

DESAIN PEMASARAN ONLINE BERBASIS WEB UNTUK PEMASARAN PRODUK KERAJINAN KERANG MUTIARA DI KOTA AMBON (STUDI KASUS: PONDOK MUTIARA)

J. M. Tupan

e-mail : johantupan@yahoo.com

Program Studi Teknik Industri Universitas Pattimura - Ambon

ABSTRAK

Website adalah sebuah kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser*. Sekarang ini sudah banyak perusahaan yang memanfaatkan jaringan internet dan menggunakan *website* sebagai media promosi dan toko *online* untuk menjual produk perusahaan tersebut. *Website* toko *online* biasanya memanfaatkan sistem *e-commerce*. *Electronic Commerce (E-Commerce)* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. *E-commerce* dapat mempermudah pemasaran produk yang ingin dijual. Dengan adanya *e-commerce*, Pembayaran dapat dilakukan secara *online* dan pastinya memudahkan para pembeli. Sistem *e-commerce* yang digunakan adalah *Wordpress* dengan mengandalkan *plugin WooCommerce* yang menyediakan fitur-fitur sebuah *web e-commerce*. Penelitian yang dilakukan adalah untuk mendesain sebuah *website* toko online yang juga menyediakan sistem *e-commerce* di dalamnya.

Kata kunci : *website, e-commerce, woocommerce.*

PENDAHULUAN

Laporan Tahunan Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Maluku (2012) menyebutkan bahwa jumlah UMKM di provinsi ini mencapai 6.242 unit usaha, yang terdiri atas 3.282 unit usaha mikro, 3.253 unit usaha kecil dan 89 unit usaha menengah. Berdasarkan Rencana Strategik Dinas Perindustrian Kota Ambon tahun 2006, diketahui jumlah kelompok industri kerajinan (formal) di kota Ambon berjumlah 30 unit usaha dengan nilai investasi sebesar Rp. 1.269.000.000 dengan jumlah tenaga kerja 171 orang. Salah satu hasil industri kerajinan asli Provinsi Maluku yang saat ini sementara diminati oleh masyarakat adalah industri kerajinan kerang mutiara dan merupakan salah satu produk unggulan Propinsi Maluku terlebih khusus Kota Ambon. Industri ini telah ada dan berkembang di kota Ambon namun keberadaannya belum memberikan sumbangan yang nyata terhadap ekonomi daerah. Hal ini dibuktikan dengan hanya sebesar 3 buah (10 %) unit usaha formal dengan 40 tenaga kerja dari 30 unit usaha industri kerajinan yang berada di kota Ambon. (Anonymous, 2006).

Salah satu *home industry* di kota Ambon yang bergerak di bidang kerajinan kerang-kerangan mutiara adalah Pondok Mutiara, yang merupakan objek dalam kegiatan penelitian ini. Industri kerajinan kerang mutiara di Desa Batu Merah sudah berlangsung sejak lama dan dilakukan secara turun temurun. Sudah puluhan tahun dan turun temurun para pengrajin di Negeri Batu Merah Ambon mengolah cangkang kerang mutiara menjadi produk seni. Kerajinan kerang mutiara ini merupakan oleh-oleh primadona khas Maluku selain produk kain

tenun, minyak kayu putih, dan sagu. Keindahan kerajinan kerang ini dapat ditemukan dalam bentuk produk yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Produksi Kerajinan Kerang Mutiara

No	Produk	Jumlah Produksi 5 Tahun (angka-angka dalam satuan buah)				
		2008	2009	2010	2011	2012
1	Tukisan Alam	48	60	72	30	39
2	Flora	48	60	60	37	48
3	Fauna	60	96	108	62	54
4	Gambar Religi Kristen	48	60	60	50	48
5	Kaligrafi	37	50	62	44	44
6	Tahbiih	22	24	24	24	24
7	Gulang	24	24	27	22	22
8	Pita	12	14	22	22	18
9	Logo	12	14	22	22	18
10	Papan Nama	24	24	24	14	14
11	Kancin Jas	12	14	14	14	14
12	Bes	85	96	108	60	50
	Jumlah	432	528	615	410	393

Sumber : Pusat Pelatihan Mandiri Kelautan dan Perikanan (P2MKP) Sumber Rejeki 2012

Produksi kerajinan kerang mutiara dari tahun 2008-2012 berfluktuatif namun cenderung menurun hanya pada tahun 2010 mengalami peningkatan karena banyak wisatawan yang berkunjung ke Ambon pada saat sedang berlangsung kegiatan sail Banda. Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2009) yang memperkarsai kegiatan inisiatif pengembangan industri kreatif di Indonesia telah mengidentifikasi salah satu permasalahan utama yang perlu diagendakan pemecahannya yaitu lambatnya upaya mengakselerasi tumbuhnya teknologi informasi dan komunikasi terkait dengan pengembangan akses pasar dan inovasi industri kreatif. Teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap pekerjaan maupun bisnis dalam segala bidang, tidak terkecuali untuk industri kerajina kerang mutiara di kota Ambon.

Sistem pemasaran produk kerajinan kerang mutiara pada Pondok Mutiara ini masalah tergolong manual dan tradisional dimana barang yang selesai dikerjakan dipasarkan hanya melalui toko penjualan yang ada di daerah sekitar, selain itu promosi hanya dilakukan jika ada pameran yang diselenggarakan oleh pemerintah kota Ambon, namun sayangnya belum cukup meningkatkan jumlah hasil penjualan dan belum dapat bersaing dengan usaha-usaha yang lain dalam bidang yang sama.

Mengacu pada kondisi aktual diatas untuk dapat meningkatkan persaingan maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan promosi melalui media online. Oleh karena itu maka dipandang perlu untuk dilakukan kegiatan penelitian tentang membangun dan mendesain website online bagi pengrajin kerang mutiara pada Pondok Mutiara yang nantinya digunakan sebagai media promosi dan penjualan online

KAJIAN TEORI DAN METODE

Pengertian Sistem

Pengertian sistem secara umum adalah suatu paduan yang terdiri dari beberapa unsur yang tergabung satu sama lain agar mempermudah laju aliran informasi, energi ataupun materi hingga dapat mencapai tujuan tertentu.

Sistem dapat dijumpai di dalam bidang ilmu apa pun karena menjadi cara menggambarkan interaksi suatu set entitas yang paling mudah. Termasuk membuat suatu model matematika yang rumit menjadi lebih sederhana.

Pengertian Informasi

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis. Para konsep memiliki banyak arti lain dalam konteks yang berbeda.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Pengertian Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara garis besar, *Website* bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

1. *Website* Statis
2. *Website* Dinamis
3. *Website* Interaktif

Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja; *web site*, *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*), dan lain-lain.

Secara terminologi, *Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format *HTML* (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui *HTTP*, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *Website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari *Website-Website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari *Website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *Website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *Website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs e-mail gratisan, yang membutuhkan subskripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Secara terminologi, *Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format *HTML* (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui *HTTP*, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *Website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari *Website-Website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari *Website* akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *Website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *Website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs e-mail gratisan, yang membutuhkan subskripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Woocommerce

WooCommerce adalah sebuah plugin yang di buat oleh *WooThemes*. Sebuah perusahaan *eCommerce* yang bergerak dibidang penjualan themes khusus *WordPress*.

Tidak hanya menyediakan themes premium bagi *WordPress*, *WooThemes* juga menyediakan sebuah plugin yang dapat menyulap *WordPress* menjadi sebuah *e-Commerce* yang canggih dan memiliki fitur-fitur lengkap layaknya situs-situs *e-Commerce* besar.

Cukup dengan menginstall plugin *WooCommerce* ke dalam sistem *WordPress* dan melakukan beberapa pengaturan maka situs *WordPress* anda siap dijadikan online shop yang mampu melakukan transaksi otomatis.

E-commerce

Perdagangan elektronik (*electronic commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran barang dan jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya.

E-commerce melibatkan transfer dana dan pertukaran data elektronik, sistem manajemen dan pengumpulan data secara otomatis. *E-commerce* adalah salah satu bisnis yang paling sering digeluti oleh masyarakat di Indonesia karena memberikan keuntungan yang menjanjikan.

Web Server

Server atau *Web Server* adalah sebuah software yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari *HTTP* atau *HTTPS* pada klien yang dikenal dan biasanya kita kenal dengan nama web browser (Mozilla Firefox, Google Chrome) dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman web dan pada umumnya akan berbentuk dokumen *HTML*.

Fungsi utama Server atau *Web Server* adalah untuk melakukan atau akan mentransfer berkas permintaan pengguna melalui protokol komunikasi yang telah ditentukan sedemikian rupa. halaman web yang diminta terdiri dari berkas teks, video, gambar, file dan banyak lagi. pemanfaatan *Web Server* berfungsi untuk mentransfer seluruh aspek pemberkasan dalam sebuah halaman web termasuk yang di dalam berupa teks, video, gambar dan banyak lagi.

Salah satu contoh dari *Web Server* adalah Apache. Apache (*Apache Web Server – The HTTP Web Server*) merupakan *Web Server* yang paling banyak dipergunakan di Internet. Program ini pertama kali didesain untuk sistem operasi lingkungan UNIX. Apache mempunyai program pendukung yang cukup banyak. Hal ini memberikan layanan yang cukup lengkap bagi penggunanya.

Database

Basis data (*database*) adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur data dan juga batasan-batasan pada data yang akan disimpan. Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, menghindari hubungan antar data yang tidak jelas dan juga update yang rumit.

Proses memasukkan dan mengambil data ke dan dari media penyimpanan data memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan sistem manajemen basis data (*database management system DBMS*). *DBMS* merupakan sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna basis data (*database user*) untuk memelihara, mengontrol dan mengakses data secara praktis dan efisien. Dengan kata lain, semua akses ke basis data akan ditangani oleh *DBMS*. *DBMS* ini menjadi lapisan yang menghubungkan basis data dengan program aplikasi untuk memastikan bahwa basis data tetap terorganisasi secara konsisten dan dapat diakses

dengan mudah.

Ada beberapa fungsi yang harus ditangani DBMS seperti mengolah pendefinisian data, menangani permintaan pengguna untuk mengakses data, memeriksa sekuriti dan integriti data yang didefinisikan oleh DBA (*Database Administrator*), menangani kegagalan dalam pengaksesan data yang disebabkan oleh kerusakan sistem maupun media penyimpanan (*disk*) dan juga menangani unjuk kerja semua fungsi secara efisien. Tujuan utama DBMS adalah untuk memberikan tinjauan abstrak data kepada pengguna. Jadi sistem menyembunyikan informasi tentang bagaimana data disimpan, dipelihara dan juga bisa diakses secara efisien. Pertimbangan efisien di sini adalah rancangan struktur data yang kompleks tetapi masih bisa digunakan oleh pengguna awam tanpa mengetahui kompleksitas strukturnya.

PHP

PHP adalah *bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web*. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (*wikipedia*). PHP dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh *The PHP Group*. Situs resmi PHP beralamat di [HTTP://www.php.net](http://www.php.net).

MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. *MySQL* adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS). *MySQL* dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah *database* berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. *MySQL AB* merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki *MySQL*. Pendiri *MySQL AB* adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark, Allan Larsson dan satu orang Finlandia bernama Michael "Monty". Setiap pengguna *MySQL* dapat menggunakannya secara bebas yang didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan atribut – atribut penelitian yang sangat berpengaruh terhadap objek penelitian. Variabel penelitian meliputi variabel terikat dan variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pembuatan *website* penjualan kerajinan kulit kerang mutiara, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

1. Daftar Produk
2. Foto Produk
3. Data Harga Produk

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan seperti berikut:

1. Studi Pustaka
Dalam Teknik ini, pengumpulan data dilakukan melalui internet, buku, jurnal dan lain-lain.
2. Observasi
Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data primer dengan cara turun langsung ke tempat penelitian.
3. Wawancara
Data dapat dikumpulkan dengan melakukan wawancara terhadap pemilik usaha Pondok Mutiara.

Metode Analisa Data

Metode Analisis Data yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat digunakan dalam pembuatan *website*.

Alur Penelitian

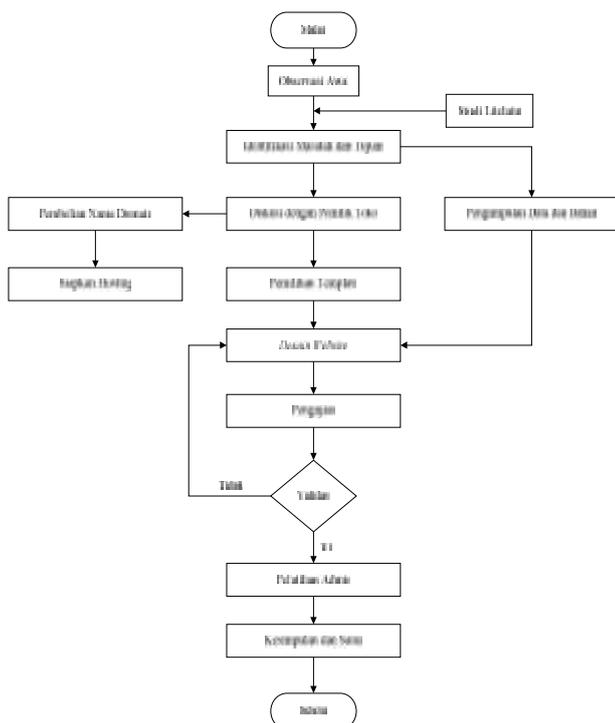
Langkah – langkah penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada deskripsi berikut ini:

1. Observasi awal. Langkah ini merupakan langkah awal untuk mengetahui gambaran dan kondisi perusahaan secara umum dengan cara turun langsung ke perusahaan.
2. Identifikasi masalah dan tujuan. Langkah ini dilakukan agar peneliti lebih memahami masalah yang terjadi secara lebih spesifik dan mampu menetapkan tujuan yang akan dicapai untuk mencari solusi dari permasalahan yang terjadi.
3. Pengumpulan data bahan . Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan variabel – variabel yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pembuatan *website* penjualan kerang mutiara dan variabel bebas adalah data nama, jumlah produk kerang mutiara, foto barang produk kerang mutiara, data harga produk kerang mutiara.
4. Pembahasan *WordPress*. Pada tahap ini disertakan penjelasan tentang *WordPress* serta komponen-komponen lainnya dalam pembuatan *website*..
5. Diskusi dengan pemilik Toko. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan pemilik toko guna dapat mengetahui kebutuhan dan

keinginan pemilik sebagai acuan dalam mendesain *website*.

6. Langkah awal untuk pembuatan *website*. Yaitu, dengan pembelian nama domain dan penyiapan hosting.
7. Pemilihan *template*. Pada tahap ini, penulis memilih *template* yang sesuai untuk pembuatan *website*.
8. Desain *website*. Pada tahap ini penulis mulai mendesain *website* dengan menambahkan semua data dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan.
9. Pengujian. Penulis menguji apakah *website* yang sudah dibuat dapat dijalankan atau tidak.
10. Pelatihan Admin. Penulis memberikan pelatihan kepada pemilik atau orang yang ditugaskan sebagai admin agar dapat merawat dan mengoperasikan *website* dengan baik.
11. Kesimpulan dan saran. Bagian ini dimaksudkan untuk menjawab tujuan penelitian dengan memberikan solusi masalah pada Pondok Mutiara.

Alir penelitian desain *web-site* penjualan kerajinan kulit kerang mutiara pada Pondok Mutiara dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 1. Flow Chart Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan Hasil Observasi dan Wawancara di Pondok Mutiara sistem penjualan yang dilakukan bisa dikatakan cukup kuno/ketinggalan zaman dikarenakan belumlah menggunakan teknologi informasi melalui internet seperti facebook,

instagram dan yang lainnya. Penyampaian produk kepada pelanggan seperti promosi hanya dilakukan jika ada pameran yang diselenggarakan oleh pemerintah kota.

Poses penjualan hanya dapat dilakukan jika pelanggan datang berbelanja langsung ke lokasi toko Pondok Mutiara.

Kelemahan Sistem Lama

1. Transaksi yang dilakukan masih harus secara langsung.
2. Sistem promosi tergolong sangat kecil karena hanya mengandalkan pameran yang diselenggarakan pemerintah kota.
3. Informasi mengenai produk hanya bisa didapatkan jika langsung berkunjung ke lokasi toko Pondok Mutiara.

Desain Web

Desain *web* Pondok Mutiara dibuat bertujuan untuk memudahkan pembeli atau customer dan pelanggan serta masyarakat pada umumnya dalam mendapatkan informasi mengenai produk Pondok Mutiara, cukup dengan cara membuka *website*, informasi mengenai produk Pondok Mutiara dapat dilihat dengan baik dan jelas.

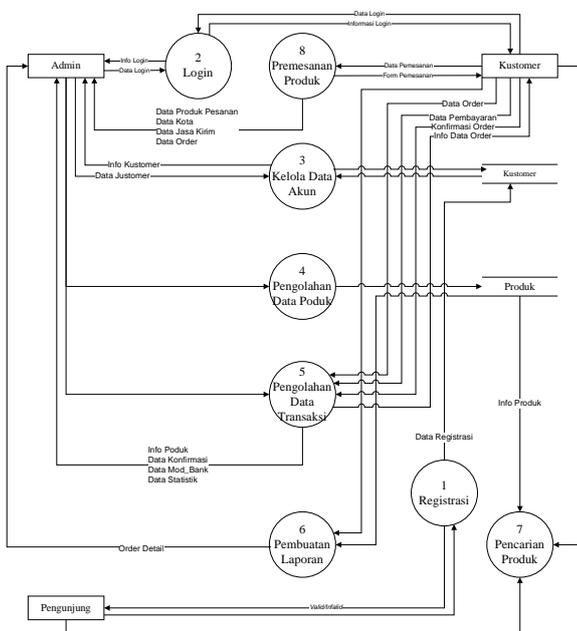
Desain *web* ini dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan daripada pemilik toko Pondok Mutiara. Untuk itu dalam merancang *website* ini, penulis melakukan tes *FGD* (*Focus Group Discussion*) untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan daripada pemilik Pondok Mutiara yang nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan dalam desain *web* yang akan dibuat. Untuk itu, Tes *FGD* yang dilakukan haruslah ikut disertakan pemilik Pondok Mutiara. Penulis melakukan tes *FGD* sebanyak dua kali.

FGD pertama dilakukan pada tanggal 8 Januari 2018 bertempat pada toko Pondok Mutiara. Peserta dari diskusi yang dilakukan berjumlah 4 orang termasuk pemilik toko. Berdasarkan hasil diskusi dapat diperoleh beberapa kesepakatan sebagai berikut :

1. *Website* yang dibuat menggunakan jasa *CMS Wordpress* karena lebih mudah bagi admin untuk mengelola *website* tersebut.
2. Desain yang dibuat haruslah sederhana.
3. Poses pembayaran yang digunakan dalam pembelian produk yaitu transfer antar bank.
4. Menu yang dibutuhkan yaitu home, shop, chart, my account, dan checkout.
5. Menu home dibuat untuk menampilkan pos-pos terbaru.
6. Menu *Shop* dibuat untuk menampilkan produk-produk yang dijual Pondok Mutiara.
7. Menu *Chart* menampilkan produk-produk yang sudah dipilih untuk nantinya dipesan.

- Di dalam proses ini admin menyiapkan intruksi untuk melakukan transaksi, kustomer juga dapat mengirim langsung bukti transaksi kepada admin.
- Pembuatan Laporan.
Pada proses ini admin bertanggung jawab untuk membuat laporan administrasi *website* seperti jumlah pengunjung, member, dan laporan tentang transaksi yang dilakukan baik produk yang sudah dikirim maupun produk yang belum dikirim.
 - Pencarian Produk
Ini adalah proses dimana pengunjung/kustomer mengecek produk-produk apa saja yang ada pada *website*.
 - Pemesanan Produk
Ini adalah tahap dimana kustomer memesan produk.

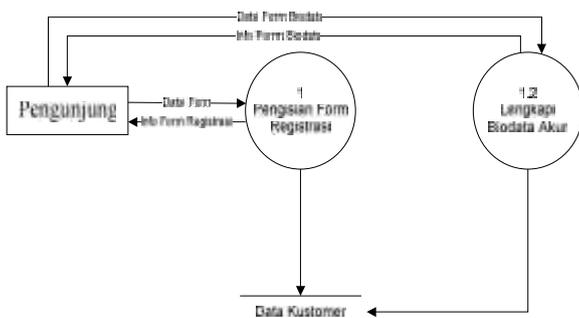
DFD Level 0 dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. DFD Level 0

DFD Level 1 Proses Registrasi

Pada Proses proses registrasi ini terdapat dua proses yaitu pengisian form registrasi dan pengisian biodata akun.



Gambar 4. DFD Level 1 Proses 1 (Proses Registrasi)

- Pengisian Form Registrasi

- Lengkapi Biodata Akun.
Pada proses ini member melengkapi form yang berisi biodata umum.

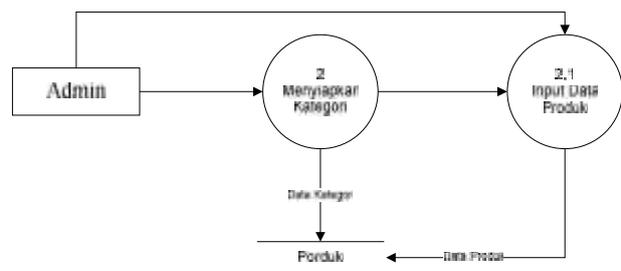
DFD Level 1 Proses 1 (Registrasi) dapat dilihat pada gambar 4

DFD Level 1 Proses 2 (Pengolahan Data Produk)

Pada tahap ini terdapat dua proses yang terjadi, yaitu menyiapkan kategori dan input data produk.

- Menyiapkan Kategori
Admin membuat kategori yang nantinya akan memudahkan kustomer dalam memilih produk yang ingin dibeli.
- Input Data Produk
Pada proses ini, admin melakukan input data produk seperti nama, deskripsi produk, gambar produk, ukuran, dan harga.

DFD Level 1 Proses 2 (Pengolahan Data Produk) dapat dilihat pada gambar 5



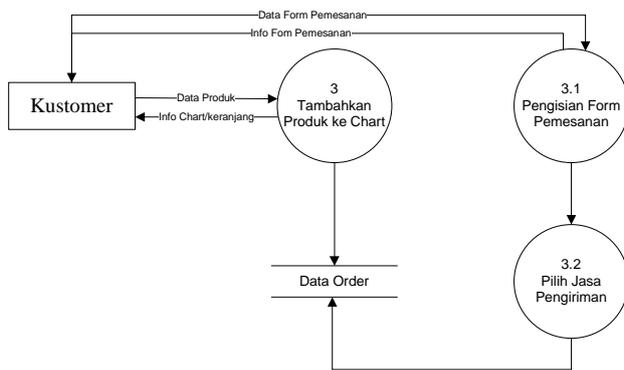
Gambar 5 DFD Level 1 Proses 2 (Pengolahan Data Produk)

DFD Level 1 Proses 3 (Proses Pemesanan Produk)

Pada tahap ini terdapat dua proses yaitu tambahkan produk ke chart, pengisian form pemesanan, dan pilih jasa pengiriman.

- Tambahkan Produk ke Chart
Pada proses ini produk yang dipilih oleh kustomer secara otomatis akan ditambahkan ke menu *chart*/keranjang.
- Pengisian Form Pemesanan.
Pada Proses ini kustomer diwajibkan mengisi form yang sudah disiapkan untuk memesan produk.
- Pilih Jasa Pengiriman
Kustomer memilih ingin menggunakan jasa pengiriman barang untuk produk yang sudah dipesan.

DFD Level 1 Proses 3 (Proses Pemesanan) dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6. DFD Level 1 Proses 3 (Proses Pemesanan)

DFD Level 1 Proses 4 (Proses Transaksi)

Pada tahap ini terdapat dua proses yaitu pembayaran dan penyiapan barang.

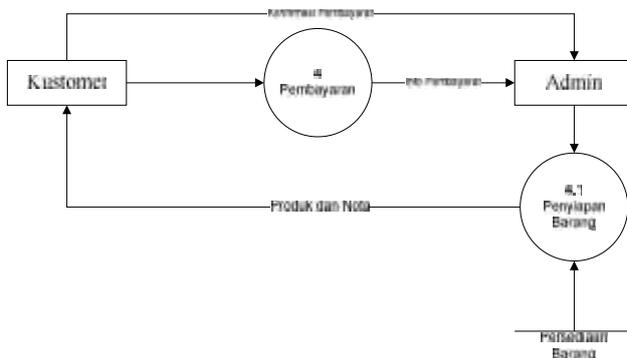
1. Pembayaran

Pada tahap ini Kustomer melakukan pembayaran transfer ke nomor rekening admin.

2. Penyiapan Barang

Setelah admin menerima konfirmasi pembayaran daripada kustomer, admin kemudian menyiapkan barang untuk dikirim ke alamat kustomer.

DFD Level 1 Proses 4 (Proses Transaksi) dapat dilihat pada gambar 7

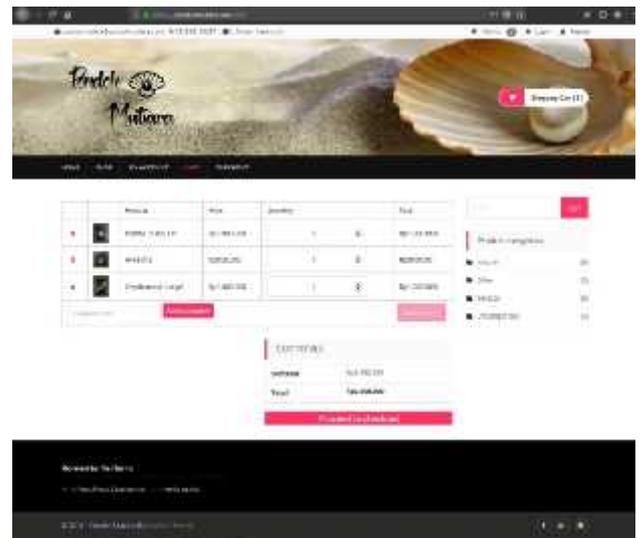


Gambar 7. DFD Level 0 Proses 4 (Proses Transaksi)

Antarmuka Halaman Chart

Halaman *Chart* ini menampilkan jumlah produk dan total harga produk yang sudah kita masukan ke keranjang untuk dibeli.

Antarmuka halaman *Chart* dapat dilihat pada gambar 8

Gambar 8. Antarmuka Halaman *Chart*

Analisis Sistem Baru

Fungsi utama dari *website* Pondok Mutiara adalah :

- 1 Pos-pos terbaru
Berisi tentang informasi terbaru mengenai produk dan sebagainya dari Pondok Mutiara. Fungsi ini juga dapat berguna untuk melakukan promosi.
- 2 *Chart*
Chart adalah menu untuk menampilkan keranjang belanja yang berisi jumlah produk yang telah dipilih untuk dipesan serta total harganya.
- 3 Cara Pembayaran
Pembayaran dilakukan melalui nomor rekening bank yang sudah ditentukan. Bukti dokumentasi pembayaran akan dikirim ke nomor *whatsapp* admin.
- 4 Cara Oder
Berisi cara order produk dan memilih jasa pengirimannya.
- 5 Produk
Berisi produk-produk dari Pondok Mutiara yang akan dijual.

Keunggulan Sistem Baru

Sistem lama memiliki kelemahan seperti yang tercantum di sub bab kelemahan sistem, sehingga sistem baru harus menutupi kelemahan tersebut. Keunggulan sistem baru yaitu:

1. Informasi mengenai produk dapat dilihat langsung pada *website* Pondok Mutiara melalui internet tanpa harus datang ke lokasi toko Pondok Mutiara.
2. Pembelian produk dapat dilakukan secara online.
3. Berita baru tentang Pondok Mutiara dapat diakses dengan cepat.
4. Tidak diperlukan biaya tambahan untuk promosi.

Terdapat beberapa opsi untuk jasa pengiriman beserta total harga untuk ongkos kirim

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, *website* yang dibuat menyediakan informasi terkait Pondok Mutiara seperti deskripsi dan harga produk yang dijual. Fitur-fitur dalam *website* juga sangat mendukung Pondok Mutiara untuk melakukan Promosi. Selain itu dengan adanya *website* maka konsumen dapat lebih mudah untuk memesan produk dari Pondok Mutiara.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous, (2006) Rencana Strategik Dinas Perindustrian Kota Ambon
- Dinas Koperasi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Provinsi Maluku. (2012) Laporan tahunan
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009. Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025. Jakarta : Kelompok Kerja Design Power Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Desaindigital. 2013. *Cara Mudah Membuat Toko Online dengan WordPress*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Ginting, Elyzaandayni. 2013. *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Joomla pada Mutiara Fashion*. Bandung
- Helianthusonfri, Jefferly. 2013. *Toko Online Canggih dan Praktis*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Hidayat, Taufik. 2008. *Paduan Membuat Toko Online dengan OS Commerce*. Jakarta : PT. TransMedia
- Kristianto, Andi. 2014. *Jago WordPress*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- P, Anjarkusuma, Dewangga dan Soepeno Bambang. 2014. *Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang*. Malang
- PT. Cloud Hosting Indonesia. 2015-2017. *Pengertian Web Server dan Fungsinya*. <https://idcloudhost.com/pengertian-web-server-dan-fungsinya/>. 17 Desember 2017
- Rifa'I, Saifulloh. 2013. *Pengertian dan Sejarah MySQL*. <https://upyes.wordpress.com/2013/02/06/pengertian-dan-sejarah-mysql/>. 25 Januari 2018
- Termasmedia.com. 2018. *Pengertian Database*. <http://www.termasmedia.com/lainnya/software/69-pengertian-database.html>. 25 Januari 2018
- Wikipedia. 2017. *Informasi*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi>. 17 Desember 2017
- Wikipedia. 2017. *Sistem*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem>. 17 Desember 2017
- Wikipedia. 2017. *Sistem Informasi*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem>. 17 Desember 2017
- Wikipedia. 2014. *Internet*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>. 17 Desember 2017
- Wikipedia. 2014. *Situs Web*. https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web. 17 Desember 2017
- Wikipedia. 2017. *WordPress*. <https://id.wikipedia.org/wiki/WordPress>. 17 Desember 2017
- Wikipedia. 2017. *Perdagangan Elektronik*. https://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan_elektronik. 25 Januari 2018
- Wikibooks. 2017. *Pemrograman PHP/Pendahuluan/Pengertian PHP*. https://id.wikibooks.org/wiki/Pemrograman_PHP/Pendahuluan/Pengertian_PHP. 25 Januari 2018