

PEMANFAATAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PROMOSI DAN PENJUALAN UKM SONYA ART SHOP BANDUNG

Kristi Noviala Sianipar

Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Widyatama

Jln. Cikutra No.104, Bandung 40124

Telp : 085297592162

E-mail : Kristi4el@gmail.com

Abstrak

Program pemberdayaan Usaha Kecil Menengah (UKM) disaat krisis global menjadi penopang perekonomian Indonesia. Peran UKM tidak bisa lagi dipandang sebelah mata karena hampir 90 persen sektor ekonomi nasional ditopang oleh UKM dan hampir seluruh rakyat menengah ke bawah terbantu dengan sektor ini. Hal tersebut dapat dilihat dari perannya dalam pertumbuhan ekonomi nasional, produk domestik bruto (PDB) yang diciptakan, nilai tambah nasional, serta penyerapan tenaga kerja.^[1] Namun untuk menjadikan UKM agar tetap stabil di sektor ekonomi Indonesia tidaklah mudah, di butuhkan suatu ide kreatif, kemampuan daya saing dan trik jitu untuk tetap bersaing dengan usaha-usaha lainnya.

Berdasarkan fakta diatas Sonya Art Shop Bandung Sebagai salah satu dari UKM juga di tuntut untuk melakukan perubahan guna meningkatkan daya saingnya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sarana teknologi informasi berbasis website yang diharapkan dapat membantu pelanggan dalam memperoleh informasi produk-produk penjualan UKM Sonya Art Shop seperti jenis-jenis produk, profil, kontak, harga dan prosedur pembayaran.

Kata kunci : UKM, Sektor ekonomi, Teknologi Informasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latarbelakang

Upaya mencapai tujuan pemerintah Indonesia dalam menanggulangi pengangguran dan kemiskinan, bagaimanapun UKM (Usaha Kecil dan Menengah) menjadi salah satu sektor ekonomi yang sangat diperhitungkan di Indonesia karena kontribusinya terhadap perekonomian Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari perannya dalam pertumbuhan ekonomi nasional, produk domestik bruto (PDB) yang diciptakan, nilai tambah nasional, serta penyerapan tenaga kerja. ^[1] Sementara itu, dalam era global saat ini Sonya Arts Shop Sebagai salah satu dari UKM di tuntut untuk melakukan perubahan guna meningkatkan daya saingnya. Salah satu faktor penting yang akan menentukan daya saing UKM adalah teknologi informasi (TI). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sarana teknologi informasi berbasis website yang diharapkan sebagai media penunjang promosi dan penjualan, sarana marketing efektif, membangun branding serta mempermudah penyampaian informasi-informasi kepada masyarakat mengenai produk-produk yang dihasilkan.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *Website* Sonya Art Shop, sehingga *website* yang dibangun diharapkan :

1. Mempermudah calon pembeli mencari informasi produk UKM Sonya Art Shop secara online.
2. Sebagai media penunjang promosi dan penjualan.
3. Pembaharuan produk dapat dilakukan secara cepat dan dapat diketahui tepat waktu oleh pelanggan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website adalah *world wide web* yang disimpan dalam file yang berbeda-beda sebagai halaman *web* dimana menyediakan segala informasi yang dapat diakses secara grafis. Tidak hanya memperoleh informasi teks tetapi juga gambar, video, dan suara.[2] *Web* pada dasarnya memiliki sifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa di-update oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa di-update oleh pengguna maupun pemilik.

2.2 Pemodelan UML

UML atau *Unified Modelling Language* merupakan bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk membantu dalam proses analisis dan perancangan dengan metode berorientasi objek. UML lahir dari penggabungan beberapa bahasa pemodelan yang berkembang pesat pada akhir 1980-an dan awal 1990-an. Saat ini UML telah menjadi standar bahasa pemodelan berorientasi objek dan berada di bawah kendali OMG (*Object Management Group*), yakni sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. OMG dibentuk guna menghasilkan standar-standar yang mendukung interoperabilitas, terutama interoperabilitas sistem berorientasi objek.[3]

3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam pengerjaan *website* Sonya Art Shop Bandung ini adalah Metodologi *Object Oriented Programming (OOP)*. Tujuan utama dalam menggunakan metodologi *Object Oriented Programming (OOP)* adalah untuk mempermudah pengembangan program dengan cara mengikuti model yang telah ada. Ciri metodologi *Object Oriented Programming (OOP)* yang paling penting adalah bahwa metodologi tersebut mudah diajarkan serta mudah dipelajari, dapat memberi fleksibilitas yang lebih serta lebih mudah dikembangkan dan dirawat.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

4.1 Gambaran Sistem

Gambaran sistem terdiri dari aliran proses dan aliran kerja sebagai berikut :

4.1.1 Aliran Proses

Dalam pembahasan ini akan dijelaskan bagaimana aliran proses yang terjadi dalam Aplikasi *website* Sonya Art Shop Bandung yang akan dibuat. Dimana aliran proses tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Admin* mempunyai hak akses *fullcontrol* terhadap *website*.
2. Pengunjung (*user*) hanya bisa melihat info perusahaan, produk-produk yang dihasilkan, menambah *kritik dan saran*, dan berita-berita yang disediakan di *website*.
3. Pengunjung (*user*) tidak memiliki wewenang untuk menambah ataupun menghapus data, kecuali menambah *kritik dan saran* pada *form* yang telah disediakan di *website*.

4.1.2 Aliran Kerja

✓ Login Admin

- 1) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu di *form login* yang sudah disediakan pada *link* internal dengan mengisi *username* dan *password*.
- 2) Jika *password* dan *username valid* maka akan masuk ke halaman *admin* yang berfungsi untuk mengakses semua fungsi *website* seperti *mengedit* atau menambah data-data produk perusahaan, data info terbaru pelanggan dan melihat daftar *kritik dan saran* masyarakat.

3) Jika *invalid* maka muncul *form* sanggahan “*username* atau *password* yang anda masukkan salah”, kemudian *admin* harus melakukan *login* sampai *username* dan *password* benar.

✓ **Input Data Produk**

- 1) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu di *formlogin*, jika *username* dan *password* yang dimasukan *valid* maka masuk ke halaman utama *admin*.
- 2) Kemudian *admin* memilih *link* tambah produk dan akan muncul *form* data-data produk yang harus diisi, mulai dari ID Produk, nama produk, harga dan keterangan produk.
- 3) Selanjutnya *admin* harus menekan tombol *submit* jika *admin* sudah selesai mengisi data sesuai dengan *form*, maka data-data yang dimasukkan akan disimpan kedalam database dan ditampilkan *message* “Data telah disimpan”.

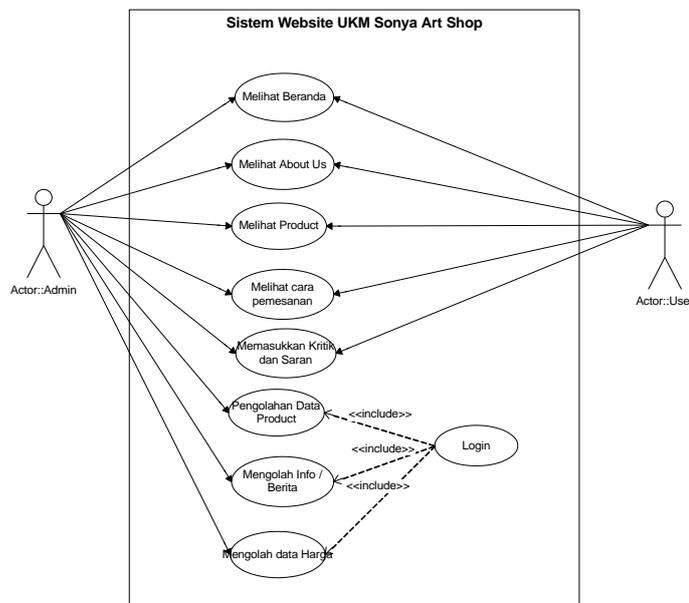
✓ **Input Berita**

- 1) *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu di *formlogin*, jika *username* dan *password* yang dimasukan *valid* maka masuk ke halaman utama *admin*.
- 2) Kemudian *admin* memilih *link* tambah berita dan akan muncul *form* berita yang harus diisi, mulai dari ID berita, tanggal, dan isi berita.
- 3) Admin dapat meng-*edit* data yang akan diubah kemudian menekan tombol simpan untuk menyimpan kembali data-data pelanggan.

4.2 Perancangan Aplikasi Berorientasi Objek

Pada perancangan dengan Metodologi *Object Oriented* digunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*). Dalam pemodelan ini digunakan beberapa diagram yaitu :

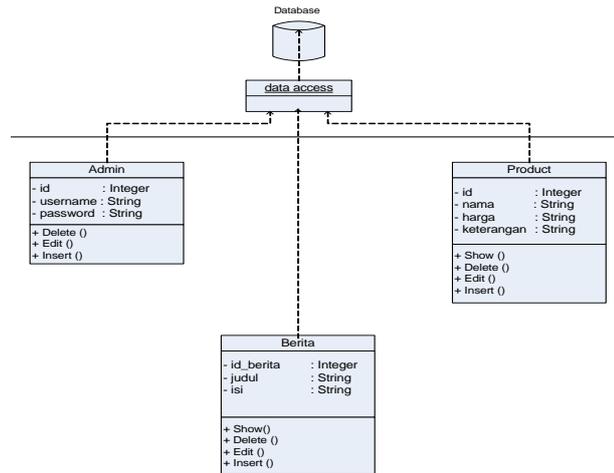
1. *Use case Diagram*



Gambar 1. *Use case Diagram*

Pada pemodelan *use case diagram* di atas dapat dilihat bahwa *admin* yang bertindak sebagai *actor* yang bertugas meng-*edit* dan meng-*input* data-data atau informasi. Untuk dapat mengakses halaman, *admin* harus *login* terlebih dahulu melalui halaman *formlogin*. Jika *login valid* maka *admin* dapat meng-*edit* dan men-*input* informasi tagihan pelanggan, dll. Sedangkan, *user* atau pengunjung tidak memiliki *form* untuk *login*, kerana *user* hanya diizinkan atau hanya bisa melihat informasi-informasi saja.

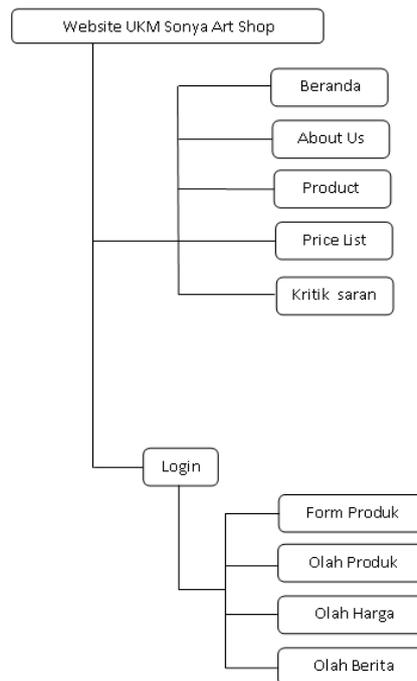
2. Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram

4.3 Perancangan Struktur Navigasi

Perancangan struktur navigasi yang digunakan dalam pembangunan *website* UKM Sonya Art Shop adalah suatu pemetaan yang menggambarkan struktur link-link dalam *website* yang berfungsi untuk menganalisa *brokenlink*.



Gambar 3. Struktur Navigasi

5. IMPLEMENTASI WEBSITE UKM SONYA ART SHOP

Implementasi sistem dilakukan dengan jalan pembuatan kode program berdasarkan modul-modul yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa *server side script PHP*. Implementasi sistem akan menghasilkan tampilan program dan sistem sesuai dengan hasil dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa Hasil implementasi modul terhadap sistem secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

1) Implementasi Halaman Login

The image shows a simple login form with a white background and a light gray border. It contains two text input fields: the first is labeled 'Username' and the second is labeled 'Password'. Below the password field is a checkbox labeled 'Remember Me'. To the right of the checkbox is a blue button with white text that says 'Log In'.

Gambar 4. Hasil Implementasi Halaman Login

Formlogin berada pada menu internal dan merupakan *form* khusus untuk *admin* yang berfungsi sebagai jalan untuk menuju ke halaman *admin*. Dan untuk mengakses ke halaman *admin*, *admin* harus mengisi *username* dan *password* yang sesuai. Jika *login invalid* maka *admin* tidak dapat mengakses ke halaman *admin*. Dan sebaliknya, jika *loginvalidadmin* dapat menuju halaman *admin* dan berwenang untuk *menginput*, *mengedit*, dan *menghapus* data-data pelanggan. Jika *admin* mengklik menu internal maka perancangan tampilan akan seperti gambar *form* di atas.

2) Implementasi Halaman Beranda



Gambar 5. Hasil Implementasi Halaman Beranda

Halaman beranda dapat diakses oleh *user* dan *admin*. Sehingga untuk masuk ke halaman beranda, tidak memerlukan *formlogin*. Halaman beranda hanya berisi informasi atau berita seputar produk Sonya Art Shop.

3) Implementasi Halaman Product

Halaman Product dapat diakses oleh *user* dan menampilkan macam-macam produk yang di hasilkan oleh UKM Sonya Art Shop. Halaman ini menampilkan gambar miniature gitar beserta spesifikasi harga setiap produknya.

Product



Gambar 6. Hasil Implementasi Halaman Product

6. KESIMPULAN

1. Website Sonya Art Shop merupakan website sebagai sarana untuk menyampaikan informasi produk-produk penjualan kepada masyarakat luas melalui media komunikasi internet seperti profil perusahaan, Produk – produk, kontak perusahaan, prosedur pembayaran, harga, dsb.
2. Website yang dibangun dilengkapi dengan fasilitas forum untuk menerima kritik dan saran pelanggan atas layanan Sonya Art Shop.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Assery, S. 2009. Strategi Mempercepat Pemberdayaan UMKM. *Harian Suara Merdeka*, 27 Mei 2009.
- [2] Shalahuddin, M. Abdul (2010). *Java di Web*. Bandung : Penerbit Informatika.
- [3] Fowler, Martin. *UML Distilled, Edisi 3: Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005