dekat saja, sehingga perekonomian yang ada kurang berkembang dan produk dikenal dan dipasarkan hanya kepada masyarakat sekitar saja. Cara konvensional ini tentu saja kurang efektif dilakukan untuk meningkatkan perekonomian Nagari. Dengan adanya perkembangan teknologi, akan lebih baik kita manfaatkan untuk memperkenalkan serta meningkatkan pemasaran produk BUMNag Talago Parayunan. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, penulis mengambil tugas akhir dengan judul “**SISTEM INFORMASI PROMOSI BUMNAG SAOK LAWEH BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**”

2. Metode Penelitian

a. *Field Research* (Studi Lapangan)

Data yang diperoleh pada penelitian di lapangan untuk melihat kenyataan yang sebenarnya dalam masalah yang diteliti dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Cara ini dilakukan dengan mengadakan penelitian langsung ke BUMNAG Saok Laweh.

2. Wawancara

Pada metode ini, wawancara dilakukan dengan orang-orang yang terlibat terlibat dalam pengelolaan BUMNAG Saok Laweh.

b. *Library Research* (Studi Kepustakaan)

Penelitian ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan mencari di beberapa buku atau jurnal yang berkaitan dengan studi kasus, hasil penelitian yang sejenis serta media lain yang berkaitan dengan masalah tema penelitian.

c. Analisis

Pada proses analisis ini lebih ditekankan pada pemahaman terhadap objek permasalahan dan pemecahan atau penyelesaian masalah dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam permasalahan yang terjadi.

d. Perancangan

Tahap ini adalah proses dimana akan dilakukan perancangan pembuatan *website* yang telah dikonsepsikan sejak awal.

e. Uji Coba

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari *website* yang telah dibuat. Proses uji coba dilakukan untuk manila apakah *website* yang telah dirancang sesuai dengan apa yang diharapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

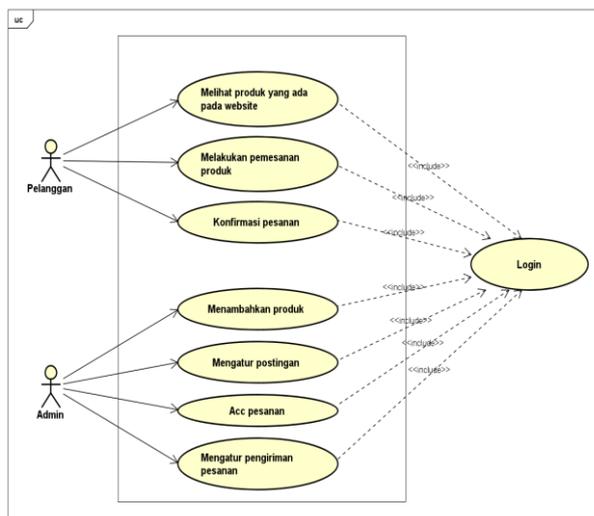
3.1 Perancangan UML (*Unified Modelling Language*)

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram berikut menggambarkan sistem dari sudut pandang pelanggan dan admin pada BUMNag Talago Parayunan. *Actor* yang berperan dalam sistem ini adalah:

Tabel 3. 1 Tabel Aktor

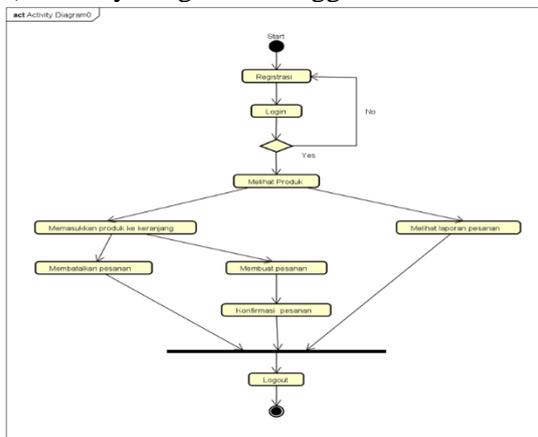
Actor	Peran
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi 2. <i>Login</i> 3. Melihat produk yang ada di <i>website</i> BUMNag Talago Parayunan 4. Melakukan pemesanan produk 5. Konfirmasi pesanan 6. <i>Logout</i>
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Login</i> 2. Menambahkan produk 3. Mengatur postingan 4. Acc pesanan 5. Mengatur pengiriman pesanan 6. <i>Logout</i>



Gambar 3. 1 Use Case Diagram

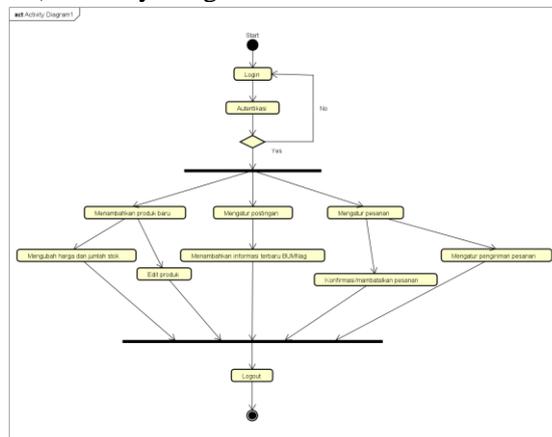
b. Activity Diagram

1) Activity Diagram Pelanggan



Gambar 3. 2 Activity Diagram Pelanggan

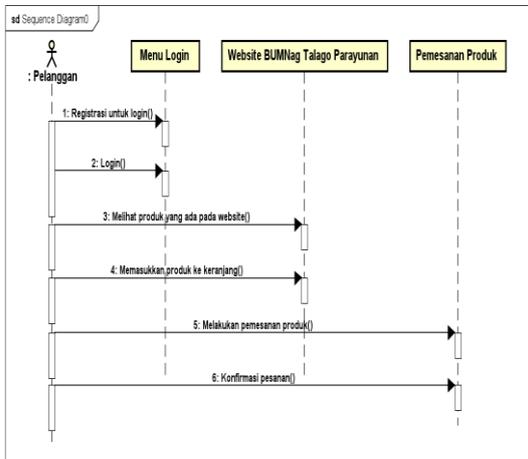
2) Activity Diagram Admin



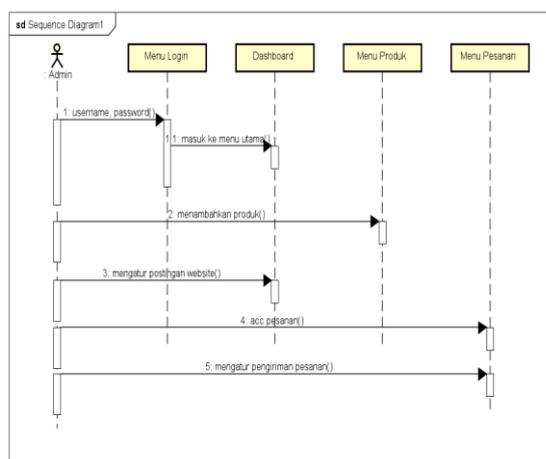
Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin

c. Sequence Diagram

1) Sequence Diagram Pelanggan



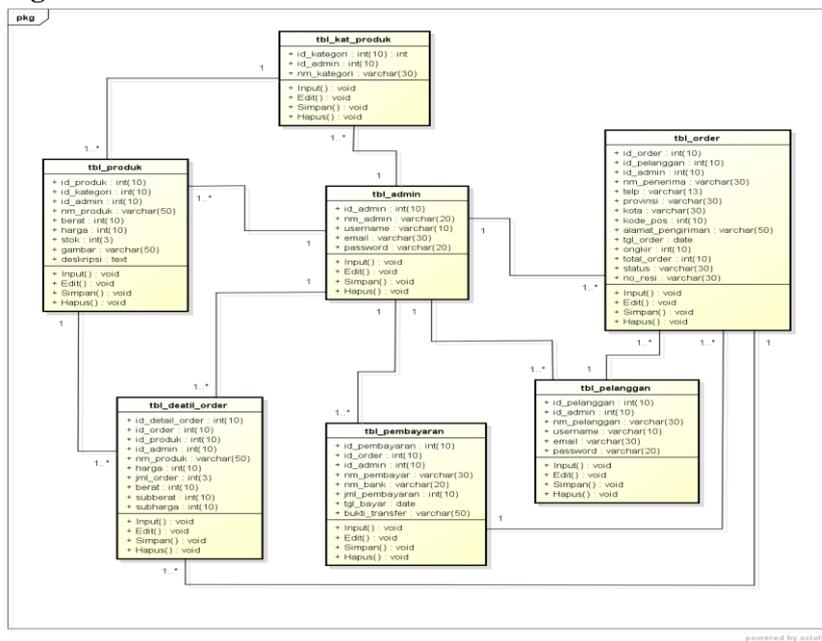
2) Sequence Diagram Admin



Gambar 3. 4 Sequence Diagram Plg

Gambar 3.5 Sequence Diagram Admin

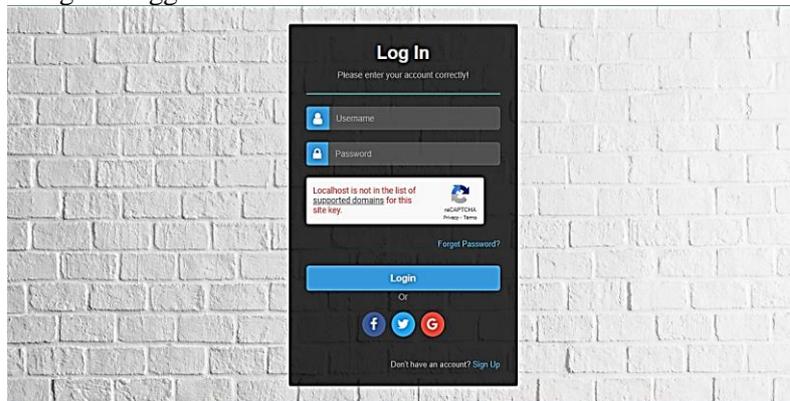
d. Class Diagram



Gambar 3.6 Class Diagram

3.2 Implementasi Sistem Yang Telah Dirancang

1. Tampilan Pelanggan
 - a. Tampilan Login Pengguna



Gambar 3.7 Tampilan Login Pelanggan

- b. Tampilan Lupa Password

Lupa Password

Email:

Submit

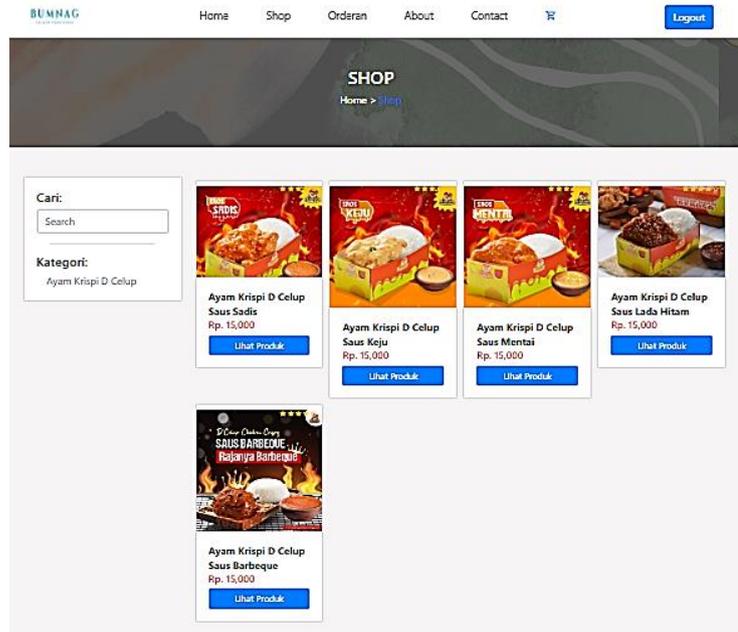
Gambar 3.8 Tampilan Lupa Password

- c. Tampilan Menu Home Pelanggan



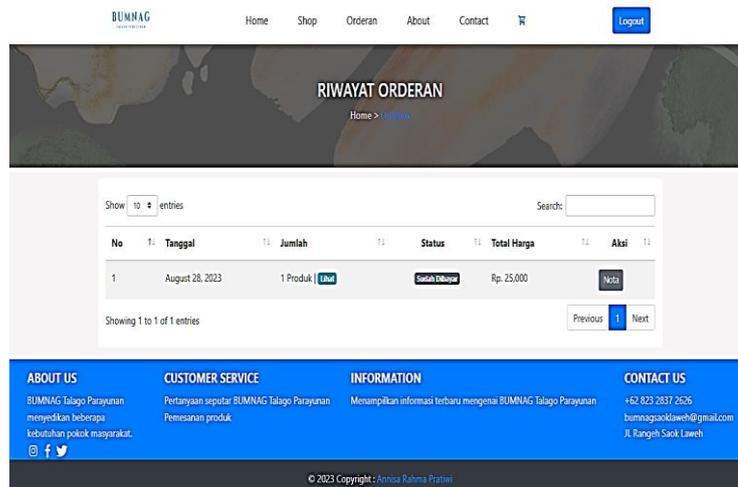
Gambar 3.9 Tampilan Menu Home Pelanggan

d. Tampilan Menu Shop Pelanggan



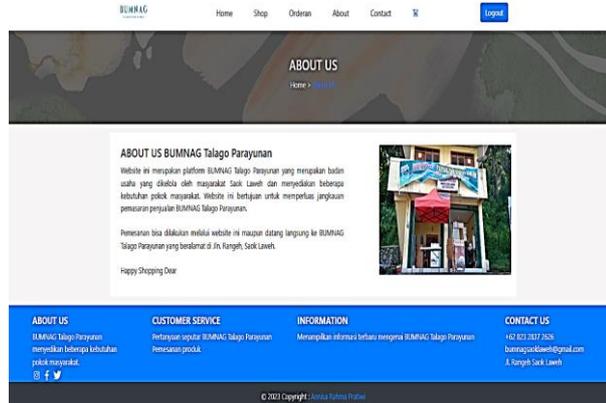
Gambar 3.10 Tampilan Menu Shop Pelanggan

e. Tampilan Menu Orderan Pelanggan



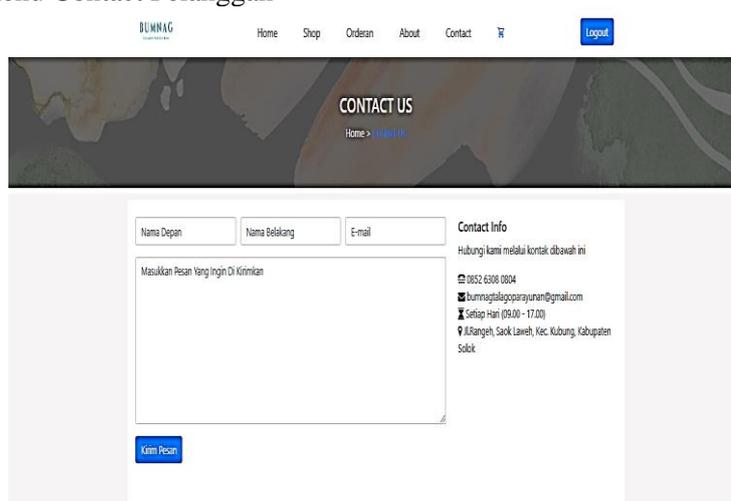
Gambar 3.11 Tampilan Menu Orderan Pelanggan

f. Tampilan Menu About



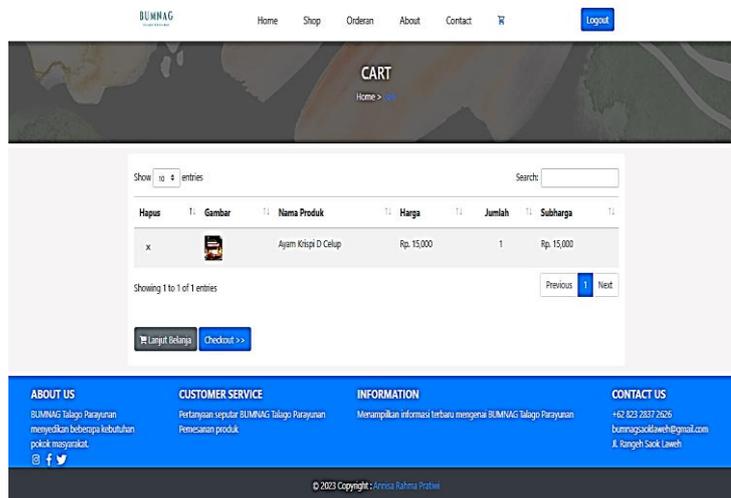
Gambar 3.12 Tampilan Menu About

g. Tampilan Menu Contact Pelanggan



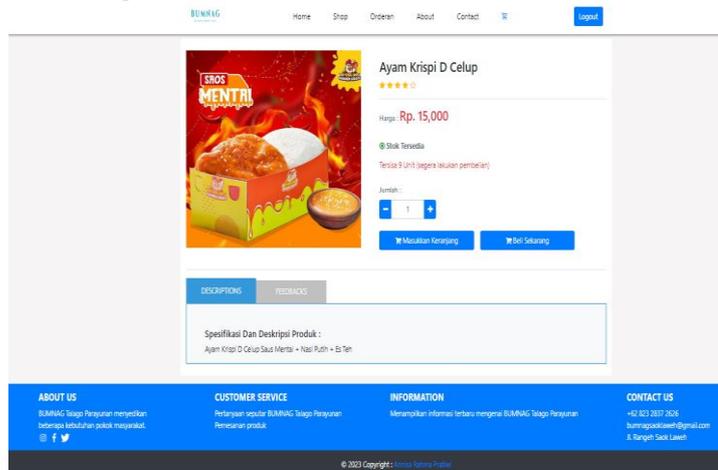
Gambar 3.13 Tampilan Menu Contact Pelanggan

h. Tampilan Menu Keranjang Pelanggan



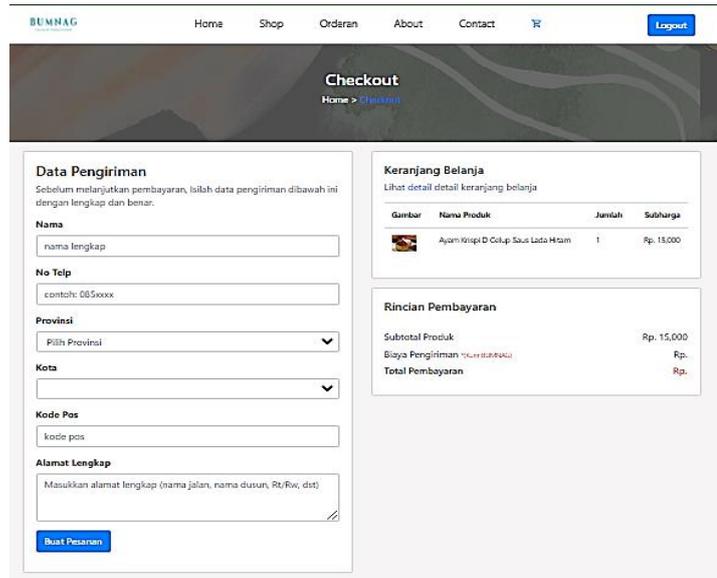
Gambar 3.14 Tampilan Menu Keranjang Pelanggan

i. Tampilan Menu Deskripsi Produk



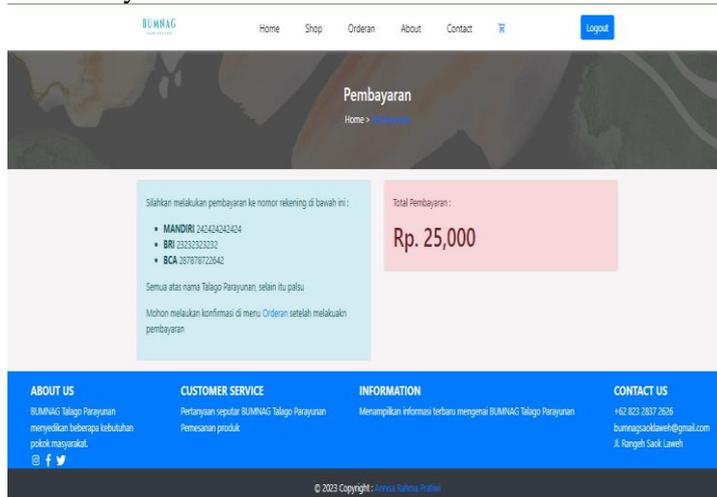
Gambar 3.15 Tampilan Menu Deskripsi Produk

j. Tampilan Menu Checkout



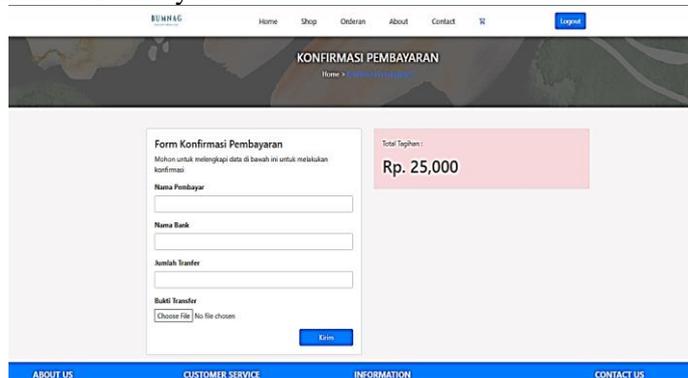
Gambar 3.16 Tampilan Menu Checkout

k. Tampilan Menu Pembayaran



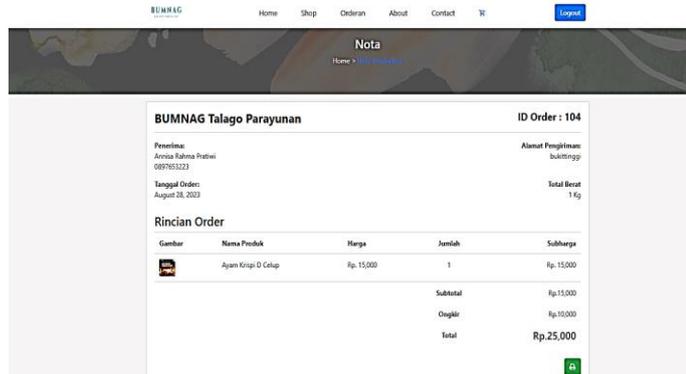
Gambar 3.17 Tampilan Menu Pembayaran

l. Tampilan Konfirmasi Pembayaran



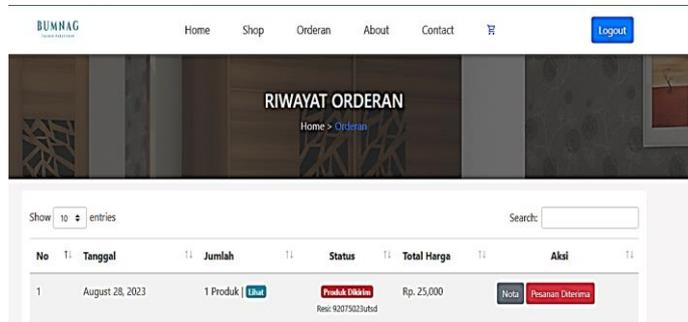
Gambar 3.18 Tampilan Konfirmasi Pembayaran

m. Tampilan Menu Nota Pembelian



Gambar 3.19 Tampilan Menu Nota Pembelian

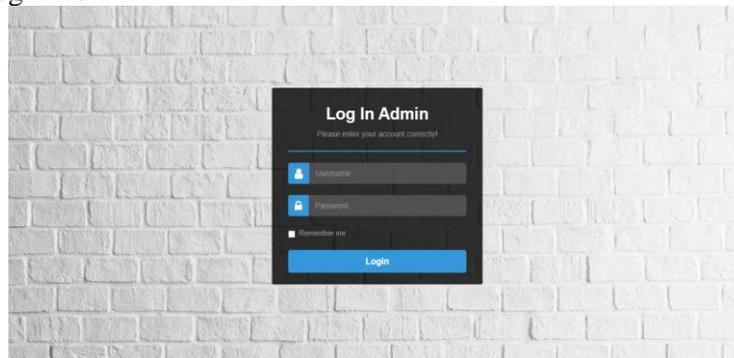
n. Tampilan Konfirmasi Pesanan



Gambar 3.20 Tampilan Konfirmasi Pesanan

2. Tampilan Admin

a. Tampilan Login Admin



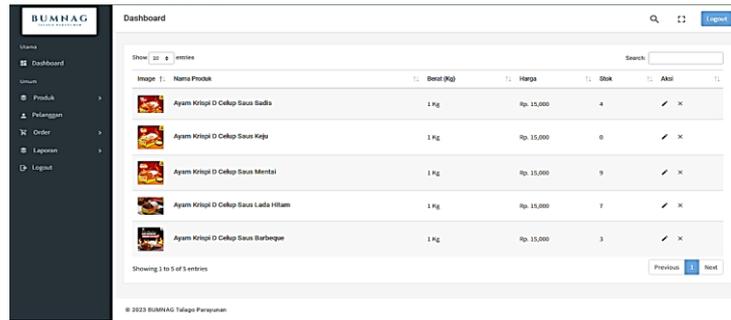
Gambar 3.21 Tampilan Login Admin

b. Tampilan Dashboard



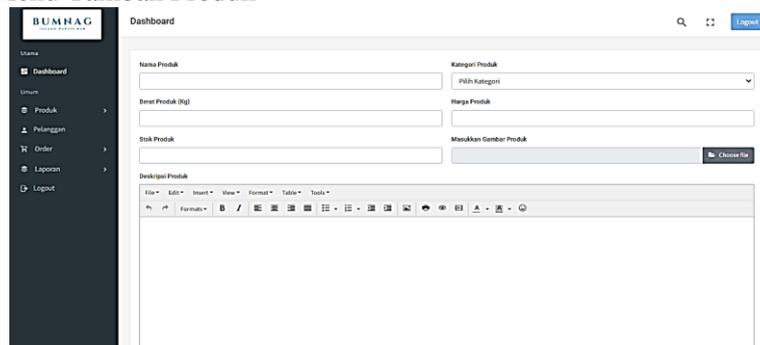
Gambar 3.22 Tampilan Dashboard

c. Tampilan Menu Semua Produk



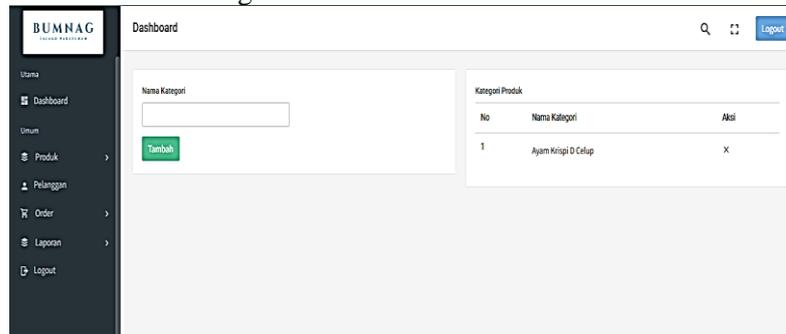
Gambar 3.23 Tampilan Menu Semua Produk

d. Tampilan Menu Tambah Produk



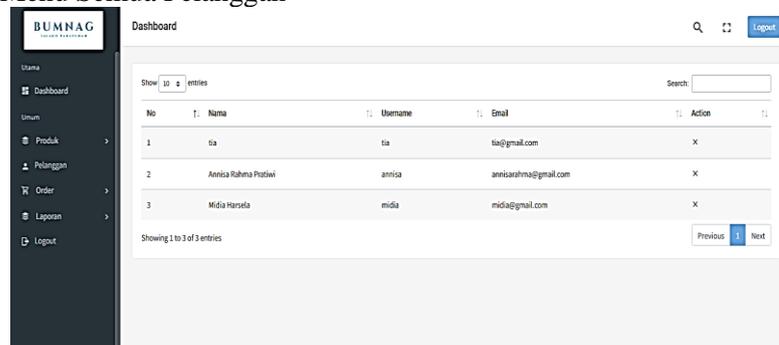
Gambar 3.24 Tampilan Menu Tambah Produk

e. Tampilan Menu Tambah Kategori Produk



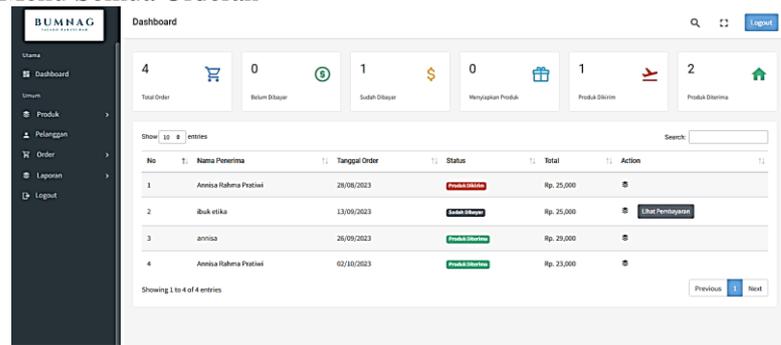
Gambar 3.25 Tampilan Menu Tambah Kategori Produk

f. Tampilan Menu Semua Pelanggan



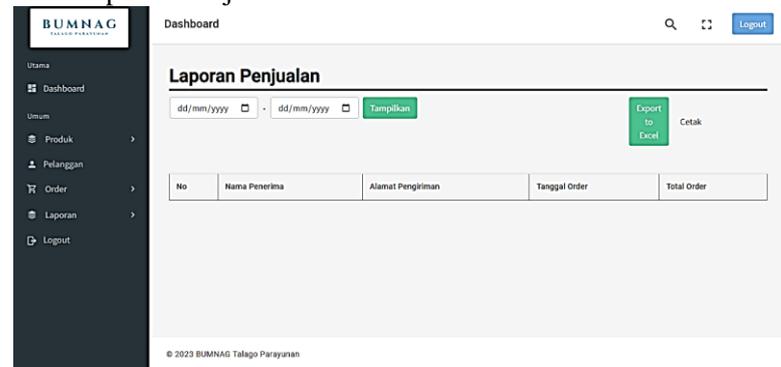
Gambar 3.26 Tampilan Menu Semua Pelanggan

g. Tampilan Menu Semua Orderan



Gambar 3.27 Tampilan Menu Semua Orderan

h. Tampilan Menu Laporan Penjualan



Gambar 3.28 Tampilan Laporan Penjualan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* yang telah dirancang, maka produk yang ada pada BUMNag Saok Laweh bisa dipasarkan lebih luas dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat.
2. Setelah adanya sistem informasi berbasis *website* ini, data-data yang ada akan tersimpan dengan baik di dalam *database*, dan *database* akan mengelola semua data yang ada pada *website* yang telah dirancang kemudian dapat digunakan dengan mudah dan aman karena *database* menjaga independensi data sehingga data yang ada tidak akan bisa diubah oleh orang lain.

Daftar Pustaka

- Adil Mubarak, Syamsir, & Aldri Frinaldi. (2022). Penguatan Badan Usaha Milik Nagari Melalui Pelatihan Penyusunan Business Model Canvas. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1282–1290. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.11491>
- Alhamidi. (2020). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Boutique. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, Vol.2 no.1(1), 13.
- Ariffudin, M. (2022). Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya. In *Niagahoster Blog*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan*

Konseling, 4, 1349–1358.

Dewi, R. K., Adrian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 116–121. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Iii, B. A. B., & Teori, L. (2019). *G.111.14.0006-06-Bab-Iii-20190905034553*. 12–27.

Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis *Website* (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Putra, A. B., & Nita, S. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 1(1), 81–85.

Riki, Kremer, H., Suratman, Ciptoputra, V. A. A., & Hazriyanto. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk. *Jurnal Cafeteria*, 4(1), 98–105.

Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan *Website* Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–36.

Sari, A. O., & Abdilah, A. (2019). *Buku Web Programming I berisikan materi belajar mengenai dasar-dasar pemrograman web . Buku ini direkomendasikan bagi pemula belajar pemrograman web . Buku ini menjelaskan bagaimana belajar dasar-dasar pemrograman web dengan mudah , praktis dan cepat dis.*

Sasongko, E. N. (2019). Materi 8 - Jaringan Komputer. *Handout Komputer Teknologi Informasi*, 62–71. <http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/pde.html%5CnHandout>

Sistem Informai Manajemen. (2021). In *Buku*.

Sukanto, P. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Sutarman. (2019). Pengantar teknologi informasi Sutarman. In *Balaiyanpus.Jogjaprov* (Vol. 43). <http://badanpenerbit.org/index.php/dpi/press/article/view/18>