

## ANALISIS DAN DESAIN PORTAL DIGITAL MARKETING I PARADISO BERBASIS WEB

Rully Mujiastuti<sup>1</sup>, Mirza Sutrisno<sup>2</sup>, Ardiansyah Dores<sup>3</sup>, Kurniawan Faisal<sup>4,\*</sup>,  
Izzudin Al Qossam Maududi<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta  
Jl. Cempaka Putih Tengah No. 27 Jakarta, 10510

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana  
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta 11650

\*Koresponden : 2016470079@ftumj.ac.id

### ABSTRAK

Portal Digital Marketing I Paradiso dikembangkan pada basis level UMKM dengan menggunakan media sosial grup whatsapp. Dalam kegiatannya I Paradiso melakukan kegiatan-kegiatan bisnis yang dilakukan oleh seorang admin. Kegiatan tersebut antara lain mengirimkan katalog produk dan konten promosi ke grup whatsapp setiap hari, memberikan penjelasan dan edukasi bisnis kepada *reseller-dropshipper*, menangani komplain dan memberikan informasi terkait hal-hal yang ditanyakan *reseller*. Di luar grup whatsapp admin melakukan proses transaksi seperti menerima pesanan dari *reseller* melalui *personal chat* whatsapp. Dari kegiatan bisnis di atas, muncul beberapa permasalahan, di antaranya kesalahan perhitungan transaksi, terjadinya penumpukan katalog sehingga lambat dalam merespon calon pembeli dan terjadi kesalahan pengiriman pesanan. Tujuan penelitian ini adalah membuat analisis dan desain *portal digital marketing* berbasis web yang dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi dan membantu koneksi antara I Paradiso, *reseller* dan *customer* dalam bertransaksi. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD). Sementara perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), perancangan data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), perancangan tampilan dengan menggunakan *User Interface* (UI) dan perancangan pengkodean menggunakan diagram *Hierarchy Input Process Output* (HIPO). Hasil yang diperoleh berupa hasil analisis, hasil desain sistem dari portal digital marketing berbasis web, dan hasil rancangan pengkodean

**Kata kunci:** Analisis, *Digital marketing*, I Paradiso, RAD, Website Portal

### ABSTRACT

*The I Paradiso Digital Marketing Portal was developed on an MSME level basis using the WhatsApp group social media. In its activities, I Paradiso carries out business activities carried out by an admin. These activities include sending product catalogs and promotional content to WhatsApp groups every day, providing business explanations and education to resellers-drop shippers, handling complaints, and providing information related to the things resellers ask about. Outside the WhatsApp group, the admin processes transactions such as receiving orders from resellers via WhatsApp personal chat. From the business activities above, several problems emerged, including errors in calculating transactions, accumulation of catalogs resulting in slow response to potential buyers, and errors in-order delivery. This research aims to create an analysis and design of a web-based digital marketing portal that can be developed into an application and help connections between I Paradiso, resellers, and customers in transactions. The software development model used is Rapid Application Development (RAD). Meanwhile, system design uses Unified Modeling Language (UML), data design uses Entity Relationship Diagram (ERD), display design uses User Interface (UI), and coding design uses Hierarchy Input Process Output (HIPO) diagrams. The results obtained include analysis results, system design results from a web-based digital marketing portal, and coding design results.*

**Keywords:** Analysis, *Digital marketing*, I Paradiso, RAD, Website Portal.

## 1. PENDAHULUAN

Portal merupakan gabungan kompleks dari beberapa web dengan banyak konten-konten dinamis dan telah mengalami pengelompokan atas konten-konten tersebut. (Wahyu Indra Satria, 2021). Portal mengelompokkan konten-konten pengetahuan dan dapat memfasilitasi bertemunya para pihak untuk saling bertukar informasi secara virtual, seperti berdagang atau menawarkan jasa dan layanan yang biasa dilakukan dalam kegiatan *digital marketing*. *Digital marketing* membuat seluruh kegiatan di atas bisa dilakukan dalam satu tempat, yang mempertemukan langsung pihak penjual dan pembeli, pemberi dan penerima informasi, serta penyedia dan pemakai jasa atau layanan secara virtual.

Manfaat portal *digital marketing* bagi konsumen diungkapkan oleh (Disa & Kesuma, 2017) dalam (Achmad Romadlon, 2020) yang menyatakan bahwa banyaknya portal-portal online *digital marketing* yang bermunculan memberikan manfaat, selain menghemat waktu untuk berbelanja, konsumen dapat melakukan pembelian kapan saja. Kepercayaan memberikan pengaruh terhadap niat beli Masyarakat. Portal *digital marketing* dapat memberi manfaat positif. Manfaat *digital marketing* bagi bisnis diantaranya adalah kemudahan pebisnis untuk terhubung dengan konsumen, penghematan biaya promosi, efisiensi *fix cost* dengan tidak perlu menyewa toko *offline*, memudahkan menganalisis berbagai perubahan dalam bisnis. Melalui *digital marketing*, telah banyak perusahaan yang memperoleh manfaat berupa efisiensi, efektivitas, penyempurnaan kualitas dan pendapatan (Mellyan, 2020)

Salah satu bisnis yang menggunakan *digital marketing* adalah I Paradiso. I Paradiso adalah sebuah bisnis online yang dikembangkan seorang individu pada basis level UMKM dengan menggunakan media sosial berupa grup Whatsapp. Kegiatan-kegiatan bisnis di dalam grup Whatsapp dikerjakan oleh seorang admin yang memiliki tugas seperti mengirimkan katalog produk dan konten promosi di

pagi dan siang hari, memberikan penjelasan dan edukasi bisnis kepada *reseller-dropshipper*, menangani komplain dan memberikan informasi terkait hal-hal yang ditanyakan *reseller-dropshipper*.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat beberapa kondisi yang menyebabkan adanya permasalahan. Kondisi pertama, Admin, *reseller* dan *customer* harus melakukan transaksi melalui *personal chat* berupa pengiriman foto produk yang diinginkan, bukti pembayaran, alamat pengiriman dan total uang yang harus dibayarkan harus dihitung secara manual. Hal ini sering menimbulkan terjadinya kesalahan baik dalam menghitung total pembayaran ataupun dalam memproses pesanan dari seluruh data yang diterima. Kedua, Terjadi penumpukan katalog dan deskripsi produk, materi tips dan edukasi, serta konten promosi didalam whatsapp grup, sehingga *reseller* lambat dalam merespon calon pembeli karena memerlukan waktu yang lama dalam mencari hal tersebut. Hal ini mengakibatkan calon pembeli tidak jadi membeli produk I Paradiso

Permasalahan - permasalahan di atas mendorong penulis untuk membuat desain portal *digital marketing* berbasis web. Portal yang dibuat bertujuan sebagai wadah rekomendasi untuk meminimalisir kesalahan dalam perhitungan total pembayaran ataupun dalam memproses pesanan dari seluruh data yang diterima dan sebagai wadah rekomendasi untuk mengatasi permasalahan penumpukan katalog produk.

## Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di Internet. Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah *Uniform Resource Locator (URL)* yang biasa disebut *homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu

mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. (Muhammad Aditya, 2022)

### **Digital Marketing**

*Digital marketing* adalah pemasaran melalui media digital untuk menawarkan produk yang dimiliki oleh suatu perusahaan. *digital marketing* merupakan kegiatan pemasaran yang menggunakan media digital dengan menggunakan internet yang memanfaatkan media berupa web, social media, e-mail, database, *mobile/wireless* dan digital tv guna meningkatkan target konsumen dan untuk mengetahui profil, perilaku, nilai produk, serta loyalitas para pelanggan atau target konsumen untuk mencapai tujuan pemasaran. (Dedi Purwana ES., 2017)

### **Use case Diagram**

*Use case diagram* merupakan suatu pemodelan dengan tujuan mengetahui beberapa fungsi yang digunakan dan juga siapa saja yang dapat menggunakan fungsi tersebut. *Use case diagram* adalah suatu pemodelan dengan tujuan mengetahui *behavior* sistem informasi.

### **Activity diagram**

*Activity diagram* atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses apa saja yang terjadi pada sistem. Menurut (Hendini, 2016) *Activity diagram* merupakan suatu gambaran aliran atau aktivitas pada suatu sistem.

### **Entity Relationship Diagram (ERD)**

ERD merupakan suatu model yang menggambarkan hubungan antar data dalam database berdasarkan objek-objek dasar data. Menurut (Ladjamudin, 2013) dalam (Maya Anjeli Siadari, 2020) ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Keterhubungan antar data dalam ERD digambarkan menggunakan simbol.

Kardinalitas atau derajat relasi merupakan penunjuk batas maksimal antara satu entitas untuk dapat mempunyai relasi ke entitas lainnya. Menurut (Andrasto, 2013) derajat relasi ini terjadi di antara dua himpunan, misalkan himpunan A dan B, dapat berupa :

#### a. Satu ke Satu (*One on One*)

Setiap entitas pada himpunan A hanya dapat berhubungan dengan paling banyak 1 entitas pada himpunan B, begitu juga sebaliknya

#### b. Satu ke Banyak (*One to Many*)

Setiap entitas pada himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, atau setiap entitas pada himpunan B dapat berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas himpunan A

#### c. Banyak ke Satu (*Many to One*)

Setiap entitas pada himpunan A dapat berhubungan dengan paling banyak 1 entitas pada himpunan B, atau setiap entitas pada himpunan B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada entitas himpunan A

#### d. Banyak ke Banyak (*Many to Many*)

Setiap entitas pada himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, begitu juga sebaliknya

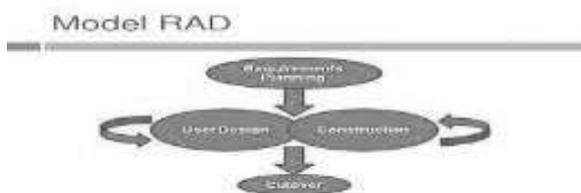
### **Hierarchy Plus Input-Process-Output (HIPO)**

HIPO merupakan alat dokumentasi program yang berdasarkan fungsinya untuk meningkatkan efisiensi usaha perawatan program. Dokumen ini dilaksanakan dengan mempercepat lokasi dalam kode pada fungsi program yang akan dimodifikasi. Atau dapat dikatakan bahwa HIPO dikembangkan agar tersedia suatu teknik untuk mendokumentasikan fungsi program. Pembentukan HIPO ini dilakukan pada tahap pengembangan sistem informasi. (Rian, 2014). Salah satu contoh diagram HIPO adalah *Visual Table of Content* (VTOC). VTOC terdiri dari satu diagram hirarki atau lebih.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model

pengembangan perangkat lunak *Rapid Application Development (RAD)*. RAD adalah sebuah proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan dalam waktu yang singkat. RAD menggunakan metode *iteratif* (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model bekerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna dan selanjutnya disingkirkan. (Aswati, 2016)



Gambar 1. Metode RAD (Aswati, 2016)

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa tahapan RAD adalah sebagai berikut :

a. *Requirements Planning*. Pada tahapan ini *user* dan *analyst* melakukan pertemuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini merupakan hal terpenting yaitu adanya keterlibatan dari kedua belah pihak

b. *User Design*. Pada tahap ini keaktifan *user* yang terlibat menentukan untuk mencapai tujuan karena pada proses ini melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan *analyst*. Seorang *user* dapat langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain, merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan *user* yang dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahapan ini adalah spesifikasi *software* yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data dan yang lain.

c. *Construction*. Tahapan ini merupakan tahapan eksekusi dalam bentuk pembuatan *script* program. Pada tahapan ini dapat terjadi iterasi seperti iterasi pada penambahan, pengurangan, perubahan suatu objek

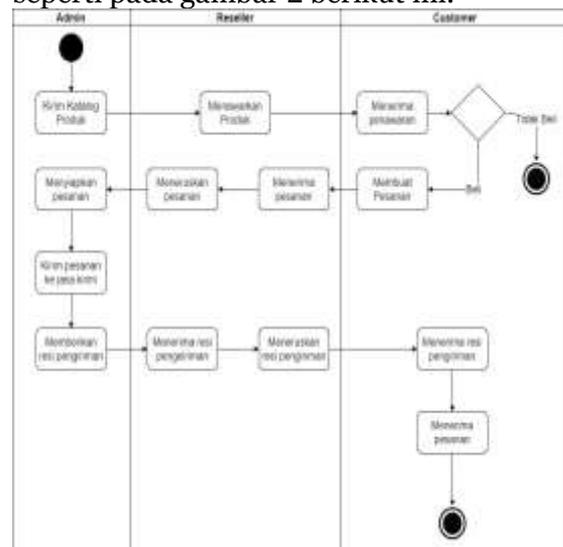
d. *Cutover*. Tahapan ini merupakan tahapan implementasi aplikasi ke sebuah organisasi. Sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah ada kesalahan atau tidak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam metode penelitian Metode penelitian yang digunakan adalah *Rapid Applicatiob Development (RAD)*. Berikut adalah tahapannya :

#### 1. *Requirement Planning*

Penulis melakukan survei awal pada I Paradiso dan membuat analisis sistem yang sedang berjalan, terdapat tiga actor yang terlibat, yaitu *admin*, *reseller* dan *customer*. Kemudian Penulis menggambarkan kondisi sistem berjalan seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Sistem berjalan I Paradiso

Setelah itu, Penulis membuat analisis kebutuhan sistemnya, baik kebutuhan dari segi kebutuhan non fungsional maupun kebutuhan fungsional. Tabel 1, 2 dan 3 berikut adalah merupakan table kebutuhan non fungsional,

#### a. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun portal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

TABEL 1  
 Kebutuhan Perangkat Keras

Nama Komponen	Keterangan
Laptop / PC	• Sistem operasi

	Windows 7/8/10 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Processor minimal Intel i3</li> </ul>
RAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 GB</li> </ul>
Penyimpanan Internal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16 GB</li> </ul>

b. **Kebutuhan Perangkat Lunak**  
 Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun portal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

TABEL 2  
 Kebutuhan Perangkat Lunak

<i>Sublime Text 3</i> digunakan sebagai text editor dalam pengkodean
<i>Draw.io</i> digunakan untuk merancang diagram dari website portal yang akan dibangun
<i>Balsamic Mockup</i> digunakan untuk merancang interface pada website portal yang akan dibuat

c. **Kebutuhan Data**  
 Kebutuhan data yang diperlukan dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

TABEL 3  
 Kebutuhan Data

Kebutuhan Data	Keterangan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten Tips dan Edukasi</li> <li>2. Katalog produk berupa foto, deskripsi, harga</li> <li>3. Konten Promosi</li> </ol>
Reseller	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data diri berupa nama, alamat, no telepon</li> </ol>

Sementara itu, analisis kebutuhan sistem dari segi kebutuhan fungsional untuk membangun portal dapat dilihat pada tabel 4, 5 dan 6 dibawah ini.

a. **Admin**  
 Berikut ini kebutuhan fungsional aktor admin dalam melakukan aktivitas di dalam portal.

TABEL 4  
 Kebutuhan Fungsional Admin

Aktor	Fungsi	Deskripsi
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelola User</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat melakukan update profil</li> <li>2. Dapat melakukan penggantian password</li> <li>3. Melakukan verifikasi pendaftaran</li> </ol>

		reseller
	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengelola Transaksi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat melihat daftar pesanan</li> <li>2. Memproses pesanan reseller</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Verifikasi Pembayaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembayaran yang sudah dilakukan oleh reseller, dapat diverifikasi oleh admin</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengelola katalog produk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menambahkan katalog</li> <li>2. Dapat mengurangi katalog</li> <li>3. Dapat edit katalog</li> </ol>

b. **Reseller**  
 Berikut ini kebutuhan fungsional aktor Reseller dalam melakukan aktivitas di dalam portal.

TABEL 5  
 Kebutuhan Fungsional Reseller

Aktor	Fungsi	Deskripsi
Reseller	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pendaftaran</li> </ol>	Sebelum dapat mengakses kedalam portal, reseller harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu
	Melakukan Pembelian	Setelah pendaftaran di verifikasi oleh admin, reseller dapat melakukan pembelian
	Melakukan Pembayaran	Reseller dapat melakukan pembayaran sejumlah yang ditampilkan oleh sistem mengunggah bukti bayar
	Mengelola katalog produk	Dapat mambahkan katalog Dapat mengurangi katalog Dapat edit katalog

	Mengelola Transaksi	Reseller dapat melihat daftar pesanan Memproses pesanan dari customer
	Melakukan verifikasi pembayaran	Pembayaran yang sudah dilakukan oleh customer, dapat di verifikasi oleh reseller

*c. Customer*

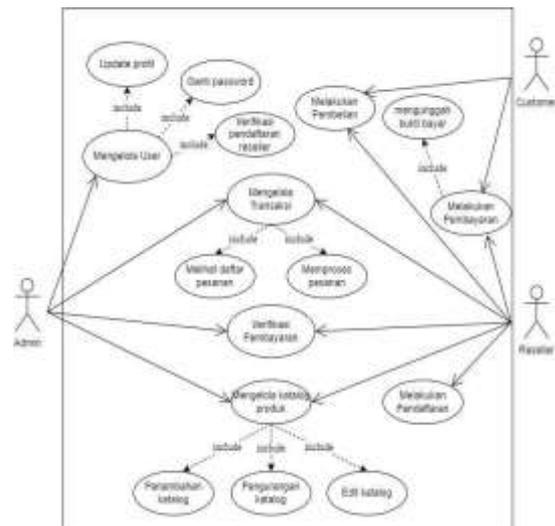
Berikut ini kebutuhan fungsional aktor *customer* dalam melakukan aktivitas di dalam portal.

TABEL 6  
 Kebutuhan Fungsional Customer

Aktor	Fungsi	Deskripsi
Customer	Melakukan pembelian	Customer dapat melihat menu katalog produk dan melakukan pembelian
	Melakukan Pembayaran	Customer dapat melakukan pembayaran sejumlah yang ditampilkan oleh sistem mengunggah bukti bayar

*II. User Design*

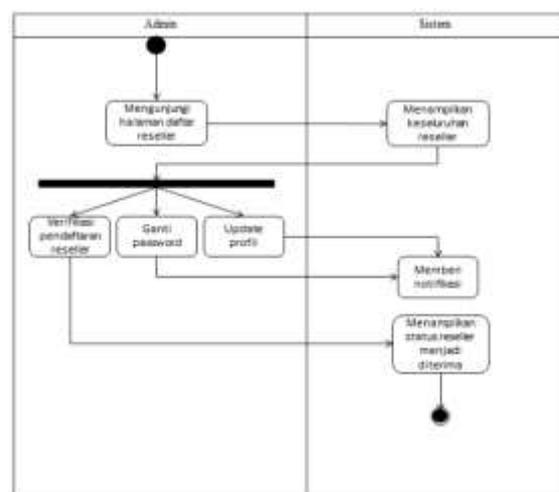
User design merupakan tahapan dimana dilakukan pemodelan sistem dengan melakukan perancangan UML seperti *use case diagram* dan *Activity diagram*, perancangan ERD, perancangan diagram HIPO, perancangan User Interface. Terdapat tiga aktor dalam *use case* usulan yaitu Admin, Reseller (dropshipper), dan Customer. Gambaran *use case diagram* sistem usulan dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



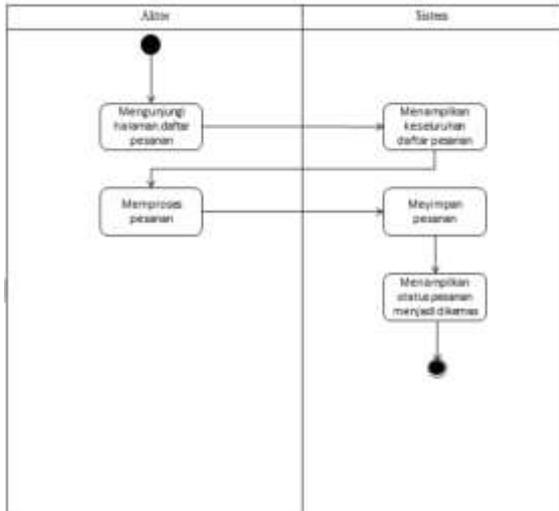
Gambar 3. Use case Diagram Sistem Usulan

Berdasarkan *use case diagram* diatas dapat dilihat bahwa aktor admin memiliki *use case* mengelola user, mengelola transaksi, mengelola katalog produk dan verifikasi pembayaran. Aktor *reseller* memiliki *use case* pendaftaran, mengelola katalog produk, melakukan pembelian, melakukan pembayaran, mengelola transaksi, dan verifikasi pembayaran. Aktor *customer* memiliki *use case* melakukan pembelian dan melakukan pembayaran.

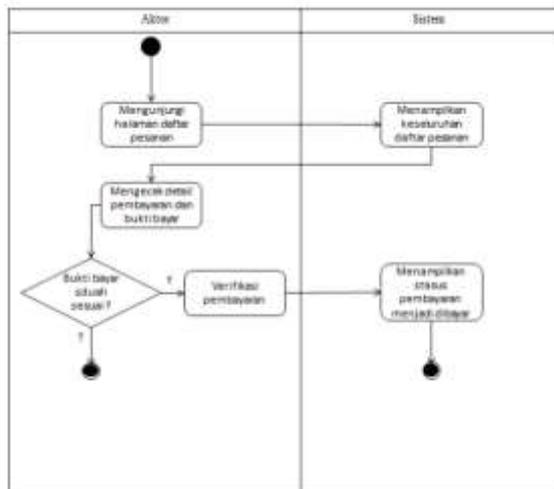
Adapun untuk *activity diagram* yang dirancang untuk actor admin dapat dilihat pada gambar 4, 5, 6 dan 7 berikut ini



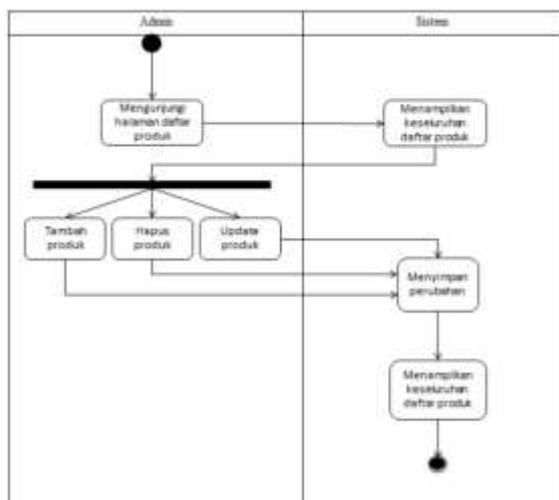
Gambar 4 Activity Diagram Mengelola User



Gambar 5 Activity Diagram Mengelola Transaksi

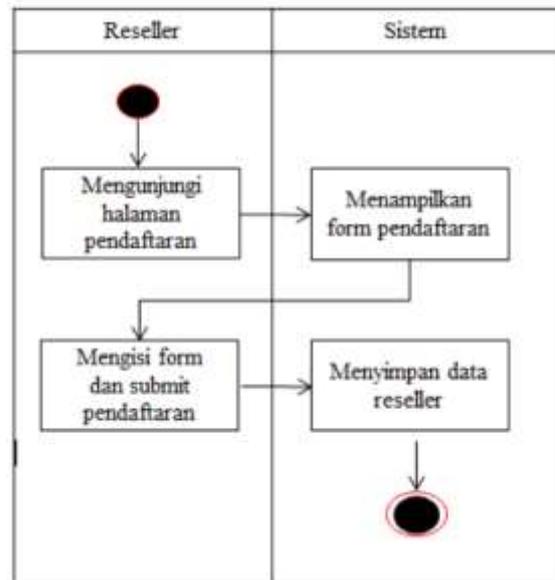


Gambar 6 Activity Diagram Verifikasi Pembayaran

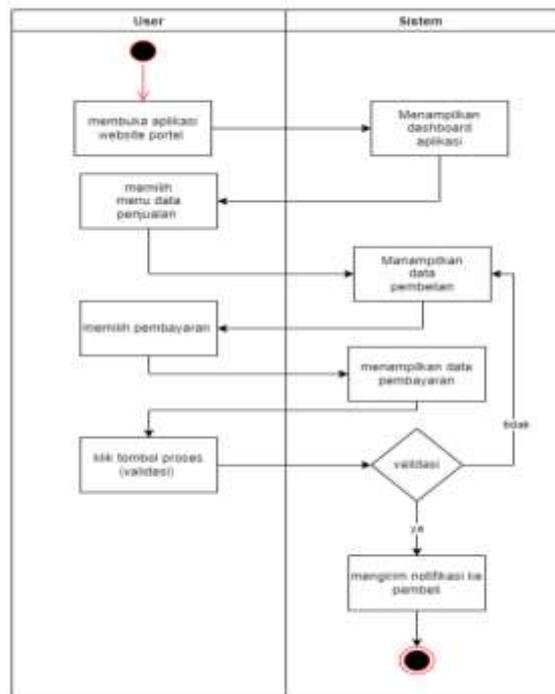


Gambar 7 Activity Diagram Mengelola Katalog Produk

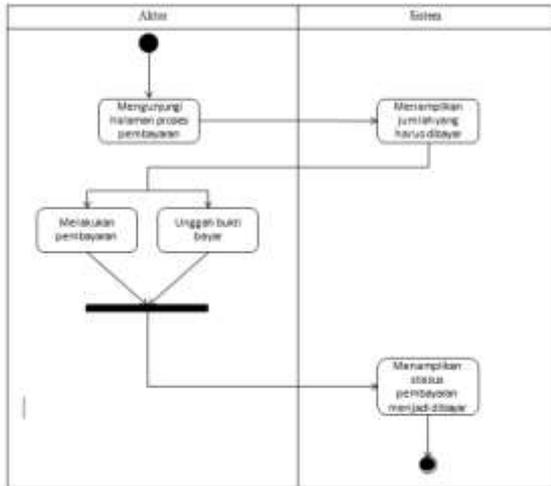
Adapun untuk reseller, *activity diagram* nya seperti pada gambar 8, 9, dan 10 berikut ini :



Gambar 8 Activity Diagram Melakukan Pendaftaran



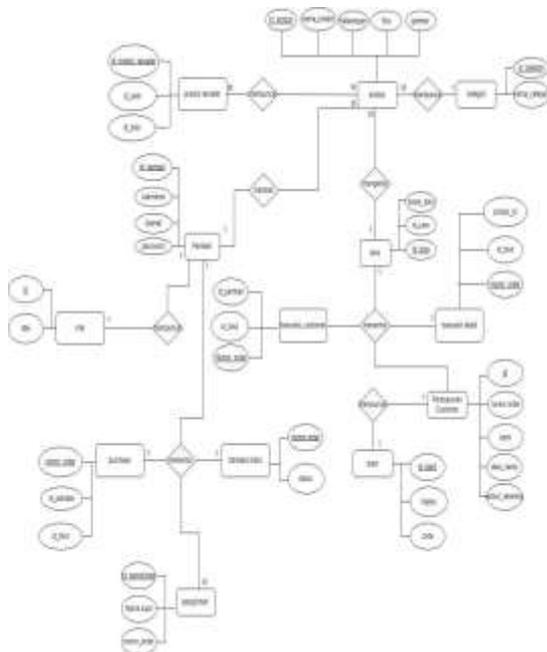
Gambar 9 Activity Diagram Melakukan Pembelian (Reseller dan Customer)



Gambar 10 Activity Diagram Melakukan Pembelian (Reseller dan Customer)

Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan basis data pada portal yang akan dibuat menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Terdapat beberapa tabel yang digunakan pada sistem usulan yang dapat dilihat pada gambar 11 dibawah ini.



Gambar 11. ERD Sistem Usulan

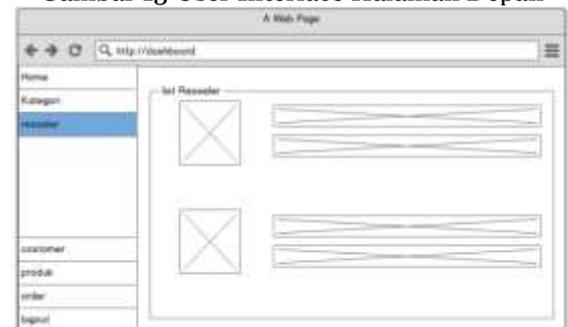
Perancangan User Interface (UI)  
 Untuk perancangan user interface (UI) portal website I Paradiso adalah seperti pada gambar 12, 13 dan 14 berikut ini :



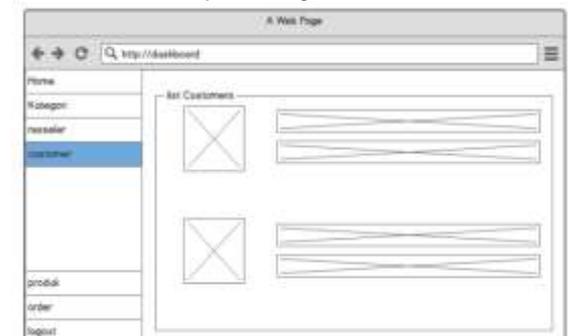
Gambar 12 User Interface Dashboard Admin



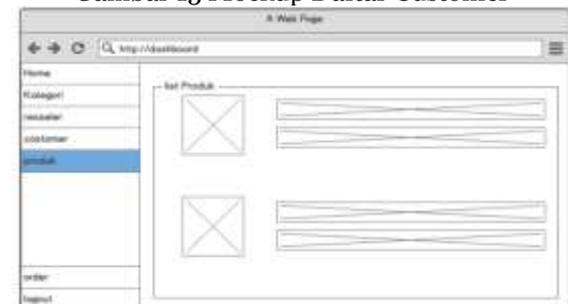
Gambar 13 User Interface Halaman Depan



Gambar 14 Mockup Daftar Reseller



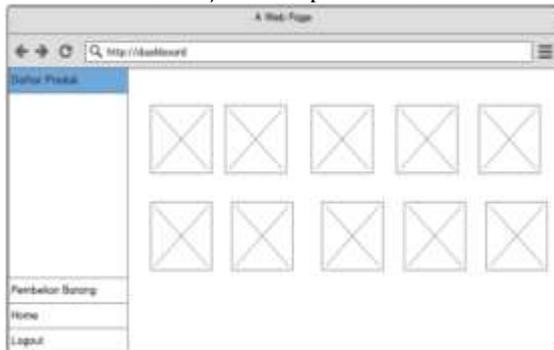
Gambar 15 Mockup Daftar Customer



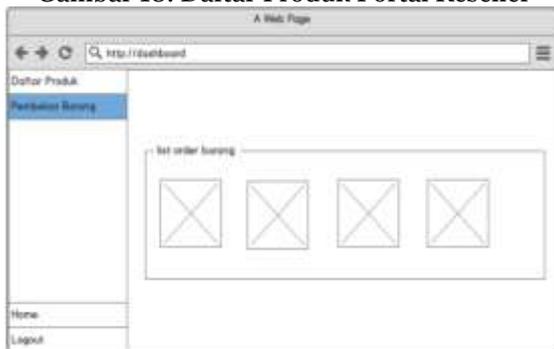
Gambar 16 Mockup daftar produk



Gambar 17 Mockup daftar order



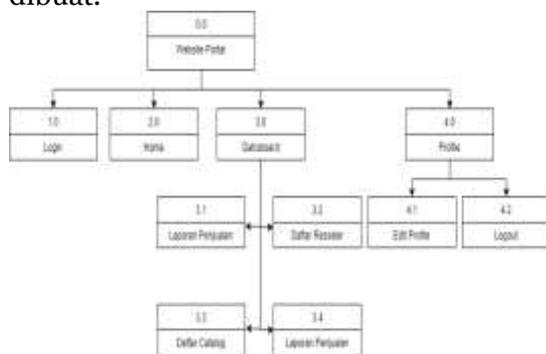
Gambar 18. Daftar Produk Portal Reseller



Gambar 19 Pembelian Barang

### Diagram HIPO

Gambar 11 berikut ini adalah pemodelan aplikasi dengan perancangan diagram HIPO. Perancangan ini digunakan untuk menggambarkan desain sistem yang akan dibuat.



Gambar 20 Diagram HIPO

Adapun table 7 berikut adalah tabel deskripsi diagram HIPO portal webiste.

Tabel 7. Deskripsi Diagram HIPO

Level	Keterangan
Level 0.0	Website portal
Level 1.0	Login, aktor harus <i>login</i> dengan <i>user name</i> dan <i>password</i> untuk dapat mengunjungi portal website
Level 2.0	Home, merupakan tampilan utama portal website
Level 3.0	Merupakan halaman <i>dashboard</i> yang menampilkan keseluruhan menu yang ada didalam portal
Level 4.0	Profile, merupakan halaman profile bagi <i>user</i>
Level 3.1	Laporan Penjualan, pada halaman ini dapat menampilkan laporan penjualan pada portal website
Level 3.2	Daftar <i>Reseller</i> , pada halaman ini admin dapat melihat list <i>reseller</i> dan dapat menambahkan <i>reseller</i> baru
Level 3.3	Daftar Catalog, pada level ini user dapat melihat katalog produk bahkan dapat menambahkan produk
Level 4.1	Edit Profile, pada level ini user dapat melakukan perubahan pada profilnya
Level 4.2	<i>Logout</i> , pada level ini user dapat melakukan <i>logout</i> dari portal website

### 3. Construction

Tahapan *construction* merupakan tahapan eksekusi dalam bentuk pembuatan *script* program. Menggunakan *Sublime Text 3* sebagai *text editor*, bahasa pemrograman PHP, pengolahan database MySQL.

### 4. Cutover

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dan pengujian portal digital marketing I Paradiso dari sisi fungsionalnya. Pada akhir pengujian akan didapatkan persentase keberhasilan dan kegagalan dari hasil uji.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa Portal digital marketing I paradiso

berbasis web dibuat dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Rapid Application Development* (RAD). Analisis yang diperoleh berupa analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional dari aktor admin, *reseller* dan *customer*. Kemudian diperoleh hasil rancangan system berupa *Unified Modelling Language* (UML), dengan *Use case Diagram* dan *Activity diagram* untuk mengelola user, mengelola transaksi, mengelola katalog produk, melakukan pendaftaran, melakukan pembelian, melakukan pembayaran, dan verifikasi pembayaran. Selain itu didapatkan hasil rancangan database berupa *Entity Relationship Diagram* (ERD), hasil rancangan diagram *Hierarchy Input Process Output* (HIPO), dan hasil rancangan *User Interface* (UI).

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah membiayai pengabdian masyarakat ini dengan SK Rektor No. 361 Tahun 2023, sehingga dapat terlaksana dengan baik.
2. Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang memberikan kesempatan kepada para dosennya untuk mengikuti program pengabdian ini

#### DAFTAR PUSTAKA

Achmad Romadlon, R. M. (2020). PENGARUH DIGITAL MARKETING, KEPERCAYAAN DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP NIAT BELI (STUDI PADA AKUN INSTAGRAM KAWAII COKLAT). *Proceeding SENDIU 2020* (pp. 701-707). Semarang: Universitas Stikubank Semarang.

Andrasto, T. (2013). Pengembangan Sistem Database Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada

Masyarakat Dosen Unnes . *Jurnal Teknik Elektro*.

- Aswati, S. &. (2016). Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus : Perum Perumnas Cabang Medan). *Sesindo*, 317-324.
- Dedi Purwana ES., R. S. (2017). PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING BAGI USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) DI KELURAHAN MALAKA SARI, DUREN SAWIT. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1-17.
- Hendini. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Khatulistiwa*, 107-116.
- Maya Anjeli Siadari, A. A. (2020). Sistem Informasi Kearsipan Pegawai Pada Bagian Umum Kantor Walikota Pematangsiantar. *SAINTEKS 2020* (pp. 261-265). Palembang: Bina Darma.
- Mellyan. (2020). SOCIAL MEDIA MARKETING; STRATEGI KOMUNIKASI BISNIS ERA DIGITAL (Studi Analisis Portal TaniFund.com) . *At- Tanzir: Jurnal Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 21-44.
- Muhammad Aditya, S. H. (2022). Perancangan Aplikasi Repository Skripsi Universitas Amir Hamzah Berbasis Web. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 589-598.
- Rian, H. (2014). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI JASA SERVIS. *LENTERA ICT*, 1-29.
- Wahyu Indra Satria, Y. H. (2021). Definisi Sistem Portal Pengetahuan Dalam Pemerintahan Berdasarkan Pendekatan Modifikasi Soft System Methodology dan Hermeneutic. <https://jurnal.ibik.ac.id/index.php/jikes/article/download/518/704/> , 61-70.