

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN SISTEM PEMASASARAN PRODUK BERBASIS WEB PADA RESTORAN KOME PT. RAKSASA INDONESIA



Oleh:

Citra Dewi Agusnia - 188160034

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/3/25

Access From (repository.uma.ac.id)20/3/25



LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM PEMASARAN PRODUK BERBASIS WEB
PADA RESTORAN KOME PT. RAKSASA INDONESIA

Sebagai salah satu syarat dalam melaksanakan perkuliahan Mata Kuliah Kerja Praktek.

Oleh :

Citra Dewi Agusnia - 188160034

Mahasiswa

Medan,
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Citra Dewi Agusnia

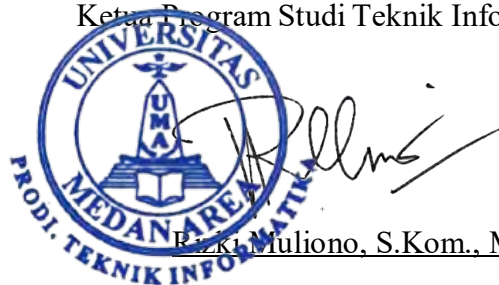
Andre Hasudungan Lubis, S.Ti, M.Sc

NPM.188160034

NIDN : 0126029101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Rizki Muliono, S.Kom., M.Kom

NIDN. 010903890

ABSTRAK

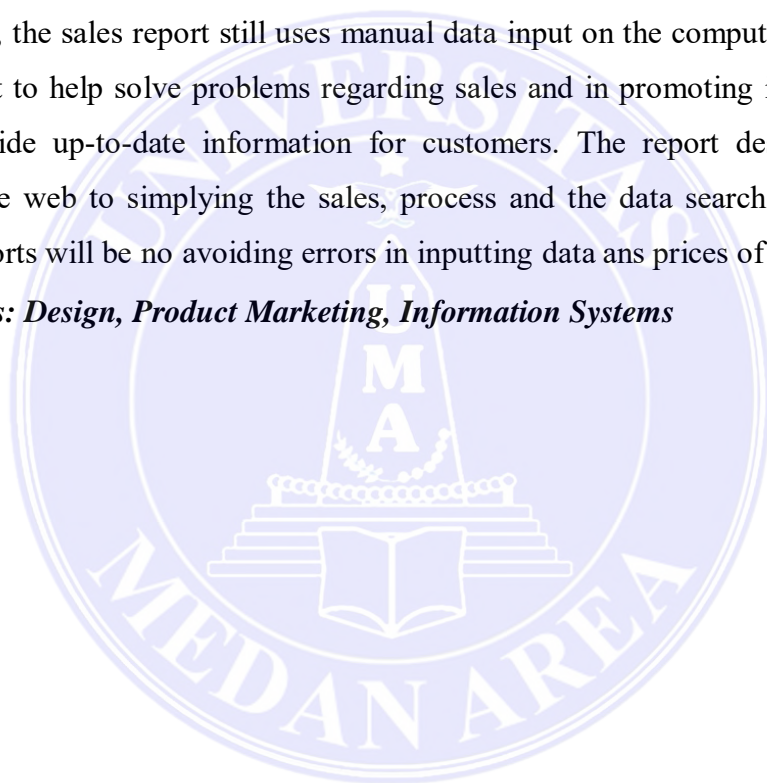
PT. Raksasa Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang retail dan menjual berbagai macam barang dari mainan anak, sepeda motor, peralatan olahraga, peralatan rumah tangga, sampai dengan produk lainnya dengan harga yang sangat terjangkau. Dalam PT. Raksasa Indonesia juga terdapat restoran yang bernama KOME dengan berbagai macam menu. Sistem pemasaran produk yang terjadi pada KOME ini masih sangat manual, terutama dalam mempromosikan produk-produknya yang masih mencetak brosur, sehingga para pengunjung kurang mengenal dan penjualan produk menjadi kurang maksimal. Begitu juga dengan laporan penjualannya masih menggunakan input data manual di komputer. Tujuan penelitian ialah dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam bidang penjualannya maupun dalam mempromosikan produk-produknya, dan dapat menyediakan informasi yang *upto-date* bagi para pelanggan. Dengan dirancangnya *web e-commerce* ini dapat memudahkan dalam bidang penjualannya, pencarian data akan lebih mudah dan cepat, dan dalam pembuatan laporan tidak akan terjadi kesalahan dalam menginput data dan harga barang.

Kata Kunci : Perancangan, Pemasaran Produk, Sistem Informasi

ABSTRACT

PT. Raksasa Indonesia is a company engaged in retail and sells a variety of goods from children's toys, motorcycles, sports equipment, household appliances, and other products at very affordable prices. In PT. Raksasa Indonesia also has a restaurant named as KOME with various menus. The product marketing system that occurs at KOME is still run manually, especially in promoting its products which are still using rinting brochures, hence visitors are not familiar with it the product. Likewise, the sales report still uses manual data input on the computer. Therefor it is important to help solve problems regarding sales and in promoting its products, and can provide up-to-date information for customers. The report designed of an e-commerce web to simplifying the sales, process and the data searching rapidly. The sales reports will be no avoiding errors in inputting data ans prices of goods.

Keywords: Design, Product Marketing, Information Systems



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan berkat rahmat hidayahnya sehingga diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas laporan KP (Kerja Praktek) yang telah penulis jalankan dalam penyusunan laporan KP ini merupakan salah satu syarat Akademik Fakultas Teknik Informatika Universitas Medan Area. Dengan terselesaikannya penyusunan laporan KP tidak lepas peran serta berbagai pihak yang telah memberikan banyaknya bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dengan sebaik-baiknya. Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan KP ini masih banyak kekurangan, tetapi penulis berusaha memperbaiki dan menyajikan sebuah laporan KP yang baik sehingga dapat berguna bagi penulis maupun orang yang membutuhkannya.


Dalam melaksanakan KP serta penulisan KP ini, penulis banyak sekali dibantu oleh berbagai pihak. Maka, penulis ingin sekali menyampaikan rasa banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Rahmadsyah Bayu, S. Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
3. Bapak Rizky Muliono, S.Kom, M.Kom selaku ketua prodi Teknik Informatika Universitas Medan Area
4. Bapak Andre Hasudungan Lubis, S.Ti, M.Sc selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek penulis yang selalu dengan sabar telah membimbing serta memberikan semangat dan masukan-masukan yang berguna bagi penulis.
5. Kepada bapak Yusni Nasution selaku Direktur PT.Raksasa Indonesia karena telah memberikan kami kesempatan untuk melakukan Kerja Praktek pada perusahaan PT.Raksasa Indonesia.

6. Kepada Bang Victor Yansen selaku pembimbing lapangan saya ucapkan terima kasih sudah membimbing saya selama pelaksanaan Kerja Praktek dilapangan.
7. Kepada kedua orang tua Bapak, Ibu Abang adik semua keluarga dan teman-teman semua, terima kasih sudah memberikan dukungannya untuk sejauh ini semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah SWT.



Medan, 2023


Citra Dewi Agusnia
NIM. 188160034

DAFTAR ISI

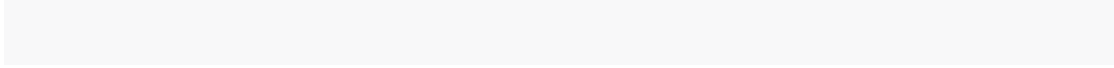
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	3
1.4. Manfaat.....	3
1.5 Waktu dan Tempat	3
BAB 2	4
TEORI DAN KONSEP.....	4
2.1 Pemasaran.....	4
2.2 Pemasaran Digital.....	4
2.3 Produk Restoran	5
2.4. Sistem Informasi.....	6
2.5 Database	7
2.6. Website	7
2.7 DFD (Data Flow Diagram)	8
2.8. ERD (Entity Relationship Diagram)	9
2.9. Use Case	10
2.10. Flowchart.....	11
BAB 3	12
PEMBAHASAN HASIL/PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	12

3.1	Ruang Lingkup Materi/Kegiatan	12
3.2.	Bentuk Kegiatan.....	13
3.3.	Kerja Praktek	15
3.4	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	15
3.5	Kebutuhan Sistem Perangkat Keras.....	16
3.6.	Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak.....	16
3.7.	Perancangan Sistem.....	17
3.7.1.	Perancangan DFD (Data Flow Diagram).....	18
3.7.2.	Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)	21
3.7.3.	Perancangan Use Case.....	22
3.7.4.	Skenario Use Case Diagram.....	22
3.7.5.	Activity Diagram.....	26
3.7.6.	Perancangan Deskripsi Tabel.....	28
3.7.7.	Perancangan Interface Sistem Informasi.....	29
BAB 4	36
PENUTUP	36
4.1.	Kesimpulan.....	36
4.2.	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

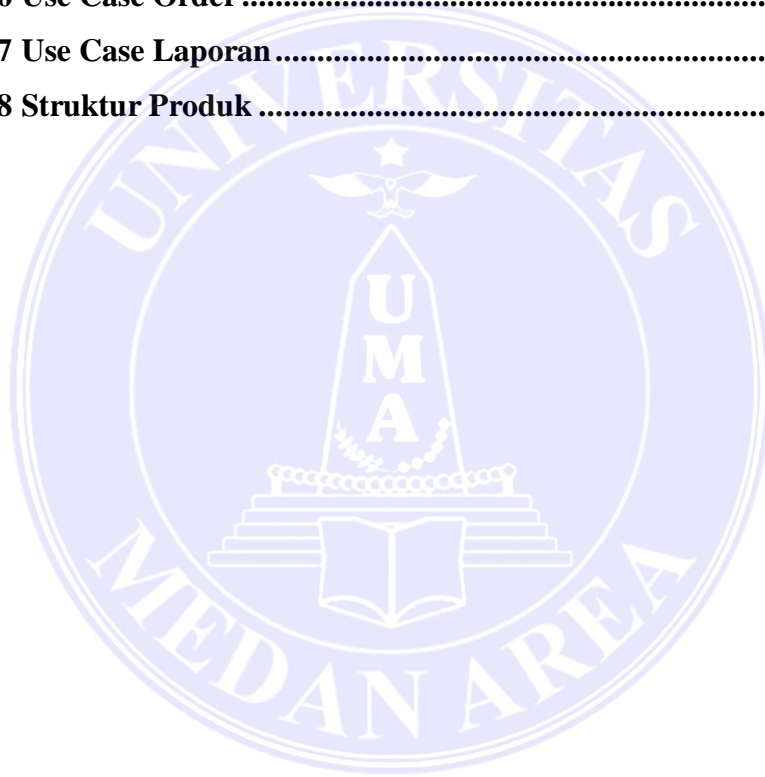
Gambar 2. 1 Produk	5
Gambar 2. 2 Produk	6
Gambar 2. 3 Simbol-simbol DF	8
Gambar 2. 4 Simbol-simbol ERD	9
Gambar 2. 5 Simbol-simbol Use Case	10
Gambar 2. 6 Simbol-simbol Flowchart	11
Gambar 3. 1 Lokasi Kerja Praktek.....	12
Gambar 3. 2 Melakukan Penginputan Data	14
Gambar 3. 3 Mengalisis Data Produk yang Diiklankan.....	14
Gambar 3. 4 Percobaan Iklan Produk	15
Gambar 3. 5 Sistem Flowchart yang akan Diusulkan	17
Gambar 3. 6 DFD Level 0 (Diagram Konteks yang akan di Bangun)	18
Gambar 3. 7 DFD Level 1 Website Pemasaran Produk	19
Gambar 3. 8 DFD Level 1 Proses 3.0 Pengolahan Data Admin	20
Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses Pemesanan Produk	20
Gambar 3. 10 ERD Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Produk.....	21
Gambar 3. 11 Use Case Diagram yang Diusulkan.....	22
Gambar 3. 12 Activity Diagram Input Produk.....	26
Gambar 3. 13 Activity Diagram Order	27
Gambar 3. 14 Activity Digram Laporan	28
Gambar 3. 15 Interface Beranda.....	30
Gambar 3. 16 Interface Login & Registrasi.....	31
Gambar 3. 17 Interface Produk	32
Gambar 3. 18 Interface Kategori Produk.....	32
Gambar 3. 19 Interface Keranjang	33
Gambar 3. 20 Interface Admin & Pimpinan	34
Gambar 3. 21 Promosi	34

Gambar 3. 22 Voucher..... 35
Gambar 3. 23 Kupon..... 35



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bentuk Kegiatan	13
Tabel 3. 2 Use Case Login.....	23
Tabel 3. 3 Use Case Input Produk.....	23
Tabel 3. 4 Use Case Validasi Produk	24
Tabel 3. 5 Use Case Validasi Order.....	24
Tabel 3. 6 Use Case Order	25
Tabel 3. 7 Use Case Laporan	25
Tabel 3. 8 Struktur Produk	29







BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, sistem informasi sangat dibutuhkan dalam setiap bisnis atau bidang lainnya, terutama dalam meningkatkan arus informasi. Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan. Penggunaan teknologi informasi juga sangat diperlukan dalam perusahaan. Teknologi informasi adalah suatu alat atau seperangkat alat yang digunakan untuk mengolah data seperti mengolah, mengambil, mengumpulkan, menyimpan dan mengolah data dengan berbagai cara untuk menghasilkan data yang berkualitas yaitu data yang relevan, akurat dan terkini. . untuk memproses data pribadi. informasi untuk tujuan bisnis dan manajemen dan merupakan informasi strategis yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Tugas teknologi informasi adalah membawa informasi ke dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi dapat bekerja di berbagai bidang, salah satunya di bidang bisnis (Asmawi, A. 2019, Juli).

Menurut Wijoyo, H. (2021), bisnis adalah kumpulan usaha yang dilakukan oleh satu orang atau kelompok yang menyediakan barang dan jasa untuk keuntungan/keuntungan atau dapat dikatakan bisnis juga menyediakan barang dan jasa untuk kelancaran perekonomian. Sistem Bisnis juga merupakan bisnis yang berfokus pada hasil jangka panjang yang lebih besar. Berdasarkan jenis dan motif usahanya, perusahaan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: perusahaan yang berorientasi pada keuntungan, seperti perseorangan, CV, perusahaan, PT, dll. Perusahaan yang tidak mencari keuntungan atau disebut organisasi nirlaba, seperti yayasan, organisasi sosial, LSM, dll.

PT. Raksasa Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang retail dan menjual berbagai macam barang dari mainan anak, sepeda motor, peralatan olahraga, peralatan rumah tangga, sampai dengan produk lainnya dengan harga yang sangat terjangkau. PT. Raksasa Indonesia didirikan pada tahun 2013 yang pada saat itu lokasinya berada di CBD Polonia. Pada tahun 2017 PT. Raksasa Indonesia membangun gedung Concept.id sebagai kantor operasional baru yang berbasis teknologi, jumlah karyawannya sekarang sekitar 35 orang. PT. Raksasa Indonesia juga terdapat restoran yang bernama KOME dengan berbagai macam menunya, seperti: *Kome Signature Coffee, Boba Series, Ice Blended, Teriyaki Steak, Japanese Katsu Curry, Toast, dan lain-lainnya.*

Namun, kondisi pemasaran produk restoran pada PT. Raksasa Indonesia ini belum berjalan dengan baik, karena belum adanya pemasaran berbasis digital. Produk restoran ini belum tersebar luas ke media sosial lainnya seperti pada: WhatsApp, Youtube, Facebook, Instagram, dan sebagainya. Sehingga perlu adanya perancangan sistem informasi pemasaran produk berbasis web pada restoran KOME di PT. Raksasa Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, pemasaran produk yang masih berjalan secara tradisional, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Salah satu faktor yang diperlukan untuk keberhasilan suatu perusahaan, terutama di era informasi yang berkembang pesat saat ini, pemasaran merupakan salah satu faktor terpenting bagi perusahaan dalam pengembangan dan pemeliharaan bisnis, manfaat teknologi informasi bagi perusahaan di pasar. agar produk ini dikenal banyak orang, maka diperlukan suatu sistem untuk membantu memasarkan produk di PT. Raksasa Indonesia khususnya di restoran KOME.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ketersediaannya sistem informasi untuk pengelolaan infrastruktur yang akurat dan efisien.
2. Merancang suatu sistem informasi pemasaran secara efektif dan efisien.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat Perancangan Sistem Pemasaran Produk Berbasis Web Pada PT. Raksasa Indonesia bagi perusahaan, yaitu:

1. Dapat membantu menaikkan profit dan keberlangsungan bisnis.
2. Ketersediaan sistem informasi untuk pemasaran produk yang lebih efisien.

1.5 Waktu dan Tempat

Waktu Pelaksanaan kerja praktek dilakukan pada 03 Agustus sampaidengan 03 September 2021 dengan durasi waktu 1 bulan. Adapun alamat atau lokasi kerjapraktek yaitu di GedungConcept.id

Alamat/Telp. Kantor : Jl. Alfalah No.19, Suka Maju, Kec. Medan Johor,
Kota Medan / 0821-633-633-88

Alamat Website : <http://raksasaindonesia.com/>
<https://danmogot.com/>

Media Sosial : Instagram, @danmogot
Tiktok, Danmogot Tv

BAB 2

TEORI DAN KONSEP

2.1 Pemasaran

Pemasaran adalah suatu proses sosial yang mencakup kegiatan-kegiatan penting yang memungkinkan individu dan bisnis memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui pertukaran dan pengembangan hubungan pertukaran antar pihak. Pemasaran adalah ilmu praktis yang mencerminkan perpaduan antara seni dan ilmu. Memahami dinamika perilaku konsumen dan lingkungan pasar adalah kunci sukses (Tjiptono, Fandi, & Anastasia, 2020).

2.2 Pemasaran Digital

Digital marketing adalah istilah untuk jenis pemasaran yang dipengaruhi oleh perkembangan informasi dan teknologi serta pertumbuhan jaringan internet. Hampir semua penjual dan pemasar menggunakan pemasaran digital, yang telah berkembang menjadi metode yang sangat populer. (Nursatyo dan Rosliani, 2018). Pemasaran digital menawarkan banyak komunikasi antara produsen, perantara, dan konsumen. Perantara digital marketing bisa di media sosial, toko online, marketplace.

Menurut Karinovvi (2018), pemasaran digital adalah upaya mempromosikan merek produk yang menggunakan media elektronik atau digital dan berpotensi untuk menghubungi konsumen secara cepat, personal, dan tepat. Menarik pelanggan dan memfasilitasi kontak antara pemasar dan pelanggan menggunakan media elektronik adalah tujuan utama pemasaran digital.

2.3 Produk Restoran

Produk merupakan segala sesuatu yang diciptakan perusahaan agar dapat ditawarkan untuk mendapatkan perhatian dalam memuaskan keinginan dan kebutuhan konsumen. Produk restoran di KOME pada PT. Raksasa Indonesia juga memiliki kualitas yang bagus. Berikut ini adalah produk dari restoran KOME PT. Raksasa Indonesia, yaitu:

1. Makanan

Seperti: Nasi, Bakso

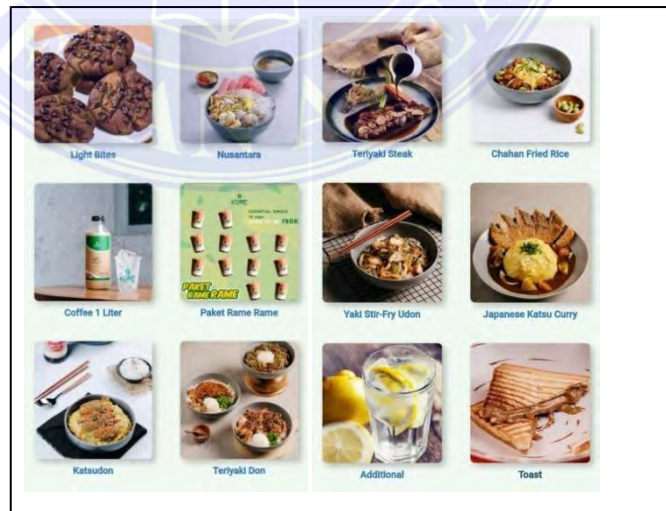
2. Minuman

Seperti: Boba, Coffee, Youghurt

3. Snack

Seperti: Toast, Light Bites

Terdapat beberapa produk pada restoran KOME di PT. Raksasa Indonesia, yaitu: Makanan, Minuman & Snack. Adapun jenis-jenis produknya, seperti: Boba Series, Coffee Series, Ice Blended, Healthy Yogurt, Teriyaki Don, Teriyaki Steak, Toast dan lain sebagainya. Berikut ini adalah macam – macam produk Restoran KOME di PT. Raksasa Indonesia



Gambar 2. 1 Produk



Gambar 2. 2 Produk

2.4. Sistem Informasi

Menurut Nafiudin (2019), sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti/penting. Sedangkan data sendiri merupakan sekumpulan karakter yang menggambarkan kejadian/fakta yang terjadi pada waktu tertentu. Sistem informasi adalah sistem internal organisasi yang memenuhi kebutuhan penanganan acara sehari-hari, mendukung operasi, merupakan operasi administrasi dan organisasi (Hasbiyalloh dan Jakaria, 2018).

Sistem informasi digunakan baik untuk produksi nilai tambah maupun dalam proses, produksi, manajemen, kualitas, pengambilan keputusan, pemecahan masalah sedemikian rupa sehingga memberikan keunggulan kompetitif yang berguna untuk pengoperasian suatu lembaga

atau organisasi.

Pada saat yang sama, sistem informasi di berbagai bidang, termasuk perpustakaan, mengubah keunggulan kompetitif. Implementasi sistem informasi tampak sederhana/fungsional, mulai dari proses transaksional di tingkat tugas hingga pengambilan keputusan penting tentang strategi organisasi yang bersaing. (Rahmawati dan Yaumaidzinnaimah, 2021). Keberadaan sistem informasi ini menawarkan banyak manfaat tidak hanya bagi sistem itu sendiri tetapi juga bagi penggunaannya (Rahmawati dan Bachtiar, 2018).

2.5 Database

Menurut Andaru (2018), database adalah kumpulan data yang membentuk file-file yang digabungkan dengan prosedur tertentu untuk membentuk data atau informasi baru. Atau, basis data (database) adalah kumpulan data yang saling terkait (relasi) dan disusun menurut struktur.

Basis data dapat diartikan sebagai kumpulan informasi tentang suatu objek/kejadian yang saling terkait satu sama lain. Sedangkan data adalah fakta yang mewakili suatu objek, seperti manusia, hewan, yang dapat disimpan dan memiliki makna implisit. Informasi disimpan/disimpan dalam bentuk angka, huruf, simbol, kombinasi gambar/suara (Setyawati, Wijoyo, & Soeharmoko, 2020).

2.6. Website

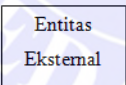

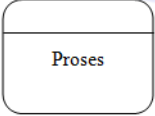
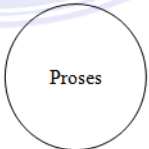
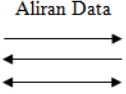
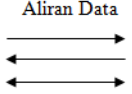

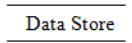
Situs web adalah salah satu alat periklanan paling populer saat ini. Situs web memiliki ruang dan waktu yang tidak terbatas. Agar situs web menjadi sarana komunikasi informasi yang efektif, strategi tertentu harus diterapkan untuk mencapai hasil maksimal dalam iklan situs web. Menggunakan koneksi internet sebagai salah satu sumber informasi yang

dapat menarik lebih banyak audiens. Seperti diketahui, perkembangan internet sebagai alat periklanan dan komunikasi terus berkembang pesat. Hal ini membutuhkan proses adaptasi yang cepat oleh website dalam bidang strategi periklanan di Internet. Website yang baik adalah website yang dapat beradaptasi dan siap menghadapi segala perkembangan internet di masa mendatang (Yunice Zevanya Surentu, 2020).

2.7 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut V.H. Pranatawijayan dkk. (2018), diagram aliran data adalah alat pemodelan yang merepresentasikan sistem sebagai jaringan proses operasional yang saling terhubung oleh aliran data, baik manual maupun komputasi. DFD adalah aliran data yang berorientasi pada konsep dekomposisi dan dapat digunakan untuk analisis dan deskripsi desain sistem yang dapat dengan mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pengguna dan pengembang.

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang biasa digunakan di DFD :

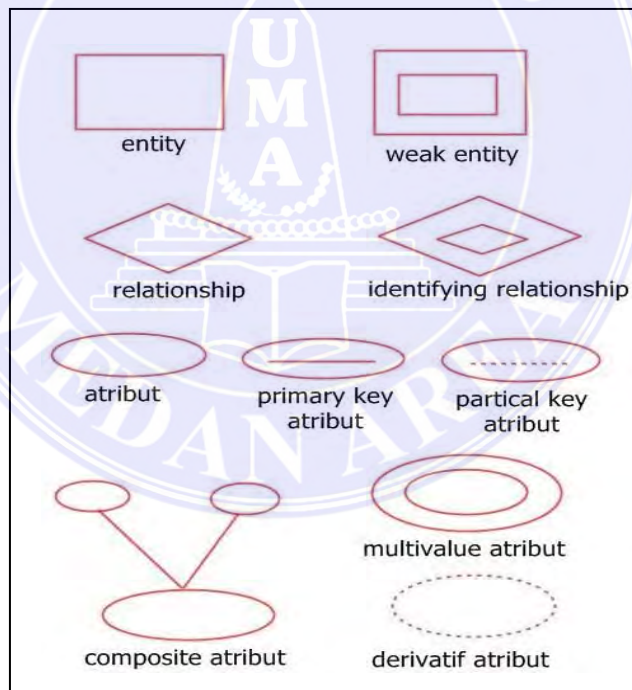
Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Keterangan
		Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
		Orang/unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
		Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
		Penyimpanan data atau tempat data dilihat oleh proses.

Gambar 2. 3 Simbol-simbol DFD

2.8. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model database konseptual tingkat tinggi untuk menggambarkan sistem dan batasannya. Oleh karena itu, diperlukan proses untuk membuat ERD berdasarkan post definition. Definisi kebutuhan adalah salah satu output dari proses perencanaan permintaan. Rekayasa persyaratan adalah proses mendefinisikan, mendokumentasikan, dan memelihara persyaratan dalam proses desain dan dianggap sebagai faktor keberhasilan dalam proyek sistem perangkat lunak (Kashmira dan Sumathipala, 2018). Fungsi ERD adalah asisten dalam pembuatan database dan memberikan gambaran tentang fungsionalitas database (Felix, Lim dan Tiur, 2021).

Dibawah ini adalah symbol – symbol dari ERD beserta fungsinya:




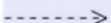





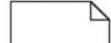


Gambar 2. 4 Simbol-simbol ERD

2.9. Use Case

Menurut Tohar, Tabrani dan Aghniya (2019:46) menyimpulkan bahwa “use case adalah suatu urutan atau deskripsi dari suatu kelompok yang berhubungan dan membentuk suatu sistem yang teratur yang dilakukan atau dikendalikan oleh suatu aktor”. Use case dapat menggambarkan apa yang dilakukan sistem dari sudut pandang pengguna. Use case adalah sekumpulan skenario yang menjadi satu untuk mencapai tujuan pengguna (Hanggara, 2019).

Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu:

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 2. 5 Simbol-simbol Use Case

2.10. Flowchart

Bagan alir, sering dikenal sebagai bagan alir, adalah semacam grafik yang menampilkan langkah-langkah algoritme atau instruksi berurutan sistem. Flowchart digunakan oleh analis sistem untuk menunjukkan kepada pengembang logika sistem yang sedang dibangun. Menggunakan diagram alur, Anda dapat menemukan jawaban atas masalah yang mungkin terjadi saat membuat sistem. Simbol adalah cara utama bagan alur direpresentasikan. Setiap simbol mewakili proses yang berbeda. Garis penghubung digunakan untuk menunjukkan bagaimana satu proses terhubung ke proses berikutnya. (Rosaly, R. dan Prasetyo, A. 2019).

Dibawah ini adalah symbol – symbol dari Flowchart beserta fungsinya:

	<p>Flow</p> <p>Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.</p>		<p>Input/output</p> <p>Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.</p>
	<p>On-Page Reference</p> <p>Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.</p>		<p>Manual Operation</p> <p>Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.</p>
	<p>Off-Page Reference</p> <p>Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.</p>		<p>Document</p> <p>Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.</p>
	<p>Terminator</p> <p>Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.</p>		<p>Predefine Proses</p> <p>Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.</p>
	<p>Process</p> <p>Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.</p>		<p>Display</p> <p>Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.</p>
	<p>Decision</p> <p>Simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.</p>		<p>Preparation</p> <p>Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.</p>

Gambar 2. 6 Simbol-simbol Flowchart

BAB 3

PEMBAHASAN HASIL/PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Ruang Lingkup Materi/Kegiatan

Lokasi yang menjadi tempat kerja praktek penulis adalah Gedung Concept.id ang dari PT. Raksasa Indonesia.

Alamat : Jl. Alfalah No.19, Suka Maju,
Kec. Medan Johor, Kota Medan

Alamat Website : <http://raksasaindonesia.com/>
<https://danmogot.com/>

Media Sosial : Instagram, @danmogot
Tiktok, Danmogot Tv



Gambar 3. 1 Lokasi Kerja Praktek

Sistem pada restoran KOME di PT. Raksasa Indonesia ini masih menggunakan cara yang manual dalam pemasarannya, seperti: masih menyebarkan browsur, kabar dari orang ke orang dan lainnya, sehingga restoran KOME ini masih belum dikenal oleh banyak orang.

Penulis dalam pelaksanaan kerja praktek ini ditempatkan pada perencanaan pemasaran produk yang memuat penjualan, pengelolaan produk dan data-data produk. Pelaksanaan kerja praktek ini maksudnya untuk mengetahui aktifitas atau kegiatan apa saja yang di lakukan pada perusahaan PT. Rakasasa Indonesia pada pemasaran produk yang berkaitan dengan perancangan sistem pemasaran pada resto KOME di PT. Raksasa Indonesia.

3.2. Bentuk Kegiatan

Adapun untuk berdiskusi dan berkomunikasi dengan PT untuk mendapatkan informasi dan gambaran untuk membuat desain sistem dan implementasi sistem yang sukses. Raksasa Indonesia, sebagian pemasaran produk restoran KOME dengan cara insentif. Adapun metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah kesimpulan untuk membangun perancangan sistem pemasaran produk restoran KOME di PT. Raksasa Indonesia Wawancara, Observasi dan Perancangan Sistem.

Tabel 3. 1 Bentuk Kegiatan

NO	KEGIATAN	MINGGU KE-				KETERANGAN
		1	2	3	4	
1.	Koordinasi dengan HRD dan Leader					Wawancara, Observasi dan meminta izin persetujuan pengambilan sample data
2.	Penginputan data produk					Mendata produk – produk kedalam Ms. Excel
3.	Analisis data					Menganalisis data produk yang akan di iklankan

4.	Iklan Produk					Mencoba melakukan periklanan pada produk
5.	Pembuatan Laporan					Hasil

Selanjutnya lampiran bukti dokumentasi kegiatan kerja praktek yang penulis lakukan selama melaksanakan kerja praktek di PT. Raksasa Indonesia, sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Melakukan Penginputan Data



Gambar 3. 3 Mengalisis Data Produk yang Diiklankan



Gambar 3. 4 Percobaan Iklan Produk

3.3. Kerja Praktek

Meliputi berbagai kegiatan hasil kerja praktek yang diperoleh melalui wawancara dan observasi pada PT. Raksasa Indonesia, penulis dapat membangun sebuah perancangan sistem pemasaran produk restoran KOME berbasis web.

3.4 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan ialah untuk mempelajari sistem yang sedang berjalan pada Restoran KOME di PT. Raksasa Indonesia. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam menganalisis sistem yang sedang berjalan yang berhubungan tentang Proses pemasaran produk KOME. Berdasarkan dari penelitian proses pemasaran produk KOME yang ada pada PT. Raksasa Indonesia masiih dilakukan secara tradisional, dimana dalam proses pemasarannya hanya menyebar brosur-brosur tanpa menggunakan media sosial untuk bahan pemasaran produknya tersebut.

3.5 Kebutuhan Sistem Perangkat Keras

Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat keras yang di gunakan dalam membangun aplikasi ini :

1. Procesor intel Core TM i3
2. RAM 2 GB
3. Hard disk 250 GB
4. Monitor
5. Keyboard dan Mouse
6. Perangkat jaringan sesuai kebutuhan

3.6. Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak

Berikut ini merupakan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi ini:

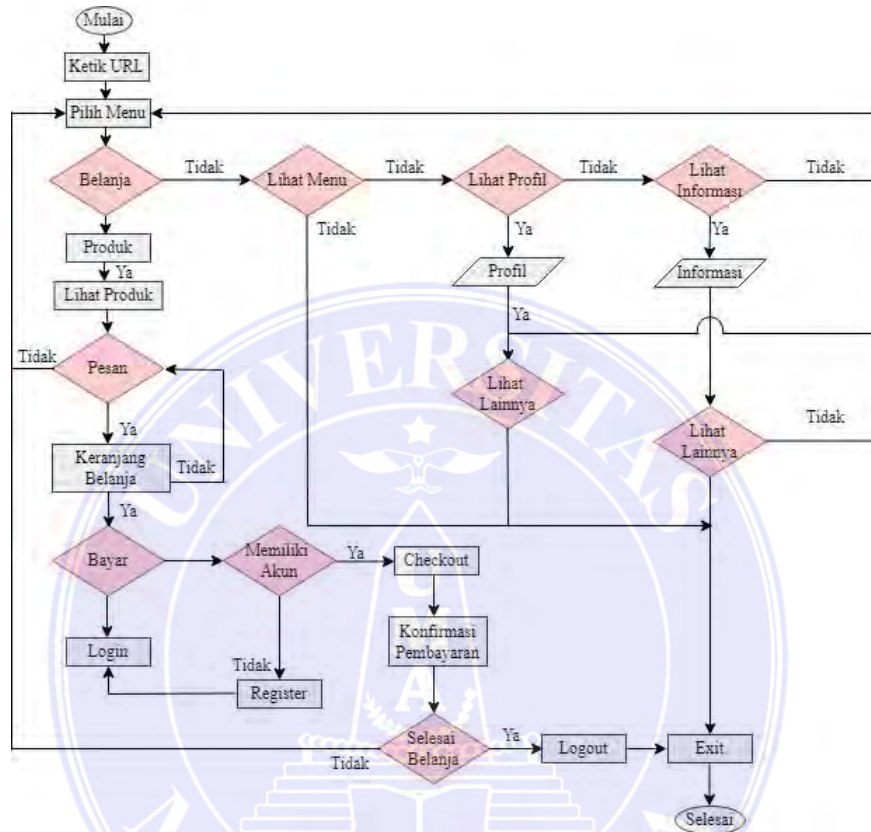
1. Sistem operasi Dengan Windows 7 Ultimate 32-64bit.
2. Xampp versi 3.2.2.
3. Bahasa pemrograman PHP.
4. Web browser Mozilla Firefox.
5. Database MYSQL.

Adapun dalam pengimplentasiannya harus didukung oleh perangkat lunak yang digunakan agar sistem ini berjalan sebagaimana mestinya. Berikut ini perangkat lunak yang dibutuhkan:

1. Web Browser adalah browser internet sederhana yang dirancang untuk menampilkan halaman server yang berbentuk PHP dengan benar seperti : Opera, Mozilla Firefox, Internet Explore, Google Chrome, dan lain-lain.
2. Server lokal, untuk merancang komputer kita untuk digunakan sebagai host lokal, kita perlu menginstal program, misalnya: XAMPP

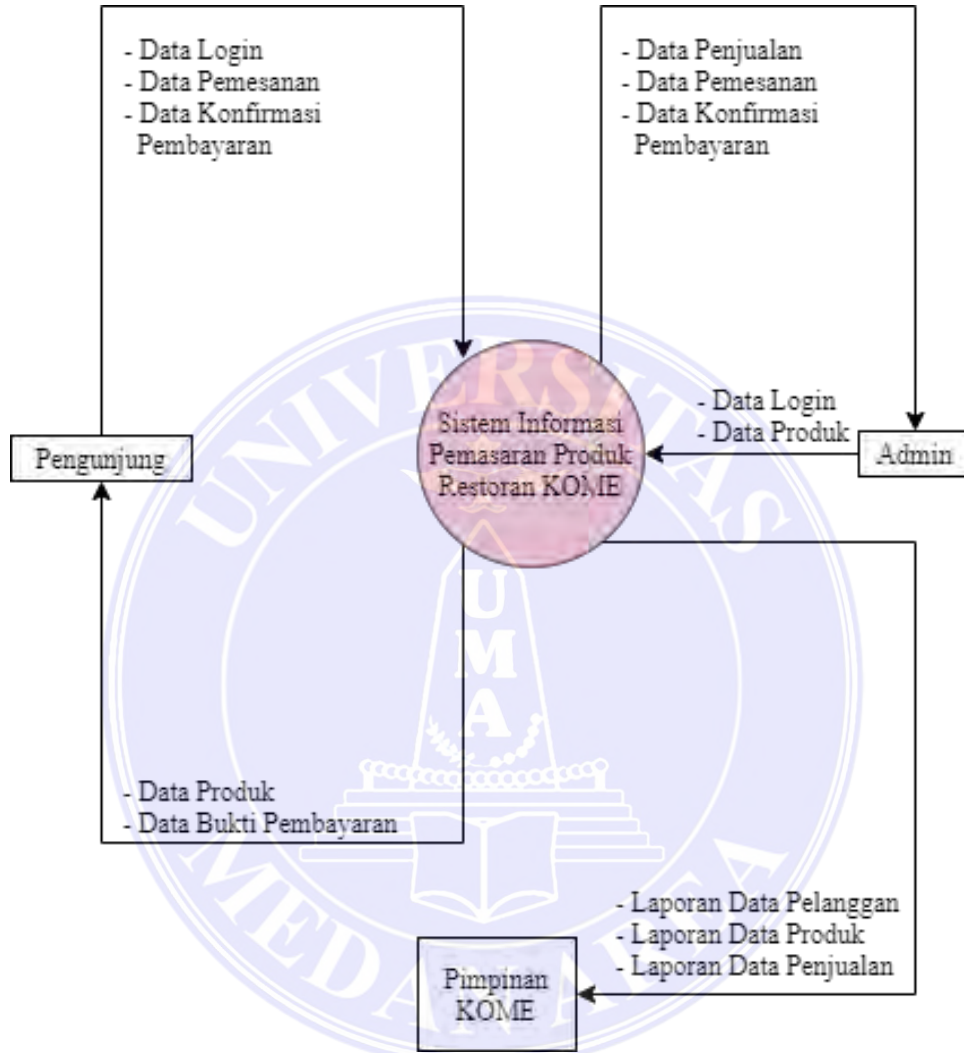
3.7. Perancangan Sistem

Rancangan sistem ini adalah suatu kondisi dimana pengembang membuat gambaran desain system akan dibangun yang didasarkan pada hasil analisis.

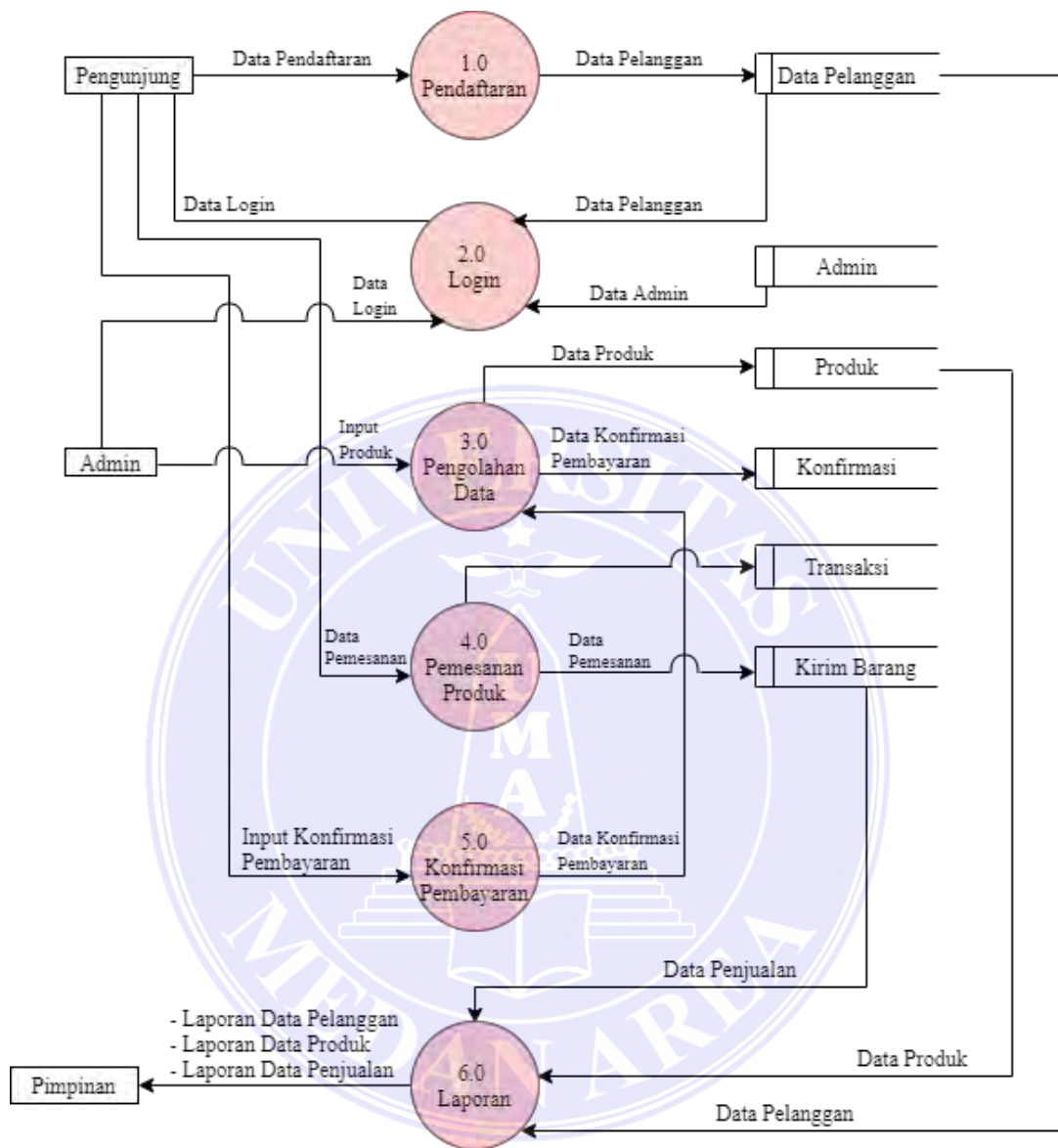


Gambar 3. 5 Sistem Flowchart yang akan Diusulkan

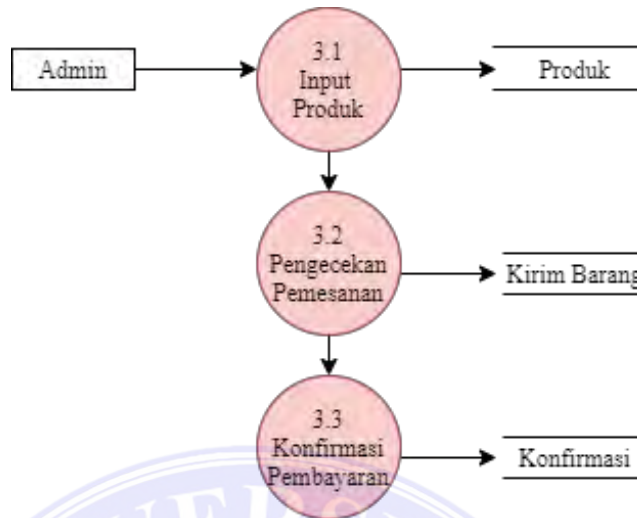
3.7.1. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)



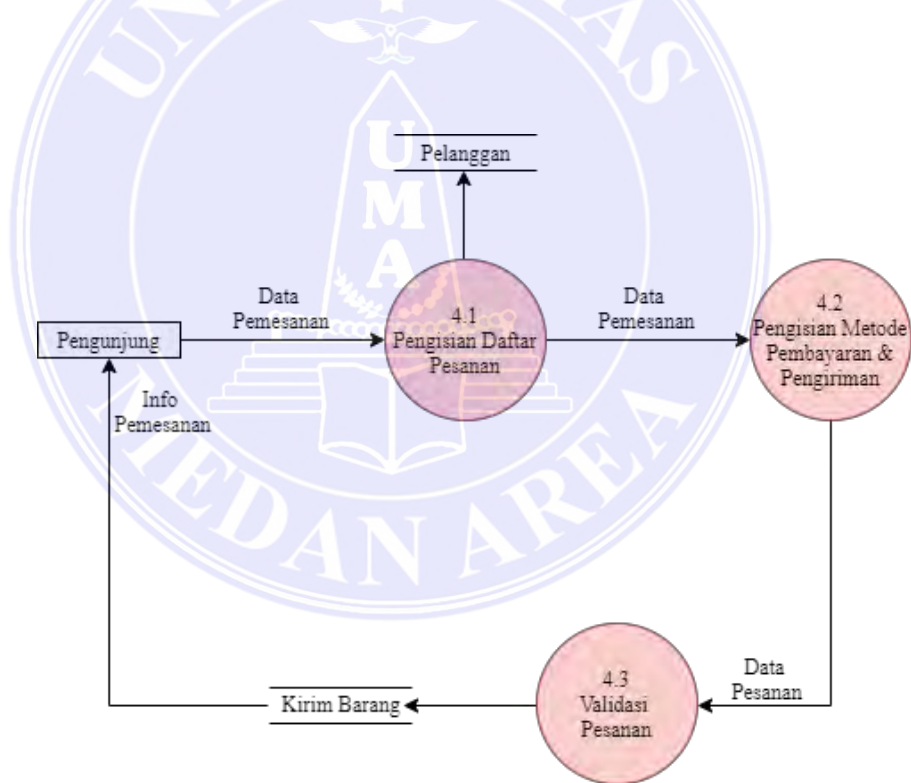
Gambar 3. 6 DFD Level 0 (Diagram Konteks yang akan di Bangun)



Gambar 3. 7 DFD Level 1 Website Pemasaran Produk



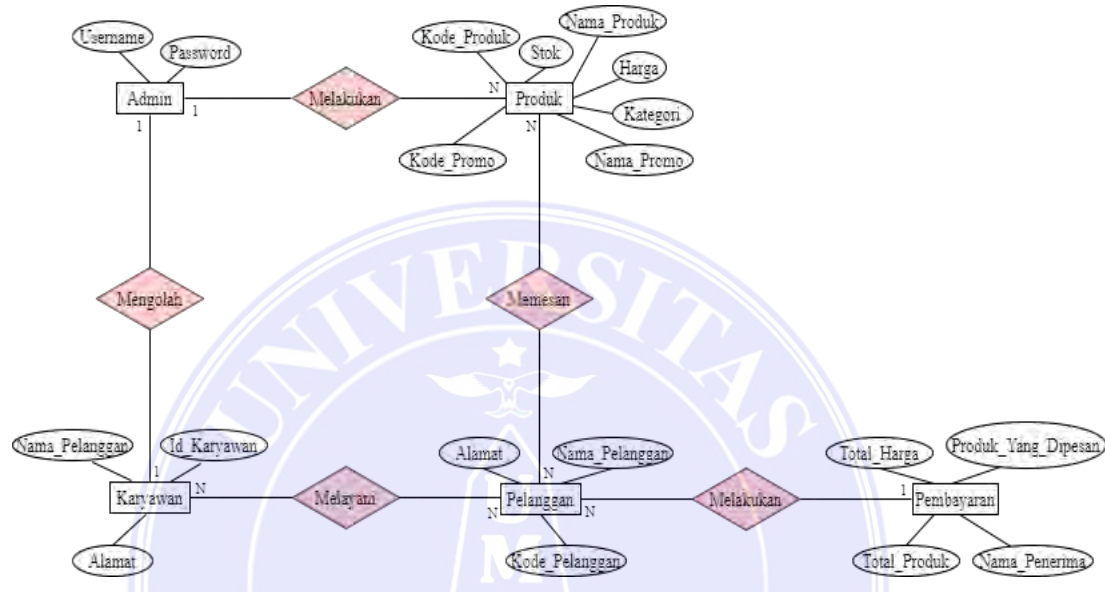
Gambar 3. 8 DFD Level 1 Proses 3.0 Pengolahan Data Admin



Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses Pemesanan Produk

3.7.2. Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)

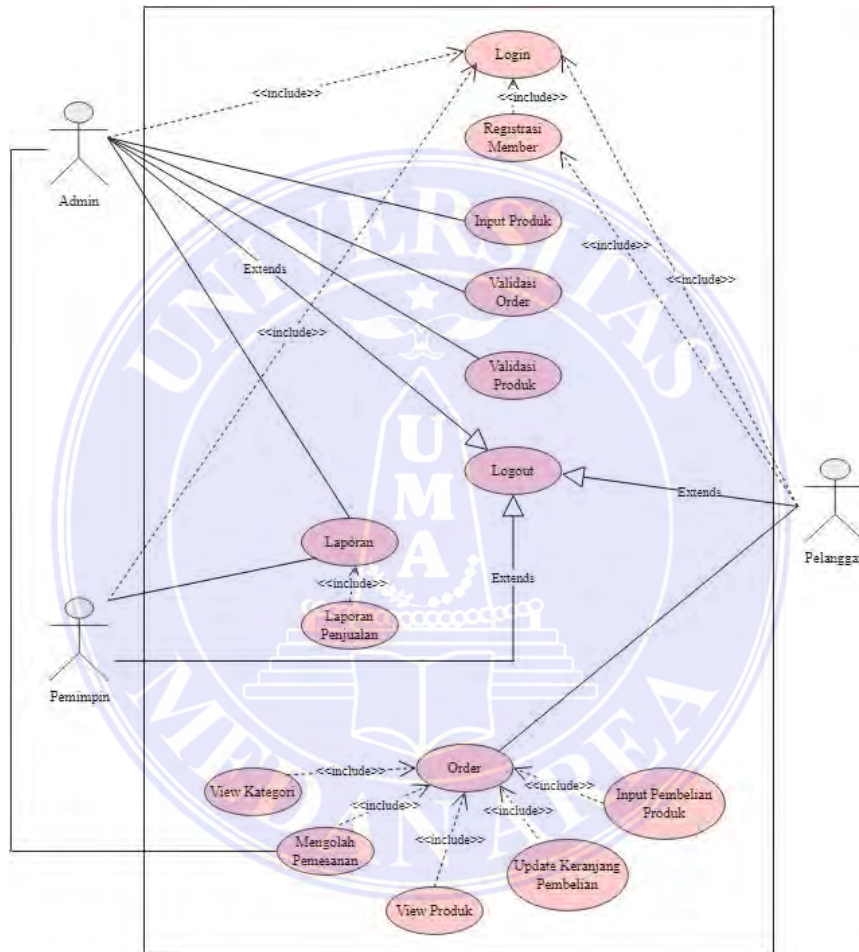
Adapun ERD yang digunakan untuk Perancangan Sistem Informasi pemasaran produk restoran KOMI di PT. Raksasa Indonesia Berbasis Web seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3. 10 ERD Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Produk

3.7.3. Perancangan Use Case

Use Case Diagram menggambarkan aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam perubahan fungsi Restoran KOME. Dalam Use Case Diagram, ada beberapa aktor yang terlibat dalam sistem. Diantaranya adalah Admin, Marketing, Pimpinan dan Customer.



Gambar 3. 11 Use Case Diagram yang Diusulkan

3.7.4. Skenario Use Case Diagram

Adapun skenario use case diagram yang digunakan untuk Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Produk Restoran KOME pada PT. Raksasa Indonesia Berbasis Web seperti di bawah ini :

Skenario Use Case : Login
 Aktor : Admin, Pimpinan dan Pelanggan
 Type : Primary
 Deskripsi : Aktor melakukan login dengan memasukan username dan password.

Tabel 3. 2 Use Case Login

Aktor	Sistem
1. Admin, Pimpinan dan Pelanggan membuka halaman web.	2. Sistem Menampilkan halaman Utama.
	3. Aktor telah berhasil Login dengan memasukkan Username dan Password.

Skenario Use Case : Input Produk
 Aktor : Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk menginput data-data produk

Tabel 3. 3 Use Case Input Produk

Aktor	Sistem
1. Admin melakukan penginputan produk	
2. Admin telah berhasil Login dan masuk ke menu Input produk	3. Data telah disimpan.

Skenario Use Case : Validasi Produk
 Aktor : Admin
 Type : Primary

Tujuan : Untuk menyimpan validasi produk ke system

Tabel 3. 4 Use Case Validasi Produk

Aktor	Sistem
1. Admin melakukan Input Validasi Produk	
2. Admin telah berhasil Login dan masuk ke menu Input validasi produk.	3. Data telah disimpan.

Skenario Use Case : Validasi Order
 Aktor : Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk menyimpan validasi order kedalam system

Tabel 3. 5 Use Case Validasi Order

Aktor	Sistem
1. Admin melakukan Input Validasi Order	
2.Admin telah berhasil Login dan masuk ke menu Input validasi order.	3. Data telah disimpan.

Skenario Use Case : Order
 Aktor : Pelanggan
 Type : Primary

Tujuan : Untuk melakukan order produk yang diinginkan pelanggan

Tabel 3. 6 Use Case Order

Aktor	Sistem
1. Pelanggan melakukan order produk	
2. Aktor telah berhasil lihat menu web dan melakukan registrasi untuk order.	3. Sistem akan menampilkan tampilan website.

Skenario Use Case : Laporan

Aktor : Admin dan Pimpinan

Type : Primary

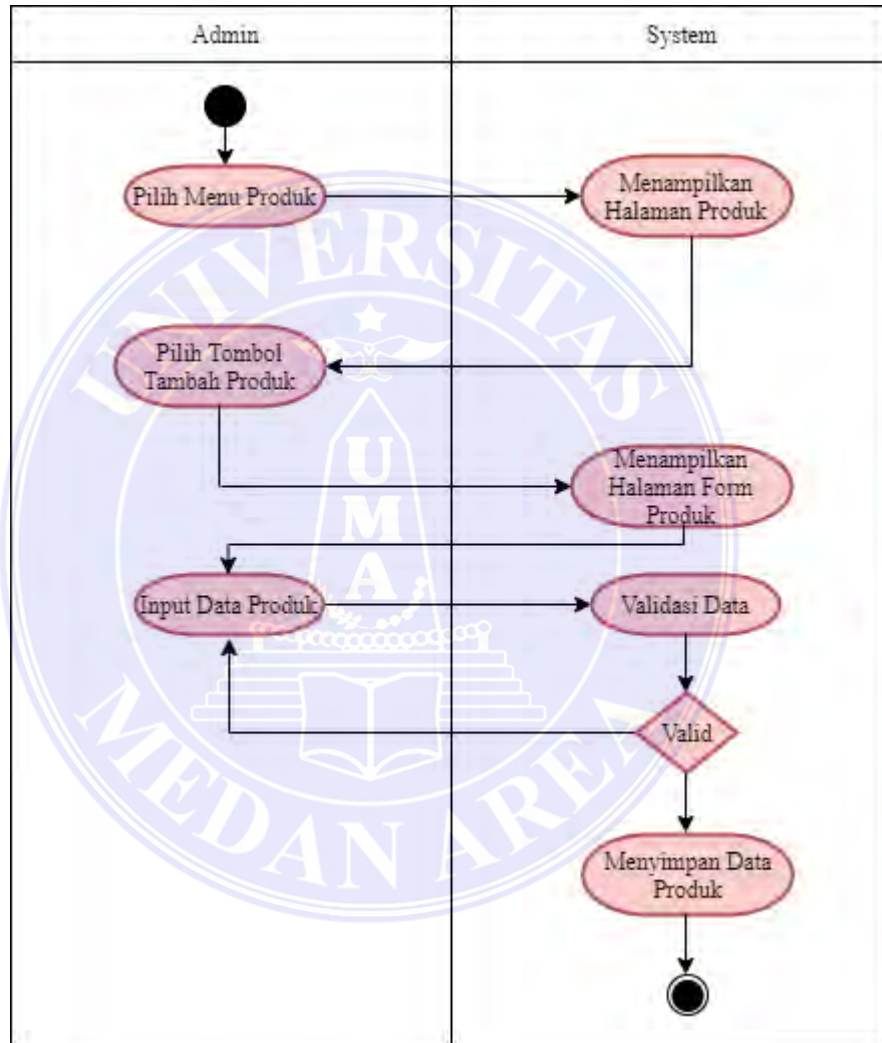
Tujuan : Untuk melihat dan mencetak laporan yang telah terdata

Tabel 3. 7 Use Case Laporan

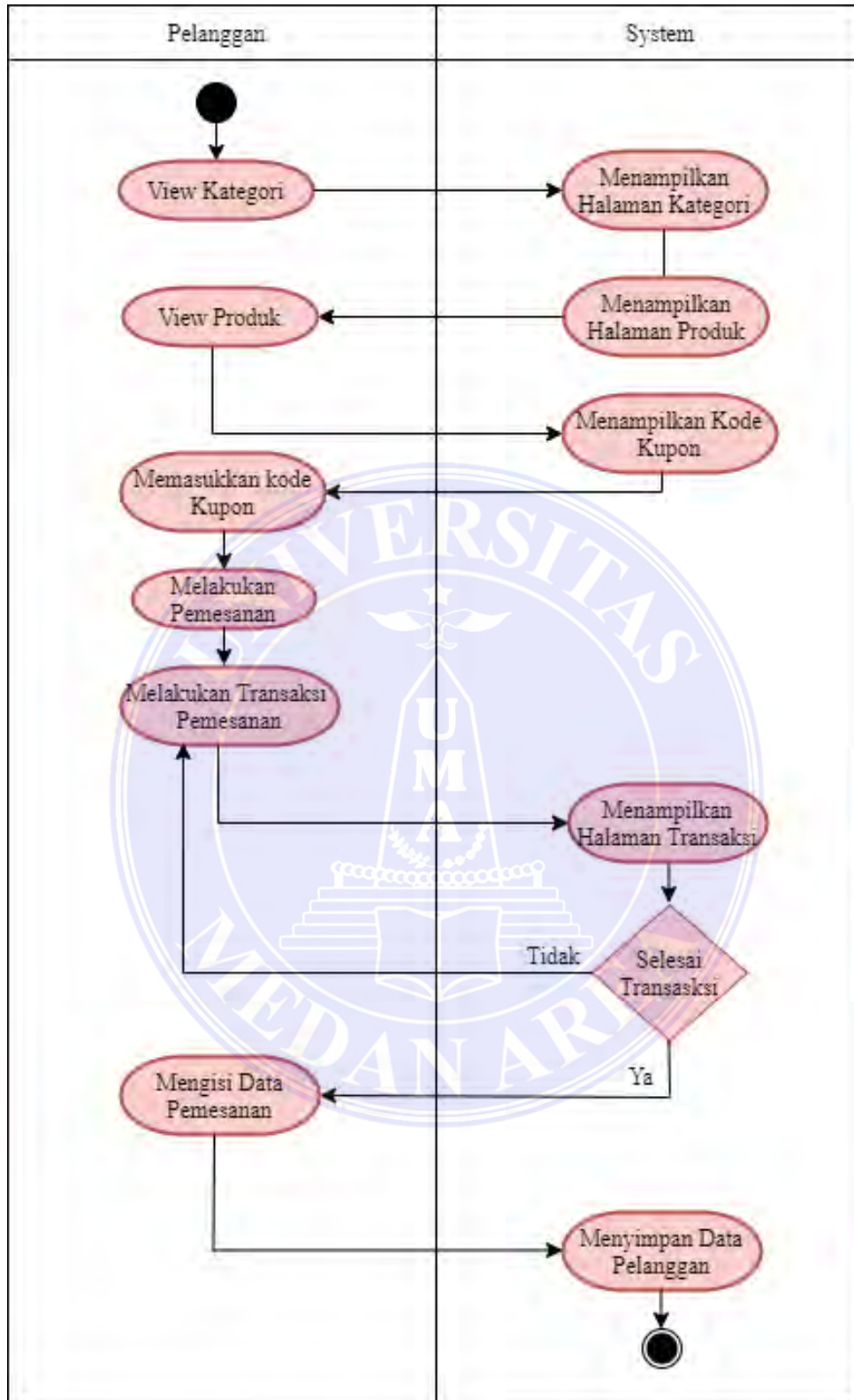
Aktor	Sistem
1. Admin dan pimpinan melakukan lihat dan cetak laporan.	
2. Aktor telah berhasil login dan masuk kemenu laporan.	
	3. Cetak Laporan.

3.7.5. Activity Diagram

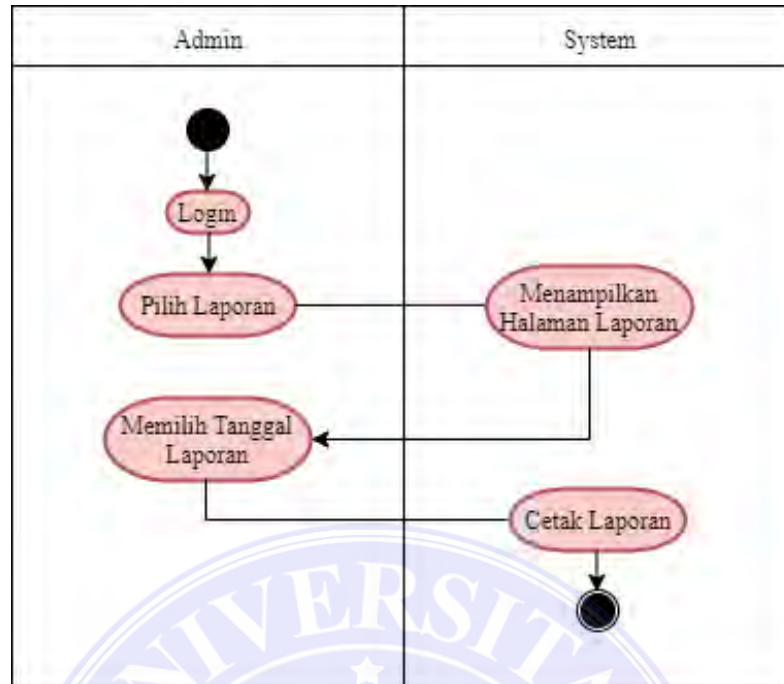
Activity Diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis.



Gambar 3. 12 Activity Diagram Input Produk



Gambar 3. 13 Activity Diagram Order



Gambar 3. 14 Activity Digram Laporan

3.7.6. Perancangan Deskripsi Tabel

Pada perancangan deskripsi tabel database untuk perancangan sistem informasi pemasaran produk KOME pada PT.Raksasa Indonesia berbasis web adalah seperti berikut:

1. Tabel Produk

Fungsi : Meyimpan data Produk
 Jenis : Tabel Induk
 Primary Key : Kode_produk
 Foreign Ket : -
 Struktur tabel :

Tabel 3. 8 Struktur Produk

No.	Nama Field	Jenis	Panjang	Keterangan
1.	Kode_Produk	Varchar	10	Kode Produk
2.	Kode_Promo	Varchar	10	Kode Promo
3.	Nama_Produk	Varchar	50	Nama Produk
4.	Nama_Promo	Varchar	50	Nama Promo
5.	Kategori	Varchar	30	Kategori Produk
6.	Stok	Integer	5	Stok Produk Yang Tersedia
7.	Harga	Varchar	50	Harga Produk

3.7.7. Perancangan Interface Sistem Informasi

Berikut ini adalah sebuah perancangan interface sistem informasi pemasaran produk KOME pada PT. Raksasa Indonesia, adalah sebagai berikut:

1. Interface Halaman Depan Sistem Informasi

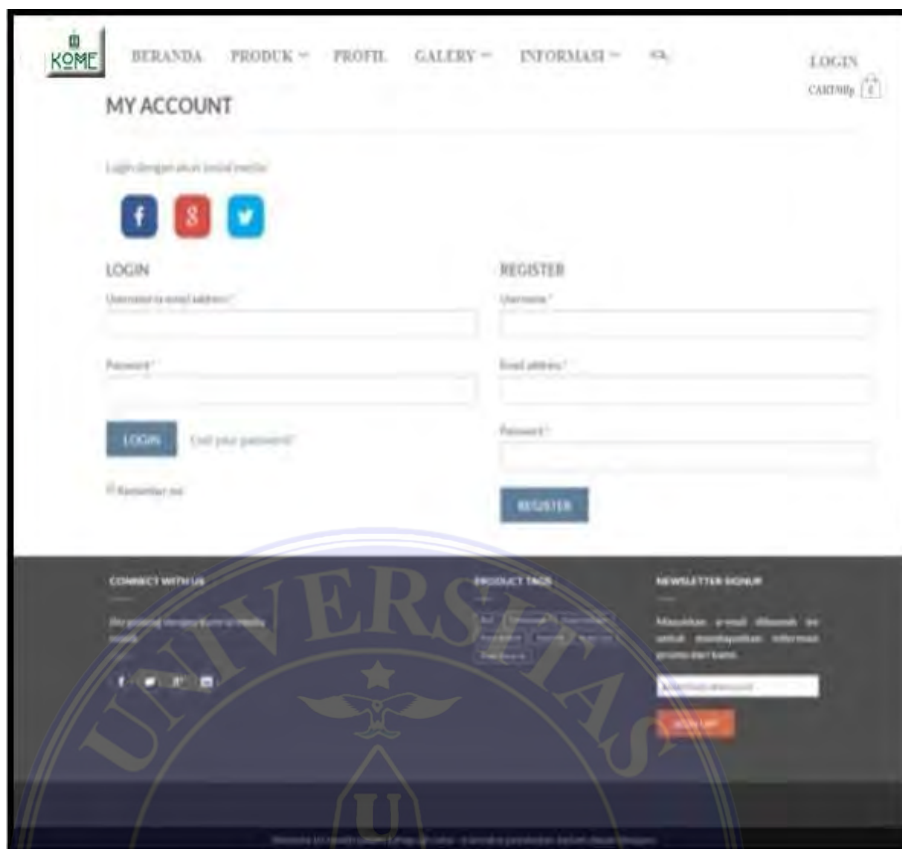
Ini adalah interface awal halaman depan dari sistem informasi pemasaran produk KOME pada PT. Raksasa Indonesia berbasis web.



Gambar 3. 15 Interface Beranda

2. Interface Login & Registrasi

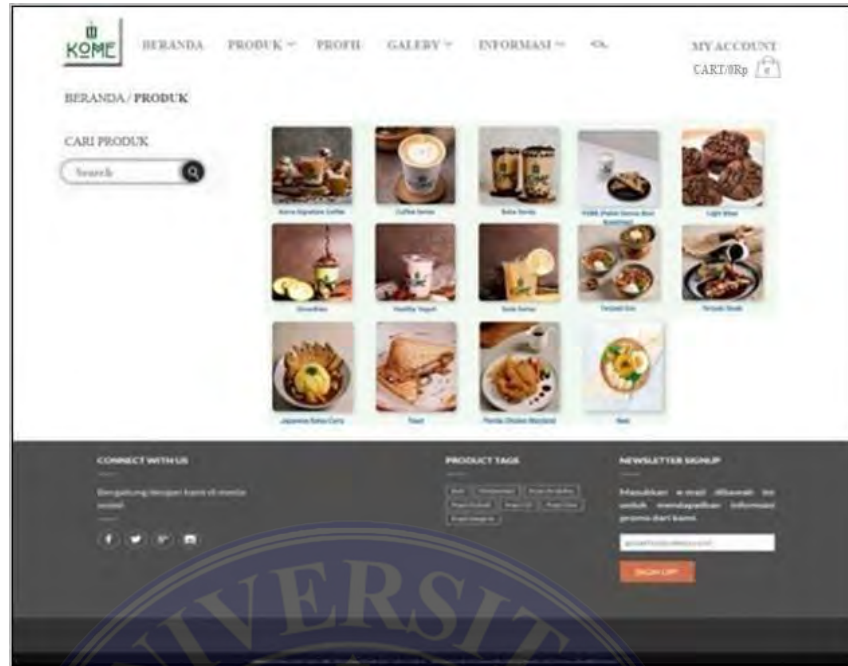
Ini adalah interface form login & registrasi dari perancangan sistem informasi pemasaran produk KOME pada PT. Raksasa Indonesia berbasis web.



Gambar 3. 16 Interface Login & Registrasi

3. Interface Produk

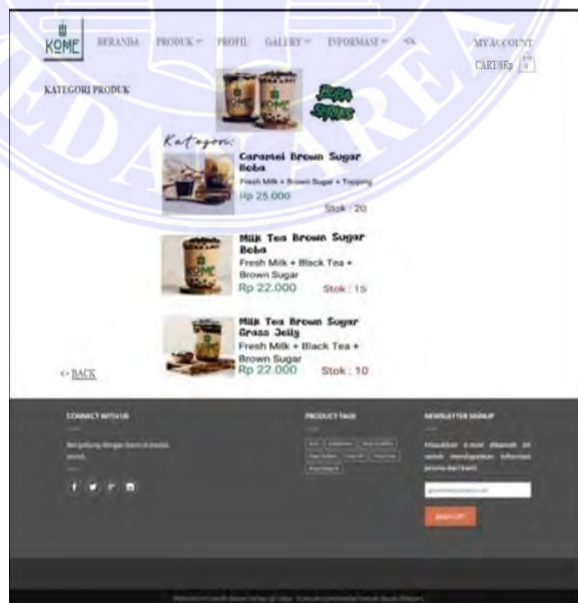
Ini adalah interface produk dari sistem informasi pemasaran KOME pada PT. Raksasa Indonesia berbasis web.



Gambar 3. 17 Interface Produk

4. Interface Kategori Produk

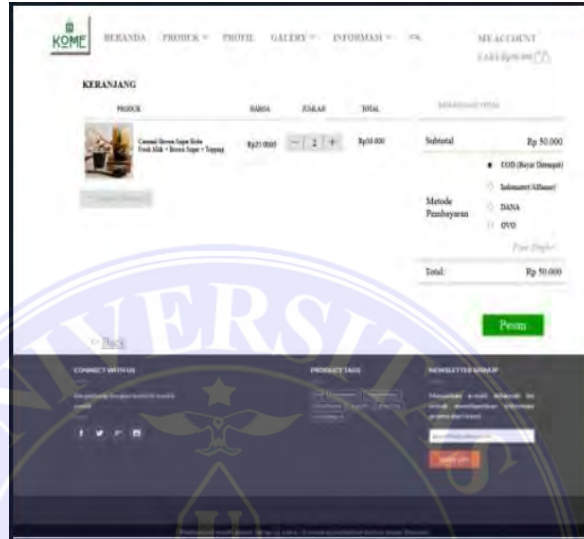
Ini adalah interface kategori produk dari sistem informasi pemasaran produk KOME pada PT. Raksasa Indonesia berbasis web, yang akan menampilkan kategori-kategori dari berbagai produk.



Gambar 3. 18 Interface Kategori Produk

5. Interface Keranjang

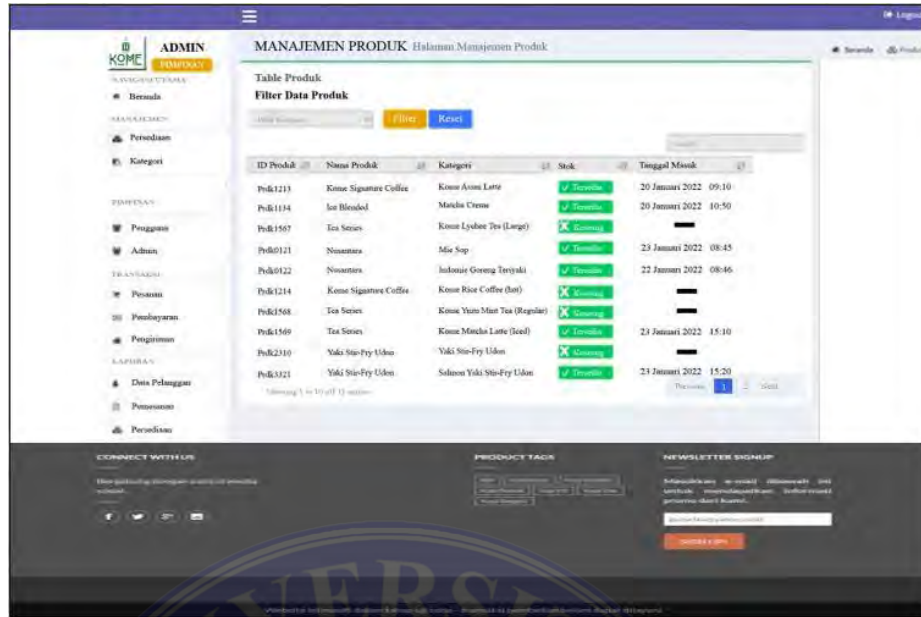
Ini adalah interface keranjang dari sistem informasi pemasaran produk KOME ketika pelanggan telah memilih produk dan yang akan dipesan.



Gambar 3. 19 Interface Keranjang

6. Interface ADMIN dan PIMPINAN

Satu-satunya perbedaan antara tampilan administrator dan pemimpin sistem adalah bahwa administrator memiliki akses ke semua menu di fitur manajemen dan transaksi. Sedangkan Leader hanya dapat mengontrol menu pada fitur leaders dan memeriksa data pada fitur tersebut..



Gambar 3. 20 Interface Admin & Pimpinan

Berikut ini juga ada tampilan pemasaran produk KOME di PT. Raksasa Indonesia untuk menarik para pelanggan, diantaranya:

7. Tampilan Promosi

Promosi adalah suatu usaha untuk menawarkan produk atau jasa dengan maksud menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Produsen atau distributor mengharapkan peningkatan angka penjualan dengan adanya kampanye tersebut. Berikut ini adalah layar promosi produk KOME.



Gambar 3. 21 Promosi

8. Tampilan Voucher

Voucher adalah kumpulan jenis transaksi yang memiliki nilai moneter tetap dan hanya dapat digunakan untuk tujuan tertentu atau untuk tujuan tertentu. Misalnya, voucher makanan, perjalanan, dan belanja.



Gambar 3. 22 Voucher

9. Tampilan Kupon

Kupon adalah surat kecil atau karcis untuk membeli barang dan sebagainya. Berikut ini adalah tampilan promosi dari produk KOME



Gambar 3. 23 Kupon

BAB 4

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas maka kesimpulan yang dapat dijabarkan yaitu :

1. Sistem informasi pemasaran berbasis web ini memberikan informasi produk KOME secara cepat, akurat ke seluruh penjuru dunia sehingga dapat menjangkau pelanggan tanpa batas dengan cepat.
2. Sistem informasi pemasaran berbasis web memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan produk KOME.
3. Sistem informasi pemasaran berbasis web ini memudahkan admin mencatat pesanan, persediaan, penjualan produk KOME.
4. Sistem informasi pemasaran berbasis web ini memudahkan admin membuat laporan pemesanan, produk persediaan dan penjualan kopi KOME.
5. Sistem informasi pemasaran berbasis web ini memudahkan Pimpinan KOME melihat laporan pemesanan, produk persediaan dan penjualan.

4.2. Saran

1. Diharapkan untuk kedepannya dapat membangun sistem secara keseluruhan yang berbasis web, meliputi database dan fungsi sistem yang berjalan sepenuhnya.
2. Diharapkan untuk kedepannya dapat diterapkan sistem yang berkesinambungan dengan aplikasi mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hanggara, PENGANTAR AKUNTANSI, Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019.
- Andaru, A. N. D. R. Y. (2018). Pengertian database secara umum. *OSF Preprints*, 2.
- Asmawi, A., Syafei, S., & Yamin, M. (2019, July). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Karinov. 2018. Mengenal Digital Marketing, Pengertian dan Caranya. <https://karinov.co.id/mengenal-apa-itu-digital-marketing>. Diakses 18 Februari 2019
- M. Hasbiyalloh and D. A. Jakaria, “Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya,” *Jumantaka*, vol. 1, no. 1, pp. 61–70, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.stmikdci.ac.id/index.php/jumantaka/>.
- M. Rahmawati and Y. Yaumaidzinnaimah, “Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Java Desktop,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 51, 2021, doi: 10.35314/isi.v6i1.1856.
- N. A. Rahmawati and A. C. Bachtiar, “Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem,” *Berk. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 14, no. 1, p. 76, 2018, doi: 10.22146/bip.28943.
- Nafiudin, 2019. Sistem Informasi Menegement. Penerbit Qiara Media.
- Nursatyo, N., & Rosliani, D. (2018). Strategi Komunikasi Pemasaran Digital Situs Pembanding Harga Telunjuk.Com. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.33021/exp.v1i2.430>
- P. G. T. H. Kashmira and S. Sumathipala, “Generating Entity Relationship Diagram from Requirement Specification based on NLP,” 2018

- 3rd Int. Conf. Inf. Technol. Res. ICITR 2018, pp. 1– 4, 2018, doi: 10.1109/ICITR.2018.8736146.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.
- Setyawati, E., Wijoyo, H., & Soeharmoko, N. (2020). Relational Database Management System (RDBMS).
- S.H. Felix, Lim, and G.Tiur, “Model Perancangan Aplikasi Konsultasi Pengobatan Herbal,” in *Jurnal Strategi*, November 2021.
- Surentu, Yunice Zevanya, Desie MD Warouw, and Meiske Rembang. "Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa." *Acta Diurna Komunikasi 2*, no. 4 (2020).
- Tabrani, Muhamad Tohari, and Insan Rezqy Aghniya. 2019. “Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam.” *Jurnal Interkom*14(1):44–53.
<https://ejournal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/44>.
- Tjiptono, F., & Diana, A. (2020). Pemasaran.
- V. H. Pranatawijaya, P. B. A. A. Putra, and A. J. Patianom, “Rancang Bangun Aplikasi Pemetaan Gedung Universitas Palangka Raya Pada Sub. Bag Barang Milik Negara (Bmn) Buk Universitas Palangka Raya,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 74–79, 2018, doi: 10.47111/jti.v12i2.535.
- Wijoyo, H. (2021). *Pengantar Bisnis Lanjutan*. Insan Cendekia Mandiri.