

PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN DI CV. JAPURAN KOTA TEGAL

M. Nasif Irawan A12.2008.03287

Dr. Abdul Syukur, Drs, M.M

S1 Sistem Informasi | Fakultas Ilmu Komputer | Universitas Dian Nuswantoro
Semarang

ABSTRACT

The development of information technology is very rapid resulting in the shift of advertising media to Internet media. Electronic commerce (e-commerce) is a new method of doing business over the Internet. E-commerce can connect sellers and buyers of different places and it will not be a constraint in the transaction. Prospective buyers can find out more info about the product such as price, models, colors and so on. CV. JAPURAN is a company engaged in the field of furniture which is located in the town of Tegal in Central Java. Company experienced problems because of the limited number of sales force (Inmarketing) and marketing costs. Therefore CV. JAPURAN plans to market its products into the internet to increase production and expand the sales area.

Keywords: *Information Systems, E-commerce, sales, Information, Systems.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat mempengaruhi persaingan di dunia bisnis, banyak perusahaan mempergunakan media-media periklanan untuk

memasarkan barang dagangannya. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mengakibatkan beralihnya media periklanan ke media Internet. Internet merupakan cara baru yang lebih menyenangkan untuk menggunakan Web sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas, yang memperluas cara

perusahaan untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi (Nugroho, 2006).

Untuk perusahaan yang memiliki usaha bisnis dalam memproduksi dan memperdagangkan barang-barang furniture, media periklanan merupakan hal yang penting. Apalagi persaingan sangat menjamur di kehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media Internet juga agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat tanpa memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkauan pasar yang luas.

Electronic commerce (e-commerce) merupakan salah satu metode baru dalam berbisnis melalui Internet. *E-commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi. Calon pembeli dapat mengetahui info mengenai

produk seperti harga, model, warna dan sebagainya.

CV. Japuran adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Furniture yang terletak di kota Tegal Jawa Tengah. Perusahaan mengalami kendala karena terbatasnya jumlah tenaga pemasaran (*Inmarketing*) dan biaya pemasaran. Untuk meningkatkan produksi dan memperluas area penjualan CV. Japuran berencana akan memasarkan produknya kedalam internet.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diangkat menjadi topik dalam tugas akhir yang berjudul “**Pemanfaatan sistem informasi dalam meningkatkan penjualan di CV. Japuran kota Tegal**”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media untuk mempromosikan produk di internet

2. Bagaimana membuat aplikasi e-commerce agar dapat memfasilitasi konsumen yang ingin mengetahui perkembangan produk yang dibutuhkan.
3. Bagaimana membuat aplikasi e-commerce yang dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan.

Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah, maka tujuan penelitian dari Tugas Akhir ini adalah :

1. Menghasilkan *e-commerce* yang dapat menampilkan barang-barang yang dijual di CV. Japuran.
2. Mempermudah customer dalam memilih produk.
3. Memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh pelanggan dengan cepat dan mudah.

METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Penelitian dalam Tugas Akhir ini menggunakan metode Penelitian Rekayasa. Intisari kegiatan penelitian ini adalah perancangan (rancang bangun).

Metode ini memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut :

1. Merupakan kegiatan kreatif yang berlandaskan bidang keahlian.
2. Merupakan optimasi atau tujuan tertentu dalam berbagai kendala yang ada.
3. Mengandung tahapan-tahapan yang terdiri dari :
 - a. Ide-ide kejelasan yang tegas.
 - b. Rancangan konseptual.
 - c. Susunan, geometri, dan kefungsian.
 - d. Rancangan detail
 - e. Pembuatan *prototype*.
 - f. Pengujian.

Pengumpulan Data

Metode yang dipakai dalam pengumpulan data ini adalah :

1. *Observasi* (Pengamatan Langsung)
Merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap

gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian.

2. *Interview* (Wawancara)
Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara bertatap muka dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan pimpinan CV. JAPURAN
3. *Studi Pustaka (Literature)*
Pengumpulan data dengan membaca literature yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu tentang *Web Engineering, Software Engineering*, semua informasi yang berkaitan dengan aplikasi PHP (*Hypertext Preprocessor*), data-data tentang pengelolaan perusahaan dan penjualan secara e-commerce.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada pembangunan aplikasi ini menggunakan Prototyping, Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dalam metode ini pengembang dan user dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu user dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

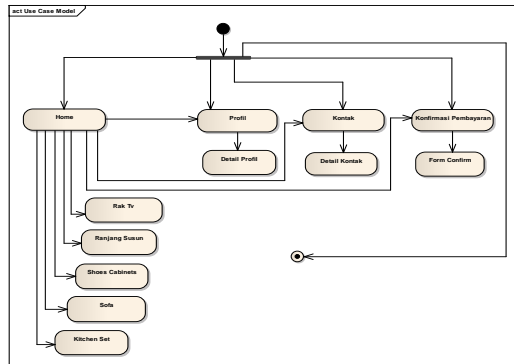
Tahapan-tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut :

- a. Pengumpulan kebutuhan

- Pada tahap ini user dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat
- b. Membangun prototyping
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada user.
- c. Evaluasi prototyping
Evaluasi ini dilakukan oleh user apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka selanjutnya melakukan mengkodekan sistem, Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangi langkah awal
- d. Mengkodekan system
Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
- e. Menguji system
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka harus dilakukan pengujian terdahulu sebelum digunakan.
- f. Evaluasi Sistem
Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika sistem sudah sesuai dengan kebutuhan selanjutnya adalah tahap pemakaian sistem, namun bila sistem belum sesuai dengan kebutuhan maka harus dilakukan proses mengkodekan sistem dan evaluasi sistem.
- g. Menggunakan system
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desain Sistem

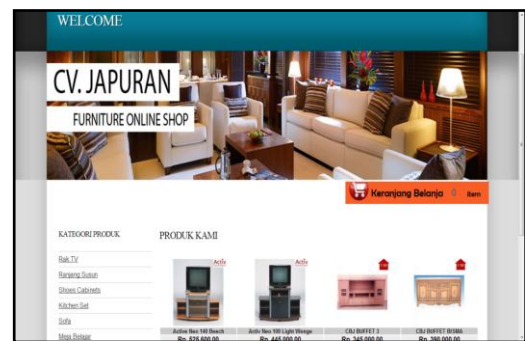


Gambar 4.2 Activity Diagram

Dari gambar diatas, menunjukkan urutan *activity* yang dilakukan oleh *website*. Begitu *website* dijalankan, akan muncul halaman utama. Dimana dalam halaman utama terdapat 4 menu, yaitu Depan, Profil, Kontak dan Konfirmasi Pembayaran. Serta di halaman utama terdapat 5 layanan kategori produk, dimana ada kategori Rak TV, Ranjang Susun, *Shoes Cabinets*, Sofa dan *Kitchen Set*.

Implementasi Sistem

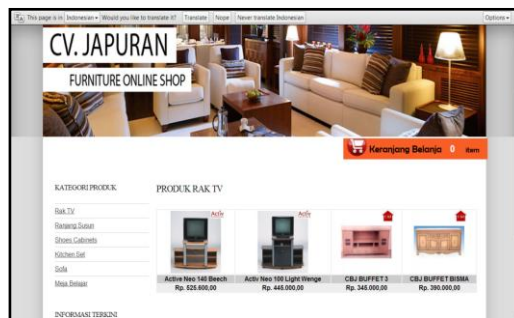
Halaman index adalah halaman utama web CV. Japuran yang mempunyai link ke beberapa halaman lainnya. Pada Halaman ini pengunjung langsung dapat melihat beberapa kategori produk dan informasi yang terdapat pada kolom sebelah kiri.



Gambar 4.18 Halaman Index

4.6.1 Halaman Kategori Produk

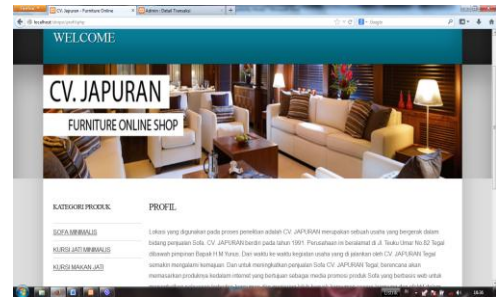
Halaman ini berisi detail dari beberapa kategori produk, pengunjung dapat memilih menu kategori pada kolom sebelah kiri.



Gambar 4.19 Halaman Kategori Produk

4.6.2 Halaman Profil

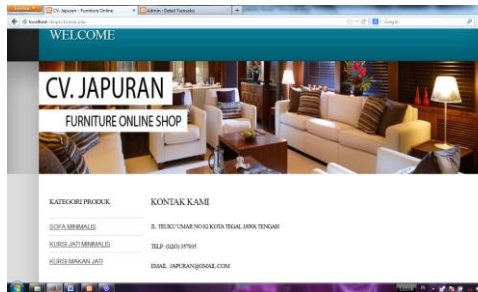
Halaman Profil ini menampilkan profil perusahaan CV.JAPURAN yang berisi hanya informasi.



Gambar 4.20 Halaman Profil

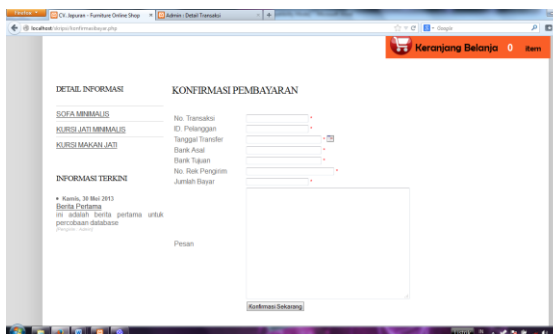
4.6.3 Halaman Kontak

Halaman kontak kami ini menampilkan informasi dan kontak lengkap admin/pemilik toko yang bisa dihubungi oleh *user* apabila ada kepentingan tertentu. Seperti nama pemilik, alamat toko fisik, alamat *email*, nomor telepon maupun handphone



Gambar 4.21 Halaman Profil

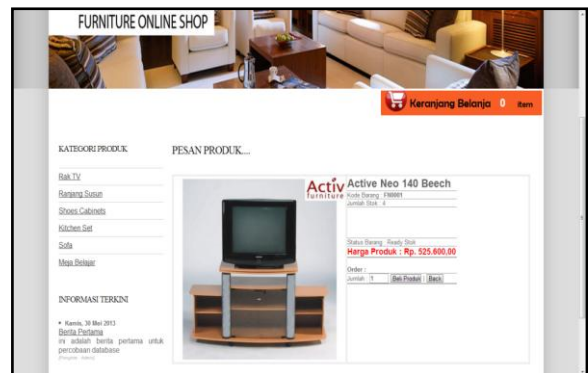
4.6.4 Halaman Konfirmasi Bayar
 Halaman ini berisikan data yang harus di isi pembeli setelah melakukan transaksi.



Gambar 4.22 Halaman Konfirmasi

4.6.5 Halaman Detail Produk

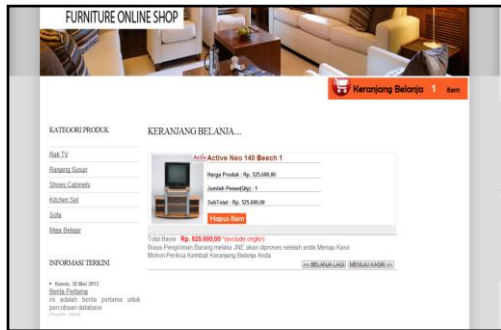
Halaman Detail Produk menampilkan detail dari masing-masing produk yang dipilih oleh pengunjung, sehingga pengunjung dapat melihat informasi detail dari produk tersebut.



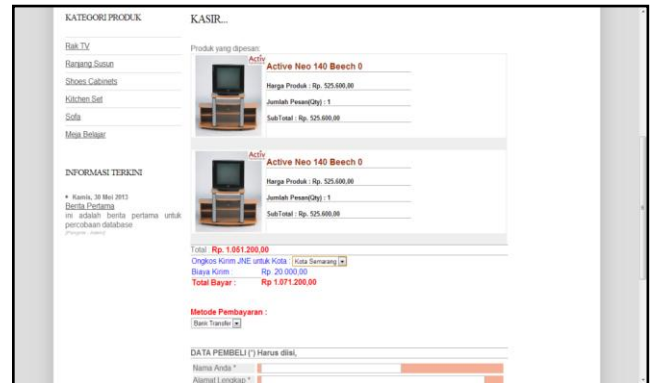
Gambar 4.23 Halaman Detail Produk

4.6.6 Halaman Keranjang Belanja

Halaman Keranjang Belanja menampilkan informasi detail produk yang telah dipesan, melalui halaman ini pengunjung dapat memilah mana produk yang benar-benar akan dibeli.



Gambar 4.24 Halaman Keranjang Belanja



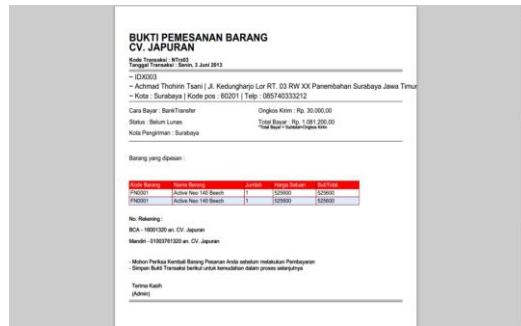
Gambar 4.25 Halaman Kasir

4.6.7 Halaman Kasir

Pada Halaman ini pengunjung diminta untuk memilih kota tujuan pengiriman barang yang secara otomatis menampilkan biaya pengiriman barang berdasarkan kota tujuan, selain itu pengunjung diminta untuk mengisi data diri untuk proses lebih lanjut.

4.6.8 Halaman Cetak Bukti Transaksi

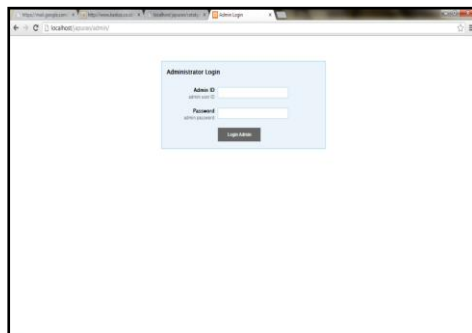
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan hasil transaksi, atau bukti transaksi yang nantinya diperlukan untuk proses pengiriman barang dan konfirmasi pembayaran, Halaman ini mempunyai format file .pdf, sehingga pengunjung dapat mendownload dan mencetaknya guna keperluan pembayaran barang.



Gambar 4.26 Bukti Transaksi

4.6.9 Halaman Login Administrator

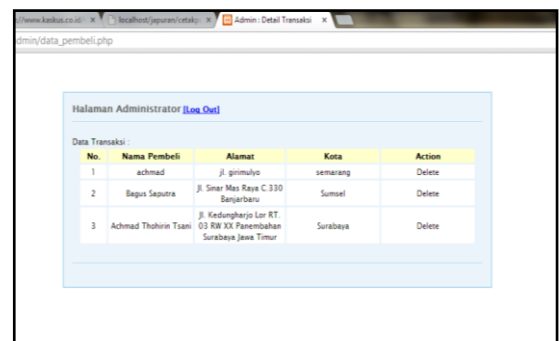
Halaman untuk bagian administrator web CV. Japuran dalam mengelola beberapa fungsi diantaranya, pengaturan transaksi, pengecekan stok barang, penambahan dan pengeditan barang, input barang baru dan lainnya.



Gambar 4.27 Halaman Admin Login

4.6.10 Halaman Admin - Data Pembeli

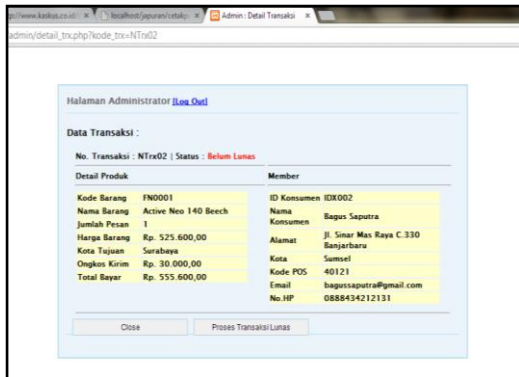
Menampilkan Data Pembelian yang telah melakukan transaksi pada web CV. Japuran



Gambar 4.28 Detail Pembeli

4.6.11 Halaman Admin - Data Transaksi

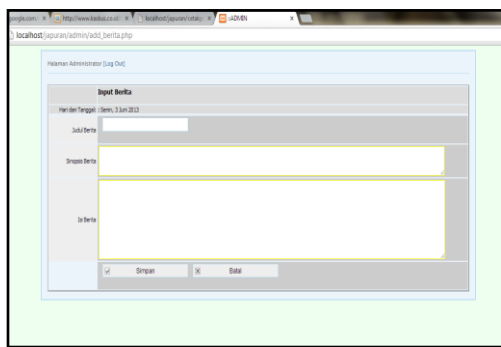
Halaman admin – Data Transaksi menampilkan detail informasi dari transaksi yang terjadi pada CV. Japuran.



Gambar 4.28 Admin – Detail Transaksi

4.6.12 Halaman Admin - Input Berita

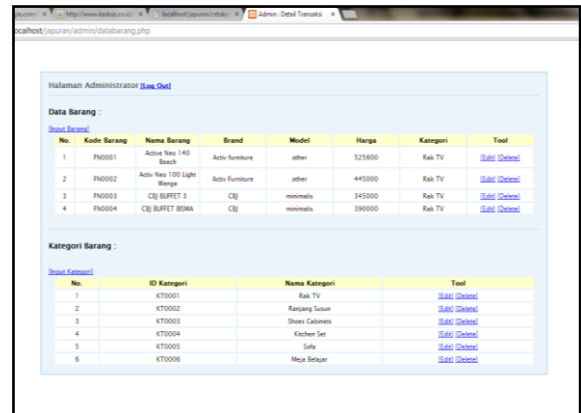
Halaman Admin – Input Berita berfungsi untuk menambah berita atau informasi yang akan ditampilkan pada web.



Gambar 4.29 Admin – Input Berita/Informasi

4.6.13 Halaman Admin - Produk

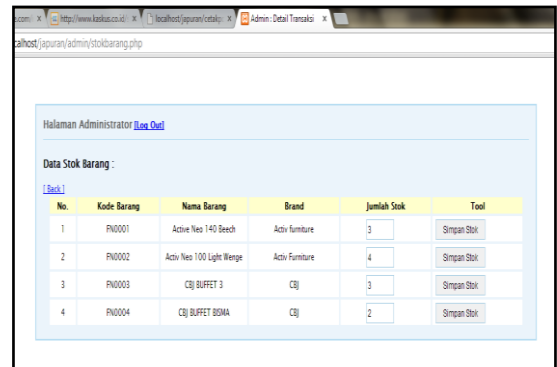
Halaman ini berfungsi untuk mengelola data produk, baik itu menambah, edit maupun hapus data produk.



Gambar 4.30 Admin – Data Produk

4.6.14 Halaman Admin - StokBarang

Halaman ini berfungsi untuk mengelola stok barang.



Gambar 4.31 Admin – Stok Barang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dari tugas akhir di atas dapat disimpulkan bahwa :

4. Menghasilkan sistem informasi yang dapat menampilkan barang-barang yang dijual di CV. Japuran.
5. Implementasi sistem informasi penjualan pada CV. Japuran mempermudah customer dalam memilih produk.
6. Memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh pelanggan dengan cepat dan mudah.

Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan lebih lanjut dari e-commerce pada CV. Japuran antara lain :

1. Mengupdate produk secara berkala agar baik dari segi

informasi maupun tampilan tidak terlihat monoton.

2. Memaksimalkan penggunaan aplikasi e-commerce melalui pengintegrasian aplikasi e-commerce dengan sistem-sistem lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho. 2006. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Pustaka Indonesia.
- Kotler, Stephanus. 2006. *Pengertian Pemasaran*, Salatiga: Andi.
- Mulyadi. 2001. *Pengertian Penjualan*. Bandung: Informatika.
- Januri, dkk. 2008. *Consumen to Business*. Yogyakarta: Andi.
- Oetomo. 2007. *Mekanisme Pemanggilan Aplikasi Web bertipe PHP*. Yogyakarta: Agus