

# RANCANG BANGUN E-COMMERCE PANDUKRIA BERBASIS FRAMEWORK CODEIGNITER

Muhyiddin Zainul Arifin, Hasan Bisry Isa Alfaris, Siti Sufaidah, Agus Sifaunajah

Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Correspondence Author: mzainul@unwaha.ac.id.

Info Artikel :	ABSTRAK
<p><b>Sejarah Artikel :</b> Menerima 08 September Revisi 27 September Diterima 08 Oktober Online 10 Oktober</p> <p><b>Key words:</b> Kria Pandan Duri, Codeigniter, Webbing, E-Marketing.</p>	<p><i>In Jombang district there is considerable potential if thorn pandanus is managed optimally. The community has long been a pandanus craftsman and their businesses are mostly inherited so this shows that pandanus business is the main support of the family economy. But the fact is that the Pandan Duri woven craft business has not been able to improve their lives. This is because the pandanus woven business is a side job, the products produced are less diverse and only in the manufacture of woven mats, and marketing is limited to local markets and the surrounding communities. As one of the efforts to improve the economy of the community, thorns and pandanus woven craftsmen created e-commerce software through the Knowledge-based Economy Development Program by hoping that besides being able to accelerate economic improvement, the woven craftsmen community could also become entrepreneurial development and achieve achievements. Intellectual Property Rights (IPR) in the form of patents from marketing application software products that have been made. The software application is built called PanduKRIA and its implementation uses the language of the PHP program based on CodeIgniter framework and MySQL. The methodology used is to conduct a site survey to see the condition of the community in the four sub-districts as the basis of Kria SME thorn pandanus craftsmen, namely in Kudu District, Ploso District, Kabuh District, and Plandaan District. Furthermore, the market share will be strengthened so that these products can penetrate national and international markets. Market strengthening is done by synergizing thorn pandanus woven products in the PanduKria application program application based on the website.</i></p>
Kata Kunci :	INTISARI
<p><b>Kata Kunci :</b> Kria Pandan Duri, Codeigniter, Anyaman, E-Marketing.</p>	<p><i>Di kabupaten Jombang terdapat potensi yang cukup besar bila pandan duri dikelola secara optimal. Masyarakat sudah lama menjadi pengrajin anyaman pandan dan usaha mereka kebanyakan warisan sehingga hal ini menunjukkan usaha kerajinan pandan merupakan penopang utama ekonomi keluarga. Namun kenyataannya usaha kerajinan anyaman pandan duri belum mampu mengangkat kehidupan mereka menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan usaha anyaman pandan merupakan pekerjaan sampingan, produk yang dihasilkan kurang beragam dan hanya pada pembuatan anyaman tikar, serta pemasaran sebatas pada pasar-pasar lokal dan masyarakat sekitar. Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan perekonomian masyarakat pengrajin anyaman pandan duri maka dibuatlah software e-commerce melalui Program Pengembangan Budaya Ekonomi Berbasis Pengetahuan (Knowledge based economy)</i></p>

dengan harapan selain bisa mendorong percepatan perbaikan ekonomi masyarakat pengrajin anyaman juga bisa menjadi pengembangan wirausaha dan dapat mewujudkan pencapaian Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam bentuk paten dari produk software aplikasi pemasaran yang telah dibuat. Aplikasi software yang dibangun bernama PanduKRIA dan implementasinya menggunakan bahasa program PHP berbasis framework codeigniter dan MySQL Metodologi yang digunakan adalah dengan melakukan survey lokasi untuk melihat kondisi masyarakat pada empat kecamatan sebagai basis UKM Kria pengrajin pandan duri, yaitu di Kecamatan Kudu, Kecamatan Ploso, Kecamatan Kabuh dan Kecamatan Plandaan. Selanjutnya dilakukan penguatan pangsa pasar agar produk-produk tersebut bisa menembus pasar nasional dan internasional. Penguatan pasar dilakukan dengan mensinergikan produk-produk anyaman pandan duri pada aplikasi program aplikasi PanduKria berbasis website.

## 1. Pendahuluan

Kabupaten Jombang memiliki sentra industri kecil anyaman pandan terbentang di sebelah utara sungai Brantas, dimana sebagian besar kerajinan anyaman pandan merupakan pekerjaan sampingan. Adapun jenis produksinya adalah tikar, tempat tissue, tempat botol, tas, dompet, kipas dan lain-lain. Lokasi kerajinan tersebut ada di 4 (empat) yaitu di Kecamatan Kudu, Kecamatan Ploso, kecamatan Kabuh dan Kecamatan Plandaan. Produk-produk kerajinan ini diharapkan mampu menggeser produk-produk yang ada dan berbahan tidak alami, hal ini sejalan dengan pendapat Stringer, dkk (2001) yang menyatakan bahwa, bahan alami mempunyai efek negatif yang lebih kecil dari pada bahan sintetik, contohnya plastik.

Potensi wilayah penghasil anyaman pandan duri dari keempat kabupaten tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Potensi Penghasil Pandan Duri di Kab. Jombang

No	Kecamatan	Luas Wilayah (Ha)	Luas Lahan Produksi (Ha)	Produksi Ton (Ha)
1.	Kudu	10,836	1,240	6,054
2.	Ploso	9,292	3,250	5,420
3.	Kabuh	13,233	3,565	4,377
4.	Plandaan	10,421	2,453	5,210

Sumber: Dinas Perindustrian dan Perdagangan, UMKM kabupaten Jombang 2016

Menurut Wongso, (2006), trend yang berkembang di negara maju saat ini adalah kembali ke alam (memakai bahan-bahan natural). Tumbuhan yang dikenal sebagai pandan jarang diteliti tapi sering dimanfaatkan. Anggota dari *familia* ini mempunyai lebih dari 40 jenis yang dapat dimanfaatkan, baik sebagai tanaman hias, sebagai bahan pangan, pewangi, sebagai bahan bangunan dan bahan industri seperti tikar, tas, mebel dan atap rumah (Lemmens, 1998). Menurut Sudardadi (1996), daun pandan dipergunakan sebagai sumber serat untuk berbagai kerajinan anyaman.

Sebagai wilayah memiliki potensi komoditi anyaman dari daun pandan duri, usaha pengolahan daun pandan kebanyakan baru sebatas menjadi tikar dan sumpit dan dilakukan perorangan.

Pengolahan ini sudah lama dilakukan, yang merupakan warisan dari orang tua mereka. Namun masyarakat secara umum belum bisa menikmati dan belum bisa mengangkat kehidupan ekonomi mereka. Ada beberapa sebab yang mempengaruhinya, yaitu:

1. Para pengrajin daun pandan hanya sebagai pekerjaan sampingan dan belum diusahakan secara intensif.
2. Hasil kerajinan masih sebatas bentuk tikar dan sumpit,
3. Belum adanya unit usaha yang di bentuk oleh masyarakat
4. Belum ada uji mutu bahan pandan duri sebagai bahan baku berkualitas
5. Belum tersediaanya aplikasi pemasaran melalui jaringan *online*.

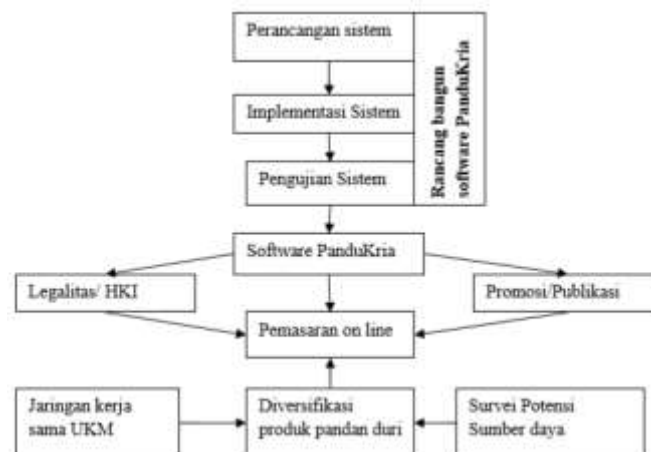
Ketersediaan bahan baku anyaman daun pandan duri yang cukup banyak berpotensi besar memberikan keuntungan bagi masyarakat, sehingga jika dilakukan pembinaan dan pelatihan membuat *diversifikasi* anyaman dari daun pandan duri menjadi berbagai produk kerajian yang cepat diserap pasar akan cepat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Bentuk pembinaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan yang dilakukan mulai dari tahap sosialisasi prospek anyaman daun pandan duri, pembentukan anggota unit usaha, pelatihan, pengolahan bahan baku yang berkualitas dan pemasaran melalui jaringan *online*.

Perancangan program aplikasi pemasaran *online* produk diversifikasi anyaman pandan duri selama ini belum ada sehingga kompetitor untuk produk sejenis belum ada dan ini merupakan inisiasi teknologi tbaru yang khusus menangani produk-produk yang terbuat dari bahan pandan duri. Keunggulan dari aplikasi ini akan mudah diaplikasikan dan harga lebih terjangkau. Aplikasi ini mampu mawadahi semua produk berbahan baku pandan duri dari produk kerajinan UKM Kria binaan sehingga diharapkan akan mempercepat transaksi antara pengrajin dan pembeli.

## 2. Metodologi

### A. Kerangka Penelitian

Kerangka kerja penelitian yang akan dilakukan secara garis umum adalah melalui tahapan sosialisasi program, survey potensi sumber daya, pembentukan jaringan mitra dan kerja sama, pembinaan dan pelatihan, pengawasan produksi, dampingan untuk legalitas produk dan promosi, dukungan pemasaran *online*. Skema kerangka kerja pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Kerja

Strategi aksi yang digunakan adalah dengan melibatkan semua komponen masyarakat desa. Dalam proses usaha untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, teknologi yang digunakan

haruslah memadai, pada usaha pengolahan daun pandan ini teknologi yang dihasilkan masih sangat sederhana. Selain teknologi, untuk menambah daya jual dan kualitas produk yang dihasilkan harus lebih inovatif dan dekoratif. Misalnya, selain tikar dapat juga dihasilkan tas dengan dekorasi yang indah dan warna-warna yang menarik, agar para pembeli atau pengunjung yang datang dapat memiliki oleh-oleh khas dari desa tersebut.

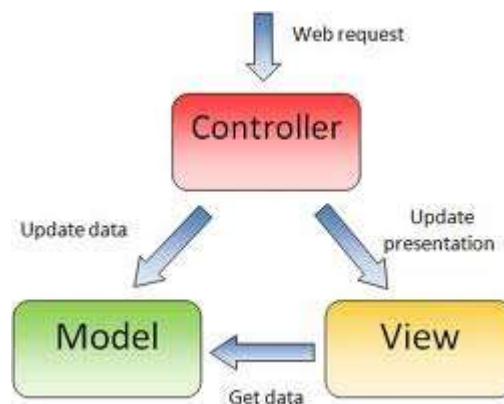
## B. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dalam kegiatan penelitian ini adalah perancangan antarmuka Website menggunakan metode Model View Controller (MVC) berbasis Framework Codeigniter dan perancangan program pemasaran.

### 1) Metode MVC

Model View Controller (MVC) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan dan cara memprosesnya (Rahmadiansyah & Irwan, 2012). Metode MVC akan membagi sebuah aplikasi menjadi tiga kelompok berikut :

- a) *Model*, berfungsi sebagai pengelola data pada *domain* aplikasi, melakukan perintah terhadap permintaan sebuah informasi dan merespons instruksi untuk merubah sebuah kondisi (*state*).
- b) *View*, berfungsi menterjemahkan informasi yang dikirim dari *model* ke dalam suatu bentuk yang sesuai untuk berinteraksi dengan user. Biasanya berupa satu atau lebih elemen *interface user*.
- c) *Controller*, menerima masukan dari *user* serta memberikan *respons* dengan membuat pemanggilan ke objek-objek model.



Gambar 2. Konsep MVC

Dalam perancangan sistem ini, model MVC diterapkan pada framework Codeigniter. CodeIgniter merupakan sebuah framework pemrograman website dengan menggunakan bahasa php. Framework ini ditulis oleh Rick Ellislab yang menjadi CEO Ellislab, Inc. dan dipublikasikan dengan lisensi di bawah Apache/BSD Open Source.

### 2) Perancangan Program Pemasaran

Tahap ini memerlukan perancangan sebuah kombinasi dari tindakan tindakan pemasaran untuk memindahkan sasaran pelanggan dari tahap kesadaran menjadi tahap komitmen. Kerangka kerja yang digunakan untuk memenuhi tugas ini adalah Matriks Pasar. Menurut Mohammed et al. (2003, p200-535), pada tahap ini akan dihasilkan Marketspace

Relationship Levers Matrix, yaitu sebuah kerangka kerja untuk mengidentifikasi pendorong pendorong pemasaran apa saja yang paling tepat dalam mempengaruhi dan menggerakkan pelanggan ke berbagai tahapan hubungan.

a. Perancangan Program Pemasaran

Program pemasaran menggambarkan program-program strategi pemasaran yang akan dilakukan PanduKRIA sehingga situs e-marketing dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat ditinjau dari hubungan antar tahapan atau posisi konsumen atas PanduKRIA dan elemen kategori pendukung pemasaran (marketing levers) serta hal-hal yang dilakukan PanduKRIA di setiap tahapan hubungan konsumen (relationship stage)

Tabel 2. Program Pemasaran Berdasarkan Tahapan Hubungan

	Awareness	Exploration	Commitment	Dissolution
Product	Menjelaskan core benefit melalui situs dan Seminar Kecantikan.	Jasa online ordering dan delivery order. Menyediakan pilihan beberapa jenis	Upgrade website secara periodik. After-sales-service. Personalization	Customer care melakukan riset alasan konsumen melakukan pemutusan hubungan.
	attractive, elegan, dan high-class.	Fitur-fitur yang berfokus pada kepuasan konsumen.	Customer Care yang menjawab kebutuhan	
Price	Kupon promosi yang dicetak melalui situs. Web price discount. Paket dengan	Diskon untuk produk utama . Informasi harga produk .	Two-part pricing untuk produk utama dan tambahan.	Tidak melanjutkan promosi yang kurang menguntungkan.
Communication	Iklan pada search engines dan classified. E-Mail perkenalan produk melalui milis (segmen wanita karir)	Situs yang jelas dan user-friendly E-Mail tentang "Why PanduKRIA ?". Customer Service Offline & Online. Sales Force yang kompeten.	Personalized pages bagi anggota. Berkomunikasi dengan konsumen melalui e-mail. Special Customer Service. Sales Force	Menghentikan pemasaran.
Community	Menarik konsumen untuk bergabung menjadi anggota situs. Halaman FAQ.	Site map & search engine. Memberikan perhatian pada konsumen melalui welcoming email & h'day greeting	Memberikan reward bagi konsumen yang banyak mengirimkan user review dan tell a friend	Membangun hubungan dengan ex-member melalui email dan newsletter.
Distribution	Memperbanyak jumlah counter & salon, reseller, dan	Integrasi setiap jalur distribusi.	Marketing research melalui Questionnaire	Mengurangi jalur distribusi yang tidak sesuai kualitas standard.

b. Perancangan Basis data Situs PanduKRIA.com

Berdasarkan kebutuhan untuk meningkatkan informasi kepada konsumen maka dibutuhkan struktur basis data untuk mempermudah situs PanduKRIA.com dalam mengatur informasi-informasi yang dibutuhkan bagi situs e- marketing tersebut. Berikut ini adalah beberapa tabel yang digunakan pada situs :

Tabel 3. Rancangan Tabel database PanduKRIA.com

The figure displays six screenshots of MySQL database table design tools, each showing the structure of a different table. Each screenshot includes a table with columns for Name, Type, Length, Decimals, and Not null, along with a 'Not null' checkbox and a primary key icon.

Table Name	Field Name	Type	Length	Decimals	Not null
tbl_admin	id_user	int	150	0	Yes
	nama_user	varchar	150	0	Yes
	username	varchar	150	0	Yes
	password	varchar	150	0	Yes
	foto_user	varchar	150	0	Yes
	email_user	varchar	150	0	Yes
	created_at	datetime	0	0	Yes
	updated_at	datetime	0	0	Yes
tbl_aplikasi	id_aplikasi	int	11	0	Yes
	admin_title	varchar	200	0	Yes
	admin_footer	varchar	200	0	Yes
	site_title	varchar	200	0	Yes
	site_footer	varchar	200	0	Yes
	tentang	text	0	0	Yes
	no_telp	varchar	100	0	Yes
	alamat_email	varchar	100	0	Yes
	alamat	text	0	0	Yes
	keywords	text	0	0	Yes
	descriptions	text	0	0	Yes
	tbl_chat	id_chat	int	100	0
tbl_chat	user_1	int	1	0	Yes
tbl_chat	user_2	int	1	0	Yes
tbl_chat	message	text	0	0	Yes
tbl_chat	created_at	datetime	0	0	Yes
tbl_invoice	id_invoice	int	100	0	Yes
	no_invoice	varchar	100	0	Yes
	type_order	enum	0	0	Yes
	user_id	int	11	0	Yes
	kurir	varchar	50	0	Yes
	layanan_kurir	varchar	100	0	Yes
	ongkir	int	200	0	Yes
	kecamatan	varchar	100	0	No
	no_resi	varchar	100	0	No
	foto_kurir	varchar	100	0	No
	tanggal_order	datetime	0	0	Yes
	expired	datetime	0	0	Yes
	total_order	int	255	0	Yes
	status	enum	0	0	Yes
tbl_kategori	id_kategori	int	11	0	Yes
	nama_kategori	varchar	150	0	Yes
	slug_kategori	varchar	200	0	Yes
	created_at	datetime	0	0	Yes
	updated_at	datetime	0	0	Yes
	tbl_pembayaran	id_pembayaran	int	100	0
tbl_pembayaran	no_invoice	varchar	100	0	Yes
tbl_pembayaran	total_tagihan	varchar	255	0	Yes
tbl_pembayaran	tagihan_no_ongkir	int	200	0	Yes
tbl_pembayaran	transfer	varchar	100	0	Yes
tbl_pembayaran	nama_pengirim	varchar	100	0	Yes
tbl_pembayaran	tanggal_transfer	date	0	0	Yes
tbl_pembayaran	bukti_transfer	varchar	100	0	Yes

Lanjutan Tabel 3. Rancangan Tabel database PanduKRIA.com

Name	Type	Length	Decimals	Not null	
id_order	int	100	0	<input checked="" type="checkbox"/>	1
invoice_id	varchar	100	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
produk_id	int	11	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
nama_produk	varchar	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
qty	int	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
price	int	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	

Name	Type	Length	Decimals	Not null	
id_pesanan	int	11	0	<input checked="" type="checkbox"/>	1
nama_lengkap	varchar	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
alamat_email	varchar	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
pesan	text	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
created_at	datetime	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	

Name	Type	Length	Decimals	Not null	
id_produk	int	100	0	<input checked="" type="checkbox"/>	1
nama_produk	varchar	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
slug_produk	varchar	225	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
kategori_id	int	11	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
berat	varchar	50	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
harga	int	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
diskon	int	11	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
keterangan	text	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
gambar	varchar	200	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
tags	text	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
descriptions	text	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
user_id	int	11	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
created_at	datetime	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
updated_at	datetime	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	

Name	Type	Length	Decimals	Not null	
id_bank	int	11	0	<input checked="" type="checkbox"/>	1
nama_bank	varchar	150	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
no_rekening	varchar	150	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
atas_nama	varchar	100	0	<input checked="" type="checkbox"/>	

Rancangan tabel di atas dibutuhkan software PanduKRIA.com untuk menunjang fungsi marketing dan fungsi penjualan hasil kerajinan pandan duri yang menjadi ciri khas dari *software* PanduKRIA.com.

### 3. Implementasi

Adapun implementasi dari perancangan software PanduKRIA.Com adalah sebagai berikut :

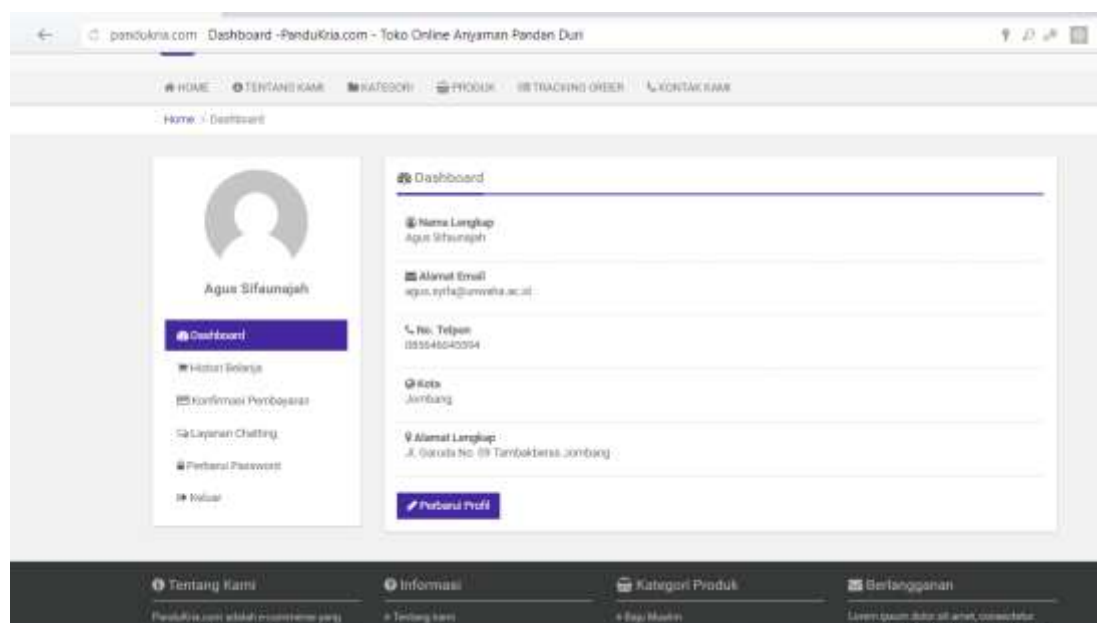
#### A. Antarmuka *Front End*

Pada antar muka *Front End* ini ditampilkan produk – produk hasil kerajinan dari pandan duri yang dijual melalui *software* Pandukria.com. antar muka ini bersifat umum, artinya dapat dilihat oleh siapapun yang mengunjungi halaman situs pandukria.com. Pada halaman *front end* ini, pengunjung dapat mulai melakukan transaksi pembelian dan dapat melihat total nilai belanja yang dilakukan, namun untuk memproses pada pembayaran maka pembeli diharuskan untuk *login* atau membuat akun apabila belum memiliki akun. Hal ini diperlukan agar dapat melakukan proses konfirmasi pembayaran dan melakukan pelacakan proses pengiriman produk yang di beli. Adapun fasilitas *subscribe* terdapat pada antar muka *front end* ini juga, tepatnya pada bagian kanan bawah. Dengan fasilitas ini, pengunjung yang menggunakan fasilitas *subscribe* akan mendapatkan pemberitahuan di e-mail apabila terdapat produk baru yang diunggah. Adapun tampilan antar muka *front end* adalah sebagai berikut :

Gambar 3. Antarmuka *Front End*

#### B. Antarmuka *Customer*

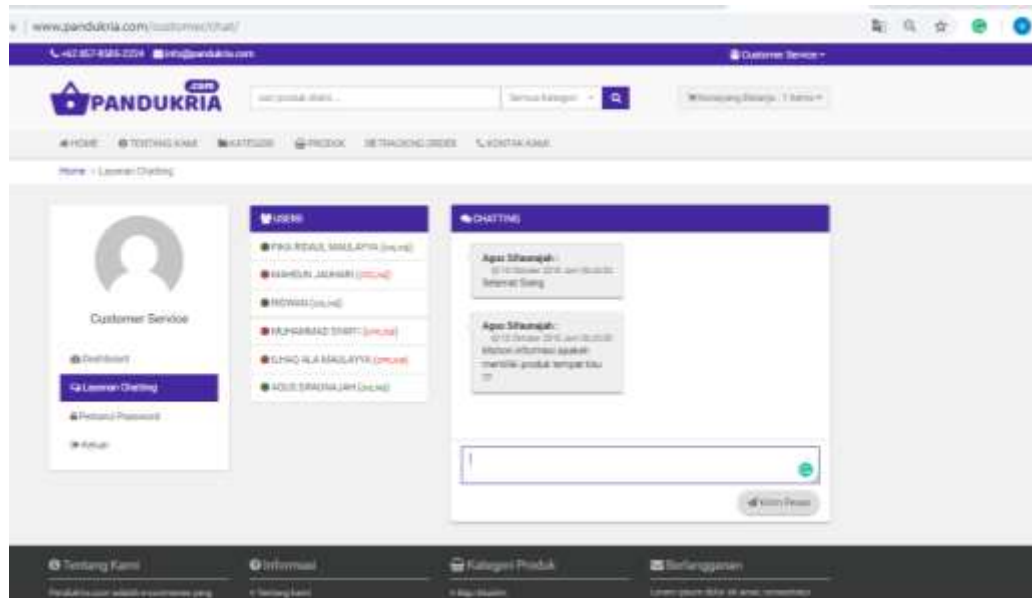
Untuk mengakses antarmuka *customer* ini diharuskan melakukan proses login terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan pada antarmuka *customer* ini, data-data yang bersifat pribadi ditampilkan. Pada antarmuka *customer* ini, *customer* dapat menggunakan fasilitas *chatting* dengan *customer service* pandukria.com terkait proses pembelian ataupun segala sesuatu yang berkaitan dengan pandukria.com. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hubungan emosional pembeli pada pandukria.com. Adapun proses *verifikasi* pembayaran dan *tracking* pengiriman produk dapat dilakukan di menu *tracking order* dan menu konfirmasi pembayaran. Berikut ini tampilan antarmuka customer :

Gambar 4. Antarmuka *Customer*



### C. Antar Muka *Customer Service*

Adapun antarmuka *Customer Service* pada dasarnya memiliki level akses sama dengan antarmuka *customer*. Hal ini dikarenakan, *customer service* memiliki tugas untuk memastikan seluruh customer pandukria.com mendapatkan pelayanan yang maksimal sehingga dapat membangun loyalitas pelanggan. Berikut ini adalah tampilan antarmuka *customer service* :



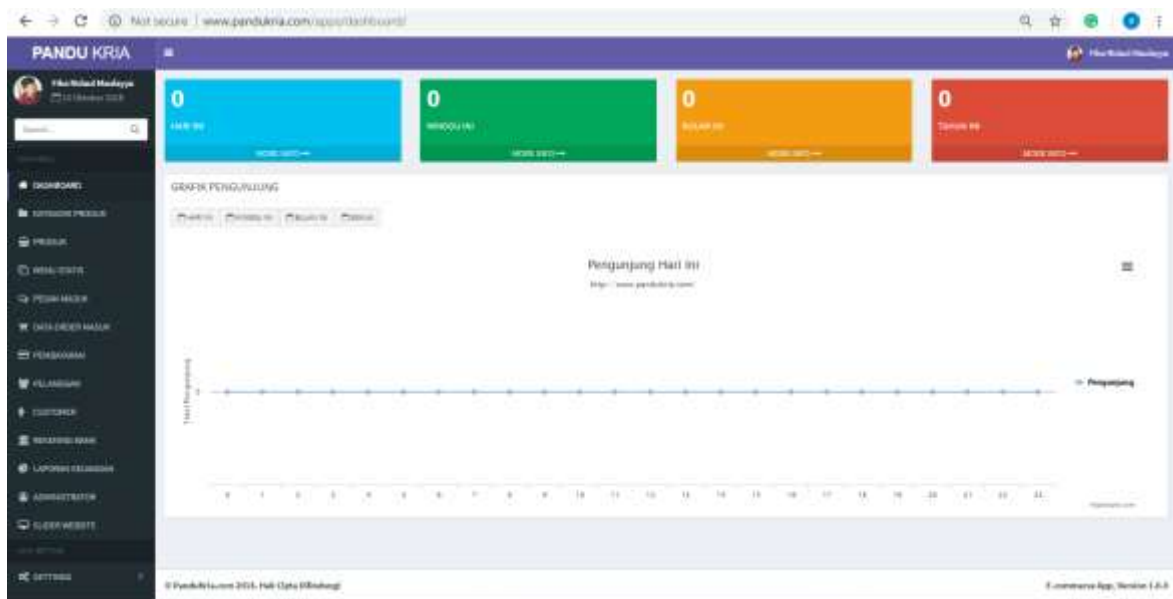
Gambar 5. Antarmuka *CustomerService*

### D. Antar Muka *Administrator*

Pada antarmuka *administrator* ini, semua proses bisnis dari pandukria.com dikendalikan. Beberapa menu yang terdapat pada antarmuka administrator adalah sebagai berikut :

1. Menu Produk, pada menu ini digunakan untuk mengunggah atau memperbaiki produk pada pandukria.com
2. Menu Data Order Masuk, pada menu ini digunakan untuk menampung data order yang masuk pada pandukria.com
3. Menu Pembayaran, pada menu ini digunakan untuk melihat data pembayaran yang sudah dilakukan oleh *customer*.
4. Menu Laporan Keuangan, pada menu ini digunakan untuk melihat laporan keuangan pandukria.com. laporan keuangan ini dapat dilihat berdasarkan rentang waktu tertentu.
5. Menu Pesan Masuk, pada menu ini digunakan untuk melihat data pesan yang ditinggalkan oleh *customer* ataupun calon *customer*.
6. Menu Pelanggan, pada menu ini dapat digunakan untuk melihat data detail para pelanggan yang sudah terdaftar di pandukria.com baik yang sudah *aktivasi* ataupun belum.
7. Menu *Customer*, pada menu ini digunakan untuk melihat data akun *customer service* dari pandukria.com.
8. Menu Setting, pada menu ini digunakan untuk melakukan pengaturan aplikasi dari pandukria.com.

Adapun tampilan antarmuka administrator adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Antarmuka *Administrator*

#### 4. Pembahasan

Secara umum, proses bisnis yang berjalan pada software pandukria.com adalah menggunakan konsep e-commerce. Namun, e-commerce ini memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh software e-commerce sejenis yaitu antar pelanggan dapat melakukan diskusi secara real time. Fasilitas ini dibangun untuk membangun ikatan emosional antar pelanggan.

Pada Antarmuka administrator, terdapat 2 menu terkait keuangan. Yang pertama menu pembayaran, yang kedua adalah menu laporan keuangan. Menu pembayaran menampung semua pembayaran yang sudah dilakukan oleh pelanggan. Di dalam menu ini akan ditampilkan bukti pembayaran yang sudah dilakukan serta detail pembayaran meliputi no invoice, tujuan transfer pembayaran, nama pengirim serta tgl transfer. Pembayaran yang muncul pada menu pembayaran masih bersifat global meliputi total harga produk yang dibeli ditambah ongkos kirim, sedangkan pada menu laporan keuangan sudah dipisahkan sehingga yang ditampilkan adalah murni hasil penjualan.

Adapun pada menu data order masuk, administrator dapat melihat data order serta status yang sudah dilakukan baik pada sisi pelanggan ataupun dari sisi penjual. Pada menu ini juga digunakan untuk unggah foto kurir yang melakukan pengiriman barang andaikan ada pelanggan yang menginginkan produk yang dibeli menggunakan pengiriman system *Cash on Delivery*. Untuk tahap awal, system cash on delivery ini masih terbatas pada wilayah kab. jombang saja. Sedangkan untuk pelanggan yang menggunakan jasa ekspedisi komersil yang ada, pandukria sudah terkoneksi dengan JNE, POS dan TIKI sehingga pelanggan dapat membuat perbandingan biaya kirimnya.

#### 5. Kesimpulan

Dari uraian di atas, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Software PanduKRIA.com dapat digunakan untuk membantu masyarakat mengenalkan dan menjadi wadah penjualan hasil kerajinan pandan duri yang dihasilkan.
2. Software PanduKRIA.Com memiliki 3 antar muka, yaitu : Halaman Administrator, Halaman Customer Service dan Halaman Customer.
3. Software PanduKRIA.Com mempunyai laporan keuangan yang memberikan kemudahan untuk melihat keuangan penjualan
4. Hubungan antara pembeli dan penjual dapat dibangun melalui beberapa fasilitas yang dimiliki oleh software PanduKRIA.Com

## 6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. KEMENRISTEK DIKTI yang telah memberikan dana penelitian skema PDP kepada peneliti, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan hasil yang baik.
2. Masyarakat Kec. Kabuh, Kec. Ploso, Kec. Kudu dan Kec. Plandaan Yang telah membantu dalam penelitian ini.
3. Univesitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas yang telah berkenan menerima makalah peneliti dalam Seminar Nasional Multidisiplin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2014. *Perkembangan Komuditi Unggulan Tahun 2014*, Dinas Pertanian Kabupaten Jombang.
- Batoro, J. 2006. Erosi Apresiasi Masyarakat Kota dan Kabupaten Malang terhadap Pandan(Pandanaceae). *Laporan Akhir DPP/SPP*. Lembaga Penelitian Universitas Brawijaya. Malang
- Hyene, K. 1987. *Tumbuhan Berguna Indonesia*. Jilid I. Terjemahan Badan Litbang Kehutanan. Badan Litbang Kehutanan. Jakarta.
- Lemmen, R.H.M.J. 1998. *Plant Resources of South East Asia*. Wageningen. Netherland.
- Rafi, M. 2003. *Internet Marketing: Building Advantage in a Networked Economy*. Mc. Graw Hill, United State of Amarica.
- Stringer, R., P.Johnston, B.Erry. 2001. Toxic Chemicals In A Child's World : An Investigation Into PVC Plastic Products. [http : // eu. Greenpeace. Org / downloads / chem. / childworldpvcproducts](http://eu.Greenpeace.Org/downloads/chem./childworldpvcproducts). Pdf. Tanggal akses 29 Maret 2017. Pukul 20.01 WIB.
- Sudardadi, H. 1996. *Tumbuhan Monokotil*. Penebar Swadaya. Jakarta. 133 halaman.
- Soekarman dan R. Soedarsono 1992. Prosiding Seminar dan Lokakarya Nasional Etnobotani di Indonesia, LIPI. Bogor.
- Wongso, F. 2006. Peluang Export Kerajinan Pandan. <http://www.mma.ipb.ac.id/default.php?file=viewevent&id=19> Tanggal akses 8 Juli 2016. Pukul 17.30 WIB.