

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMASARAN *SOUVENIR* KHAS NUSA TENGGARA BARAT

Rafa Karimah<sup>1)</sup>, Siti Nurmiati<sup>2)</sup> dan Neny Rosmawarni<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Institut Sains dan Teknologi Nasional  
Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640

<sup>1)</sup> afakarimah@gmail.com, <sup>2)</sup> miabethany@yahoo.com,

<sup>3)</sup> neny.rosmawarni@gmail.com

Naskah di terima 10 Maret 2016 dan naskah di setujui 24 Maret 2016

### ABSTRACT

*Pavilion of West Nusa Tenggara - Taman Mini Indonesia Indah (TMII) is a government agency under the auspices of the Liaison Office of West Nusa Tenggara province in Jakarta, in the Section of Promotion and Information. Marketing activities of souvenir from West Nusa Tenggara in the Pavilion of West Nusa Tenggara - TMII is still done by buying directly at the Pavilion of West Nusa Tenggara - TMII, this causes the souvenir marketing less effective and efficient for people who are unable to visit the Pavilion of West Nusa Tenggara - TMII. To overcome these problems, then the author makes Information Systems Marketing of Souvenir from West Nusa Tenggara using PHP programming language and MySQL database with system development method using System Development Life Cycle (SDLC) waterfall model. The advantage of this system is that marketing can be carried out not only by the Pavilion of West Nusa Tenggara, but Small-Medium Enterprises that sell souvenir of West Nusa Tenggara can also advertise and market their products through this website on condition they have been registered as members on the website. In addition, the using of online payment method using a payment gateway Veritrans is also the benefit of this website.*

*Keywords : Payment Gateway, PHP, Souvenir, Veritrans, West Nusa Tenggara.*

### ABSTRAK

Anjungan Nusa Tenggara Barat – Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan instansi pemerintahan yang berada di bawah naungan Kantor Penghubung Provinsi Nusa Tenggara Barat di Jakarta, pada Seksi Bidang Promosi dan Informasi dengan tugas menyampaikan informasi mengenai daerah Nusa Tenggara Barat kepada masyarakat luas. Kegiatan pemasaran *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat di Anjungan Nusa Tenggara Barat – TMII masih dilakukan dengan cara pembelian secara langsung di Anjungan Nusa Tenggara Barat – TMII, sehingga menyebabkan pemasaran *souvenir* kurang efektif dan efisien bagi masyarakat yang tidak dapat mengunjungi Anjungan Nusa Tenggara Barat – TMII. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibuatlah Sistem Pemasaran *Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL dengan metode rekayasa perangkat lunak *System Development Life Cycle (SDLC) model waterfall*. Kelebihan dari sistem ini yaitu pemasaran tidak hanya dapat dilakukan oleh pihak Anjungan Nusa Tenggara Barat, tetapi

Usaha Kecil-Menengah yang memasarkan *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat dapat pula memasang iklan dan memasarkan produk melalui *website* ini dengan syarat telah terdaftar sebagai *member* pada *website*, selain itu digunakannya metode pembayaran secara *online* menggunakan *payment gateway* Veritrans menjadi kelebihan dari *website* ini.

Kata Kunci : Nusa Tenggara Barat, *Payment Gateway*, PHP, *Souvenir*, Veritrans.

## I. PENDAHULUAN

Pemasaran *Souvenir* khas Nusa Tenggara Barat (NTB) masih dilakukan dengan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut ataupun dalam bentuk brosur, juga pembelian langsung ke daerah pengrajin, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah. Berdasarkan analisis yang dilakukan, *website* jual-beli *online* telah banyak dirancang dan diimplementasikan. Diantaranya adalah Sistem Penjualan *Online Multiseller* Baju Batik di Kawasan Malioboro oleh Lisna Nur Hidayati.<sup>[1]</sup> Sedangkan *website* perbandingan yang menjadi referensi dan kajian adalah Aplikasi Jual Beli *Online* OLX.<sup>[2]</sup> Adapun kelebihan penelitian ini yaitu kegiatan periklanan produk tidak terbatas kepada *owner website*, namun terbuka untuk umum. Setiap pengiklan hanya perlu mendaftarkan diri sebagai *member* untuk dapat memperkenalkan produknya dan memasarkannya secara *online*. Kegiatan jual beli berada dalam pengawasan Administrator *website* sebagai pihak perantara. Serta digunakannya *payment gateway* yang berfungsi sebagai sistem pembayaran secara *online*. Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, masalah yang terjadi pada Anjungan Nusa Tenggara Barat (Anjungan NTB) – Tamana Mini

Indonesia Indah (TMII) adalah dalam hal pemasaran dan penjualan *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat. Kegiatan pemasaran dan penjualan *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat sepenuhnya dilakukan secara manual yaitu konsumen harus mengunjungi Anjungan NTB – TMII untuk memperoleh informasi, melihat dan membeli produk yang dipasarkan. Oleh karena itu dibangun Sistem Informasi Pemasaran *Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Sistem Informasi dikelola oleh Anjungan Nusa Tenggara Barat – TMII selaku penanggung jawab maupun perantara kegiatan jual-beli *online*. Pengguna yang dapat memasarkan dan menjual produk hanyalah pengguna yang telah terdaftar sebagai anggota dan hanya dapat mengakses halaman-halaman tertentu pada *website* sesuai dengan kebutuhan akan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Pengguna dapat melakukan pembelian *online* dengan metode pembayaran *payment gateway* dan jasa pengiriman dengan Titipan Kilat Jalur Nugraha Ekakuri (Tiki JNE) atau lebih dikenal dengan JNE. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu sistem yang dapat digunakan untuk memasarkan *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat secara *online* dan memberikan informasi budaya dan pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Barat kepada

masyarakat luas. Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang IT, sehingga menambah wawasan penulis saat berada di dunia kerja, khususnya yang menyangkut *website*. Bagi Instansi terkait adalah untuk mengembangkan sistem yang sedang berjalan, yang sebelumnya manual menjadi berbasis komputer sehingga mampu meningkatkan promosi dan penjualan *souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat. Bagi Program Studi Sistem Informasi ISTN bermanfaat untuk memperluas wawasan dan pandangan mahasiswa terhadap prospek kemajuan teknologi dan perkembangan informasi. Serta sebagai referensi dan pendokumentasian karya ilmiah. Bagi masyarakat luas bermanfaat guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi dan teknologi seiring dengan perkembangan zaman yang semakin *modern*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Literatur Ilmiah : Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan *Online Multiseller* Baju Batik di Kawasan Malioboro oleh Lisna Nur Hidayati

Dengan adanya penjualan *online multiseller* baju batik dikawasan Malioboro dapat memberikan fasilitas kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan secara online. Sistem memudahkan pedagang untuk mendapatkan pelanggan sehingga dapat meningkatkan penghasilan penjualan. Adapun kekurangan dari sistem yang dijadikan saran adalah :

1. Pembayaran pada sistem dari *offline* menjadi *online*.
2. Penambahan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.<sup>[1]</sup>

### Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.<sup>[3]</sup>

### Informasi

Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima.<sup>[3]</sup>

### Pemasaran

Pemasaran dalam Bahasa Inggris dikenal dengan nama *marketing*, asal kata *market* yang berarti pasar. Kata *marketing* ini dapat diartikan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai pemasaran. Apa yang dipasarkan ialah barang dan jasa. Memasarkan barang tidak berarti hanya menawarkan barang atau menjualnya tetapi di dalamnya mencakup kegiatan seperti menjual, membeli, menyimpan, menyortir, dan sebagainya.<sup>[4]</sup>

### Sistem Informasi Pemasaran

Sistem Informasi Pemasaran adalah sekumpulan unsur-unsur yang terkait yang meliputi orang, peralatan dan prosedur untuk mengumpulkan, menyortir, menganalisis, mengevaluasi, dan mendistribusikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan, tepat waktu, dan akurat kepada pembuat keputusan pemasaran.<sup>[4]</sup>

### Marketplace

*Marketplace* berbeda dengan toko online, walaupun di dalamnya serupa namun *marketplace* pemilik barang bukan hanya satu pihak saja serta barang jualannya pun bukan hanya satu variasi, namun berbagai variasi.<sup>[5]</sup>

### Souvenir

*Souvenir* dalam bahasa Inggris atau *souvenir* dalam bahasa Indonesia berarti tanda mata, cendera mata, oleh-oleh, atau kenang-kenangan.<sup>[6]</sup>

*Souvenir* khas Nusa Tenggara Barat sangat banyak ragamnya. Bukan hanya

hasil seni semata, *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat diantaranya juga merupakan makanan (*culinary*) juga perhiasan dan pakaian (*fashion*).

#### **Website**

Situs web merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* (seutan bagai pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi.<sup>[7]</sup>

#### **Rekayasa Perangkat Lunak Model Waterfall**

Rekayasa perangkat lunak adalah sebuah disiplin dimana dalam menghasilkan perangkat lunak bebas dari kesalahan dan dalam pengiriman anggaran dapat tepat waktu serta memuaskan keinginan pemakai.<sup>[8]</sup>

#### **Payment Gateway**

*Payment Gateway* adalah sebuah sistem yang mengotorisasi proses pembayaran dari pembeli ke penjual.<sup>[9]</sup>

#### **Veritrans**

Veritrans adalah *payment gateway* yang mendukung *e-Commerce* (*online shop*) di Indonesia untuk menerima pembayaran dari pelanggan dengan mudah. Dengan Veritrans, proses pembayaran semakin mudah di *website* maupun *mobile app*.<sup>[9]</sup>

#### **Web Hosting IdHostinger**

Pada perancangan sistem informasi pemasaran ini digunakan web *hosting* gratis yaitu IdHostinger. IdHostinger merupakan *hosting* gratis yang paling direkomendasikan karena pada web *hosting* ini kecepatan stabil dan berkualitas premium tanpa halaman iklan, dan tidak berbayar.<sup>[10]</sup>

#### **Analisis Sistem Metode PIECES**

Metode PIECES yaitu metode yang menggunakan enam variabel dalam menganalisa sistem, yaitu *Performance* (Analisis Kinerja), *Information* (Analisis Informasi), *Economic* (Analisis Ekonomi), *Control* atau *Security* (Analisis Keamanan),

*Efficiency* (Analisis Efisiensi), *Services* (Analisis Layanan)<sup>[11]</sup>

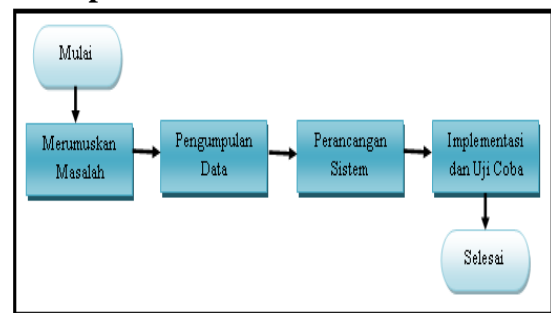
### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **Materi/Bahan Penelitian**

##### **Bahan Penelitian**

Bahan atau materi penelitian diperoleh dengan melakukan penelitian di Anjungan Nusa Tenggara Barat - TMII dengan menerapkan metode observasi dan wawancara, bahan yang diteliti meliputi pemasaran *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat.

##### **Prinsip Penelitian**



Gambar 1 Alur Prinsip Penelitian

##### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang membahas masalah dengan memaparkan, menafsirkan dan menulis suatu keadaan atau peristiwa kemudian dianalisis serta mengambil kesimpulan umum dari masalah yang dibahas. Sedangkan metode pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari :

##### **Metode Pengumpulan Data**

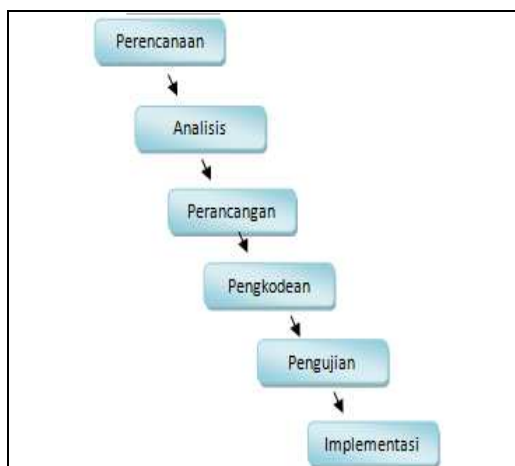
Untuk pengumpulan data-data yang diperlukan mengenai kegiatan pemasaran *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat di Anjungan Nusa Tenggara Barat –TMII, menggunakan tiga metode yaitu sebagai berikut : Studi Pustaka , Pengamatan (*Observation*), Wawancara (*Interview*)

### Desain Penelitian

Menetapkan tema dan Judul Penelitian. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah pada objek penelitian. Menentukan tujuan sebagai suatu acuan yang diperoleh setelah penelitian selesai. Mengimplementasikan hasil akhir dari penelitian pada objek yang diteliti. Membuat suatu kesimpulan tentang hasil akhir dari penelitian.

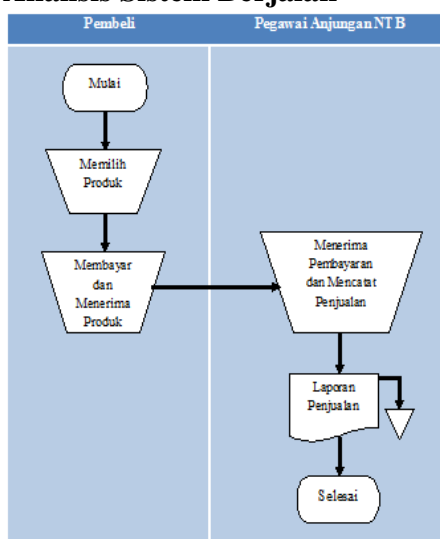
### Rekayasa Perangkat Lunak :

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode rekayasa perangkat lunak model *waterfall*. Langkah-langkah yang digunakan yaitu :



Gambar 2 RPL model Waterfall

### Analisis Sistem Berjalan



Gambar 3 Flowchar Sistem Berjalan

### Evaluasi Sistem Berjalan

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

- Pihak Anjungan NTB – TMII harus selalu menyediakan *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat di Anjungan NTB – TMII.
- Proses pembelian *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat hanya dapat dilakukan secara langsung di Anjungan NTB – TMII maupun toko-toko *souvenir* di daerah Nusa Tenggara Barat.
- Proses penjualan sepenuhnya berjalan secara manual, tanpa sistem maupun alat penjualan berbasis komputer.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

### Prosedur Sistem Usulan

#### Prosedur sistem pendaftaran member baru:

- Pembeli mengakses *Website* Sistem Informasi Pemasaran *Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat yang telah terhubung dengan internet.
- Pembeli memilih menu *sign up* untuk mendaftar menjadi member pada *website* pemasaran *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat. Calon *member* dapat menginput data diri pada *form* pendaftaran sesuai dengan identitas asli dengan lengkap dan benar, kemudian klik tombol *sign up*.
- Setelah calon *member* mendaftar menjadi *member*, data *member* pun akan tersimpan pada *database* yang nantinya akan dicek oleh admin.

#### Prosedur sistem pemasangan iklan produk :

- Pembeli mengakses *Website* Sistem Informasi Pemasaran

*Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat yang telah terhubung dengan internet sebagai *member*. *Member* yang telah melakukan *sign in* dan masuk ke halaman hak akses *member*, memilih menu *add Advertising and Discount* lalu mengisi data dan deskripsi produk yang akan diiklankan.

- 2) Setelah *member* menyimpan data produk yang diiklankan, admin akan melakukan pengecekan pada iklan.
- 3) Admin akan memoderasi iklan. Jika iklan sesuai dengan ketentuan pemasangan iklan pada *website*, maka iklan akan aktif, dan jika tidak iklan akan ditolak.

**Prosedur sistem moderasi iklan oleh admin :**

1. Admin mengakses *Website* Sistem Informasi Pemasaran *Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat yang telah terhubung dengan internet dengan memasuki halaman khusus admin dan melakukan *login* sebagai admin.
2. Setelah masuk halaman hak akses admin, admin memilih menu status iklan *member* untuk melakukan moderasi iklan.
3. Jika iklan telah sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh *website* pemasaran pada Anjungan NTB – TMII, maka admin akan mengaktifkan iklan. Jika tidak, maka iklan akan ditolak.
4. Iklan yang telah aktif akan masuk ke dalam halaman *Product Category*.

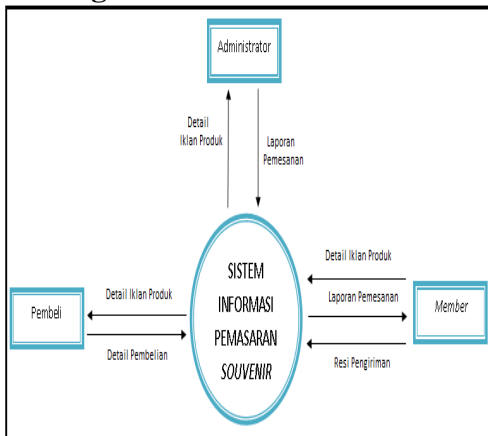
**Prosedur sistem pembelian yang diusulkan :**

- 1) Pembeli mengakses *Website* Sistem Informasi Pemasaran *Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat yang telah terhubung dengan internet.
- 2) Pembeli memilih menu *Product Category* untuk melihat daftar *souvenir* khas Nusa Tenggara Barat yang diiklankan.
- 3) Pembeli memilih produk yang diinginkan dan data akan masuk pada keranjang belanja. Jika pembeli ingin melanjutkan berbelanja, pembeli dapat memilih tombol Lanjutkan Berbelanja. Jika pembeli ingin menambahkan jumlah produk dapat memilih tombol *Update*. Jika pembeli telah selesai berbelanja, pembeli dapat memilih menu *Check Out*.
- 4) Pembeli yang memilih menu Lanjutkan Berbelanja akan diarahkan kembali ke halaman *Product Category* sedangkan jika pembeli memilih menu *Check Out* maka pembeli akan diarahkan ke halaman untuk mengisi data pembeli.
- 5) Jika data pembeli telah selesai *diinput* maka total transaksi dan rekening pembayaran serta informasi konfirmasi pembayaran akan diberikan melalui email maupun halaman transaksi selesai.
- 6) Pembeli akan dikirimkan *link* untuk melakukan pembayaran dengan metode *payment gateway*, maka pembeli dapat mengklik *link* tersebut untuk melakukan pembayaran.
- 7) Transaksi pembelian selesai.

**Prosedur sistem pembelian dengan metode *payment gateway* :**

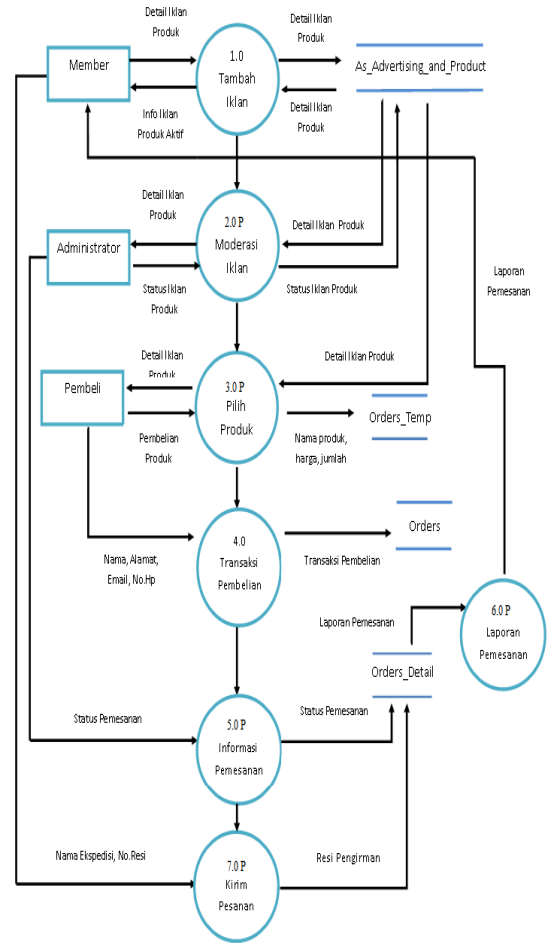
- 1) Pembeli yang mengklik tautan atau link *payment gateway* akan diarahkan ke halaman pembayaran Veritrans.co.id
- 2) Pembeli dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan, baik itu dengan kartu kredit, transfer via ATM, maupun pembayaran *online* dengan Bank bersangkutan.
- 3) Instruksi akan diberikan sesuai dengan metode pembayaran yang diinginkan oleh pembeli.
- 4) Transaksi selesai.

**Analisis Sistem Usulan Perancangan Sistem Diagram Konteks**



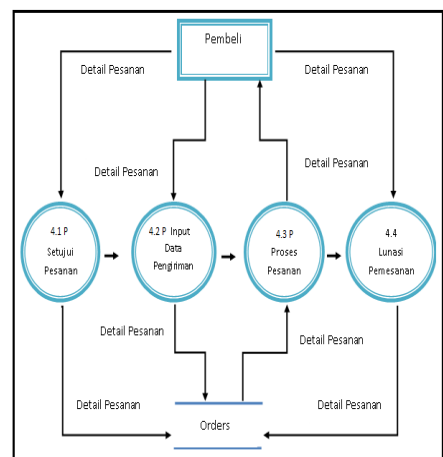
**Gambar 4 Diagram Konteks Sistem Informasi Pemasaran Souvenir**

**Data Flow Diagram Level 0**



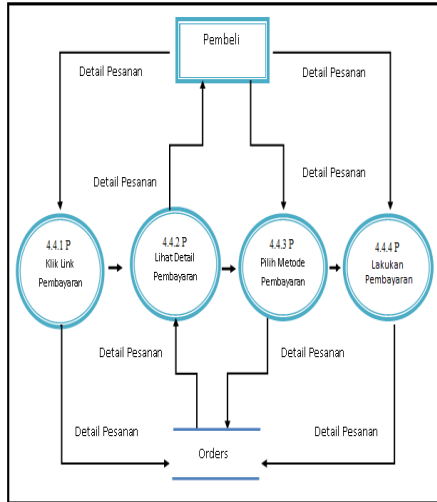
**Gambar 5 Data Flow Diagram Level 0**

**Data Flow Diagram Pembelian Level 1**



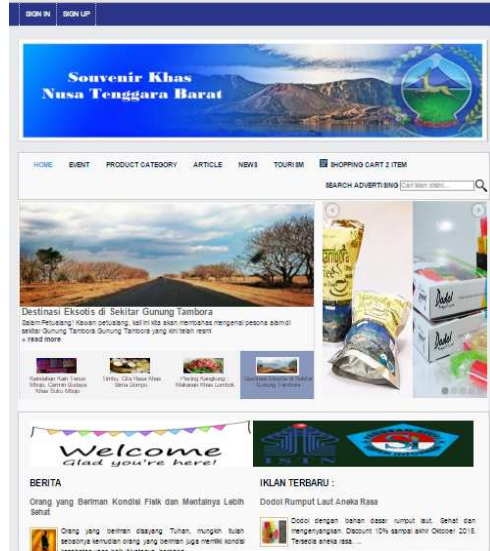
**Gambar 6 Data Flow Diagram Pembelian Level 1**

**Data Flow Diagram Pembelian Level 2**



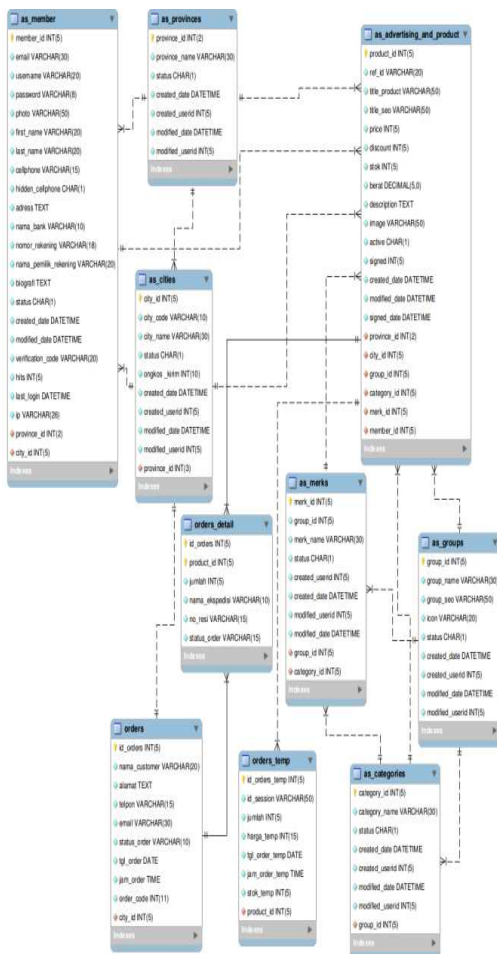
**Gambar 7 Data Flow Diagram Pembelian Level 2**

**Tampilan Program Halaman Utama**



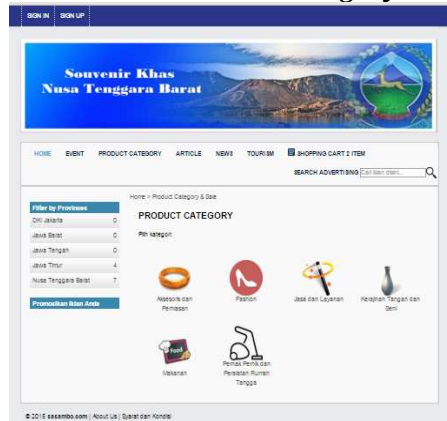
**Gambar 9 Halaman Utama**

**Physical Data Modelling**



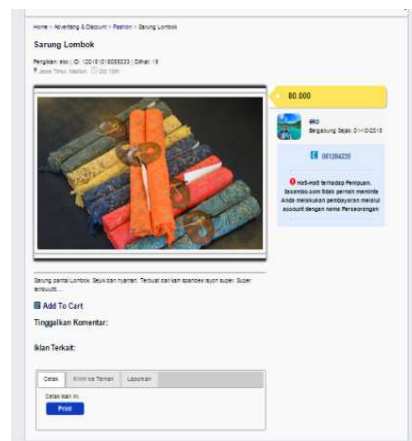
**Gambar 8 Physical Data Model**

**Halaman Product Category**



**Gambar 10 Halaman Product Category**

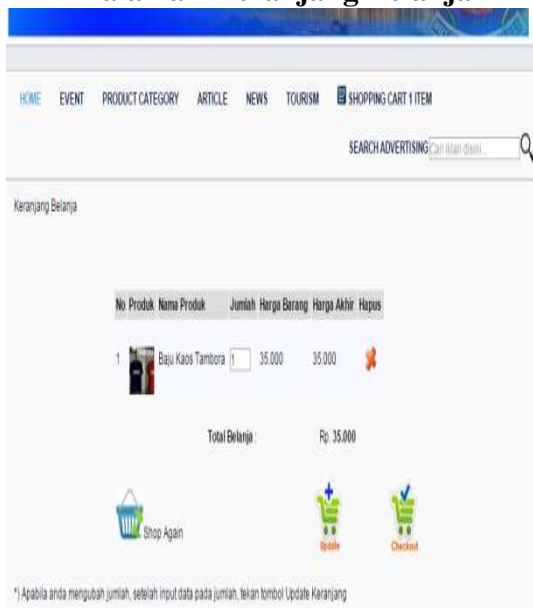
**Halaman Detail Produk**



**Gambar 11 Halaman Detail Produk**

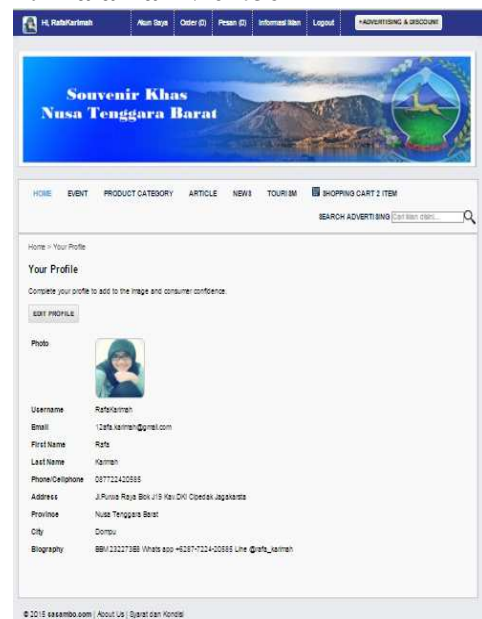


### Halaman Keranjang Belanja



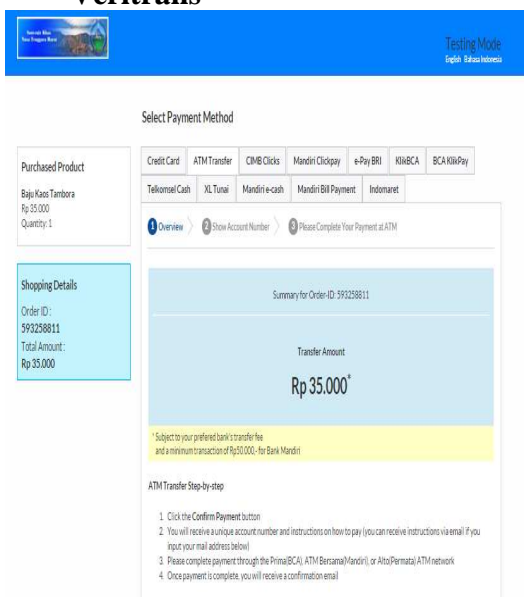
Gambar 12 Halaman Keranjang Belanja

### 1. Halaman Member



Gambar 14 Halaman Member

### Halaman Payment Gateway Veritrans



Gambar 13 Halaman Payment Gateway

### Halaman Administrator



Gambar 15 Halaman Administrator

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Adapun simpulan dari pembahasan skripsi ini adalah :

Pemasaran dapat dilakukan hanya dalam hitungan jam dan melalui proses moderasi administrator paling lama dalam dua hari.

Konsumen tidak perlu lagi mengunjungi Anjungan Nusa Tenggara Barat – Taman Mini Indonesia Indah ataupun Usaha Kecil-Menengah di daerah Nusa Tenggara Barat,

tetapi dapat membuka *website* dan melakukan belanja *online*.

Pembayaran *online* terdiri dalam beberapa metode pembayaran seperti *ATM Transfer* atau *Kredit Card* sehingga pembeli dapat menentukan sendiri metode pembayaran sesuai keinginan dan kebutuhannya.

#### Saran

Untuk memudahkan proses pembelanjaan diharapkan kedepannya Sistem Informasi Pemasaran *Souvenir* Khas Nusa Tenggara Barat ini dapat menyimpan alamat pengiriman pengguna (*history* pengiriman).

Untuk mengoptimalkan Sistem Informasi Pemasaran ini kedepannya diharapkan informasi pembayaran melalui metode *payment gateway* dapat terintegrasi dan secara otomatis terverifikasi dengan *website*.

Kemudian yang terakhir adalah pembayaran kepada pihak penjual (*member*) dapat dilakukan secara otomatis melalui sistem.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada yang terhormat Pimpinan Anjungan Nusa Tenggara Barat – TMII Bapak Sahrirrohman, S.Sos., M.Ap dan pegawai Anjungan NTB – TMII yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman kepada penulis untuk melakukan penelitian di Anjungan NTB – TMII.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hidayanti, L N., Skripsi : Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan *Online Multiseller* Baju Batik di Kawasan Malioboro, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013.
- [2]. *Website* Jual Beli OLX diakses <http://www.olx.co.id>, diakses pada 18 Oktober 2015.
- [3]. Sutarman, Pengantar Teknologi Informasi. Bumi Aksara, 2012, Jakarta.
- [4]. Fadmara, I., Sistem Informasi Manajemen Pemasaran Berbasis Web Pada CV. IHYAA&CO, Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010.
- [5]. Saputra, A., Website Periklanan dengan PHP. Cetakan Pertama. Cv.ASFA Solution, Cirebon, 2014.
- [6]. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1997.
- [7]. Sidik, B., dan Pohan, H., Pemograman Web dengan HTML, Informatika, Bandung, 2012.
- [8]. Hariyanto, B., Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak Menurut Para Ahli, 2012, diakses dari : <http://www.bambanghariyanto.com/2012/06/pengertian-rekayasa-perangkat-lunak.html>, diakses pada 18 Oktober 2015.
- [9]. Apa itu Veritrans, Veritrans.co.id diakses dari : <https://www.support.veritrans.co.id/hc/id/articles/202403924-Apa-itu-Veritrans->, diakses pada 18 Oktober 2015.
- [10]. IdHostinger, diakses dari : <http://www.idhostinger.com>, diakses pada 18 Desember 2015.
- [11]. Tullah, R. dan Hanafri, M.I., Jurnal Sisfotek Global : Evaluasi Penerapan Sistem Informasi Pada Politeknik LP3I Jakarta dengan Metode PIECES. Jakarta, 2014.