

Pemrograman Sistem Informasi Pemasaran Berbasis *Website* di Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) Riau

Aldi Apriansyah¹⁾, Hafni Hafsah²⁾, Syahrul³⁾, Zulafwan⁴⁾

^{1,4}Manajemen Informatika, Institut Az Zuhra

^{2,3}Teknik Komputer, Institut Az Zuhra

Jl. Melati No.16, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28292

email: aldiansya880@gmail.com, hafniedu@gmail.com, aun46@gmail.com, zulafwan91@gmail.com

Abstrak

Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) Riau adalah perusahaan/koperasi yang bergerak di bidang pertanian dan melayani berbagai macam pemesanan produk yang sesuai dengan permintaan masyarakat saat ini. PUSKUD Riau perlu melakukan pemasaran yang lebih efektif dan efisien karena pemasaran merupakan kunci utama dalam sebuah usaha tidak terkecuali di bidang pertanian. Pemasaran dilakukan guna menarik perhatian konsumen agar mau membeli produk yang dipasarkan. Bentuk pemasaran yang paling umum dilakukan adalah dengan menyebarkan brosur dan membuka kantor pemasaran. Namun kendala yang sering muncul adalah terbatasnya ruang lingkup bidang pemasaran untuk mengiklankan produk tersebut. Salah satu solusi untuk permasalahan ini yaitu dengan melakukan pemasaran produk menggunakan website. Website ini dibuat sebagai program yang berbasis web sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Perancangan sistem serta aliran data pada website online ini menggunakan data Unified Modeling Language (UML) dan untuk merancang tabel-tabel berelasi pada database juga menggunakan UML. Setelah merancang sistem dan database, tahap berikutnya ialah mentransformasikan perancangan ke implementasi. Implementasi untuk sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Dengan adanya website ini, dapat menjadi solusi yang menguntungkan baik pada PUSKUD Riau dan juga calon pembeli dalam melakukan pemesanan Produk di PUSKUD Riau. Adapun hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah sistem pemasaran produk yang dapat diakses, diperbaharui dan disampaikan informasinya dengan mudah, cepat dan tepat.

Kata kunci— Sistem, Informasi, Pemasaran Produk Pertanian, PUSKUD Riau, *PHP*, *MySQL*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi berbasiskan *web* saat ini mempunyai peranan yang sangat penting bagi hampir setiap kegiatan pada sebuah perusahaan. Terbukti dengan banyaknya perusahaan yang telah menggunakan sistem informasi terkomputerisasi berbasiskan *web* sebagai alat bantu untuk meningkatkan kinerja kerja karyawan. Teknologi informasi merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk mengolah data, meliputi memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas (Asmawi, dkk, 2019). Setidaknya terdapat tiga hal untuk membantu mendapatkan informasi yang relevan dan akurat, yakni data, alat pengolah data, dan metode pengolahan data. Ilmu di bidang teknologi informasi digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, bahkan sampai ke urusan pemerintahan dalam pengambilan keputusan. Penggunaan teknologi informasi yang terdiri dari seperangkat komputer dan sistem jaringan sesuai kebutuhan digunakan agar pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat.

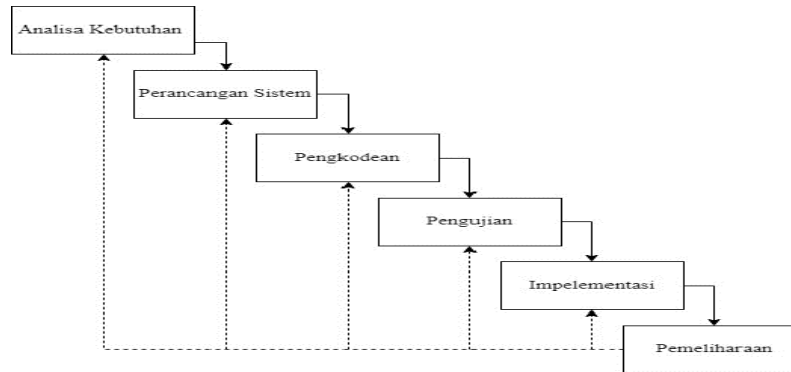
Pusat Koperasi Unit Desa Riau (PUSKUD Riau) adalah Badan Usaha yang berperan sebagai Koperasi Sekunder Tingkat Provinsi yang selanjutnya dalam Anggaran Dasar disebut

PUSAT KUD.. Puskud ini memiliki usaha penyaluran pupuk bersubsidi dan penyaluran pupuk non subsidi. Pemasaran produk pupuk yang dilakukan oleh Puskud ini dalam prosesnya masih dilakukan secara sederhana, dimana informasi keseluruhan mengenai produk disimpan dalam bentuk cetak dan/ataupun *file* yang dikirimkan melalui *e-mail* dari staf produksi ke staf admin pemasaran untuk kemudian disampaikan kepada pelanggan atau customer melalui *WhatsApp* di group ataupun melalui telepon untuk penawaran produk. Prosedur seperti ini tentunya akan memakan waktu, terlebih jika produk tersebut seringkali harus di-*update* datanya. Pencetakan file memerlukan banyak kertas dan menyulitkan untuk mencari data yang diinginkan sehingga hal ini juga memiliki dampak penyampaian data yang lebih lama sampai ke *customer*. Apabila hal ini terus diterapkan tentunya akan merugikan PUSKUD Riau sendiri.

Oleh sebab itu diperlukan sistem informasi yang lebih mudah untuk diakses dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan yang ada saat ini. Salah satunya adalah penggunaa *website* sebagai sistem informasi untuk pemasaran produk. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilianti, dkk (2018) yang menyatakan bahwa perbaikan rancangan sistem berbasis web, mampu menghasilkan proses penjualan secara online, adanya proteksi terhadap barang yang dijual serta pencarian informasi terhadap suatu barang menjadi lebih mudah yaitu dengan mengakses halaman *web* perusahaan. Dengan berbasiskan *web*, kegiatan pemberian informasi pemasaran, terutama untuk informasi *update* terkait data produk yang seringkali berubah dalam setiap periode akan menjadi lebih mudah bagi internal PUSKUD sendiri, sehingga mempermudah penyampaian informasi kepada pelanggan. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pengembangan sistem informasi yang baru, yang diharapkan dapat menjadi solusi bagi pemasaran yang ada saat ini di Puskud Riau-

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah salah satu cara yang bersifat otomatis dan objektif dengan tujuan memperoleh dan mengumpulkan keterangan atau informasi yang teliti secara lebih efisien dan dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang dilakukan dibuat dengan mengikuti tahapan-tahapan yang ada secara sistematis dan logis sehingga dapat dijadikan sebagai alat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*). SDLC adalah proses menciptakan dan mengubah sistem serta model dan metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem (Dharmawan et al.,2018). Pengembangan sistem informasi menggunakan model SDLC *Waterfall* denganpendekatan sistematis dan berurutan dimulai secara bertahap dari tahapan perencanaan hingga tahap pengelolaan. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian SDLC

1. Analisa Kebutuhan

Setelah berkomunikasi dengan pengguna (*user*), dilakukan analisis kebutuhan sistem, yang terdiri dari analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan fungsional sistem, analisis kebutuhan hardware dan software pada sistem yang akan dibangun.

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimaksudkan untuk mendesain UML, database dan tampilan sistem terkait dengan perancangan sistem pemasaran produk. Perancangan ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya.

3. Pengkodean

Pada tahap ini dilakukan pengkodean untuk pembuatan program dengan memenuhi fungsi kebutuhan *monitoring* dan *user interface* yang dimaksudkan untuk membangun aplikasi secara utuh.

4. Pengujian

Selanjutnya pengujian dilakukan dengan menguji sistem agar sistem terbebas dari kesalahan-kesalahan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Dengan melakukan pengujian juga dapat memvalidkan luaran sistem.

5. Implementasi

Implementasi dilakukan setelah program atau aplikasi lolos uji. Pada tahap ini, peneliti membangun sebuah sistem berdasarkan desain yang telah dibuat dan dapat digunakan oleh pengguna serta untuk mengatasi permasalahan yang ada.

6. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan agar sistem terus berjalan dan mampu mengatasi perkembangan data dan penambahan fitur yang diperlukan.

2.1. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengamatan (*observasi*) untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung, mengamati dan mencatat sistem yang sedang berjalan saat ini, dan mengamati format – format yang digunakan pada kegiatan pengelolaan data pembayaran dana pembinaan pada PUSKUD Riau. Disamping itu, dilakukan tahapan wawancara (*interview*) mengenai sistem yang diteliti untuk kelengkapan bahan yang sudah ada selama observasi.

Pengumpulan data dan informasi juga diambil dari buku-buku, artikel, dan laporan-laporan (*Library Researching*) untuk mendapatkan landasan teori yang memadai dalam penyusunan artikel. Penelitian laboratorium juga dilakukan untuk perancangan desain dan

sistem. Sistem yang dibangun untuk mempermudah dalam penyediaan informasi produk menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* sebagai media penyimpanan datanya. *PHP* merupakan bahasa pemrograman *script* yang diletakkan dalam *server* yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi web yang bersifat dinamis. Sedangkan *MySQL* adalah salah satu jenis database server yang sangat populer, karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. *MySQL* bersifat *open source*, dan dilengkapi dengan *Source code* (kode) yang dipakai untuk membuat *MySQL*. (Purnamasari, 2013).

2.2. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan System Development Life Cycle (SDLC). System Development Life Cycle (SDLC) merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak (Sitanggang, R., dkk, 2023). Al Faruq. (2015) *Software* yang dikembangkan berdasarkan *SDLC* akan menghasilkan sistem dengan kualitas yang tinggi, memenuhi harapan penggunaannya, tepat dalam waktu dan biaya, bekerja dengan *efektif* dan *efisien* dalam *infrastruktur* teknologi informasi yang ada atau direncanakan, serta murah dalam perawatan dan pengembangan lebih lanjut.

Pengembangan sistem informasi sering disebut dengan proses pengembangan sistem. Pengembangan sistem dilakukan karena sistem sebelumnya memiliki masalah sehingga perlu disusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada (Saputra, dkk., 2021).

2.3. Konsep Teori

Berikut dijelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

a) Komputerisasi

Zulkifli Amsyah (2005) dalam bukunya Manajemen Sistem Informasi menyatakan bahwa komputerisasi adalah alat pengolahan data elektronik yang tidak bersifat mekanis (mesin) dan dapat merekam dan mengolah data dari yang sederhana sampai yang paling rumit menjadi informasi.

b) Sistem Informasi

Sutanta (2003) mengungkapkan bahwa sistem sebagai sekumpulan hal atau kegiatan atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan satu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Sedangkan informasi menurut Susanto (2004) merupakan hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat. Data harus diolah terlebih dahulu agar dapat menjadi informasi yang berguna untuk pemakai informasi. Dengan demikian, sistem informasi merupakan sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (atau mendapatkan kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi (Laudon, 2011).

e) Pengertian Pengolahan Data

Sutabri (2012) mengatakan bahwa pengolahan data adalah suatu proses menerima data sebagai masukan (*input*) memproses (*processing*) menggunakan proses tertentu, dan mengeluarkan hasil proses data tersebut dalam bentuk informasi (*output*)”.

f. Bahasa Pemrograman

Menurut Saragih bahasa pemrograman adalah sebuah instruksi standar untuk memerintah komputer agar menjalankan perintah tertentu bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer, bagaimana data ini disimpan/diteruskan dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis pada sistem pemasaran produk pada Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) Riau, yaitu masih dilakukan secara sederhana. Informasi mengenai produk masih di simpan dalam bentuk *file* cetak dan penyampaiannya dikirimkan melalui *e-mail* staf produksi ke staf admin pemasaran. Informasi ini kemudian dikirimkan ke pelanggan atau *customer* melalui *Whatsapp group* ataupun melalui perangkat telepon untuk penawaran produk.

Proses penyampaian informasi produk ini tentunya kurang efektif dan efisien untuk dilanjutkan. Sehingga peneliti merasa perlu untuk membangun suatu sistem yang dapat mengurangi waktu pekerjaan dan mempercepat penyampaian operasi dan memudahkan akses bagi pengguna.

3.1. Analisa Kebutuhan

Berdasarkan analisa yang dibuat, maka peneliti merasa perlu untuk merancang sebuah sistem yang dapat mempercepat penyampaian informasi dari PUSKUD Riau ke pelanggan, mempercepat pekerjaan administrasi serta menyimpan seluruh data dan menemukannya dengan mudah apabila diperlukan. Maka sistem yang dibangun adalah sistem pemasaran berbasis website, dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dalam metode *waterfall*.

3.1.1 Analisa Sistem

Menurut Romney (2004) yang dikutip oleh Frisdayanti (2019), pengertian sistem merupakan suatu rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Analisis sistem merupakan dasar dalam merencanakan dan merancang sistem yang baru, dimana sistem yang lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem yang baru yang akan diterapkan. (Ultariani, N. dkk., 2020).

3.1.2. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem informasi pemasaran yang sedang berjalan pada PUSKUD Riau, dimana proses pemasaran produk pada Badan Usaha tersebut belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi secara baik. Proses pemasaran produk biasanya dengan mendatangi langsung kantor pemasaran atau via telepon, memberikan info di grup *whatsapp* dan *email*. Hal ini tentu akan merepotkan bagi karyawan di bidang pemasaran, karena harus mencari data-data produk terbaru kemudian diberikan atau ditawarkan kepada *customer* dan koperasi unit desa lainnya.

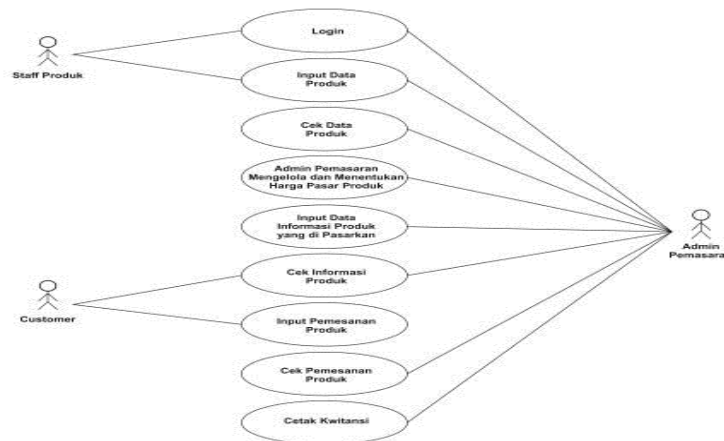
3.2. Perancangan Sistem

Sistem diciptakan untuk membantu manusia dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Sistem yang akan dibangun adalah suatu sistem yang akan memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama pemrosesan. Desain sistem dapat didefinisikan sebagai tahapan

setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yaitu pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi.

3.2.1. Use Case Diagram

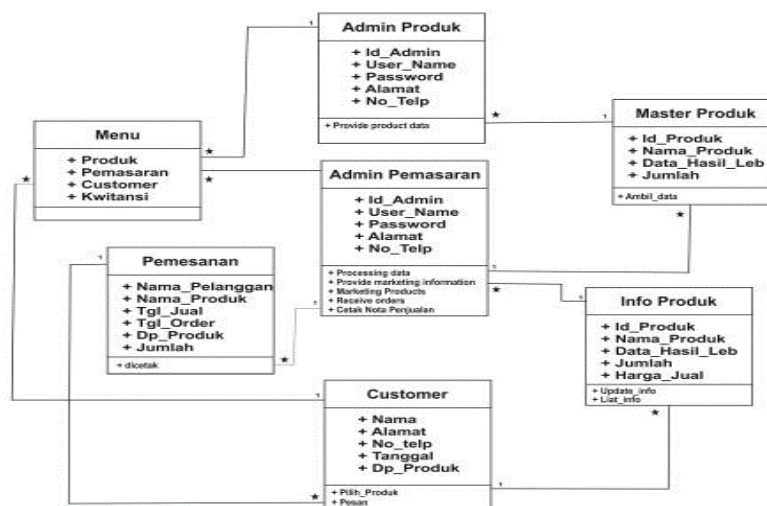
Dibawah ini adalah gambar 2. *use case diagram* sistem informasi pemodelan pemasaran yang di usulkan pada PUSKUD Riau dengan harapan dapat mempermudah dalam menjalankan aktivitas kerja khususnya pada bagian pemasaran produk yang berada di PUSKUD Riau.



Gambar 2. Use Case Perancangan

3.2.2 Class Diagram Perancangan

Tujuan *class diagram* yaitu untuk mengkonversi persyaratan (*requirement*) menjadi kelas dan *object* yang akan dimodelkan untuk perancangan . Kelas dan *object* dalam *class diagram*, dapat didefinisikan dari hal-hal berikut, yakni informasi yang harus disimpan atau dianalisis, serta *eksternal* atau perangkat yang terhubung ke sistem. Gambar 3 berikut ini adalah bentuk *class diagram* dalam melakukan sistem informasi pemasaran produk yang diusulkan pada PUSKUD Riau.



Gambar 3. Class Diagram Perancangan

3.3. Pengkodean

Setelah selesai dengan perancangan dan pemodelan dengan UML Diagram, baru kemudian pengkodean dapat dilakukan. Dalam sistem yang dibangun untuk mempermudah dalam penyediaan informasi produk, bahasa yang digunakan adalah bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL* sebagai media penyimpanan datanya.

3.4. Pengujian

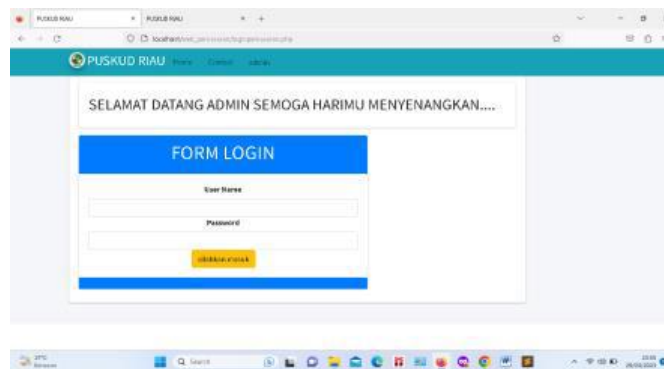
Pengujian dilakukan terhadap aplikasi yang sudah dirancang dan dibangun untuk melihat apakah fitur-fitur yang dibangun bisa berfungsi dengan baik. Pada tahap ini dilakukan dengan menjalankan semua fitur ataupun menu yang ada pada aplikasi. Apabila ditemukan menu atau fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, maka dapat dilakukan perbaikan.

3.5. Implementasi Sistem

Hasil implementasi program system pemasaran produk PUSKUD Riau yang telah dirancang dan dibangun sebagai berikut:

a. Form Login

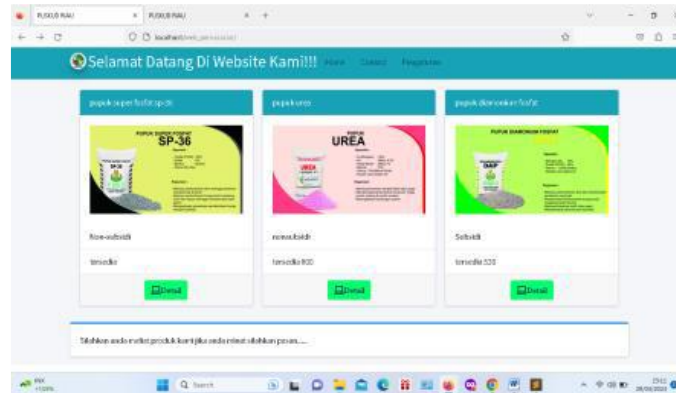
Tampilan *form login* admin pada gambar 4, merupakan halaman yang digunakan untuk mengakses sistem. Admin atau staff yang berhak melakukan akses pada halaman ini harus *login* terlebih dahulu dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar disistem. *form* yang berhak melakukan proses *login* adalah admin.



Gambar 4. Halaman Log in

b. Menu Utama Sekaligus Informasi Pemasaran

Tampilan menu utama sekaligus informasi pemasaran merupakan halaman yang digunakan untuk mengakses sistem. Dalam bagian ini *customer* atau pelanggan dan admin berhak untuk mengakses menu utama ini dan melihat produk apa saja yang ada pada PUSKUD Riau.



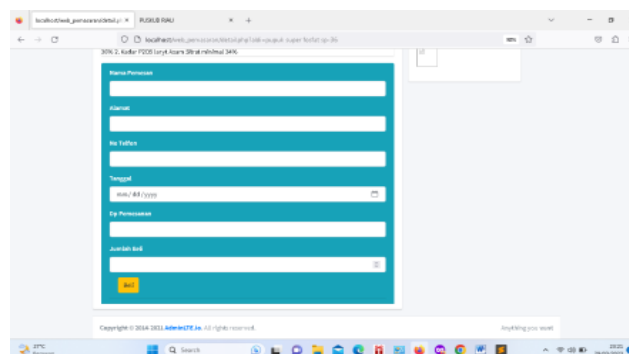
Gambar 5. Menu Utama

c. Form Detail Produk dan Pesan Produk

Pada *form* ini sering dibuka oleh *customer* atau pelanggan, untuk melihat keterangan atau detail dari produk yang dipasarkan seperti pada gambar 6. Pada bagian ini juga kita bisa mengakses *form* pemesanan produk (gambar 7) yang apabila berminat dengan produk yang dipasarkan tersebut maka bisa mengisi pada *form* pemesanan di PUSKUD Riau.



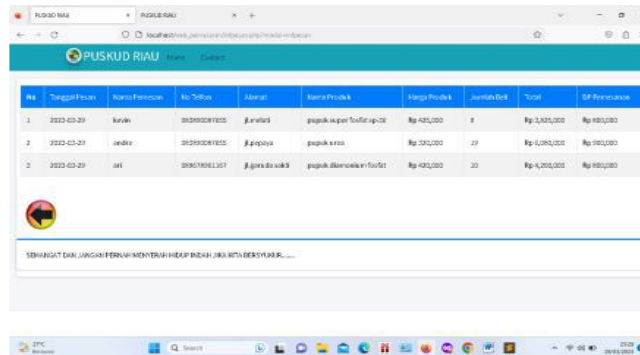
Gambar 6. Halaman Detail Produk



Gambar 7. Form Pemesanan Produk

d. Form Setelah Memesan Produk

Bagian *form* setelah memesan produk merupakan bagian yang berisikan atau menampilkan pemesanan dari produk yang telah dipesan agar *customer* atau pelanggan bisa mengetahui bahwa pesannya telah di *input* kedalam *form* pemesanan produk seperti pada gambar 8.

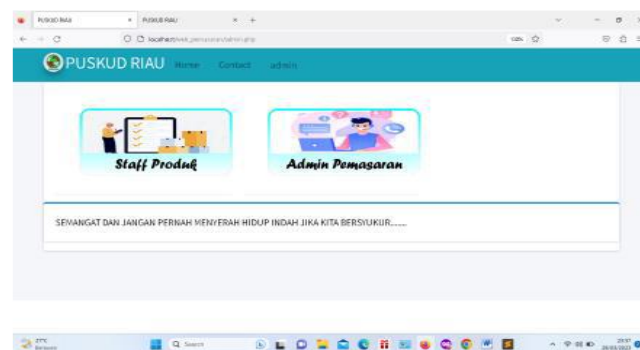


No	Tanggal Pesan	Nama Pemesan	No. Telepon	Alamat	Nama Produk	Harga Produk	Jumlah Beli	Total	SP. Pemasaran
1	2022-03-20	Kurni	081903081000	Jember	pasukan super foodstap 02	Rp. 420,000	8	Rp. 3,360,000	Rp. 420,000
2	2022-03-20	Andri	081903081000	Jember	pasukan x 00	Rp. 320,000	29	Rp. 9,280,000	Rp. 320,000
3	2022-03-20	Art	081903081000	Jember	pasukan barisan super foodstap	Rp. 420,000	30	Rp. 12,600,000	Rp. 420,000

Gambar 8. Tampilan Produk Yang Dipesan

e. Menu Admin

Pada menu admin gambar 9, terdapat 2 (dua) bagian, yang pertama adalah staf produk dimana yang hanya bisa mengakses pada *form* tersebut adalah staff produk itu sendiri dan selebihnya tidak bisa untuk mengakses. Sedangkan yang kedua yaitu admin pemasaran dimana yang bisa untuk mengakses *form* tersebut hanyalah bagian admin pemasaran saja, pada bagian ini hanya orang yang terdaftar atau yang berhak saja yang bisa mengakses *form* ini.



Gambar 9. Halaman Menu Admin

f. Menu Staff Produk

Menu staff produk pada gambar 10, merupakan *form input* data terbaru dari produk itu sendiri dan menu ini hanya diakses oleh staff produk yang bertanggungjawab atas pembaruan data produk yang akan dipasarkan pada PUSKUD Riau.

Gambar 10. Halaman Staf Produk

g. Menu Admin Pemasaran

Pada menu admin pemasaran pada gambar 11 terdapat 3 (tiga) bagian dan masing-masing dari bagian ini memiliki fungsi yang berbeda-beda yaitu *form* data produk terbaru, *form input* informasi produk, dan *form* pemesanan produk, yang hanya bisa mengakses menu admin pemasaran ini hanyalah admin itu sendiri yang telah terdaftar di PUSKUD Riau.



Gambar 11. Menu Admin Pemasaran

h. Form Data Produk Terbaru

Gambar 12 berisi tentang daftar produk baru yang bisa di-input ke dalam menu halaman. Pada form ini admin pemasaran tugasnya mengecek informasi data produk terbaru yang diberikan oleh staff produk dan melihat isi data produk terbaru tersebut untuk kemudian akan diolah data tersebut oleh admin pemasaran menjadi informasi.

No	ID Produk	Nama Produk	Hasil Lab	Tanggal	Jumlah
1	8012	BerasBali		2023-05-30	1000

Gambar 12. Halaman Data Produk Terbaru

i. Form Input Informasi Produk yang Dipasarkan

Berikut adalah halaman yang dapat diisi dengan produk-produk yang dipasarkan, seperti pada gambar 13 dan 14. Pada *form* ini admin pemasaran berkewajiban untuk memberikan informasi pemasaran produk dimana agar *customer* bisa mengetahui informasi produk yang sedang dipasarkan oleh PUSKUD Riau, *form* ini hanya diakses oleh admin pemasaran.

Gambar 13. Halaman Form Input Informasi Produk Yang Dipasarkan

No	Produk	Foto	Harga	Stok	Detail
1	Produk 1		40000	10000	Produk 1 ini adalah produk yang...
2	Produk 2		50000	10000	Produk 2 ini adalah produk yang...
3	Produk 3		40000	10000	Produk 3 ini adalah produk yang...

Gambar 14. Halaman Produk Yang sudah diinput dan bisa dipasarkan

j. Form Pemesanan Produk

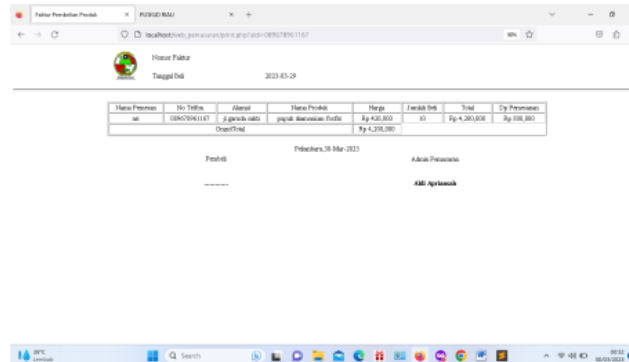
Gambar 15 menunjukkan *form* untuk pemesanan produk oleh pelanggan. Pada *form* pemesanan produk ini, bisa digunakan untuk mengecek *customer* yang telah memesan produk yang dipasarkan pada PUSKUD Riau, dan yang hanya bisa mengakses *form* ini hanyalah admin pemasaran.

No	Tanggal	Nama	No. Telepon	Alamat	Nama Toko	Harga	Jumlah	Total	Status
1	2023-07-20	Andi	08123456789	Jemberati	Produk 1	Rp 40.000	9	Rp 3.600.000	Ya
2	2023-07-20	Andi	08123456789	Jemberati	Produk 2	Rp 50.000	18	Rp 9.000.000	Ya
3	2023-07-20	Andi	08123456789	Jemberati	Produk 3	Rp 40.000	18	Rp 7.200.000	Ya

Gambar 15 Form Pemesanan Produk

k. Form Print atau Cetak Kwitansi

Gambar 16 menunjukkan gambar bagian dimana admin pemasaran dapat mencetak bukti dari pemesanan produk di PUSKUD Riau. Bukti ini akan disimpan dan digunakan untuk keperluan selanjutnya.



Gambar 16. *Print* atau Cetak Kwitanasi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan. Sistem informasi pemasaran selama ini pada PUSKUD Riau masih dilakukan dengan penerimaan data melalui berkas-berkas untuk informasi pemasaran, hal ini tentu akan berdampak pada penumpukan kertas dengan berkas pada admin dan staff yang akan memakan tempat. Dengan adanya sistem terkomputerisasi yang dapat diakses melalui internet maka akan mempermudah pekerjaan dari pihak PUSKUD Riau untuk melakukan proses sistem informasi pemasaran. Hal ini juga akan mengurangi penggunaan berkas *hard copy*.

Setelah dilakukan pengujian aplikasi dapat dikatakan layak diimplementasikan di PUSKUD Riau. Dengan penggunaan aplikasi berbasis website ini diharapkan akan memberikan kemudahan bagi PUSKUD Riau untuk memasarkan produknya, sehingga bisnis yang dilakukan dapat bertahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Z. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Aprilianti, Manorang, G., & Ndaumanu, R. I. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web (Studi Kasus Pada Cv Cahaya Mandiri). *Inteksis*, 5(1), 11–20. <https://journal.widyadharma.ac.id/index.php/inteksis/article/view/627%0Ahttps://journal.widyadharma.ac.id/index.php/inteksis/article/download/627/680>
- Aprizal, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penentuan Produk Unggulan Sektor Pertanian Menggunakan Metode Location Quotient Dan Shift Share Design of Agriculture sector Featured Product Determining Information System Using Location Quotient and Shift Share. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Komunikasi Dan Informatika*, 143–147.
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Aziz, S., Sitanggang, R., & Zulafwan, Z. (2023). Perancangan Sistem Informasi Monitoring

- Bimbingan Konseling Berbasis Web di SMA N 3 Kandis. *Jurnal Intra Tech*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.37030/jit.v7i1.136>
- Faruq, U. Al. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Rekam Medis Poliklinik Universitas Trilogi. *Jurnal Informatika*, 9(1), 1017–1027.
- Frisdayanti, A. (2019). Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen jurnal ekonomi dan manajemen sistem informasi. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 60–69. <https://doi.org/10.31933/JEMSI>
- Laudon, Kenneth C; Laudone, J. P. (2011). *Sistem informasi manajemen* (p. 334).
- Purnamasari, T. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Dan Penggajian Pada Unit Pelaksana Teknis Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar Kecamatan Pringkuku. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 5(2), 1–6.
- Saputra, M. R., Ramadhani, S., & Baru, S. (2021). Sistem informasi bantuan dana hibah operasional rumah ibadah kabupaten bengkalis. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 148.
- Saragih, R. R. (n.d.). *PEMROGRAMAN*.
file:///C:/Users/User/Downloads/PEMROGRAMAN_DAN_BAHASA_PEMROGRAMAN.pdf
- Susanto, A. (2004). *Sistem Informasi Manajemen*.
- Sutabri, T. (2012). *Tata Sutabri*.
- Sutanta, E. (2017). *Sistem Informasi Management*. Graha Ilmu.
- Ultariani, N., Putra, N., & Amroni, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 2010 Dan Database Mysql. *Jurnal Digit*, 10(2), 220. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.172>