
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA JAWI ADVERTISING

Bayu Trisakti¹, Nugroho Eko Budiyanto²

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236

Email: bayu.trisakti98@gmail.com

Abstrak

Jawi Advertising merupakan sebuah perusahaan percetakan yang melayani penjualan sticker, body decals full body, x-banner, kartu nama dan undangan. Jawi Advertising bernaung dibawah badan hukum bernama CV. Jawi. CV. Jawi sendiri menaungi 2 perusahaan yaitu Jawi Advertising dan Jawi Ekspedisi. Jawi Advertising bertempat di Jl. Pejalin-Protomulyo, Rt. 01 / Rw.6, Proto Lor, Protomulyo, Kecamatanamatan Kaliwungu Selatan, Kabupatenupaten Kendal. Didalam pemasaran produknya, Jawi Advertising masih melakukannya secara manual yaitu melalui brosur maupun informasi yang didapat saat pelanggan datang ke perusahaan sehingga informasi tentang produk masih belum meluas dan hanya diketahui oleh orang-orang sekitar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah sistem penjualan berbasis web yang dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi produk yang dijual. Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis yaitu SDLC atau biasa disebut juga dengan metode waterfall yang memiliki tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan, kontruksi dan penyerahan sistem perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna. Hasil penelitian ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi penjualan di Jawi Advertising guna memudahkan konsumen mendapatkan informasi dan memudahkan dalam pemesanan.

Kata Kunci : Penjualan, Sistem, Waterfall, Web.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang semakin pesat di era globalisasi saat ini, sehingga mengharuskan kita untuk turut serta dalam mengikuti perkembangan tersebut. Teknologi informasi memiliki peranan yang sangat penting didalam instansi perusahaan swasta maupun pemerintah dalam kehidupan sehari – hari. Banyak sekali media yang menjadikan platform untuk tempat berbagi informasi yang baik secara sederhana dan mudah diakses, salah satu sangat berperan dalam hal periklanan atau promosi adalah website. Hampir setiap instansi atau lembaga diseluruh dunia sudah mempunyai website sebagai sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan. (Wibowo,2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2017) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Mitra Usaha Printindo”. Penelitian ini dilakukan karena perusahaan ini masih menggunakan proses konvensional pada saat konsumen ingin memesan pembuatan produk. Sehingga sangat dibutuhkan media penjualan atau informasi online seperti website. Hal ini sangatlah penting karena keberadaan website akan dapat membantu penyampaian informasi yang dibutuhkan konsumen kapan saja dan di mana saja. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dadan dan Rohmat (2018) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore)”. Penelitian ini dilakukan karena sistem penjualan yang digunakan oleh Newbiestore masih menggunakan sistem konvensional, dimana konsumen harus mendatangi Newbiestore untuk memilih dan membeli produkproduk yang disediakan. Sehingga Dengan mempunyai website penjualan online sendiri kita juga bisa lebih efektif dan efisien dalam mengelola produk tanpa adanya ikut campur pihak kedua. Didalam penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan waterfall, Model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain.

Jawi Advertising merupakan sebuah perusahaan percetakan yang melayani penjualan sticker, body decals full body, x-banner, kartu nama dan undangan. Jawi Advertising bernaung dibawah

badan hukum bernama CV. Jawi. Selama ini *Jawi Advertising* dalam mempromosikan produknya masih menggunakan cara manual dengan membagikan brosur dan memasang papan nama didepan kantor. Dengan demikian masyarakat tidak akan mendapatkan informasi dengan lengkap apabila tidak mempunyai brosur maupun tidak datang langsung ke kantor *Jawi Advertising*. Permasalahan yang lain yaitu konsumen yang ingin memesan produk, harus datang langsung ke kantor. Hal ini menjadikan sangat tidak efektif dan efisien dalam interaksi jual beli.

Sehingga penulis mengusulkan suatu sistem informasi penjualan berbasis web pada *Jawi Advertising*. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dalam memberikan informasi untuk mengenalkan produk – produk yang ada di perusahaan dan memberikan keterangan produk yang di pesan telah di proses, sehingga konsumen mendapat kejelasan bahwa produk yang di pesan telah dikerjakan.

Secara teknis informasi didefinisikan sebagai kumpulan komponen saling berhubungan yang mengumpulkan (yang mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, pengkoordinasian, pengendalian analisa dan menampilkannya dalam suatu organisasi. Dimana teknologi informasi itu meliputi *hardware*, *software*, data, teknologi penyimpanan dan penyedia jaringan suatu portfolio dari pembagian sumber teknologi informasi pada organisasi. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan. (Riadiana, I. F., 2014)

Sistem penjualan barang dalam sebuah usaha harus mempunyai sistem yang terkait agar terstruktur sedemikian rupa, dan salah satu langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang ataupun jasa, dari produsen kepada konsumen. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. Dalam pelaksanaannya, penjualan sendiri tak akan dapat dilakukan tanpa adanya pelaku yang bekerja didalamnya seperti agen, pedagang, dan tenaga pemasaran. (Anggita, D. W., 2016)

Website atau situs merupakan kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan Kecamatanil yang saling berhubungan menggunakan jaringan (*tele*) komunikasi yang ada di seluruh dunia. Seluruh manusia yang secara aktif berpartisipasi sehingga internet menjadi sumberdaya informasi yang sangat berharga. (Riadiana, I. F., 2014)

Database Management System adalah sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna dapat mendefinisikan, membuat, merawat, dan mengatur akses ke Basis Data. Biasanya *DBMS* memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan *Database* melalui sebuah *Data Definition Language (DDL)*, menspesifikasikan tipe data, struktur dan batasan pada data yang disimpan pada *Database*. Kemudian juga memungkinkan *insert*, *update*, *delete*, dan mengambil data dari *Database* melalui *Data Manipulation Language (DML)*, mempunyai pusat penyimpanan untuk semua data dan deskripsi data memungkinkan *DML* untuk menyediakan fasilitas umum untuk data tersebut yang umumnya disebut bahasa *query*. (Kho R. S., 2018)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada sistem informasi yaitu *System Development Life Cycle (SDLC)* ini biasanya disebut juga dengan model *waterfall*. Menurut Pressman (2015), nama lain dari Model *Waterfall* adalah Model Air Terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cyle*). Pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan. (Pressman 2015)

Tahap yang dilalui yaitu

a. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

b. Planning

Setelah proses *communication* ini, kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. Modeling

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (*algoritma*) prosedural.

d. Construction

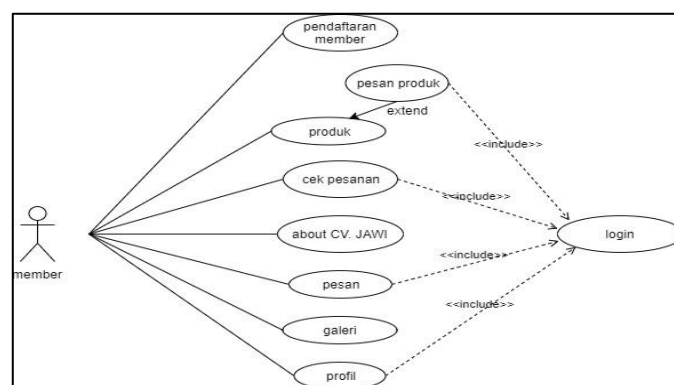
Construction merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*.

e. Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

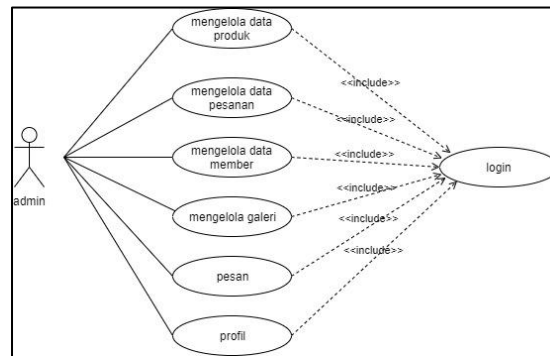
Jawi Advertising merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang percetakan yang melayani penjualan *sticker*, *body decals full body*, *x-banner*, kartu nama dan undangan. Selama ini *Jawi Advertising* dalam mempromosikan produknya masih menggunakan cara manual dengan membagikan brosur dan memasang papan nama didepan kantor. Dengan demikian masyarakat tidak akan mendapatkan informasi dengan lengkap apabila tidak mempunyai brosur maupun tidak datang langsung ke kantor *Jawi Advertising*. Permasalahan yang lain yaitu konsumen yang ingin memesan produk, harus datang langsung ke kantor. Hal ini menjadikan sangat tidak efektif dan efisien dalam interaksi jual beli. Diharapkan dengan adanya jaringan internet, berbagai informasi dapat diakses secara *online* oleh siapa saja dengan efektif dan efisien.

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Terdapat dua *use case* dalam sistem ini yaitu *use case member* dan *use case admin*. *Use case member* menggambarkan hubungan aktor member terhadap fungsionalitas sistem, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram use case member

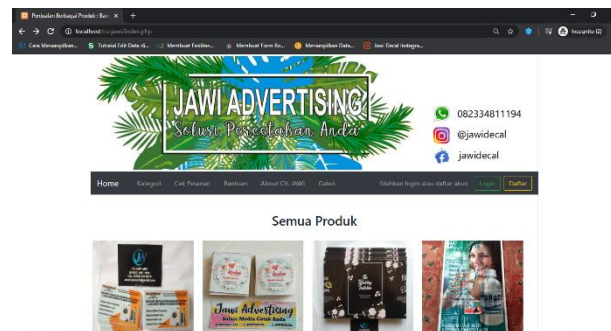
Sedangkan *use case admin* menggambarkan hubungan aktor admin dengan fungsionalitas sistem, seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram use case admin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Penjualan berbasis *web* ini dibagi menjadi 2 jenis pengguna berdasarkan hak akses pengguna yaitu halaman member dan admin. Tampilan awal dari sistem begitu diakses melalui browser seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman web awal member

Setelah user melakukan register sebagai member, dapat melakukan pemesanan produk seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.

Spesifikasi	
Jenis	Undangan
Bahan	art paper
Ukuran	20 X 18 cm
Kode	14
Harga	Rp. 1250

Deskripsi Produk
undangan bahan bagus rp. 1250 pcs

Pesan Produk

Nama:

Email:

No. Telp:

Alamat:

Banyak item yang di beli:

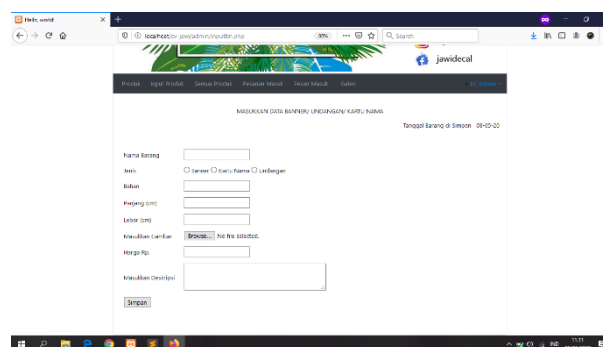
Gambar 4. Halaman produk member

Semua produk yang dipesan oleh user member dapat dilihat pada halaman cek pesanan member, seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman cek pesanan member

Admin dapat meng-entri data produk pada halaman admin, seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman input produk

Semua data produk yang sudah dientri oleh admin dapat dilihat secara lengkap pada halaman semua produk, seperti yang ditunjukkan pada gambar 7.

Produk

Input Produk

Semua Produk

Pesanan Masuk

Pesanan Masuk

Galeri

Hi, Admin

Semua Produk

Jumlah Semua Produk Banner, Kartu Nama, Undangan

16

Lihat Produk Banner, Kartu Nama, Undangan saja

Jumlah Semua Produk Body Decal

11

Lihat Produk Body Decal saja

Jumlah Semua Produk Stiker

9

Lihat Produk Stiker saja

Total Semua Produk

36

Jumlah Halaman

2

No	Id brg	Nama barang	Jenis	Bahan	Panjang x Lebar	Gambar	Harga	Deskripsi	Opsi
1	1	Hantaga Produk Kopi	Kartu Nama	Ivory 230 gram	15 X 10 cm	Lihat gambar	Rp. 1000	Kartu nama untuk mengenalkan produk kopi anda	<div>Edit</div> <div>Hapus</div>
2	2	Id card	Kartu Nama	PVC	5 X 10 cm	Lihat gambar	Rp. 5500	PVC id card tanda pengenal	<div>Edit</div> <div>Hapus</div>

Gambar 7. Halaman semua produk

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis, perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Penjualan pada *Jawi Advertising* dan dilakukannya evaluasi hasil uji penelitian, maka kesimpulannya penulis telah berhasil membuat sebuah sistem informasi penjualan di *Jawi Advertising* berbasis web guna memudahkan konsumen mendapatkan informasi dan memudahkan dalam pemesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, D. W., 2016. Sistem Penjualan Alat Tepat Guna BPTTG Dinas Perindustrian dan Perdagangan Daerah Istimewa Yogyakarta, <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/31598>. Diakses 5 Januari 2023.
- Kho R. S., 2018. Implementasi Framework Bootstrap Untuk Aplikasi Penjualan Kelapa Sawit. Diss. <http://eprints.uty.ac.id/id/eprint/1058>. Diakses 20 Januari 2023.
- Pressman, R. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1. Yogyakarta: ANDI.
- Riadiana, I. F., 2014. Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Website Studi Kasus Pada Rumah Kost “Hero” Yogyakarta, <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/3285>. Diakses 10 Januari 2023.
- Wibowo T.W., 2015, Analisis Dan Perancangan Company Profil Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi Pada CV. Oak Merch, Yogyakarta. https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.11.5274.pdf . Diakses 12 Januari 2023.
- Yusuf Muchamad, 2017, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt Mitra Usaha Printindo, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (Stmik) Gici, Batam.