

# Perancangan Sistem Informasi Pemasaran dan Penjualan Lukisan pada Polesan Art Galeri

Ramdani Quraisshihab<sup>1</sup>, Yusmal Handiyana<sup>2</sup>, Dyland Agustian<sup>3</sup>

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia  
ramdaniquraisshihab@mahasiswa.unikom.ac.id

Diterima 17 Mei 2019

Disetujui 24 Juni 2019

**Abstract**— This research was conducted to design a web-based painting sales information system design in an art gallery. The research method used in this study uses descriptive methods, namely by explaining the phenomena that occur from data collected through observation and interviews. And using a structured approach method and for system development using the waterfall method. The results of this study are website-based painting sales application designs in art galleries. Currently the painting marketing process is still limited to certain areas, which makes it difficult to increase the sales volume of paintings when tourists visit a little, and consumers are required to come directly to the gallery to make transactions so consumers who don't have time to buy paintings in art galleries. Thus to improve the marketing process and make it easier for consumers to buy paintings anytime and anywhere, then design web-based marketing and sales information systems. The design of this marketing and sales information system aims to improve marketing by disseminating information about products to be sold and providing services to consumers to make purchases that can be done anywhere and ultimately will provide maximum service which will ultimately increase revenue from art galleries. polished.

**Index Terms**—enter Sales, Information Systems, Galleries, Website.

## I. PENDAHULUAN

Pemasaran dapat di definisikan sebagai suatu produk berupa barang atau jasa untuk dapat di ketahui, dimengerti, dipahami, dan disukai oleh masyarakat atau konsumen perlu di pasarkan [1]. Pemasaran juga dapat di artikan sebagai bagian dari sebuah promosi dimana promosi adalah sebagian dari keseluruhan dari proses pemasaran [2]. Pemasaran dan penjualan mempunyai tujuan untuk mengenalkan produk secara luas untuk menarik banyak konsumen sehingga mampu meningkatkan penjualan suatu produk sehingga sebuah perusahaan akan menghasilkan pendapatan.

Penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Rizal mutaqin menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan lukisan berbasis web di sanggar seni lukis Robert frame, sistem yang di rancang adalah sistem yang mampu melakukan pemasaran lukisan secara luas serta mampu melakukan pengolahan data dan

mendistribusikan informasi kepada konsumen secara cepat dan akurat [3].

Dengan perkembangan teknologi informasi di zaman yang modern ini tentunya akan memberikan kemudahan dan keuntungan, tak terkecuali pada bidang bisnis Dengan di terapkannya internet dan teknologi informasi proses pemasaran dan penjualan suatu produk dapat di lakukan kapanpun dan dimanapun [4]. Sehingga proses pemasaran produk akan tersebar lebih luas dan proses pembelian produk dapat dilakukan dimana saja dan akhirnya akan memberikan pelayanan yang maksimal yang pada akhirnya akan meningkatkan pendapatan dari perusahaan itu sendiri.

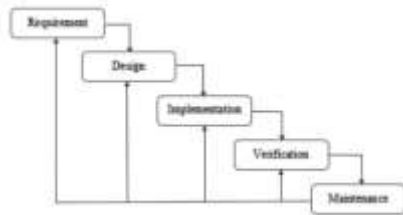
## II. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Iyan Gustiana. Dengan melakukan perancangan sistem informasi penjualan on line pada pt. ochikawa *headwears project*[11]. Penelitian selanjutnya yang dilakuakn oleh Tono Hartono, S.Si, MT dengan melakukan perancangan perangkat lunak pendukung penjualan dan pembelian pakaian jadi pada toko "xyz"[5]. Penelitian selanjutnya yang dilakuakn oleh Sandy Kosasi dengan melakukan penelitian pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web untuk memperluas pangsa pasar [6]. penelitian selanjutnya yang di lakukan oleh Edwin Sugesti dengan melakukan pengaruh sistem informasi pemasaran dan strategi penjualan terhadap persaingan penjualan produk pt. bank agris, tbk medan[7] penelitian selanjutnya yang di lakukan oleh Fery Setyaningrum dengan melakukan seni lukis sokaraja: proses pewarisan dan pemasarannya dalam konteks pasar seni[8] penelitian selanjutnya yang di lakukan oleh I Nyoman Yoga Setyawan, Ni Wayan Marti dengan membuat sistem informasi kerajinan lukisan kaca desa nagasepaha berbasis web[10]

## III. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di polesan art galeri bandung yang bertempat di Jl Asia Afika No 5. Bandung. Penelitian di lakukan pada tanggal 27 April 2019. Metode pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah terstruktur dan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall Pressman. Rogers,*

yaitu meliputi 5 tahapan : Requirement, Design, Implementation, Verification, Maintenance [9].



Gambar 1. Model Waterfall (Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi [9] )

- *Requirement*

langkah ini seorang pengembang di haruskan melakukan komunikasi dengan bagian dari perusahaan untuk mampu memahami sistem yang di inginkan oleh pengguna dan batasan sistem tersebut [9]. Informasi ini di dapatkan dengan melakukan wawancara kepada bagian yang terlibat dalam penggunaan sistem ini dan melakukan observasi dengan mengamati proses pemasaran dan penjualan pada polesan art galeri.

- *Design*

Spesifikasi yang di butuhkan pada tahap spesifikasi yang di butuhkan pada tahap pertama akan di kaji dalam tahap ini serta menyiapkan sebuah desain sistem. Untuk membantu dalam memilih pirantikeras dan persyaratan sistem untuk menolong dalam menjelaskan arsitektur keseluruhan sistem [9].

- *Implementation*

Tahap selanjutnya, sistem akan di kembangkan pada program kecil yang disebut unit, yang saling berhubungan dalam tahap yang akan di lakukan setelah tahap ini. [9].

- *Verification*

Semua unit yang dikembangkan dalam pada implementasi di hubungkan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan pada setiap unit. Setelah integrasi terhadap setiap unit dan diuji untuk mengetahui setiap kegagalan dan kesalahan [9]. Pengujian yang di lakukan pada sistem informasi pemasaran dan penjualan adalah menggunakan pengujian black box testing.

- *Maintenance*

Langkah terakhir. Piranti lunak yang telah selesai di buat, digunakan serta di pelihara. Pemeliharaan dapat di katakan sebagai cara memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru [9].

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Berikut ini adalah perancangan dan pembangunan sistem pada sistem pemasaran dan penjualan pada polesan art galeri :

#### A.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Berikut ini adalah analisis sistem pemasaran dan penjualan yang berjalan pada polesan art galeri :

- Analisis prosedur yang berjalan :

1. Konsumen mendatangi galeri.
2. Konsumen memilih lukisan yang di pajang.
3. Konsumen menyerahkan data lukisan kepada penjual.
4. Pegawai mengambil lukisan untuk segera di proses.
5. Konsumen melakukan pembayaran.
6. Kemudian Penjual membuat bukti pembayaran berupa nota.

#### A.1.2 Perancangan yang Diusulkan

Berikut ini adalah perancangan sistem yang di usulkan pada sistem pemasaran dan penjualan pada polesan art galeri :

- Prosedur yang di usulkan :

Berdasarkan analisis terhadap sistem penjualan yang sedang berjalan pada polesan art galeri, berikut ini adalah prosedur yang di usulkan pada polesan art galeri :

- Prosedur yang dapat di lakukan administrator web:

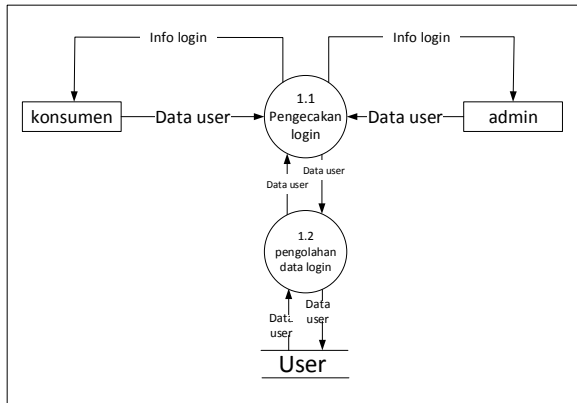
1. Tambah, edit, hapus data kategori lukisan
2. Tambah, edit, hapus data pemasok lukisan
3. Tambah, edit, hapus data data lukisan
4. Tambah, edit, hapus, konfirmasi pemesanan
5. Membalas pesan masuk dari konsumen
6. Membuat Laporan

- Prosedur Penjualan Lukisan yang di usulkan :

1. Calon konsumen mengunjungi website polesanart.
2. Untuk melakukan pembelian produk, konsumen di haruskan untuk melakukan registrasi dan login.
3. Jika calon konsumen akan melakukan pembelian produk, calon konsumen bisa



Berikut ini adalah dfd level 1 proses 1 pada sistem informasi pemasaran dan penjualan lukisan :



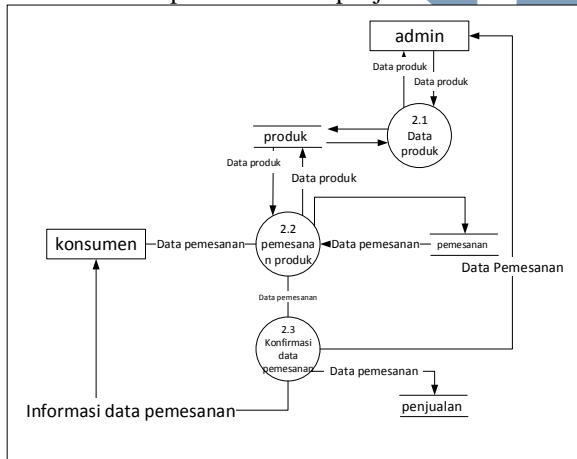
Gambar 4. DFD Level 1 Proses 1

Keterangan :

- Proses 1.1 user (admin dan konsumen) melakukan login dengan menginputkan data user dan sistem mengecek data user
- Proses 1.2 dari data yang telah di input dan di cek, sistem mengolah data user dengan lalu memberikan info login kepada user (konsumen,admin)

- Dfd Level 2 Proses 3

Berikut ini adalah dfd level 2 proses 2 pada sistem informasi pemasaran dan penjualan lukisan :



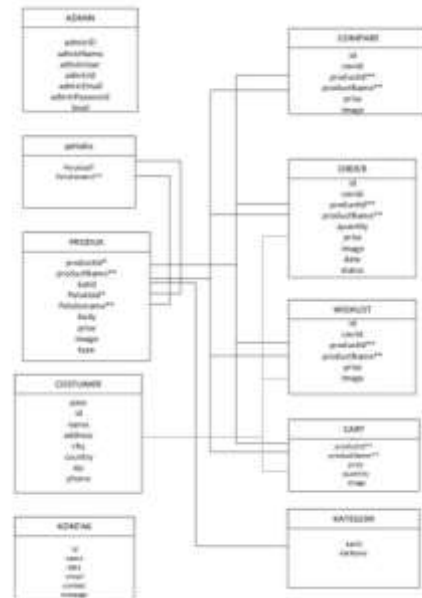
Gambar 5. Dfd level 2 proses 3

Keterangan :

- Proses 2.1 admin melakukan input data produk, lalu sistem menyimpannya.
- Proses 2.2 sistem menampilkan produk, dan konsume melakukan pemesanan,lalu sistem menyimpan data pemesanan
- Proses 2.3 sistem menampilkan informasi data pemesanan, lalu sistem menyimpan data tersebut sebagai data penjualan.

A.1.4 Implementasi Basis Data

Perancangan database dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL dan DBMS yang digunakan adalah MYSQL. Berikut ini adalah implementasi database sistem informasi pemasaran dan penjualan lukisan :



Keterangan :

- \* primary key
- \*\*foreign key

Gambar 6. Implemtasi Basis Data

A.1.5 User Interface

Untuk dapat mengakses halaman admin dan mengelola transaksi penjualan admin di haruskan untuk login terlebih dahulu dengan menginputkan *username* dan *password*. Berikut ini adalah tampilan *form login* admin :



Gambar 7. Tampilan Form Login Admin

Setelah admin berhasil login, selanjutnya admin akan diarahkan pada tampilan dashboard, berikut adalah tampilan dashboard admin :



Gambar 8. Tampilan Dashboard Admin

Untuk mengolah data lukisan admin dapat memilih menu category options, untuk mengolah data pelukis admin dapat memilih menu painter options, untuk mengolah data produk admin dapat memilih menu product options, dan produk yang telah di pasarkan dapat di lihat pada menu post list seperti berikut ini :



Gambar 9. Tampilan Post List

Selanjutnya ini adalah tampilan yang di peruntukan untuk konsumen dimana untuk dapat **melakuakn** transaksi, konsumen di haruskan untuk melakukan registrasi lalu login, berikut adalah halaman registrasi dan login :



Gambar 10. Tampilan Login & Daftar Konsumen

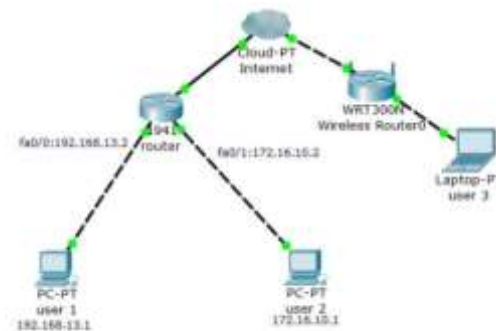
Setelah konsumen berhasil login, selanjutnya konsumen akan diarahkan pada tampilan tampilan utama website, dimanan pada halaman ini akan di tampilkan list produk dan konsumen dapat langsung memilih nya dengan menekan tombol beli, berikut adalah tampilan utama website & list produk :



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama

A.1.5 Arsitektur Jaringan

Berikut ini adalah perancangan arsitektur jaringan yang di usulkan pada polesan art galeri, arsitektur jaringan ini di buat menggunakan cisco packet tracer.



Gambar 12. Arsitektur Jaringan

A.1.5 Verification

Dalam proses verifikasi melalui pengujian sistem yang di uraikan pada tabel di bawah ini :

1. Login Administrator

Tabel 1. Pengujian Sistem

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Inputan	Data Yang Benar	Pengamatan	Kesimpulan
username : admin 123 Password : admin123	Menampilkan Dashboard Admin	dapat masuk / mengak ses halaman dashbo ard admin	[X] Diterima [ ] Ditolak
Tidak menginput data atau salah username dan password	tidak bisa login dan menyajikan username atau password anda salah	admin tidak bisa melakukan login dan memberikan pesan untuk "Input Lagi"	[ ] Diterima [X] Ditolak

## 2. Login Konsumen

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
username : ramdaniqs7@gmail.com Password : Januari123	Menampilkan menu utama & list Produk , melakukan pembelian produj	dapat masuk / mengakses halaman utama & list Produk, melakukan transaksi pembelian produk	[X] Diterima  [ ] Ditolak
Data kosong atau salah username dan password atau username tidak mengikuti format yang sudah di tntukam	tidak bisa login dan menyajikan username atau pasword anda salah	Konsumen tidak bisa login dan menampilkan pesan untuk "login dengan username & password yang sesuai"	[ ] Diterima  [X] Ditolak

### A.1.6 Piranti Keras

Perangkat keras yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk menjalankan program tersebut antara lain adalah :

- Desktop
  1. Processor Intel Core I3
  2. Hardisk 500 Gb
  3. RAM 2GB
  4. VGA 64 BIT
- Mobile
  1. Processor with 1.3 GHZ Quad Core CPU
  2. OS Android 5 Lollipop
  3. 1GB RAM + 8GB ROM

### A.1.6 Analisis Dampak dan Manfaat

Analisis terhadap dampak dan manfaat dengan di terapkannya sistem informasi pemasaran dan pemesanan pada polesan art galeri adalah sebagai berikut :

#### 1. Dampak

Dengan di terapkannya sistem informasi ini tentu nya akan memberikan beberapa dampak positif bagi perusahaan, di antaranya :

- Proses pemasaran yang luas dan tidak terbatas pada satu wilayah tertentu
- Meningkatnya volume penjualan lukisan.
- Peluang bertambahnya konsumen semakin besar.

## 2. Manfaat

Dengan di terapkannya sistem informasi ini tentu nya akan memberikan beberapa manfaat bagi perusahaan, di antaranya :

- Mempermudah pegawai (admin) untuk mengolah transaksi penjualan yang terjadi
- Mempermudah proses penyajian data lukisan dan penjualan
- Memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan transaksi dimana saja.

## V. SIMPULAN

Perancangan sistem informasi pemasaran dan penjualan pada Polesanart galeri Bandung dapat terselaikan, meskipun masih banayak kekurangan dan harus di kembangkan lagi. Rancangan sistem informasi ini di harapkan dapat membantu :

- Memperluas proses pemasaran produk
- Memungkinkan untuk konsumen dalam melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun.

Adapun saran yang dapat dikemukakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian delanjutnya adalah sebagai berikut :

- Menyediakan metode pembayaran online untuk mempermudah proses pembayaran
- Menyediakan akses untuk konsumen dapat melacak keberadaan kiriman yang telah di belinya..

## UCAPAN TERIMA KASIH

Karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan oleh bantuan dari beberapa pihak, maka dari itu di sini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Leonardi Paris Hasugian, S.Kom, M. Kom, M.Eng. sebagai dosen pembimbing yang telah membantu untuk membimbing dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini.
2. M Risal Ramdhani, Yusmal Handiyana, Gilang Maulana, Dyland Agustian sebagai teman satu kelompok dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Soegoto, E. S. "Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulung" Edisi Revisi. Elex Media Komputindo, 162. 2014.
- [2]. Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. Manajemen Pemasaran. Depok : PT Raja Grafindo Persada. 2016.
- [3]. Rizal, Mutaqin . "Perancangan Sistem Infromasi Penjualan Lukisan Berbasis Web Pada Sanggar Seni Lukis Robert Frame", UNIKOM, 2013.

- [4]. 4Jauhari, J. "Upaya pengembangan usaha kecil dan menengah (UKM) dengan memanfaatkan e-commerce". *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 2014.
- [5]. Tono Hartono, S.Si, MT PERANGKAT LUNAK PENDUKUNG PENJUALAN DAN PEMBELIAN PAKAIAN JADI PADA TOKO "XYZ" JAMIKA: *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Unikom* 21 Apr 2014
- [6]. Sandy Kosasi pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web untuk memperluas pangsa pasar *Prosiding Snatif*, 2014
- [7]. Edwin Sugesti pengaruh sistem informasi pemasaran dan strategi penjualan terhadap persaingan penjualan produk pt. bank agris, tbk medan *JRMB (Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis)* 2018
- [8]. Fery Setyaningrum seni lukis sokaraja: proses pewarisan dan pemasarannya dalam konteks pasar seni Imaji: *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* 2016
- [9]. Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)* Andi. Yogyakarta.2012.
- [10]. I Nyoman Yoga Setyawan, Ni Wayan Marti sistem informasi kerajinan lukisan kaca desa nagasepaha berbasis web NW Marti - *Jurnal Pendidikan Teknologi* 2013
- [11]. Iyan Gustiana. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ON LINE PADA PT. OCHIKAWA HEADWEARS PROJECT. *JATI : Jurnal Teknologi dan Informasi UNIKOM*. Volume 03 2013.

