

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMASARAN BUMBU & REMPAH PADA UD MANDEH BERBASIS WEB

Yendi Putra¹, Edwin Anwar², Yulhan³

^{1,2,3} Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Indonesia

yendiputrarao@gmail.com, edwinguci@gmail.com, yulhan@gmail.com

Abstract

The Design and Implementation of a Web-Based Spices & Spices Marketing Information System at UD Mandeh aims to provide convenience in the process of managing and selling the spice trading business. The information system development model uses the SDLC development model which will be implemented starting March 2022, data is taken through survey techniques using a list of questions related to internal control that has been prepared, then continued with field studies, library studies and analysis. The design and implementation of this spice & spice marketing information system uses a web-based programming language. With this information system, it is able to facilitate the management of goods data and sales reports and be able to compete to reach wider marketing. From this research it can be concluded that with this program it will be very helpful in the lack of information systems in the trading business to be better for the future.

Keywords: Information System, Spices & Spices, Web

Abstrak

Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pemasaran Bumbu & Rempah Pada UD Mandeh Berbasis Web bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan dan penjualan usaha dagang bumbu. Model pengembangan sistem informasi menggunakan model pengembangan SDLC yang dilaksanakan mulai Maret 2022, data diambil melalui teknik survey dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan pengendalian intern yang telah disiapkan, kemudian dilanjutkan dengan studi lapangan, studi keperpustakaan dan analisis. Perancangan dan implementasi sistem informasi pemasaran bumbu & rempah ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis web. Dengan adanya sistem informasi ini mampu mempermudah pengelolaan data barang dan laporan penjualan serta mampu bersaing menjangkau pemasaran lebih luas. Dari Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program ini akan sangat membantu dalam kekurangan sistem informasi pada Usaha dagang tersebut menjadi yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Bumbu & Rempah, Web

Pendahuluan

Dalam Era globalisasi sekaligus pandemi Covid-19 ini, perkembangan teknologi sangat diperlukan untuk membantu menyeimbangkan semua aspek kehidupan yang mulai memburuk dengan adanya penyebaran virus yang sangat berdampak pada kehidupan perekonomian masyarakat. Seperti di bidang perekonomian. Pemerintah meminta masyarakat untuk melakukan sosial *distancing*. Agar mengurangi penyebaran virus

Covid-19, dan perekonomian dapat berjalan dengan normal kembali. Dimasa pandemi ini, solusi terbaik untuk memenuhi kebutuhan namun tetap memperhatikan *prokes* adalah memanfaatkan teknologi yang ada, yang mampu memberikan kemudahan dalam proses jual beli barang tanpa adanya kerumunan yang menyebabkan meningkatnya penyebaran virus covid 19.

Didasari permasalahan tersebut, dampaknya sangat dirasakan para pedagang pasar tradisional. Mereka merasakan tidak berjalannya dengan baik kegiatan perdagangan, segala kegiatan perekonomian, bahkan kegiatan pemasaran dan penjualan sangat dirasakan kesulitan dalam pemasarannya, dengan sepiunya pembeli dan berkurangnya penjualan yang berdampak pada proses keuntungan dalam penjualan.

UD (Usaha Dagang) Mandeh adalah salah satu usaha pasar tradisional yang berlokasi di Pasar Banto, Bukittinggi yang menyediakan bumbu dan rempah serta bahan masakan pendukung lainnya. Bumbu dan rempah adalah bahan pokok dalam memasak makanan yang merupakan kebutuhan primer manusia. UD Mandeh tidak memiliki anggota selain owner . memasarkan produknya dan penjualan selama ini masih *face to face* dan melalui telepon. Pengumpulan data dan laporan penjualan masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan.

Media sosial merupakan sarana komunikasi online untuk bersosialisasi satu sama lain tanpa dibatasi ruang dan waktu. Melalui sosial media dan pemanfaatan sistem informasi website, di harapkan mampu memenuhi kebutuhan akan data dan informasi kepada calon pembeli, dimana pembeli dapat mengetahui harga dan informasi lainnya hingga transaksi tentang segala jenis bumbu dan rempah yang ada pada UD Mandeh.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis bermaksud merancang aplikasi tentang Sistem Informasi Pemasaran Bumbu&Rempah Pada UD Mandeh Berbasis Web” dengan harapan nantinya dapat memberikan kemudahan bagi para konsumen dan menjadi salah satu sumber informasi yang dapat digunakan oleh para konsumen, admin, dan owner agar proses penjualan dan pemasaran dapat berjalan lancar dengan adanya sistem informasi pemasaran secara online sehingga memudahkan pelanggan dalam pemesanan barang.

Tinjauan Teori

Bumbu dan rempah-rempah dalam pengolahan makanan tentunya memberikan warna, rasa, dan aroma yang sedap pada masakan Indonesia. Walaupun bahannya sama, dengan formulasi bumbu yang berbeda, cita rasa masakan yang dihasilkan bisa beragam. Tingkat penggunaan bumbu dan rempah di Indonesia sangat tinggi sehingga menimbulkan peluang bisnis. Untuk meningkatkan data jual maka perlu dilakukan pemasaran Erfah (Hikmatulloh, T. S. 2017). Pemasaran itu sendiri adalah kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mempromosikan suatu produk atau layanan yang mereka punya. Pemasaran ini mencakup pengiklanan, penjualan, dan pengiriman produk ke konsumen atau perusahaan lain. UBH, F. E. (2020). Untuk meningkatkan daya saing dan promosi dari sebuah produk maka dibangun sebuah sistem informasi berbasis web. Sistem informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para penggunaannya. Data yang diolah saja pun tidak cukup apabila dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka harus tersedia tiga pilar diantaranya: 1. Relevance: Tepat kepada orangnya, 2. Timeliness: Tepat waktu, 3. Accurate: Akurat atau tepat nilainya (Ahmad. 2021).

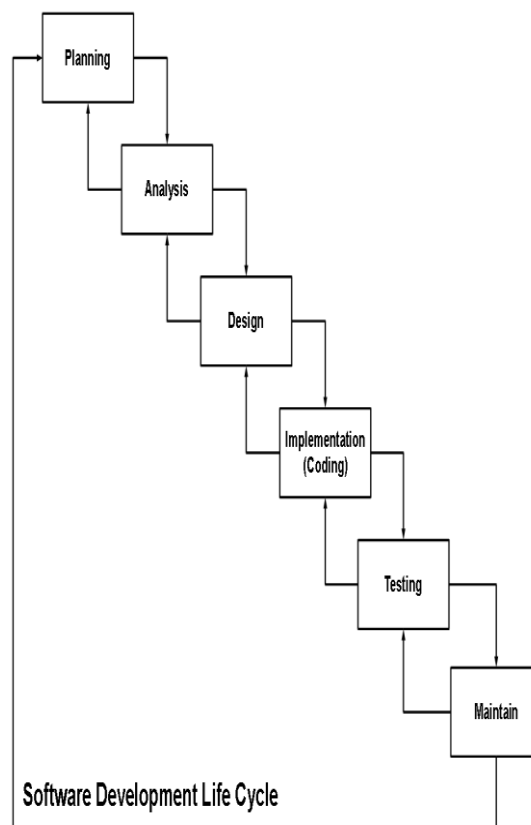
Tahapan awal dalam membangun sebuah sistem ialah tahap analisis meliputi analisis kebutuhan sistem dan regulasi yang ada, sehingga dengan analisis yang baik sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. (Syamsuddin, S, 2021). Dilanjutkan dengan tahap perancangan sistem (Adi. 2013, Februari).

Dalam membangun program pemasaran ini menggunakan *class diagram* yaitu jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem *class*, atributnya, metode, dan hubungan antar objek. Fatimah, U. (2014). *Class diagram* disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen. (Red, J. 2010). Aplikasi berbasis web digunakan untuk meningkatkan layanan secara global dan dapat diakses di berbagai penjuru dengan menggunakan komputer, laptop atau smartphone Pedia, W. (2020). Aplikasi berbasis web dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman php, html, css dan javascript (Arief, M. R. 2011). Sedangkan database sebagai tempat penyimpanan data menggunakan mysql (Sunyoto, A. 2007). Dalam tahap pembuatan

sebagai localhost server digunakan software Xampp untuk mengujicoba aplikasi pemasaran yang sedang dibangun. (D. P. 2021).

Metode Penelitian

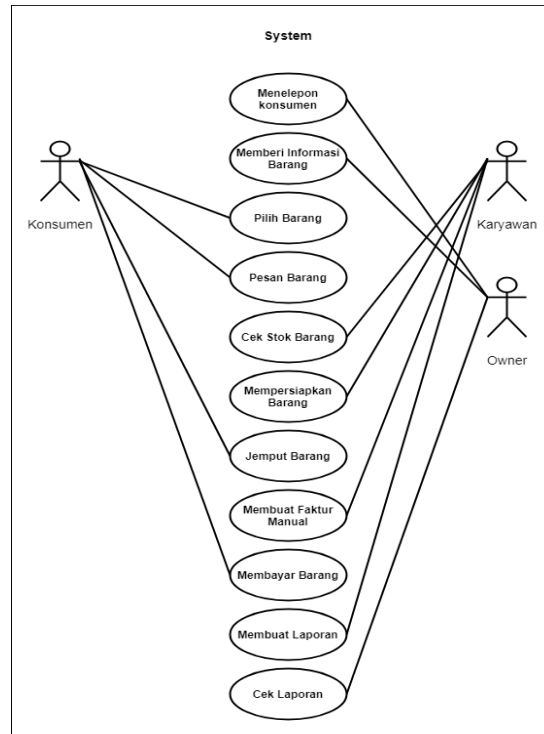
Metode deskriptif, metode dimana data dikumpulkan, disusun, dan dianalisa sehingga memberikan keterangan yang lengkap bagi permasalahan yang dihadapi. Penelitian juga dilakukan dengan menggunakan metode komparatif. Hal ini dilakukan untuk membandingkan teori yang ada dengan praktik yang ditemui di dalam UD Mandeh dan menarik kesimpulan., serta metodologi yang umum dibidang teknologi Komputer yaitu Sistem Development Life Cycle (SDLC)



Gambar 1. Sistem Development Life Cycle (SDLC)

Hasil dan Pembahasan

Analisa mengenai sistem yang sedang berjalan Tahap pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen system. tahap ini, penulis melakukan wawancara langsung kepada pihak mitra.

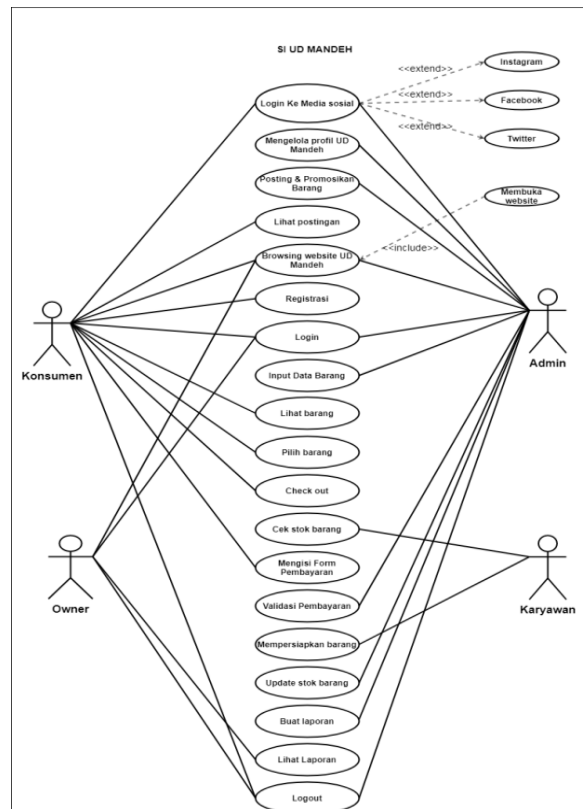


Gambar 2. Use Case Diagram Lama

Pada gambar 2 use case diagram lama terdapat 3 (tiga) aktor yaitu konsumen, karyawan dan owner. Aktor utamanya itu Karyawan yang melakukan 4 (empat) kegiatan use case yaitu, (1) cek stok barang (2) mempersiapkan barang (3) membuat faktur manual (4) membuat laporan.

Aktor kedua yaitu Konsumen yang melakukan 4 (empat) kegiatan use case yaitu, (1) pilih barang (2) memesan barang (3) menjemput barang (4) membayar barang.

Aktor ketiga yaitu Owner yang melakukan 3 (tiga) kegiatan use case yaitu, (1) menelepon konsumen (2) memberi informasi barang (3) cek laporan.



Gambar 3. Use Case Diagram

Pada gambar 3 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Pemasaran Bumbu & Rempah pada UD Mandeh, dimana terdapat 4(empat) aktor yaitu Admin, Konsumen, Karyawan dan Owner.

Aktor utama yaitu Admin melakukan 10 (sepuluh) kegiatan *usecase* yaitu (1) login ke media sosial (2) kelolaprofil UD Mandeh (3) posting &promosikan barang (4) browsing website UD Mandeh (5) Login (6) menginput data barang (7) validasi pembayaran (8) update stok barang (9) buat laporan (10) log out.

Aktor kedua yaitu Konsumen yang melakukan 10 (sepuluh) kegiatan *use case* yaitu (1) login ke media sosial, (2) lihat postingan (3) browsing website UD Mandeh (4) registrasi (5) login (6) lihat barang (7) pilih barang (8) checkout (9) mengisi form pembayaran (10) log out.

Aktor ketiga yaitu karyawan melakukan 2 (dua) kegiatan yaitu (1) cekstokbarang, (2) mempersiapkanbarang.

Aktor keempat yaitu Owner melakukan 4 (empat) kegiatan yaitu (1) browsing website UD Mandeh (2) login (3) lihat laporan (4) log out.

Table 1. Table Barang

No	File Name	Type	Length
1.	Id_barang	Integer	10
2.	Nama_barang	Varchat	30
3.	Harga_modal	Integer	10
4.	Harga_jual	Integer	10
5.	Stok_barang	Integer	10
6.	Satuan	Varchar	10
7.	Gambar	Varchar	255

Table 2. Table Pesanan_detail

No	File Name	Type	Length
1.	Id_detail	Integer	10
2.	Id_pesanan	Varchat	30
3.	Id_barang	Integer	10
4.	Jumlah	Integer	10
5.	Harga	Integer	10
6.	total	Integer	10

Table 3. Table Konsumen

No	File Name	Type	Length
1.	Id_konsumen	Integer	10
2.	Nama_konsumen	Varchar	30
3.	tgllahir	date	10
4.	jenkel	Varchar	10
5.	alamat	Varchar	225
6.	telp	Varchar	13
7.	User_name	Varchar	20

Table 4.4 :Tabel Pesanan

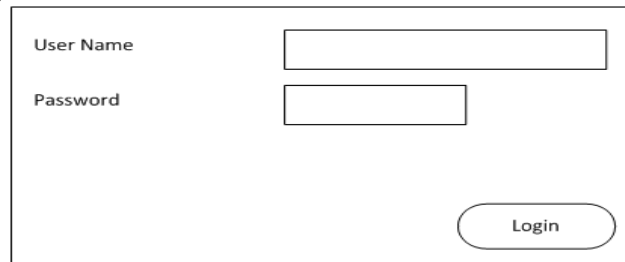
No	File Name	Type	Length
1.	Id_pesanan	Integer	20
2.	Id_konsumen	Varchar	10
3.	Tgl_pesanan	date	
4.	Total_bayar	Integer	10
5.	Tgl_bayar	Date	
6.	validasi	Varchar	5

Table 4.5 : Table User

No	File Name	Type	Length
1.	User_name	Varchar	20
2.	Password	Varchar	20
3.	level	Varchar	20

Desain Input

a. Desain Login



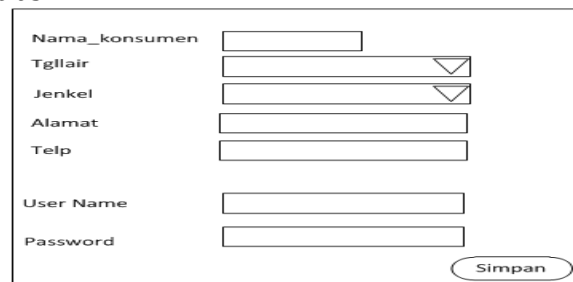
User Name

Password

Login

Gambar 4. Desain Login

b. Desain Registrasi



Nama_konsumen

Tgl_lahir

Jenkel

Alamat

Telp

User Name

Password

Simpan

Gambar 5. Desain Registrasi

c. Desain Pemesanan



Nama Barang

Harga

Satuan

Stok Barang

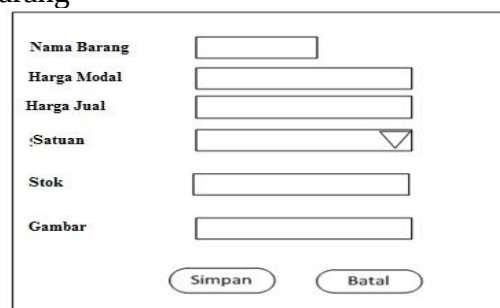
Jumlah

Tambah

Batal

Gambar 6. Desain Pemesanan

d. Desain Input Barang



Nama Barang

Harga Modal

Harga Jual

Satuan

Stok

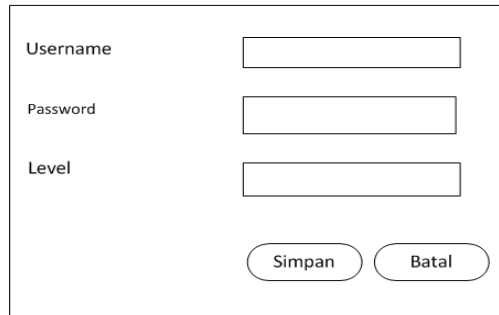
Gambar

Simpan

Batal

Gambar 7. Desain Input Barang

e. Desain Entry data User

A rectangular form with a thin black border. Inside, there are three labels on the left: 'Username', 'Password', and 'Level'. To the right of each label is a rectangular input field. Below these fields, there are two rounded rectangular buttons: 'Simpan' on the left and 'Batal' on the right.

Gambar 8. Desain Entry Data User

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan teori pada Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemasaran Bumbu&Rempah pada UD Mandeh Berbasis Web dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dalam persaingan pasar di masa pandemi dan era teknologi maju ini, strategi yang tepat adalah marketing melalui media sosial. Di media yang digunakan adalah *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Dengan memanfaatkan semua fitur yang ada akan membantu admin dalam melakukan pemasaran bumbu&rempah UD Mandeh sehingga UD Mandeh dapat ikut bersaing di pasar online dengan perancangan sistem informasi pemasaran bumbu&rempah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL. website diharapkan dapat mempermudah semua proses jual-beli termasuk kegiatan transaksi di UD Mandeh.

Dengan adanya website transaksi ini tentunya dapat mempermudah UD Mandeh dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan dan dapat meningkatkan kecepatan & keakuratan dalam memberikan pelayanan pada konsumen.

Daftar Pustaka

- Adi. (2013, Februari). *Pengertian Perancangan*. Retrieved 7 12, 2021, from Automotiv Hunter Blogspot: <http://automotiv Hunter.blogspot.com/2013/02/pengertian-perancangan.html>
- Ahmad. (2021, Februari 1). *Pengertian Sistem Informasi*. Retrieved 7 18, 2021, from yuksinau: <https://www.yuksinau.id/pengertian-sistem-informasi/>
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andy Offset.

- D. P. (2021, Juli 23). *Xampp adalah*. Retrieved Juli 25, 2021, from Dosen Pendidikan : <https://www.dosenpendidikan.co.id/xampp-adalah/>
- Erfah Hikmatulloh, T. S. (2017). MANFAAT PENGETAHUAN BUMBU DAN REMPAH PADA. *Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner* , Vol. 6, No. 1.
- Fatimah, U. (2014). *UML Class Diagram*. Retrieved 7 15, 2021, from fatimahumi.blogspot: <http://fatimahumi.blogspot.com/2014/03/uml-class-diagram.html>
- Nugraha, J. (2021, Januari 21). *Pengertian Informasi beserta Jenis dan Fungsinya, Perlu Diketahui*. Retrieved 7 8, 2021, from Merdeka: <https://www.merdeka.com/jateng/pengertian-informasi-beserta-jenis-dan-fungsinya-perlu-diketahui-kln.html?page=2>
- Pedia, W. (2020, Februari 26). *Aplikasi Web*. Retrieved 7 18, 2021, from Wiki: https://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi_web
- Pedia, W. (2005, Mei 13). *Sistem*. Retrieved 7 15, 2021, from wiki: <https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem>
- Pengertian Sistem Informasi dan Contoh Penerapan pada Dunia Industri*. (2021, Maret 17). Retrieved 7 8, 2021, from sekawanmedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/sistem-informasi/>
- Pratama, A. R. (2019, Januari 21). *Belajar UML - Sequence Diagram*. Retrieved Juli 20, 2021, from codepolitan: <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044>
- Rahardjo, A. (2018, Januari 3). *Apa Itu UML?* Retrieved Juli 19, 2021, from medium: <https://medium.com/@andrerahardjo/apa-itu-uml-b8f2a8f70b89>
- Red, J. (2010, Juni 9). *PENGERTIAN CLASS DIAGRAM DAN OBJECT DIAGRAM*. Retrieved Juli 19, 2021, from julz-r3d.blogspot: <http://julz-r3d.blogspot.com/2010/06/pengertian-class-diagram-dan-object.html>
- Sunyoto, A. (2007). *Pemograman Database dengan Virtual Basic dan Microsoft SQL*. Yogyakarta: Andy Offset.
- Syamsuddin, S. (2011, Februari 21). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI*. Retrieved 7 12, 2021, from Repository Amikom: https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_2266.pdf
- UBH, F. E. (2020, September 19). *Pengertian Pemasaran, Fungsi, Dan Jenis Pemasaran Dalam Bisnis*. Retrieved 7 15, 2021, from Ekonomi Bunghatta: <https://ekonomi.bunghatta.ac.id/index.php/id/artikel/510-pengertian-pemasaran-fungsi-dan-jenis-pemasaran-dalam-bisnis>