

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN BERBASIS WEBSITE PADA UMKM CABACO HANDCRAFT

Rosalin Samihardjo¹⁾, Yuni Suryani²⁾

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Widyatama Bandung
Jl. Cikutra No.204 Bandung

Email : rosalin.samihardjo@widyatama.ac.id, yunisuryani22@yahoo.co.id

Abstrak

Teknologi informasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam bisnis. Hal ini terbukti pada bisnis usaha micro kecil menengah (UMKM) yang selalu membutuhkan media yang dapat digunakan sebagai sarana pemasaran produk. Teknologi informasi dalam bentuk website menjadi salah satu jawaban kebutuhan bisnis UMKM. Salah satunya pemasaran melalui website, website sebagai sarana informasi pemasaran produk dapat membantu pelaku bisnis UMKM dalam memasarkan produknya lebih luas dan menyeluruh. Metodologi penelitian yang dilakukan adalah dengan analisis dan perancangan sistem informasi, dimulai dari analisis kebutuhan system, perancangan antarmuka website sebagai media promosi produk UMKM Cabaco Handcraft. Sebagai permulaan, website ini dibangun dengan memanfaatkan wordpress.

Kata kunci: Sistem informasi, media informasi, promosi, website.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin pesat, hal ini terbukti dengan digunakannya teknologi informasi dan sistem informasi pada hampir seluruh aspek perusahaan. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi informasi merupakan sesuatu yang penting bagi perusahaan.

Salah satu bentuk perusahaan adalah usaha mikro kecil menengah (UMKM). Cabaco Handcraft adalah salah satu UMKM yang bergerak dalam bidang *handcraft* dengan produk berupa dompet, ikat pinggang, gelang dan sepatu. Cabaco Handcraft berdiri sejak tahun 2016 dan telah terdaftar HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) sebagai pemilik hak paten Cabaco Handcraft dan merupakan UKM binaan KADIN (Kantor Dagang dan Industri) kota Bandung.

Cabaco Handcraft telah menggunakan teknologi informasi dalam pemasaran usaha dan produknya. Salah satu bentuk teknologi informasi yang digunakan adalah media social Instagram dengan akun bernama cabacohandcraft. Akun Instagram tersebut dikelola langsung oleh pemiliknya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan pemilik Cabaco Handcraft, terjadi beberapa kendala yang dialami dalam proses pemasaran usaha dan produk Cabaco Handcraft melalui akun Instagram, diantaranya adalah :

1. Terbatasnya informasi yang disajikan pada *caption image* yang di *posting* di instagram.
2. Terbatasnya target *market*, yakni hanya pengguna Instagram saja yang dapat memperoleh informasi terkait produk Cabaco Handcraft.

Berdasarkan pada kendala yang dihadapi Cabaco Handcraft, maka dapat dirumuskan masalah yang terjadi adalah teknologi seperti apa yang dapat memasarkan produk Cabaco Handcraft secara luas dan menyeluruh ? Salah satu alternative solusi yang ditawarkan untuk permasalahan tersebut adalah dengan membangun suatu sistem informasi pemasaran berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan dari Cabaco Handcraft.

Penelitian ini akan focus pada fase analisis dan perancangan system informasi pemasaran berbasis website pada Cabaco Handcraft, dengan membatasi ruang lingkup yang akan ditangani diantaranya adalah :

1. Analisis terkait kebutuhan fungsional system informasi berbasis website Cabaco Handcraft.
2. Perancangan system melingkupi perancangan data, perancangan arsitektur, dan perancangan antarmuka website Cabaco Handcraft.
3. Implementasi hasil rancangan dibuat dengan menggunakan wordpress sebagai prototipe untuk pengembangan selanjutnya.

Metode penelitian dilakukan dengan mengikuti tahapan dari metodologi *object oriented analysis and design* (OOAD) seperti digambarkan berikut ini.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Sistem adalah sekumpulan komponen – komponen yang saling berkaitan satu sama lain, yang memiliki batasan – batasan tertentu yang jelas. Lebih lanjut dikatakan pula, bahwa sistem dapat saling bekerja bersamaan dalam mencapai tujuan, dengan cara menerima input dan menghasilkan output dalam suatu proses yang terorganisir. [1]

Analisis berorientasi objek (atau OOA, seperti yang kadang-kadang disebut) menekankan pembangunan model dunia nyata, dengan menggunakan pandangan berorientasi objek di dunia. Analisis berorientasi objek adalah metode analisis yang menguji persyaratan dari perspektif kelas dan objek yang ditemukan dalam kosakata masalah domain. Pada dasarnya, produk dari analisis berorientasi objek berfungsi sebagai model dimana kita dapat memulai desain berorientasi objek; produk dari desain berorientasi objek kemudian dapat digunakan sebagai cetak biru untuk menerapkan sistem dengan lengkap menggunakan metode pemrograman berorientasi objek.

Desain berorientasi objek adalah metode perancangan yang meliputi proses dekomposisi berorientasi objek dan notasi untuk menggambarkan model logis dan fisik serta statis dan dinamis dari sistem yang sedang disain. Ada dua bagian penting untuk definisi ini : desain berorientasi objek (1) mengarah pada dekomposisi berorientasi objek dan (2) menggunakan notasi yang berbeda untuk mengekspresikan model struktur logis (kelas dan objek) yang berbeda dan arsitektur fisik dan modul.

UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan

mendokumentasikan setiap sistem informasi. UML mulai diperkenalkan oleh Object Management Group, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Beberapa diagram UML diantaranya adalah : [3]

1. Diagram Use Case
2. Diagram Kelas
3. Diagram Sequence
4. Diagram Aktivitas

2. Pembahasan

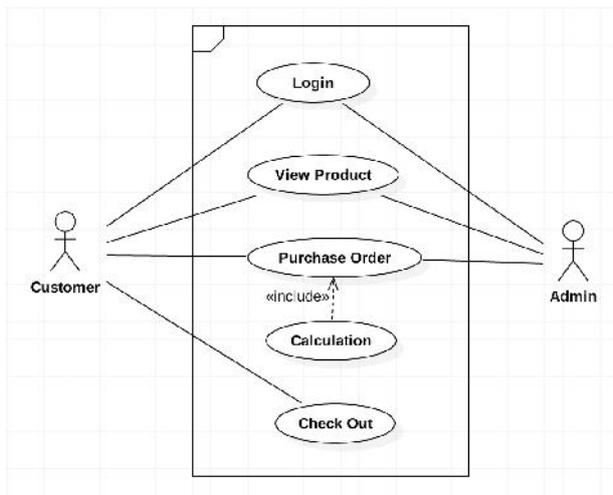
2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Analisis kebutuhan fungsional system dilakukan guna mendapatkan apa yang dibutuhkan pengguna dan seharusnya ada pada perangkat lunak secara sesuai dan benar sesuai yang diinginkan pengguna. Beberapa kebutuhan fungsional website Cabaco Handcraft yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah :

1. Website harus dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi produk Cabaco Handcraft, menampilkan informasi produk secara rinci dan jelas.
2. Website harus dapat menampilkan fungsi pemesanan produk, seperti memasukan produk ke dalam keranjang belanja dan mengkalkulasikan total.
3. Website harus dapat menampilkan informasi mengenai usaha Cabaco Handcraft yakni profil perusahaan.

Berdasarkan analisis kebutuhan fungsional tersebut, maka dihasilkan beberapa fungsi utama website Cabaco Handcraft antara lain :

- a. Beranda
Fungsi ini menampilkan informasi umum mengenai Handcraft.
- b. Shop
Fungsi ini menampilkan produk-produk UMKM Cabaco Handcraft.
- c. Chart
Fungsi ini menampilkan list produk yang akan dibeli, edit quantity dan delete pemesanan.
- d. Checkout
Fungsi ini menampilkan informasi mengenai total pembelian dan detail pengiriman serta pembayaran.
- e. My Account
Fungsi ini menampilkan informasi mengenai akun Cabaco Handcraft yang bisa dihubungi oleh pembeli



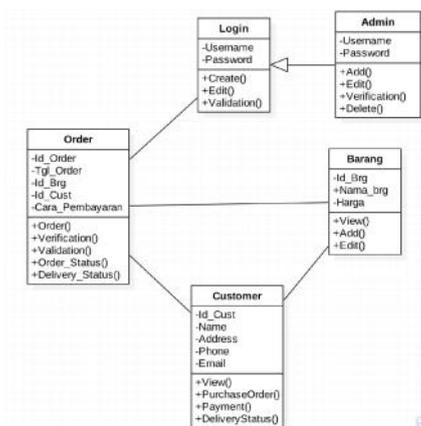
Gambar 2. Use Case Diagram Cabaco Handcraft

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan selanjutnya setelah analisis kebutuhan sistem. Perancangan sistem dilakukan dengan metode berorientasi obyek yakni suatu pendekatan yang digunakan untuk menspesifikasikan kebutuhan-kebutuhan sistem dengan mengkolaborasikan obyek-obyek, atribut-atribut dan metode-metode yang ada. Tujuan perancangan sistem adalah untuk memahami kebutuhan kepada *user* dan memberikan gambaran yang jelas serta rancang bangun yang lengkap.

2.2.1 Perancangan Kelas

Perancangan kelas dilakukan guna mengetahui kelas-kelas yang teridentifikasi dan berhubungan, seperti berikut.



Gambar 3. Class Diagram Cabaco Handcraft

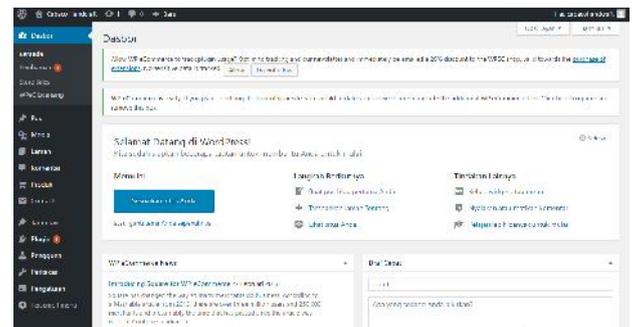
2.2.2 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka dilakukan dengan menggunakan wordpress sebagai media untuk implementasi prototype website Cabaco Handcraft. Berikut tampilah antarmuka website tersebut.



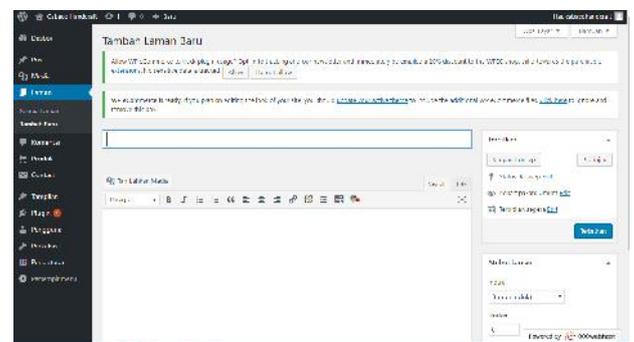
Gambar 4. Antarmuka Login

Pada halaman dashboard ini, terdapat beberapa menu seperti Pos, Media, Laman, Komentar, Produk, Kontak, Tampilan, Plugin, Pengguna, Perangkat, dan Pengaturan.



Gambar 5. Antarmuka Dashboard Admin

Untuk membuat laman baru, klik menu laman → tambah baru, Kemudian masukan judul laman yang diinginkan serta masukkan gambar yang sesuai, Setelah itu klik publish.

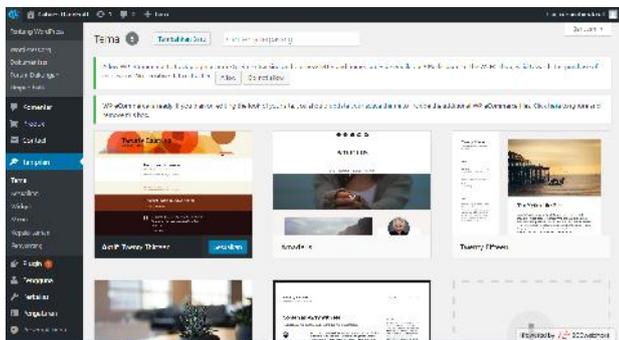


Gambar 6. Antarmuka Halaman Baru

Untuk mengubah tema silahkan masuk ke menu tampilan → tema, Klik button aktifkan pada tema yang diinginkan. Untuk mengatur tema yang telah diaktifkan, maka klik button sesuaikan pada tema yang telah aktif, Maka pengaturan tema akan otomatis

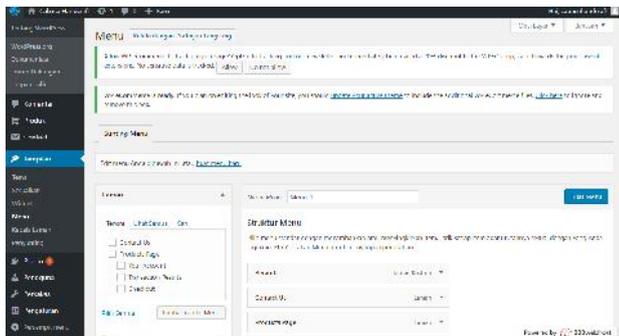
tersimpan.

Gambar 10. Antarmuka Halaman Shop



Gambar 7. Antarmuka Atur Tema

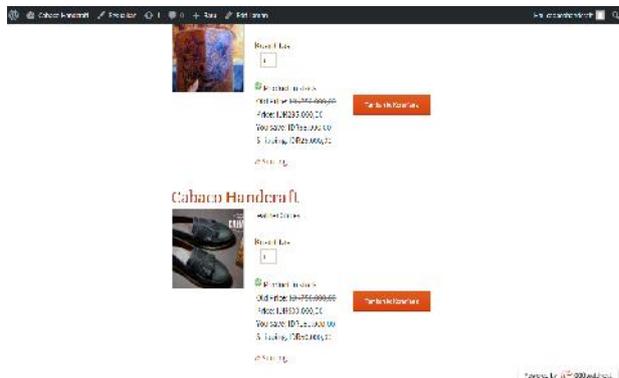
Pada halaman ini klik tampilan → menu, Setelah itu user dapat mengatur letak menu sesuai keinginan dengan cara drag menu yang ingin dipindahkan, Setelah itu klik simpan menu.



Gambar 8. Antarmuka Atur Menu



Gambar 9. Antarmuka Halaman Beranda

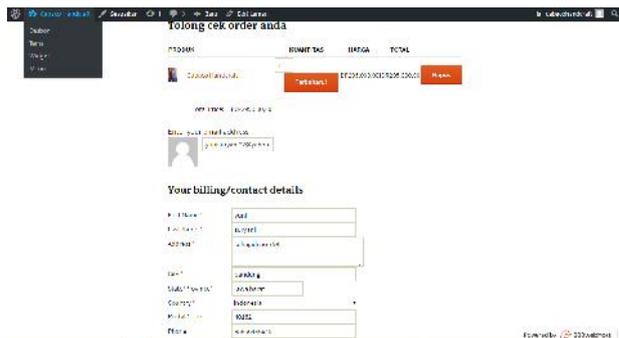


Gambar 10. Antarmuka Halaman Detail Produk



Gambar 11. Antarmuka Halaman Checkout

Klik proses to checkout, kemudian isikan informasi data pengiriman, biaya pengiriman akan otomatis muncul ketika alamat tujuan sudah diinputkan.



Gambar 12. Antarmuka Halaman Chart

Klik place Order, maka akan tampil informasi total pembelanjaan dengan ongkos pengiriman yang harus di bayarkan melalui transfer ke rekening pedagang.



Gambar 13. Antarmuka Checkout 2



Gambar 14. Antarmuka Halaman Contact Us

3. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Telah dibuat sistem informasi pemasaran berbasis website untuk UMKM Cabaco Handcraft yang sudah sesuai dengan kebutuhan UMKM tersebut dan diimplementasikan.
2. Untuk pelanggan akan semakin mudah dalam mengakses informasi update terbaru mengenai produk atau event-event yang berkaitan dengan kegiatan UMKM yang bersangkutan.

Daftar Pustaka

- [1] Jogyanto, Hartono. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi III. Yogyakarta : ANDI. 2009.
- [2] Booch, Grady. *Object-Oriented Analysis and Design*, Second Edition. California : Addison Wesley.1998.
- [3] www.uml.org
- [4] A.S.R. Ansori, M. Hariadi, W. Endah, "Pemodelan Retakan Tiga Dimensi Akibat Ledakan Untuk Serious Games", in *Proc. Semnasteknomedia 2013*, pp.13-1, Januari 13,2013.
- [5] Mahdiana, Deni. *Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus PT.Liga Indonesia*. Jurnal TELEMATIKA MKOM Vol.3 No.2 September 2011.

Biodata Penulis

Rosalin Samihardjo, memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T.), Jurusan Teknik Informatika Universitas Pasundan

Bandung, lulus tahun 2009. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Sistem Informasi STMIK Likmi Bandung, lulus tahun 2014. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Widyatama Bandung.

