
SISTEM INFORMASI PEMASARAN GORDEN PADA CV. YUDI GORDEN BERBASIS WEBSITE

Putu Gede Maha Gangga Laksamana Dana Putra¹⁾, Dian Pramana²⁾, Erma Sulistyio Rini³⁾

Sistem Komputer

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: calvinbtb210@gmail.com¹⁾, dian@stikom-bali.ac.id²⁾, erma@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

CV. Yudi Gorden adalah perusahaan yang bergerak di bidang desain interior, seperti gorden, wallpaper, dan aneka macam blinds. Didirikan pada tahun 2022 oleh Yudi Irawan. Meskipun telah memiliki sejumlah pelanggan, CV. Yudi Gorden mengalami kesulitan dalam mendapatkan pelanggan baru karena keterbatasan dalam proses pemasaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi berbasis website menggunakan Framework Laravel. Website ini memungkinkan CV. Yudi Gorden memasarkan produk dengan lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan pelayanan dan kepuasan pelanggan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode waterfall sebagai metode pengembangan website. Adapun pemodelan perancangan website ini menggunakan DFD, ERD, dan Basisdata Konseptual. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu sistem informasi pemasaran gorden pada CV. Yudi Gorden. Website ini telah diuji menggunakan metode Blackbox Testing dengan memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: CV. Yudi Gorden, informasi pemasaran, website, framework laravel

1. Pendahuluan

CV. Yudi Gorden merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang desain interior yang berada di Jl. Gatot Subroto Barat No. 176/178 Pemecutan Kaja, Kota Denpasar, Bali. Perusahaan ini melayani penjualan serta jasa pemasangan gorden, wallpaper dan aneka macam blinds. Berdasarkan keterangan pemilik usaha, meskipun sudah memiliki banyak pelanggan, namun pemilik CV. Yudi Gorden mengakui bahwa untuk mendapatkan pelanggan baru cukup sulit. Saat ini proses pemasaran masih dilakukan secara konvensional yaitu menggunakan papan reklame atau berdasarkan antar pelanggan satu ke yang lainnya. Keterbatasan tersebut membuat jangkauan pemasaran menjadi sangat terbatas di daerah Denpasar dan sekitarnya.

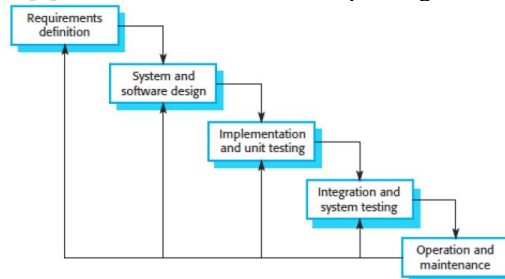
Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI” oleh Penda Sudarto Hasugian pada tahun 2018, telah membuktikan bahwa dengan adanya website sebagai media promosi dan penyebaran informasi, dapat membantu meningkatkan jumlah pelanggan potensial. Website yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses pemasaran, pengenalan produk, informasi diskon, dan promosi lainnya dengan lebih cepat dan mudah [1].

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA NEWBIESTORE)” oleh Dadan Zaliluddin, Rohmat pada tahun 2018, telah membuktikan Dengan adanya *e-commerce* ini banyak sekali keuntungan yang dihasilkannya. Dalam jurnal ini diuraikan Penerapan *e-commerce* dalam penjualan sebuah distro pakaian menggunakan metodologi waterfall dan penggambaran data dengan UML [2].

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, serta merujuk pada penelitian terdahulu, maka pada penelitian ini penulis akan membangun suatu sistem informasi yang dapat mengakomodir kebutuhan dari CV. Yudi Gorden dalam memasarkan produknya dengan jangkauan yang lebih luas. Selain itu sistem yang dihasilkan juga dapat digunakan oleh pelanggan potensial untuk melihat dan memesan produk yang diinginkan. Sistem ini dibangun berbasis website sehingga dapat diakses dari mana saja dengan menggunakan jaringan internet. Untuk meningkatkan kualitas antarmuka yang lebih user friendly dan responsif, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan Bootstrap sebagai kerangka kerja pengembangan antarmukanya. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah pelanggan potensial dari CV. Yudi Gorden. Selain itu diharapkan juga dengan sistem yang terkomputerisasi dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada para pelanggan.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pada penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skuensial atau terurut, merupakan model pengembangan perangkat lunak [3]. Tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu *planning*, pemodelan, konstruksi, sebuah system dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [4]. Gambar 1. di bawah merupakan gambaran dari metode *waterfall*.



Gambar 1. Model *Waterfall*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Analisis

Berikut merupakan hasil analisis dari website sistem informasi pemasaran pada CV. Yudi Gorden menggunakan Framework Laravel.

a. Analisis pengguna

Pengguna dari sistem ini terdiri dari 2 hak akses, diantaranya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Analisis Pengguna

No	Pengguna	Keterangan
1	Admin	Admin adalah pengguna yang memiliki hak akses dalam mengelola data master dari sistem, diantaranya adalah dapat menambahkan dan mengubah data produk, kategori serta data pesanan.
2	Pelanggan	Pelanggan adalah pengguna yang memiliki hak akses dalam menambahkan data pelanggan serta data pesanan.

b. Analisis data

Data yang diolah di dalam aplikasi ini, terdiri dari 5 data, diantaranya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Data

No	Data	Keterangan
1	Data Admin	Berisi data admin yang menjadi pengguna pada sistem, seperti data nama, email, no_telp, dan lain-lain
2	Data Pelanggan	Berisi data pelanggan yang sudah melakukan transaksi pada CV. Yudi Gorden, seperti data nama, email, no_telp, dan lain-lain
3	Data Kategori	Berisi data kategori produk yang tersedia pada CV. Yudi Gorden
4	Data Produk	Berisi data produk yang tersedia pada CV. Yudi Gorden, seperti data nama produk, harga, dan lain-lain
5	Data pesanan	Berisi data pesanan pada CV. Yudi Gorden seperti data tanggal pemesanan, data pemesan, dan lain-lain

c. Analisis proses

Adapun proses yang terdapat pada aplikasi ini diantaranya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Proses

No	Proses	Keterangan	Pengguna
1	<i>Login</i>	Merupakan proses verifikasi <i>email</i> dan <i>password</i> agar pengguna mendapatkan akses ke dalam sistem	Admin, Pelanggan
2	<i>Register</i>	Merupakan proses mendaftarkan <i>email</i> dan <i>password</i> agar pengguna terdaftar ke dalam sistem	Pelanggan
3	Kelola data Admin	Merupakan proses dalam mengelola data admin, seperti penambahan, pengubahan, dan menampilkan data admin	Admin

4	Kelola data pelanggan	Merupakan proses dalam mengelola data pelanggan, seperti penambahan, pengubahan, dan menampilkan data pelanggan	Pelanggan
5	Kelola data kategori	Merupakan proses dalam mengelola data kategori, seperti penambahan, pengubahan, dan menampilkan data kategori	Admin
6	Kelola data produk	Merupakan proses dalam mengelola data produk, seperti penambahan, pengubahan, dan menampilkan data produk	Admin
7	Kelola data pesanan	Merupakan proses dalam mengelola data pesanan, seperti penambahan, pengubahan, dan menampilkan data pesanan	Pelanggan

3.2 Perancangan Sistem

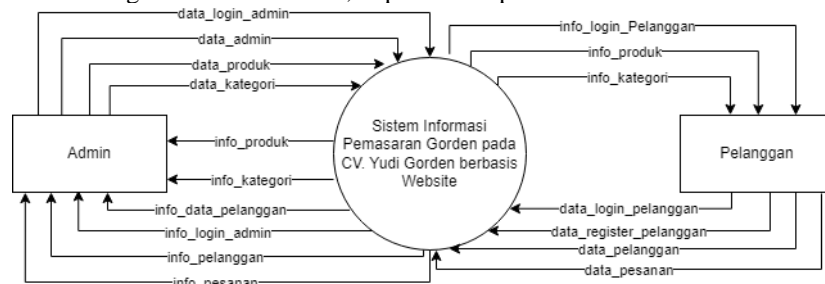
Perancangan sistem didasari oleh hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun perancangan sistem pada penelitian ini meliputi *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan Basisdata Konseptual.

a. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut [5]. Dengan kata lain, *Data Flow Diagram* adalah gambaran grafis yang memvisualisasikan aliran informasi dan transformasi data dari input ke output [6].

1. Diagram Konteks

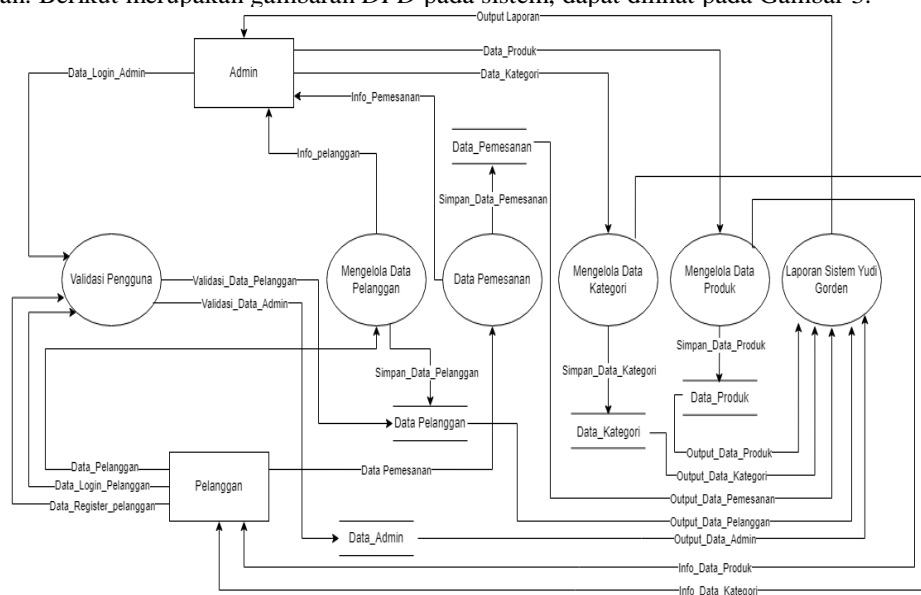
Pada diagram konteks memiliki beberapa *external entity* yaitu Admin dan Pelanggan, Berikut merupakan gambaran diagram konteks sistem, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Konteks

2. DFD Level 0

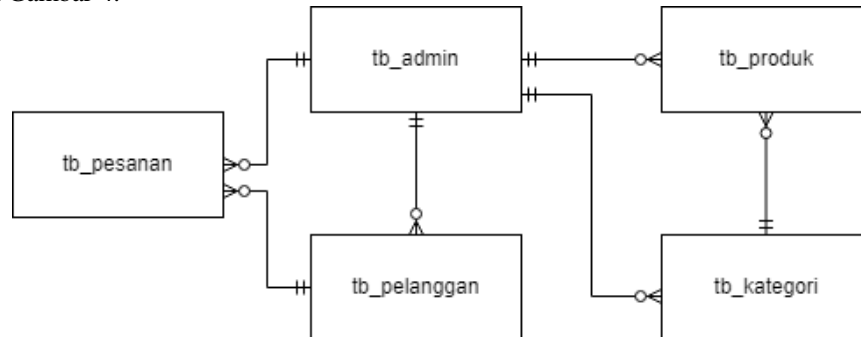
Pada *DFD Level 0* memiliki 3 proses utama yaitu: validasi pengguna, kelola data, dan kelola laporan. Dalam *DFD* juga terdapat 5 data store yaitu: *tb_admin*, *tb_pelanggan*, *tb_produk*, *tb_kategori* dan *tb_pesanan*. Berikut merupakan gambaran *DFD* pada sistem, dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. DFD Level 0

b. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD), ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional [7]. fungsi utama ERD yaitu sebagai alat untuk memodelkan hasil dari analisis data, sebagai alat untuk memodelkan data konseptual dan sebagai alat untuk memodelkan objek-objek dalam suatu sistem [8]. Berikut merupakan gambaran ERD pada sistem dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

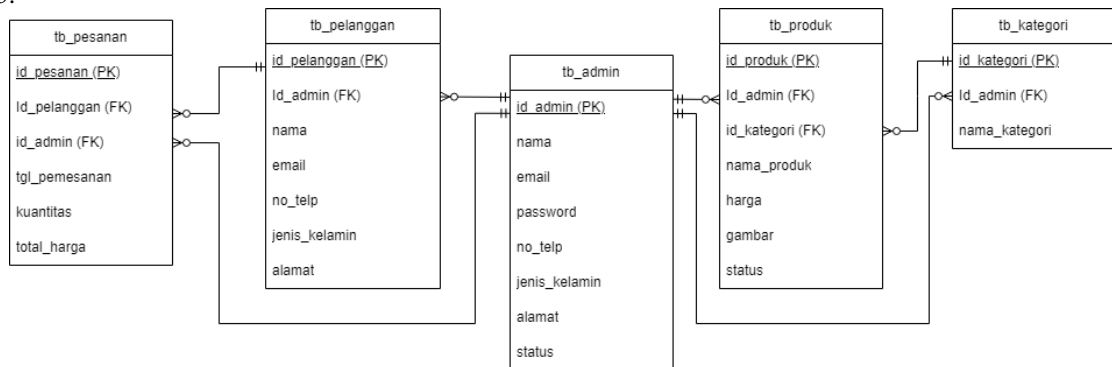
Atribut yang dimiliki oleh tiap entitas pada *Entity Relationship Diagram (ERD)* di atas dapat dilihat pada tabel 4. di bawah.

Tabel 4. Atribut *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Entitas	Atribut
1	tb_admin	<u>id_admin</u> , nama, email, password, no_telp, jenis_kelamin, alamat, status
2	tb_pelanggan	<u>id_pelanggan</u> , id_admin, nama, email, no_telp, jenis_kelamin, alamat
3	tb_produk	<u>id_produk</u> , id_admin, id_kategori, nama_produk, harga, gambar, status
4	tb_kategori	<u>id_kategori</u> , id_admin, nama_kategori
5	tb_pesanan	<u>id_pesanan</u> , id_pelanggan, id_admin, tgl_pemesanan, total_harga

c. Basisdata Konseptual

Pada basisdata konseptual terdapat 5 tabel yaitu: tb_admin, tb_pelanggan, tb_produk, tb_kategori dan tb_pesanan. Berikut merupakan gambaran basis data konseptual dari sistem, dapat dilihat pada Gambar 5.

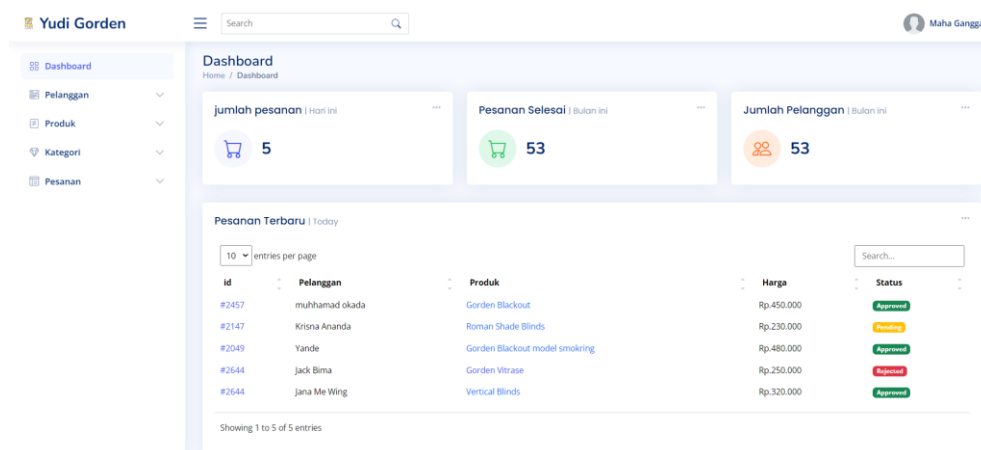


Gambar 5. Basisdata Konseptual

3.3 Implementasi Aplikasi

a. Halaman Dashboard

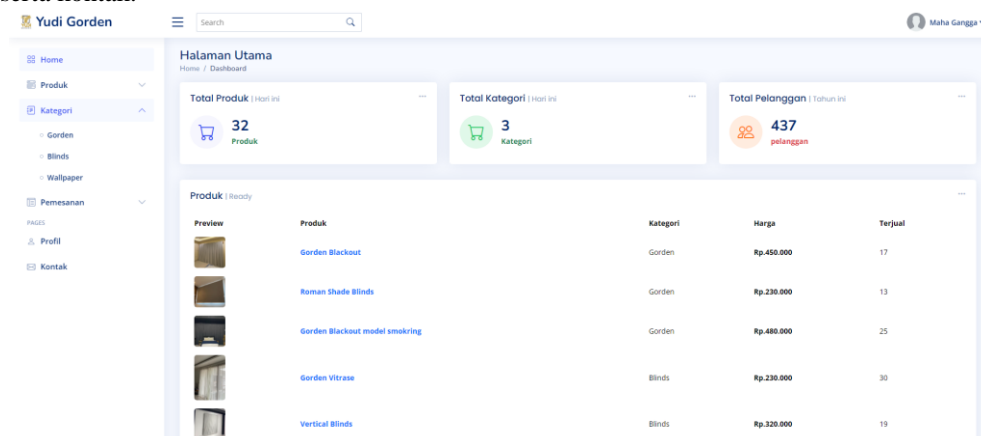
Halaman *dashboard* adalah halaman pertama yang muncul setelah admin berhasil melakukan *login* ke dalam sistem. Pada halaman ini berisi informasi seperti jumlah data produk dan informasi data pesanan.



Gambar 6. Halaman Dashboard

b. Halaman Menu Produk

Halaman ini menampilkan informasi mengenai data produk dan kategori. Pada halaman ini juga terdapat menu-menu untuk menambahkan data pemesanan, mengedit data pesanan dan melihat informasi profil serta kontak.



Gambar 7. Halaman Menu Produk

3.4 Pengujian Sistem

Pada penelitian ini, pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox testing*, yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program [9]. dimana input diberikan kepada sistem, dan hasil output diperiksa untuk memverifikasi kesesuaian dengan fungsionalitas sistem yang telah direncanakan sebelumnya[10].

Tabel 5. Hasil pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*

No	Skenario Pengujian	Kelas Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Melakukan <i>login</i> dengan email dan <i>password</i> yang tidak terdaftar di sistem	Email: admin@gmail.com Password: "12345"	Login yang dilakukan oleh pengguna tidak berhasil dan sistem menunjukkan pesan "Login gagal".	Pengguna gagal melakukan <i>login</i> dan sistem menampilkan pesan "Login gagal"	Sesuai
2	Melakukan <i>login</i> dengan email dan <i>password</i> yang telah terdaftar di sistem	Email: calvinbtb210@gmail.com Password: "admin"	Login yang dilakukan oleh pengguna berhasil dan diarahkan menuju halaman <i>dashboard</i>	Pengguna berhasil login ke sistem dan otomatis diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> .	Sesuai

3	Menambahkan data pesanan dengan mengisi data secara tidak lengkap	Inputan pada kolom yang tersedia: kosong, lalu klik tombol tambah data	Sistem menampilkan notif peringatan bahwa kolom wajib diisi	Pengguna tidak berhasil menambahkan data pesanan karena sistem menampilkan peringatan bahwa kolom yang harus diisi masih kosong.	Sesuai
4	Menambahkan data pesanan dengan mengisi data secara lengkap	Inputan pada kolom yang tersedia: terisi, lalu klik tombol tambah data	Setelah menyimpan data pesanan, sistem kembali ke halaman data pesanan dan memberikan pesan "Data input berhasil".	pengguna berhasil menambahkan data pesanan, mereka diarahkan kembali ke halaman data pesanan, dan sistem menampilkan pesan "Input data berhasil".	Sesuai

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan sistem informasi pemasaran Gorden Pada CV. Yudi Gorden berbasis website, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework Laravel. Rancangan aplikasi meliputi penggunaan *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan basisdata konseptual sebagai landasan untuk desain basis data. Sistem juga akan diuji menggunakan metode *blackbox testing* untuk memastikan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan.

Daftar Pustaka

- [1] Ismai, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *Journal Of Informatik Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, hlm. 82–86, 2018.
- [2] D. Zaliluddin, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore)," *INFOTECH journa*, vol. 4, no. 1, hlm. 24–27, 1861.
- [3] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 8, no. 2, hlm. 57–52, 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3852.
- [4] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, dan D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, hlm. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [5] D. B. Paillin dan Y. Widiatmoko, "Rancangan Aplikasi Monitoring Online Untuk Meningkatkan Pemeliharaan Prediktif Pada PLTD," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 11, no. 1, hlm. 9–17, 2021, doi: 10.21456/vol11iss1pp9-17.
- [6] P. Dix, "InfluxData (InfluxDB) | Time Series Database Monitoring & Analytics," *InfluxData, Inc.*, vol. 12, no. 2, hlm. 168–174, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.influxdata.com>
- [7] I. Gusliana, "Bab II Landasan Teori," *J Chem Inf Model*, vol. 53, no. 9, hlm. 1689–1699, 2021.
- [8] D. Menggunakan dan F. Codeigniter, "Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter," *Jurnal Ilmiah M-Progress*, vol. 11, no. 1, hlm. 13–21, 2021, doi: 10.35968/m-pu.v11i1.598.
- [9] I. G. N. Suteja dan A. Sansprayada, "Implementasi Aplikasi Framework Laravel Studi Kasus PT. XYZ," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. V, no. 1, hlm. 18–24, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.antarbangsa.ac.id/jti/article/view/297%0Ahttps://ejournal.antarbangsa.ac.id/index.php/jti/article/download/297/289>
- [10] Dr. V.V.L.N. Sastry, "Black box Testing," dalam *Aware Sampling for the Cloud*, India: Blue Diamond Publishing, 2020, hlm. 61.