

# Sistem Informasi Pengelolaan *Workshop* dan Pemasaran Batik di Galeri GKBI (Gabungan Koperasi Batik Indonesia) Yogyakarta

Rizky Andarini

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Indonesia

11523087@students.uii.ac.id

**Abstrak**—*Gabungan Koperasi Batik Indonesia (GKBI) adalah sebuah koperasi pusat yang didirikan oleh gabungan beberapa koperasi batik di berbagai penjuru Indonesia. Terhitung sekitar 39 koperasi primer yang bergabung, sehingga pihak GKBI melakukan pemusatan tempat penjualan batik serta menyediakan wadah untuk pelaksanaan workshop batik dengan membuka sebuah Workshop & Gallery Batik GKBI yang berada di Yogyakarta. Seiring perkembangan, terdapat beberapa kendala dalam proses pemasaran produk dan pendaftaran workshop batik, dikarenakan sistem yang dipakai masih sangat manual dan kemungkinan besar bisa berisiko terjadinya kesalahan. Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas, maka diperlukan sebuah sistem informasi yang berisi tentang pengelolaan pendaftaran workshop dan pemasaran batik. Tujuan dari sistem informasi ini memudahkan pihak GKBI untuk memasarkan produk juga membantu pelanggan ataupun peserta untuk memesan produk dan pendaftaran pelaksanaan workshop batik.*

**Kata kunci:** *pemasaran, pengelolaan, workshop, gkbi*

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gabungan Koperasi Batik Indonesia (GKBI) adalah sebuah koperasi pusat yang didirikan oleh gabungan beberapa koperasi batik di berbagai penjuru Indonesia. Total koperasi primer yang bergabung adalah sekitar 39 koperasi, sehingga membuat pihak GKBI melakukan pemusatan penjualan batik yang dimana mereka membuka sebuah *Workshop* dan *Gallery* Batik GKBI guna untuk memasarkan produk lebih luas lagi. Tidak hanya sebatas fokus dalam penjualan batik saja, juga terdapat jasa pelatihan atau kursus (*workshop*) batik baik secara individu maupun kelompok besar. Namun, seiring perkembangan, terdapat beberapa kendala dalam proses pemasaran produk tersebut. Serta sistem yang dipakai masih manual dan sangat sederhana yang kemungkinan besar masih terjadi kesalahan dalam proses pengecekan stok barang, perhitungan dan beberapa masalah lainnya. Selama ini, untuk pemasaran produk, hanya dengan menggunakan cara mengikuti penyelenggaraan pameran, untuk mendapatkan pelanggan.

Setelah mendapatkan data pelanggan pada pameran tersebut, biasanya memasarkan produk dengan menyebarkan pesan secara sekaligus atau biasa disebut broadcast menggunakan aplikasi jejaring sosial WhatsApp kepada para pelanggan. Sedangkan kendala tiap mengikuti pameran ialah tidak selamanya ramai pengunjung. Sehingga pihak GKBI tidak pernah melewatkan satu kesempatan mengikuti pameran untuk mendapatkan pelanggan baru. Pencatatan laporan stok produk, masih dengan menggunakan buku dan sering terjadi kesalahan dalam perekapan data stok produk. Dan minimnya informasi untuk melakukan pendaftaran *workshop*. Melihat perkembangan teknologi sekarang, memunculkan ide untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan membuat Sistem Informasi Pengelolaan *Workshop* & Pemasaran Batik di Galeri Batik (GKBI) Yogyakarta.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, terdapat suatu rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi sebagai sarana media promosi dan memperkenalkan produk-produk yang dijual?
2. Bagaimana melayani pelanggan yang tidak punya cukup waktu dan lokasinya jauh dari tempat untuk dapat melakukan pemesanan produk dan pendaftaran *workshop* batik?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan tidak meluas, batasan masalah dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Sistem pembayaran hanya dapat dilakukan dengan cara melakukan transfer melalui rekening yang telah ditentukan.
2. Sistem perhitungan jasa ongkos kirim dilakukan terpisah.
3. Tidak ada sistem pembayaran pada pendaftaran *workshop*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah sistem informasi pengelolaan *workshop* dan pemasaran batik berbasis website.

2. Membantu mempromosikan produk ke masyarakat secara *online*. Serta meningkatkan mutu pelayanan penjualan terhadap konsumen.
3. Membantu pemilik dan konsumen untuk mengelola data dan memperoleh informasi ketersediaan produk.
4. Membantu peserta yang hendak melakukan *workshop* batik supaya dapat mendaftar jadwal *workshop*

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah informasi tentang macam produk batik, mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi jual-beli batik dan pendaftaran *workshop*.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengelolaan Workshop

Pengelolaan adalah sebuah sarana dan sumberdaya yang dimiliki oleh perusahaan untuk melakukan suatu proses mengadakan serta menggunakan sarana dan sumberdaya dalam rangka untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan dengan cara efektif dan efisien (Maryati, 2014). Pengelolaan merupakan beberapa kegiatan yang terdiri dari merencanakan suatu proses dari suatu kegiatan yang mutlak dalam sebuah pengelolaan, mengorganisasikan yang berkaitan dengan pelaksanaan yang telah ditetapkan serta melaksanakan pengarahan agar menghasilkan sesuatu yang diharapkan dan mengawasi kegiatan manusia dengan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki secara efektif dan efisien untuk menggapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari sebuah pengelolaan ialah dengan sumber daya yang ada seperti sumber daya manusia, peralatan atau sarana yang ada dalam sebuah organisasi dapat digunakan sesuai dengan yang telah ditetapkan, sehingga dapat mengurangi beberapa hal yaitu seperti pemborosan waktu, tenaga dan materi agar tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Pengelolaan sangat dibutuhkan dalam semua organisasi, bila tidak ada suatu pengelolaan maka semua usaha akan sia-sia dan pencapaian tujuan akan lebih sulit.

. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lokakarya atau *workshop* adalah sebuah pertemuan antara para ahli (pakar) untuk membahas dan mempelajari suatu masalah praktis atau yang bersangkutan dengan pelaksanaan dalam bidang keahliannya. Pengertian yang lebih umum dari *workshop* adalah kegiatan yang dimana dalam kegiatan tersebut terdapat beberapa orang yang memiliki suatu keahlian dalam bidang tertentu dan melakukan sebuah pertemuan dan membahas permasalahan tertentu serta mengajarkan atau melakukan pelatihan kepada para peserta dan pada kegiatan tersebut menghasilkan sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta. Terdapat dua jenis *workshop* berdasarkan waktunya yaitu *workshop* yang dilakukan secara beruntun, biasanya dalam waktu tertentu dan dilaksanakan selama tiga sampai empat hari secara terus menerus. Dan untuk jenis *workshop* yang berkala biasanya dilaksanakan dalam jangka waktu mingguan atau bulanan. Pengelolaan *workshop* adalah suatu kegiatan yang

dilakukan organisasi dalam rangka mengusahakan perorganisasian sumber-sumber yang ada dalam organisasi untuk sebuah kegiatan pelatihan dimana peserta bekerja secara individu maupun kelompok untuk menyelesaikan suatu pekerjaan yang berkaitan dengan tugas untuk mendapatkan pengalaman

### 2.2 Pemasaran

Pemasaran adalah sebuah sistem keseluruhan dari kegiatan bisnis yang dirancang untuk perencanaan, penentuan harga, promosi dan pendistribusian barang-barang yang dapat memuaskan keinginan konsumen dan menggapai tujuan sasaran pasar serta tujuan perusahaan (Saladin, 2003). Pemasaran merupakan serangkaian proses kegiatan dalam suatu individu ataupun kelompok untuk mendapatkan yang diperlukan dan diinginkan dengan membuat, menawarkan dan mempertukarkan sesuatu hasil berupa suatu produk yang memiliki nilai tersebut kepada orang lain yang memerlukan atau menginginkan. Dengan penjelasan lain bahwa pemasaran juga bisa dijelaskan sebagai suatu kegiatan yang akan memperkenalkan dan mempromosikan suatu produk atau jasa mulai dari produsen sampai produk atau jasa tersebut digunakan oleh konsumen dengan menerapkan sistem kepuasan pelanggan yang utama untuk dapat menghasilkan laba. Sasaran dari proses pemasaran ialah menarik para pelanggan dengan menjamin nilai terbaik, menentukan sebuah harga, mendistribusikan produk dengan mudah, mempublikasikan secara efektif serta mempertahankan pelanggan yang sudah ada dengan tetap memegang prinsip kepuasan pelanggan. Bila ditarik kesimpulan bahwa pemasaran merupakan suatu kegiatan penting yang perlu dilakukan pada tiap perusahaan untuk meningkatkan prospek usaha dan menjaga kelangsungan hidup sebuah perusahaan. Dan tujuan dari sebuah pemasaran yaitu meliputi memaksimalkan laba, memaksimalkan target pasar, memaksimalkan penjualan, meningkatkan citra merek, meningkatkan kepuasan pelanggan, menyediakan nilai dan memelihara stabilitas harga.

### 2.3 Pengelolaan Workshop dan Pemasaran Batik GKBI Yogyakarta

Tujuan umum dari pengelolaan *workshop* dan pemasaran batik adalah memungkinkan pelanggan untuk dapat memesan produk tanpa harus mendatangi galeri, dan juga peserta dapat melihat informasi penjadwalan dan pendaftaran *workshop* tanpa harus berulang kali menghubungi pihak yang bersangkutan.

### 2.4 Proses Bisnis Sedang Berjalan Saat Ini

Alur proses bisnis pemasaran batik yaitu barang dari beberapa penjual (koperasi) masuk ke *store*, setelah itu dilakukan pencatatan stok barang dan selanjutnya barang disortir dan dipajang di-*display*. Pengunjung datang ke galeri, memilih produk, biasanya, memilih teknik pembuatan batiknya cap atau tulis, setelah itu pemilihan motif batik, jenis kain dan warna batik. Setelah pengunjung memilih barang atau produk yang diinginkan, biasanya bertanya pada karyawannya ada tidak stok barunya selain di-*display*. Jika ada, pengunjung melakukan transaksi pembelian, kalau tidak ada, biasanya mencari produk lain. Selanjutnya, karyawan akan mencatat

pebelian produk dan pengunjung melakukan transaksi pembayaran dan mendapatkan nota pembelian dan selesai melakukan pembayaran, barang diterima oleh pelanggan.

Sedangkan untuk alur proses bisnis pendaftaran dan pelaksanaan *workshop* yaitu pertama pelanggan menghubungi pihak *workshop* untuk menanyakan perihal informasi *workshop* batik. Setelah itu, pihak admin memberikan informasi tentang paket *workshop* yang disediakan. Peserta memilih tanggal dan waktu pelaksanaan *workshop*. Bila pada pilihan tanggal tersebut tidak bertabrakan dengan peserta lain, maka peserta dapat melakukan *workshop* sesuai tanggal yang sudah dipilih. Apabila dalam pemilihan tanggal, terjadi bentrokan dengan peserta lainnya, maka admin memberi opsi tanggal lainnya yang bisa dipilih. Setelah menetapkan tanggal, admin meminta daftar nama peserta dan membayar uang awal sebesar Rp 100.000,00. Sedangkan pelunasan pembayaran peserta, dibayar ketika *workshop* berlangsung.

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Kebutuhan

Terdapat tiga komponen dalam analisis kebutuhan yaitu analisis kebutuhan *input* (masukan), analisis kebutuhan proses dan analisis kebutuhan *output* (keluaran) sistem.

##### 3.1.1 Analisis Kebutuhan Input (Masukan)

Pada Sistem Informasi Pengelolaan *Workshop* & Pemasaran Batik di Gallery Batik GKBI ini terdiri dari beberapa masukan yang terdiri dari data admin, data *customer*, data kategori produk, data produk, data transaksi, data daftar *workshop*, data jadwal *workshop*, data pembayaran dan data Buku Tamu

##### 3.1.2 Analisis Kebutuhan Proses

Pada analisis kebutuhan proses terdapat sebelas proses yaitu proses login, proses olah data admin, proses olah data kategori produk, proses olah data produk, proses olah data *customer*, proses olah data transaksi, proses olah data daftar *workshop*, proses olah data jadwal *workshop*, proses olah data buku tamu, proses registrasi dan proses pencarian.

##### 3.1.3 Analisis Kebutuhan Output (Keluaran)

Terdapat 9 keluaran pada sistem yaitu informasi admin, informasi *customer*, informasi kategori produk, informasi produk, informasi transaksi, informasi daftar *workshop*, informasi jadwal *workshop* dan informasi buku tamu.

#### 3.2 Perancangan Desain Sistem

Perancangan desain sistem perangkat lunak merupakan langkah implementasi dari hasil analisis yang telah dilakukan. Pembuatan rancangan ini dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan dan pengembangan sistem. Pada perancangan sistem ini menggunakan *Data flow diagram* (DFD) atau diagram arus data.

#### 3.2.1 Data flow diagram (DFD)

*Data flow diagram* atau diagram arus data adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari sistem. Penggunaan diagram arus data ini akan membantu dalam memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

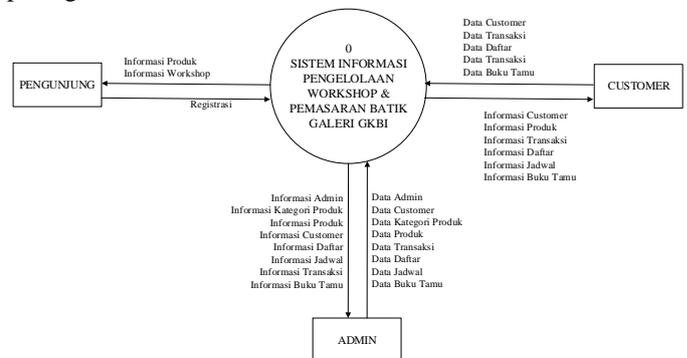
##### 1. Data flow diagram Level 0

Terdapat tiga terminator (entitas luar) pada perancangan diagram arus data ini yaitu admin, *customer* dan pengunjung yang dapat mengakses sistem.

Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk, informasi *workshop* dan informasi buku tamu yang ditampilkan pada sistem. Setelah mendapatkan informasi, bila pengunjung ingin melakukan pemesanan produk atau pendaftaran jadwal *workshop* batik, maka diharuskan untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu dengan memasukkan identitas diri.

*Customer* memiliki peran sebagai pelanggan untuk pemesanan produk atau calon peserta yang ingin melakukan pendaftaran jadwal *workshop* batik. *Customer* dapat memasukkan data diri, data transaksi pembelian produk, data pendaftaran *workshop* dan mengisi buku tamu. Serta informasi keluaran yang dapat dilihat *customer* adalah informasi data diri, informasi produk, informasi transaksi, informasi jadwal *workshop*, informasi daftar *workshop* dan informasi buku tamu.

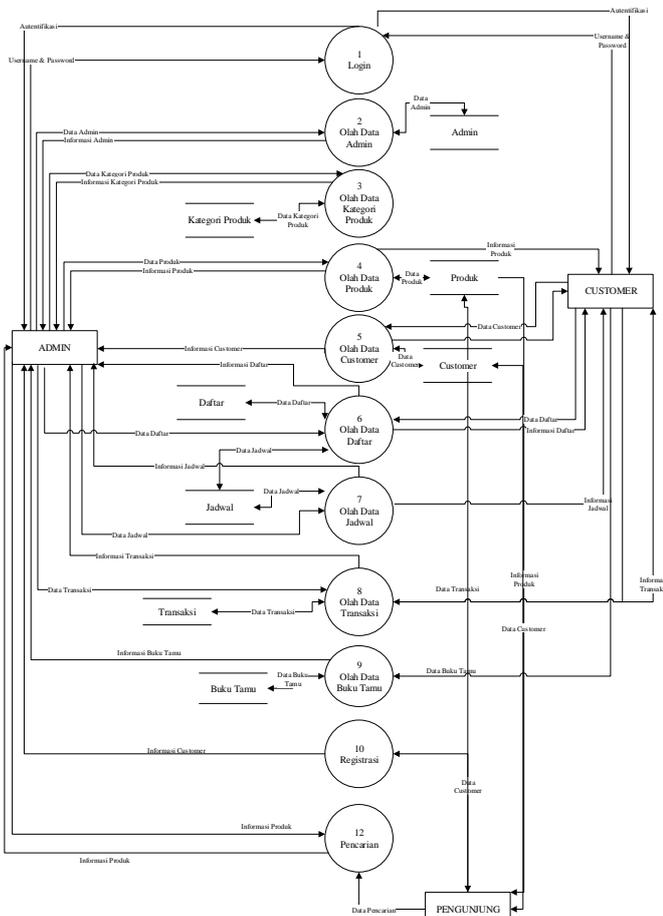
Admin memiliki peran keseluruhan dalam sistem ini. Admin dapat memasukkan, mengubah dan menghapus data pada sistem. Penjelasan *data flow diagram level 0* dapat dilihat pada gambar 3.1.



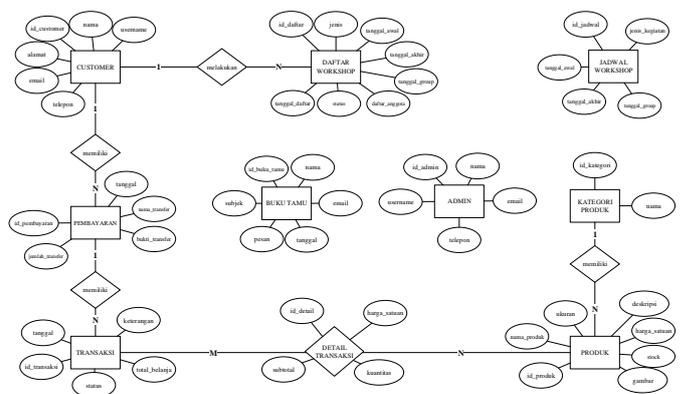
Gambar 3.1 *Data Flow Diagram Level 0*

##### 2. Data flow diagram Level 1

*Data flow diagram Level 1* adalah turunan langsung dari diagram konteks yang menjelaskan proses secara lebih rinci. Pada tingkatan ini terdapat empat belas proses yang akan dijalankan pada sistem. Penjelasan *data flow diagram level 1* dapat dilihat pada gambar 3.2.



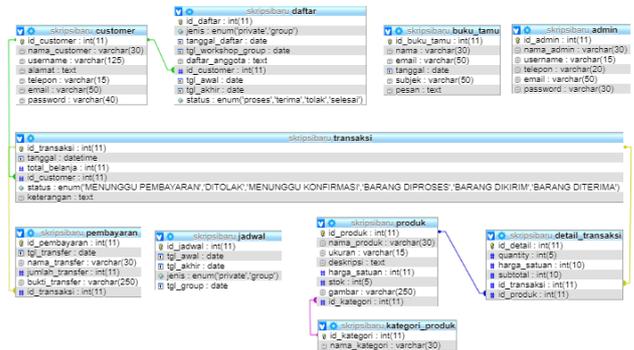
Gambar 3.2 Data Flow Diagram Level 1



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram

### 3.3.2 Relasi Tabel

Setelah melakukan perancangan *entity relationship diagram* maka telah didapatkan rancangan relasi tabel. Relasi pada tabel merupakan hubungan antara tabel yang satu dengan yang lain pada *database*. Relasi ini sangat penting karena dapat meminimalisir adanya kesalahan dalam mendesain *database*. Penjelasan relasi tabel dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Relasi Tabel

### 3.3 Perancangan Desain Basis Data

Basis data merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam sebuah sistem, karena berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan penyedia informasi.

#### 3.3.1 Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk merancang model dasar dari struktur data serta *relationship* atau hubungan dari setiap data tersebut untuk menyampaikan kebutuhan informasi. Pada perancangan basis data, sistem ini terdapat sepuluh tabel yaitu, tabel kategori produk dan produk memiliki kardinalitas 1:N, tabel *customer* dan transaksi memiliki kardinalitas 1:N, tabel *customer* dan pembayaran memiliki kardinalitas 1:N, tabel transaksi dan produk memiliki kardinalitas M:N menghasilkan tabel *detail\_transaksi*, tabel transaksi dan pembayaran memiliki kardinalitas 1:N, tabel *customer* dan tabel *daftar workshop* memiliki kardinalitas 1:N. Penjelasan *entity relationship diagram* dapat dilihat pada gambar 3.3.

### 3.4 Perancangan Desain Antarmuka

Perancangan desain antarmuka digunakan sebagai dasar pembuatan sistem. Terdapat dua rancangan untuk admin dan *user*. Perancangan tersebut yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tampilan Halaman Menu Transaksi

WORKSHOP & GALLERY BATIK GKBI  
 Jl. Nagelag KM 15 Medan, Sumatera Utara  
 0274 - 888112

ADMIN  
Logout

MENU TRANSAKSI							
	NO	NAMA	TANGGAL	TOTAL BELANJA	STATUS	BUKTI TRANSFER	ACTION
PELANGGAN	1	INTAN YANI	07/04/2018	550000	PROSES		[SILIR]
KATEGORI PRODUK							
PRODUK							
TRANSAKSI							
JADWAL WORKSHOP							
PENDAFTARAN							
BUKU TAMU							

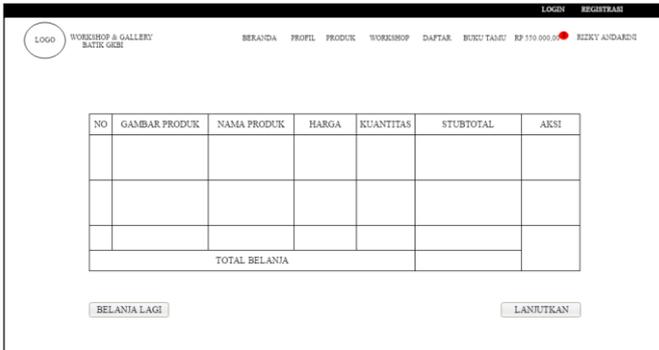
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Menu Transaksi

## 2. Tampilan Halaman Menu Pendaftaran *Workshop*



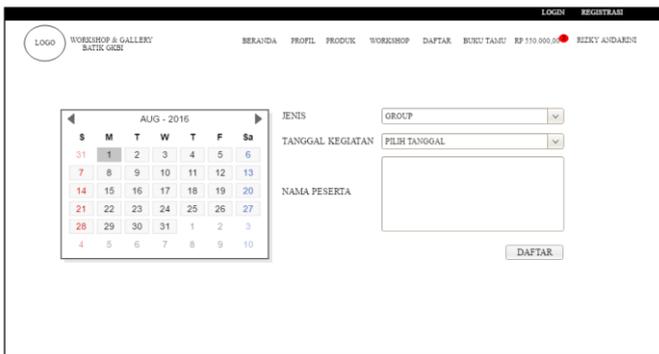
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Menu Pendaftaran *Workshop*

## 3. Tampilan Halaman Keranjang Belanja



Gambar 3.7 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

## 4. Tampilan Halaman Pendaftaran *Workshop*



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Pendaftaran *Workshop*

## IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

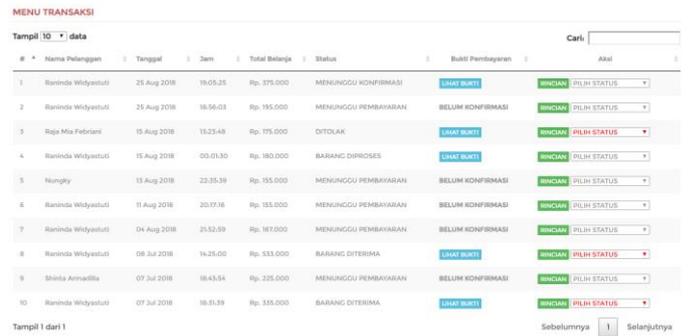
### 4.1 Implementasi Perangkat Lunak

Pada tahap implementasi ini sistem telah selesai dibangun dan dapat dioperasikan sesuai dengan fungsinya. Bagian implementasi perangkat lunak ini dibuat untuk dapat dimanfaatkan sebagai petunjuk dalam penggunaan sistem. Terdapat dua implementasi yaitu implementasi antarmuka admin dan implementasi antar muka user.

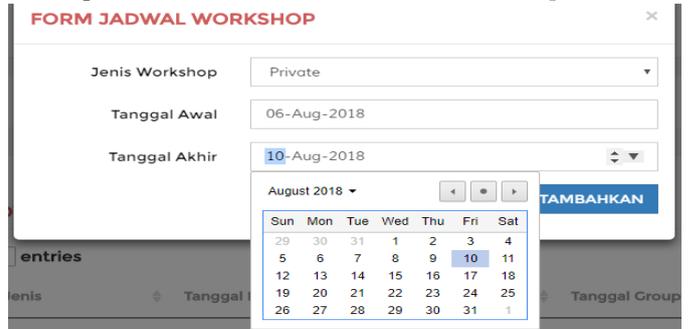
#### 4.1.1 Implementasi Antarmuka Admin

Implementasi antarmuka admin adalah halaman yang hanya bisa diakses atau dikelola oleh admin. Implementasi antarmuka admin adalah sebagai berikut:

## 1. Implementasi Halaman Menu Transaksi



## 2. Implementasi Halaman *Form* Jadwal *Workshop*



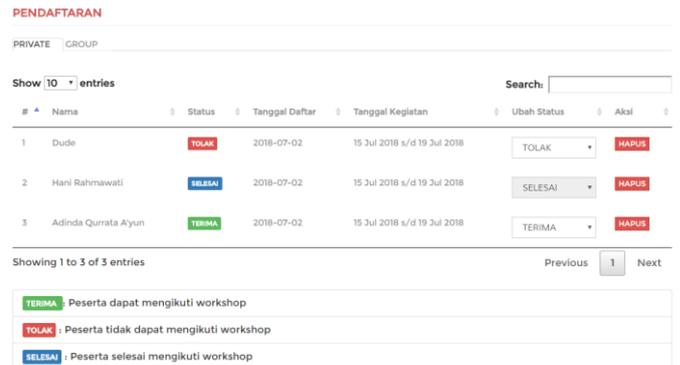
Gambar 4.2 Implementasi Halaman *Form* Jadwal *Workshop*

## 3. Implementasi Halaman Menu Jadwal *Workshop*



Gambar 4.3 Implementasi Halaman Menu Jadwal *Workshop*

## 4. Implementasi Halaman Pendaftaran

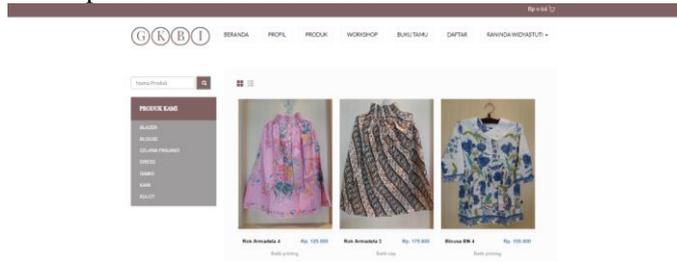


Gambar 4.4 Implementasi Halaman Pendaftaran

#### 4.1.2 Implementasi Antarmuka User

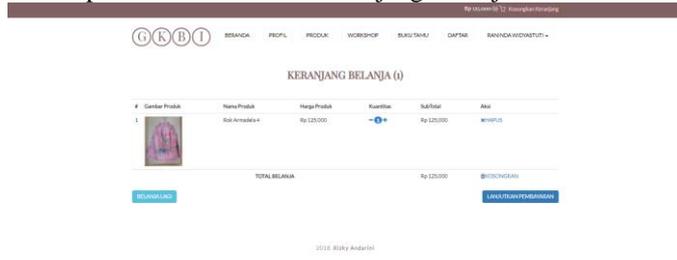
Implementasi antarmuka *user* adalah halaman yang hanya bisa diakses atau dikelola oleh pengunjung ataupun pelanggan. Implementasi antarmuka *user* adalah sebagai berikut:

##### 1. Implementasi Halaman Produk



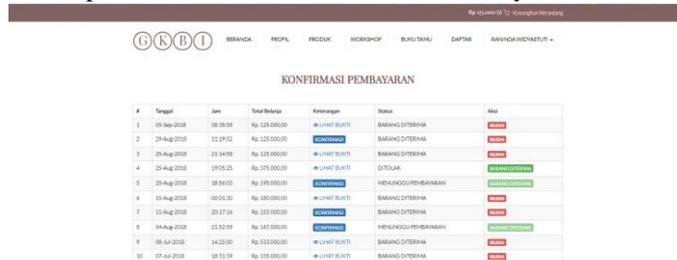
Gambar 4.5 Implementasi Halaman Produk

##### 2. Implementasi Halaman Keranjang Belanja



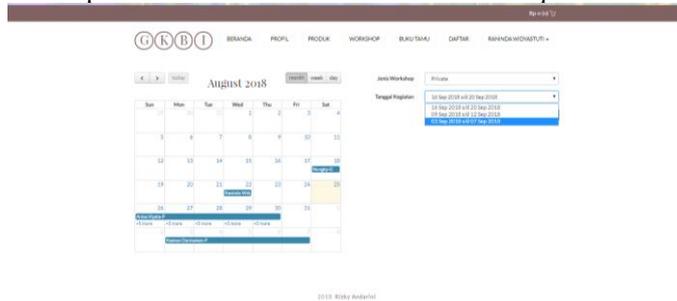
Gambar 4.6 Implementasi Halaman Keranjang Belanja

##### 3. Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran



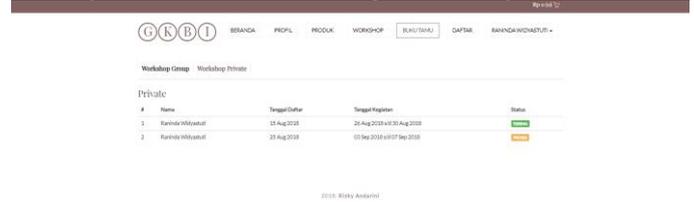
Gambar 4.7 Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran

##### 4. Implementasi Halaman Pendaftaran Workshop



Gambar 4.8 Implementasi Halaman Pendaftaran Workshop

#### 5. Implementasi Halaman Riwayat Workshop



Gambar 4.8 Implementasi Halaman Riwayat Workshop

#### 4.2 Pengujian

Pengujian sistem oleh *user* merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui kualitas sebuah sistem yang telah dibangun. Pengujian sistem dilakukan pada hari Minggu, 09 Juli 2018 pukul 13.00 WIB kepada admin *Workshop* dan Gallery (GKBI) Yogyakarta. Setelah sistem selesai didemonstrasikan, *user* dipersilakan untuk mencoba mengoperasikan sistem tersebut.

Setelah mencoba, admin memaparkan beberapa komentar yaitu sistem secara keseluruhan sudah cukup bagus dan sesuai karena dapat membantu admin dalam mengelola data yang dibutuhkan. Untuk kedepannya perlu ditambahkan sistem perhitungan ongkos kirim, bagi yang belum paham menggunakan komputer, perlu dibuat buku panduan untuk mengoperasikan sistem agar lebih memudahkan pengguna, bisa diakses dengan menggunakan akun media sosial serta dapat mencetak sertifikat setelah mengikuti kegiatan *workshop* dan terdapat fitur untuk pemesanan batik dengan menggunakan desain batik pribadi.

#### V. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Sistem Informasi Pengelolaan *Workshop* dan Pemasaran Batik di GKBI Yogyakarta memiliki fitur-fitur sebagai berikut:
  - a. Admin dapat mengelola data admin, pelanggan, kategori produk, produk, daftar *workshop*, jadwal *workshop*, transaksi, detail transaksi, pembayaran dan buku tamu.
  - b. Pelanggan dapat mengelola data pelanggan, daftar *workshop*, transaksi, detail transaksi, pembayaran dan buku tamu.
  - c. Pengunjung hanya dapat mendapatkan informasi produk dan *workshop*.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Pengelolaan *Workshop* dan Pemasaran Batik di GKBI Yogyakarta ini memudahkan admin dan *user* dalam melakukan pemesanan produk dan pendaftaran jadwal *workshop* karena tidak perlu bertatap muka mengunjungi galeri sehingga dapat mempersingkat jarak dan waktu

## 5.2 Saran

Saran yang dapat dikemukakan untuk meningkatkan kinerja sistem informasi yang telah dibangun adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan keamanan pada proses transaksi dengan mengembangkan sistem pengecekan pembayaran.
2. Perlu disediakan fitur pemilihan ukuran produk, tidak manual, karna bisa jadi produk yang dipesan kosong.
3. Perlu ditambahkan sistem perhitungan ongkos kirim dan pelacakan pengiriman pemesanan produk.
4. Pada bagian pengelolaan *workshop* ditambahkan sistem pembayaran untuk dapat memastikan peserta mengikuti *workshop* tersebut.
5. Dapat mencetak data laporan baik dari pemasaran produk maupun penjadwalan *workshop*.
6. Fitur untuk mencetak sertifikat *workshop*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, A. H. (2013). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Website E-Commerce (Studi Kasus : Rumah Batik Estu Mulyo Laweyan, Surakarta). 6.
- [2] AlFatta, H. (2007). Analisis & Perencanaan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Edisi Pertama. ANDI. Yogyakarta.
- [3] Budiani, N. (2000). Data Flow Diagram Sebagai Alat Bantu Desain Sistem Website. <[http://pranata.kemenkeu.go.id/website/3/DFD sebagai alat bantu design system.pdf](http://pranata.kemenkeu.go.id/website/3/DFD%20sebagai%20alat%20bantu%20design%20system.pdf)> Diakses pada 25 April 2018.
- [4] KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Lokakarya). <<https://kbbi.web.id/lokakarya>> Diakses pada 23 Februari 2018.
- [5] Maryati, MC. (2014). *Manajemen Perkantoran Efektif*. Unit Penerbit dan Percetakan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN. Yogyakarta.
- [6] Musrifah, A., & Sopinah, T. (2015). Penerapan E-Commerce Untuk Sistem Informasi Usaha Batik Khas Cianjur. 7(2), 28–36.
- [7] Saladin, D. (2003). *Intisari Pemasaran dan Unsur-unsur Pemasaran*. Edisi Ketiga. Linda Karya. Bandung.
- [8] Shinta, A. (2011). *Manajemen Pemasaran*. Edisi Pertama. UB Press. Malang.
- [9] Soediono, B. (2012). System Analysis and Design. Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53). 25.
- [10] Suryani, P. (2015). Perkembangan Gabungan Koperasi Batik Indonesia (GKBI) di Yogyakarta 1948-1980. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- [11] Triono, D. & Muhajiroh, W. (2017). Perancangan Sistem E-Commerce Batik Sopiyan Hadi Berbasis Web. 7(1), 124–129.