

Prototipe Sistem Informasi Retailer Industri Kreatif Di Kota Solo

Eko Purwanto¹, Nurchim² dan Feri Setiyono³

^{1,2}Teknik Informatika, ³Sistem Informasi

STMIK Duta Bangsa Jl. Bhayangkara No. 55 Surakarta

E-mail : eko_purwanto@stmikdb.ac.id¹, nurchim@stmikdb.ac.id², feri_setiyono@stmikdb.ac.id³

Abstract— Solo is a cultural city. in addition solo has some business actors in the arts and cultural arts until now still exist in production. The problems faced by UKM craft art and culture here is the lack of marketing media, therefore making the difficulty of handicraft products known by the public. Marketing media utilized include brochures, pamphlets and more. In this study the authors provide solutions by designing and making a craft sales application that is devoted to the sale of cultural arts and crafts are expected to solve existing problems. This research uses prototype method in system development. The design of the system in this study using UML system design tool (Unified Modeling Language). With use case, diagram, flowchart.

The results of this study obtained from the questionnaire to the respondents consisting of respondents sellers and respondents buyers who showed results that web-based creative industry retailer applications obtained Percentage of respondents sellers Interpretation of 92% and respondents buyers interpretation of 87%. So the average of questionnaire results from both respondents is 89.5% which shows the application of creative industry retailers can be useful to help the system of art and culture arts sales in the city of Solo.

Abstrak—Solo adalah kota budaya. di samping itu solo memiliki beberapa pelaku usaha kerajinan dalam seni budaya dan hingga kini masih eksis berproduksi. Permasalahan yang dihadapi oleh UKM kerajinan seni budaya disini yaitu minimnya media pemasaran, oleh sebab itu menjadikan sulitnya produk kerajinan dikenal oleh masyarakat. Media Pemasaran yang dimanfaatkan meliputi brosur, pamflet dan lainnya. Dalam penelitian ini penulis memberikan solusi dengan merancang dan membuat sebuah Aplikasi penjualan kerajinan yang dikhususkan pada penjualan kerajinan seni budaya yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Penelitian ini menggunakan metode prototype dalam pengembangan sistem. Perancangan sistem dalam penelitian ini menggunakan alat bantu perancangan sistem UML(Unified Modelling Language). Dengan use case, diagram, flowchart.

Hasil dalam penelitian ini yang didapatkan dari penyebaran angket kepada responden yang terdiri responden penjual dan responden pembeli yang menunjukkan hasil bahwa aplikasi retailer industri kreatif berbasis web didapatkan Presentase dari responden penjual Interpretasi sebesar 92% dan responden pembeli interpretasi sebesar 87%. Sehingga rata-rata hasil angket dari kedua responden tersebut adalah 89,5% yang menunjukkan aplikasi retailer industri kreatif dapat bermanfaat untuk membantu sistem penjualan kerajinan seni budaya di kota solo.

Kata Kunci: retailer, seni budaya, sistem informasi

I. PENDAHULUAN

Industri kreatif lebih banyak membutuhkan sumber daya kreativitas manusia khususnya pembuatan desain dalam produknya^[1]. Pemerintah Indonesia menetapkan 14 subsektor industri kreatif yaitu mengenai iklan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion, video, film dan fotografi, media interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan^[2]. Upaya untuk mengembangkan industri kreatif ini digambarkan menyerupai bangunan yang memiliki tiga komponen utama yaitu (1) pondasi adalah manusia yang merupakan aset utama, (2) lima pilar terdiri dari industri, teknologi, sumber daya, institusi dan *Financial intermediary* dan (3) bangunan atap meliputi intelektual, bisnis dan pemerintah^[3].

Berdasarkan hal itu, para pelaku industri kreatif semestinya lebih berharap banyak dengan pengawal pengembangan ekonomi kreatif yang lebih jelas. Menurut pelaku UKM seni budaya di solo pada April 2016, banyak permasalahan yang dihadapi oleh para pelaku UKM, diantaranya yaitu teknologi dan informasi yang berkembang dengan begitu cepat, yang sangat mempermudah masyarakat untuk mengakses dan mendapatkan informasi, saling bertukar pengalaman dan pengetahuan, dan akses pasar.

Solo merupakan kota budaya yang memiliki beberapa pelaku usaha kerajinan dalam seni budaya dan hingga kini masih eksis berproduksi. Hal yang masih menjadi hambatan bagi UKM kerajinan seni budaya disini adalah kurangnya sarana promosi, sehingga mempersulit pengenalan produk kerajinan ke masyarakat. Sarana promosi yang digunakan saat ini hanya melalui media konvensional seperti brosur, pamflet dan lainnya. Dalam membantu permasalahan tersebut maka diperlukan suatu sistem informasi retailer industri kreatif berbasis web untuk mendukung penjualan produk industri kreatif kota solo khususnya pada seni dan kerajinan kepada masyarakat di seluruh nusantara.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul ” Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada “Distro Smith” Berbasis ECommerce”, oleh^[4], FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG tahun 2011. Dengan adanya E-commerce ini memudahkan customer untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Manfaat dari penerapan penggunaan Ecommerce, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini.

Hasil penelitian oleh^[5], FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” YOGYAKARTA tahun 2011 yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Pada CV.Sinar Terang Semarang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem yang dibangun diharapkan dapat membantu mengatasi kendala-kendala yang ada. Pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi-informasi yang diinginkan setiap saat. Sehingga pemasaran yang dilakukan CV. Sinar Terang akan dapat lebih luas dan lebih efisien waktu dan biaya.

Hasil penelitian oleh^[6], JURUSAN TEKNIK INDUSTRI UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA tahun 2013 yang berjudul “Perancangan E-Commerce IKM Produk Industri Kreatif Kota Serang”. Hasil penelitian tersebut adalah bahwa aliran data dan media promosi pada perusahaan dengan adanya sistem informasi manajemen pemasaran yang berbasis E-commerce dapat diakses setiap saat dengan mudah, sehingga diharapkan dapat menurunkan biaya atas kebutuhan penyampaian dan penyebaran informasi.

Menurut^[7] pengertian retail adalah: “*Retailing encompasses the business activities involved in selling goods and services to consumer for their personal, family, or household use*”. Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa retailing merupakan aktivitas penjualan barang atau jasa secara langsung kepada konsumen akhir yang digunakan untuk perorangan maupun untuk kebutuhan rumah tangga dan bukan untuk keperluan bisnis.

Retailer adalah serangkaian kegiatan usaha yang memberikan nilai tambah pada produk dan jasa yang dijual kepada pelanggan untuk penggunaan pribadi atau keluarga^[8].

Menurut Kotler^[9] dalam bukunya Manajemen Pemasaran menyatakan bahwa: “*Retailing includes all the activities involved in selling goods or service directly to final consumer for their personal non business use*”. Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa retailing adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan penjualan barang atau jasa secara langsung kepada konsumen akhir baik itu untuk konsumsi pribadi atau untuk menjalankan usaha

II. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung antara penulis dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil untuk memperoleh data dan informasi.

b. Observasi

Penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap

sumber informasi dari masalah yang dihadapi dan berkomunikasi dengan para pelaku UKM.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan metode yang berfungsi untuk mengembangkan sebuah sistem informasi. Pada tahap ini penulis menggunakan metode prototype, prototype memiliki tiga tahap siklus pengembang model prototype yaitu^[10]:

a. Mendengarkan pelanggan

Merupakan tahapan awal dalam mendesain suatu sistem. Dalam tahapan ini penulis akan menggali informasi kepada pelaku UKM Produk Industri Kreatif di Solo sesuai yang diharapkan oleh para pelaku UKM sehingga sistem dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan para pelaku UKM Industri Kreatif di Solo.

b. Membangun memperbaiki prototype

Pada tahapan ini penulis melakukan mendesain sistem sesuai dengan kebutuhan dari pelanggan yaitu para pelaku UKM industri kreatif di Solo dan penulis melakukan pengkodean sistem sesuai dengan desain yang telah dilakkan oleh penulis.tahapan ini meliputi: mendesain proses yang ada didalam sistem, alat bantu perancangan sistem dengan diagram UML, perancangan antar muka keluaran serta dilakukan tahap pengkodean terhadap desain yang telah didefinisikan, kelengkapan *software* dan *hardware*.

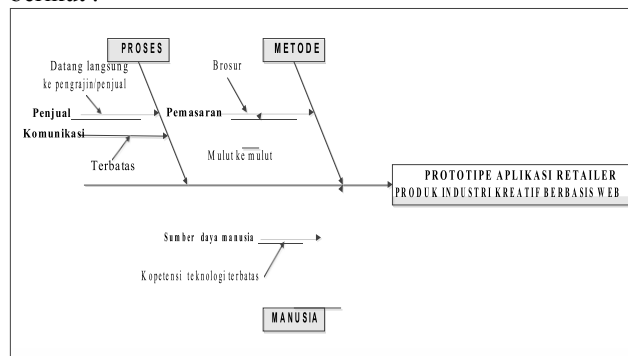
c. Pengujian prototype

Pada tahapan ini penulis akan melakukan pengujian sistem yang telah dirancang dan dikodekan dengan pengujian Black box dan pengujian ke penggunadan penulis mengevaluasi terhadap sistem untuk mendapatkan hasil sistem sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Masalah

Metode yang digunakan dalam melakukan analisa masalah yaitu menggunakan metode *fishbone* diagram. Dalam melakukan analisa masalah pada penjualan kerajinan seni budaya di kota solo, kurangnya sarana promosi menyebabkan pengenalan produk kerajinan seni budaya ke masyarakat mengalami kesulitan. proses pemasaran produk-produk kerajinan seni budaya masih menggunakan cara konvensional. Dan dalam melakukan analisa masalah dapat digambarkan pada gambar *fishbone* diagram sebagai berikut :



Gambar 1 *Fishbone* Diagram

Merancang Prototype

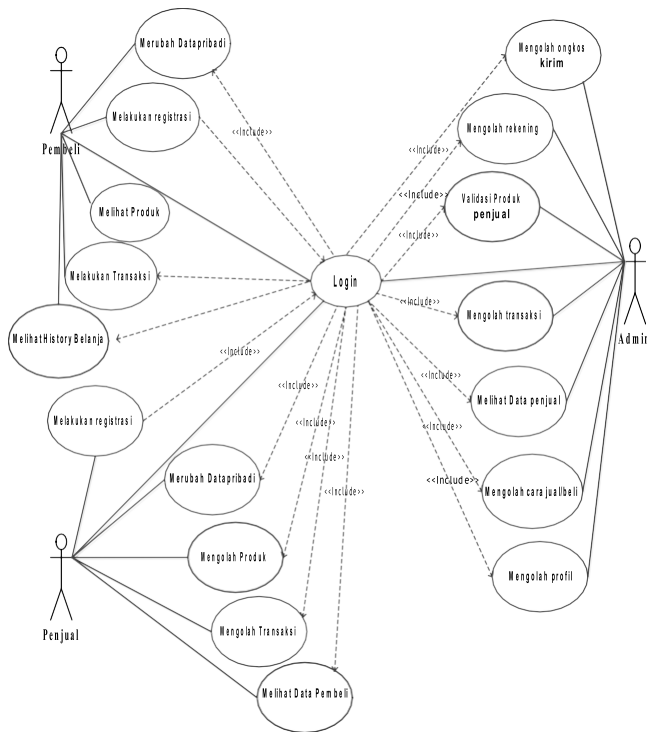
Merancang suatu aplikasi meliputi perancangan proses, perancangan basis data, perancangan antartabel, dan perancangan antarmuka.

Perancangan Proses

Perancangan proses ini meliputi beberapa perancangan yaitu perancangan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*.

Perancangan Use case diagram

Usecase diagram menggambarkan fungsional yang diharapkan sebuah sistem yang dibangun.



Gambar 2 Use Case Sistem Informasi Retailer Produk Industri Kreatif

Berikut adalah keterangan dari *usecase diagram* sistem yang dirancang:

Tabel 1 Identifikasi Aktor

Nama Aktor	Definisi
Pembeli	Pembeli merupakan orang yang dapat melakukan transaksi, melihat produk dan daftar sebagai member.
Penjual	Penjual merupakan orang yang melakukan mengolah produk, mengolah transaksi, melihat data pembeli, mengubah data pribadi dan daftar sebagai penjual.
Admin	Admin adalah orang yang dapat melakukan pengolahan produk penjual, pengolahan transaksi, pengolahan cara jual/beli, pengolahan profil web, pengolahan rekening, pengolahan ongkos kirim.

Tabel 2 Identifikasi usecase

Nama usecase	Deskripsi	Aktor
Registrasi	Proses mendaftar sebagai pembeli atau penjual pada aplikasi retailer industri kreatif.	Pembeli dan Penjual
Melakukan transaksi	Proses melakukan pembelian barang.	Pembeli
Melihat history belanja	Proses melihat riwayat belanja pada aplikasi retailer industri kreatif.	Pembeli
Melihat produk	Proses melihat produk pada aplikasi retailer industri kreatif.	Pembeli
Merubah data pribadi	Proses merubah isi data pembeli atau penjual setelah berhasil mendaftar dan login.	Pembeli dan Penjual
Mengolah produk	Proses mengolah (menambah, menghapus, merubah) data produk.	Penjual
Mengolah transaksi	Proses mengolah transaksi (merubah status kirim dan mengirim barang).	Penjual
Melihat data pembeli	Proses melihat data pembeli pada aplikasi retailer industri kreatif.	Penjual
Mengolah ongkos kirim	Proses mengolah (menambah, menghapus, merubah) data ongkos kirim dan kota tujuan.	Admin
Mengolah rekening	Proses mengolah (menambah, menghapus, merubah) data rekening bank.	Admin
Mengolah transaksi	Proses mengolah transaksi (merubah status pembayaran).	Admin
Mengolah produk Penjual	Proses mengolah produk penjual (mensetujui atau menolak produk yang di upload penjual).	Admin
Melihat data penjual	Proses melihat data penjual aplikasi retailer industri kreatif.	Admin
Mengolah cara jual/beli	Proses mengolah cara jual/beli (merubah maupun menghapus) cara jual/beli.	Admin
Mengolah profil	Proses mengolah profil (merubah maupun menghapus) profil web.	Admin
Login	Proses masuk ke dalam aplikasi retailer industri kreatif sesuai hak aksesnya.	Pembeli, penjual, admin

Skenario Usecase dan Activity Diagram

Skenario *usecase* dibuat untuk mengetahui jalannya masing-masing *usecase* yang telah didefinisikan terlebih dahulu. Skenario *usecase* pada Sistem Informasi retailer industri kreatif adalah sebagai berikut:

Melakukan Registrasi

Nama use : Registrasi pembeli dan registrasi penjual case

Aktor : pembeli dan penjual (*user*).
 Diskripsi : pada proses ini digunakan untuk masuk kedalam aplikasi

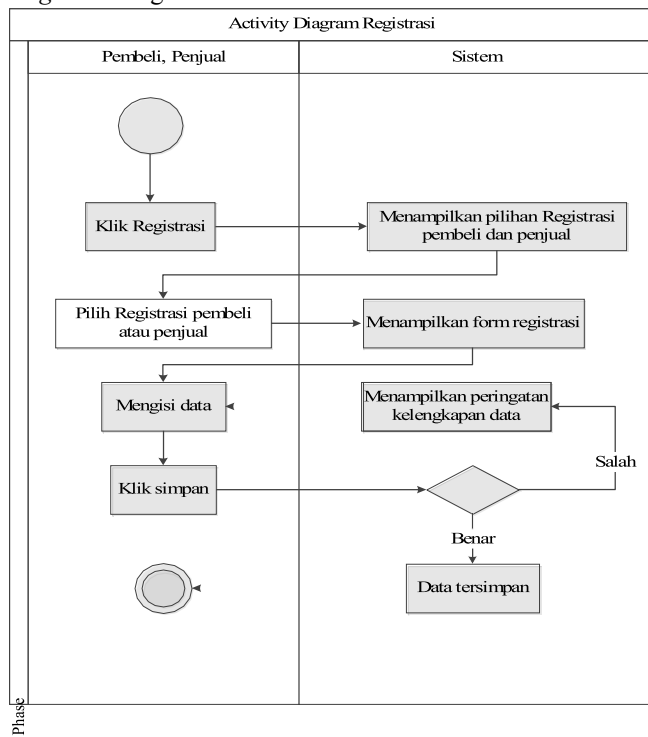
Pre-codition : *User* mengisi form registrasi

Post-conditio : *User* mendapatkan *username* dan *password*

Tabel 3 Skenario Use Case Melakukan Registrasi

Aktor	Sistem
Alur dasar	
1. Klik Registrasi	
	2. Menampilkan pilihan daftar pembeli/penjual
3. Klik daftar pembeli/penjual	
	4. Menampilkan form registrasi
5. Mengisi form registrasi	
6. Klik simpan	
	7. Memvalidasi <i>inputan</i> jika sudah lengkap maka tersimpan di <i>database</i> lalu verifikasi ke email untuk mengaktifkan akun, jika kurang maka muncul peringatan.

Dari skenario Tabel 3 dapat digambarkan kedalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3 Activity Diagram Melakukan Registrasi

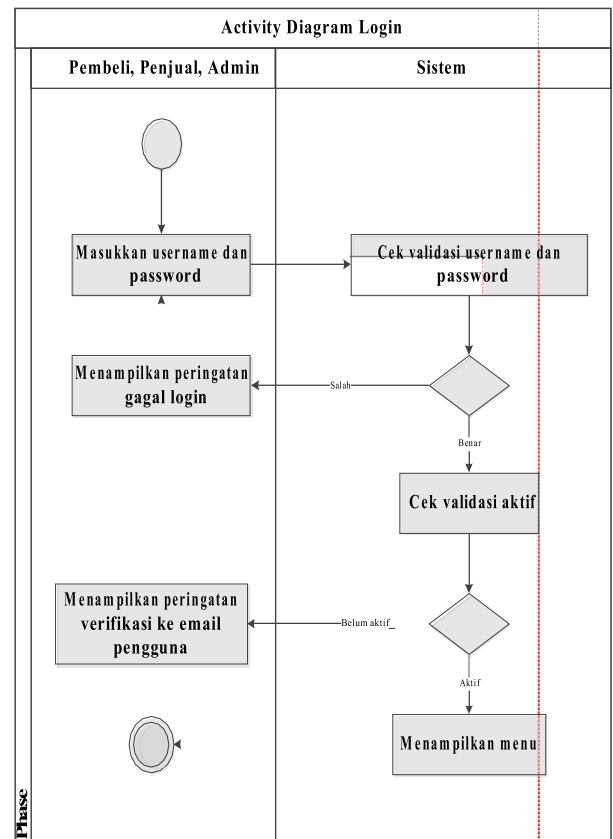
Login

- Nama *use case* : Login
- Aktor : User (Pembeli, Penjual dan Admin)
- Diskripsi : pada proses ini digunakan untuk masuk kedalam aplikasi
- Pre-codition* : 1. User mempunyai *username* dan *password*
2. User sudah melakukan *login*
- Post-conditio* : User berhasil *login*

Tabel 4 Skenario Use Case Login

Aktor	Sistem
Alur dasar	
1. Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	2. Sistem mevalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan (sudah benar atau belum).
	3. Menampilkan peringatan jika <i>username</i> dan <i>password</i> tidak valid
	4. Menampilkan menu utama

Dari skenario Tabel 4 dapat digambarkan kedalam *activity diagram* sebagai berikut:



Gambar 4 Activity Diagram Login

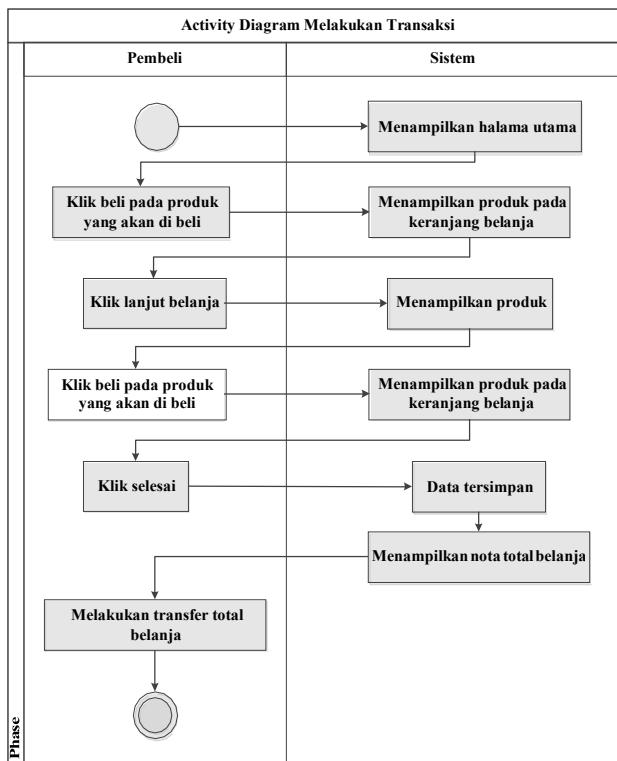
Melakukan transaksi

- Nama *use case* : Melakukan Transaksi
- Aktor : Pembeli
- Diskripsi : pada proses ini digunakan untuk melakukan Transaksi
- Pre-codition* : Pembeli sudah melakukan *login*
- Post-conditio* : Pembeli dapat melakukan transaksi

Tabel 5 Tabel Skenario Melakukan Transaksi

Aktor	Sistem
Alur dasar	
1. Login	
	2. Menampilkan halaman utama
3. Klik beli pada produk yang akan di beli	
	4. Menampilkan produk pada keranjang belanja
5. Klik lanjut belanja	
	6. Menampilkan produk
7. Klik beli pada produk yang akan di beli	
	8. Menampilkan produk pada keranjang belanja
9. Klik selesai	
	10. Menyimpan data dan menampilkan nota total belanja
11. Melakukan transfer total belanja	

Dari skenario Tabel 5 dapat digambarkan kedalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 5 Activity Diagram Melakukan transaksi

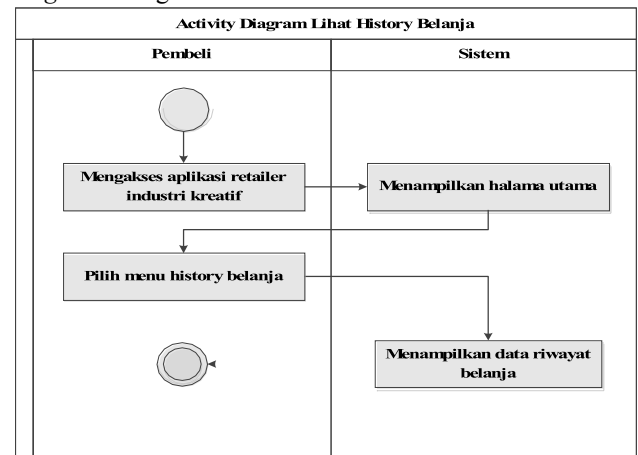
Melihat History Belanja

- Nama use case : Melihat history belanja
- Aktor : Pembeli
- Diskripsi : pada proses ini digunakan untuk melihat history belanja
- Pre-codition : Pembeli sudah melakukan login
- Post-conditio : Menampilkan data history belanja

Tabel 6 Tabel Skenario Lihat History Belanja

Aktor	Sistem
Alur dasar	
1. Mengakses aplikasi retailer industri kreatif	
2. Pilih menu history belanja	
	3. Menampilkan data history belanja

Dari skenario Tabel 6 dapat digambarkan kedalam *activity diagram* sebagai berikut :



Phase

Gambar 6 Activity Diagram Lihat Hiatory Belanja

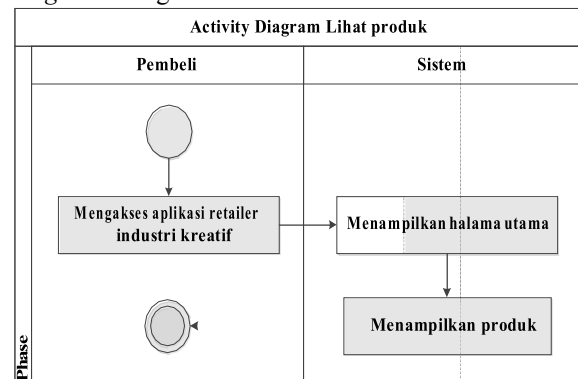
Melihat produk

- Nama use case : Melihat produk
- Aktor : Pembeli
- Diskripsi : pada proses ini digunakan untuk melihat produk
- Pre-codition : Pembeli sudah melakukan login
- Post-conditio : Menampilkan data produk

Tabel 7 Tabel Skenario Lihat Produk

Aktor	Sistem
Alur dasar	
4. Mengakses aplikasi retailer industri kreatif	
	5. Menampilkan produk

Dari skenario Tabel 7 dapat digambarkan kedalam *activity diagram* sebagai berikut :



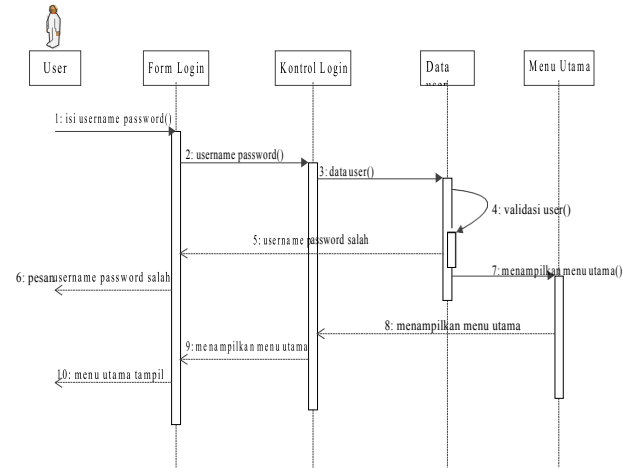
Phase

Gambar 7 Activity Diagram Lihat produk

Sequence Diagram

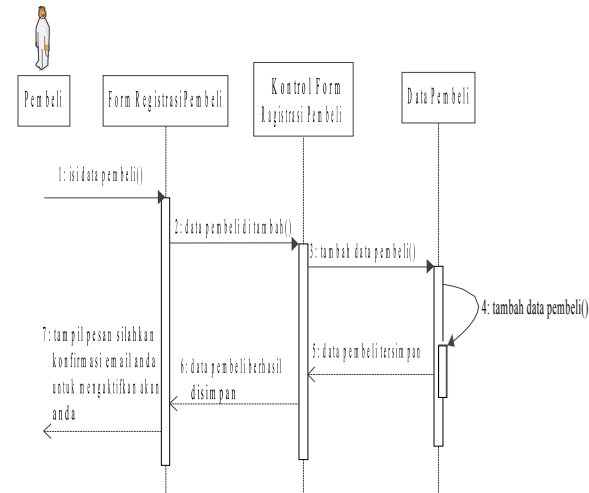
Berikut adalah penggambaran *Sequence Diagram* dalam sistem yang dirancang.

Sequence Diagram Login



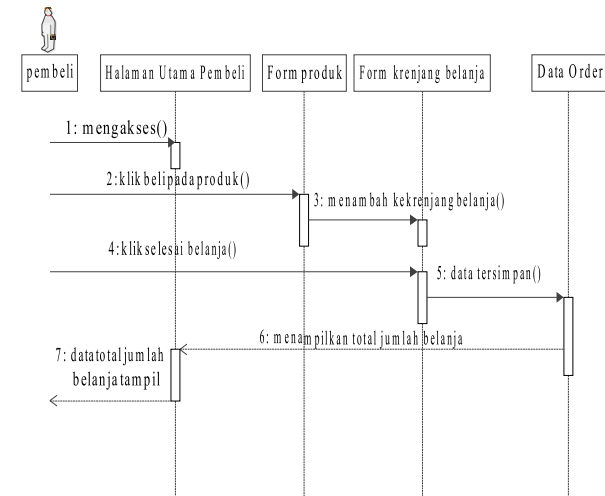
Gambar 8 *Sequence Diagram Login*

Sequence Diagram Registrasi Pembeli



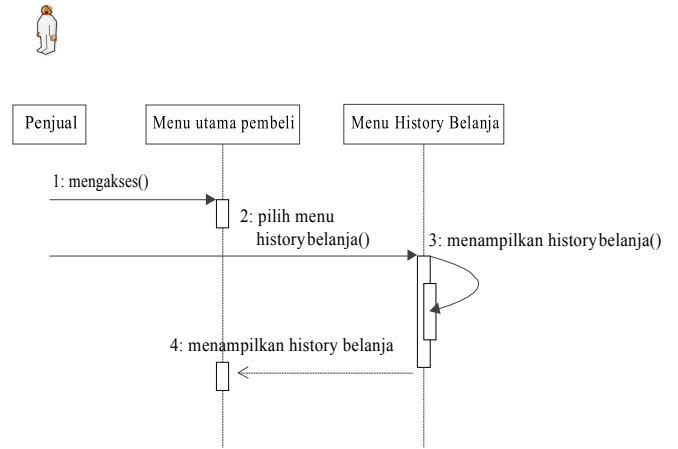
Gambar 9 *Sequence Diagram Registrasi Pembeli*

Sequence Diagram Melakukan Transaksi



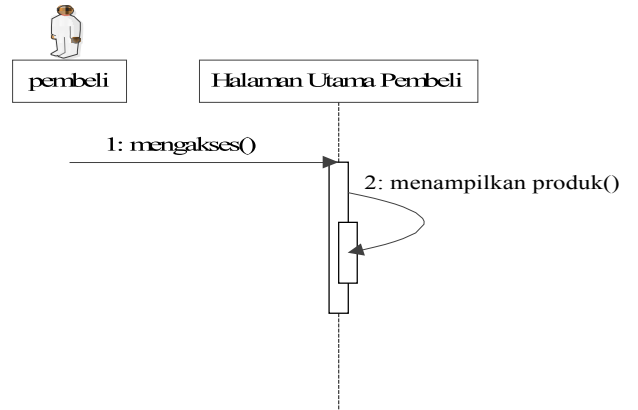
Gambar 10 *Sequence Diagram Melakukan Transaksi*

Sequence Diagram Melihat History Belanja



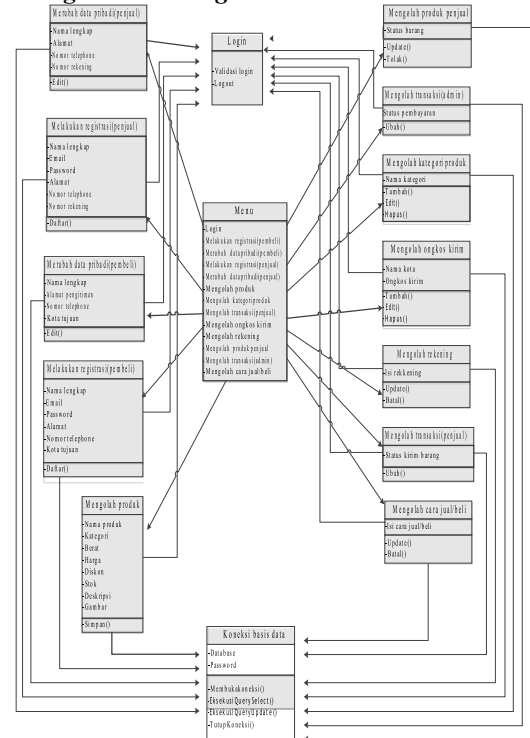
Gambar 11 *Sequence Diagram Melihat History Belanja*

Sequence Diagram Melihat Produk



Gambar 12 *Sequence Diagram Melihat Produk*

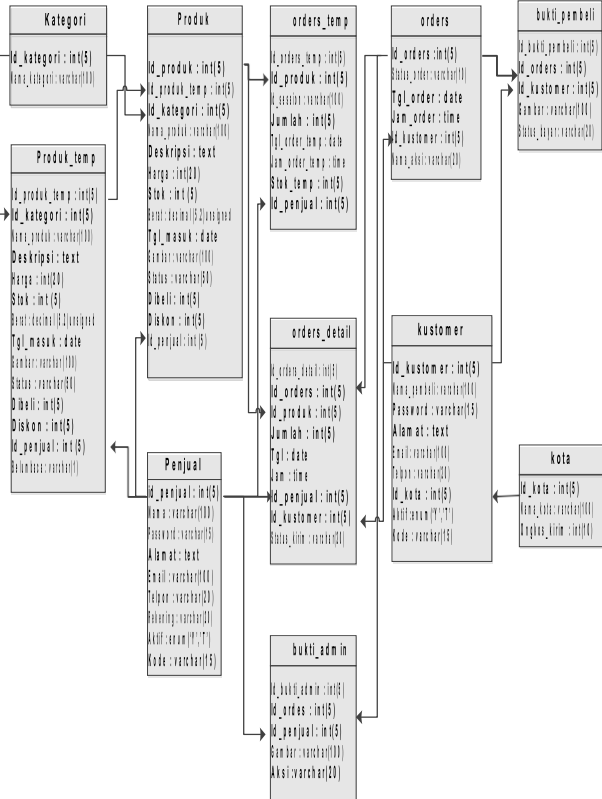
Perancangan Class Diagram



Gambar 13 *Class Diagram*

Perancangan Relasi Tabel

Adapun perancangan relasi tabel adalah sebagai berikut :

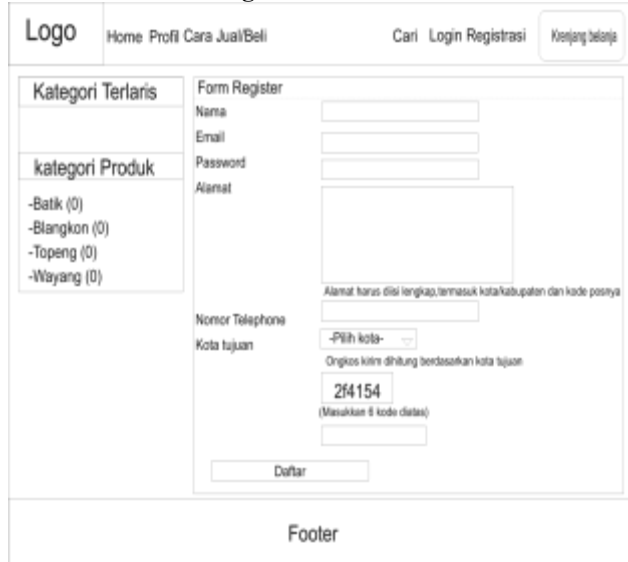


Gambar 14 Perancangan Relasi Tabel

Perancangan Antarmuka

Perancangan kebutuhan *interface* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi retailer industri kreatif adalah sebagai berikut :

Desain Halaman Registrasi Pembeli



Gambar 15 Desain Halaman Registrasi Pembeli

Keterangan:

Gambar diatas merupakan desain halaman registrasi pembeli. Jika tombol daftar di klik maka data yang telah diisi kedalam form registrasi akan tersimpan kedalam database.

Desain Login Pembeli



Gambar 16 Desain Login Pembeli

Keterangan:

Gambar diatas merupakan desain login pembeli dan penjual. Halaman ini berfungsi sebagai syarat untuk melakukan transaksi jual beli . jika form email dan password diisi kemudian tombol login diklik maka sistem akan menampilkan halaman utama pembeli.

Desain Halaman Utama Pembeli



Gambar 17 Desain Halaman Utama Pembeli

Keterangan:

Gambar diatas merupakan desain halaman utama pembeli. Disini pembeli dapat melakukan transaksi pembelian dengan klik tombol beli pada produk yang akan dibeli, dapat melakukan pencarian barang dengan menu cari atau dengan memilih kategori pada kategori produk dan dapat melihat detail produk dengan klik link selengkapnya.

Desain Halaman History Belanja



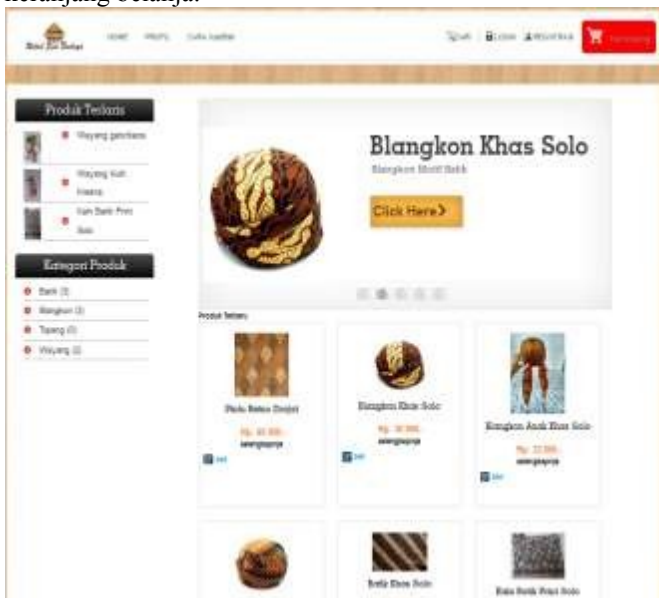
Gambar 18 Desain Halaman History Belanja
Keterangan :

Gambar diatas merupakan desain halaman history belanja. Pada halaman ini akan di tampilkan riwayat belanja pembeli. Untuk melihat detail data pilih aksi detail pada kolom aksi yang dipilih dan untuk upload foto bukti pembayaran pilih aksi upload bukti pada kolom bukti pembayaran yang dipilih.

Implementasi Sistem

Halaman Utama

Halaman utama ditampilkan saat pertama kali website di akses. Pada halaman ini terdapat 7 jenis menu yaitu home, profil, cara jual beli, cari, login, registrasi, dan menu keranjang belanja.



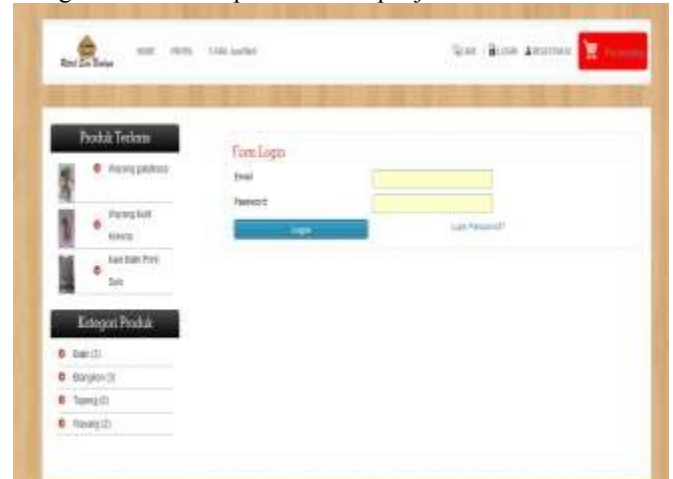
Gambar 19 Halaman Utama Sistem Informasi Retailer Industri kreatif

Keterangan :

Pada halaman utama pengguna dapat melakukan pendaftaran dengan memilih menu registrasi, pengguna dapan melakukan login dengan memilih menu login.

Halaman Login

Pada halama ini pengguna melakukan login untuk mengakses halaman pembeli atau penjual .



Gambar 20 Halaman Login

Keterangan:

Untuk melakukan proses login, pengguna melakukan penginputan email dan pasword yang valid lalu klik tombol login.

Halaman Utama Pembeli

Halaman utama pembeli ditampilkan setelah proses login berhasil. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu home, profil, cara jual beli, cari, registrasi, keranjang belanja, profil saya, history belanja, kategori produk.



Gambar 21 Halaman Utama Pembeli

Keterangan :

Pada halaman ini pembeli dapat melihat data produk. Untuk melihat detail produk pembeli memilih link “selengkapnya” pada kolom produk yang akan di lihat. Untuk melakukan pembelian barang sesuai apa yang diinginkan dengan cara klik beli pada kolom produk dan produk yang dipilih akan masuk pada keranjang belanja.

Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja menampilkan barang yang telah dipilih.



Gambar 22 Halaman Keranjang Belanja

Keterangan :

Untuk melakukan belanja lagi klik tombol lanjut belanja. Setelah pembeli memilih barang yang diinginkan kemudian akan melakukan transaksi pembayaran, lalu pada tahap akhir pembeli memilih tombol selesai belanja dan total belanja ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 23 Halaman Transaksi Pembayaran

Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah proses memeriksa apakah suatu sistem yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Metode pengujian sistem ialah cara atau teknik untuk menguji sistem dengan metode yang telah ditentukan.

Teknik Pengujian Sistem

Teknik Pengujian sistem yang telah dilakukan selama membuat sistem ini, antara lain :

- a. Pengujian unit, penulis melakukan pengujian terhadap unit program dari program secara mandiri.
- b. Pengujian penerimaan, penulis melakukan pengujian dengan menggunakan data uji yang berupa sebuah data inputan dari pengguna pada Sistem Informasi Retailer Industri Kreatif berbasis web Di Kota Solo.

Tabel 8 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi username	Black box
	Verifikasi password	
Daftar sebagai pembeli	Verifikasi kelengkapan data	Black box
	Data tersimpan	
Melakukan transaksi pembayaran	Tampil data barang yang sudah dipilih dan perhitungan sesuai	Black box
Melakukan belanja lagi	Tampil pilihan data barang	Black box
Data history belanja	Kirim bukti belanja	Black box
Daftar sebagai penjual	Verifikasi kelengkapan data	Black box
	Data tersimpan	
Data transaksi	Mencentang checkbox	Black box
Data produk	Tambah data produk	Black box
	Ubah data produk	
	Cetak data produk	
	Hapus data produk	
Data kategori	Tambah data kategori	Black box
	Ubah data kategori	
Data ongkos kirim	Hapus data kategori	Black box
	Tambah data ongkos kirim	
	Ubah data ongkos kirim	
Data Rekening	Hapus data ongkos kirim	Black box
	Ubah data Rekening	
Data Order	Ubah status order	Black box
	Kirim bukti bayar	
Data cara jual beli	Ubah data cara pembelian	Black box

Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan kasus dan hasil uji menggunakan metode *black box* yang telah dibuat maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Jika pemasukan data benar dan lengkap maka data akan tersimpan ke dalam *database* sistem yang telah dibuat.
- b. Jika pemasukan data salah dan tidak lengkap maka data tidak akan tersimpan ke dalam *database* sistem yang telah dibuat.

Sehingga dapat dikatakan sistem informasi retailer industri kreatif yang telah dibuat terbebas dari kesalahan.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sistem informasi retailer industri kreatif mampu menjadi sarana untuk transaksi jual beli khususnya pada produk seni budaya dan media promosi.
- b. Sistem informasi yang dibuat dapat memberikan informasi produk-produk seni dan kerajinan daerah Indonesia.
- c. Pembangunan sistem informasi retailer industri kreatif dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut :
 - 1) Melakukan analisis proses jual beli kerajinan seni budaya menggunakan metode wawancara kepada pihak UKM dikota solo.
 - 2) Menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional, *hadrdaware*, *software* dan operasional.
 - 3) Membuat perancangan menggunakan alat bantu perancangan sistem meliputi Fhisbone Diagram, UML , basis data dan perancangan tampilan.

Selanjutnya mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Silalahi, M. L. (2015). *Pengembangan Strategi Marketing Mix pada Seni Pertunjukan Pragina Gong dalam Industri Kreatif Indonesia*. Yogyakarta: Tesis ISI Yogyakarta
- [2]. Putra, D. P., Alhamdani, M., & Gunawan, I. (2013). Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur "Langkau Betang" Vol 1 No 1*, 1-2
- [3]. Lukmandono, Tontowi, A. E., Sudiarso, A., & Utomo, H. (2015). Penentuan Kriteria Daya Saing Industri Kreatif dengan Analytical Hierarchy Process. *Seminar Nasional IENACO 2015*, (hal. 455-462).
- [4]. Rara Sri Artati Rejeki, Agus Prasetyo Utomo, Stefiana Sri Susanti, 2011. *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce*. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Vol. 16, Nomor 1, Juli 2011. Universitas STIKUBANK
- [5]. N. Candra Apriyanto, 2011 *Sistem Informasi Penjualan Arloji Berbasis Web Studi Kasus Pada CV. Sinar Terang-Semarang*. Naskah publikasi skripsi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta.
- [6]. Rizal,Achmad Baharuddin,Nurul Ummi, 2013 *Perancangan E-Commerce IKM Produk Industri Kreatif Kota Serang*. Jurnal Teknik Industri, Vol. 1, No. 4, Desember 2013. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- [7]. Evans, J. (2010). *Retail Management: strategic approach*. pretice hall international, inc.
- [8]. Levi, M. &. (2009). *Retailing Management*. New York, Americha: McGraw-Hill/Irwin.
- [9]. Kotller philip, d. g. (2012). *manajemen pemasaran*. pearson edukasi.
- [10]. Pressman, R. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan praktisi*. Yogyakarta: Andi.