

Sistem Informasi Pemasaran Pada Depot Jamu Cak Umar Berbasis Website

Denny Prastyo
Sistem Informasi Akuntansi
*) dennyprastyo89@gmail.com

Abstrak

Depot Jamu Cak Umar adalah perusahaan perseorangan yang bergerak dibidang penjualan obat tradisional dengan berbagai produk. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 1971. Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam perusahaan ini adalah kegiatan pemasaran. Sistem pemasaran yang baik akan membantu perusahaan menjadi lebih baik. Pemasaran pada Depot Jamu Cak Umar masih terbilang manual sebab tidak semua orang mengetahuinya. Inilah permasalahan yang sedang akan dibahas untuk mendukung proses pemasaran yang lebih tastis dan strategis. Produk yang dipasarkan Depot Jamu Cak Umar masih terbatas hanya di sekitar toko. Jangkauan yang kurang luas juga merupakan permasalahan yang akan diselesaikan. Maka sistem yang dibangun digambarkan dan diimplementasikan dengan *flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Context Diagram*, dan serta rancangan program menggunakan aplikasi bahasa pemograman dan *PHP MySQL*. Dengan menerapkan Pemasaran berbasis *web* diharapkan dapat memeperluas daerah pemasaran serta meningkatkan penjualan, sehingga dapat meingkatkan pendapatan pada Depot Jamu Cak Umar.

Kata kunci : Pemasaran, *PHP* dan *MySQL*

PENDAHULUAN

Sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan perkembangan komputer dan telekomunikasi telah mengubah cara hidup masyarakat di dunia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Peranan teknologi informasi disegala sektor kehidupan tanpa sadar telah membawa dunia memasuki era baru globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan semula.

Depot Jamu Cak Umar berusaha berperan dalam pemanfaatan yang tepat sasaran dan tepat guna untuk mendukung keunggulan kompetitif sehingga dapat meningkatkan kemampuan bersaing dalam era globalisasi ini. Pemasaran pada Depot Jamu Cak Umar masih terbilang manual sebab tidak semua orang mengetahuinya. Inilah permasalahan yang sedang akan dibahas untuk mendukung proses pemasaran yang lebih tastis dan strategis. Produk yang dipasarkan Depot Jamu Cak Umar masih terbatas hanya di sekitar toko. Jangkauan yang kurang luas juga merupakan permasalahan yang akan diselesaikan. Dengan menerapkan Pemasaran berbasis web diharapkan dapat memeperluas daerah pemasaran serta meningkatkan penjualan, sehingga dapat meingkatkan pendapatan pada Depot Jamu Cak Umar. Oleh karena itu Depot Jamu Cak Umar dalam menjual produk-produknya selain harus bersaing dengan para pesaing dengan strategi pemasaran yang jitu juga harus meningkatkan kreatifitas dan efisiensi dalam memantau proses dari pemasaran yang digunakan untuk pengambilan keputusan strategi pemasaran, dikarenakan pemasaran produk akan disebarkan kebeberapa daerah selain Bandar Lampung seperti Metro, Pringsewu, Kalianda dan beberapa kabupaten yang ada diprovinsi Lampung. Dan tidak tersedianya kantor cabang yang memadai sehingga kesulitan dalam memantau perkembangan pemasaran yang berlangsung di daerah tersebut.

Melihat masalah-masalah yang ada, penulis merasa perlu membangun “*Sistem Informasi Pemasaran berbasis web*” pada Depot Jamu Cak Umar. Dengan adanya sistem informasi ini, dapat juga membantu pihak manajer pemasaran dalam mengetahui perkembangan pemasaran secara *online* tanpa harus proses administrasi yang rumit dan *realtime*.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem Informasi

Pengertian Sistem

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Alifah et al., 2021), (Ahluwalia, 2020), (Megawaty et al., 2021). Prosedur-prosedur tersebut suatu urutan operasi klerikal (tulis-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen yang diterakan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi (Windane & Lathifah, 2021), (Firdaus et al., 2021), (Styawati et al., 2021).

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu (Kristiawan et al., 2021), (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021), (Styawati et al., 2020):

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari jumlah komponen yang saling berinteraksi yang bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3. Lingkungan Luar (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut dengan demikian sistem tersebut tetap harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain tersebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran suatu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integritas sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem tersebut merupakan masukan sistem yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, dimana informasi ini dapat digunakan sebagai

masukannya untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan *input* bagi subsistem lainnya.

7. Pengolahan Sistem (*procces*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contoh, sistem akuntansi.

8. Sasaran Sistem (*onjective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat seterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki suatu sasaran, maka operasi tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut (Sari et al., 2020), (Adi et al., 2020):

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Contoh dari sistem fisik ini adalah sistem akuntansi, sistem komputer dan sebagainya.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan

Sistem alamiah adalah sistem buatan yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem rotasi bumi, sistem gravitasi dan sebagainya. Sedangkan sistem buatan adalah sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia. Misalnya sistem pengolahan persediaan barang dan sistem pengolahan piutang.

3. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, yang menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

Informasi

Hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya, yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*events*) yang nyata (*fact*) yang berguna untuk para pengambil keputusan (Permana & Puspaningrum, 2021), (Ramadhanu & Priandika, 2021b). Data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah hasil atau *output* dari pengolahan data yang memiliki nilai guna bagi pemakainya (Saputra et al., 2020), (Reza & Putra, 2021), (Nuh, 2021).

Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi dapat di definisikan sebagai berikut (Al-Ayyubi et al., 2021), (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021), (Isnain et al., 2021):

- a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu penyajian informasi.
- b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat di dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
- c. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, bersifat menejerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Kualitas Informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal sebagai berikut (Sarasvananda et al., 2021), (Arpiansah et al., 2021):

1. Relevan (*relevancy*)
Seberapa jauh tingkat relevansi informasi terhadap kenyataan kejadian masa lalu, kejadian hari ini, dan kejadian yang akan datang. Informasi yang berkualitas akan mampu menunjukkan benang merah relevansi kejadian masa lalu, hari ini dan masa depan sebagai sebuah bentuk aktifitas yang kongkrit dan mampu dilaksanakan dan di buktikan oleh siapa saja.
2. Akurat (*accurate*)
Suat sistem dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah disampaikan, seluruh pesan telah benar atau sesuai serta pesan yang disampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang di inginkan oleh user.
3. Tepat waktu (*timeliness*)
Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat tepat waktu.
4. Ekonomis (*economy*)
Informasi yang dihasilkan mempunyai daya jual yang tinggi, serta biaya operasional untuk menghasilkan informasi tersebut minimal, informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.
5. Efisien (*effeciency*)
Informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana (tidak berbelit-belit tidak juga puitis bahkan romantis), namun memberikan makna dan hasil yang mendalam, atau bahkan mengetarkan setiap orang atau benda apapun yang menerimannya.
6. Dapat dipercaya (*relibility*)
Informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga telah diuji tingkat kejujurannya misalnya, keluaran suatu program komputer.

Definisi Pemasaran

Pemasaran merupakan proses penyusunan komunikasi terpadu yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai barang atau jasa dalam kaitannya dengan memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia (Jasmin, 2021). Pemasaran dimulai dengan pemenuhan kebutuhan manusia yang kemudian bertumbuh menjadi keinginan manusia (Fadly & Alita, 2021). Pengertian Pemasaran menurut Stanton adalah suatu system keseluruhan dari kegiatan-kegiatan bisnis yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa untuk memuaskan kebutuhan, baik

kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial (Fernando et al., 2021). Pengertian tersebut dapat memberikan gambaran bahwa pemasaran sebagai suatu sistem dari kegiatan-kegiatan yang saling berhubungan, ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang/jasa kepada pembeli secara individual maupun kelompok pembeli.

Pengertian Internet

Internet atau *Interconnected Network* merupakan sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia (Hendrastuty et al., 2021), (Surahman et al., 2021). Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut *internet backbone* (Rahman Isnain et al., 2021), (Satria & Rahardjo, n.d.). Tujuan utama dari *internetworking* adalah interoperabilitas yang maksimum, yaitu memaksimalkan kemampuan program pada sistem komputer jaringan yang berbeda untuk berkomunikasi secara handal dan efisien (Budiman, Sucipto, et al., 2021).

Pengertian WWW (World Wide Web)

World Wide Web (WWW) dapat juga disebut web adalah sistem informasi dan komunikasi *Hypertext* yang sangat populer digunakan pada jaringan komputer *internet* yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif (Tansir et al., 2021), (Huda & Fernando, 2021), (Sanger et al., 2021).

Pengertian Web Server

Web server adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen *web*, komputer ini akan melayani permintaan dokumen *web* dari kliennya. *Browser web* seperti *explorer* atau *navigator* berkomunikasi melalui jaringan (termasuk jaringan *internet*) dengan *web server*, menggunakan *HTTP*. *Browser* akan mengirimkan *request* kepada *server* untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh *server*. *Server* memberikan dokumen atau layanan jika tersedia juga dengan menggunakan *protocol HTTP* (Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021), (Puspita et al., 2021).

Pengertian Web Browser

Web browser adalah suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi dari suatu *server* komputer pada jaringan internet (Novian et al., 2019). Informasi-informasi ini dikemas dalam *page-page*, dimana *page-page* bisa memiliki beberapa *link* yang menghubungkan *web page* tersebut kesumber informasi lainnya. *Web Server* dapat ditinjau dari sisi *hardware* dan *software* (Firaztullah, 2021), (Gunawan & Fernando, 2021), (Ichsan et al., 2020).

Pengertian XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal (Novitasari et al., 2021), (Novitasari et al., 2021). XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*.

Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang

menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus).

Level DFD (DFD Level)

Dalam level DFD akan terjadi penurunan level ke level yang lebih rendah dan level yang lebih rendah tersebut harus mampu mempresentasikan proses tersebut ke dalam spesifikasi proses yang lebih jelas. Penurunan proses ini dilakukan apabila diperlukan dengan ketentuan aliran data yang masuk atau keluar dari suatu proses pada level yang diturunkan sama dengan penurunan levelnya.

Komponen Basis Data

Terdapat empat komponen sistem basis data, yaitu (Aldino & Ulfa, 2021), (Budiman, Sunariyo, et al., 2021):

1. Data

Data di dalam sebuah basis data dapat disimpan secara integrasi (*integrated*) dan data dapat dipakai secara bersama-sama (*Shared*).

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Terdiri dari semua peralatan komputer yang digunakan untuk pengelolaan sistem basis data berupa peralatan untuk menyimpan basis data yaitu *secondary storage* (*disk, drum, dll*).

3. Perangkat Lunak (*Software*)

Berfungsi sebagai perantara (*Interface*) antar pemakai dengan data fisik pada basis data.

4. Pemakai (*User*)

Pemakai basis data dibagi tiga klasifikasi, yaitu :

- a. *Database Administrator* (DBA), yaitu orang atau tim yang bertugas mengelola sistem basis data secara keseluruhan.
- b. *Programmer*, yaitu orang atau tim yang bertugas membuat program aplikasi, misalnya untuk perbankan, administrasi, dan lain-lain.
- c. *End User*, yaitu orang yang mengakses basis data melalui terminal dengan menggunakan *query language* atau program aplikasi yang dibuat oleh *programmer*.

MySQL

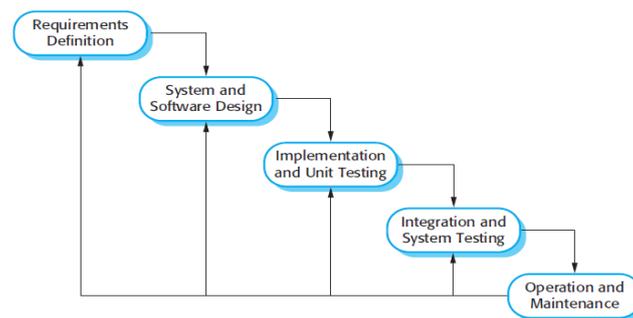
MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (*database management system*) atau DBMS yang *multithread* dan *multiuser*. *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *General Public License* (GPL), tetapi ada juga yang dijual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL (Lukman et al., 2021), (Rachmatullah et al., 2020), (Ismatullah & Adrian, 2021). *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu *SQL* (*Structured Query Language*). *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan secara otomatis. *MySQL* juga dapat menggunakan data yang disimpan di dalam format *Microsoft Jet Database Engine*, *Microsoft SQL Server*, *Oracle Database*, atau semua kontainer basis data yang mendukung standar ODBC (Kurniawati & Ahmad, 2021), (Ramadhanu & Priandika, 2021a). *MySQL* juga dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang kompleks serta mendukung teknik-teknik pemrograman berorientasi objek.

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Model *Waterfall*

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama. Terdapat beberapa metode pengembangan sistem, salah satu diantaranya yaitu metode siklus *Waterfall* atau disebut dengan istilah siklus klasik/air terjun. Metode siklus *Waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan urut yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan (*requirement analysis*), desain sistem (*system design*), pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), serta penerapan dan perawatan (*implementation and maintenance*) (Andrian, 2021), (Listiyani & Subhiyakto Rosi, 2021), (Soraya & Wahyudi, 2021).



Gambar 1. Ilustrasi model *waterfall*

Beberapa tahap pada siklus *Waterfall* dapat dijelaskan sebagai berikut (Febrina Ananta Clara., dkk, 2021):

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Merupakan tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Desain
Dalam tahapan ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan, dan juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.
3. Pembuatan kode program
Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.
4. Pengujian
Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.
5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)
Dalam tahapan ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program

Tampilan Antarmuka *Login Admin*

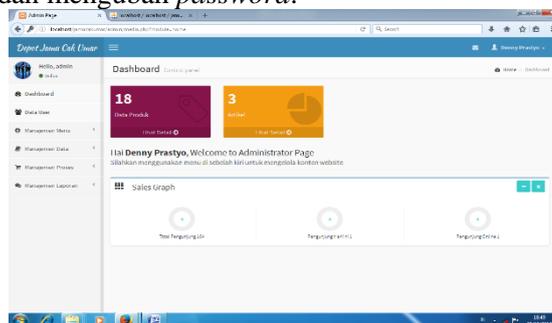
Tampilan antarmuka *login* admin merupakan tampilan awal untuk masuk ke menu admin, sebelum masuk ke menu admin terlebih dahulu admin menginputkan *username* dan *password* apabila *username* atau *password* salah sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* salah dan apabila *username* dan *password* sudah benar maka admin dapat mengakses sistem.



Gambar 2. Tampilan Antarmuka *Login Admin*

Tampilan Menu Admin

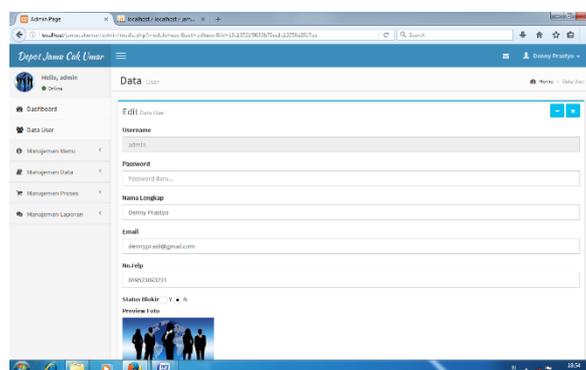
Tampilan menu admin merupakan tampilan awal setelah admin melakukan *login*. Menu ini hanya dapat diakses oleh admin dan berguna untuk mengontrol isi dari *website* seperti menambahkan data produk, kategori, artikel, dan mengubah *password*.

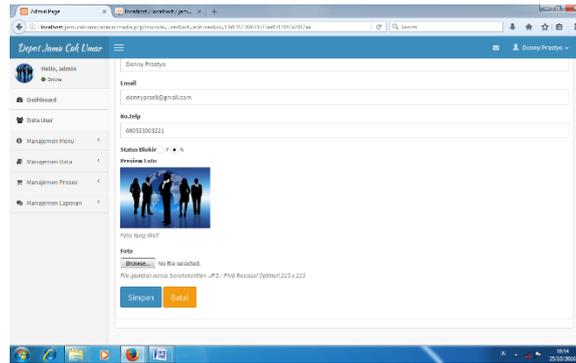


Gambar 3. Tampilan Menu Admin

Tampilan Menu Ganti *Password*

Tampilan menu ganti *password* merupakan menu untuk mengganti *password*. Menu ini hanya dapat diakses oleh admin.





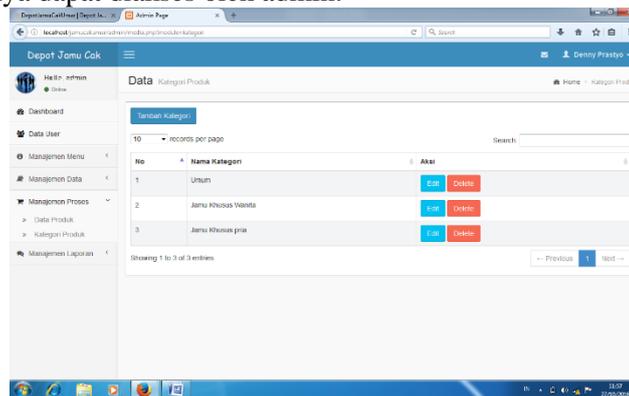
Gambar 4. Tampilan Menu Ganti *Password*

Tombol-tombol yang terdapat tampilan menu ganti *password* :

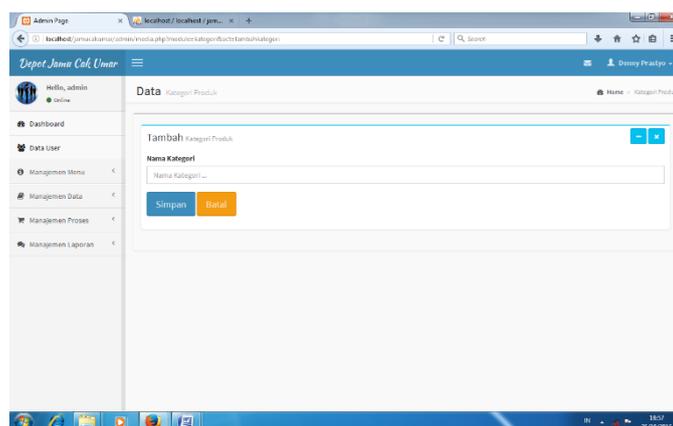
1. Tombol Simpan, tombol ini berfungsi untuk menyimpan setelah data diubah.
2. Tombol Batal, tombol ini berfungsi untuk membatalkan perintah jika kita tidak jadi merubah *password*.

Tampilan Menu Kategori

Tampilan menu kategori merupakan menu untuk menambah, menghapus dan mengubah data kategori, menu ini hanya dapat diakses oleh admin.



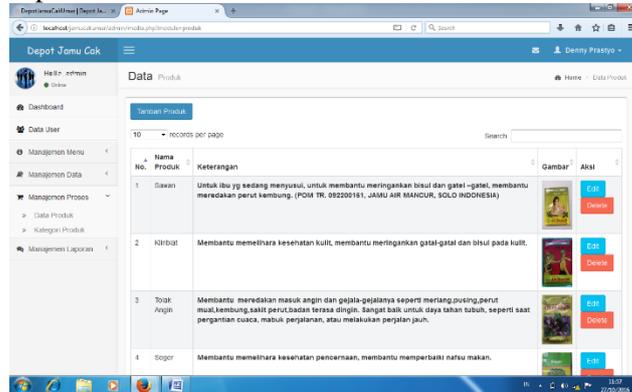
Gambar 5. Tampilan Menu Kategori



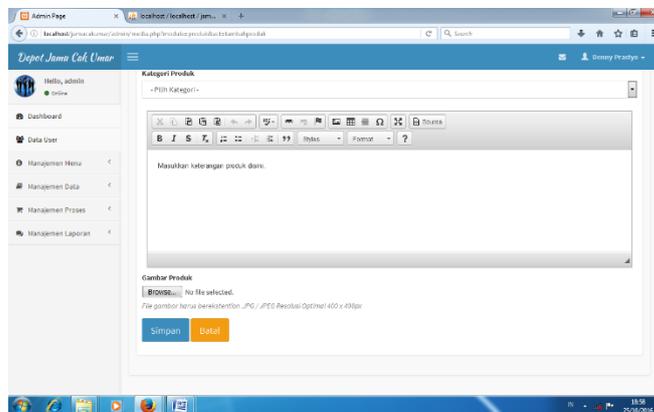
Gambar 6. Tampilan Menu Tambah Kategori

Tampilan Menu Produk

Tampilan menu produk merupakan menu untuk menambah, mengubah dan menghapus data produk jamu, menu ini hanya dapat diakses oleh admin.



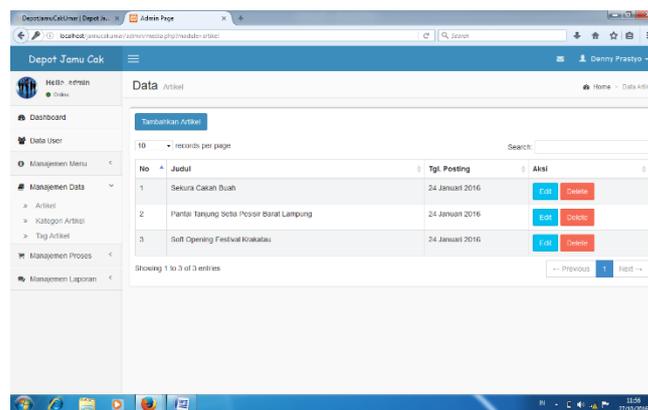
Gambar 7. Tampilan Menu Produk



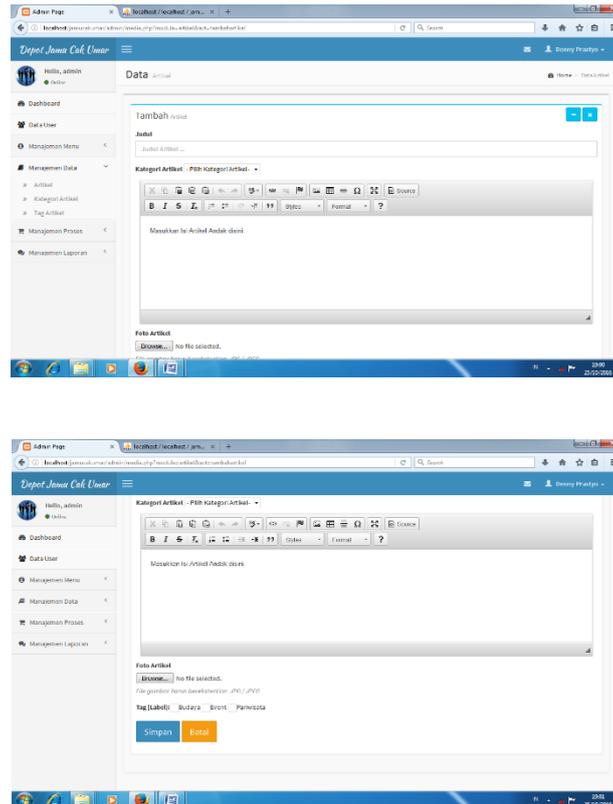
Gambar 8. Tampilan Menu Tambah Produk

Tampilan Menu Artikel

Tampilan menu artikel merupakan menu untuk menambah, mengubah dan menghapus artikel, menu ini hanya dapat diakses oleh admin.



Gambar 9. Tampilan Menu Artikel

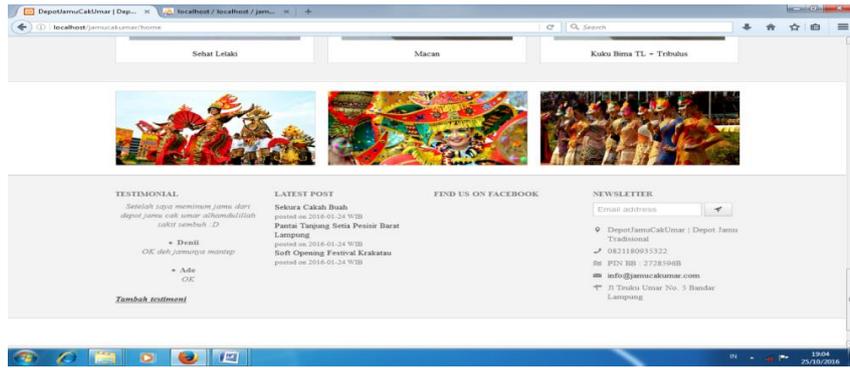


Gambar 10. Tampilan Menu Tambah Artikel

Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama merupakan menu utama yang dapat dilihat oleh semua pengunjung sistem, pada halaman utama ini pengunjung dapat melihat produk jamu, artikel apa saja yang terdapat pada Depot Jamu Cak Umar.





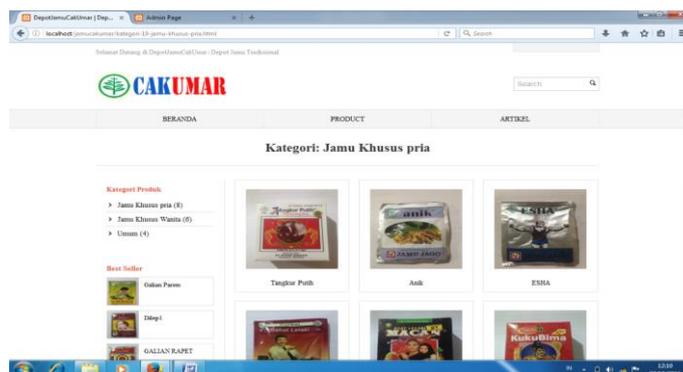
Gambar 11. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Halaman Produk

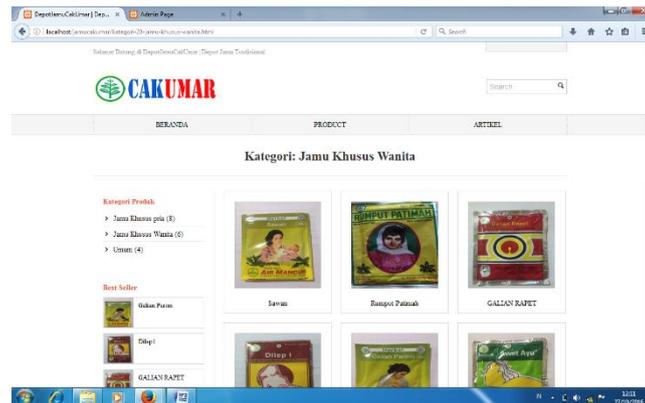
Tampilan halaman produk merupakan menu yang dapat dilihat oleh semua pengunjung sistem, pada halaman ini pengunjung dapat melihat produk jamu, kategori jamu dan juga deskripsi singkat tentang jamu yang dijual dan juga khasiatnya.



Gambar 12. Tampilan Halaman Produk



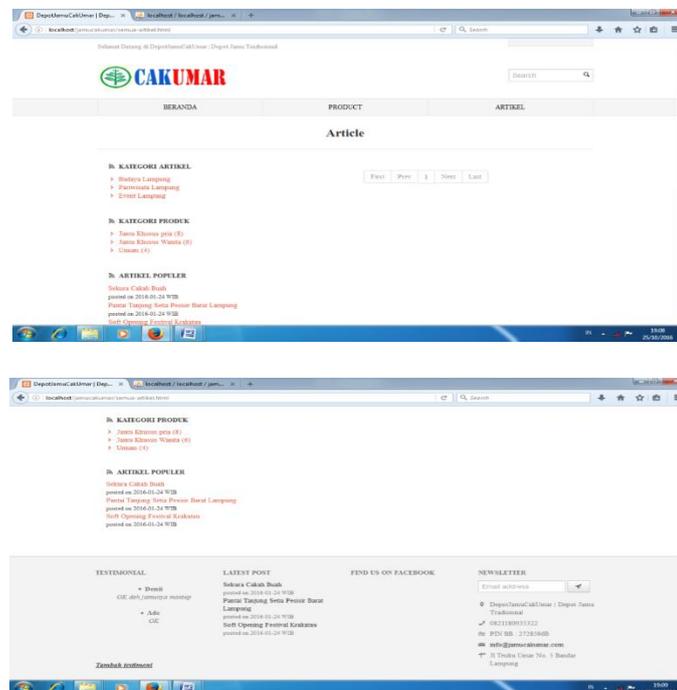
Gambar 13. Tampilan Utama Menu Produk Kategori Pria



Gambar 14. Tampilan Utama Menu Produk Kategori Wanita

Tampilan Halaman Artikel

Tampilan halaman artikel merupakan artikel yang terdapat pada sistem yang dapat dilihat oleh semua pengunjung sistem, pada halaman ini pengunjung dapat melihat artikel tentang jamu.



Gambar 15. Tampilan Halaman Artikel

SIMPULAN

Sistem Informasi Pemasaran pada Depot Jamu Cak Umar berbasis *Website* belum melakukan transaksi dikarenakan pimpinan hanya menyetujui dalam hal pemasaran saja. Disamping itu produk di Depot Jamu Cak Umar, setiap produk mengalami perubahan harga yang tidak menentu. Pemasaran pada Depot Jamu Cak Umar masih terbilang manual sebab tidak semua orang mengetahuinya. Hal ini menyebabkan masyarakat kurangnya informasi mengenai produk yang dijual oleh Depot Jamu Cak Umar.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan analisis dan identifikasi kebutuhan agar informasi yang dihasilkan lebih akurat terdapat nama produk, informasi produk, gambar produk dan nama kategori kemudian disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.
2. Dengan adanya sistem informasi pemasaran berbasis *web* ini proses input data produk bisa lebih cepat dan data tersimpan dengan baik.
3. Dengan menggunakan sistem informasi pemasaran berbasis *web* ini mempermudah dalam penyajian informasi yang dihasilkan terdiri dari nama produk, gambar produk dan informasi produk.

REFERENSI

- Adi, R. P., Koswara, Y., Tashika, J., Devi, Y., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4695>
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283. [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dSPACE.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dSPACE.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization of Lampung Batik Production Using the Simplex Method. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/barekengvol15iss2pp297-304>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui*. 4(3), 416–422.
- Febrina Ananta Clara., dkk. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless

- Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 15–22.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Firzatullah, R. M. (2021). Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Uang Kuliah Tunggal Universitas XYZ Menggunakan Algoritma Backpropagation. *Petir*, 14(2), 170–180. <https://doi.org/10.33322/petir.v14i2.996>
- Gunawan, I., & Fernando, Y. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT KULIT PADA KUCING MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library Reactjs. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. 6(1), 56–60.
- Jasmin, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Pemasaran Pada Komunitas Barbershops Menggunakan Framework Cobit 5 Domain Deliver Service And Support (DSS) (Studi Kasus : Kec, Tanjung Bintang). *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–80.
- Kristiawan, N., Ghafaral, B., Borman, R. I., & Samsugi, S. (2021). Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 93–105.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Usaha Mikro Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Profile Matching Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 74–79.
- Listiyan, E., & Subhiyakto Rosi, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV.Aqualux Duspha Abadi). *Jurnal Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1, 74–82.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). *Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi*. 2(2), 121–127.
- Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning

- Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH). 2(4), 435–446.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021a). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021b). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- Sanger, J. B., Sitanayah, L., & Ahmad, I. (2021). A Sensor-based Garbage Gas Detection System. *2021 IEEE 11th Annual Computing and Communication Workshop and Conference, CCWC 2021, February*, 1347–1353. <https://doi.org/10.1109/CCWC51732.2021.9376147>
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE JECKSON NETWORK QUEUE PADA PEMODELAN SISTEM ANTRIAN BOOKING PELAYANAN CAR WASH (STUDI KASUS: AUTOSHINE CAR WASH LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Donaya, P., & Styawati. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). ... *Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1),

- 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Satria, M. N. D., & Rahardjo, I. B. (n.d.). *Bentuk Serangan DoS (Denial of Service) dan DDoS (Distributed Deial of Service) pada Jaringan NDN (Named Data Network)*.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, Andi Nurkholis, Zaenal Abidin, & Heni Sulistiani. (2021). Optimasi Parameter Support Vector Machine Berbasis Algoritma Firefly Pada Data Opini Film. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(5), 904–910. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i5.3380>
- Styawati, S., Yulita, W., & Sarasvananda, S. (2020). SURVEY UKURAN KESAMAAN SEMANTIC ANTAR KATA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 32–37.
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Surahman, A., Aditama, B., Bakri, M., & Rasna, R. (2021). Sistem Pakan Ayam Otomatis Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 13–20.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID (STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG)*. 2, 40–52.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *TEKS DAN ANALISIS SENTIMEN PADA CHAT GRUP WHATSAPP MENGGUNAKAN LONG SHORT TERM MEMORY (LSTM)*. 2(4), 56–61.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa)*. 2(4), 16–21.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>