

Rancang bangun sistem pengelolaan konten marketing dan e-commerce berbasis lintas platform

(Studi Kasus: PT Pangansari Utama)

¹ Achmad Rizki Susanto, ² Fauziyah *, ³ Sharyanto

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bung Karno,

^{2,3}Departemen Ilmu Komputer, Universitas Bung Karno

^{1,2,3,4}Universitas Bung Karno

*e-mail: rizflutter@gmail.com, syahriyanto@ubk.ac.id,
fauziyah@ubk.ac.id

Received: December 08, 2021, **Revised:** December 27, 2021, **Accepted:** January 20, 2022

Abstrak

PT Pangansari Utama adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri makanan, memiliki beberapa kendala Utama yakni masih menggunakan aplikasi *e-commerce* pihak ketiga yaitu tokopedia dan penyimpanan data-data pelanggan berada pada database pihak tokopedia yang sering menyebabkan permasalahan seperti *human error* yaitu pihak *delivery* seringkali lupa untuk melakukan *update* status transaksi yang membuat laporan penjualan menjadi terlambat dan tidak sesuai jadwalnya. Pemecahan masalah dari PT Pangansari Utama maka diperlukannya sebuah sistem informasi *e-commerce* yang tentu dapat menyimpan data pelanggan secara aman dan terstruktur serta sistem yang dapat membantu *admin*, *finance*, dan *delivery* untuk mengelola transaksi menjadi lebih mudah. Pengelola transaksi pembelian pelanggan akan langsung diarahkan ke *finance* pangansari sehingga tidak ada lagi keterlambatan peralihan dana, diperlukan sistem informasi yang dapat mengubah status transaksi secara otomatis jika produk telah diterima oleh pelanggan, dibutuhkan sistem informasi yang dapat membuat laporan semua data penjualan menjadi laporan hari, minggu, bulan dan tahunan secara otomatis.

Kata kunci : Pengelolaan Konten Marketing, E-Commerce, Sistem Informasi Pengelolaan Konten Marketing dan E-Commerce, UML, MariaDB, Dart.

Abstract

PT Pangansari Utama is a company engaged in the food industry, it has several main obstacles, namely still using third-party *e-commerce* applications, namely Tokopedia and storing customer data in the Tokopedia database which often causes problems such as *human error*, namely the delivery party often forgets to update the status of transactions that make sales reports late and not on schedule. Solving the problem from PT Pangansari Utama, we need an *e-commerce* information system that can of course store customer data in a safe and structured manner as well as a system that can help *admin*, *finance*, and *delivery* to manage transactions more easily. The customer purchase transaction manager will be directed to *finance* Pangansari so that there is no more delay in transferring funds, an information system is needed that can change the transaction status automatically if the product has been received by the customer, an information system is needed that can report all sales data into day, week reports, month and year automatically..



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

Keywords: *Content Marketing Management, E-Commerce, Information Systems Content Management Marketing and E-Commerce, UML, MariaDB, Dart.*

1 Pendahuluan (or Introduction)

Perkembangan teknologi dari hari ke hari teknologi terus berkembang, yang membuat banyak pihak memanfaatkan teknologi seperti media internet untuk berbagai macam kepentingan, seperti untuk kepentingan bisnis mulai dari pengusaha kecil-kecilan hingga perusahaan besar memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

PT Pangansari Utama merupakan perusahaan yang pendukung pengelolaan makanan logistik, ritel dan *facilities management support* di Indonesia. PT Pangansari Utama juga perusahaan katering industri dan distribusi makanan terbesar di Indonesia, serta menyediakan layanan ke daerah terpencil di lokasi eksplorasi energi. Saat ini konten marketing berupa gambar dan video iklan produk makanan salah satunya adalah daging olahan pada PT Pangansari Utama masih di terbitkan menggunakan wix, hal tersebut menyebabkan banyak kekurangan, diantaranya adalah pembatasan jumlah konten gambar dan video iklan produk seperti daging olahan yang akan terbitkan. PT Pangansari Utama juga menggunakan platform dari e-commerce pihak lain seperti tokopedia. Masalah yang sering dikeluhkan adalah maintenance yang tidak terinformasikan sebelumnya. Akibatnya kegiatan berjualan menjadi terhambat dan menimbulkan ketidak nyamanan.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah pada penelitian kali ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana penyimpanan konten marketing dan seluruh konten yang disimpan sangat bergantung dengan perusahaan lain sehingga sering terjadi masalah ?
2. Bagaimana cara untuk menghubungkan platform wix dan tokopedia dengan aplikasi internal perusahaan ?
3. Bagaimana solusi agar proses pengubah transaksi dapat dilakukan secara otomatis ?

1.2 Tujuan

Tujuan dilakukannya penelitian, perancangan, dan pembuatan dari aplikasi konten marketing dan e-commerce ini dalam menunjang penulisan Proposal skripsi ini adalah untuk :

1. Mengaplikasikan kemajuan dari teknologi dalam ruang lingkup internal perusahaan PT Pangansari Utama.
2. Agar PT Pangansari Utama tidak lagi bergantung kepada platform pihak ketiga.
3. Menyusun sistem informasi lintas platform agar mempermudah dalam pengelolaan konten *marketing* dan *e-commerce*.

1.3 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat dan mengembangkan Sistem Informasi Pengelolaan Konten Marketing dan E-Commerce sehingga dapat memberikan kemudahan kepada karyawan PT Pangansari Utama dalam mengelola konten dan pelanggan dengan mudah memperoleh informasi seputar produk pangansari kapan pun dan dimanapun melalui website atau aplikasi mobile.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

2.1 Pengelolaan Konten Marketing

Konten Marketing adalah menciptakan dan menyebarkan konten-konten yang relevan dan otentik dalam hal pembuatan teks, audio, dan video yang berisikan topik yang menarik perhatian konsumen yang berhubungan dengan merek (brand) perusahaan sehingga konsumen tertarik untuk melihat dan membacanya, bahkan membagikan kepada calon konsumen lainnya.

2.2 E - Commerce

E-Commerce merupakan proses membeli, menjual, atau memperdagangkan barang dan jasa melalui media internet dan media lainnya yang tidak bergantung kepada jarak antara penjual dan pembeli yang dapat bertransaksi dimana dan kapanpun, media e-commerce yang paling banyak digunakan yaitu pada aplikasi mobile.

2.3 Sistem Informasi Pengelolaan Konten Marketing dan E-Commerce

Sistem informasi Pengelolaan Konten Marketing merupakan suatu sistem atau perangkat lunak berisi fitur-fitur dan komponen yang berguna untuk proses bisnis membuat dan menyimpan konten pada media e-commerce untuk menarik minat konsumen agar melihat dan membagikannya.

2.4 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu metode permodelan secara visual yang berguna untuk membuat perancangan sistem berorientasi objek. UML bisa juga disebut sebagai alat yang menjadi standar dalam visualisasi, perancangan, dan dokumentasi sistem aplikasi.

2.5 Dart

Dart merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh google, yang bersifat multi platform, dirancang oleh Lars Bak dan Kasper Lund. Dart pertama kali dikenalkan pada 10 Oktober 2011. Dart dapat digunakan untuk membuat aplikasi server (berbentuk *command-line interface*), web, maupun *mobile (android dan iOS)*.

2.6 MariaDB

MariaDB adalah salah satu sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang menggunakan basis SQL (Structured Query Language) dan bersifat open-source dengan model client-server. RDBMS merupakan software yang berguna untuk merancang dan mengelola suatu database berdasarkan model relasional

3 Metode Penelitian (or Research Method)

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian ini. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung terhadap obyek dan membuat kesimpulan dari pengamatan tersebut.

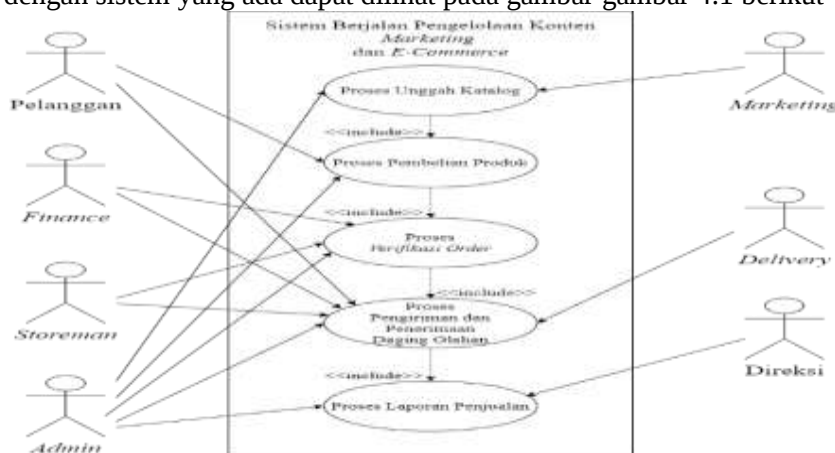


2. Metode Wawancara
Pada metode wawancara ini Pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada divisi marketing PT Pangarsari Utama secara langsung untuk mendapatkan informasi secara lisan.
3. Metode Studi Pustaka
Metode studi pustaka ini dengan pengumpulan data dari buku (cetak/jurnal *online*), jurnal (cetak/jurnal *online*), dokumen *Standard Operating Procedure (SOP)* untuk dijadikan referensi sebagai landasan pemikiran penulis.
4. Metode Perancangan
Metode Perancangan ini merupakan metode menentukan proses data yang diperlukan oleh sistem baru, tujuannya untuk memenuhi kebutuhan user dengan alat bantu UML dengan *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.
5. Metode Pengujian
Metode pengujian ini menggunakan pengujian *black box*.

4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

4.1 Use Case Sistem Berjalan

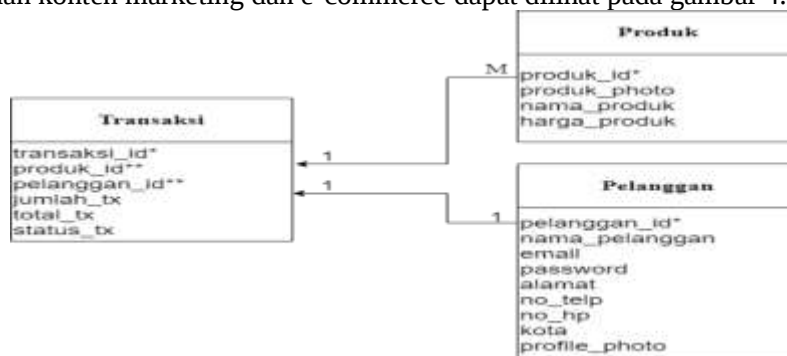
Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat Pada tahap ini Use case menggambarkan hubungan setiap *actor* dengan sistem yang ada dapat dilihat pada gambar gambar 4.1 berikut



Gambar 4.1 Use Case Sistem Berjalan

4.1 Class Diagram Sistem Berjalan

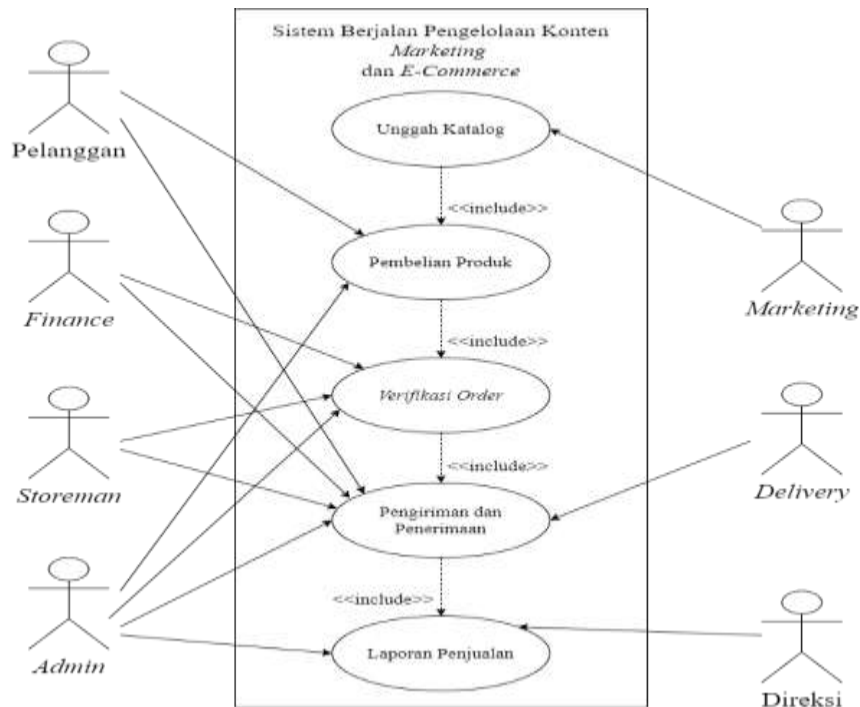
Class diagram memberikan pandangan secara luas pada sistem dengan menunjukkan kelas, detail atribut dalam kelasnya dan hubungan relasi antara kelas, menggambarkan hubungan yang apa yang akan terjadi. Adapun class diagram dalam sistem informasi pengelolaan konten marketing dan e-commerce dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut



Gambar 4.2 Class Diagram Sistem Berjalan

4.2 Use Case Bisnis Usulan

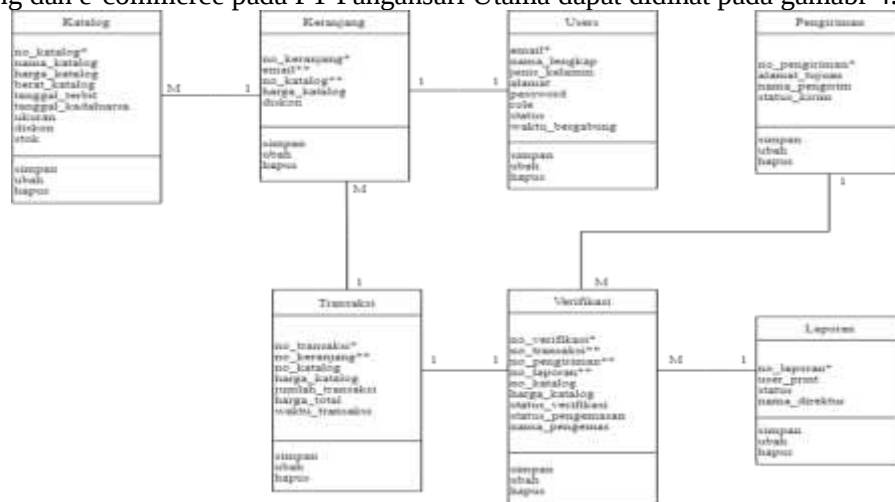
Usecase bisnis usulan merupakan gambar aktivitas yang berjalan dari kebutuhan aktor. Pada tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.2 Use Case Bisnis Usulan

4.3 Diagram Sistem

Class diagram memperlihatkan relasi antar kelas pada model dari suatu sistem. Adapun isi dari class diagram dalam perancangan sistem informasi pengelolaan konten marketing dan e-commerce pada PT Pangarsari Utama dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:

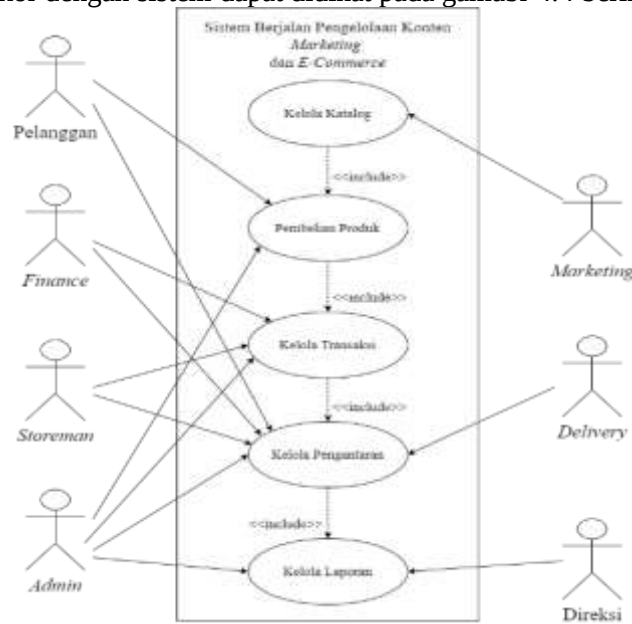


Gambar 4.3 Class Diagram Sistem



4.4 Use Case Diagram Sistem Pengelolaan Konten Marketing dan E-Commerce

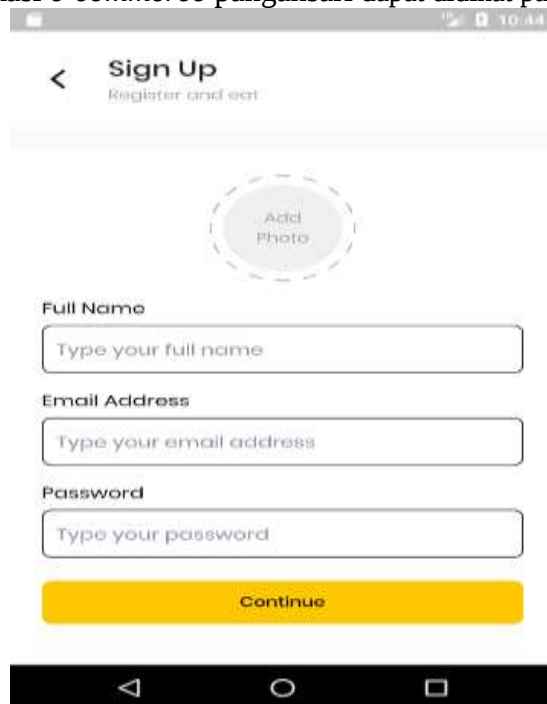
Model use case diagram Pengelolaan Konten Marketing dan E-Commerce merupakan gambar aktivitas yang berjalan dari kebutuhan aktor. Pada tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Pengelolaan Konten dan E-Commerce

4.5 Form Pendaftaran

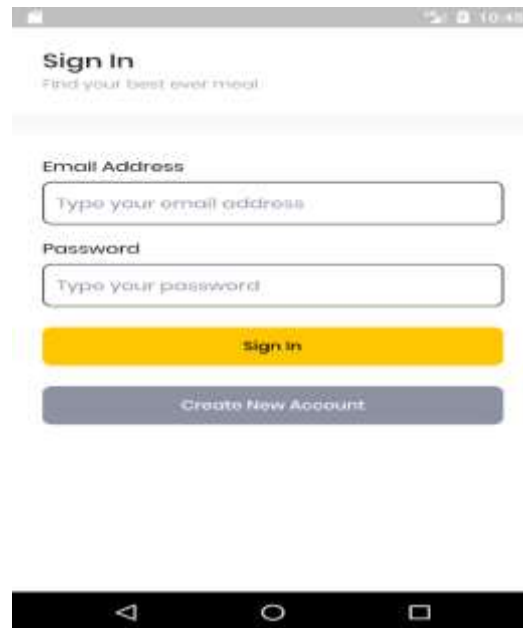
Pada saat pertama kali pelanggan ingin melakukan pendaftaran untuk masuk ke aplikasi *e-commerce* pangansari dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Form Pendaftaran

4.6 Menu Login

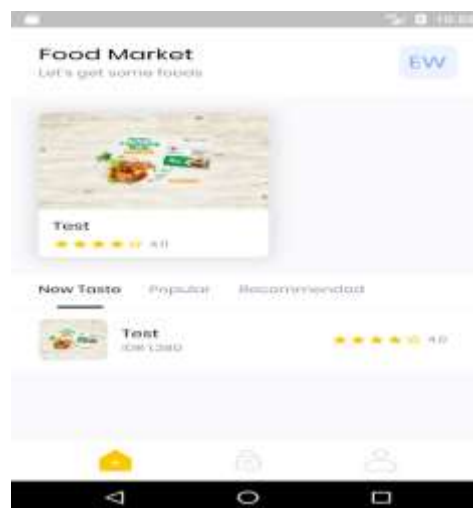
Menu login begitu penting kyang berfungsi untuk memberikan akses kepada siapa saja yang dapat mengakses suatu sistem.menu login dapat dilihat pada gamabr 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Menu Login

4.7 Menu Belanja

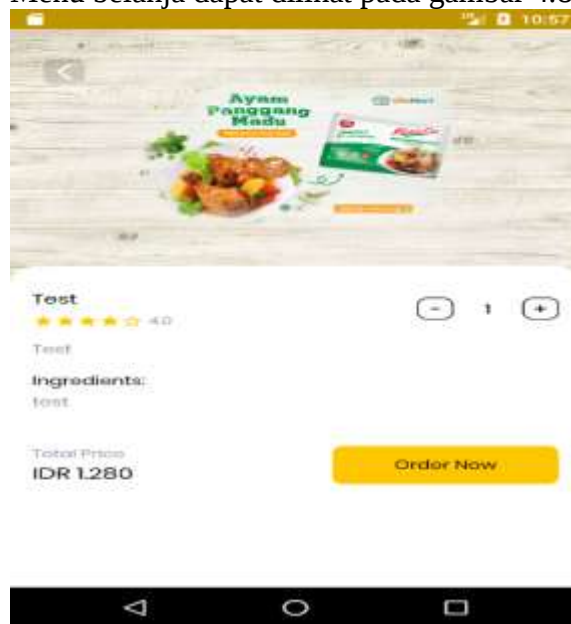
Menu ubelanja dapat dilihat pada gamabr 4.7 berikut



Gambar 4.7 Menu Utama

4.8 Tampilan Menu Keranjang

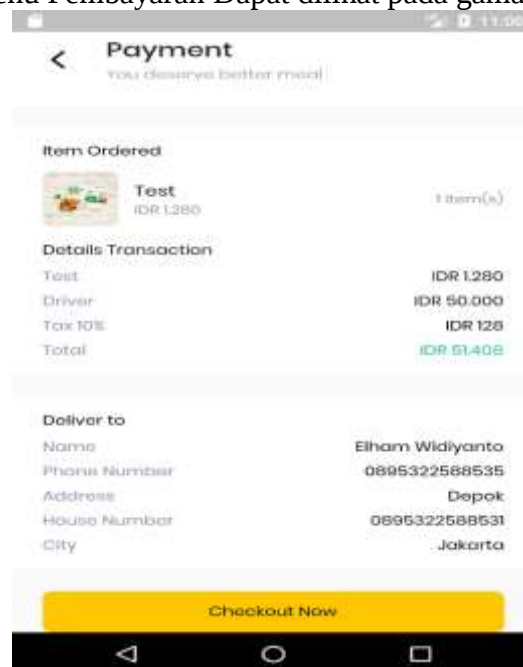
Menu belanja dapat dilihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Menu Keranjang

4.9 Tampilan Menu Pembayaran

Tampilan Menu Pembayaran Dapat dilihat pada gamabr 4.9 berikut



Gambar 4.8 Tampilan Menu Pembayaran

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i1.732>

5 Kesimpulan (or Conclusion)

Adapun kesimpulan pada Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Konten Marketing dan E-Commerce pada PT. Pangansari Utama yang telah dibahas maka dapat diambil disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi konten marketing dan e-commerce dapat menyimpan seluruh konten di server internal perusahaan PT Pangansari Utama yaitu menggunakan database MariaDB.
2. Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Konten Marketing dapat dihubungkan dengan aplikasi internal perusahaan menggunakan application programming interface atau API.
3. Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Konten Marketing memiliki fitur yang sudah otomatisasi apabila delivery sudah selesai mengantar produk ke pelanggan.

Referensi (Reference)

- [1] Rosyady, P. A., Yudhana, A., & Akbar, S. A. (2020, November). Pelatihan dan Pendampingan Pemeliharaan Alat Sistem Pengairan Otomatis dan Online Marketing Produk Pertanian Desa Wareng. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan (Vol. 2, No. 1, pp. 123-128).
- [2] Akbar, I. (2020). KONTEN MARKETING UNTUK MENINGKATKAN TRACTION PADA APLIKASI QRUNGU BERDASARKAN USER PERSONA MENGGUNAKAN PUSH NOTIFICATION (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- [3] Astari. 2017. The analysis of content marketing in online fashion shops in Indonesia. Jakarta : Review of Integrative Business and Economics.
- [4] Patalo, R. G. (2020). Peran Sistem Informasi Pemasaran, Kualitas Pelayanan dan Entrepreneurial marketing serta Kepuasan Terhadap Loyalitas Generasi Milenial Berkunjung ke Tempat Wisata. Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia, 14(1), 74-83.
- [5] Chadwick Ellis. 2019. Digital Marketing Strategy and Implementation and practice (7th ed.). Manhattan : Marketpublisher
- [6] Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta. ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 182-189.
- [7] Foundation MariaDB. 2019. Learning MySQL and MariaDB: Heading in the Right Direction with MySQL and MariaDB. Sebastopol CA: O'Reilly Media.
- [8] Buwono, N. C. (2021). STRATEGI PENGELOLAAN KONTEN MARKETING MENGGUNAKAN VALUE PROPOSITION CANVAS PADA MEDIA SOSIAL (Studi Kasus: Pengrajin Gitar Walkon) (Doctoral dissertation, Universitas Amikom Purwokerto).
- [9] Sentosa, R. B. (2018). Membangun Web Konten Manajemen Sistem Secara Dinamis Dengan Bahasa Pemrograman Php Framework Codeigniter Dengan Database Mariadb. INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 1(2), 212-223.
- [10] Sonata, F. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika, 8(1), 22-31.
- [11] Kristanto Andri. 2018. Perancangan sistem informasi dan aplikasinya. Yogyakarta : Informatika.
- [12] Hanif, I. F., & Sinambela, G. M. (2021). PEMBUATAN APLIKASI E-TATIB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN DART: MAKING AN ANDROID-BASED E-TATIB APPLICATION USING THE DART PROGRAMMING LANGUAGE. Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis, 4(1), 1-7.
- [13] Muslihudin. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi: Publisher.
- [14] Pohan Iskandar Husni. 2014. Pemrograman Web dengan HTML. Bandung: Informatika.
- [15] Udi. 2018. Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya. Kalimantan Barat : Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika.
- [16] Nurasyid, A. (2021). IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER PADA APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUTH FIREBASE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i1.732>

(STUDI KASUS AUTHENTIC CELL SHOP) (Doctoral dissertation, Universitas Teknologi Digital Indonesia).

- [17] Turban. 2017. Electronic Commerce A Managerial and Social Network. Perspective, London: Pearson Education.
- [18] Hanif, I. F., & Sinambela, G. M. (2020). PEMBUATAN APLIKASI E-TATIB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN DART: MAKING AN ANDROID-BASED E-TATIB APPLICATION USING THE DART PROGRAMMING LANGUAGE. Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis, 3(2), 23-29.
- [19] Raharjo Budi. 2017. Membuat Aplikasi Database Dengan PHP dan Android Studio. Jakarta : Media Komputindo.
- [20] Raharjo Budi. 2019. Pemrograman Android dengan Flutter, Bandung: Informatika.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>