

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BIDANG PENJUALAN DAN PROMOSI
BERBASIS WEBSITE PADA USAHA KESSA BUSANA
SITE INFORMATION SYSTEM DESIGN AND SALES BASED ON KESSA BUSANA
BUSINESS**

Kadek Wirasukessa¹, Ir. Budi Praptono, M.M², Ir. Rosad Ma'Ali El Hadi, M.Pd., M.T³

^{1,2,3}Prodi S1 Teknik Industri, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom

¹wirasukessa@students.telkomuniversity.ac.id, ²budipraptono@telkomuniversity.ac.id,

³rosadm@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Salah satu bentuk pencarian informasi yaitu dapat melalui *website*. Dimana *website* merupakan sebuah kumpulan dari halaman *web* yang saling terkumpul yang mengandung sebuah informasi baik gambar ataupun tulisan yang biasanya dibuat untuk individu, organisasi ataupun perusahaan. Salah satu teknologi yang digunakan yaitu sistem informasi berbasis *website*. Kessa Busana merupakan usaha pendistributuran dan penjualan barang-barang khas Bali. Dengan kurangnya penerapan teknologi tersebut maka dapat dikatakan menghambat bertambahnya jumlah konsumen atau pelanggan yang berdampak pada penurunan keuntungan dari usaha Kessa Busana itu sendiri membutuhkan sebuah sistem yang dapat mendukung kegiatan pada bidang penjualan dan promosi, salah satunya dengan penerapan sistem informasi yang sedang digunakan pada era ini, Proses perancangan sistem informasi menggunakan tools UML (Unified Modeling Language) dalam menggambarkan pemodelan sistem. Pada UML dikenal beberapa diagram seperti use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, database sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan database My Structure Query Language (MySQL). Pengujian yang dilakukan untuk menguji sistem informasi yang telah dibuat menggunakan *blackbox testing* yaitu untuk melihat fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan interface atau tampilan antarmuka, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan kinerja kemudian dilanjutkan dengan pengujian standar ISO 9126 dengan menguji beberapa karakteristik untuk melakukan pengujian terhadap kualitas sebuah perangkat lunak diantaranya aspek functionality, security, usability, efficiency, maintainability, dan portability.

Keywords— *Information System, sales and promotions, Blackbox testing, ISO 9126*

Abstract— One form of information search is through the website. Where a website is a collection of mutually collected web pages that contain information both images and writings which are usually made for individuals, organizations or companies. One of the technologies used is the website-based information system. Kessa Busana is a business of distributing and selling Balinese goods. With the lack of application of the technology, it can be said to inhibit the increasing number of consumers or customers which have an impact on the decline in profits from the Kessa Busana business itself requires a system that can support activities in the field of sales and promotion, one of which is by implementing information systems that are being used in this era. .

The process of designing information systems uses UML (Unified Modeling Language) tools in describing system modeling. In UML there are several diagrams such as use case diagrams, activity diagrams, class diagrams, sequence diagrams, database systems. The programming language used is the PHP programming language using the My Structure Query Language (MySQL) database. Tests carried out to test information systems that have been made using blackbox testing are to see functions that are incorrect or missing, interface errors or interface appearance, errors in data structures or external database access, performance errors and then continued with ISO 9126 standard testing with test some characteristics to test the quality of a software including aspects of functionality, security, usability, efficiency, maintainability, and portability.

Kata kunci: *Information System, sales and promotions, Blackbox testing, ISO 9126.*

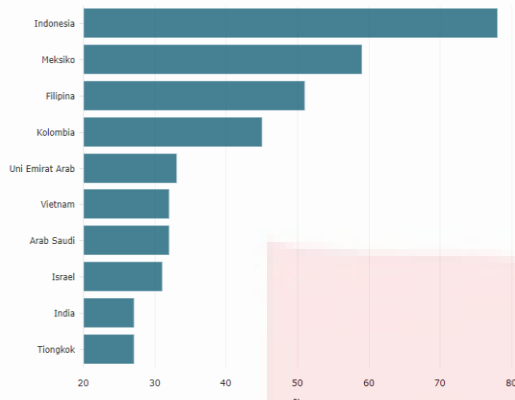
I. PENDAHULUAN

Tingginya persaingan dalam usaha menuntut setiap manajemen memiliki strategi khusus agar mampu bersaing dan bertahan menempati peringkat teratas. Salah satunya dapat dilakukan dalam bidang penjualan dan promosi. Untuk memperluas pasar diharapkan penjualan dan promosi dapat melibatkan teknologi agar konsumen mengetahui produk yang tersedia tanpa harus mengunjungi gerai tokonya. Dengan melibatkan

teknologi seperti aplikasi berbasis web tersebut dapat menguntungkan kedua belah pihak, baik dari pihak konsumen maupun pihak penjual. Selain untuk promosi, salah satu kegunaan sistem informasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk penyampaian segala informasi ke konsumen secara cepat dan tepat.

Penggunaan internet untuk aktivitas transaksi bisnis dikenal dengan istilah *Electronic Commerce (e-commerce)* (McLeod dan Schell, 2004:49). Di Indonesia sendiri merupakan salah satu

negara di dunia yang termasuk dalam pertumbuhan *e-commerce* tercepat di dunia, perkembangan *e-*



Gambar I.1 pertumbuhan *e-commerce*

commerce.

Sumber : katadata.co.id

Gambar 1.1 menjelaskan Indonesia merupakan negara dengan perkembangan *e-commerce* tercepat di dunia didapat bahwa masyarakat terbantu dengan adanya *e-commerce* yang mana membantu dalam proses transaksi bisnis dengan mudah dan cepat untuk membantu mendapat keuntungan pada perusahaan. Namun tidak semua perusahaan sudah menerapkan system berbasis Teknologi salah satunya yaitu Kessa Busana.

Kessa Busana merupakan usaha pendistributoran dan penjualan barang-barang khas Bali. Usaha ini yang beralamatkan di jalan Manggis, no.4, Candi Baru- Gianyar, Bali (80511) dan beberapa cabang kios di Pasar Gianyar masih menggunakan sistem penjualan dan promosi yaitu dengan sistem konvensional diantaranya seperti *mouth to mouth* dan pengalaman dari masyarakat sekitar. Pelanggan yang kini memiliki sifat ingin instan dan praktis untuk memenuhi kebutuhannya, yang dimaksud itu adalah pelanggan ingin bisa mengakses dan membeli barang dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang ke gerai toko kessa busana. Dengan keadaan yang terjadi di lapangan, itu menyebabkan penurunan pendapatan dan penjualan toko Kessa Busana karena tidak dapat bersaing di pasaran yang sudah mulai menggunakan penerapan teknologi informasi. Penjualan yang menurun, terlalu banyak stock di toko dan sepi kunjungan pelanggan merupakan akibat-akibat dari penerapan sistem penjualan yang masih tradisional. Dengan kurangnya penerapan teknologi tersebut maka dapat dikatakan menghambat bertambahnya jumlah konsumen atau pelanggan yang berdampak pada penurunan keuntungan dari usaha Kessa Busana itu sendiri.

Gambar 1.2 grafik keuntungan dapat menggambarkan perolehan keuntungan perusahaan Kessa Busana. Mereka mengalami penurunan penjualan dari tahun 2013 hingga tahun 2018, hasil

ini diperoleh dari wawancara penulis dengan pemilik usaha yaitu ibu Agung Rai Susilawati.



Gambar I.2 pertumbuhan Keuntungan kessa busana

Penurunan yang terjadi mungkin tidak terlalu signifikan tapi sangat berpengaruh dan terlihat dalam grafik. Usaha yang mampu bersaing di jaman sekarang yang semua berbasis teknologi dan internet sangatlah dapat membantu dalam hal penjualan dan pemasaran seperti menggunakan *e-commerce* dalam penjualan dan menarik pelanggan. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi yang berbasis *website* yaitu menggunakan metode *BlackBox Testing* dan *Waterfall Method*.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Perancangan system

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem terdiri dari sistem-sistem bagian (*subsystems*). Masing-masing subsistem terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi (*integrated*).

Pengertian sistem menurut Jogiyanto (2005 :1) yang lebih menekankan pada prosedurnya didefinisikan sebagai berikut: "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu". Prosedur (*procedure*) didefinisikan oleh Richard F. Neuschel yang disadur oleh Jogiyanto (2005 : 1) mendefinisikan sebagai berikut : Prosedur adalah suatu urutan operasi *klerikal* (tulis-menulis) biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis terjadi.

(Irmansyah, 2003) (*Buku Referensi Pengantar Sistem Informasi*).

2.2 Sistem Informasi

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem (menurut turban 2019) merupakan kumpulan orang, sumber, konsep, dan prosedur yang diharapkan membentuk sebuah fungsi atau mencapai tujuan. Sistem dibagi menjadi 3 yaitu *input*, *proses*, *output* dan *feedback* (Hendrianto, 2014)(Hasanah, 2013).

2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan memiliki makna sendiri. Parker (1989) menyatakan bahwa informasi adalah sumber daya utama dalam organisasi yang menghendaki tindakan manajemen yang memadai. Sehingga informasi harus melalui proses pengolahan agar dapat memiliki makna dan arti. (Maulana, Susilo and Riyadi, 2015)

2.2.3 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. Biasanya suatu perusahaan atau badan usaha menyediakan semacam informasi yang berguna bagi manajemen.

2.2.4 Sistem Informasi Penjualan

Menurut Kotler (1998: 100) sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang memadukan antara pekerjaan mesin (komputer) dan manusia yang menyajikan keakuratan informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah didalam perusahaan (Kotler, 1998).

2.2.5 Sistem Informasi Pemasaran

Definisi dari Philip Kotler (2000, p100) tentang sistem informasi pemasaran adalah terdiri dari orang-orang, peralatan dan prosedur untuk mengumpulkan, mengurutkan, menganalisis, mengevaluasi serta mendistribusikan informasi yang dibutuhkan secara tepat waktu dan akurat kepada pengambil keputusan dalam bidang pemasaran serta berguna bagi perusahaan dalam pengambil keputusan yang bersifat kritikal mengenai peluang dan kesempatan yang ada (Kotler, 1998).

2.3 Pemasaran

Pemasaran menurut Philip Kotler (2000, p8) mendefinisikan pemasaran sebagai proses sosial dan managerial di mana individu dan kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan dan menukarkan produk dan nilai dengan pihak lain. (Ahyuna, Hamzah and HM, 2013) (Kotler, 1998).

2.4 Promosi

Menurut Swastha dan Irawan (2005) pada hakekatnya adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran yang bertujuan mendorong permintaan. komunikasi pemasaran yang dimaksud adalah aktivitas pemasaran yang bertujuan untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi dan atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan untuk konsumennya. Promosi sangat dibutuhkan dalam proses pemasaran agar konsumen dapat mengetahui produk perusahaan. Tujuan utama dari promosi adalah modifikasi tingkah laku konsumen, menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk serta mengingatkan konsumen sasaran tentang perusahaan dan produk atau jasa yang dijualnya (Swatha dan Irawan, 2005). (A. Shimp, 2003)

2.5 Pemasaran Daring

Pemasaran secara daring adalah segala upaya yang dilakukan perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa yang dimiliki melalui media elektronik atau *internet*. Menurut Kotler & Armstrong pemasaran daring merupakan sisi pemasaran dari *e-commerce*, yang merupakan kerja dari perusahaan untuk mengkomunikasikan, mempromosikan, dan menjual barang atau jasa melalui *internet* (Kotler & Armstrong, 2004).

2.6 Database

Menurut Masria (2012:173) *database* atau sering pula dieja basis data, adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi. Menurut Rahardja dkk dalam jurnal CCIT Vol 4 No.3(2011:238), *database* adalah kumpulan fakta-fakta sebagai representasi dari dunia nyata yang saling berhubungan dan mempunyai arti tertentu.

2.6 Unified Modeling Language (UML)

UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. (Benington, 1983) (Luthfi and Riasti, 2013) (Dharwiyanti and Wahono, 2003).

2.7 Internet

Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), *Internet* adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi

dan mesin. Dalam suatu bisnis *internet* digunakan untuk pertukaran informasi, katalog produk, media promosi dan masih banyak lagi.

2.8 Blackbox Texting

Blackbox testing adalah metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut: (Pressman R. , 2005).

2.9 Waterfall Method

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). (Edwards, 2017)

2.10 Sistem Perencanaan Bisnis

2.11 Analisis SWOT

Menurut Freddy Rangkuti, analisis SWOT diartikan sebagai: “analisa yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (strengths) dan peluang (opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (weaknesses) dan ancaman (threats).

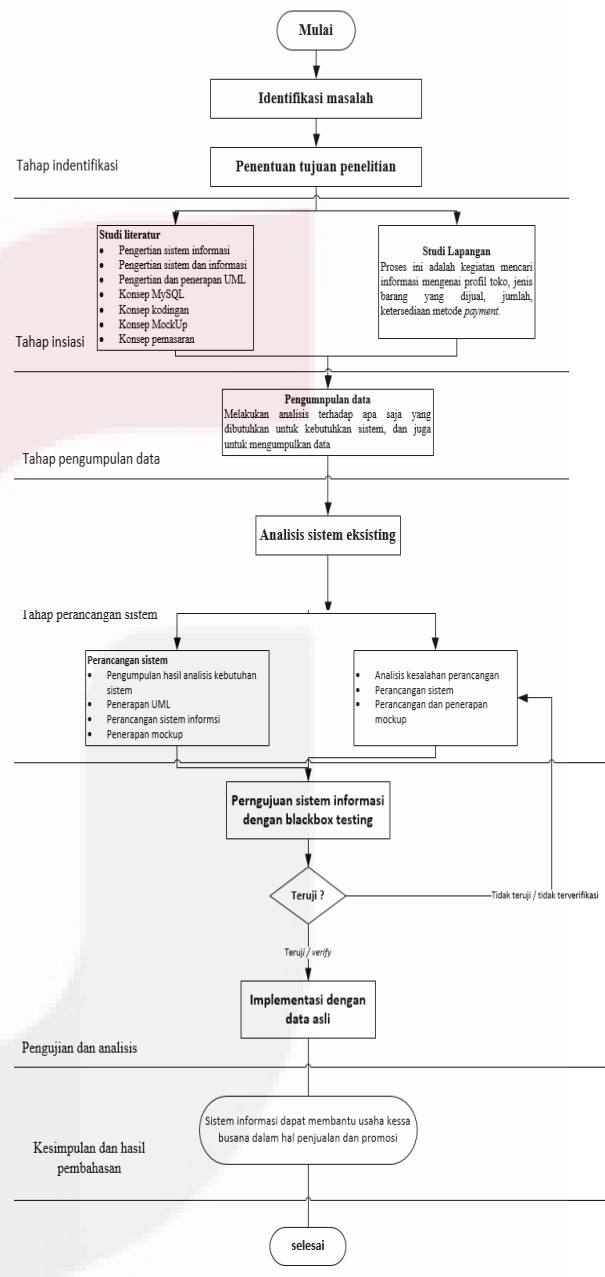
2.12 Metode Pieces

Menurut Wukil Ragil dalam bukunya yang berjudul “Pedoman Sosialisasi Prosedur Operasi Standar”, menyatakan bahwa Metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan (Ragil, 2010) Sedangkan menurut pengertian lainnya, Metode PIECES adalah suatu cara untuk mengidentifikasi masalah dengan cara melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, kemandirian aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan (AlFatta, 2007) Analisis PIECES memiliki enam variabel evaluasi yang harus dinilai,

2.13 Teori Standar ISO 9126.

International Organization for Standardization (ISO) telah menetapkan suatu standar kualitas yang dapat digunakan dalam mengukur kualitas suatu produk aplikasi. Standarisasi ini terdapat pada ISO 9126.

III. Metodologi Penelitian



Tahap identifikasi, pada usaha Kessa Busana masih sangat kurang dalam melibatkan teknologi untuk membantu bidang penjualan dan promosi agar pangsa pasarnya lebih luas.

Tahap Inisiasi dan Pengumpulan Data, pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi secara langsung yaitu wawancara ke pemilik toko Kessa Busana dan penyebaran kuisioner kepada masyarakat umum, hasil data yang didapat kemudian dipadukan dengan mencari informasi-informasi melalui media internet, jurnal, artikel ataupun buku untuk dilakukan *input* dan *output* yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian ini..

Tahap perancangan sistem, Pada tahap perancangan nantinya dilakukan untuk bisa mendapatkan sistem

5	Apakah penambahan jumlah barang secara otomatis merubah harga sesuai dengan harga satuan dikalikan dengan jumlah barang dibeli?	√
6	Apakah fitur memilih cara pembayaran berfungsi dengan baik?	√
7	Apakah fitur menyimpan dan mencetak bukti transaksi berfungsi dengan baik?	√

informasi usaha kessa busana. Dengan memperhatikan sitem model perancangan *waterfall*, Tahap pengujian dan implementasi dengan data asli, Tahap pengujian berfungsi untuk menguji sistem informasi dengan data yang asli dari data yang diberikan oleh pemilik usaha guna nantinya dapat di implementasikan langsung di usaha tersebut. Tahap kesimpulan dan hasil pembahasan, Tahap ini berisi kesimpulan dari kegiatan perancangan serta analisa dan pembahasan yang telah dilakukan

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Analisis pemecahan masalah

Dari hasil analisis pada permasalahan yang ada, terdapat aspek aspek yang dijadikan permasalahan dalam perancangan sistem informasi penjualan dan promosi yang berbasis website ini

- a. Kontrol kinjera dari usaha dagang
 Dengan bantuan dari sistem informasi ini yang telah dibuat, pemilik dapat lebih mudah dalam mengontrol bagaimana proses penjualan dan juga promosi yang telah berjalan dalam beberapa periode tertentu
- b. Pencatatan hasil transaksi
 Proses transaksi dengan bantuan dari sistem informasi ini juga dapat mempermudah proses transaksi yang telah terjadi, berbeda dengan pencatan yang dilakukan masih secara konvensional yang masih menimbulkan kesalahan
- c. Rekap transaksi
 proses perkapan hasil transaksi sudah menggunakan teknologi sehingga dalam proses rekapitan dari hasil transaksi langsung secara otomatis data yang tersimpan di *database*

4.2 Standar ISO 1926

Untuk analisis selanjutnya adalah menguji hasil perancangan aplikasi berdasarkan aspek-aspek yang telah dijadikan standar pada ISO 9126, yaitu

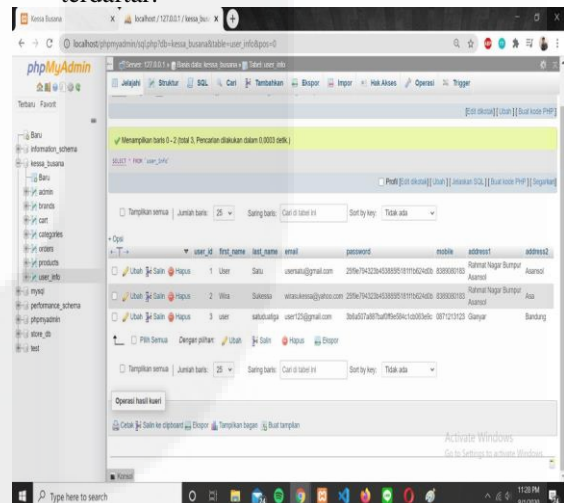
aspek functionality, security, usability, efficiency, maintainability dan portability.

A. Aspek functionality

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah fitur <i>login</i> pada sistem sudah berfungsi dengan baik dan benar?	√	
2	Apakah grafik pada tampilan <i>dashboard</i> dapat berfungsi?	√	
3	Apakah penambahan barang dibeli berfungsi dengan baik?	√	
4	Apakah menggunakan fitur search berfungsi dengan baik?	√	

B. Aspek security

Dalam pembangunan sistem informasi ini, pengembang telah memberikan beberapa keamanan supaya sistem informasi ini terhindar dari beberapa permasalahan misalnya kemalingan akun pembeli dan lain-lain. Salah satu faktor yang dapat membantu keamanan tersebut adalah dengan menggunakan password berjenis md5 pada akun yang terdaftar.



C. Aspek Usability

Pada pengujian aspek ini, lebih difokuskan kepada kemudahan pengguna dalam mengoperasikan sistem. Pengujian ini menggunakan kuesioner yang dilakukan pada 20 orang dilakukan secara acak.dan 5 pegawai.

Dari hasil kuesioner sampling orang sejumlah 20 orang, dapat diketahui persentase dari masing-masing penilaian yang diberikan responden adalah sebagai berikut:

- Sangat Setuju: $(60/200) \times 100\% = 30\%$
- Setuju : $(120/200) \times 100\% = 60\%$
- Netral : $(20/200) \times 100\% = 10\%$
- Kurang Setuju : 0
- Tidak Setuju : 0

Sehingga, hasil persentase yang didapatkan dari pengajuan kuesioner terhadap kualitas perangkat lunak dari sisi kemudahan pemakaian (usability) adalah 30% pengguna

Variable	Tanggapan/Feedback
Kecepatan akses halaman pada sistem informasi	Kecepatan dalam mengakses halaman dan fitur-fitur yang terdapat pada sistem sudah cukup cepat dan akurat. Sehingga, tidak terjadi kesalahan ataupun error seperti tidak muncul gambar dan lain-lain, karena informasi dan fitur yang ditampilkan saat mengakses pada sistem sudah baik.
Kecepatan memproses data saat pengekseskuan sistem	kecepatan dalam memproses data yang dilakukan saat proses eksekusi sistem sudah cukup cepat, sistem sudah melakukan penyimpanan secara otomatis ke dalam <i>database</i> .

sangat setuju, 60 % pengguna setuju, dan 10 % pengguna netral. Hasil tersebut akan diproses kembali dengan perhitungan sesuai skor jawaban yang telah ditentukan

Dari hasil kuesioner pegawai sejumlah 5 orang, dapat diketahui persentase dari masing-masing penilaian yang diberikan responden adalah sebagai berikut:

Sangat Setuju : $(11/40) \times 100\% = 27,5\%$

Setuju : $(27/40) \times 100\% = 67,5\%$

Netral : $(2/40) \times 100\% = 5\%$

Kurang Setuju : 0

Tidak Setuju : 0

Sehingga, hasil persentase yang didapatkan dari pengajuan kuesioner terhadap kualitas perangkat lunak dari sisi kemudahan pemakaian (usability) adalah 27,5% pengguna sangat setuju, 67,5% pengguna setuju, dan 5% pengguna netral. Hasil tersebut akan diproses kembali dengan perhitungan sesuai skor jawaban yang telah ditentukan

Dari data diatas dapat disimpulkan dari aspek usability, sistem informasi yang dibuat bias dikatakan mempunyai skala tinggi

D. Aspek efficiency

E. Aspek Maintainability

Dalam melakukan pengujian pada aspek ini dibutuhkan sebuah factor dalam menentukan apakah sistem telah dibuat dengan baik atau belum, pengujian ini menggunakan beberapa aspek yang harus dilakukan yaitu aspek *instrumentation*, *consistency* dan *simplicity*.

F. Aspek probability

Pengujian pada aspek *portability* ini dilakukan dengan cara menjalankan sistem pada *browser* yang berbeda-beda. Contohnya, seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Opera* dan *Microsoft Edge*.

G. Analisis kesiapan sumber daya manusia

Terkait kesiapan sumber daya manusia (SDM) dalam melakukan proses pengimplementasian khususnya dilakukan oleh pemilik dari sistem informasi yang telah dibuat, maka perlu diberikan arahan atau tata cara penggunaan sistem informasi yang telah dibuat, dikarenakan pada proses penjualan dan promosi dilakukan secara konvensional maka harus diberikan tata cara penggunaan sistem ini supaya bisa beradaptasi dengan sistem informasi yang telah dibuat supaya berjalan dengan lancar. Dan untuk pembeli atau pengguna selain pemilik secara otomatis diarahkan oleh sistem seperti urutan dalam proses pembelian.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada usana Kessa Busana, maka dapat disimpulkan rancangan sistem informasi berbasis website dalam membantu proses penjualan, promosi dan rekapan data transaksi disimpulkan sudah dikatakan efektif dan juga efisien, proses perancangan sistem informasi ini berdasarkan permintaan pemilik sebagai acuan perancangan pembuatan sistem informasi berbasis website ini, dan juga beberapa benchmark sebagai acuan dalam sistem informasi ini, dalam menggambarkan gambaran singkat pada rancangan yang akan dibuat dibantu dengan menggunakan *unified Modelin Language* (UML), adapun beberapa UML yang digunakan seperti *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Squence Diagram*, dan *Use Case Diagram*. Selanjutnya setelah data tersebut dikumpulkan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sistem informasi yang menggunakan pemrograman *PHP* dan *MySQL*, dalam pengujian dan pemberian nilai terhadap sistem informasi yang telah dibuat akan dilakukan analisis dengan metode *blackbox testing* dan juga ISO 9126, hasil dari analisis ini digunakan sebagai acuan apakah sistem ini dikatakan layak dan

tidak, dari hasil yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sistem informasi yang dibuat siap untuk diimplementasikan langsung oleh usaha dagang Kessa Busana.

5.2 Saran

Proses perancangan sistem informasi usaha Kessa Busana adalah untuk membantu usaha ini meningkatkan bidang penjualan dan juga promosi, sistem informasi ini diharapkan berdampak positif terhadap usaha dan dapat diimplementasikan secara

langsung untuk membantu menyelesaikan permasalahan pada proses tersebut. Selain itu juga sistem informasi ini diharapkan dapat mengurangi tingkatan *human-error* yang terjadi, serta saran penelitian selanjutnya dapat membantu memberikan tambahan fitur yang *up-to-date* pada setiap zamannya untuk membantu proses bisnis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

idwebhost.com. (2018, April 20). Pengertian Website Secara Lengkap. Retrieved from idwebhost.com: <https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap/>

A Shimp, T. (2003) 'Periklanan dan Promosi, edisi 5, jilid 1 - Google Buku',

Erlangga. Available at:

<https://books.google.co.id/books?id=4zG8p9bj2yEC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=true>

Freddy Rangkuti, Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis, (Jakarta: Gramedia

Pustaka Utama, 2013), hal.19

Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y. and Sagita, S. M. (2018) 'Pengujian Black Box

Dharwiyanti, S. and Wahono, R. S. (2003) 'Pengantar Unified Modeling Language (UML)', *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13. Available at:

<http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>.

Irmansyah, F. (2003) 'Pengantar Database', *Pengantar Database*, pp. 1–13. Available at:

<https://staff.blog.ui.ac.id/r-suti/files/2010/03/pengantardb.pdf>

Saputro, H. (2016) 'Pembelajaran Basis Data (Mysql)', *Modul Pembelajaran Praktek Basis Data (MySQL)*, pp. 1–34. Available at:

http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi_1.pdf.ee

Freddy Rangkuti, Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis, (Jakarta: Gramedia

Pustaka Utama, 2013), hal.19