

**E-MARKETING: PLATFORM DIGITAL  
UNTUK PEMASARAN BATIK TULIS**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR  
SARJANA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**Oleh:**

**RISKA  
NPM. 180210056**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2022**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NPM : 180210056

Nama : Riska

Tempat/Tgl Lahir : Pulau Rumpit, 15 September 1999

Alamat : Desa Pulau Rumpit, Gunung Toar

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “E-MARKETING: PLATFORM DIGITAL UNTUK PEMASARAN BATIK TULIS” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naska ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat saya siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan palanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2022



RISKA

NPM. 180210056

### PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI

NPM : 180210056  
Nama : RISKA  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : E-Marketing : Platform Digital Untuk Pemasaran  
Batik Tulis

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



ELGAMAR, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1022108702

Tanggal, 25 Agustus 2022

Pembimbing II,




FEBRI HASWAN, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1009028803

Tanggal, 25 Agustus 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika



JASRI, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1001019001

Tanggal, 25 Agustus 2022

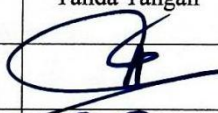




Tanggal Lulus : 12 September 2022

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

NPM : 180210056  
Nama : RISKHA  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran  
Batik Tulis.

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi  
Pada Tanggal : 12 September 2022

### Dewan Penguji


No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Harianja, S.Pd., M.Kom	Ketua	
2	Elgamar, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3	Febri Haswan, S.Kom., M.Kom	Pembimbing II	
4	Helpi Nopriadi, S.Kom., M.Kom	Penguji I	
5	Jasri, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui,

Dekan,  
Fakultas Teknik

  
SHITRA HERMAWAN, S.T., M.I  
NIDN. 1022068901

Ketua,  
Prodi Teknik Informatika

  
JASRI, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1001019001

# **E-MARKETING: PLATFORM DIGITAL UNTUK PEMASARAN BATIK TULIS**

## **ABSTRAK**

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Usaha Batik Nagori, yang dimulai dari bulan Maret sampai dengan September 2022. Peneliti tertarik ingin membuat sebuah sistem pemasaran untuk membantu memasarkan batik tulis nagori dalam mendapatkan informasi pemasaran batik yang dibuat oleh pengrajin yang ada di batik nagori, Kampung baru, Gunung toar. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem yang dapat membantu masyarakat pecinta batik untuk memesan batik tulis khas Kuansing. Maka peneliti ingin membangun sebuah sistem *E-Marketing: Platform Digital* Untuk Pemasaran Batik Tulis. Hasil yang dicapai dalam pembuatan sistem informasi masyarakat ini untuk mempermudah masyarakat dan penjual batik, serta pembeli batik tidak perlu datang ke toko batik, masyarakat bisa lebih mudah memesan di sistem.

**Kata Kunci: Batik Nagori, E-Marketing, Browser.**

***E-MARKETING: PLATFORM DIGITAL TO MARKETING  
BATIK TULIS***

***ABSTRACT***

*The research was carried out at the Business Group Batik Nagori, starting from March to September 2022. Researchers are interested in creating an system to help marketing batik tulis nagori in terms of obtaining information marketing batik made by craftsmen in batik nagori, Kampung baru, Gunung toar. The purpose of this design is to produce an system can help the community,lover batik to request batik tulis khas Kuansing. So the researcher wants to build an integrated service system E-Marketing: Platform Digital to marketing batik tulis. The results achieved in making this community service information system to easier for the community and seller batik,and buyer batik not need to come to the batik store,the community can easier to request in system.*

***Keywords: Batik Nagori, E-Marketing. Browser.***

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Riska berumur 22 tahun, dilahirkan di Pulau Rumpit, Gunung Toar, Kuantan Singingi, Provinsi Riau pada Tanggal 15 September 1999. Penulis beragama Islam, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Adam Malik dan Ibu Maryulis. Pendidikan formal dimulai di SDN Negeri 003 Desa Seberang Gunung pada tahun 2006-2012, sekolah menengah pertama di MTS M IV Koto Gunung pada tahun 2013-2015, sekolah menengah Atas di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik (2016-2018) dan sekarang Penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik di Universitas Islam Kuantan Singingi. Penulis juga menempuh pendidikan informal antara lain, mengikuti uji kompetensi tingkat oleh BNSP, Lulus Uji kompetensi Oracle Academy By Java Foundation, Lulus ujian Labor yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik UNIKS.

Teluk Kuantan, 15 Agustus 2022



**RISKA**

## KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul **“E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis”** sesuai dengan yang direncanakan. Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi. Selanjutnya penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Zulfan Saam, MS**, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak **Dr.H. Nopriadi, S.K.M.,M.Kes**, selaku Rektor Yayasan Perguruan Tinggi Islam Kuantan Singingi Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau
3. Bapak **Chitra Hermawan, ST.,MT**, selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
4. Bapak **Jasri, S.Kom.,M.Kom**, selaku Ketua Prodi Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
5. Bapak **Elgamar, S.Kom., M.Kom**, selaku Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan dalam mengerjakan laporan skripsi ini.
6. Bapak **Febri Haswan, S.Kom.,M.Kom**, selaku Pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan dalam mengerjakan laporan skripsi ini.



7. Terima Kasih yang sangat istimewa kepada Bapak Abdul Malik dan Ibu Maryulis selaku orang tua kandung tercinta dan seluruh keluarga yang telah banyak memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Terima kasih juga Aris Sugiarto, Putri Istika Dewi, Kusmiati dan Jujur Sundari telah memberi semangat dalam pembuatan Laporan Skripsi ini dan juga telah menjadi support serta memotivasi selama pengerjaan Laporan Skripsi ini.

Semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun pembaca umumnya. Penulis sadar masih banyak kekurangan pada penulisan laporan ini. Oleh karena itu penulis berharap bisa mendapatkan masukan dari pembaca atas isi Laporan Skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan selamat membaca.

Teluk Kuantan, 15 Agustus 2022



**RISKA**  
NPM. 18021056

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Ruang Lingkup Penelitan.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1. Pendahuluan.....	8
2.2. Gambaran Umum Sistem.....	8
2.2.1. Definisi Sistem.....	8
2.2.2. Definisi E-Marketing.....	9
2.2.3. Definisi Platform Digital.....	10
2.2.3. Definisi Pemasaran.....	11
2.2.3. Batik Tulis.....	12
2.3. Alat Bantu Perancangan Logika Program.....	12
2.3.1. Struktur Program.....	13
2.3.2. Flowchart.....	13
2.4. Unified Modeling Language (UML).....	14
2.4.1. Use Case Diagram.....	14
2.4.2. Activity Diagram.....	15
2.4.3. Sequence Diagram.....	16
2.4.4. Class Diagram.....	17
2.5. Bahasa Pemograman Java.....	18
2.5.1. PHP.....	18
2.6. Database MySQL.....	19
2.6.1. MySQL.....	19
2.7. Kajian Terdahulu.....	20

<b>BAB III METODO PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1. Uraian Tempat Penelitian.....	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.3 Kerangka Penelitian.....	23
3.4 Metode Penelitian.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6 Teknik Analisis Data.....	25
3.7 Instrumen Penelitian.....	25
3.8 Indikator Pencapaian.....	26
<b>BAB IV ANALISA PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>27</b>
4.1. Analisa Sistem.....	27
4.2. Analisa Sistem Yang Diusulkan.....	27
4.3. Use Case Diagram.....	28
4.4. Activity Diagram.....	29
4.5. Sequence Diagram.....	33
4.6. Class Diagram.....	36
4.7. Desain Terinci.....	36
4.7.1. Perancangan output.....	37
4.7.2. Perancangan input.....	39
4.7.3. Struktur tabel.....	43
<b>BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....</b>	<b>49</b>
5.1. Implementasi.....	49
5.2. Pengujian sistem.....	49
5.3. Implementasi Antarmuka.....	49
5.3.2. Rancangan struktur menu.....	50
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
6.1. Kesimpulan.....	60
6.2. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
2.3.2. Tabel Simbol Flowchart.....	13
2.4.1. Tabel Simbol <i>UseCase Diagram</i> .....	14
2.4.2. Tabel Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	15
2.4.3. Tabel Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	16
2.4.4. Tabel Simbol <i>Class Diagram</i> .....	17
2.7. Tabel Kajian Tedahulu.....	20
4.1. Tabel User.....	43
4.2. Tabel Pelanggan.....	44
4.3. Tabel Produk.....	45
4.4. Tabel Kategori Produk.....	46
4.5. Tabel Gambar Produk.....	46
4.6. Tabel Transaksi.....	47
4.7. Tabel Rinci.....	48

## Daftar Gambar

	<b>Halaman</b>
3.3. Kerangka Penelitian.....	20
3.4. Model Diagram SDLC.....	24
4.1. <i>Usecase Diagram</i> .....	28
4.2. <i>Activity Diagram</i> Admin Login.....	29
4.3. <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Register.....	29
4.4. <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Pemesanan Produk.....	30
4.5. <i>Activity Diagram</i> Pelanggan Melakukan Pembayaran.....	31
4.6. <i>Activity Diagram</i> Admin Membuka Daftar Produk.....	31
4.7. <i>Activity Diagram</i> Admin Membuka Daftar Pesanan.....	32
4.8. <i>Activity Diagram</i> Admin Mekonfirmasi Pembayaran Produk.....	32
4.9. <i>Activity Diagram</i> Admin Membuka Daftar Pelanggan.....	33
4.10. <i>Sequence Diagram</i> Admin Melakukan Login.....	32
4.11. <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Melakukan Register.....	34
4.12. <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Memesanan Produk.....	35
4.13. <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan Pembayaran Produk.....	35
4.14. <i>Class Diagram</i> Sistem.....	36
4.15. Gambaran Ouput Data Pelanggan.....	37
4.16. Gambaran Ouput Produk.....	37
4.17. Gambaran Ouput Kategori Produk.....	38
4.18. Gambaran Ouput Gambar Produk.....	38
4.19. Gambaran Ouput Rincian Pesanan.....	39
4.20. Gambaran Ouput Pesanan Masuk.....	39
4.21. Perancangan Input Halaman Pendaftaran.....	40
4.22. Perancangan Input Data Produk.....	41
4.23. Perancangan Input Checkout Produk.....	41
4.24. Perancangan Input Pembayaran Produk.....	42
4.25. Perancangan Input Proses Pembayaran.....	42
4.26. Perancangan Input Pembayaran.....	43
5.1. Halaman Login Admin.....	50
5.2. Halaman Home Admin.....	51
5.3. Halaman <i>Login</i> Pelanggan.....	51
5.4. Halaman Register Pelanggan.....	52
5.5. Halaman Home Pelanggan.....	52
5.6. Halaman Memesan Produk.....	53
5.7. Halaman Checkout.....	53
5.8. Halaman Bayar Produk.....	54
5.9. Halaman Apload Bukti Bayar Produk.....	54
5.10. Halaman Pesanan Yang Sudah Dibayar.....	55
5.11. Halaman Pesanan Masuk Pada Admin.....	55
5.12. Halaman Bukti Bayar.....	56
5.13. Halaman Pengiriman Pesanan ke pelanggan.....	56
5.14. Halaman mengisi data no resi.....	57

5.15. Halaman Pesanan pelanggan.....	57
5.16. Halaman Pesanan pelanggan yg sudah disetujui.....	58
5.17. Halaman Pesanan Masuk Pada Admin Selesai.....	58
5.18. Halaman Penambahan Produk.....	59
5.19. Halaman Produk.....	59
5.20. Halaman Kategori Produk.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Bukti ACC Laporan Skripsi.....	67

## DAFTAR ISTILAH

### **ASI ( Aliran Sistem Informasi )**

Merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan yang berguna untuk menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang ada pada sistem.

### **E-Marketing**

E-Marketing menggambarkan usaha-usaha perusahaan untuk menginformasikan, berkomunikasi, mempromosikan, dan menjual produk dan jasanya lewat internet.

### **PHP**

PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa program *client-side* seperti *JavaScript* yang di proses pada *web browser* (client). Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. PHP yang digunakan untuk membuat website pribadi.

### **Unified Modeling Language (UML)**

Menurut UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object-oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software

### **Batik Tulis**

Batik tulis adalah batik yang dibuat dengan cara menerakan malam pada motif yang telah dirancang dengan menggunakan canting tulis. Malam berfungsi sebagai bahan perintang warna. Motif bisa dirancang secara bebas, karena dengan menggunakan canting tulis hal ini sangat mudah dikerjakan.



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat saat ini, telah menjangkau hampir semua aspek kehidupan manusia, dari yang terlihat sederhana, sampai dengan yang mutakhir, apalagi perkembangan teknologi informasi tersebut juga diikuti dengan semakin mudahnya dalam berkomunikasi dan bertukar informasi [1]. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas bagi kehidupan manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini [2].

Perkembangan teknologi informasi saat ini sebanding dengan pesatnya perkembangan internet di Indonesia. Hal ini tentu berpengaruh pula pada perkembangan dunia bisnis. Pesatnya penggunaan internet dari tahun ke tahun, terutama pengguna Facebook dan Twitter merupakan peluang yang tepat bagi perusahaan untuk memanfaatkan teknologi internet untuk kemajuan bisnisnya, baik untuk promosi perusahaan, pemasaran produk, maupun untuk penjualan produk secara online [3]. Sebagian aktivitas Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memanfaatkan teknologi informasi untuk menjalankan usahanya. Semakin banyaknya pesaing menjadi pertimbangan bagi pelaku usaha untuk melakukan inovasi dalam memenangkan persaingan tersebut. Strategi

komunikasi pemasaran yang tepat digunakan untuk bisa meraih pangsa pasar yang dituju sehingga dapat meningkatkan penjualan [4].

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, kecil dan Menengah (UMKM): Pertama, usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagai mana diatur dalam Undang-Undang. Kedua, usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam undang-undang. Ketiga, usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang [5].

Pemasaran merupakan salah satu dari kegiatan-kegiatan pokok yang dilakukan oleh para pengusaha dalam usahanya untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, untuk berkembang dan untuk mendapatkan laba. Berhasil tidaknya dalam pencapaian tujuan bisnis tergantung kepada keahlian pengusaha di bidang pemasaran, produksi, keuangan maupun bidang lain. Selain itu tergantung pula pada kemampuan pengusaha untuk mengkombinasikan fungsi-fungsi tersebut agar usaha perusahaan dapat berjalan lancar[6].

Batik adalah karya budaya yang merupakan warisan nenek moyang dan memiliki nilai seni yang tinggi, dengan corak, serta tata warna yang khas milik suatu daerah yang menunjukkan identitas bangsa Indonesia. Batik sebagai aset budaya merupakan ikon produk Indonesia yang memiliki nilai historis dan memiliki citra eksklusif yang menggambarkan status pemakainya. Batik, sebagai sebuah karya budaya memiliki nilai ekonomi yang tinggi, karena menjadi sumber hidup bagi para pengrajinnya, membuka lapangan usaha, menambah devisa negara, dan mendukung kepariwisataan yang sangat potensial[7].

Seni batik adalah salah satu kesenian khas Indonesia yang telah sejak berabad-abad lamanya hidup dan berkembang, sehingga merupakan salah satu bukti peninggalan sejarah budaya bangsa Indonesia. Banyak hal yang dapat terungkap dari seni batik, diantaranya adalah latar belakang kebudayaan, kepercayaan, adat istiadat, sifat, tata kehidupan, lingkungan alam, cita rasa, tingkat keterampilan lain [8].

Kecamatan Gunung Toar Merupakan tempat pengrajin batik tulis khas Kuantan Singingi, yang memiliki 7 kelompok usaha batik yang terdapat di desa-desa di kecamatan Gunung Toar yang saat ini sudah di juluki dengan Kampung Batik. Berdasarkan Observasi pada Januari 2022, Jefriandi selaku Pengrajin batik dan Pemilik usaha batik tulis Topian Karak di desa pulau rumput yang mengalami kendala dalam memasarkan batiknya, walaupun sudah menggunakan berbagai platform media sosial tapi masih mengalami kendala dalam mengelola data pelanggan dan persediaan barang. Platform sosial media hanya untuk memasarkan dan mempromosikan produk batik namun tidak dapat mengelola data pelanggan dan persediaan barang. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah sistem untuk

memasarkan produk-produk batik tulis pada kecamatan gunung toar dari berbagai desa yang memiliki usaha batik tulis. Dalam sistem ini dapat memesan batik tulis untuk menentukan motif-motif dan warna dasar serta bahan kain yang diinginkan pelanggan batik lalu harganya.

Penelitian ini dilakukan untuk menambah sistem promosi dan pemasaran yang bersifat konvensional dengan sistem promosi dan pemasaran yang terkomputerisasi sehingga tercipta sebuah website E-Marketing yang digunakan sebagai media promosi dan pemasaran yang dapat diakses oleh pelanggan dengan jaringan internet. Dengan website ini diharapkan memberi manfaat bagi informasi batik di kabupaten Kuantan Singingi untuk memberikan efek peningkatan skala produksi batik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba untuk perlu adanya pengembangan sebuah Pemasaran Batik tulis di kecamatan Gunung toar, yaitu: Sistem berbasis Web yaitu sistem E-MARKETING: PLATFORM DIGITAL UNTUK PEMASARAN BATIK TULIS.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan judul yang diambil dalam laporan ini, maka penulis merumuskan Identifikasi Masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem untuk mengelola laporan penjualan batik.
2. Belum adanya sistem untuk mengelola data pelanggan.
3. Pelanggan mengalami kesulitan dalam mencari harga batik yang standar.
4. Belum adanya sistem untuk mengelola data produk batik

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan yang menjadi fokus dan akan diselesaikan dalam Penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara untuk memasarkan batik agar dikenal orang banyak.
2. Bagaimana cara Merancang Sebuah Sistem yang dapat memasarkan produk batik tulis dengan mudah dan efisien.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat perancangan sistem pemasaran batik tulis.
2. Memudahkan masyarakat Kuantan Singingi untuk memesan Batik tulis.
3. Meningkatkan ekonomi dari usaha Batik tulis Gunung Toar.
4. Untuk memperkenalkan batik tulis khas Kuansing agar dikenal orang banyak.
5. Sebagai wahana untuk mengaplikasikan keilmuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan.
6. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penyusunan proposal skripsi ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Dapat menerapkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan
  - b. Dapat menyelesaikan salah satu syarat untuk skripsi
  - c. Dapat mengembangkan ide atau pokok pikiran

2. Bagi Penjual Batik Tulis
  - a. Dapat meningkatkan penjualan Batik Tulis
  - b. Dapat memasarkan Batik tulis khas Kuantan Singingi
3. Bagi Pembeli Batik Tulis dapat memesan batik dengan mudah
4. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang mendukung bagi peneliti dan pihak lain yang tertarik dalam bidang penelitian yang sama.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem bisa digunakan untuk orang yang berada diwilayah Indonesia.
2. Sistem ini hanya dapat berjalan pada Perangkat berbasis Internet.
3. Terdapat 2 macam fitur yang dibuat,yaitu admin dan pelanggan.
4. Pada sistem ini, proses pembayarannya hanya bisa ditransfer

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas masalah penelitian serta gambaran umum dan kerangka teoritisnya yaitu :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulis.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang penjelasan dan jabaran teori teori yang akan dipergunakan untuk mendukung materi secara detail, dapat definis- defenisi yang langsung yang berkaitan dengan masalah deteliti, tinjauan penelitian sebelumnya serta sistem informasi yang digunakan.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang lokasi dan waktu penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab keempat akan dibahas tentang sistem pendukung objek yang diteliti, perancangan input output dan juga akan dibahas rancangan program yang akan dibuat.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang implementasi secara mendetail, serta memberikan hasil pengujian yang dilakukan secara menyeluruh.

### **BAB VI : PENUTUP**

Untuk bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan terhadap sistem yang telah dibuat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pendahuluan**

Pada bab tinjauan pustaka ini akan membahas tentang yang digunakan dalam penelitian ini sebagai penunjang isi pembahasan penelitian yang dilakukan. Berikut adalah yang bersumber dari jurnal, dan buku.

#### **2.2 Gambaran Umum Sistem**

Penelitian dengan landasan teori Sistem yang dikemukakan oleh peneliti terdahulu yang diambil dari berbagai jurnal yang sudah diterbitkan dari berbagai lembaga. Berikut adalah gambaran umum sistem yang dikemukakan pada peneliti.

##### **2.2.1 Definisi Sistem**

Pada dasarnya sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan, sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu: Tujuan, Masukan, Keluaran, Proses, Mekanisme Pengendalian, Umpan Balik. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubungan, masukan, keluaran, pengolah, dan sasaran atau tujuan[9].



Sistem dapat diartikan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau subsistem yang tertata dengan teratur, saling interaksi, saling ketergantungan satu dengan yang lainnya, dan tidak dapat dipisahkan (integratif) untuk mewujudkan suatu tujuan. [10]. Sistem adalah jaringan dari pada element-element yang saling berhubungan yang membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut. Untuk mengetahui sistem atau bukan, antara lain dapat dilihat dari ciri-cirinya. ada beberapa rumusan mengenai sistem ciri-ciri sistem ini yang pada dasarnya satu sama lain saling melengkapi. Pada umumnya ciri-ciri sistem ini adalah bertujuan, punya batas, terbuka, tersusun dari sub sistem, ada yang saling berkaitan dan tergantung merupakan kebulatan yang sistematis[11].

### **2.2.2 Definisi E-Marketing**

E-Marketing menggambarkan usaha-usaha perusahaan untuk menginformasikan, berkomunikasi, mempromosikan, dan menjual produk dan jasanya lewat internet. Dengan kata lain, e-commerce merupakan bagian dari e-marketing dimana e-marketing sendiri merupakan bagian dari e-business[12].

Internet marketing merupakan proses membangun dan mempertahankan hubungan dengan pelanggan melalui kegiatan online untuk memfasilitasi pertukaran ide, produk, dan pelayanan untuk memenuhi keinginan dari kedua belah pihak[13].

E-marketing adalah seluruh aktivitas yang online atau berbasis elektronik yang memfasilitasi proses manufaktur barang dan jasa oleh produsen untuk memuaskan pelanggan. E-marketing memanfaatkan teknologi jaringan untuk mengkoordinasi

penelitian pangsa pasar, membantu pengembangan produk, mengembangkan strategi dan taktik untuk memikat pelanggan, menyediakan distribusi online, mempertahankan catatan pelanggan, menciptakan kepuasan pelanggan, dan mengumpulkan umpan balik pelanggan. E-marketing memajukan program pemasaran yang mendukung tujuan perusahaan melaksanakan e-commerce[14].

E-marketing adalah penggunaan teknologi informasi dalam proses membuat, berkomunikasi, dan memberikan nilai (value) kepada pelanggan. E-marketing mempengaruhi pemasaran tradisional dalam dua cara. Pertama, e-marketing meningkatkan efisiensi dalam fungsi pemasaran tradisional. Kedua, teknologi dari e-marketing merubah banyak strategi pemasaran. Hasil perubahan dalam model bisnis baru ini dapat menambah nilai (value) pelanggan dan meningkatkan keuntungan perusahaan[15]. E-marketing Strategy (Strategi E-marketing) Strategi e-marketing mencakup strategi mengenai 4P dan hubungan manajemen (relationship management) untuk mencapai tujuan rencana mengenai Product (Produk), Price (Harga), Place (Saluran Distribusi), dan Promotion (Promosi).

### **2.2.3 Definisi Platform Digital**

Platform adalah sebuah wadah digital yang banyak dipakai manusia untuk beragam keperluan. Secara sederhana, pengertian platform adalah sebuah wadah yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat misalnya untuk kegiatan pembelajaran daring maka platform yang digunakan berbasis digitalisasi. Sedangkan digital platform adalah sekumpulan software yang membentuk suatu sistem tertentu. Software ini bisa

dibuka pada PC atau sistem Android. Jika berada pada sistem Android, digital platform dapat berbentuk aplikasi. Digital platform ini paling diminati saat ini. Peralpnya semakin banyak pengguna smartphone akan meningkatkan trafik pada dunia maya secara otomatis[16].

#### **2.2.4 Definisi Pemasaran**

Pengertian pemasaran adalah Suatu proses sosial dan manajerial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk dengan pihak lain “. Banyak yang menganggap bidang ini identik atau sama dengan bidang penjualan. Sesungguhnya pemasaran memiliki arti yang luas daripada penjualan. Bidang penjualan merupakan bagian dari bidang pemasaran, sekaligus merupakan bagian terpenting dari bidang pemasaran itu sendiri. Pemasaran berarti bekerja dengan pasar untuk mewujudkan pertukaran potensial dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia. Jika perusahaan menaruh perhatian lebih banyak untuk terus menerus mengikuti perubahan kebutuhan dan keinginan baru, mereka tidak akan mengalami kesulitan untuk mengenali peluang-peluangnya. Karena para konsumen selalu mencari yang terbaik untuk kehidupannya dan tentu saja dengan harga yang terjangkau dan dengan kualitas yang baik pula, hal itulah yang memicu adanya persaingan yang semakin tajam. yang menyebabkan para penjual merasa semakin lama semakin sulit menjual produknya di pasar. Sebaliknya, pihak pembeli merasa sangat diuntungkan karena mereka bebas memilih dari pihak manapun dengan kualitas dan mutu produk yang baik. Hal inilah yang mendorong para pakar bisnis untuk mencari

jalan keluar yang terbaik. Fenomena masa lalu dipelajari dan dibandingkan dengan apa yang menggejala saat ini, kiat-kiat bisnis dalam memproduksi barang, menetapkan harga, mempromosikan serta mendistribusikan dinalisis dengan baik agar sesuai dengan tuntunan pasar. Teori pemasaran yang amat sederhana pun selalu menekankan bahwa dalam kegiatan pemasaran harus jelas siapa yang menjual apa, dimana, bagaimana, bilamana, dalam jumlah berapa dan kepada siapa[17].

### **2.2.5 Batik Tulis**

Batik tulis adalah batik yang dibuat dengan cara menerakan malam pada motif yang telah dirancang dengan menggunakan canting tulis. Malam berfungsi sebagai bahan perintang warna. Motif bisa dirancang secara bebas, karena dengan menggunakan canting tulis hal ini sangat mudah dikerjakan. Pemberian warna juga dimungkinkan dengan bebas, baik melalui celupan maupun melalui coletan[18]. Batik tulis juga adalah batik yang dihasilkan dengan cara menggunakan canting tulis sebagai alat bantu dalam meletakkan cairan malam pada kain[19]. Batik tulis adalah batik yang dikerjakan dengan menggunakan canting, yaitu alat yang dibentuk bisa menampung malam (lilin batik) dengan memiliki ujung berupa saluran atau pipa kecil untuk keluarnya malam dalam membentuk gambar awal pada permukaan kain. Dalam pembuatan batik, khususnya batik tulis dibutuhkan keahlian khusus, telaten dan sabar. Hal tersebut bertujuan agar batik yang memiliki bentuk motif atau desain yang jelas[20].

### **2.3 Alat Bantu Perancangan Logika Program**

Alat bantu perancangan logika program yang akan digunakan penulis dalam sistem pada penelitian ini adalah sebagai berikut :




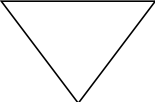
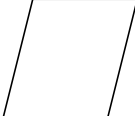
### 2.3.1 Struktur Program

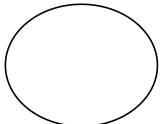
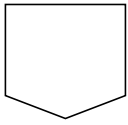

Struktur Program adalah sebuah gambaran, kata, ekspresi yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan, yang mencakup pengenalan, observasi, sifat dasar dan stabilitas dari pola-pola yang menggunakan bahasa pemrograman [21].

### 2.3.2 Flowchart

Flowchart merupakan penggambaran secara grafis dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program[22]. Flowchart merupakan diagram simbol yang menunjukkan arus data dan tahapan operasi dalam sebuah sistem yang digunakan baik oleh editor maupun oleh personal sistem[23].

**Tabel 2.1 Simbol-simbol Flowchart[23]**

No	Simbol	Keterangan
1		Terminal, menunjukkan sumber atau tujuan dari dokumen atau laporan
2		Operasi manual
3		Dokumen sumber atau laporan
4		File untuk dokumen sumber penyimpanan dan laporan
5		Catatan referensi (Jurnal, buku besar, dll)

6		Konektor halaman lain
7		Konektor halaman lain
8		Jalur alur


## 2.4 Unified Modeling Language (UML)





Menurut UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object-oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software[24].

### 2.4.1 Use Case Diagram

Bersifat statis. *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case menggambarkan bagaimana actor berinteraksi dengan sistem [25]. Berikut adalah simbol-simbol *Use Case Diagram* yang digunakan untuk menggambarkan objek pada sebuah sistem.

**Tabel 2.2 Simbol *Use-Case Diagram*[25]**


Notasi	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	Peggunaan sistem atau beritegrasi dengan	





	sistem, bila manusia, aplikasi atau objek lain.	
<i>Use Case</i>	Digunakan dengan lingkungan elips dengan nama <i>use case</i> tertulis di tengah lingkaran	
<i>Assosiation</i>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan aktor dengan <i>use case</i>	
<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .	
<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan	

## 2.4.2 Activity Diagram

Bersifat dinamis. Activity diagram perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas dapat dilakukan oleh sistem [26]. Berikut adalah simbol-simbol *activity diagram* yang digunakan untuk menggambarkan objek pada sebuah sistem.

**Table 2.3 Activity Diagram[26]**



Simbol	Deskripsi
 Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Aktivitas	
	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Percabangan / <i>decision</i>	
	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Penggabungan / <i>join</i>	
	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Status akhir	


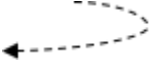


### 2.4.3 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek [27]. Berikut adalah simbol-simbol *Sequence diagram* yang digunakan untuk menggambarkan objek pada sebuah sistem.

**Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*[27]**

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem





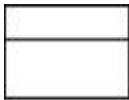




	<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara <i>object Lifeline</i>
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali dalam 1 <i>object lifeline</i>
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i>
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan beriteraksi

#### 2.4.4 Class Diagram

*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas[28]. Berikut simbol-simbol *Class Diagram* yaitu :

**Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Class Diagram*[28]**

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem & menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

## 2.5 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman yang mendukung koneksi ke berbagai database. Open source dan MySQL sebagai program pembuat database menggunakan bahasa Query standar yang dimiliki SQL [29].

### 2.5.1 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesign untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa di gunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP yang dikembangkan oleh rasmus lerdorf, dan sekarang dikelola oleh *The PHP Group*. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>.

PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa program *client-side* seperti *JavaScript* yang di proses pada *web browser* (client). Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. PHP yang digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun yang menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang *powerfull* dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, dll[30].

## **2.6 Database MySQL**

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut[31].

### **2.6.1 MySQL**

MySQL adalah sebuah sistem relasional database management sistem yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public Lisence*). MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan para pemrogram aplikasi web. Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu di-*update* dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika

memiliki kendala. MySQL juga menjadi DBMS yang sering di *bundling* dengan web server sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah. MySQL server aplikasi database. Pertumbuhannya disebut SQL singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang difungsikan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database dan isinya. Bisa juga memanfaatkan MySQL guna untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data dalam database[32].

## 2.7 Kajian Terdahulu

Dalam Penelitian ini penulis menggali informasi dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari jurnal maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang sebelumnya ada tentang teori yang berkaitan dengan judul ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang menjadi salah satu acuan penulis .

**Tabel 2.7 Kajian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul	Hasil
1.	jocelyne Oktavina Sembiring, Sorang Pakpahan.	Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Barang Pada Pintera Kreatif Berbasis Web	Sistem ini akan menampilkan informasi mengenai laporan Pemesanan Dan Penjualan Barang, secara online tentang layanan produk pintera kreatif secara luas.
2.	Fachrul Barr	Perancangan Aplikasi	Aplikasi penjualan batik ini dibuat untuk memberikan

	Sholih	Penjualan Batik Berbasis Android	informasi kepada masyarakat khususnya konsumen Batik Puspa Kencana melalui aplikasi mobile android.
3.	Ahmad Husaeri dan Bima Cahya Putra (2019)	Rancang Bangun Sistem Informasi E-commerce Pada Dis- tro Raxzel	Mempermudah toko untuk menyelesaikan masalah yang ada dan mengurangi munculnya informasi yang salah dalam pengambilan keputusan dan memfasilitasi operasi transaksi.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Uraian Tempat Penelitian**

Kelompok usaha batik tulis khas kuantan singingi merupakan suatu kelompok yang menyediakan berbagai model-model motif khas budaya kuantan singingi. Salah satu kelompok usaha batik yang awalnya berkembang adalah batik jalur batik nagori yang beralamat di desa kampung baru kecamatan gunung toar yang memiliki berbagai motif budaya seperti : pacu jalur, perahu beganduang, penganyuah/dayung dan takuluak barembai. Selain budaya ada juga motif seperti manumbuak padi, silek pangean, celempong, dan motif lainnya.

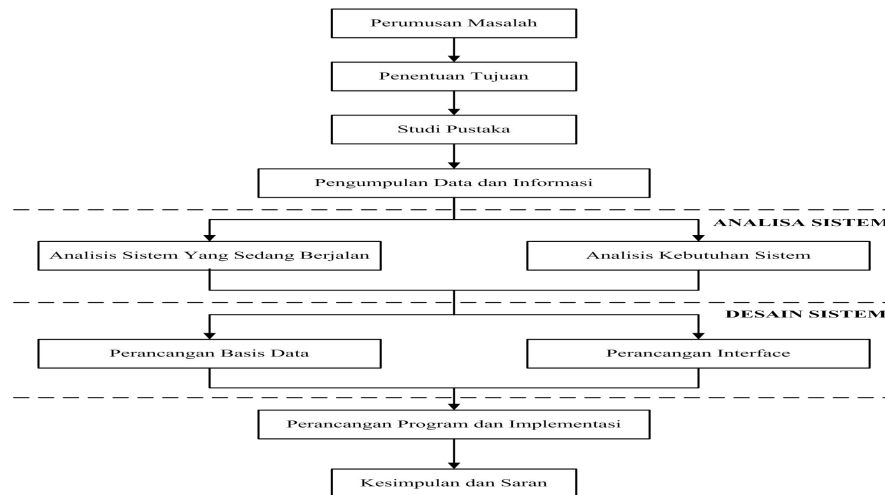
Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena berdasarkan pengamatan peneliti saat menjadi pengrajin batik tulis juga di batik topian karak, saat peneliti mengamati sistem pemesanan masih harus ke toko dan motifnya belum diketahui oleh pembeli dengan rinci, maka peneliti ingin membuat sebuah sistem untuk memudahkan pecinta batik dalam memesan batik. Penelitian ini dimulai dari ditetapkan judul dan pembimbing, sehingga peneliti dapat melanjutkan proses selanjutnya dengan pengumpulan data di batik tulis batik jalur batik nagori, serta mewawancarai bagaimana alur sistem yang sedang berjalan agar mendapatkan hasil yang bagus dan diharapkan dapat sampai ke tahap skripsi.

#### **3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Adapun waktu penelitian mengenai E-Marketing Platform Digital untuk Pemasaran Batik Tulis di desa Kampung Baru di Kelompok Usaha Batik Nagori kecamatan Gunung Toar dilaksanakan selama 6 bulan yaitu dari bulan maret hingga bulan September.

### 3.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui alur dalam penelitian yang dilakukan agar dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang sesuai harapan. Untuk kerangka penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :



**Gambar 3.3 Kerangka Penelitian**

### 3.4 Metode Penelitian

SDLC (*System Development Lyfe Cycle*) adalah pendekatan bertahap untuk analisis dan desain yang menyatakan bahwa sistem yang terbaik yang dikembangkan melalui penggunaan siklus kegiatan khusus analisis dan pengguna[33]. Model pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Lyfe Cycle*), Tahapan utamanya terdiri dari:

1. Tahapan perencanaan sistem (*systems planning*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian

2. Analisis sistem (*systems analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dan yang akan diimplementasikan

3. Desain sistem (*system design*)

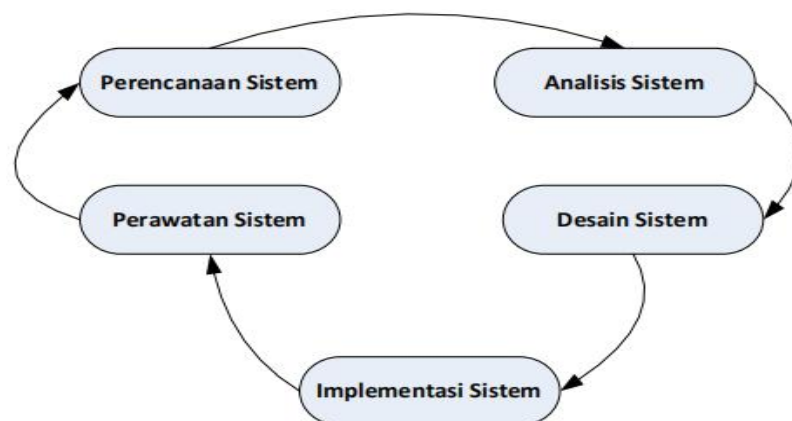
Pada tahapan ini dilakukan desain perangkat lunak, perancangan struktur data, desain antar muka system.

4. Implementasi sistem (*systems implementation*)

Pada tahapan ini melakukan penerapan terhadap perancangan sistem yang telah dibuat terlebih dahulu.

5. Perawatan sistem (*systems maintenance*)

Pada tahapan ini dilakukan perawatan terhadap sistem yang telah di hasilkan pada tahapan sebelumnya, hal tersebut dilakukan setelah dilakukan pemakaian sistem, hal tersebut dilakukan berdasarkan evaluasi selama pemakaian system.



**Gambar 3.4 System Development Lyfe Cycle Model [32]**

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**



Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

- a. Teknis observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses kegiatan Membatik di kelompok usaha batik di desa pulau rumput.
- b. Teknik wawancara, yaitu dengan melakukan wawancara langsung dengan pemilik kelompok usaha batik dan pengrajin batik untuk mendapatkan informasi.
- c. Teknik Kepustakaan, yaitu dengan mencari data pada bagian administrasi atau perpustakaan yang ada [34].

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Dalam penulisan ini penulis akan menggunakan teknik analisis data yang sesuai yaitu metode teknik analisis data statistik deskriptif. Yang dimaksud dengan teknik analisis data statistik deskriptif adalah metode menganalisa data dengan cara mendiskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Metode ini dipilih karena data yang akan ditampilkan dalam penelitian ini adalah penyajian data melalui tabel, grafis dan gambar-gambar[34].

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, ataupun pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Instrumen itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara

atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang dipergunakan[35].

### **3.8 Indikator Pencapaian**

Berikut adalah Indikator Pencapaian dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan suatu Sistem E-Marketing : Platform Digital untuk memasarkan Batik Tulis yang dapat memberikan informasi dan data yang lebih mudah dengan cara sistematis, tepat dan dapat diakses khususnya masyarakat Kuantan Singingi.
2. Dapat Meningkatkan kualitas Sistem Pemasaran Batik tulis di Kecamatan Gunung toar.
3. Peneliti dapat mengetahui bagaimana caranya membangun sebuah Sistem E-Marketing : Platform Digital untuk memasarkan Batik Tulis.

## **BAB IV**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem lama merupakan langkah awal dalam pengembangan sistem itu sendiri, hal ini dilakukan agar perbandingan antara sistem baru dan sistem lama dapat terlihat dengan jelas. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui seberapa sukses pengembangan sistem yang telah dilakukan.

Proses penjualan selama ini dilakukan secara manual, pada saat ini belum ada *platform digital* yang bisa digunakan orang-orang untuk melakukan pembelian produk batik tulis sehingga orang melakukan pembelian dengan cara datang langsung ketempat batik tersebut.

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa semua lapisan masyarakat mengenal internet, sehingga mereka terbiasa mencari sesuatu dengan menggunakan internet. Perlu dikembangkan lebih serius lagi, karena proses pemasaran batik ini akan lebih baik jika memiliki website sendiri terkait dengan proses media promosi dan proses jual beli produk secara online.

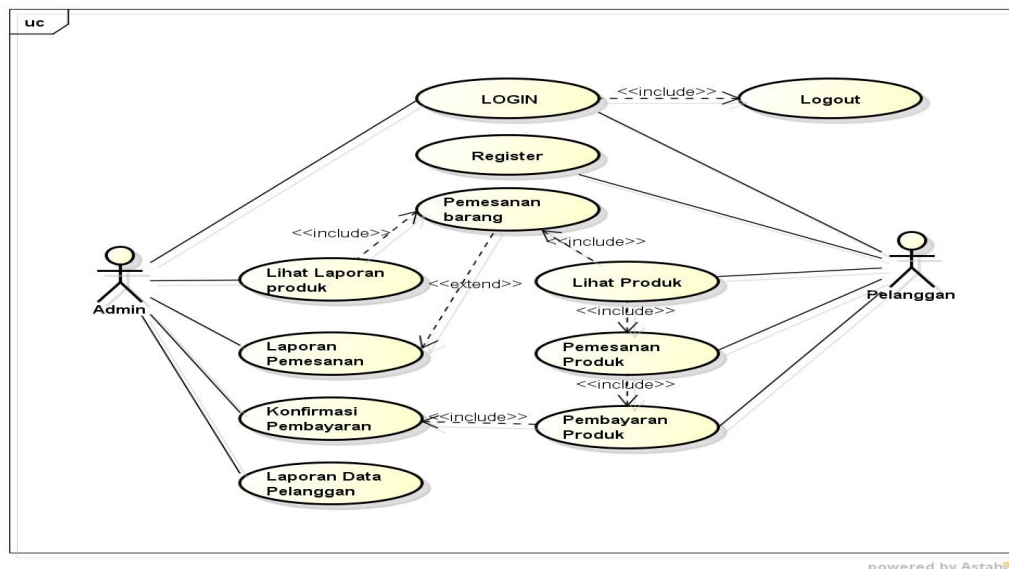
#### **4.2 Analisa Sistem Yang Di Usulkan**

Gambaran umum untuk perancangan sistem yang diusulkan secara garis besarnya yaitu, pelanggan dapat melihat dan mencari informasi batik tulis kuansing, tetapi jika ingin melakukan transaksi pelanggan harus melewati proses

login terlebih dahulu, jika belum mempunyai akun maka pelanggan harus mendaftar untuk menjadi pelanggan. Untuk bagian admin disediakan halaman untuk mengubah, menambahkan atau menghapus data serta melihat dan mengelola laporan transaksi yang sebelumnya harus melewati proses login terlebih dahulu.

### 4.3 Use Case Diagram

*Use case diagram* menjelaskan interaksi yang terjadi antara aktor dan inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada. Sedangkan aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah *Use Case Diagram* direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana. Adapun use case diagram pada perancangan *E-Marketing : Platform digital* untuk pemasaran batik tulis.



**Gambar 4.1 Use Case Diagram**

Keterangan :

1. Admin ini adalah pemilik sistem batik, jadi admin melakukan login untuk dapat mengolah dan membuka laporan produk, laporan pemesanan, konfirmasi pembayaran dan laporan data pelanggan lalu logout.
2. Pelanggan adalah pengguna dari sistem yang akan melakukan login tetapi perlu melakukan *register* terlebih dahulu, lalu terdata di data pelanggan, lalu

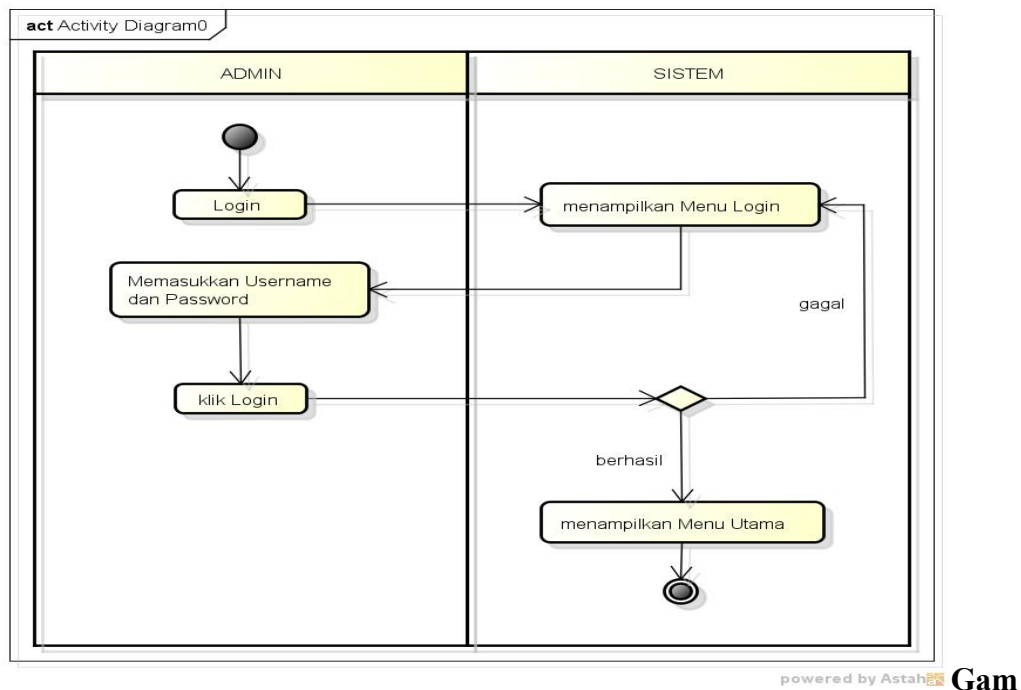
bisa melakukan pemesanan produk, dengan mengisi form pemesanan, serta pembayaran produk, lalu *logout*.

#### 4.4 Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem. Dari pertama sampai akhir, diagram ini menunjukkan langkah – langkah dalam proses kerja sistem yang kita buat. Berikut ini menggambarkan *activity diagram* Sistem *E-MARKETING: Platform Digital* Untuk Pemasaran Batik Tulis.

##### 1. *Activity Diagram Admin Login*

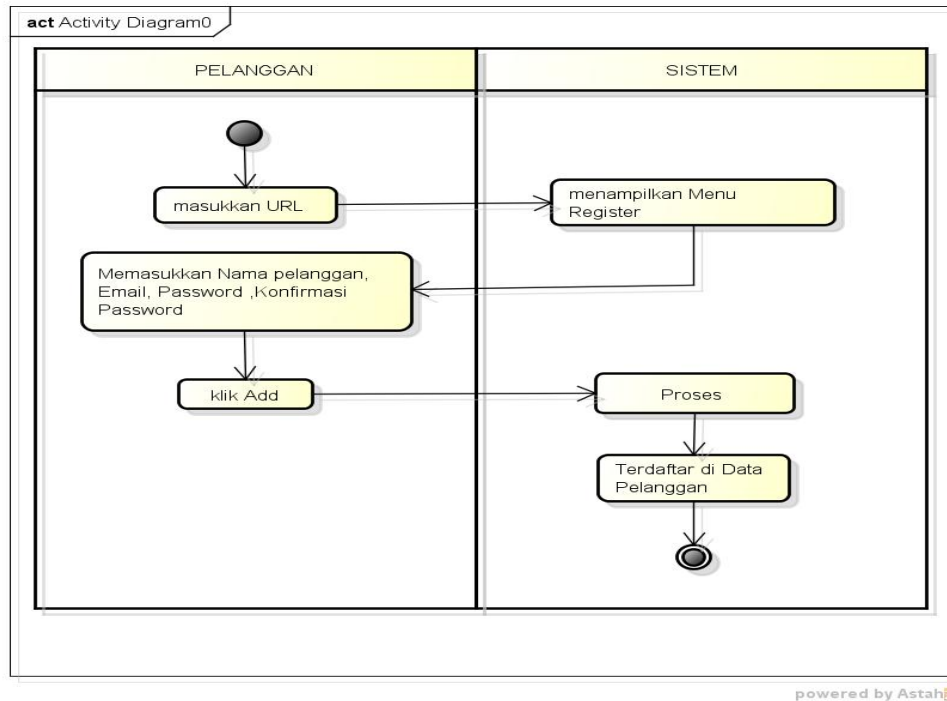
Berikut ini adalah gambar *activity diagram admin* melakukan *login*, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



bar 4.2 *Activity Diagram Admin Login*.

##### 2. *Activity Diagram Pelanggan Melakukan Register*

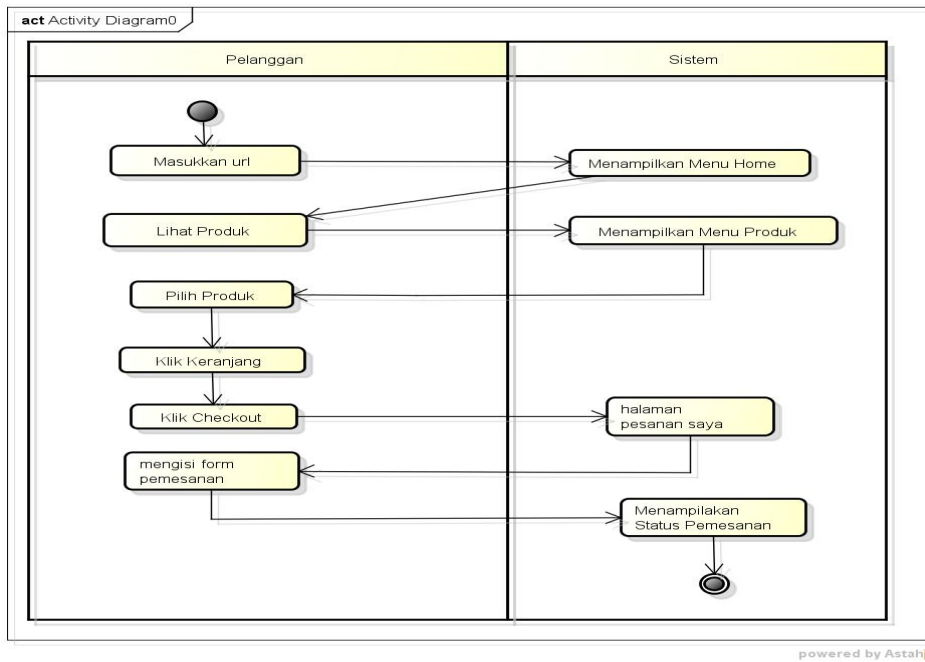
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* pelanggan melakukan *register*, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.3 Activity Diagram Pelanggan Register.**

### 3. Activity Diagram Pelanggan Melakukan Pemesanan Produk

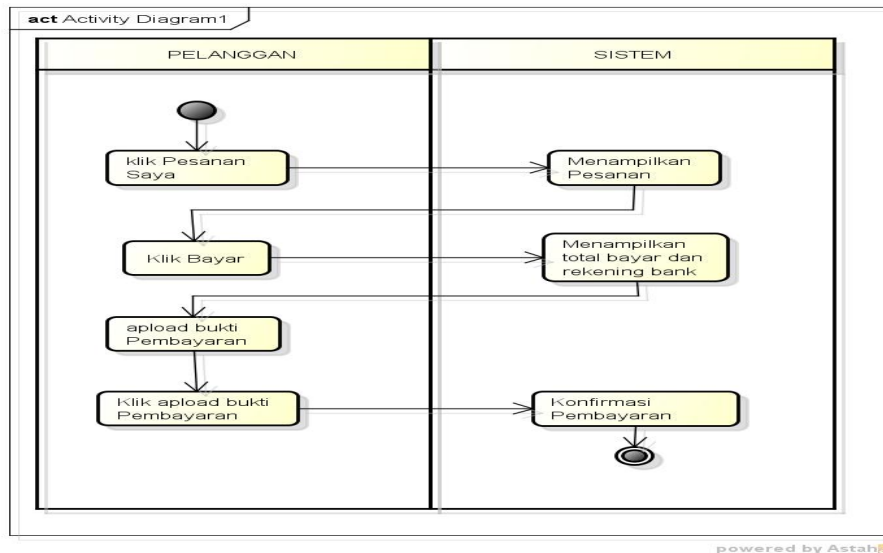
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* pelanggan melakukan pemesanan produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan Produk.**

#### 4. Activity Diagram

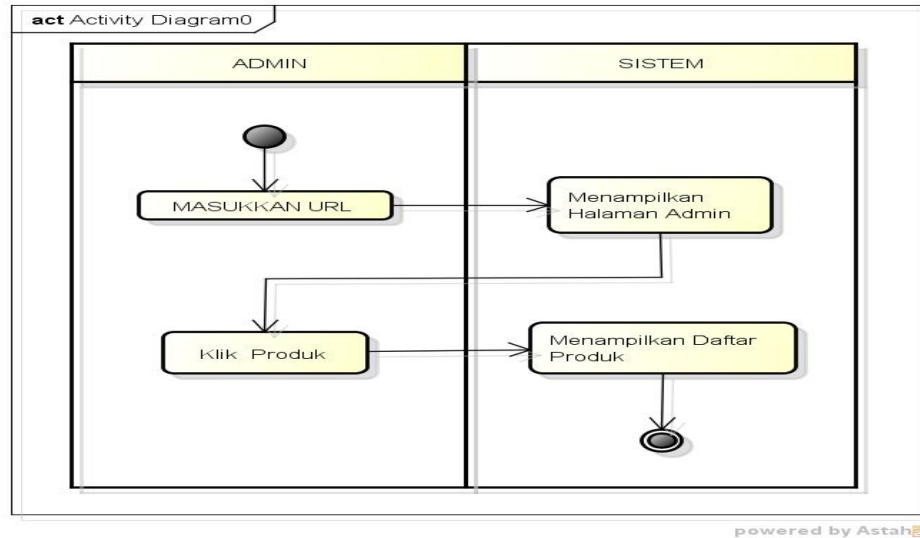
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* pelanggan melakukan Pembayaran produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.5 Activity Diagram Pembayaran Produk.**

#### 5. Activity Diagram Admin Membuka Daftar Produk

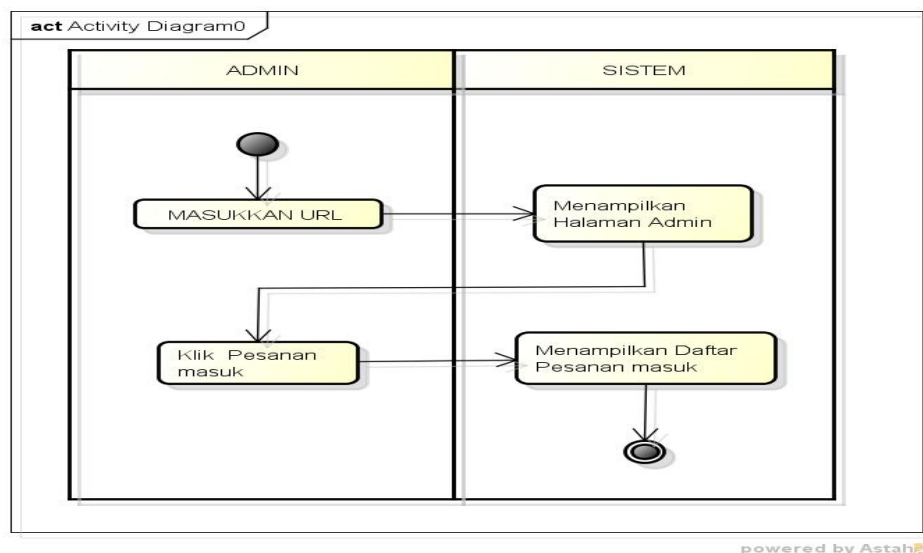
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* admin membuka daftar produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.6 Activity Diagram Daftar Produk.**

6. *Activity Diagram* Admin Membuka Daftar Pesanan Produk.

Berikut ini adalah gambar *activity diagram* Admin Membuka Daftar Pesanan Produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.

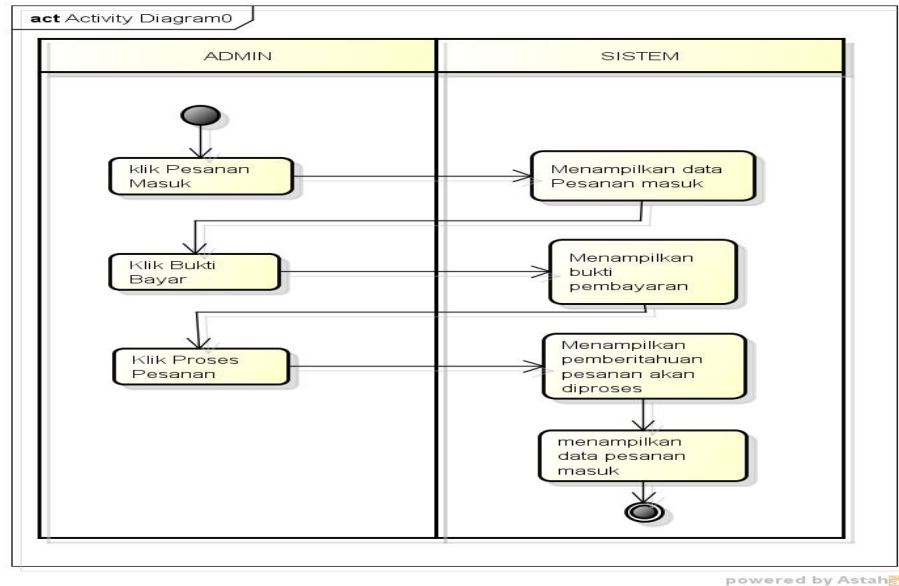


**Gambar 4.7 Activity Diagram Daftar Pesanan Produk.**

7. *Activity Diagram* Admin Membuka Konfirmasi Pembayaran.



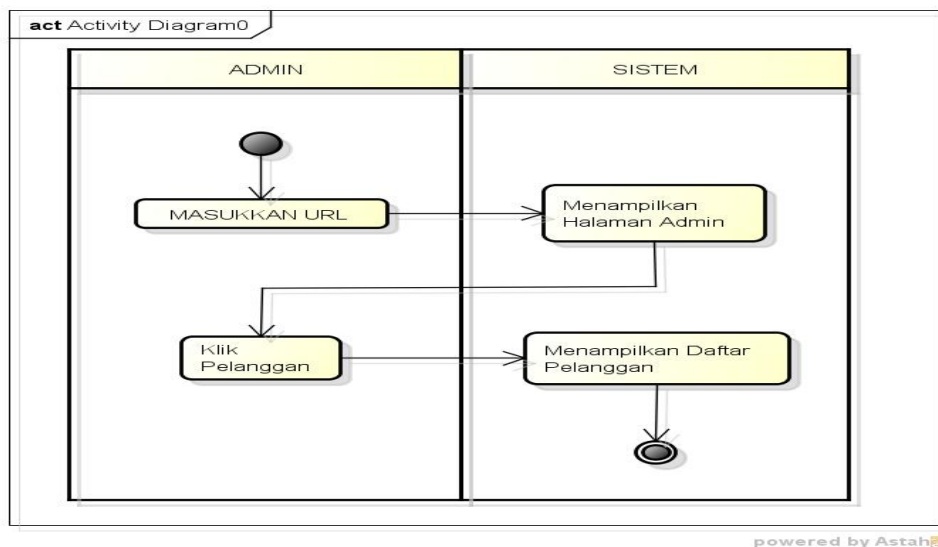
Berikut ini adalah gambar *activity diagram* admin melakukan konfirmasi pembayaran produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.8 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran.**

8. *Activity Diagram* Admin Membuka Daftar Pelanggan.

Berikut ini adalah gambar *activity diagram* admin membuka daftar pelanggan, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



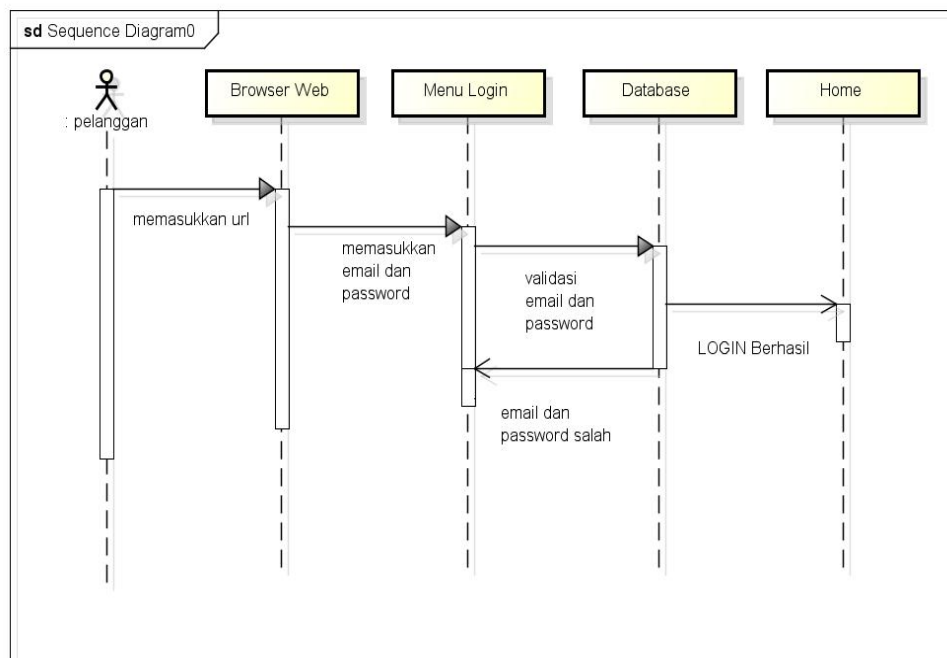
**Gambar 4.9 Activity Diagram Daftar Pelanggan.**

## 4.5 Sequence Diagram

*Sequence diagram* adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Berikut ini menggambarkan *sequence diagram* sistem *E-MARKETING : Platform Digital* untuk pemasaran batik tulis.

### 1. Sequence Diagram Admin Melakukan Login

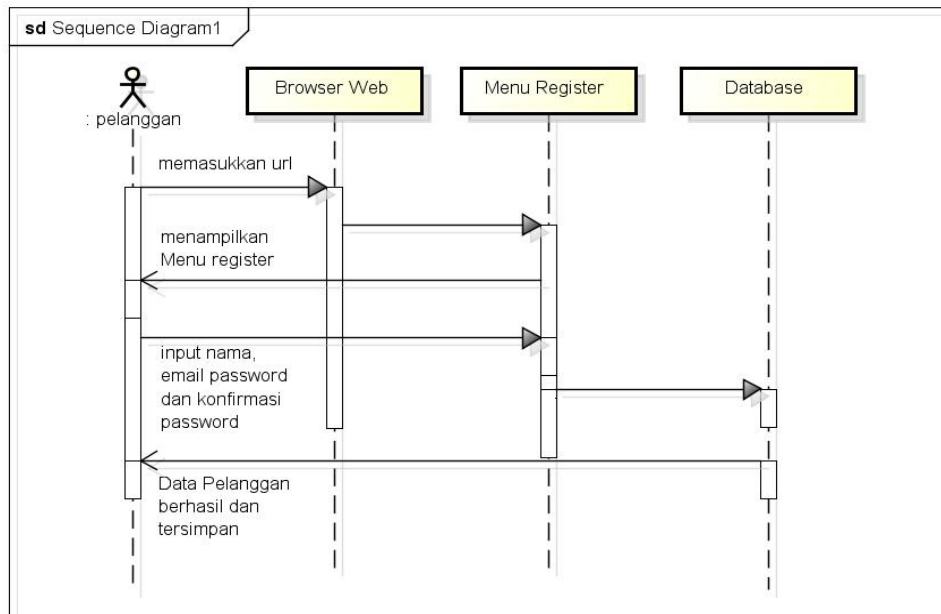
Berikut adalah tampilan *sequence diagram* admin ketika melakukan login, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.10 Sequence Diagram Admin Melakukan Login**

### 2. Sequence Diagram Pelanggan Melakukan Register

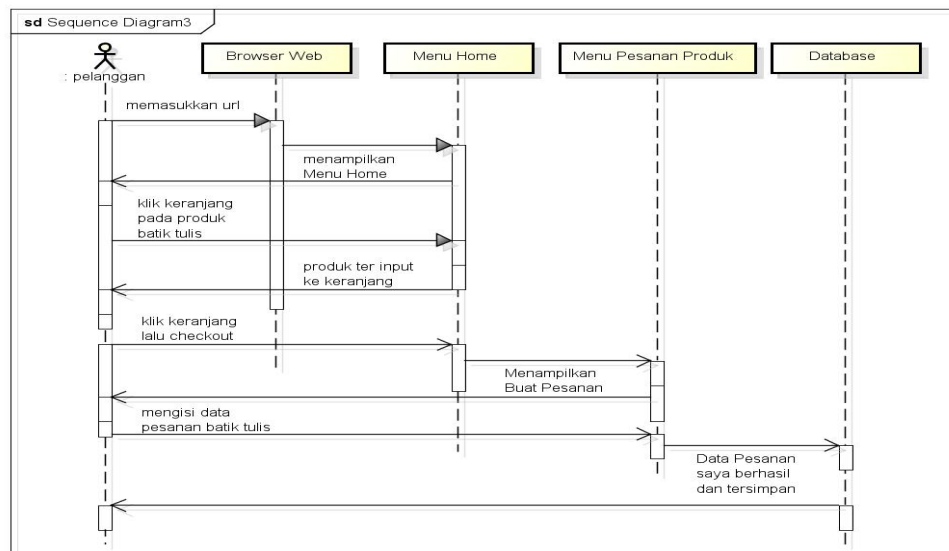
Berikut adalah tampilan *sequence diagram* pelanggan ketika melakukan Register, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.11** *Sequence Diagram* Admin Melakukan Register

3. *Sequence Diagram* pelanggan Melakukan Pemesanan Produk

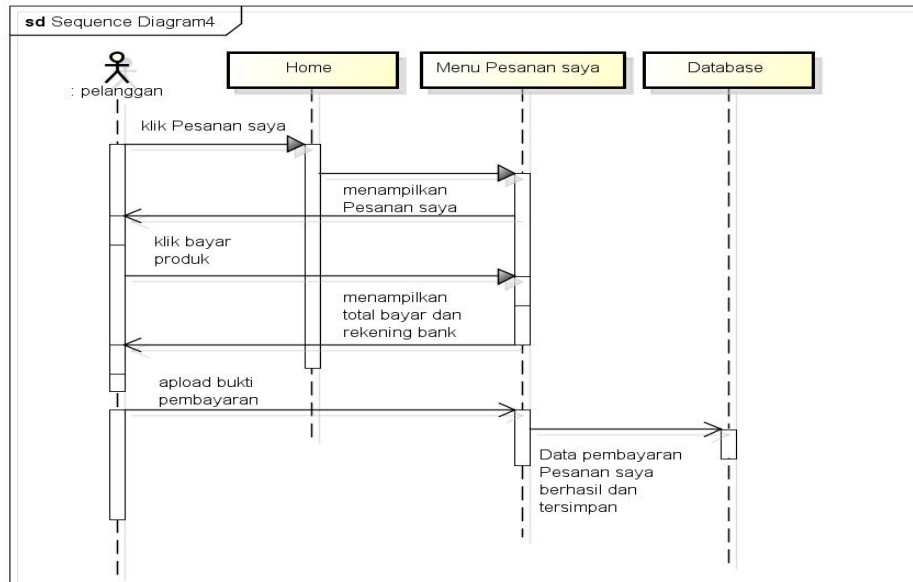
Berikut adalah tampilan *sequence diagram* pelanggan ketika melakukan pemesanan produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.



**Gambar 4.12** *Sequence Diagram* Admin Melakukan Pemesanan Produk

4. *Sequence Diagram* Admin Melakukan Pembayaran Produk

Berikut adalah tampilan *sequence diagram* admin ketika melakukan Pembayaran Produk, untuk lebih jelasnya sebagai berikut.

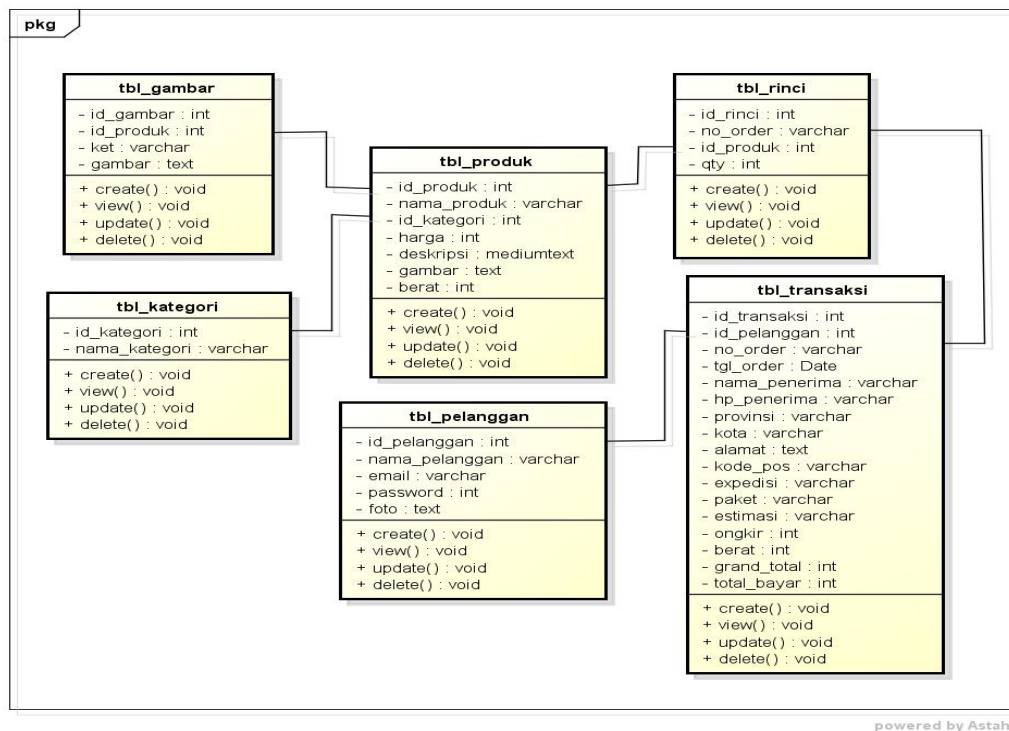


**Gambar 4.13** *Sequence Diagram* Admin Melakukan Pembayaran Produk

#### 4.6 . Class Diagram

*Class diagram* merupakan diagram yang menunjukkan sebuah *class-class* yang ada di sistem dan hubungannya secara *logic*. *Class diagram* yang dirancang pada tahap ini, merupakan sebuah relasi dan deskripsi lengkap dari *class-class* yang ditangani oleh sistem, dimana masing-masing *class* telah dilengkapi dengan atribut dan operasi-operasi yang diperlukan.

Berikut ini menggambarkan Class Diagram yang telah dirancang dengan relasi dan atribut dan operasi sistem yang diperlukan pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.



Gambar 4.14 Class Diagram Sistem.

#### 4.7. Desain Terinci

Desain terinci merupakan sebuah komponen pada sistem yang bertujuan menjelaskan bentuk dari komponen itu sendiri yang menggambarkan bentuk secara fisik dari komponen-komponen yang akan dibangun pada sistem.

##### 4.7.1. Perancangan Ouput

Perancangan ouput berikut ini merupakan rancangan yang menampilkan rancangan Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

##### A. Perancangan ouput data pelanggan

Berikut ini merupakan gambaran ouput data pelanggan pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

LAPORAN PEMASARAN		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 10px;">LOGO</div> <div> <p><b>BATIK TULIS BATIK NAGORI</b></p> <p>DESA KAMPUNG BARU, KECAMATAN GUNUNG TOAR, KABUPATEN KUANTAN SINGINGI</p> </div> </div>		
no	Nama_pelanggan	email
9(10)	x(30)	x(30)
↓	↓	↓
9(10)	x(30)	x(30)

**Gambar 4.15 Perancangan output data pelanggan**

### B. Perancangan output Produk

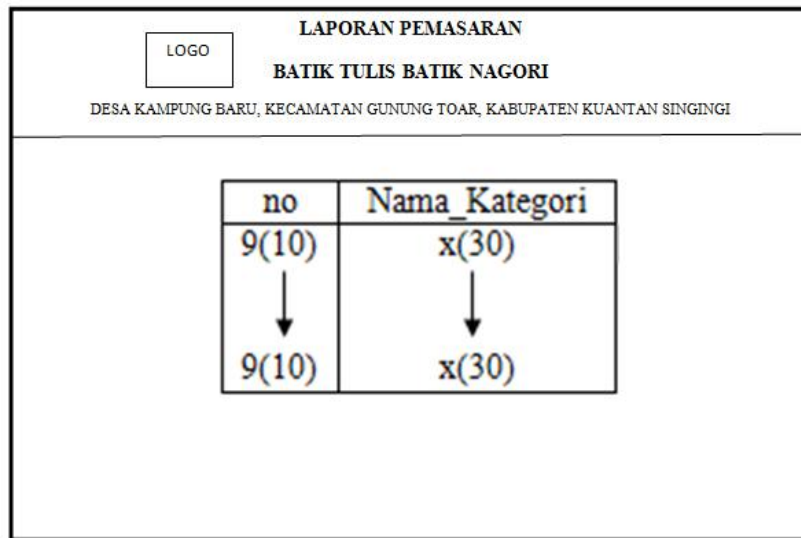
Berikut ini merupakan gambaran output Produk pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

LAPORAN PEMASARAN				
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 10px;">LOGO</div> <div> <p><b>BATIK TULIS BATIK NAGORI</b></p> <p>DESA KAMPUNG BARU, KECAMATAN GUNUNG TOAR, KABUPATEN KUANTAN SINGINGI</p> </div> </div>				
no	Nama_produk	Kategori	harga	gambar
9(10)	x(30)	9(30)	x(30)	x(10)
↓	↓	↓	↓	↓
9(10)	x(30)	9(30)	x(30)	x(10)

**Gambar 4.16 Perancangan output Produk**

### C. Perancangan output Kategori Produk

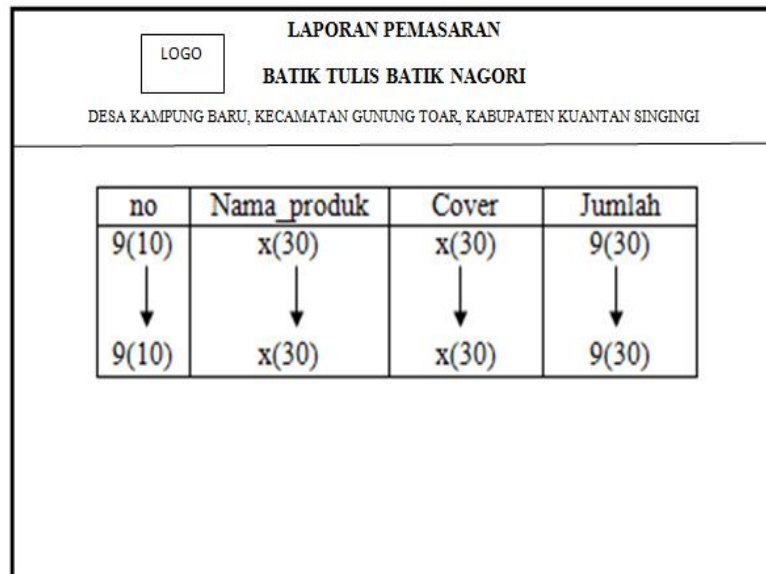
Berikut ini merupakan gambaran output Kategori Produk pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.



**Gambar 4.17 Perancangan ouput Kategori Produk**

**D. Perancangan ouput Gambar Produk**

Berikut ini merupakan gambaran ouput Gambar Produk pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.



**Gambar 4.18 Perancangan ouput Gambar Produk**

**E. Perancangan ouput Rincian Pesanan**

Berikut ini merupakan gambaran ouput Rincian Pesanan pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

LAPORAN PEMASARAN			
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">LOGO</div> <div style="text-align: center;"> <b>BATIK TULIS BATIK NAGORI</b>  <small>DESA KAMPUNG BARU, KECAMATAN GUNUNG TOAR, KABUPATEN KUANTAN SINGINGI</small> </div> </div>			
no	nomor order	Nama_produk	Jumlah beli
9(10)	x(30)	x(30)	9(30)
↓	↓	↓	↓
9(10)	x(30)	x(30)	9(30)

**Gambar 4.19 Perancangan ouput Rincian Pesanan**

#### **F. Perancangan ouput Pesanan Masuk**

Berikut ini merupakan gambaran ouput Pesanan Masuk pada Sistem E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

LAPORAN PEMASARAN				
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">LOGO</div> <div style="text-align: center;"> <b>BATIK TULIS BATIK NAGORI</b>  <small>DESA KAMPUNG BARU, KECAMATAN GUNUNG TOAR, KABUPATEN KUANTAN SINGINGI</small> </div> </div>				
no	nomor order	Tanggal order	expedisi	Total bayar
9(10)	x(30)	x	x(25)	x(15)
↓	↓	↓	↓	↓
9(10)	x(30)	x	x(25)	x(15)

**Gambar 4.20 Perancangan ouput Pesanan Masuk**

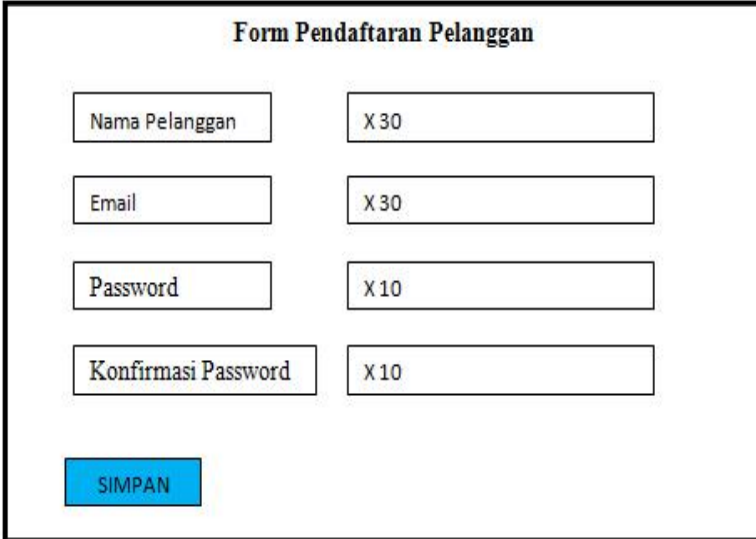
#### **4.7.2. Perancangan input**

Perancangan input menggambarkan sebuah proses dimana pengguna mengisi data pelayanan agar dapat melanjutkan pada tahap proses berikutnya.



## 1. Desain Halaman Pendaftaran Pelanggan

Halaman pendaftaran adalah proses dimana pelanggan akan mendaftar terlebih dahulu sebelum melanjutkan pembelian batik dan proses login. Disini pengguna akan mengisi beberapa menu diantaranya ada nama pelanggan, email, *password* dan konfirmasi. Berikut ini adalah rancangan desain halaman pendaftaran pelanggan :



The image shows a registration form titled "Form Pendaftaran Pelanggan". It contains four input fields arranged in two columns. The first column has labels: "Nama Pelanggan", "Email", "Password", and "Konfirmasi Password". The second column has corresponding length indicators: "X 30", "X 30", "X 10", and "X 10". Below the input fields is a blue button labeled "SIMPAN".

Form Pendaftaran Pelanggan	
Nama Pelanggan	X 30
Email	X 30
Password	X 10
Konfirmasi Password	X 10
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

**Gambar 4.21 Design Halaman pendaftaran pelanggan**

## 2. Desain Halaman Penginputan Data Produk

Halaman Penginputan Data Produk adalah proses dimana admin akan mengisi syarat-syarat yang dibutuhkan dalam penambahan Produk batik, pada tahap ini Penginputan Data Produk hanya bisa dilakukan ketika admin sudah melewati proses login terlebih dahulu. Berikut ini adalah rancangan desain halaman Penginputan Data Produk:

**Form Penginputan Data Produk**

NAMA PRODUK	X 30
KATEGORI	X 30
HARGA	X 10
BERAT	X 15
DESKRIPSI	X 30
FOTO	X 10

SIMPAN

**Gambar 4.22 Design Halaman Penginputan Data Produk**

### 3. Desain Halaman Checkout Produk

Halaman checkout produk adalah proses dimana pelanggan akan mengisi syarat-syarat yang dibutuhkan dalam checkout produk batik, pada tahap ini checkout produk hanya bisa dilakukan ketika pelanggan sudah melewati proses login terlebih dahulu. Berikut ini adalah rancangan desain halaman checkout produk:

**Form CheckOut Produk**

Provinsi	X 30	Kota/Kabupaten	X 30
Epedisi	X 25	Paket	X 25
Alamat Lengkap	X 30	Kode Pos	X 8
Nama Penerima	X 30	Kontak Penerima	X 15

Kembali
Buat Pesanan

**Gambar 4.23 Design Halaman Checkout Produk**

### 4. Desain Halaman Pembayaran Produk

Halaman Pembayaran Produk adalah proses dimana pelanggan akan mengisi syarat-syarat yang dibutuhkan dalam Pembayaran Produk batik, pada

tahap ini Pembayaran Produk hanya bisa dilakakukan ketika pelanggan sudah memesan produk batik terlebih dahulu.

Berikut ini adalah rancangan desain halaman Pembayaran Produk:

Form Upload Bukti Pembayaran Produk

Atas Nama  
x 30

Nama Bank  
x 30

Nomor Rekening  
x 15

Bukti Pembayaran  
x 30

Submit Back

Gambar 4.24 Desain Halaman Pembayaran Produk

## 5. Desain Halaman Proses Pembayaran

Halaman Proses Pembayaran Produk adalah proses dimana pelanggan akan mengisi nomor resi lalu klik kirim. Berikut ini adalah rancangan desain halaman Proses Pembayaran Produk:

XXXXXXXXXX

Expedisi : xxx

Paket : xxx

Ongkos kirim : xxx

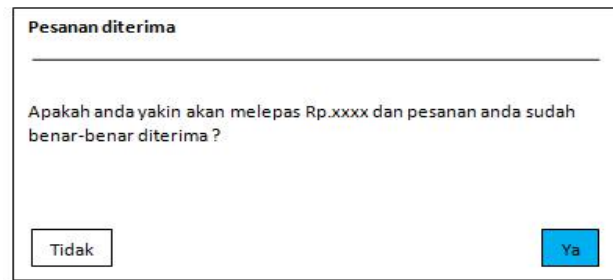
Nomor resi : x 10

Close kirim

Gambar 4.25 Desain Halaman Proses Pembayaran Produk

## 6. Desain Halaman Proses Pesanan diterima

Halaman Proses Pesanan diterima adalah proses dimana pelanggan akan menyetujui pesanan yang akan di terima lalu klik ya. Berikut ini adalah rancangan desain halaman Proses Pesanan diterima:



**Gambar 4.26 Desain Halaman Pembayaran Produk**

### 4.7.3. Struktur Tabel

Struktur tabel merupakan sebuah urutan data atau item yang sudah terdaftar pada sebuah tabel database yang terdiri dari 7 tabel yaitu tabel user, Pelanggan, Produk, Kategori Produk, Gambar Produk, Transaksi dan Rinci. Berikut adalah tabel yang telah dipakai pada sistem :

#### 1. Tabel user

Tabel user digunakan untuk menampung data-data yang berhubungan dengan user.

Nama Tabel : User

Jumlah Field : 5

Primary Key : id\_user

Foreign Key : -

**Tabel 4.1 Tabel User**

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_user	Int	10	Id User
2.	nama_user	Varchar	30	Nama User

3.	Username	Varchar	10	Username User
4.	Password	Varchar	10	Password User
5.	level_user	Int	1	Level user untuk hak akses kedalam sistem

## 2. Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data registrasi pelanggan.

Nama Tabel : Pelanggan

Jumlah Field : 5

Primary Key : id\_pelanggan

Foreign Key : -

**Tabel 4.2 Tabel Pelanggan**

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_pelanggan	Int	10	Id pelanggan
2.	nama_pelanggan	Varchar	30	Nama pelanggan
3.	Email	Varchar	30	E-mail pelanggan
4.	Password	Text	-	Password pelanggan
5.	Foto	Text	-	Foto Pelanggan

## 3. Tabel Produk

Tabel Produk digunakan untuk menampung data produk yang akan dijual.

Nama Tabel : Produk

Jumlah Field : 8

Primary Key : id\_produk

Foreign Key : id\_kategori

**Tabel 4.3 Tabel Produk**

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_produk	Int	10	Id produk
2.	nama_produk	Varchar	30	Nama produk
3.	id_kategori	Int	10	Id kategori
4.	Harga	Int	20	Harga produk
5.	harga_diskon	Int	15	Jumlah diskon
6.	Deskripsi	Mediumtext	-	Deskripsi produk
7.	Gambar	Text	-	Gambar produk
8.	Berat	Int	10	Berat produk

#### **4. Tabel Kategori Produk**

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan data kategori produk.

Nama Tabel : Kategori

Jumlah Field : 2

Primary Key : id\_kategori

Foreign Key : -

**Tabel 4.4 Tabel Kategori Produk**

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_kategori	Int	10	Id kategori produk
2.	nama_kategori	Varchar	30	Nama Kategori

### 5. Gambar Produk

Tabel Gambar Produk berguna untuk menyimpan gambar-gambar produk yang akan ditampilkan pada halaman home

Nama Tabel : Gambar Produk

Jumlah Field : 4

Primary Key : id\_gambar

Foreign Key : id\_produk

**Tabel 4.5 Tabel Gambar Produk**

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_gambar	Int	10	Id gambar
2.	id_produk	Int	10	Id produk
3.	Ket	Varchar	30	Ket gambar
4.	Gambar	Text	-	Gambar

### 6. Tabel Transaksi

Tabel Transaksi merupakan tabel yang digunakan untuk menampung seluruh data-data transaksi customer.

Nama Tabel : Transaksi

Jumlah Field : 24

Primary Key : id\_user

Foreign Key : id\_pelanggan

**Tabel 4.6 Tabel Transaksi**

<b>No.</b>	<b>Field</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Keterangan</b>
1.	id_transaksi	Int	10	Id transaksi
2.	id_pelanggan	Int	10	Id customer
3.	no_order	Varchar	30	Nomor order
4.	tgl_order	Date	-	Tanggal order
5.	nama_penerima	Varchar	30	Nama penerima pesanan
6.	hp_penerima	Varchar	15	Nomor telepon penerima
7.	Provinsi	Varchar	30	Provinsi penerima
8.	Kota	Varchar	30	Kota penerima
9.	Alamat	Text	-	Alamat penerima
10.	kode_pos	Varchar	8	Kode pos penerima
11.	Expedisi	Varchar	25	Expedisi pengiriman
12.	Paket	Varchar	25	Service expedisi
13.	Estimasi	Varchar	25	Perkiraan pesanan sampai
14.	Ongkir	Int	15	Biaya pengiriman



15.	Berat	Int	10	Berat pesanan
16.	grand_total	Int	15	Total harga pesanan
17.	total_bayar	Int	15	Total bayar termasuk biaya pengiriman

## 7. Tabel Rinci

Tabel Rinci digunakan untuk menampung rincian data-data produk yang telah terjual.

Nama Tabel : rinci

Jumlah Field : 4

Primary Key : id\_rinci

Foreign Key : id\_produk

**Tabel 4.7 Tabel Rinci**

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_rinci	Int	10	Id rincian
2.	no_order	Varchar	30	Nomor order
3.	id_produk	Int	10	Id produk yang terjual
4.	Qty	Int	10	Jumlah produk yang terjual

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI SISTEM**

#### **5.1. Implementasi**

Pada bab implementasi sistem ini berisi tentang tahapan dan uraian dalam membangun serta mewujudkan rancangan sistem yang secara nyata. Kegiatan yang dibahas mengenai pengujian perangkat lunak, Kebutuhan Perangkat keras ,maupun perangkat lunak serta pengujian sistem.

#### **5.2. Pengujian Sistem**

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui seberapa baik sistem informasi yang dirancang dapat menyelesaikan masalah, serta untuk mengetahui hubungan antar komponen sistem. Metode yang digunakan dalam pengujian sistem ini adalah *black box testing* yang bertujuan agar mengetahui semua fungsi yang ada pada sistem dan apabila terdapat kesalahan dapat ditemukan solusinya. Maka langkah-langkah awal yang harus dilakukan adalah menginstal XAMPP dan mengaktifkannya sebagai localhost webserver, program siap dijalankan dengan membukanya di salah satu browser dengan memasukkan alamat server. Berikut adalah hasil pengujian dengan metode *black box testing*.

#### **5.3. Implementasi Antarmuka**

Berikut adalah Implementasi rancangan antarmuka memiliki tujuan yaitu memastikan bahwa pelanggan dapat mengoperasikan sistem dengan mudah pada sebuah sistem komputer, memastikan bahwa sistem telah lengkap semua atribut yang dibutuhkan, memastikan bahwa sistem telah berjalan baik dan benar serta

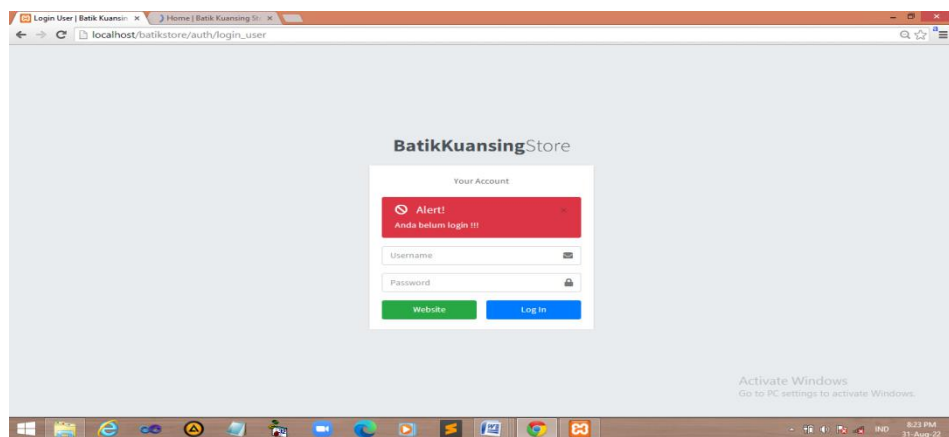
petunjuk aplikasi yang digambarkan pada layar komputer. Berikut adalah implementasi rancangan antar muka pada Sistem *E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis*.

### 5.3.1 Rancangan Struktur Menu

Rancangan struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan sistem untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistemnya. Sehingga saat menjalankan sistem, pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu - menu yang diinginkan.

#### 1. Halaman *Login Admin*

Berikut ini merupakan tampilan Halaman *Login Admin* pada sistem, admin diharuskan mengisi username dan password terlebih dahulu sebelum masuk pada halaman selanjutnya.

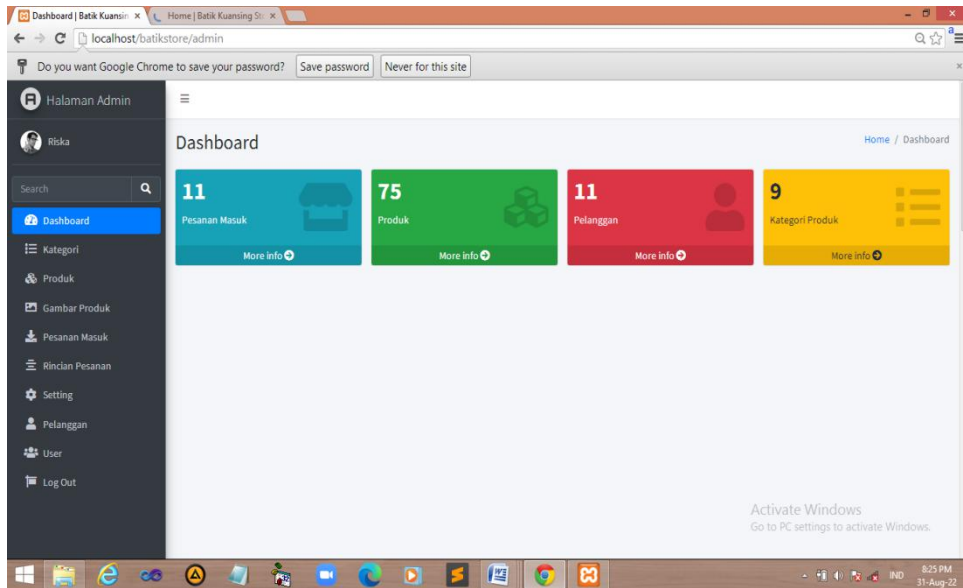


**Gambar 5.1 Halaman *Login Admin***

#### 2. Halaman *Bagian Admin*

Berikut ini merupakan tampilan Halaman bagian admin pada sistem, setelah masuk pada halaman dashboard bagian admin, admin dapat melihat dan mengelola beberapa data yaitu kategori produk, produk, pesanan, data

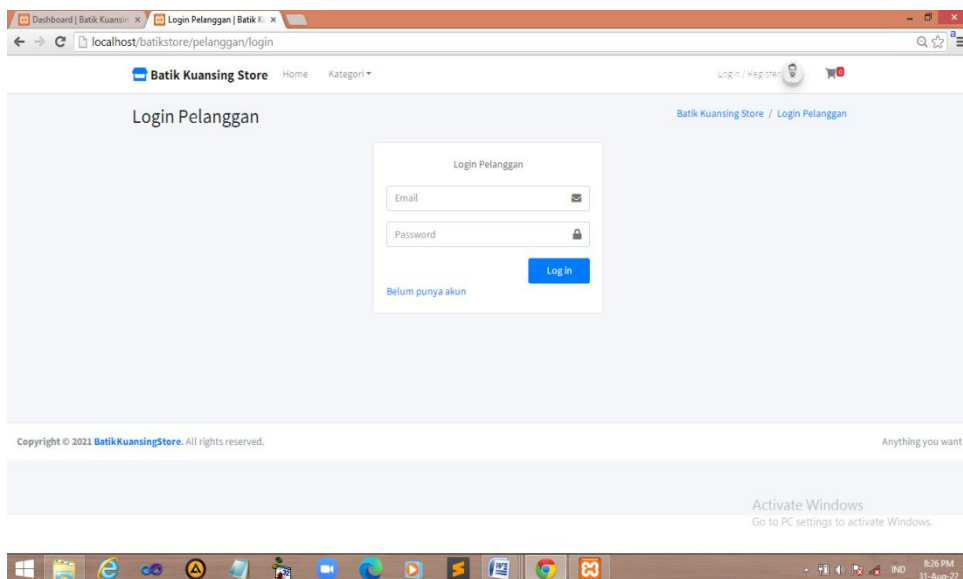
pelanggan. Pada halaman ini admin dapat melakukan perubahan pada data-data produk serta penambahan data produk.



**Gambar 5.2 Halaman Bagian Admin**

### 3. Halaman *Login* pelanggan

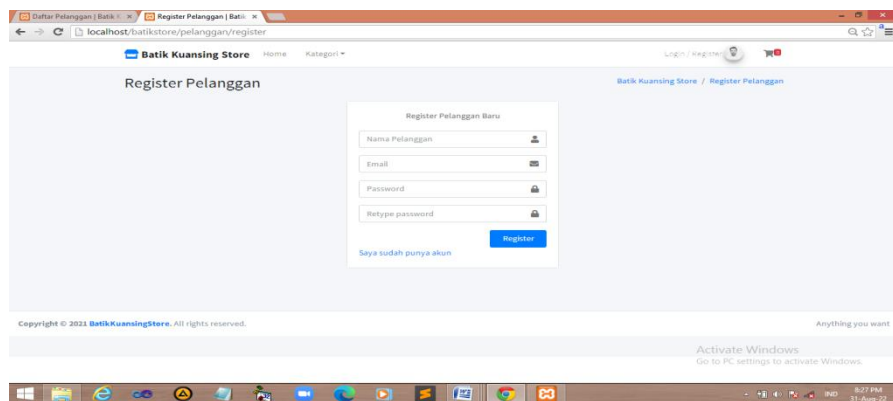
Berikut ini merupakan tampilan Halaman *Login* pelanggan pada sistem, pelanggan diharuskan mengisi email dan password terlebih dahulu sebelum masuk pada halaman selanjutnya.



**Gambar 5.3 Halaman *Login* Pelanggan**

#### 4. Halaman Register pelanggan

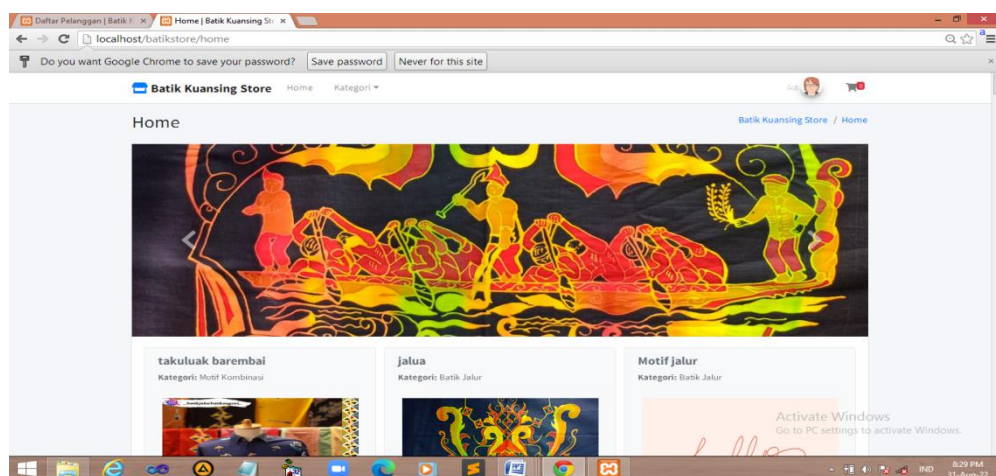
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Register pelanggan pada sistem, pelanggan mengisi data nama pelanggan, email dan password terlebih dahulu sebelum masuk pada halaman selanjutnya.



**Gambar 5.4 Halaman Register Pelanggan**

#### 5. Halaman Home pelanggan

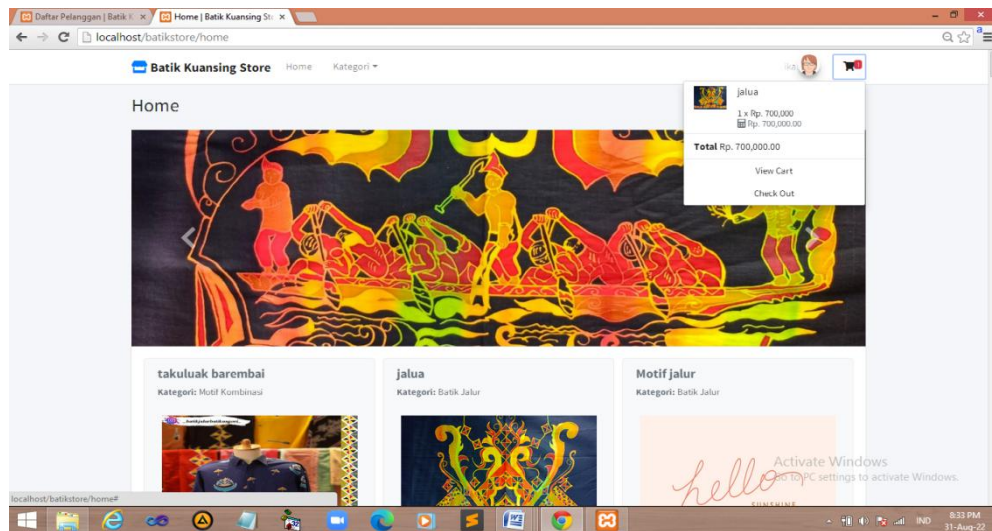
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Home pelanggan pada sistem, pelanggan dapat melihat beberapa menu yang disediakan di halaman *home*, informasi tentang penjualan batik dengan motif-motif yang menarik, *register* dan *login* dan *logout*. Selain itu bisa memesan batik sesuai keinginan pelanggan.



**Gambar 5.5 Halaman Home Pelanggan**

## 6. Halaman untuk memesan produk

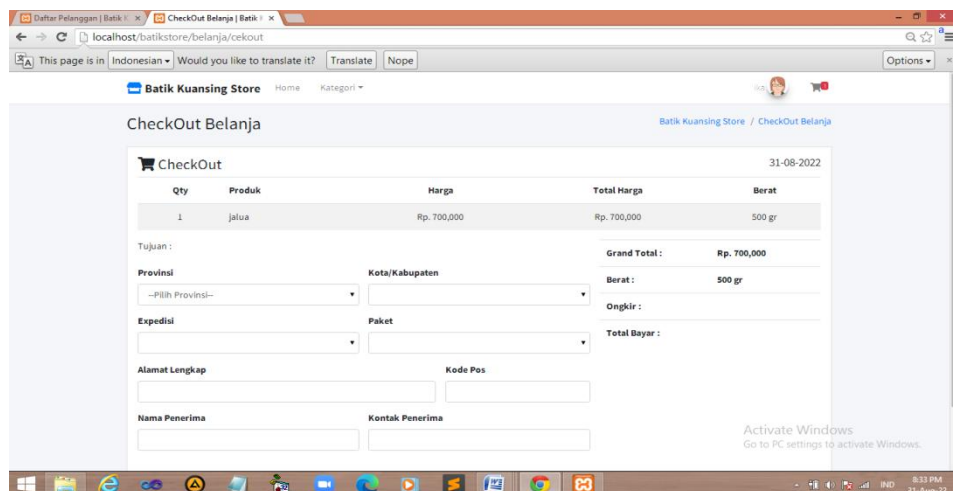
Berikut ini merupakan tampilan Halaman memesan produk pelanggan pada sistem, pelanggan dapat memesan produk dengan klik keranjang pada produk, lalu klik keranjang dan klik checkout seperti gambar dibawah.



Gambar 5.6 Halaman memesan produk

## 7. Halaman CheckOut

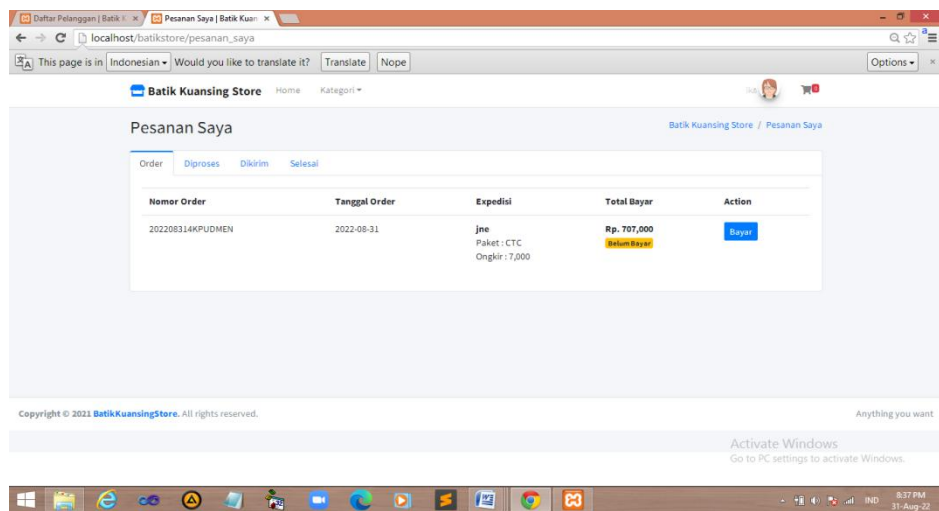
Berikut ini merupakan tampilan Halaman checkout pada sistem, pelanggan dapat memesan produk dengan mengisi data di menu checkout lalu klik buat pesanan seperti gambar dibawah.



Gambar 5.7 Halaman Checkout produk

## 8. Halaman Bayar produk

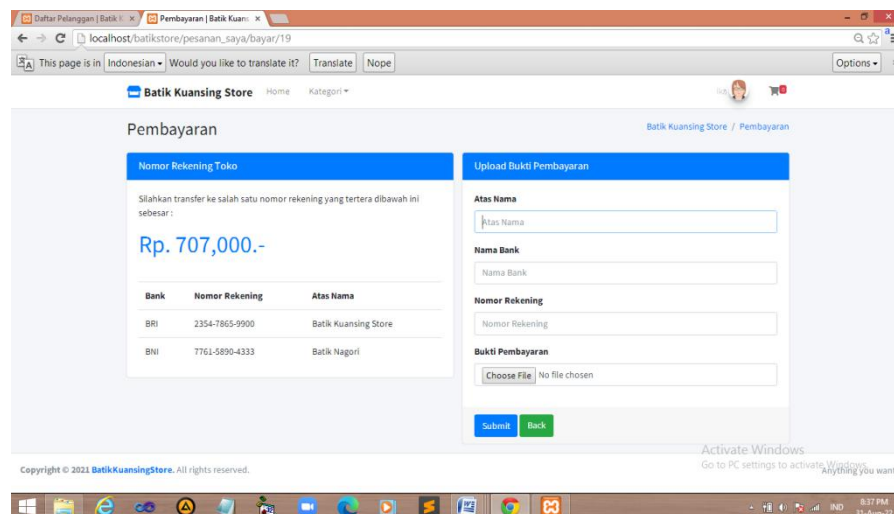
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Bayar produk pada sistem, setelah pelanggan melakukan checkout lalu sistem menampilkan data pesanan, lalu klik bayar seperti gambar dibawah.



Gambar 5.8 Halaman Bayar produk

## 9. Halaman Apload Bukti Bayar produk

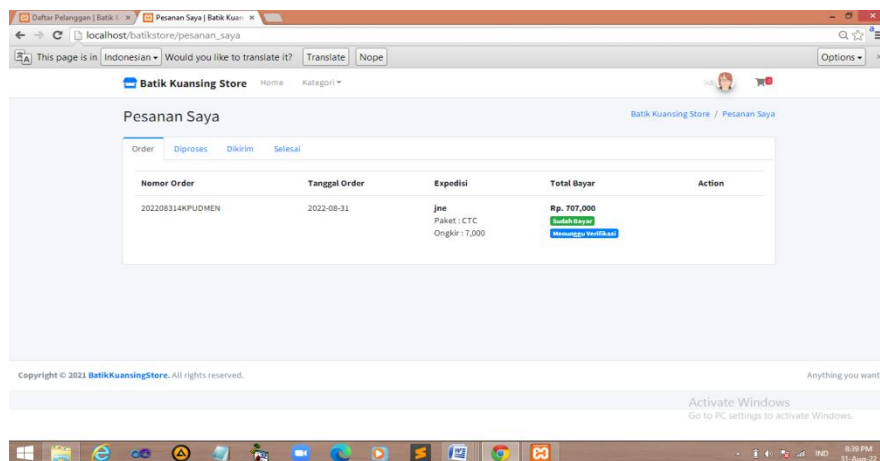
Berikut ini merupakan tampilan halaman apload bukti bayar produk pada sistem, setelah itu pelanggan mengisi nama, nama bank, no rekening dan apload bukti pembayaran. lalu klik submit seperti gambar dibawah



Gambar 5.9 Halaman Apload Bukti Bayar produk

## 10. Halaman Pesanan yang sudah dibayar

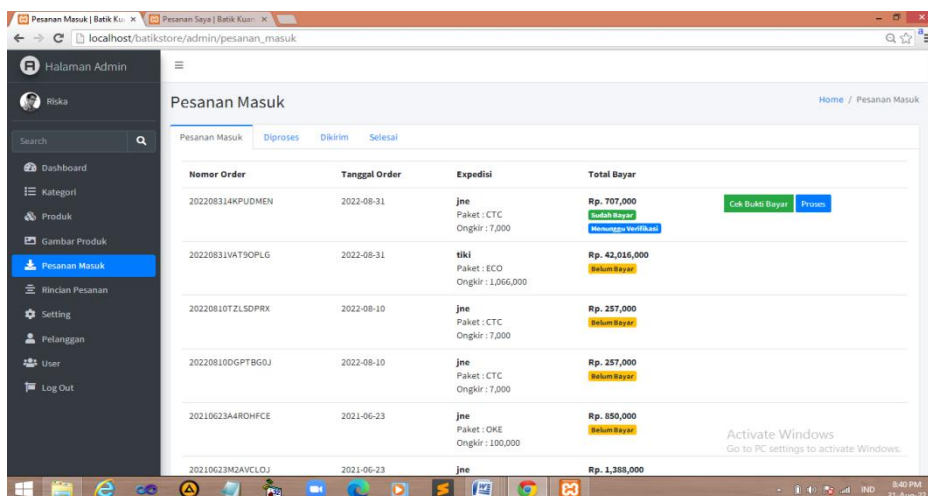
Berikut ini merupakan tampilan halaman Pesanan yang sudah dibayar pada sistem, setelah pelanggan mengisi nama, nama bank, no rekening dan upload bukti pembayaran.lalu klik submit seperti gambar dibawah



Gambar 5.10 Halaman Pesanan

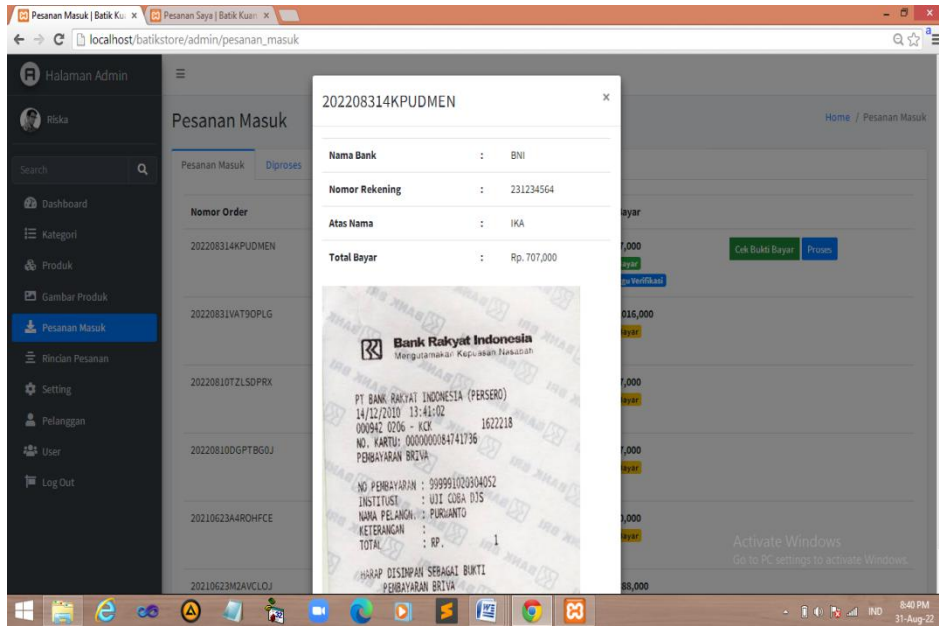
## 11. Halaman Admin - Pesanan Masuk

Berikut ini merupakan tampilan halaman Pesanan masuk pada admin,dihalaman ini admin membuka data pelanggan yang memesan batik dengan memeriksa bukti pembayaran lalu bisa diproses pada sistem,seperti gambar dibawah



Gambar 5.11 Halaman Admin - Pesanan Masuk

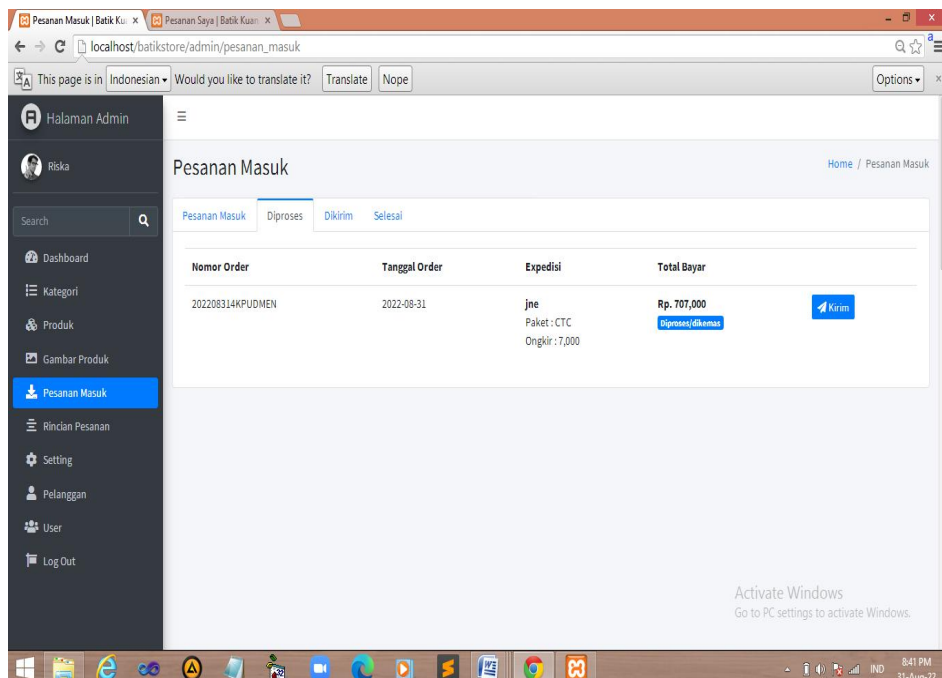




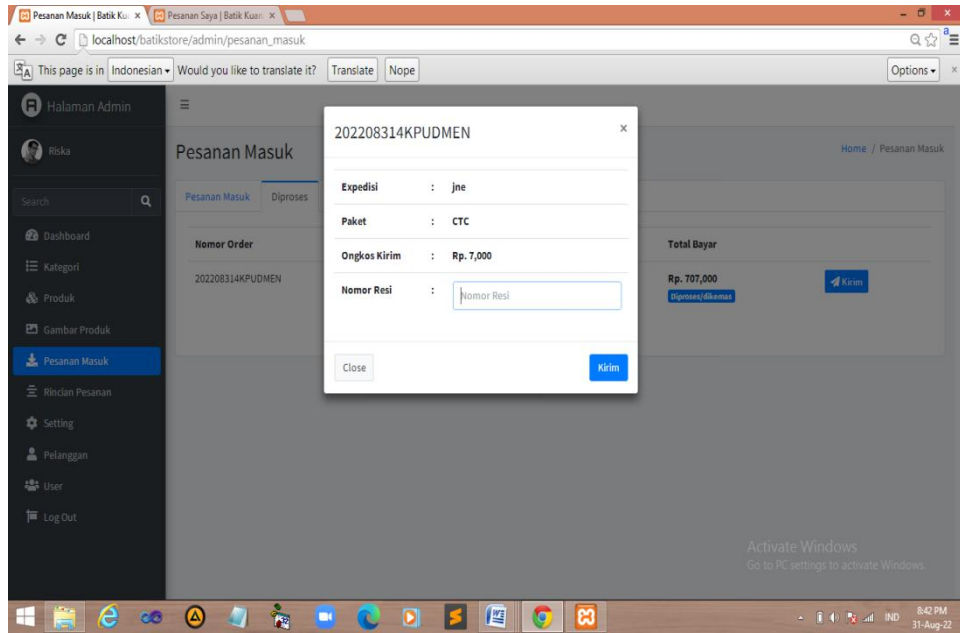
**Gambar 5.12 Halaman Bukti pembayaran**

## 12. Halaman Admin Pengiriman Pesanan

Berikut ini merupakan tampilan halaman Pengiriman Pesanan ke pelanggan setelah klik kirim, lalu sistem menampilkan data pesanan dan mengisi no resi lalu klik kiim pada sistem, seperti gambar dibawah



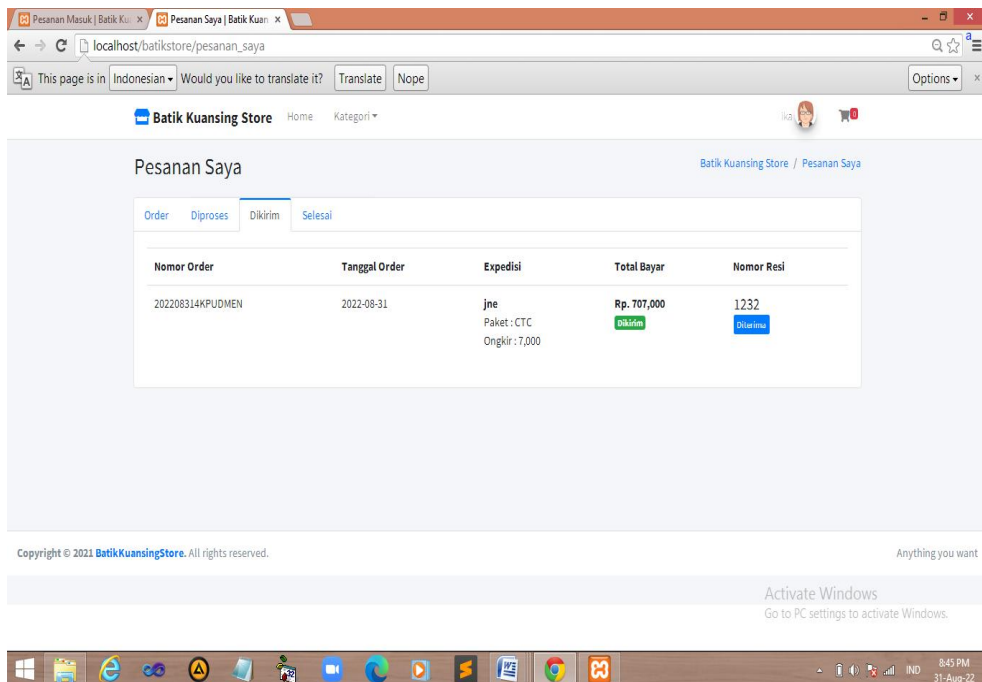
**Gambar 5.13 Halaman data pesanan**



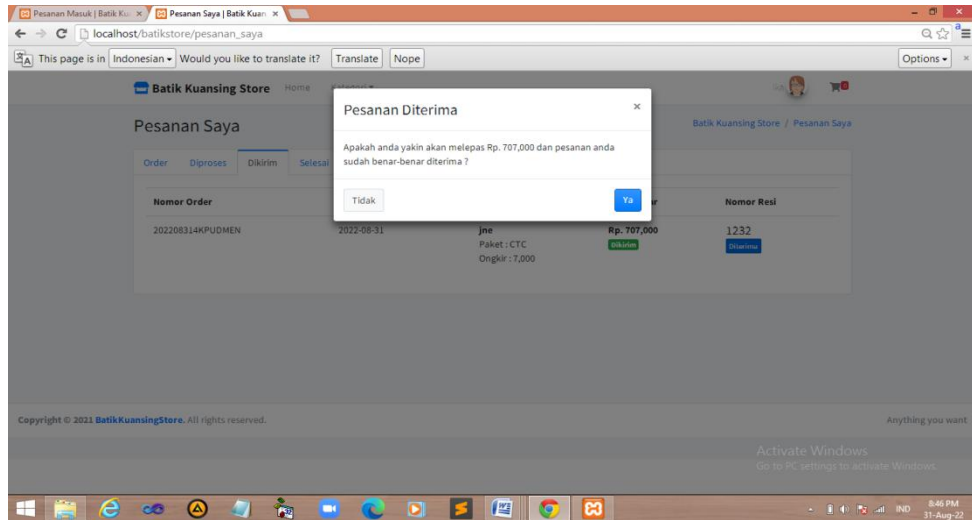
**Gambar 5.14 Halaman mengisi data no resi**

### 13. Halaman Pesanan Pelanggan

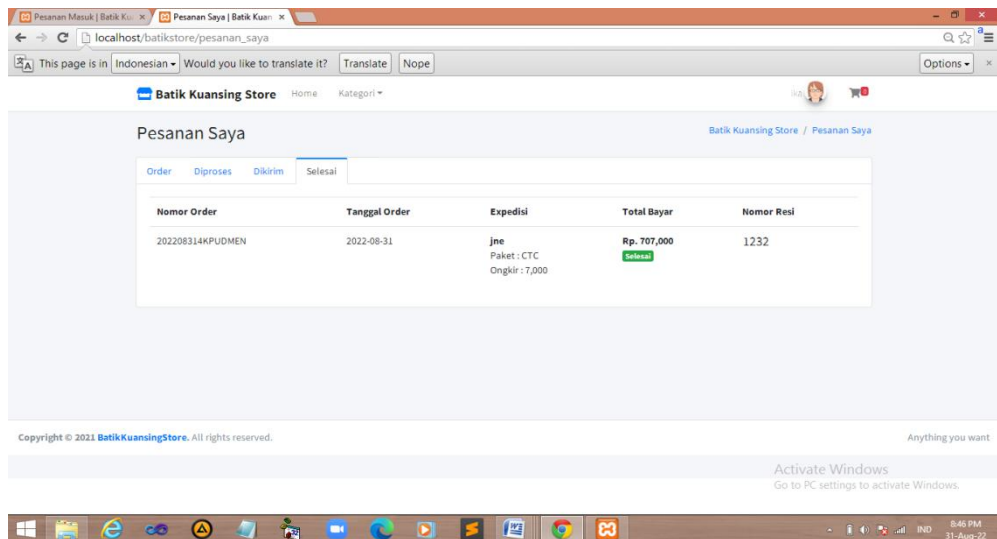
Berikut ini merupakan tampilan halaman Pesanan pelanggan yang sudah dikirim, lalu pelanggan klik diterima, maka sistem menampilkan data pesanan selesai, seperti gambar dibawah ini



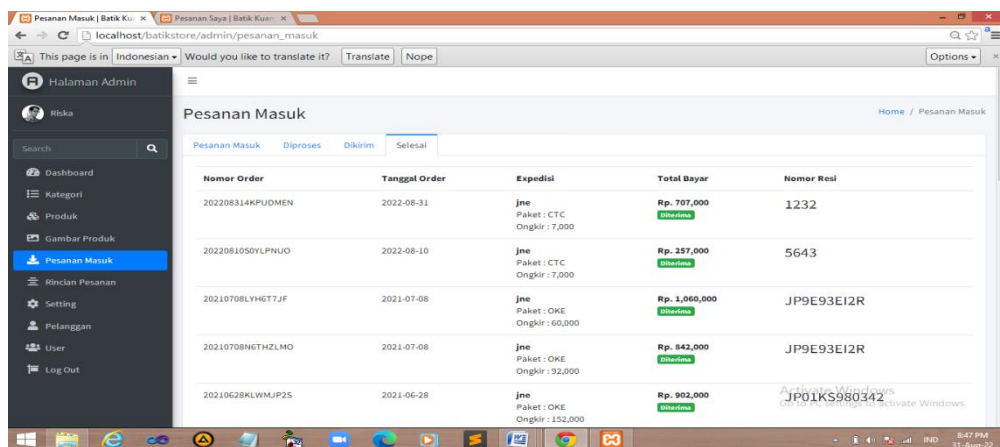
**Gambar 5.15 Halaman Pesanan Pelanggan**



**Gambar 5.16 Halaman Pesanan Pelanggan yang disetujui**



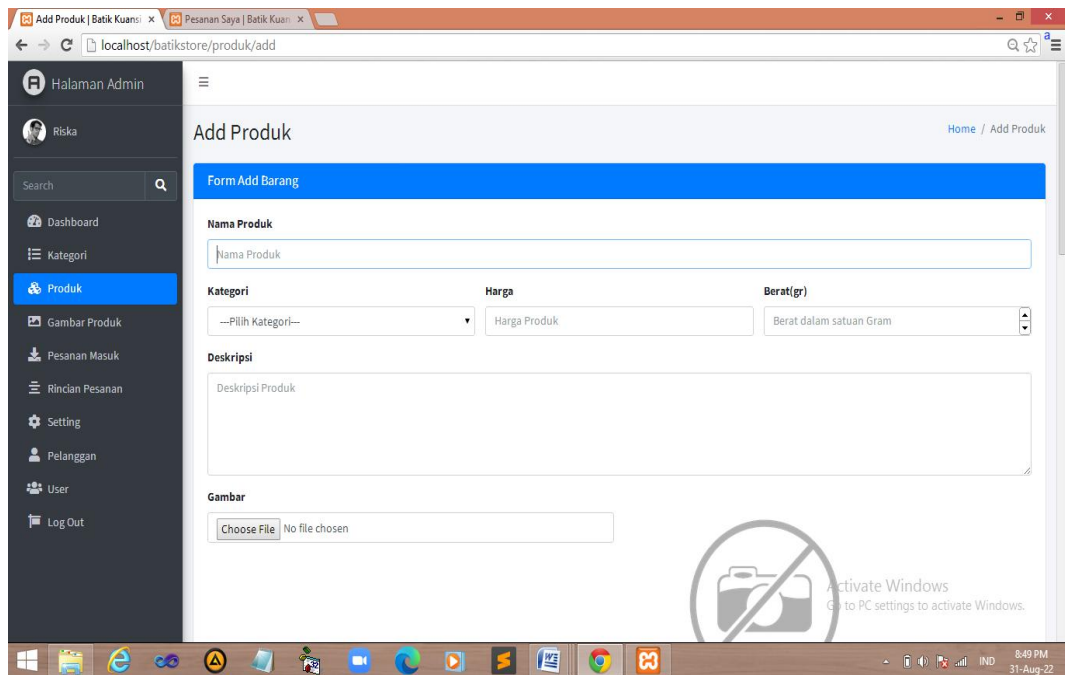
**Gambar 5.17 Halaman Pesanan Pelanggan Selesai**



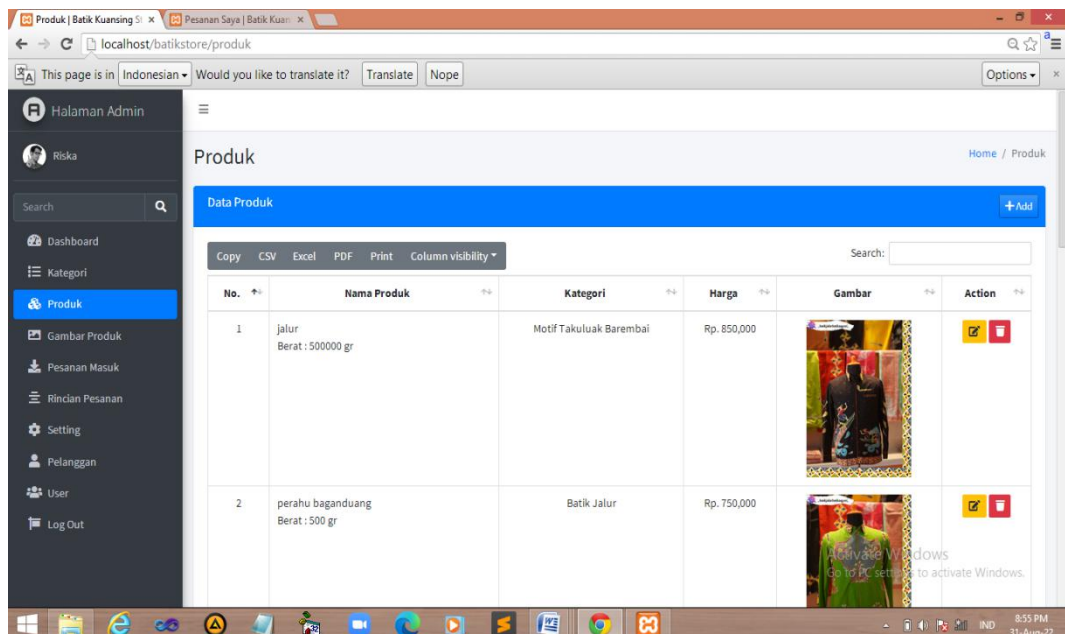
**Gambar 5.18 Halaman Admin Pesanan Masuk Selesai**

## 14. Halaman Penambahan Produk

Berikut ini merupakan tampilan halaman Penambahan Produk dengan mengisi data-data dan foto produk lalu klik simpan, maka sistem menampilkan data Produk yang ditambahkan di Menu Produk ,seperti gambar dibawah ini



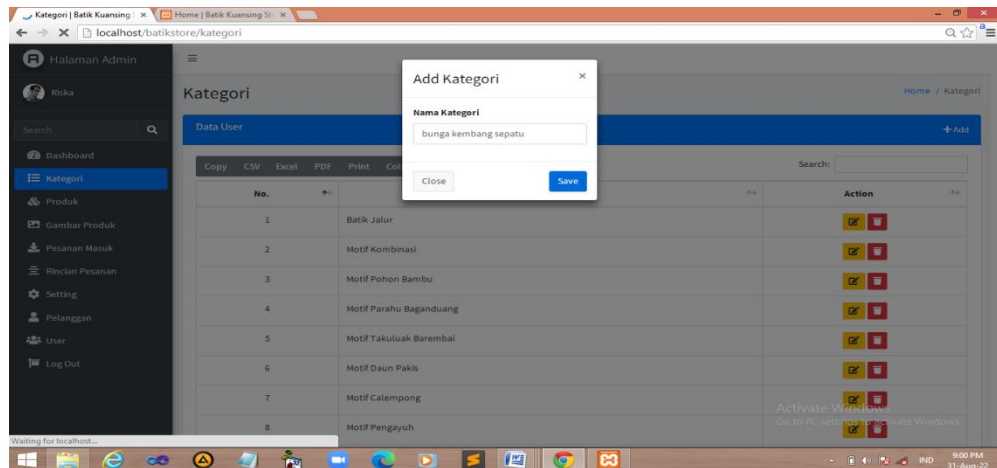
**Gambar 5.19 Halaman Penambahan Produk**



**Gambar 5.20 Halaman Produk**

## 15. Halaman Penambahan Kategori Produk

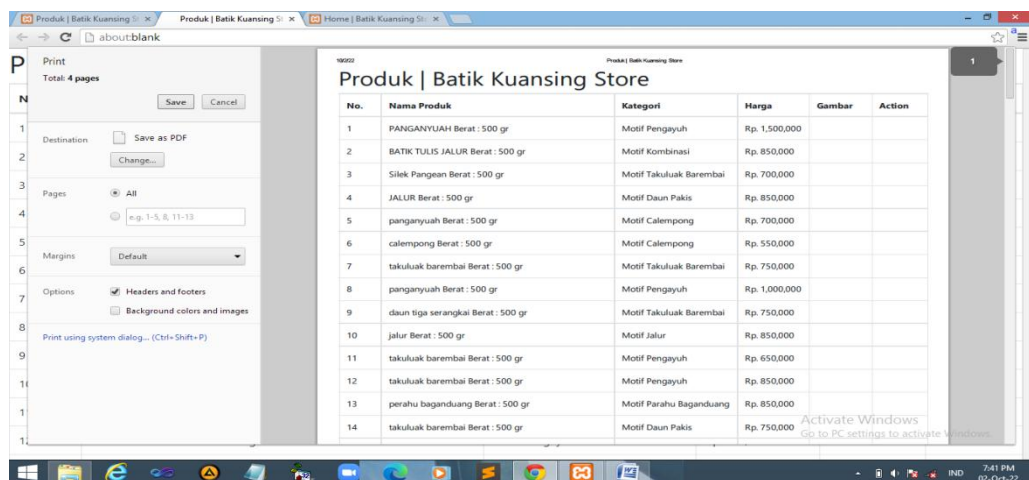
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Penambahan Kategori Produk dengan mengisi nama kategori produk lalu klik simpan, maka sistem menampilkan data kategori produk yang ditambahkan di Menu Kategori Produk, seperti gambar dibawah ini



Gambar 5.21 Halaman Kategori Produk

## 16. Halaman Laporan Data Produk

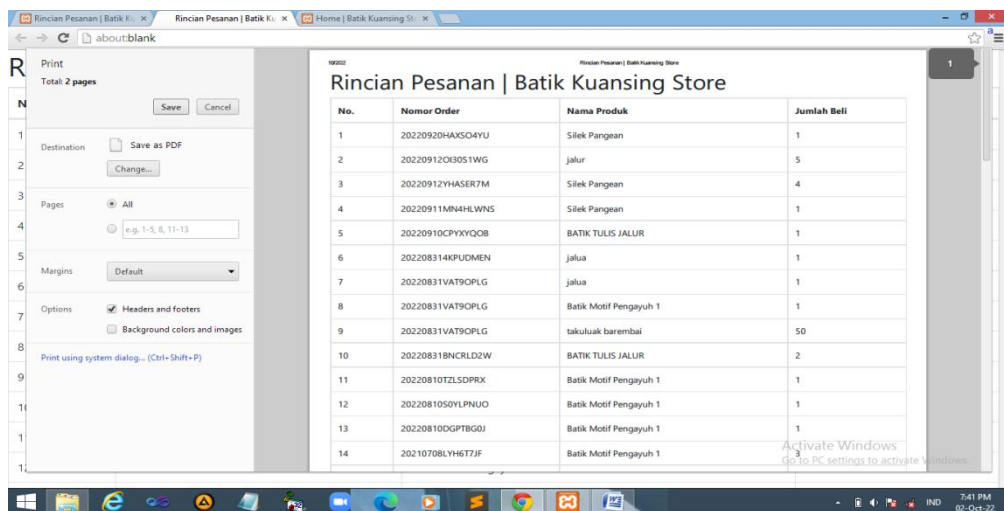
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Data Produk dengan membuka halaman data produk lalu klik print, maka sistem menampilkan laporan data produk, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.22 Halaman Laporan Data Produk

## 17. Halaman Rincian Pesanan Produk

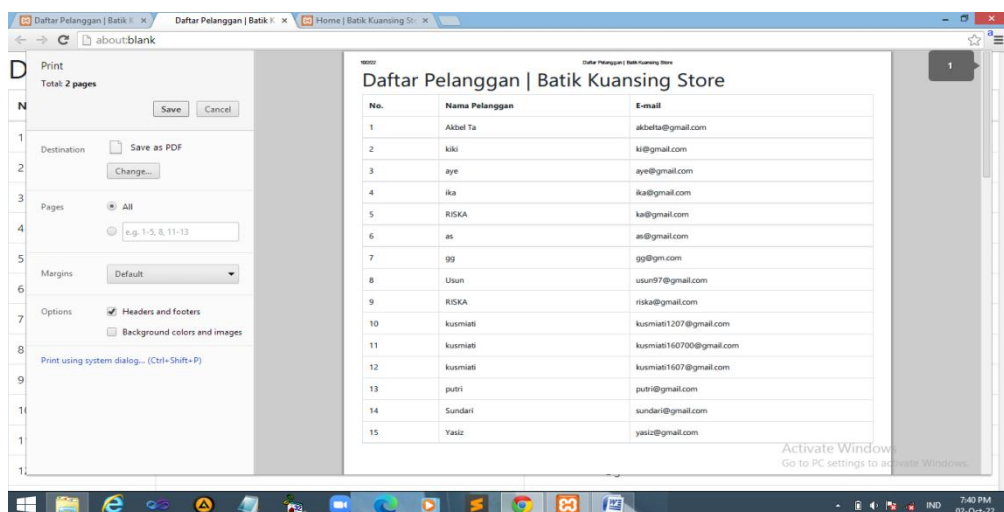
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Rincian Pesanan dengan membuka halaman Rincian Pesanan lalu klik print, maka sistem menampilkan laporan Rincian Pesanan, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.23 Halaman Laporan Rincian Pesanan

## 18. Halaman Laporan Data Produk

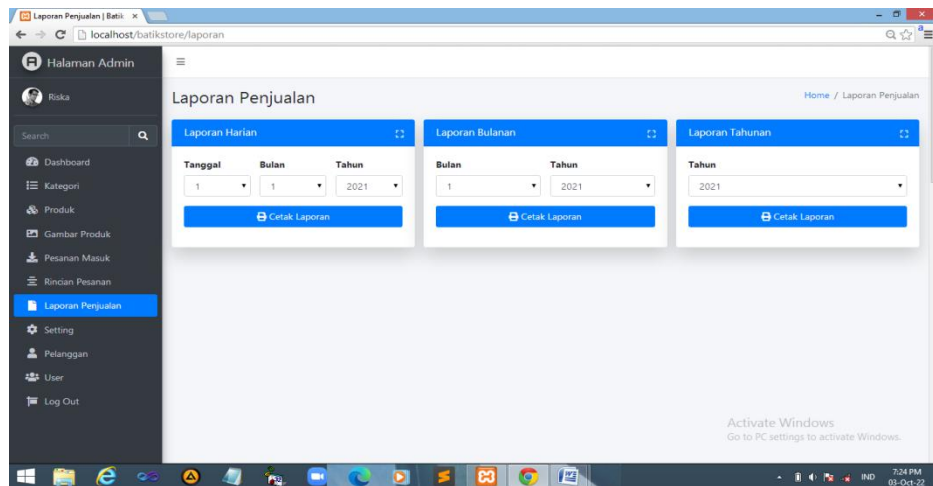
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Data Pelanggan dengan membuka halaman data pelanggan lalu klik print, maka sistem menampilkan laporan data pelanggan, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.24 Halaman Laporan Data Pelanggan

## 19. Halaman Laporan Penjualan Produk

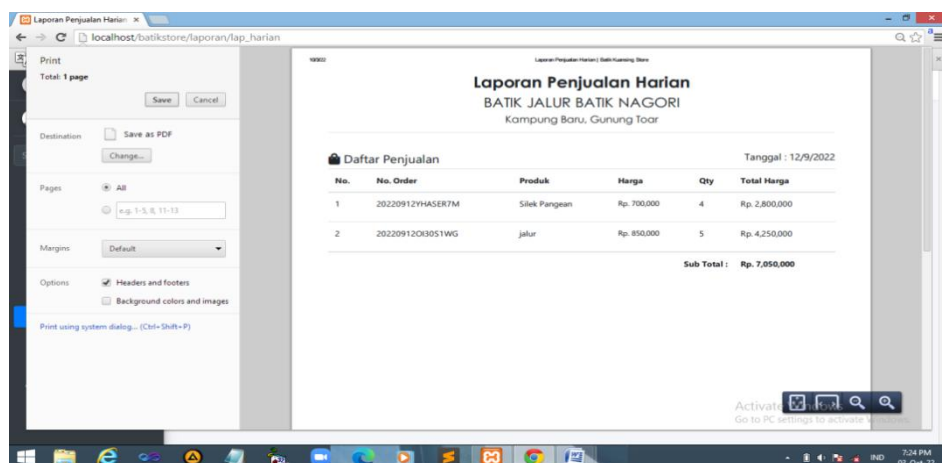
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Penjualan dengan membuka halaman laporan penjualan Produk batik, maka sistem menampilkan laporan penjualan Produk, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.25 Halaman Laporan Penjualan Produk

## 20. Halaman Laporan Harian

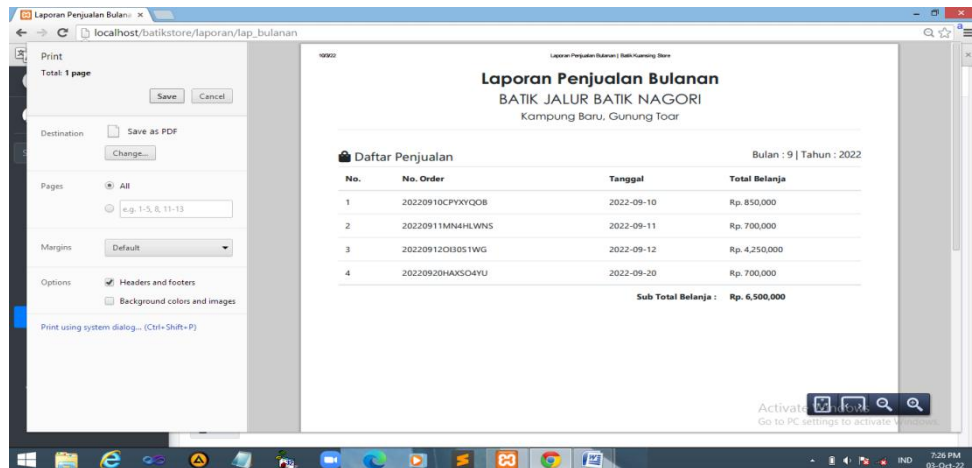
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Penjualan harian dengan membuka halaman laporan harian dengan mengisi tanggal, bulan serta tahun pemesanan, maka sistem menampilkan laporan harian lalu klik Print, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.26 Halaman Laporan Harian

## 21. Halaman Laporan Bulanan

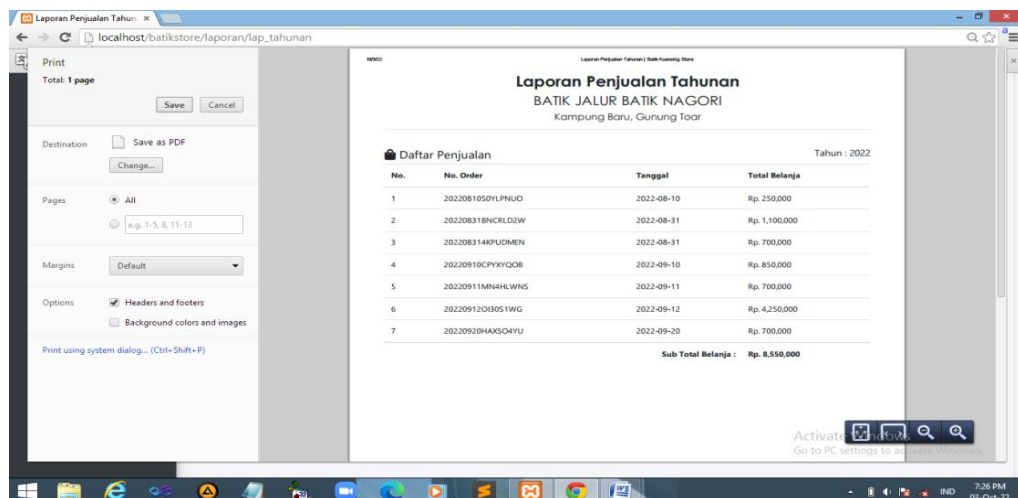
Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Penjualan bulanan dengan membuka halaman laporan bulanan dengan mengisi bulan dan tahun pemesanan, maka sistem menampilkan laporan bulanan lalu klik Print, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.27 Halaman Laporan Bulanan

## 22. Halaman Laporan Tahunan

Berikut ini merupakan tampilan Halaman Laporan Penjualan Tahunan dengan membuka halaman laporan Tahunan dengan mengisi tahun pemesanan, maka sistem menampilkan laporan Tahunan lalu klik Print, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.28 Halaman Laporan Tahunan



## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Sistem E-Marketing : Platform Digital untuk memasarkan Batik Tulis, dapat disimpulkan bahwa sistem ini dapat diakses melalui media *Browser* yang terkoneksi ke internet. Dalam sistem ini terdapat fitur yang digunakan oleh user, yaitu: Menu Home, Menu pilih produk, Menu *Checkout*, Menu buat pesanan, Menu pembayaran pesanan dan Menu penerimaan pesanan. Sistem ini hanya berfokus pada pemasaran batik tulis yang berkaitan dengan pembelian batik tulis. Dengan adanya sistem ini pelanggan dapat melihat model-model produk terbaru dari batik negeri serta melihat harga dan pemesanannya di sistem ini dimana saja dan kapan saja sehingga membantu memudahkan pelanggan batik dalam memesan batik yang diinginkannya. Oleh karena itu, diharapkan sistem ini dapat bermanfaat dan menunjang pemasaran dalam membudayakan batik khas kuantan singingi.

#### **6.2 Saran**

Dalam penelitian yang telah dilakukan peneliti untuk membuat Sistem E-Marketing : Platform Digital untuk memasarkan Batik Tulis Berbasis Web terdapat beberapa saran yang diharapkan agar pengembang sistem lainnya dapat melanjutkan dan mengembangkan Sistem E-Marketing ini untuk lebih baik lagi kedepannya, diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem E-Marketing ini menggunakan jaringan internet untuk memuat data yang ada, dengan kata lain tidak dapat di muat Ketika tidak ada jaringan internet. Diharapkan untuk pengembang Sistem E-Marketing ini selanjutnya

dapat bersifat *offline*, sehingga data yang ada dapat dimuat dengan tanpa terhubung dengan jaringan internet.

2. Aplikasi ini hanya memuat produk-produk batik yang berkaitan dengan pemasaran batik di kuansing saja, mungkin pada pengembangan selanjutnya bisa ditambahkan produk khas kuantan singingi lainnya.
3. Perlu juga ada pengevaluasian dan pengontrolan terhadap sistem yang telah terkomputerisasi, sehingga dapat diketahui kualitas sistem tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P.A. Christianto, Tory Ariyanto, Eko Budi Susanto, M. Faizal Kurniawan. (2015). Meningkatkan Daya Saing Umkm Batik Kota Pekalongan Dalam Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean Melalui Pembangunan Pusat Informasi Berbasis Web Yang Mengintegrasikan Umkm Batik Dengan Masyarakat Umum, Kalangan Perbankan, Kalangan Akademik, Kadin Dan Pemerintah Kota Pekalongan, Stmik Widya Pratama Pekalongan.
- [2] Febriyantoro, Mohamad Trio, Debby Arisandi. (2018). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean, Universitas Universal.
- [3] Ratih Wahyuningrum, 2018. Analisis Strategi E-Marketing untuk meningkatkan Minat Beli Online. Institut Bisnis Nusantara.
- [4] Pradiani, T. (2017). Pengaruh Sistem Pemasaran Digital Marketing Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Hasil Industri Rumahan. Jurnal Jibeka, 11(2),
- [5] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (Umkm)
- [6] Kivot Rizqi Kurniawan. (2014) Analisis Strategi Pemasaran Batik Al-Warits Bangkalan Madura .Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas. Surabaya.
- [7] Dyah, Encus. 2018. Kasus di perusahaan Batik Imsoyo Dukuh desa gedongan kecamatan plupuh kabupaten stragen, pendidikan seni rupa, Universitas Sebelas Maret.
- [8] Djumena, Nian. S. 1990. Batik dan Mitra (Batik And Its Kind). Jakarta: Djambatan. Indriani.
- [9] Jocelyne O.S, Sorang, P, 2017, "Sistem Informasi pemesanan dan penjualan barang pada pinter kreatif berbasis web", UNIKA Santo Thomas Sumatra Utara.

- [10] D. K. M.S, “Konsep Dasar Sistem Informasi,” *Konsep Dasar Sist. Inf.*, pp. 1–36, 2015.
- [11] H. Nopriandi, “Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa,” *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 1, no. 1, pp. 73–79, 2018, doi: 10.36378/jtos.v1i1.1.
- [12] Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2004. *Principles of Marketing*. 10th Edition. United States of America: Pearson Prentice Hall.
- [13] Mohammed, Fisher, Jaworski, and Paddison, 2003, *Internet Marketing: Building Advantage in a Networked Economy*. United States of America: McGraw-Hill.
- [14] Reedy, Joel, Shauna Schullo and Kenneth Zimmerman, 2000, *Electronic Marketing, Integrating Electronic Resources Into The Marketing Process*, The Dryden Press, arcourt College Publishers, United States of America.
- [15] Strauss, Judy and Raymond Frost. 2009. *E-Marketing*. 2nd Edition. New Jersey: Prentice Hall .
- [16] Eka Angga.(2019). Implementasi platform digital sebagai media pembelajaran daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada masa pandemi covid 19. Universitas Islam negeri Raden mas said Surakarta. Berajah jurnal.
- [17] Kotler, P. 2008. *Principles of Marketing*. 12 Edition. Pearson Education, Inc., New Jersey.
- [18] Soemarjadi dkk. 2001. *Pendidikan Keterampilan* . Malang: Universitas Negeri Malang.
- [19] Diah Fitria. 2006. *Studi Batik dan Mitra Tegal* di desa Kalinyamat Wetan Kecamatan Tegal, Selatan Kota Tegal. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- [20] Prasetyo, Anindito. 2010. *Batik Karya Agung Warisan Budaya Dunia*. Yogyakarta: Harmoni

- [21] A. Nugraha, Ramdhani and G. Pramukasari, "Jurnal Manajemen Informatika Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tasikmalaya," *Jumika*, vol. 4, no. 2, p. 6, 2017.
- [22] S. H. Putra, "Perancangan Sistem Delivery Fastfood Berbasis Web Dengan Metode GIS (Geographic Information System)," *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komputer)*, vol. 3, no. 2, p. 52, 2019, doi: 10.33395/remik.v3i2.10113.
- [23] I. Talahatu, S. Ratumurun, A. Saphu, and V. P. Kay, "Cita Ekonomi Jurnal Ekonomi," vol. IX, no. 1, 2015.
- [24] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [25] Ismael, Rancang Bangun Sistem Informasi Penyaluran Semen Padang Untuk Daerah Bengkulu Selatan Di Cv. Mutia Bersaudara, *J. EdikInformatika*. vol.3 (2017) pp.147-156.
- [26] Y. Heriyanto, Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car, *J. Intra-Tech*. vol.2 (2018) pp.64-77.
- [27] M. Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, J. Suwita, Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang, *Ipsikom*. vol.8 (2020).
- [28] [28] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [29] Affandi, Much Irsyad, and Hudan Eka Rosyadi. "Perancangan Aplikasi Toko Online Al-Ihsan Berbasis Php & Mysql."
- [30] M.Mufid Luthfi,"Hypertext Preprocessor(PHP), idcloudhost-

com.cdn.ampproject.org/v/s/idcloudhost.com%2Fkamus-hosting%2Fphp%  
2F.

- [31] Andri Andaru, Fakultas komputer UMITRA, "Pengertian Database secara umum", Section class content.
- [32] M. Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, J. Suwita, Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang, Ipsikom. vol.8 (2020).
- [33] F.Haswan, H.Nopriandi "Perancangan Model Sistem Informasi Penjualan Batik". Jurnal teknologi komputer.



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
Jl. Gatot Subroto KM.7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec. Kuantan  
Tengah

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

N P M : 180210056  
Nama : RISK A  
Pembimbing 1 : Elgamar S.Kom., M.Kom  
Pembimbing 2 : Febri Haswan S.Kom., M.Kom  
Judul : E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

NO	TANGGAL	KOMENTAR PEMBIMBING	PARAF
2.	30/10/2022	Pembacaan seluruh pada BAB IV	ES.
2.	4/11/2022	Pembacaan Diagram Output Skema	ES.
3.	8/11/2022	lengkap BAB I & II	ES.
4	27/11/2022	Lengkap Seluruh Dokumen Acc Sidang Skripsi	ES.

Taluk kuantan, .....2022

Pembimbing 1

  
Elgamar S.Kom., M.Kom  
NIDN.1002118802



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
Jl. Gatot Subroto KM.7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec. Kuantan  
Tengah

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

N P M : 180210056  
Nama : RISK A  
Pembimbing 1 : Elgamar S.Kom., M.Kom  
Pembimbing 2 : Febri Haswan S.Kom., M.Kom  
Judul : E-Marketing: Platform Digital Untuk Pemasaran Batik Tulis.

NO	TANGGAL	KOMENTAR PEMBIMBING	PARAF
1.	8/05/2022	- Perbaiki Bab IV - Kapitulum Penulisan	21.
2.	10/06/2022	- Perbaiki Desain terperinci	21.
3.	15/06/2022	- Perbaiki Aplikasi	21.
4.	22/06/2022	- Perbaiki lampiran	21.
5.	23/07/2022	- Perbaiki bab I dan VI - Kapitulum Penulisan	21.
6.	24/08/2022	Print Bersih.	21.
7.	26/08/2022	Skripsi Acc lanjut sidang	21.

Taluk kuantan, .....2022

Pembimbing 2

Febri Haswan S.Kom., M.Kom  
NIDN.1009028803