

Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi Pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih

Lola Valentine

Universitas Prabumulih

Email : lolavalentine02@gmail.com

Article Information:

Received: March 18, 2025, Accepted: March 30, 2025, Published: April 03, 2025

Abstract

A web-based information system as a promotional medium is a system that provides information services in the form of promotions. The researcher's aim is to make it easier to promote goods. The research objectives resulted in several uses consisting of practical and academic uses. The method used in this research uses a quantitative approach that is descriptive in nature to describe and describe a variable, symptom, situation or certain social phenomenon and the Waterfall development method, the analytical tools used are Use case diagrams, Class diagrams, Activity diagrams. . This information system was built to make it easier for consumers to view the latest products more easily and quickly.

Keywords: System, Information, Waterfall, Web, Promotion.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, sehingga sangat dibutuhkan oleh suatu perusahaan. Perkembangan teknologi juga berpengaruh dalam dunia kerja pada umumnya. Teknologi juga dapat digunakan untuk membantu penggunaanya dalam mempersingkat waktu untuk melakukan suatu pekerjaan. Pada suatu pengolahan data *website* perusahaan (M.Suci:2016).

Aplikasi *web* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi *browser* untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer (Remcik, 2017). Sedangkan menurut (Rouse, 2017) aplikasi *web* adalah sebuah program yang disimpan di *server* dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antarmuka *browser*. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan aplikasi *web* merupakan aplikasi yang diakses menggunakan *web browser* melalui jaringan *internet* atau *intranet*. Aplikasi *web* juga merupakan suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang mendukung perangkat lunak berbasis *web* seperti *CMS*, *HTML*, *JavaScript*, *CSS*, *Ruby*, *Python*, *Php*.

Internet telah menjadi bagian dari kehidupan saat ini. Bahkan menjadi kebutuhan penting bagi sebagian orang (Doni Prabowo, 2016). Meningkatnya penggunaan *internet* oleh masyarakat

Published by:

yang ditandai dengan menolaknya *costumer* maupun pebisnis, mendorong munculnya suatu *internet* melebihi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata (Aan Tri Wibowo, 2017). Hal ini yang menyebabkan perkembangan bisnis *online* di Indonesia menjadi sangat pesat, itu menandakan era pemanfaatan teknologi informasi sudah mulai diakui keberadaannya (Iwan Sidharta, dkk, 2016). Bisnis *online* yang menjadi tren masa kini biasa disebut dengan *e-commerce*.

Toko Sinar Baru Grande yang terletak di jalan Jendral Sudirman Prabumulih. Toko ini menjual berbagai macam barang dan jasa. Barang yang dijual meliputi alat rumah tangga, perlengkapan bayi, sembako alat tulis kantor, dll. Dalam melakukan kegiatan promosi dan pemasaran, masih menggunakan media yang sederhana yaitu dengan kartu nama dan brosur. Sedangkan untuk pelayanan informasi dengan pencatatan manual seperti pembagian brosur dengan cara setia pembeli datang di bagikan lembaran brosur dengan cara itu pembeli bisa tau di toko Sinar Baru Grande ini terdapat ada banyak produk, hal ini menjadikan kegiatan tersebut belum maksimal. Dengan adanya masalah ini, maka Toko Sinar Baru Grande membutuhkan sebuah Sistem Informasi Berbasis *Web*, yang nantinya mampu melakukan promosi dan pemasaran lebih maksimal lagi sehingga mampu memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya.

Toko Sinar Baru Grande bergerak dalam bidang penjualan. Dengan memiliki 126 (seratus dua puluh enam) karyawan, Toko Sinar Baru Grande belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sehingga memakan waktu yang lama dalam bidang promosi. Untuk meminimalisir kesalahan yang akan terjadi maka Toko Sinar Baru Grande memerlukan sebuah sistem yang dapat mempermudah proses pemasaran maka dari itu dirancangnya sebuah Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi yang cukup baik sehingga tidak memakan waktu lama dan mudah melihat produk-produk apa saja yang ada di Toko Sinar Baru Grande.

Berdasarkan uraian, maka penulis memutuskan untuk membuat judul skripsi Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi Di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih yang menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, dan databasenya menggunakan *MySQL*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Konsep Dasar Sistem

Konsep Dasar Website

World Wide Web atau *WWW* atau juga dikenal dengan *WEB* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakaian komputer yang terhubung ke internet. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk penampilan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Menurut Gregius (2016:30), menjelaskan bahwa *Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung file-filenya saling terkait. *Web* terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*.

Menurut Hidayatullah (2017:1), mengatakan bahwa *Web* dapat diartikan sekumpulan halaman yang berupa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa *text*, gambar, animasi, video, dan audio lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa Konsep Dasar *Website* adalah suatu protocol yang menyampaikan berbagai informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada *user* atau pemakai melalui *web browser*.

2.2 Konsep Analisis Sistem

Analisis Kebutuhan Sistem

Menurut pendapat Yogianto (2016), adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Menurut pendapat Jimmy L.Goal (2018:73), adalah sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa Analisis Kebutuhan Sistem adalah proses pemahaman dan penentuan secara rinci apa yang seharusnya dicapai oleh sistem informasi.

Analisis Kelayakan Sistem

Analisis Kelayakan Sistem merupakan proses mempelajari masalah yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir yang akan dicapai. Tujuan dari analisis kelayakan sistem adalah untuk menguji apakah sistem baru yang akan diterapkan sebagai pengembangan dari sistem lama layak untuk dipakai atau tidak. Kita dapat melakukan evaluasi kelayakannya dari berbagai segi kelayakan, diantaranya:

Kelayakan Teknis.

Kelayakan Operasional.

Kelayakan Biaya dan Manfaat.

- a. Metode Priode Pengembalian (*Payback Period*).
- b. Metode Pengembalian Investasi (*Return Of Investment*).
- c. Metode Nilai Sekarang Bersih (*Net Present Value*).

4. Kelayakan Hukum.

2.3 Konsep Permodelan Sistem

1. *Flowchart*

Suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (*intruksi*) dengan proses lainnya dalam suatu program.

2. *Data Flow Diagram*

Suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya.

Published by:

2.4 Konsep Basis Data

Pengertian Basis Data

Menurut pendapat Kusri (2017), Basis Data adalah kumpulan data saling berinteraksi. Data sendiri merupakan fakta mengenai objek, orang, dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau symbol).

Menurut Fathansyah (2017), Basis Data adalah terdiri dari 2 kata, yakni Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan pula sebagai gudang atau markas, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data merupakan representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, barang, peristiwa, keadaan, konsep dan sebagainya yang terekam dalam bentuk huruf, simbol, teks, angka, gambar, bunyi, atau kombinasi lainnya.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa Basis Data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling berhubungan sehingga memudahkan aktivitas untuk mendapatkan informasi.

2.5 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan

Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Abdul Kadir *PHP* merupakan jenis bahasa *scripting* yang lazim digunakan di halaman *web* (Tim EMS 201:61). *PHP* sering dikatakan sebagai bahasa untuk membuat aplikasi *web* yang dinamis. Pengertian dinamis disini adalah memungkinkan untuk menampilkan data yang tersimpan dalam *database*.

Menurut Nugroho Menjelaskan bahwa *PHP* adalah *PHP* atau di singkat dari *Personal Home Page* merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam *HTML* untuk dieksekusi.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman yang sering digunakan untuk pembuatan *web*.

Pengertian CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Ali Zaki, menjelaskan bahwa *CSS* adalah kode-kode yang dipakai untuk mendesain sebuah laman *HTML* diibaratkan sebagai seorang manusia, maka *CSS* adalah pakaian yang membuat penampilan menjadi semakin menarik. *CSS* akan membantu para *web designer* untuk mengubah tampilan teks (baik dari bentuk dan ukuran *font* maupun warnanya), menambahkan gambar, sehingga mengubah latar belakang sebuah halaman *HTML*.

Menurut Lia Kuwayanto, menyatakan bahwa *CSS* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuka *website* dengan cara menuliskan alamat situs yang dituju dengan menuliskan pada kota *address*.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa *CSS* adalah bahasa pemrograman yang di pakai untuk mendesain halaman depan atau tampilan *website* (*front end*).

XAMPP

Menurut pendapat Sibero *web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan mengambil menyajikan sumber informasi *web*.

Pengertian *web browser* menurut Wikipedia , adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan mengambil, menyajikan, dan melintasi berbagai sumber informasi yang ada di dalam

jaringan internet (*word wide web*). Sumber-sumber informasi yang dimasuk itu sendiri dari berbagai macam bentuk seperti misalnya berupa halaman situs, gambar, video, infografis, konten, dan yang lainnya.

Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa *Web Browser* adalah suatu perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pengakses, penerima, serta penyaji informasi yang ada di internet.

CMS (Content Management System)

Content Management System atau sering disebut dengan *CMS* adalah aplikasi *web* yang berisikan *template* untuk mengelola isi halaman *web* secara mudah. Penggunaan *Content Management System* tidak memerlukan pengetahuan pemrograman *web* yang handal karena proses instalasi dan cara penggunaannya sudah *user friendly*. *CMS* sendiri ada yang dibuat khusus menyesuaikan kasus yang ada dan biasanya berbayar dan ada yang berupa *template* instan yang fungsionalitasnya dibuat dengan menyesuaikan pada beberapa proses bisnis yang ada di dunia nyata yang dapat digunakan secara gratis.

Kerangka berpikir berisikan gambaran logis bagaimana variabel-variabel saling berhubungan. Dalam penyusunan kerangka berpikir, dimulai dari variabel yang mewakili permasalahan. Penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan yang muncul dan memerlukan suatu solusi permasalahan tersebut. Adapun penyelesaian masalah adalah dengan mengembangkan Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat ditunjukkan dalam gambar di bawah

3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara-cara yang dilakukan penulis untuk mendapatkan bahan atau data-data di dalam melakukan skripsi ini. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiono, 2016).

Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Penelitian kuantitatif banyak dipergunakan baik dalam ilmu-ilmu alam, maupun ilmu fisika, biologi, hingga dan jurnalisme.

yang ada, penulis menggunakan teknik dokumentasi untuk mengolah data tersebut. Dokumentasi adalah teknik penumpukan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

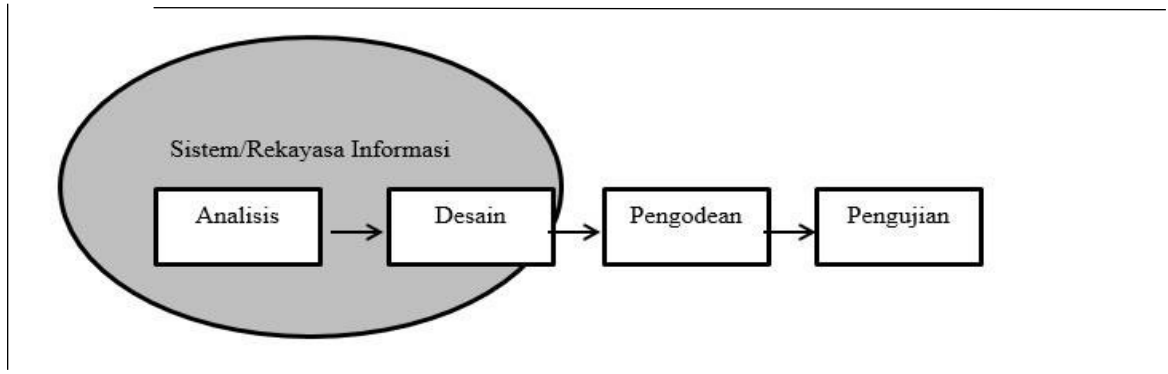
Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini selain metode penulisan, penulisan juga menggunakan metode pengembangan perangkat lunak untuk mengembangkan Aplikasi Promosi berbasis *web* ini, adapun metode yang digunakan adalah *SDLC Waterfall* yang disalurkan dari buku Rosa A.S dan M.Shalahuddin.

Published by:

Pada tahap ini merupakan tahap pemeliharaan aplikasi apabila suatu saat terdapat *error* yang tidak diinginkan oleh para *user*.

Adapun penjelasan dari metode ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Ilustrasi Model Waterfall

Analisis

Dalam tahap ini penulis mulai menganalisa apa yang terjadi kebutuhan dari sistem, mulai dari kebutuhan fungsional sistem sampai dengan kebutuhan non fungsional dari sistem.

Desain

Tahap desain merupakan tahapan lanjut dari tahap analisis dimana dalam tahap ini disajikan desain dari aplikasi *web* seperti desain antar muka, dan desain *database* yang akan diterapkan kedalam *web* promosi yang akan dibuat.

Pengodean

Pada tahap ini penulis menerapkan desain *database* serta desain antar muka kedalam bahasa pemrograman, dimana bahasa pemrograman yang dipakai adalah menggunakan bahasa *PHP* untuk *web* promosi.

Pengujian

Tahap uji merupakan tahap akhir dalam metode *waterfall* dimana dalam tahap pengujian.

Pemeliharaan

Pada tahap ini merupakan tahap pemeliharaan *web* aplikasi apabila suatu saat terdapat *error* yang tidak diinginkan oleh para *user*.

Alat Bantu Perancangan

Perancangan Aplikasi Promosi dan Transaksi berbasis *web* ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri atas *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*.

Use Case Diagram

Menurut Rossa dan Shalahuddin (2016:155), *use case diagram* atau *diagram use care* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat.

4. Hasil dan pembahasan

4.1 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dengan judul Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi Di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dapat dikatakan berjalan dengan baik dan lancar apabila faktor pendukungnya telah terpenuhi dengan baik. Faktor pendukung tersebut antara lain sumber daya manusia yang berkualitas, disiplin kerja serta ditambah dengan sarana yang menunjang.

Permasalahan yang ada pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih tersebut adalah belum adanya *web* sebagai media promosi, maka di perlukan suatu pemecahan masalah yang membantu Toko Sinar Baru Grande Prabumulih sebagai komanditer Promosi dalam *web*. Salah satunya dengan membuat Sistem Informasi Berbasis Web sebagai Media Promosi Pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih.

4.2 Pemecahan Masalah

Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi Pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih ini sangatlah penting agar pengunjung dapat mengetahui informasi Toko Sinar Baru Grande Prabumulih seperti, lokasi toko, mengetahui jenis-jenis produk, harga produk, dan produk-produk diskon, serta mudah dan cepat.

4.3 Analisa Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur sistem yang sedang berjalan pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih adalah

Pelanggan harus datang langsung ke Toko Sinar Baru Grande Prabumulih untuk melihat produk-produk yang ada di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih.

Promosi Produk dilakukan ketika pengunjung datang langsung ke Toko Sinar Baru Grande Prabumulih untuk melihat jenis-jenis produk terbaru, produk-produk yang diskon, dan harga produk yang ada di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih.

Berdasarkan analisa diatas maka dapat disimpulkan dari beberapa masalah yang timbul dan kelemahan yang dihadapi oleh Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dimana kurangnya pemberian informasi secara luas tentang Toko Sinar Baru Grande Prabumulih bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang produk-produk secara detail antara lain

Pelanggan harus datang langsung ke Toko Sinar Baru Grande Prabumulih untuk melihat informasi terbaru yang ada pada Toko Sinar Baru Grande.

Secara tidak langsung pelanggan menghabiskan waktu untuk datang hanya untuk melakukan pemesanan.

4.4 Rancangan Sistem

Berdasarkan analisis dari sistem, maka diusulkan suatu *web* yang akan membantu mempromosikan penjualan produk secara jelas. *Web* ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *CMS* dan *MySQL*. Rancangan sistem ini diharapkan dapat memberikan gambaran sebagaimana rancangan yang akan berjalan dan dapat diimplementasikan lagi kemudian hari.

Untuk mempermudah dalam pembuatan *web* ini, maka diusulkan suatu sistem dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*. Dalam pembuatan *web* ini jenis yang digunakan dalam metode *UML* adalah

4.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Implementasi

Tahap Implementasi merupakan tahap penerapan *System* supaya dapat dioperasikan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat keras, implementasi antar muka awal Sistem Informasi Berbasis *Web* Sebagai Media Promosi Pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih.

Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan berjalan dengan optimal, dibutuhkan *software* pengolahan data, adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini sebagai berikut :

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Lunak

NO	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	<i>Windows 10</i>
2	<i>XAMPP</i>	Versi 7.4.3.3
3	<i>Microsoft Office</i>	<i>Word 2016, Visio 2016</i>
4	<i>Browser</i>	<i>Version 115.0</i>
5	<i>Visual Studio Code</i>	<i>Version 1.80.2</i>
6	Bahasa Pemrograman	<i>PHP, HTML</i>

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan komputer. *Hardware* dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan perangkat lunak dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan intruksi-intruksi yang diberikan dan mengeluarkan bentuk informasi yang digunakan oleh manusia untuk laporan. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan program ini sebagai berikut :

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Perangkat	Laptop Acer Aspire 47382
2	RAM	4GB
3	<i>Storage</i>	HDD 500GB
4	<i>Processor</i>	Intel Pentium P6200
5	Sistem Tipe	64 Bit

Implementasi Database

Implementasi *database* adalah *database* yang digunakan pada *website* ini. Adapun tampilan *database* sebagai berikut :

Published by:

Pengujian Software

Tahapan selanjutnya setelah coding dalam metode *waterfall* adalah tahapan pengujian. Penelitian akan menggunakan metode *black box* untuk melakukan pengujian terhadap *website* yang telah dibangun. Berikut adalah tabel hasil pengujian :

Tabel 3. Pengujian *Black Box*

NO	Skenario Pengujian	Detail Pengujian	Hasil
1	Login Admin	Verifikasi data	Berhasil
2	Mengelola data Katagori	Ubah, Tambah, Edit, Hapus	Berhasil
3	Mengelola Data Produk	Ubah, Tambah, Edit, Hapus	Berhasil
4	Mengelola Data User	Ubah, Tambah, Edit, Hapus	Berhasil
5	Tampilan Kategori & Produk	Lihat Detail	Berhasil

5. Kesimpulan

Dalam skripsi ini, kami telah mengembangkan sebuah sistem informasi supermarket berbasis *website* sebagai media promosi di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih. Berdasarkan penelitian dan implementasi yang dilakukan, kami mencapai beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Sistem informasi supermarket berbasis *website* merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan kehadiran online Toko Sinar Baru Grande Prabumulih. Dengan adanya *website*, toko dapat lebih mudah mengakses pasar online dan meningkatkan visibilitas mereka di kalangan konsumen. Implementasi sistem informasi supermarket berbasis *website* mampu memudahkan proses pemesanan produk oleh pelanggan. Melalui *website*, pelanggan dapat mencari produk yang diinginkan, menambahkannya ke keranjang belanja, dan melakukan pembayaran dengan mudah. Media promosi yang ada dalam sistem informasi supermarket berbasis *website*, seperti penawaran khusus, diskon, dan pemberitahuan produk terbaru, dapat meningkatkan daya tarik pelanggan dan mendorong mereka untuk berbelanja di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih. Sistem informasi supermarket berbasis *website* juga memberikan manfaat bagi manajemen toko, seperti pengelolaan stok yang lebih efisien, pelacakan penjualan secara real-time, dan analisis data untuk pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang kami capai, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem informasi supermarket berbasis *website* di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih:

Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut pada aspek desain dan tampilan *website*. Penggunaan elemen desain yang menarik dan responsif akan meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat *website* lebih menarik bagi pelanggan.

Integrasi dengan platform media sosial dapat menjadi langkah yang baik untuk meningkatkan eksposur dan jangkauan toko. Dengan berbagi konten promosi dan mendapatkan umpan balik dari pelanggan di media sosial, Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dapat memperluas basis pelanggan mereka.

Melakukan analisis data secara teratur untuk memahami perilaku pembelian pelanggan dan tren produk yang sedang populer. Informasi ini dapat digunakan untuk menyusun strategi pemasaran yang lebih efektif dan mengoptimalkan stok produk.

Menyediakan fitur pengiriman atau pengambilan di toko untuk memudahkan pelanggan dalam mendapatkan produk. Dalam era digital yang semakin maju, kemudahan dan kecepatan dalam proses pengiriman menjadi faktor penting bagi kepuasan pelanggan.

Melakukan pemeliharaan dan pembaruan rutin terhadap sistem informasi supermarket berbasis website. Dengan mengikuti perkembangan teknologi dan tren terkini, Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dapat terus meningkatkan kinerja dan fungsionalitas website mereka.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dapat memanfaatkan sistem informasi supermarket berbasis website dengan lebih optimal dan menghasilkan hasil yang lebih baik dalam hal peningkatan penjualan dan kepuasan pelanggan. Selain itu, pengembangan dan penggunaan sistem informasi supermarket berbasis website juga dapat membantu toko dalam menghadapi persaingan pasar yang semakin ketat di era digital.

Namun demikian, perlu diingat bahwa penggunaan sistem informasi supermarket berbasis website tidak hanya sebatas pengembangan teknologi semata. Penting bagi Toko Sinar Baru Grande Prabumulih untuk tetap memperhatikan aspek pelayanan pelanggan dan kualitas produk yang disediakan. Penggunaan website sebagai media promosi haruslah diimbangi dengan komitmen untuk memberikan pelayanan yang baik dan produk yang berkualitas kepada pelanggan.

Selain itu, perlu juga dilakukan evaluasi dan peningkatan secara terus-menerus terhadap sistem informasi supermarket berbasis *website* ini. Melakukan survei kepuasan pelanggan, mengumpulkan umpan balik, dan memantau tren pasar akan membantu toko untuk terus meningkatkan kualitas dan performa website mereka.

Sebagai kesimpulan, pengembangan sistem informasi supermarket berbasis website sebagai media promosi di Toko Sinar Baru Grande Prabumulih memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kehadiran online toko, memudahkan pelanggan dalam berbelanja, dan meningkatkan penjualan. Dengan menerapkan saran-saran yang telah disebutkan di atas, Toko Sinar Baru Grande Prabumulih dapat mengoptimalkan penggunaan sistem informasi supermarket berbasis website dan memperoleh manfaat yang signifikan.

Referensi

- A.S,Rossa dan Shalahuddin.M.(2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Beorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Allan.(2005). *Pengertian Internet Dan Asal Usul Dari Kata Internet*. Surabaya : Penerbit Indah.
- Budi Sutedjo Dharma, Oetomo.(2002). *E-education. Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta : Andi.
- Fathansyah.(2007). *Buku Teks Komputer Basis Data*.Bandung: Informatika.
- G.Murdick, L,Jimmy.(1993).*Sistem Informasi Manajemen Untuk Manajemen Moderen*. Jakarta: Erlanga.
- Gaol, L, Jimmy.(2008). *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman Dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.

- Gregorius, Agung.(2000). *Desain Web Interaktif Dengan Fontpage 2000 Dan Dream Weaver 4*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Hariato, Kristianto.(1994). *Konsep Dan Perencanaan Database*. Yogyakarta: Andi.
- Hidayatullah, Priyanto.(2014). *Visual Basic. NET Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- Jogianto, H.M.(2005). *Analisa Dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terseruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Jakarta: Andi.
- Jogianto, H.M.(1995). *Analisa Dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terseruktur Teori Dan Prakti Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, Abdul.(2003). *Konsep Dan Tuntunan Praktis Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul.(2013). *Pengertian MySQL Tersedia Dalam Buku Pintar Progremmer Pemula PHP*. Yogyakarta: Mediacom.
- Kotler Dan Armstrong.(1996). *Dasar-Dasar Pemasaran*. Jakarta: Intermedia.
- Kotler, Philip And Gary Armstrong.(2008). *Prinsip-Prinsip Pemasaran. Edisi 12 Jilid 1*. Jakarta: Erlanga.
- Kusrini. (2007). *Konsep Dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Andi.
- Loundon, J.(1998). *Essential Of Management Information System*. NewJersey: Prentice Hall.
- M. Suci.(2013). *Pengaruh Keahlian Penggunaan, Kepercayaan, Pemanfaatan, Dan Tugas Dalam Sistem Informasi Terhadap Kinerja Individu*. Yogyakarta: Informatika.
- Mudrick.(1991). *Sistem Informasi Untuk Manajemen Moderen*. Jakarta: Erlanga.
- Nugroho, Bunafit.(2006). *Dasar Pemograman Web PHP-MySQL Dengan Dreamweaver*.Yogyakarta: Mediacom.
- Nugroho.(2013). *Mengenal XAMPP Awal*. Yogyakarta: Mediacom.
- Philip Kotler.(2005). *Manajemen Pemasaran Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: Indeks.
- Probowo, Doni.(2015). *Implementasi Konsep Gamification Pada Aplikasi Terapi Autis Dengan Metode Applied Begavior Analysis*. STMIK Amikom. Jakarta.
- Raharjo, Budi.(2015). *Mudah Belajar Python Untuk Aplikasi Desktop Dan Web*. Bandung: Informatika.
- Rahmadi, Moch.Luhefi.(2010). *Tips Membuat Website Tanpa Coding & Langsung Online*. Yogyakarta: Andi.
- Rangkuti, Fredy.(2009). *Strategi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Remik.(2011). Aplikasi Web. Retrieved From <http://technophoriayogya.com/2014/01/28/Pengertian-Tentang-Aplikasi-Berbasis-Web/>.
- Saladin, Djaslim.(2003). *Intisari Pemasaran Dan Unsur-Unsur Pemasaran. Cetakan Ketiga*. Bandung: Linda Krya.

- Shitharta, Iwan.(2015). *Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Urutan Desa (URDES) Berdasarkan Pada Pajak Bumi Dan Bangunan. Jurnal Computech & Bisnis II.*
- Sibero. Alexander.(2013). *Web Progreming Power Pack.* Yogyakarta: Mediacom.
- Sugiono.(2015). *Media Penelitian Dan Pengembangan Resparch And Development.* Bandung: Alfabeta.
- Sutabiri, Tata.(2005). *Analisis Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.
- Sutabiri, Tata.2011). *Analisis Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.
- Sutarman.(2009). *Pengantar Teknologi Informasi.* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tim EMS.(2001). *Teori Dan Praktik PHP-MySQL Untuk Pemula.* Jakarta: PT Alex Media Kompotido.
- Wahyono.(2004). *Pengertian Sistem, Analisis Dan Desain Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.
- Wibowo, Aan, Tri.(2013). *Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pusat Oleh-Oleh Khas Pacitan Pada Toko Sari Rasa Pacitan. USN-Indonesia Journal On Network And Security-ISSN:2302/5700.*
- Yujana, Liau Hendry.(1994). *Akuntansi Keuangan Suatu Pengantar.* Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

