

Penerapan *E-Commerce* Untuk Sistem Informasi Usaha Batik Khas Cianjur

Ai Musrifah
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Suryakencana
aimusrifah.unsur@gmail.com

Tuti Sopinah
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Suryakencana
tutisopinah@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Cianjur memiliki potensi dibidang pengembangan pemberdayaan ekonomi masyarakat batik khas Cianjur. Namun, belum sepenuhnya dan seluruhnya digali secara maksimal. Semuanya itu harus dilakukan secara baik, terkoordinasi dan sinergis khususnya dari pemasaran, teknologi, akses informasi, dan jaringan usaha.

Perkembangan e-commerce sebagai inisiatif organisasi dengan memperhitungkan kebutuhan untuk mengatasi masalah strategi budaya, bisnis, manajerial, dan organisasi serta teknis desain dan implementasi. Pembuatan aplikasi web telah memiliki dampak yang mendalam pada dunia bisnis. Tumbuhnya e-commerce diawali dengan banyaknya masyarakat yang telah familiar dengan internet yang dapat diakses melalui alat elektronik. Selain itu, pergeseran transaksi jual beli pasar konvensional ke pasar online kian hari kian meningkat.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan adanya website batik khas Cianjur ini membantu Dahlia Batik Genturan untuk mempromosikan batik khas Cianjur yang ada di Dahlia Batik Genturan dengan lebih luas, tidak terbatas oleh tempat dan waktu, transaksi penjualan yang lebih mudah, dan dapat menjangkau pelanggan dengan lebih luas.

Kunci : Teknologi, E-Commerce, Batik

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Istilah perdagangan elektronik berubah dengan berjalannya waktu. Dahulu, perdagangan elektronik dapat berarti pemanfaatan transaksi komersial, namun saat ini berkembang menjadi istilah yang lebih tepat, yakni perdagangan web. Dengan proses transaksi yang sangat mudah dan cepat, membuat masyarakat lebih melirik melakukan transaksi jual beli melalui online. Karena dengan transaksi ini, kita dapat menghemat waktu dan tidak harus repot untuk pergi ke pusat pembelanjaan untuk mencari produk yang kita inginkan.

Menurut riset yang diprakarsai oleh Indonesia *E-Commerce Association* (idEA), Google Indonesia, dan TNS (*Taylor Nelson Sofres*), pertumbuhan *e-commerce* di Indonesia kian menjamur karena disertai meningkatnya aktivitas transaksi online oleh masyarakat. Tahun 2013 nilai pasar *e-commerce* Indonesia mencapai \$8 miliar (Rp 94,5 triliun) dan diprediksikan di tahun 2016 akan meningkat 3 kali lipat menjadi \$25 miliar (Rp 295 triliun).

Kabupaten Cianjur yang memiliki berbagai potensi. Namun, belum sepenuhnya dan seluruhnya digali secara maksimal. Kekhasan Cianjur, tidak hanya berkutat dengan tauco dan manisan. Sebab, salah satu ciri khas kota perlintasan ini juga terdapat pada sisi kerajinan, dan telah diakui ditingkat Internasional yaitu kerajinan batik khas Cianjur.

Oleh karena itu diperlukan Lembaga Pengkajian Pengembangan Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Batik dan cindramata khas Cianjur dari pemasaran, teknologi, akses informasi, jaringan usaha dan lain sebagainya serta dengan menggali berbagai potensi dan peluang yang dimiliki Kabupaten Cianjur. Semuanya itu

harus dilakukan secara baik, terkoordinasi dan sinergis dari Pemerintah, Dunia Usaha dan Masyarakat. Pengusaha kerajinan batik khas Cianjur perlu melakukan pengembangan penyebaran informasi dan membudayakan wirausaha kalangan masyarakat tentang perbatikan di Kabupaten Cianjur.

Permasalahan yang dihadapi oleh pengusaha kerajinan batik khas Cianjur, ketika perusahaan ini hanya menggunakan sistem konvensional untuk keperluan penyebaran informasi, pemasaran, dan penjualannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang baik untuk memudahkan dalam proses kegiatan tersebut, sehingga perlu dilakukan analisa dan perancangan sistem informasi yang berbasis *e-commerce*.

Internet telah memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pengembangan sistem informasi. Namun, secara khusus peran metodologi pengembangan perlu diperhatikan secara khusus.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisa dan merancang jenis Sistem informasi yang dibutuhkan ?
2. Bagaimana menganalisa metodologi yang digunakan ?
3. Bagaimana mengimplementasikan semua analisis dan perancangan yang telah dilakukan ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk memberikan kemudahan dalam proses pemasaran, informasi produk dan transaksi penjualan tanpa harus menggunakan sistem konvensional bagi pelanggan dan pengusaha melalui sebuah aplikasi *e-commerce* batik khas

Cianjur pada Dahlia Batik Gunturan. Manfaat yang diharapkan dengan adanya aplikasi ini adalah :

1. Mempermudah dalam mengetahui informasi berbagai macam ragam batik khas Cianjur, seperti : sejarah, jenis batik, cara pembuatan, harga dan transaksi.
2. Pengawasan transaksi dapat lebih mudah, karena aplikasi ini juga menginformasikan mengenai stock barang dan proses pembayaran online.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi sebagai media promosi batik khas Cianjur.
2. Jenis *E-Commerce* yang digunakan adalah B2C.
3. Aplikasi menangani transaksi pembelian batik khas Cianjur.
4. Transaksi pembayaran dilakukan melalui transfer lewat rekening.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur (Literatur Review)
Mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas dalam tesis ini dan mempelajari penelitian yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.
2. Mengumpulkan Data
Mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan organisasi yang diteliti dengan mengumpulkan dokumentasi organisasi, melakukan pengamatan dan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait.
3. Metode Rekayasa Perangkat Lunak
Dalam tahap perancangan dan *design* sistem, pemodelan yang akan digunakan adalah Pemrograman Berorientasi Objek dengan implementasi menggunakan UML (*Unified modeling Language*)

2. Landasan Teori

2.1 Penjualan

Penjualan menurut Ranguti (2008, hal: 48) adalah suatu proses kegiatan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor social, budaya, politik dan ekonomi dan manajerial. Akibat dari berbagai faktor tersebut masing-masing individu maupun kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan engan menciptakan, menawarkan, dan menukarkan produk yang memiliki nilai komoditas.

Menurut Basu (2001) penjualan adalah sistem keseluruhan dari kegiatan yang ditunjukkan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi.

Dari beberapa definisi diatas, Nampak dengan jelas bahwa penjualan itu merupakan sejumlah kegiatan yang terjadi akibat perpindahan barang atau jasa dari tangan produsen hingga ke tangan konsumen dan tercakup didalamnya segala kegiatan sebelum dan sesudah pemindahan barang atau jasa tersebut.

2.2 E-Commerce

Perdagangan Elektronik (*E-Commerce* = *electronic commerce*) adalah bagian dari *e-lifestyle* yang

memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat mana pun (Hidayat, 2008:5).

E-Commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik (Munawar, 2009:1).

Sedangkan pengertian *E-Commerce* (Perdagangan Elektronik) menurut Jony Wong (2010:33) adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet.

Menurut Vermaat (2007:83) *E-Commerce* merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik seperti internet. Siapapun yang mempunyai jaringan internet dapat berpartisipasi dalam kegiatan *E-Commerce*.

Menurut Kalakota dan Winston (Suyanto, 2003:11), definisi *E-Commerce* dapat ditinjau dari beberapa perspektif, yaitu:

1. Dari perspektif komunikasi, e-commerce adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
2. Dari perspektif proses bisnis, e-commerce adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.
3. Dari perspektif layanan, e-commerce merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (*service cost*) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman.
4. Dari perspektif online, e-commerce menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang ataupun informasi melalui internet dan sarana online lainnya.

Ada banyak cara untuk mengklasifikasikan transaksi *E-Commerce*. Salah satunya dengan melihat sifat peserta yang terlibat dalam transaksi e-Commerce. Berdasarkan sifat penggunaanya, *E-Commerce* dibagi menjadi 3 jenis (Laudon, 2003:45):

1. *E-Commerce* bisnis ke konsumen (B2C) melibatkan penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan.
2. *E-Commerce* bisnis ke bisnis (B2B) melibatkan penjualan produk dan layanan antar perusahaan.
3. *E-Commerce* konsumen ke konsumen (C2C) melibatkan konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen.

E-commerce memiliki beberapa manfaat, baik itu untuk organisasi, perusahaan dan masyarakat itu sendiri, berikut beberapa manfaat dari e-commerce (Suyanto, 2003:50-51):

- a. Bagi organisasi pemilik e-commerce
 1. Memperluas market place hingga kepasar nasional dan internasional.
 2. Dengan capital outlay yang minim, sebuah perusahaan dapat dengan mudah menemukan lebih banyak pelanggan, supplier yang lebih baik dan partner bisnis yang paling cocok dari seluruh dunia.

3. E-commerce menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan, dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
4. E-commerce mengurangi waktu antara outlay modal dan penerimaan produk dan jasa.

b. Bagi konsumen

1. E-commerce memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
2. E-commerce memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan, mereka bisa memilih berbagai produk dari banyak vendor.
3. E-commerce menyediakan produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan melakukan perbandingan secara cepat.
4. Pelanggan bisa menerima informasi yang relevan secara detil dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.

c. Bagi masyarakat

1. E-commerce memungkinkan orang untuk bekerja didalam rumah dan tidak harus keluar rumah untuk berbelanja. Ini berakibat menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
2. E-commerce memungkinkan orang di negara-negara dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa *e-commerce*.

Agar sebuah perdagangan antar pembeli dan penjual dapat dilakukan, maka harus ada satu proses tertentu. Proses transaksi *E-Commerce* bisa mencakup tahap-tahap sebagai berikut (Suyanto, 2003:46):

1. **Show.** Penjual menunjukkan produk atau layanannya di situs yang dimiliki, lengkap dengan detail spesifikasi produk dan harganya.
2. **Register.** Konsumen melakukan register untuk memasukkan data-data identitas, alamat pengiriman dan informasi login.
3. **Order.** Setelah konsumen memilih produk yang diinginkan, konsumen pun selanjutnya melakukan order pembelian.
4. **Payment.** Konsumen melakukan pembayaran.
5. **Verification.** Verifikasi data konsumen seperti data-data pembayaran (No. rekening atau kartu kredit).
6. **Deliver.** Produk yang dipesan pembeli kemudian dikirimkan oleh penjual ke konsumen.

2.3 Internet

Internet (*interconnected-networking*) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan *internet working*.

2.4 Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut Henry C. Lucas "Sistem Informasi adalah kegiatan dari suatu prosedur yang diorganisasikan yang bila dieksekusi akan

menyediakan informasi untuk pendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi".

Dalam menguraikan sistem informasi manajemen, terkandung didalamnya pengertian sistem, subsistem, data, informasi dan manajemen. Seperti diuraikan oleh Gordon B. Davis (Malayu S.P Hasibuan, 1996, hal: 256) dapat diterjemahkan sebagai berikut:

1. Sistem adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi-konsepsi yang saling bergantung ataupun serangkaian unsur yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.
2. Sub sistem adalah bagian atau faktor/unsur dari sistem tersebut.
3. Data adalah bahan mentah bagi informasi, dirumuskan sebagai sumber informasi. Data-data disusun untuk mengolah tujuan-tujuan menjadi susunan data, susunan kearsipan dan pusat data atau landasan data.
4. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau yang akan datang.

2.5 Unified Modelling Language(UML)

Pengertian UML

Unified Modelling Language(UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak.UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Unified Modeling Language (UML) dibuat sebagai kolaborasi dari Grady Booch, DR James Rumbough, Ivar Jacobson, Rebecca Wirfs-Brock, Peter Yourdon, dan lainnya. UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Ada beberapa diagram yang disediakan UML sebagai berikut:

a. Diagram Use Case (*Use Case Diagram*)

Diagram use case menyajikan interaksi antar use case dan aktor, dimana aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

b. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem.

c. Diagram Sequensial

Diagram sequensial atau *sequencediagram* digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam usecase.

d. Diagram Kolaborasi

Diagram kolaborasi atau *collaboration diagram* menunjukkan informasi yang sama persis dengan diagram

sekuensial. Pada diagram sekuensial keseluruhan interaksi berdasarkan urutan waktu, tetapi pada diagram kolaborasi, interaksi antar obyek atau aktor ditunjukkan dengan arah panah tanpa keterangan waktu.

e. Diagram Kelas

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Kelas mengandung informasi dan tingkah laku yang berkaitan dengan informasi tersebut

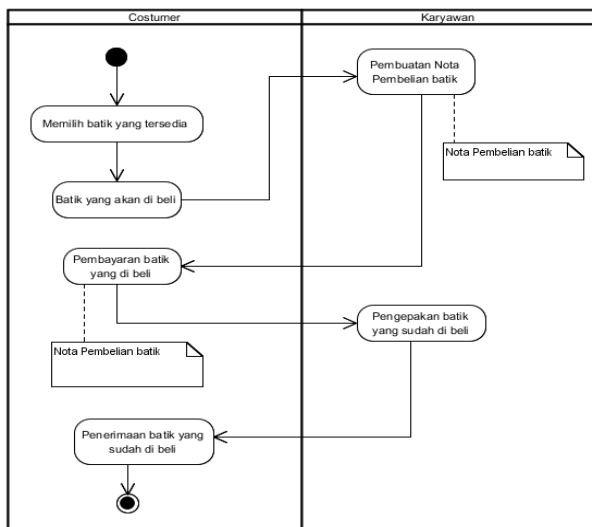
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan sehingga kita bisa mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada sehingga memudahkan dalam pengembangan perancangan yang akan dilakukan. Pada tahapan analisis sistem dilakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan fungsional.

3.2 Analisis Masalah

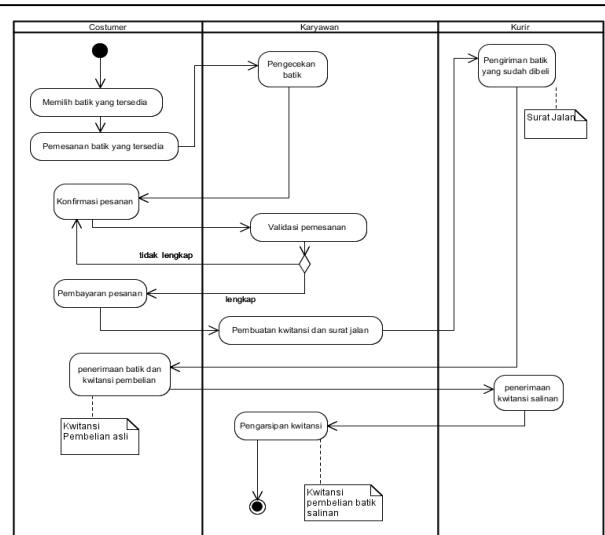
Dalam proses pemasaran Dahlia Batik Genturan belum maksimal karena hanya sekitar Cianjur saja dan harus mengeluarkan biaya yang lebih besar baik untuk pegawai yang mempromosikan ataupun untuk biaya pembuatan brosur adapun dari luar Cianjur untuk pemesanan barang masih sulit karena calon pembeli kesulitan melihat batik yang tersedia maka dari itu dibutuhkan sebuah website yang dapat mempromosikan Batik Khas Cianjur sekaligus menangani penjualan batik secara lebih luas.



Gambar 1. Diagram Aktivitas bisnis Pembelian Batik

Berikut deskripsi dari prosedur Pembelian batik sebagai berikut :

1. Costumer memilih batik yang akan di beli
2. Karyawan membuat nota pembelian batik, 1 di simpan dan 1 di berikan pada costumer.
3. Costumer melakukan pembayaran pembelian batik
4. Karyawan melakukan pengepakan batik yang sudah di beli
5. Costumer menerima batik yang sudah di beli



Gambar 2. Diagram Aktivitas bisnis Pemesanan Batik

Berikut deskripsi dari prosedur Pemesanan batik sebagai berikut :

1. Costumer memilih batik yang tersedia
2. Costumer memesan via SMS
3. Karyawan melakukan pengecekan batik,
4. Costumer mengkonfirmasi pesanan dengan mengirimkan data pesanan, identitas, alamat kirim dan penerima barang.
5. Karyawan memvalidasi pesanan dengan mengirimkan no rek kepada costumer untuk transfer uang
6. Costumer melakukan pembayaran via transfer
7. Karyawan Membuat kwitansi untuk costumer dan surat jalan untuk kurir
8. Kurir menerima surat jalan dan kwitansi untuk costumer
9. Costumer menerima barang dan kwitansi pembelian batik
10. Kurir menerima salinan kwitansi
11. Kurir menyerahkan salinan kwitansi yang sudah di tanda tangani oleh penerima barang kepada karyawan
12. Karyawan mengarsipkan kwitansi pembelian batik.

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem.

Kebutuhan fungsional terhadap proses yang akan dilakukan, dijelaskan dengan menggunakan Paradigma *Object Oriented Programming* dengan menggunakan implementasi menggunakan UML.

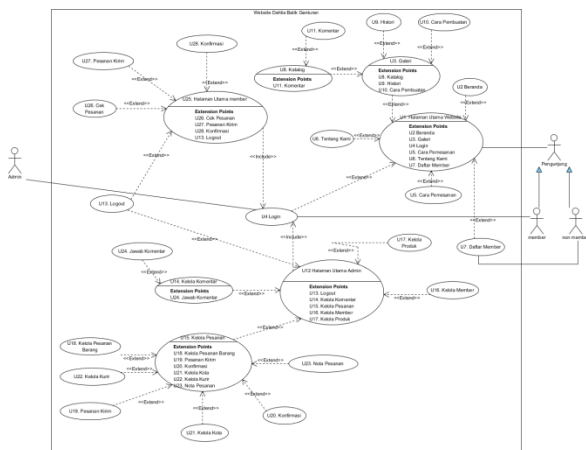
Proses Bisnis

Proses bisnis adalah suatu kumpulan pekerjaan yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu. Suatu proses bisnis dapat dipecah menjadi beberapa subproses yang masing-masing memiliki *atribut* sendiri tapi juga berkontribusi untuk mencapai tujuan dari super prosesnya. Analisis proses bisnis umumnya melibatkan pemetaan proses dan subproses di dalamnya hingga tingkatan aktivitas atau kegiatan.

1. Business Use Case Diagram

Business Use Case Diagram merupakan model yang digunakan untuk menggambarkan proses bisnis organisasi. Dalam Sistem ada Admin sebagai pengelola website dan Informasi batik khas Cianjur adalah *Business Actor* atau Pelaku adalah User dan *Business Use Case* adalah Interaksi User atau Pemakai dengan Sistem. *Business Use Case* merupakan gambaran lingkup suatu sistem yang dibangun.

Use Case Diagram adalah penggambaran interaksi antara Sistem dengan *Eksternal Entity* yang disebut *Actor* (pelaku yang berhubungan langsung dengan sistem) yang sedang dibangun.

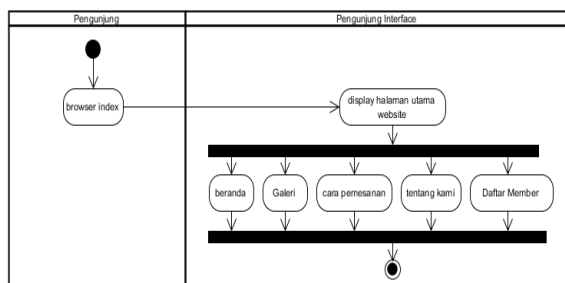


Gambar 3. Use Case Diagram

Penjelasan : Pengunjung melihat websiter, untuk masuk ke menu Admin, maka admin harus login terlebih dahulu dengan memasukkan email dan password. Untuk melihat menu member maka member harus login terlebih dahulu, bila belum menjadi member harus melakukan Daftar.

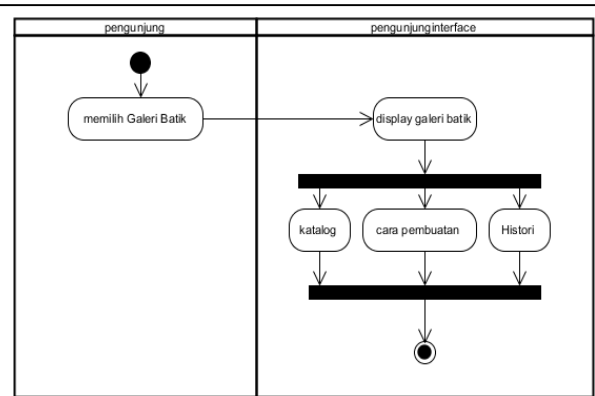
2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan gambaran proses *Use Case* Pembuatan website rumah produksi batik khas Cianjur di Dahlia Batik Genturan secara umum.



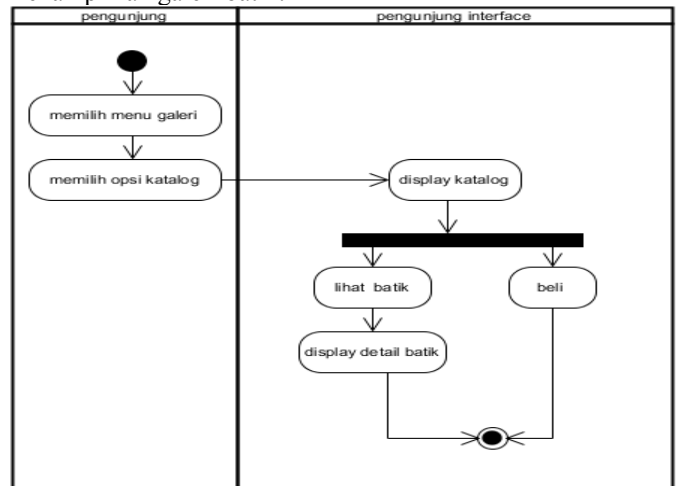
Gambar 4. Diagram Aktivitas

pengunjung melihat halaman utama website
Penjelasan : Pengunjung memasukkan alamat website, lalu sistem menampilkan konten dari website dan Pengunjung melihat halaman utama website.



Gambar 5. Diagram aktivitas pengunjung melihat Galeri batik

Penjelasan : pengunjung memilih galeri batik, sistem menampilkan galeri batik.

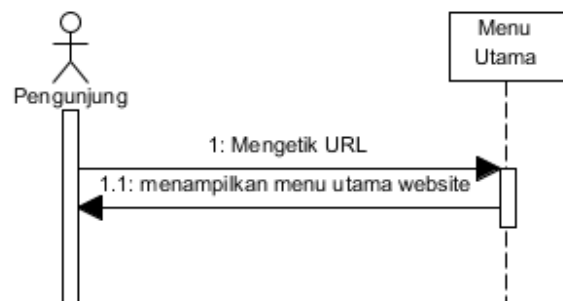


Gambar 3. Diagram Aktivitas pengunjung melihat Katalog

Penjelasan : Pengunjung masuk ke halaman website, kemudian memilih menu Galeri dan memilih opsi Katalog.

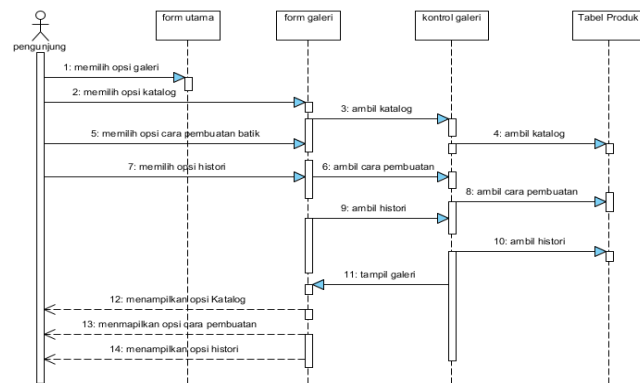
3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan tipe diagram interaksi berdasarkan urutan waktu.



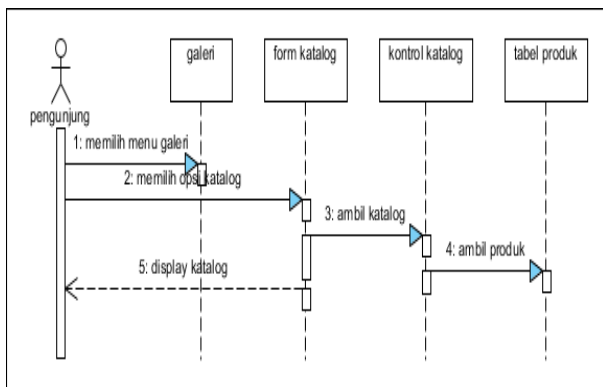
Gambar 7. Diagram Sekuensial Halaman Utama Website

Penjelasan : Pengunjung mengetikkan URL pada browser Index, kemudian website menampilkan menu utama.



Gambar 8. Diagram Sekuensial Pengunjung Melihat Galeri

Penjelasan : Pengunjung memilih opsi Galeri pada menu utama, kemudian memilih form galeri, pada form galeri terdapat Katalog, cara pemesanan dan cara pembuatan batik, kontrol galeri mengambil data katalog, cara pembuatan, dan cara pemesanan sesuai dengan opsi yang di pilih, kemudian tabel produk mengambil katalog, cara pembuatan batik dan tabel pesanan mengambil data cara pemesanan.

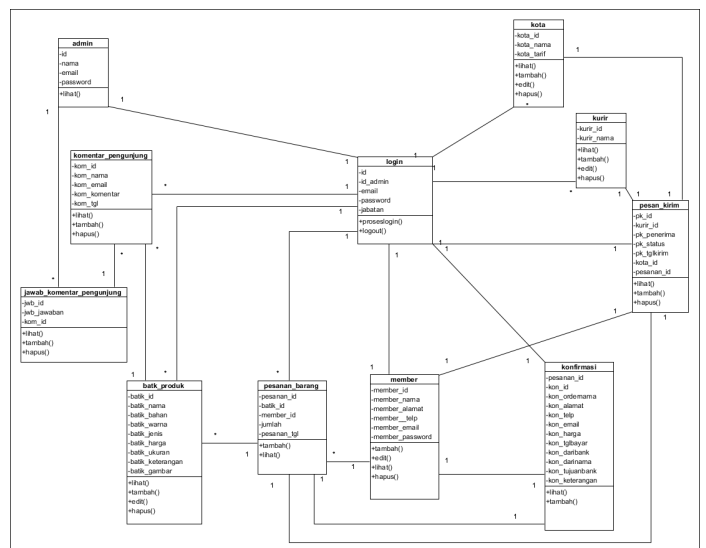


Gambar 9. Diagram Sekuensial Pengunjung Melihat Katalog

Penjelasan : Pengunjung memilih menu galeri, kemudian memilih opsi katalog dan sistem menampilkan halaman katalog.

4. Class Diagram

ClassDiagram memberikan pandangan secara luas dari suatu *sistem* dengan menunjukkan kelas-kelasnya dan hubungan mereka. *DiagramClass* bersifat statis, menggambarkan hubungan apa yang terjadi bukan apa yang terjadi jika mereka berhubungan.



Gambar 10. Diagram Kelas website Dahlia Batik Genturan

4. Perancangan Sistem

4.1 Perancangan Database

Tabel 1. Tabel Rancang Admin

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ktrgn
1	Id	Integer	11	Primary Key
2	Nama	Varchar	35	
3	Email	Varchar	30	
4	Password	Varchar	30	

Tabel 2. Tabel Rancang Batik_Produk

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ktgn
1	batik_Id	varchar	15	Primar y Key
2	batik_nama	Varchar	35	
3	batik_bahan	Varchar	30	
4	batik_warna	Varchar	30	
5	batik_jenis	Varchar	30	
6	batik_harga	Intger	35	
7	batik_ukuran	Varchar	40	
8	batik_keterangan	Text		
9	batik_gambar	Varchar	50	

Tabel 0. Tabel Rancang Member

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ktgn
1	Member_id	Integer	15	Primary Key
2	Member_nama	Varchar	20	
3	Member_alamat	text		
5	Member_telp	text	30	
6	Member_email	varchar	50	
7	Member_password	Varchar	30	

Tabel 4. Tabel Rancang Pesananan Barang

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Ktgn
1.	Pesanan_id	varchar	11	Primary Key
2.	Batik_id	varchar	11	Foreign key
3.	Member_id	varchar	11	
4.	Jumlah	Varchar	11	
5.	Pesanan_tgl	date		

4.2 Perancangan Antar Muka

Rancangan tampilan antar muka ini bertujuan untuk membuat desain tampilan pada program sebenarnya. Tujuan dari rancangan ini adalah agar bentuk program aplikasi yang akan dibuat dapat mempermudah *programmer* dalam pengerjaan program aplikasi yang sebenarnya pada saat proses implementasi yang kemudian dapat mempermudah *user* atau pengguna saat mengoperasikan program aplikasi sebenarnya. Berikut adalah bentuk dari rancangan tampilan antar muka program aplikasi.

The image shows a 'Login Admin' window. It has a title bar 'Login Admin'. Inside, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. Below the 'Password' field, there are two buttons: 'Login' and 'Back To Home'.

Gambar 11. Login Admin

Penjelasan : gambar diatas merupakan rancang tampilan halaman login admin, terdapat tempat input username dan password kemudian tombol login.

The image shows the 'Beranda' (Home) page of the website. It has a header with the site name 'Dahlia Batik Genturan Batik Khas Cianjur' and a navigation menu with links: 'Beranda', 'Galeri', 'Cara Pemesanan', 'Tentang Kami', and 'Daftar Member'. Below the header, there is a 'Login Member' form with fields for 'Email' and 'Password', and a 'Login' button. To the left of the login form, there is a 'Rekomendasi Kami' (Recommendations for Us) section with four placeholder images. At the bottom, there is an 'Informasi' (Information) section.

Gambar 12. Rancangan Tampilan Halaman Utama Website (Beranda)

Penjelasan : gambar diatas merupakan rancang halaman utama website beranda, dimana terdapat Menu Beranda, Galeri, Cara Pemesanan, Tentang kamu, Daftar Member dan Login, form untuk login member dan informasi seputar Dahlia Batik Genturan.

The image shows the 'Katalog' (Catalog) page. It has a header with the site name 'Dahlia Batik Genturan Batik Khas Cianjur' and a navigation menu with links: 'Beranda', 'Galeri', 'Cara Pemesanan', 'Tentang Kami', 'Daftar Member', and 'Login'. Below the header, there is a 'Login Member' form with fields for 'Username' and 'Password', and a 'Login' button. To the left of the login form, there is a 'Katalog' section with four placeholder images. At the bottom, there is an 'Informasi' (Information) section.

Gambar 13. Rancangan Tampilan Galeri (Katalog)

Penjelasan : gambar diatas merupakan rancang ahalam Katalog, terdpat daftar gambar batik yang tersedia di dahlia batik genturan.

Gambar 14. Rancangan Tampilan Galeri (Histori)

Penjelasan : gambar diatas merupakan rancang halaman Histori dimana halaman ini terdapat daftar nama motif beserta historinya.

Gambar 15. Rancangan Tampilan Galeri (Cara Pembuatan)

Penjelasan : gambar diatas merupakan rancang Cara Pembuatan dimana pada halaman ini terdapat daftar cara pembuatan batik khas Cianjur yang ada di Dahlia BatikGenturan

Gambar 16. Rancangan Tampilan Cara Pemesanan

5. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap yang menentukan dalam perancangan sistem secara keseluruhan, penerapandesain sistem yang telah dibuat secara detail. Tahap implementasi Pembuatan website Rumah Produksi Batik Khas Cianjur di Dahlia Batik Genturanterdapatbeberapahyang menjadi batasan implementasi,yaitu :

1. Kebutuhanpada website untuk promosi batik khas Cianjur secara lebih luas, pemasaran produk dengan lebi luas dan transaksi penjualan yang lebih mudah.
2. Basisdatayangdigunakandalampengimplementasian iniadalahMySQL.

5.1 Interface Akhir

Berikut Tampilah website Dahlia Batik Genturan



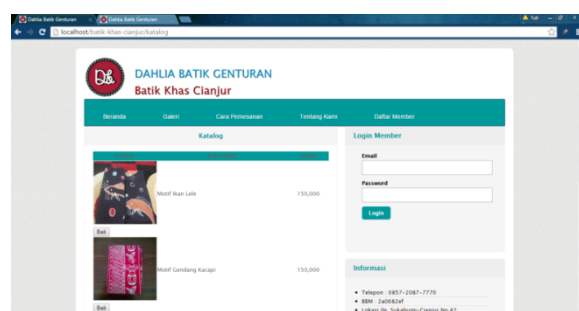
Gambar 17. Tampilan Beranda Pengunjung

Penjelasan : gambar diatas merupakan tampilan halaman utama website Dahlia Batik Genturan. Terdapat menu beranda, Galeri, Cara pemesanan, tentang kami, Daftar member dan login.



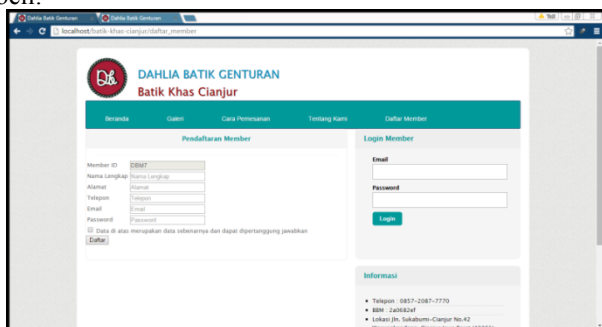
Gambar 18. Tampilan Galeri Cara Pembuatan

Penjelasan : Gambar diatas merupakan tampilan dari Cara Pembuatan batik. Pada halaman ini menjelaskan mengenai bagaimana proses cara pembuatan batik khas Cianjur.



Gambar 19. Tampilan pengunjung Katalog

Penjelasan : Tampilan diatas merupakan halaman katalog dimana terdapat daftar batik yang ada di Dahlia Batik Genturan. Pada halaman ini pengunjung dapat melakukan pembelian batik khas Cianjur dengan menekan tombol beli.



Gambar 20. Tampilan Pengunjung Daftar Member

Penjelasan : halaman di atas merupakan tampilan halaman untuk non-member melakukan pendaftaran sebagai member, dimana terdapat form isian yang harus di isi oleh pengunjung. Setelah selesai makan pilih tombol Daftar. Maka pengunjung sudah menjadi member kami.

6. Simpulan

Dari hasil penelitian, perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Telah dibangun sebuah website rumah produksi batik khas Cianjur di Dahlia Batik Genturan
2. Dengan adanya website batik khas Cianjur ini, Dahlia Batik Genturan diharapkan dapat melakukan promosi batik Khas Cianjur dengan lebih luas bukan

hanya di Cianjur, tapi seluruh Indonesia bahkan mancanegara.

3. Transaksi penjualan yang lebih mudah

7. Daftar Pustaka

- [1] Dharwiyanti, S. (2003). Pengantar Unified Modeling. Dalam R. S. Wahono, *Pengantar Unified Modeling*. Ilmu Komputer.com.
- [2] Hidayat, Taufik, 2008, Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce, Mediakita, Jakarta.
- [3] Kristanto, A. (2007). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi*. klaten: Gava Media.
- [4] Munawar. (2005). *Pemodelan Visual dengan UML*. Graha Ilmu.
- [5] Nugroho, A. (2004). *Pemrograman Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [6] Rumbaugh, J., Jacobson, I., & Booch, G. (2005). *The Unified Modeling Language Reference Manual Second Edition*. Canada: Pearson Education Inc.
- [7] Sholiq. (2006). *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Surabaya: GRAHA ILMU.
- [8] Suyanto M, 2003, Strategi Periklanan pada e-Commerce Perusahaan Top Dunia, Andi, Yogyakarta.
- [9] Varmaat, Shelly Cashman, 2007, Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3, Salemba Infotek, Jakarta.
- [10] Telko, I. (2014, 02 26). *Indo Telko*. Dipetik 02 11, 2015, dari Indo Telko: <http://www.indotelko.com>
- [11] WikipediaIndonesia. (2014, 06 24). *WikipediaIndonesia*. Dipetik 02 11, 2015, dari Wikipedia Indonesia: <http://www.wikipedia.org>