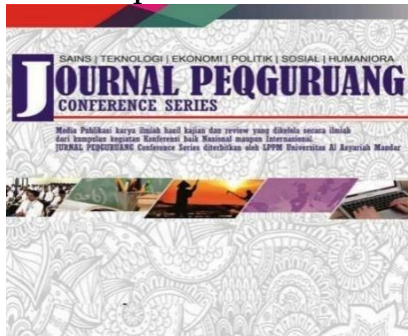


# Journal Pegguruang: Conference Series

eISSN: 2686-3472

JPCS  
Vol. 8 No. 1 MEI 2026

## Graphical abstract



## SISTEM PEMASARAN HASIL KERAJINAN TANGAN BERBASIS WEB

<sup>1\*</sup>Muhammad Sukri, <sup>2</sup>Muhammad Assidiq, <sup>3</sup>Salmawati  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Al Asyariah Mandar

\*Corresponding author

[sukrym797@gmail.com](mailto:sukrym797@gmail.com)

## Abstract

The handicraft marketing system in Banggae District, Majene Regency, is still mostly small scale and does not use computerization for product administration or marketing. Therefore, a marketing system for superior craft products was designed through a web portal which will be managed by an admin. All product data being marketed will be uploaded on the website so that sales reports can be accessed easily. This system will be built using the Laravel Framework with the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language, MySQL as a Database Management System (DBMS), XAMPP, and Visual Studio Code. This system planning uses the MVC (Model View Controller) concept. The result of this design is a blueprint for E-Commerce planning for a handicraft sales system in Banggae District.

**Keywords:** E-Commerce, Information Systems, Handicrafts, Laravel Framework

## Abstrak

Sistem pemasaran kerajinan tangan di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene sebagian besar masih berskala kecil dan belum menggunakan komputerisasi dalam administrasi atau pemasaran produk. Oleh karena itu, dirancangnya sistem pemasaran produk kerajinan unggulan melalui web portal yang akan dikelola oleh seorang admin. Seluruh data produk yang dipasarkan akan diunggah pada website sehingga laporan penjualan dapat diakses dengan mudah. Sistem ini akan dibangun menggunakan Framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor), MySQL sebagai Database Management System (DBMS), XAMPP, dan Visual Studio Code. Perencanaan sistem ini menggunakan konsep MVC (Model View Controller). Hasil dari perancangan ini berupa cetak biru perencanaan E-Commerce sistem penjualan kerajinan tangan di Kabupaten Banggae.

**Kata Kunci :** E-Commerce, Sistem Informasi, Kerajinan Tangan, Framework Laravel

## Article history

DOI: 10.35329/jp.v8i1.5624

Received : 30-04-2026 / Received in revised form : 08-05-2026 / Accepted : 15-05-2026

## 1. PENDAHULUAN

Di era ini, teknologi berkembang sangat pesat. Infrastruktur teknologi kini bukan sekadar tambahan, namun sudah menjadi kebutuhan utama. Dengan kemajuan teknologi, manusia terpacu untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam mencari informasi dan mengembangkan usahanya. Teknologi informasi telah menjadi alat penting untuk bertahan dan memenangkan persaingan bisnis yang semakin ketat. Salah satu fasilitas pendukungnya adalah *e-commerce*, yaitu suatu sistem perdagangan melalui internet yang dikenal dengan nama perdagangan elektronik (*e-commerce*).

*Website* dalam bentuk *e-commerce* pada dunia bisnis saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi bisnis yang telah maju untuk mengembangkan usahanya karena dunia bisnis saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi bisnis yang telah maju untuk pengembangan usaha karena terdapat berbagai manfaat yang dimiliki oleh *e-commerce*. Di antaranya konsumen tidak perlu dating langsung ke toko untuk memilih barang yang ingin dibeli, dan Perusahaan dapat melaksanakan kegiatan transaksi selama 24 jam. Selain itu, dari segi keuangan, konsumen dapat menghemat biaya promosi, Pelanggan dapat menghemat uag dengan biaya pengiriman yang jauh lebih murah jika tokonya jauh. Ini memungkinkan pengusaha untuk menjual produk mereka ke area yang lebih luas. Menurut O'Brien didalam penelitiannya menyatakan bahwa perdagangan elektronik mencakup segala bentuk transaksi bisnis atau kegiatan ekonomi yang dilakukan secara elektronik, melibatkan pertukaran data dan informasi melalui jaringan komputer (Aldisa dkk, 2022). Manfaat dengan penerapan *e-commerce* bagi sebuah Perusahaan adalah kemampuan untuk menjangkau pasar internasional. Diharapkan dengan pemanfaatan *e-commerce* ini, Perusahaan dapat memperoleh keuntungan lebih besar dan meningkatkan daya saing di pasar global. dampak pada akselerasi perkembangan usaha yang bergerak dibidang penjualan kerajinan tangan.

Sistem penjualan kerajinan tangan di Kabupaten Majene sebagian besar masih berskala kecil dan belum menggunakan komputerisasi, baik dalam administrasi maupun penjualan produk. Beberapa kendala yang menjadi penyebabnya antara lain masalah biaya atau anggaran, kurangnya sumber daya manusia yang memahami internet, kapasitas produksi yang kecil, dan ruang showroom yang tidak memadai. Akibatnya banyak pengrajin yang merasa tidak mampu memasarkan produknya melalui internet karena tidak memiliki website pemasaran produk di Kabupaten Majene.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, perlu dibangun sistem penjualan kerajinan tangan yang menggunakan komputerisasi dan pemasaran online. Pendekatan ini diharapkan dapat memudahkan dalam mencari informasi mengenai profil penjualan kerajinan tangan, produk unggulan, dan lain-lain. Pemasaran online juga dapat memperluas jangkauan produk kerajinan ke pasar internasional, sehingga peluang ekspor ke pasar global dapat lebih maksimal.

Perancangan sebuah Sistem Pemasaran produk-produk unggulan kerajinan tangan tersebut akan dipasarkan melalui sebuah web portal yang akan dikelola oleh seorang admin. Semua data mengenai produk yang dipasarkan akan termuat di dalam web tersebut, termasuk laporan data penjualan yang dapat dilihat dengan mudah, dengan adanya website portal komunitas ini, diharapkan dapat meningkatkan pemasaran produk, daya saing dengan daerah lain, serta kesejahteraan para perajin antar perjanjian dapat selalu terjaga.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari koperasi, usaha kecil dan menengah, industry, dan perdagangan Kabupaten Majene, diperoleh data keseluruhan tentang produk kerajinan seperti lampu tidur dari pipa paralon, miniatur lopi sandeq plakat dari batok kelapa. Dimana didapatkan data kerajinan tangan lampu tidur dari pipa paralon sebanyak 8 usaha kecil dan menengah (UKM), miniatur lopi sandeq sebanyak 10 usaha kecil dan menengah (UKM), plakat dari batok kelapa sebanyak 13 pelaku usaha kerajinan mansiang.

Dari data yang diperoleh, pemasaran kerajinan tangan sudah menyebar baik itu di dalam daerah, bahkan ada yang sudah sampai keluar negeri. Namun masih ada Sebagian besar UKM yang produknya baru dipasarkan didalam daerah saja. Hal ini disebabkan media promosi yang digunakan masih terbatas dan cara pemesanan kerajinan tangan yang mengharuskan pembeli mendatangi tempat kerajinan secara langsung sehingga membuat kurang efektifnya proses jual beli bagi para pelanggan yang jarak jauh. Padahal berdasarkan kondisi wilayah serta karakteristik industry kecil menengah yang ada pada saat ini, maka kabupaten majene merupakan wilayah industry paling cocok dilakukan pengembangan sentra industry kecil dan menengah (IKM).

Setelah mempertimbangkan masalah di atas, Langkah-langkah inovatif harus diambil untuk membangun media promosi berbasis *web* umumnya bagi seluruh pengguna internet yang membutuhkan informasi. Sistem ini akan dibangun menggunakan *framework Laravel*. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin melakukan penelitian tentang "Sistem Pemasaran Kerajinan Tangan Di Kabupaten Majene Profinsi Sulawesi Barat Berbasis *Web*".

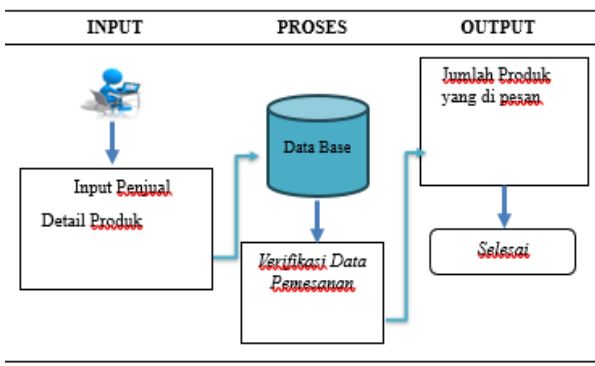
## 1. METODE PENELITIAN

Data Usaha Kecil Menengah (UKM) yang memproduksi kerajinan tangan dan bahan penelitian lainnya diperlukan untuk perancangan *website* ini. Penelitian ini akan fokus pada produk kerajinan dari UKM di Kecamatan Banggae dan Banggae Timur sebagai subjek penelitian.

Metode pengumpulan data pada penelian ini berupa wawancara atau wawancara dengan instansi terkait mengenai data UKM kerajinan tangan dan UKM yang menjadi subjek penelitian. Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang sebelumnya tidak ditemukan melalui penelitian kepustakaan. Setelah dikumpulkan, kemudian disusun menjadi aturan-aturan dasar yang

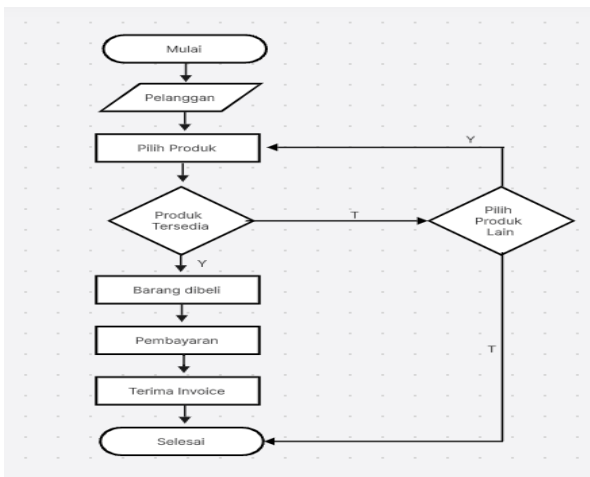
akan digunakan untuk melakukan penelitian terhadap sistem pemasaran produk kerajinan (Maiyana, 2018). Pada penelitian ini data dikumpulkan dari berbagai literatur, termasuk dokumen penelitian yang telah dilakukan dan jurnal serta pengumpulan data, peneliti yang terjun langsung ke lokasi penelitian, yakni semua UKM penghasil kerajinan tangan.

Kerangka sistem dalam penelitian ini menjelaskan bahwa pelanggan akan melakukan login, sehingga pengelola e-commerce dapat melihat jumlah data pesanan produk dan memverifikasinya. Sedangkan pengguna memesan produk melalui website kemudian melakukan metode pembayaran atau transfer pembayaran, sehingga menghasilkan banyaknya pesanan produk.



Gambar 2.1 Kerangka Sistem

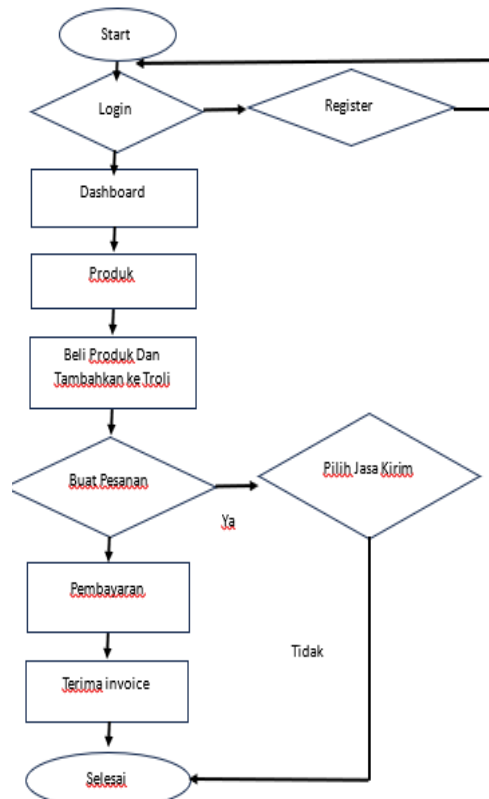
Selanjutnya dijelaskan dalam diagram alir sistem dimana Pelanggan melakukan login melalui website kemudian melakukan pemesanan terhadap produk yang ditawarkan kemudian admin memverifikasi pemesanan yang dilakukan pelanggan hingga proses pengiriman.



Gambar 2.2 Diagram Alir Sistem Yang Sedang Berjalan

Kemudian pada diagram sistem yang diusulkan dapat terlihat bahwa saat website di akses oleh pengguna, maka akan di tampilkan menu login atau buat akun, setelah pengguna melakukan login maka otomatis akan tampil menu dashboard, kemudian setelah melewati sesi tersebut maka pengguna akan masuk ke menu produk, yakni tampilan jenis - jenis produk yang di tawarkan. Setelah itu ketika telah melewati sesi tersebut dilanjutkan sesi berikutnya yakni proses order. pengguna yang telah memilih salah satu produk yang ditawarkan, pilihan tersebut akan dimasukkan ke dalam data base yang berfungsi sebagai penyimpanan data terpusat (Helmi, 2019). Dimana semua informasi terkait produk, pelanggan, order, pembayaran, dan elemen-elemen lain yang diperlukan untuk menjalankan sistem.

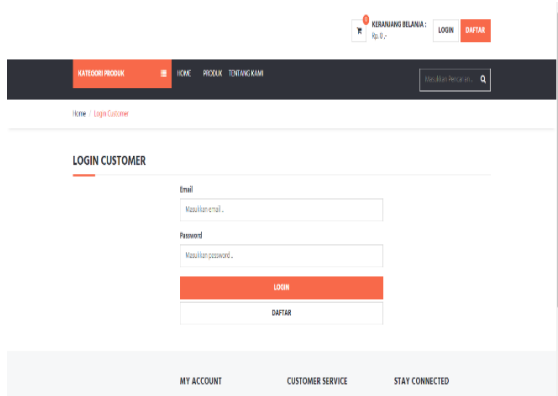
Selanjutnya sesi verifikasi data pemesanan. pada sesi tersebut sistem akan memeriksa dan memvalidasi data yang di masukkan oleh pengguna saat melakukan pemesanan. Setelah itu sesi pembayaran dimana pengguna melakukan transaksi pembayaran untuk pesanan yang mereka inginkan. Selanjutnya akan ditampilkan sesi konfirmasi pembayaran untuk memberitahu pada pengguna bahwa transaksi pembayaran telah berhasil dilakukan.



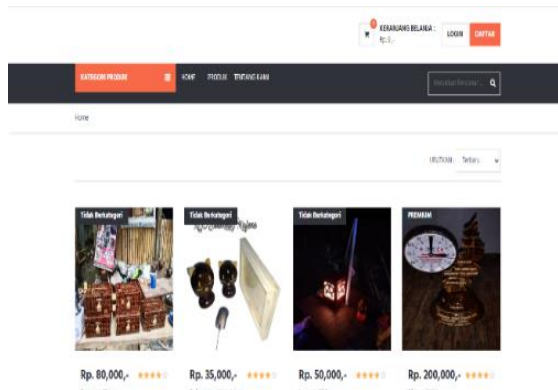
Gambar 2.3 Diagram Sistem yang diusulkan

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

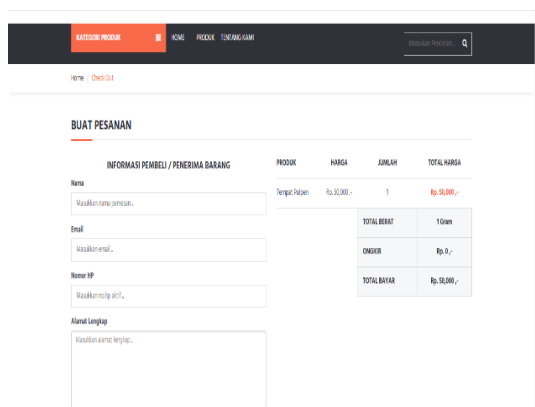
Pada tahaan Pengujian Teknologi penulis akan menguraikan tentang bagaimana proses yang dilakukan dalam Website Pemasaran Kerajinan Tangan dengan memanfaatkan *Framework Larafel*.



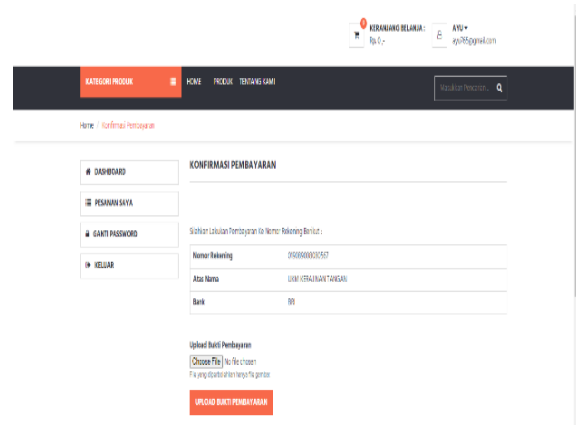
Gambar 3.1 Form Login



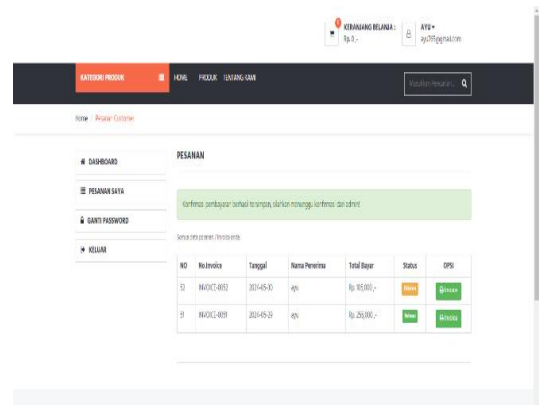
Gambar 3.2 Tampilan Dashboard



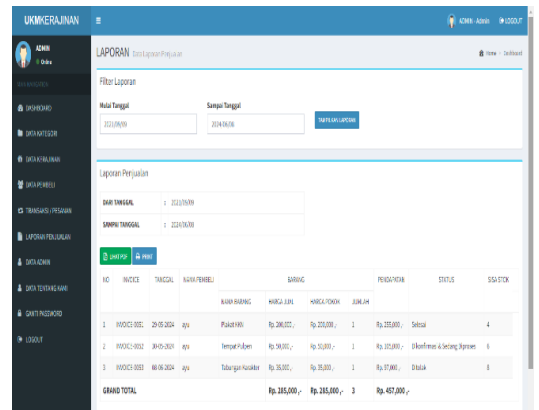
Gambar 3.3 Form Pemesanan



Gambar 3.4 Form Pembayaran



Gambar 3.5 Tampilan Status Pesanan



Gambar 3.6 Tampilan Laporan Pesanan

Proses awal admin dapat memantau semua kegiatan yang berjalan dalam Website baik konsumen yang mendaftarkan akunya maupun melihat seluruh transaksi di website. Kemudian pengambilan data Produk kerajinan Tangan dan Konsumen. Pada tahap ini data Produk Kerajinan Tangan diperoleh dari UMKM yang bekerjasama dengan admin untuk dilakukan pemasaran terhadap produknya dan data konsumen didapatkan dari proses pembuatan akun yang dilakukan oleh masing-masing konsumen sebelum melakukan transaksi untuk menguji sistem.

Tahap Selanjutnya pengujian Teknologi Kelayakan Secara teknologi Website Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan Dengan Memanfaatkan *Framework Larafel* ini layak digunakan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui Produk Kerajinan Tangan yang ditawarkan dalam Website dan juga dapat di akses melalui smarphone sehingga lebih efisien dan efektif, serta menu-menu pada sistem dapat sangat mudah dipahami. Kemudian tahap Kelayakan Operasional Penulis berharap jika website Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan menggunakan Framework Larafel ini dibuat dengan benar maka admin akan lebih memahami atau dapat menggunakan aplikasi ini kedepannya. Kesiapan pengguna hanya memerlukan pembelajaran sistem ini.

Dari Pemanfaatan sistem selanjutnya penjelasan mengenai sistem yang dijalankan oleh admin sebagai berikut : terlebih dahulu admin akan memasuki Form Login. *Form login* digunakan oleh admin dan user untuk masuk ke dalam sistem untuk melakukan transaksi atau administrasi..

Setelah taha tersbut akan ditampilkan menu Dashboard. Tampilan menu dashboard ini akan tampil ketika anda berhasil login pada sistem dan memiliki menu diantaranya dapat melihat gambar produk kerajinan tangan beserta informasi yang terkait terutama harga dan nama dari produk kerajinan tangan, jumlah stok terjual rating Bintang dari pemesanan dan jumlah stok yang tersisa.

Selanjutnya Form Pemesanan. *Form Pemesanan* berisikan informasi nama konsumen, gmail, No Hp konsumen, Alamat lengkap konsumen serta jenis jasa pengiriman yang diinginkan serta tombol pesan.

Tahapan berikutnya adalah menu pembayaran. Menu Pembayaran berisikan nomor rekening admin, nama yang tertera pada rekening dan jenis bank dimana rekening terdaftar, kemudian menu untuk mengupload bukti pembayaran dan tombol upload bukti pembayaran sebagai proses konfirmasi pembayaran

Setelah melewati menu tersbut akan ditampilkan Status Pesanan. Tampilan status pesanan digunakan untuk melihat daftar pesanan dengan status transaksi yang telah dilakukan. Terdapat beberapa status yang akan ditampilaan dalam transaksi seperti menunggu konfirmasi pembayaran, dikonfirmasi dan diproses, dikirim hingga akhirnya tertera status selesai dan di kolom terakhir terdapat invoice sebagai opsi untuk mencetak transaksi yang terjadi.

Tahap selanjutnya adalah Tampilan Laporan Pesanan. Tampilan Laporan Pesanan digunakan untuk melihat daftar prodak yang terjual atau di order oleh pelanggan. Terdapat beberapa status yang akan ditampilaan dalam menu ini termasuk jumlah pelanggan yang memesan, jumlah barang yang terjual serta jumlah stok barang yang tersisa.

Hasil dari tahapan penelitian memperjelas bahwa tahap pertama yang akan dilaksanakan adalah identifikasi masalah penelitian, termasuk temuan sebelumnya pada sistem pemasaran hasil kerajinan tangan, menggunakan framework *Larafel*, hasil dari

tahap ini adalah perumusan. Untuk memecahkan masalah, fokus pada penelitian untuk mengungkapkan masalah penelitian (O'Brien, 2022). Referensi dari majalah, buku, artikel dari internet dan sumber lainnya diperlukan.

Adapun tahapan yang digunakan dalam Sistem Pemasaran Hasil Kerajinan Tangan Dengan Memanfaatkan Framework *Laravel* yakni :

Yang pertama Analisis Kebutuhan, tahap ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan Pemasaran Hasil Kerajinan Tangan. sistem harus berinteraksi dengan pengguna akhir dan pihak terkait untuk memahami proses bisnis yang terlibat, kebutuhan data, laporan, dan fungsi sistem yang diharapkan. Kemudian Perencanaan, pada tahap ini, rencana proyek yang komprehensif harus dibuat. Rencana ini mencakup jadwal, anggaran, sumber daya, dan tugas-tugas yang terlibat dalam pengembangan sistem

Pengembangan Hasil Kerajinan Tangan. Tahap selanjutnya Desain Sistem, Tahap ini melibatkan merancang arsitektur sistem secara keseluruhan, termasuk desain basis data, desain antarmuka pengguna, dan desain alur kerja proses bisnis. Pemilihan teknologi yang tepat juga dilakukan pada tahap ini. Setelah tahap tersebut dilanjutkan dengan Pengembangan, Tahap ini melibatkan implementasi rancangan sistem.

Pengembang sistem akan mulai membangun aplikasi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Coding, pengujian unit, dan integrasi modul-modul berbeda akan dilakukan pada tahap ini. Lalu Pengujian, Tahap ini penting untuk memastikan bahwa sistem informasi Pengelolaan Transaksi Gadaai penggadaian berfungsi sesuai yang diharapkan.

Berbagai jenis pengujian dilakukan, termasuk pengujian fungsional, pengujian integrasi, pengujian kinerja, dan pengujian keamanan. Kemudian Implementasi, Setelah sistem berhasil melewati pengujian, tahap implementasi dimulai. Data yang ada di sistem lama (jika ada) akan dipindahkan ke sistem baru. Pelatihan bagi pengguna akhir juga diberikan untuk memastikan bahwa mereka dapat menggunakan sistem dengan benar. Dan yang terakhir Pemeliharaan dan Dukungan, Setelah sistem berjalan secara produksi, pemeliharaan rutin dan dukungan teknis akan diberikan. Pembaruan sistem, perbaikan bug, dan peningkatan fungsionalitas sistem juga dapat dilakukan pada tahap ini.

### 3. SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil skripsi sistem pemasaran kerajinan tangan berbasis web di Kecamatan Banggae bahwa pengaplikasian dari sistem pemasaran berbasis web ini telah memberikan bukti bahwa meningkatkan efisiensi serta efektivitas pemasaran kerajinan tangan dari UKM. Framework tersebut tidak hanya mempersingkat proses pemesanan dan pemasaran tetapi dapat memberikan keamanan serta menampilkan proses dari pemesanan produk hingga produk sampai pada konsumen. Sehingga dengan dukungan sistem ini

UKM dapat melakukan proses pemasaran produk hasil kerajinan tangannya lebih baik serta mendukung pencapaian hasil penjualan yang lebih baik, cepat dan lebih efektif

## DAFTAR PUSTAKA

Assidiq, M. dkk. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Pada Toko Buku Monster Book Kabupaten Mamuju*. Jurnal Peqguruang : Conference Series 2020 (Mei)

Aldisa, R. T., Samudra, E., & Sahara, R. (2022). *Perbandingan Metode Pieces Dan System Usability Scale Untuk Menganalisa Kepuasan Pengguna Pada Sistem Penyewaan Mobil Berbasis website*. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), 9(4), 1094-1102.

Helmi Permadi, Eddo. (2019). *Sistem Informasi dan Penjualan Kerajinan Tangan Berbasis Website*, Jakarta : Ensiklopedia Ilmu

Menarianti, I. Kamanda, D. Gunawan & Sudargo (2023). *Sistem Pelanggan Ikan Koi Berbasis Website*. Surabaya : Bintang Timur

O'Brien, J. A. (2022). *"Management Information Systems: Managing Information Technology in the Business Enterprise."* McGraw-Hill Education.

Sri Rahayu et al. (2021). *Kajian Tentang Pemasaran Online Untuk Meningkatkan Penjualan Anne Pamper's Pariaman*. Medan : Cakrawala

Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). *Aplikasi mobile driver online berbasis website untuk perusahaan rental kendaraan*. Ultima InfoSys: