

RANCANG BANGUN WEBSITE SONGKET SRIWIJAYA

Fatmariyani

Manajemen Informatika Politeknik PalComTech
Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia
e-mail: frintbae@gmail.com

Abstrak - Kain songket Palembang sering dipromosikan melalui iven-iven seperti bazar kebudayaan guna memperkenalkan produk ciri khas daerah berupa Songket, kemudian Calon pembeli yang berada di Kota Palembang datang langsung ke Perusahaan Songket. Guna mencari informasi tentang kain songket yang diperkenalkan di iven bazar. Penelitian ini mengadopsi model *Waterfall* yang menghasilkan Aplikasi data songket. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pendapatan masyarakat daerah dengan cara memperkenalkan hasil dari kerajinan songket masyarakat tersebut serta membantu pihak manajemen dalam mengambil keputusan.

Kata kunci – Songket, website, waterfall

I. PENDAHULUAN

Songket merupakan kain mewah di tentun dengan tangan yang aslinya memerlukan emas asli untuk dijadikan benang emas untuk menghasilkan kain cantik[1]. Songket Palembang merupakan songket terbaik di Indonesia bahkan di juluki “Ratu segala kain”. Pada Kain Songket yang paling menonjol yang dapat kita lihat adalah bentuk-bentuk ragam hiasnya yang terpancar nilai-nilai estetika yang sangat menarik sebagai karya seni yang berkualitas [2]. Perkembangan Teknologi Informasi berjalan dengan amat pesat. Tidak dapat dipungkiri disemua sektor termasuk dunia usaha memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Website merupakan salah satu komponen sarana penyampain Informasi yang memiliki fasilitas dasar Internet [3]. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu menjadi permasalahan yang sangat mudah. Dalam dunia usaha, baik perusahaan maupun sektor lainnya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik pembeli. Dalam hal pemasaran, pihak penjual selalu mengalami kendala seperti terbatasnya jangkauan wilayah pemasaran dan marketing produk cukup kesulitan menemukan pembeli yang tepat. Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat. Dengan adanya persaingan usaha di bidang yang sejenis, maka untuk dapat mengimbangnya salah satu cara adalah perusahaan harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk membuat situs yang dapat melayani pemesanan secara online.. Namun terhalang oleh belum adanya media online yang informatif untuk pemesanan yang menjelaskan secara detail makanan yang di tawarkan sebagai media promosi sehingga memudahkan pemesanan oleh pelanggan terhadap songket. Selain itu ada pula masalah transaksi yang menjadi masalah CV. Songket Sriwijaya, karena proses transaksi dilakukan secara manual, dan proses transaksi tersebut tidak tersip dengan baik sehingga pemilik usaha merasa kesulitan untuk mengetahui jumlah pemasukan

setiap bulannya. Proses manual ini juga membutuhkan waktu yang lebih untuk mengitung hasil pendapatan.

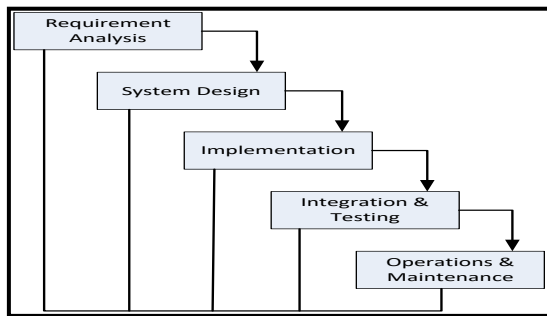
II. METODE PENELITIAN

1) Sistem yang di usulkan

Pada subbab ini penelitian ini akan mengadopsi rekayasa perangkat lunak Metode Waterfall versi Sommerville (2011). Versi Sommerville karena metode ini merupakan versi terbaru dari metode Waterfall pada makalah ini. Metode ini mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut: a. *Requirements analysis and definition* Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi pada sistem pada sistem ini. b. *System and software design* Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya masing-masing. c. *Implementation and unit testing* Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya. d. *Integration and system testing* Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer. e. *Operation and maintenance* Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan di implementasikan.. 3 Pada waktu perancangan (*design*) persyaratan diidentifikasi. Pada waktu pengkodean (*coding*), dapat ditemukan masalah perancangan, walaupun juga masalah lainnya. Beberapa masalah disisakan untuk diselesaikan kemudian atau diabaikan (Sommerville, 2011)[4]. Pada tahapan akhir (*operation and maintenance*) perangkat sistem ini mulai digunakan. Kesalahan dan kelalaian pada software requirements awal dapat ditemukan. Beberapa kesalahan perancangan atau yang lainnya terjadi dan kebutuhan akan fungsi baru teridentifikasi.

Metode *Waterfall*, metode ini merupakan metode pengembangan sistem yang setiap tahapan pengembangannya dilakukan secara berurutan Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang *software*. Ada lima tahap dalam model *waterfall*, yaitu: *Requirement Analysis*, *System Design*, *Implementation*, *Integration* dan *Testing*, *Operations* dan *Maintenance*. [5] Sesuai dengan namanya *waterfall* (air terjun) maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat, setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan, satu sebelum yang lainnya (lihat tanda anak panah) pada Gambar

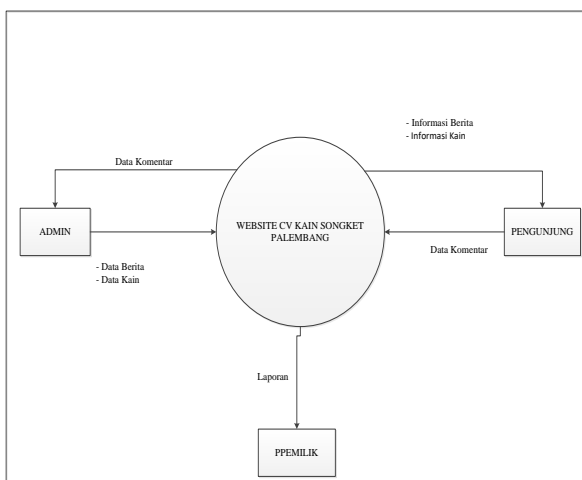
1. Selain itu dari satu tahap kita dapat kembali ke tahap sebelumnya.



Gambar 1. Tahapan Model *Waterfall* [6]

1) Diagram Konteks

Diagram konteks adalah proses awal atau gambaran umum dari suatu aplikasi yang menunjukkan bagaimana aliran data, darimana asal data, dan tujuan data tersebut. Gambar 2 adalah gambar diagram konteks dari sistem yang berjalan :

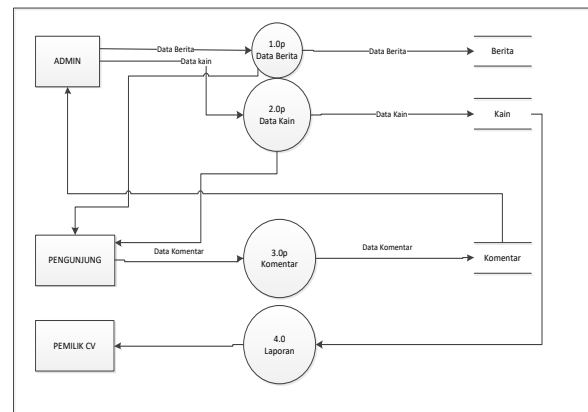


Gambar 2. Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks website songket Palembang memiliki 3 kesatuan luar yaitu admin, pengunjung dan pemilik.

2) Diagram Level 0

Flow Diagram menunjukkan aru data sistem dapat digunakan[7]. Data flow menggambarkan sistem CV. Songket Sriwijaya sehingga terlihat aliran data yang digunakan untuk kebutuhan input, process maupun output.[8] memperlihatkan bahwa sistemnya terdiri dari subsistem-subsistem yang saling berhubungan.



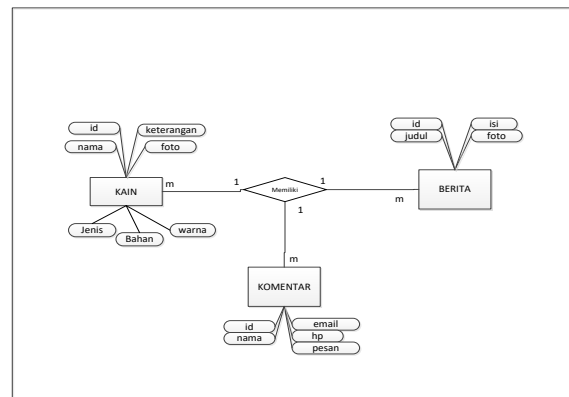
Gambar 3. Diagram Level 0

Berdasarkan gambar 3 dijelaskan sebagai berikut

- Proses 1.0p adalah aktifitas admin memasukan data berita
- Proses 2.0p adalah aktifitas admin input data kain songket
- Proses 3.0p adalah aktifitas pengunjung memasukan data komentar
- Proses 4.0 adalah aktifitas pemilik cv menerima lapran dari admin

4). Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut database pada sistem ini. Diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 5.

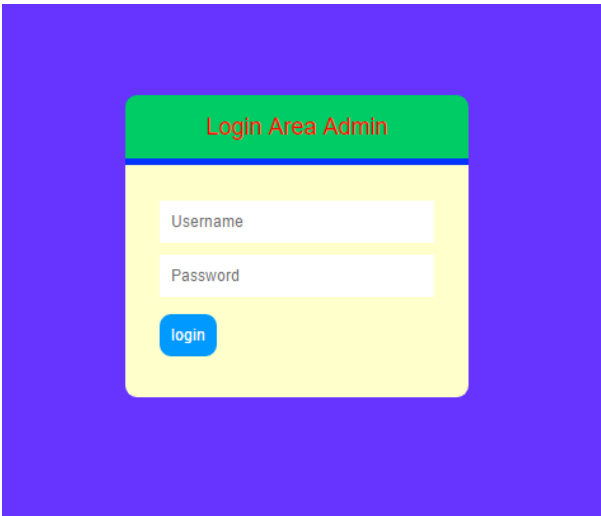


Gambar 5 *Entity Relationship Diagram*

5) Desain *Input*

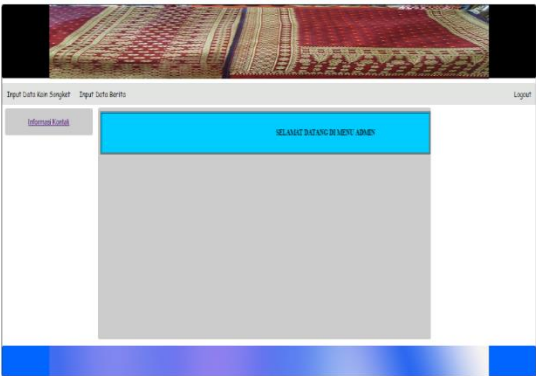
a. Menu Login Admin

Form Menu Login merupakan tampilan login website yang memiliki *field* username dan password. Adapun form menu login seperti gambar 6



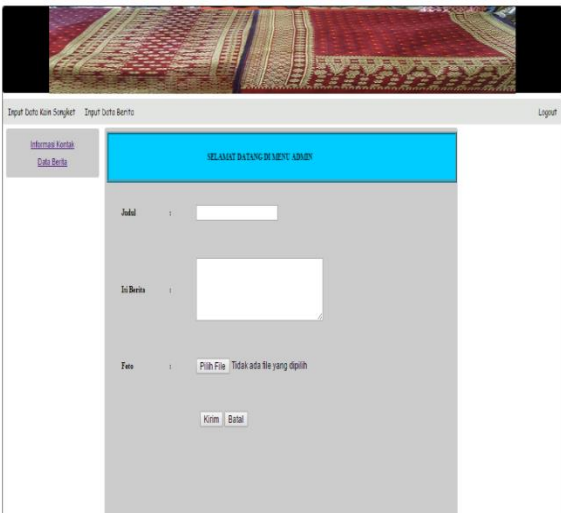
Gambar 6 Form Login

- a. **Tampilan Menu Awal setelah Login Admin**
Tampilan awal setelah login ini berisikan tampilan setelah melakukan login. Dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7 Tampilan awal setelah login

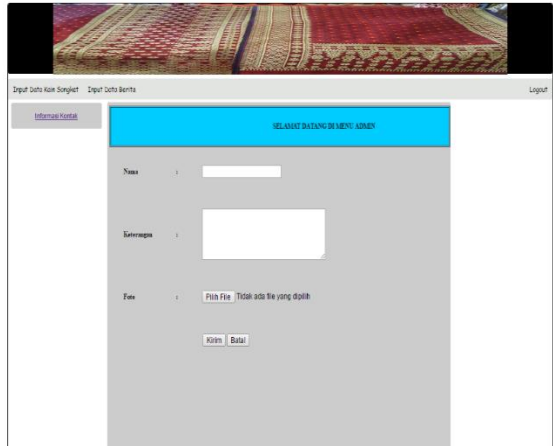
- a. **Tampilan Form Input Data Berita**
Tampilan ini berisikan tampilan menu form input data Berita. Dapat dilihat pada gambar 8



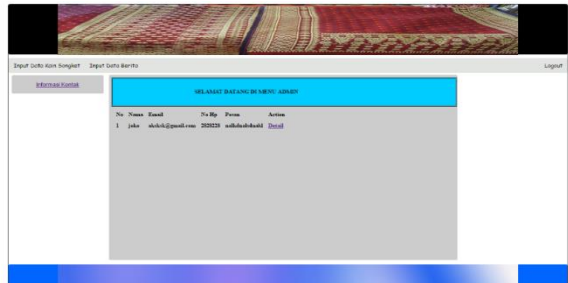
Gambar 8 Tampilan Form Input data berita

- b. **Tampilan Form input data kain**

Tampilan ini berisikan tampilan menu form input data kain. Dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Form input data kain




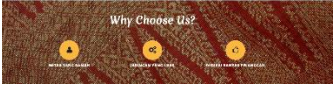

Gambar 10. Tampilan lihat data kontak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. **Tampilan Halaman utama website**
Tampilan ini berisikan tampilan halaman utama website. Dapat dilihat pada table 1.


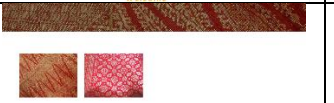
	Bagian paling atas
	Bagian informasi kain songket
	Bagian sample berita
	Bagian footer

- b. **Tampilan Form menu about**
Tampilan ini berisikan tampilan menu about. Dapat dilihat pada table 2.

	Tampilan paling atas
	Tampilan penjelasan mengenai website
	Tampilan pembuat proyek



c. Tampilan menu galeri

Tampilan ini berisikan tampilan menu galeri. Dapat dilihat pada table 3.

	Tampilan bagian atas
	Tampilan pada foto galeri

d. Tampilan menu contac

Tampilan ini berisikan tampilan menu contac. Dapat dilihat pada table 3.

	Tampilan bagian atas
	Tampilan pada form kontak

e. Tampilan menu kontak


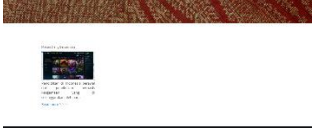
Tampilan ini berisikan tampilan menu kontak. Dapat dilihat pada table 4.

	Tampilan bagian atas
---	----------------------

	Tampilan pada foto galeri
--	---------------------------

f. Tampilan menu berita

Tampilan ini berisikan tampilan menu berita. Dapat dilihat pada table 5

	Tampilan bagian atas
	Tampilan pada berita

g. Tampilan menu our produk

Tampilan menu our peoduk Dapat dilihat pada table 6.

	Tampilan bagian atas
	Tampilan Bagian bawah pada menu our produk

IV. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada PalComTech yang telah menyelenggarakan Seminar Nasional sehingga penelitian ini dapat di persentasikan pada seminar tersebut.

V. KESIMPULAN

Bidang pendapatan Daerah dapat menselaraskan angka kemiskinan dengan menambah pendapatan masyarakat khususnya masyarakat usaha songket. Dengan adanya *website* Songket Sriwijaya dapat mempermudah dalam mempromosikan jenis-jenis kain songket maupun jenis-jenis motif kepada masyarakat luas secara online khususnya masyarakat Palembang. Disimpulkan bahwa dunia pariwisata sangat berperan penting bagi program pembangunan sector pariwisata yang dapat menghasilkan manfaat yang sangat luar biasa dengan *website* ini. Selain dapat mempromosikan kerajinan songket dan usaha songket yang dimiliki oleh semua kalangan baik kalangan atas, menengah maupun bawah.

VI. SARAN

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya dan system dapat di kembangkan lagi sehingga dapat memberikan manfaat iptek kapada masyarakat.

REFERENSI

- [1] Aji. W.V., Slamet. T (2014), "Seni Kerajinan Songket Kampooeng Tenun di Indralaya Palembang, Ekpresi Seni, Vol 16, no 02
- [2] I Nyoman. S., I Dewa.A.M.B(2013),"Kajian Etestika Hias Tenun Songket Jinengdalem, Buleleng, JOISH E-ISSN : 2549-6662, P-ISSN : 2303-2898
- [3] Fajar.A., Nyimas.A(2013), "Sistem Penjualan Kain Khas Palembang berbasis web pada CV Cikar Arung Persada", Eprints MDP ISSN: 1978-1520
- [4] Sommerville,I.(2011),*Software Engineering 9th Edition*. Addison-Wesley.
- [5] Iwan. B. (2012). "Pengembangan Metodologi untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia" Vol. 1, No. 1, Nomor: 1410-5071.
- [6] Kholifah.G.N., Riza. A., Nia. A "Pembangunan Sisten Informasi Pengolahan surat menggunakan metode Waterfall Study Kasus Direktorat Perencanaan dan pengembangan Pendanaan Pembangunan", Prpceeding of Engineering. ISSN : 2355-9365
- [7] R.Efyenni, [2014] "Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Sma Pembangunan Laboratorium Unp)", TEKNOIF, ISSN : 2338-2724
- [8] R.A Pascapraharastyan., A.Supriyanto., P.Sudarmaningtyas, "Rancang Bangun manajemen Arsip Rumah Sakit bedah Surabaya Berbasis Web", JSIKA Jurnal Sistem Informasi STIKOM Surabaya, ISSN 2338-137X