

E-COMMERCE TIKET DAN PAKET TOUR BERBASIS WEB PADA PO. PUSPA JAYA

Debi Erwanto

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : debierwan@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat, salah satu perkembangan teknologi itu adalah internet. Kemudian yang didapatkan dengan menggunakan internet pun ikut di manfaatkan oleh bidang penjualan yaitu dengan adanya Sistem Informasi E-commerce Berbasis Web. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besar pengaruh dari E-commerce berbasis Website terhadap penjualan loyalitas pelanggan. Pembuatan skripsi ini. Pelaksana membangun sebuah sistem informasi E-commerce berbasis web menggunakan Adobe Dreamweaver dan MySQL sebagai database. Metode yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode waterfall, dengan melakukan survei atas sistem yang sedang berjalan, melakukan wawancara dan observasi serta pengumpulan data-data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. User digambarkan dengan use case diagram dan glosarium use case. Metode perancangan proses dengan menggambarkan Diagram Konteks, DFD, ERD. Hasil rancangan dan pembuatan aplikasi ini di harapkan dapat berguna dan membantu mengatasi masalah-masalah perusahaan dan diimplementasikan guna membantu PO. Puspa Jaya dalam hal proses penjualan.

Kata Kunci : E-Commerce Tiket, Berbasis Web, PO Puspa Jaya

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ramainya aktivitas penjualan tiket di pada PO. Puspa Jaya Kotaagung merupakan rutinitas yang sering terlihat. Agen bus ini juga berfungsi sebagai kantor pusat untuk wilayah Jabodetabek. Hal inilah yang membuat agen ini selalu ramai dikunjungi penumpang layaknya terminal bus pada umumnya, karena jatah bus dan kursi yang lebih banyak dibandingkan dengan agen-agen bus PO. Puspa Jaya Kotaagung lainnya. Transaksi pembelian tiket di agen ini berjalan seperti biasa layaknya agen-agen bus ditempat lain. Calon penumpang harus datang ke lokasi untuk melakukan pembelian tiket. Tidak mungkin seorang penumpang dapat melakukan perjalanan dengan menggunakan bus PO. Puspa Jaya tanpa adanya tiket. Tiket merupakan bukti pembayaran serta pemesanan bus yang berisi keterangan tentang tujuan perjalanan, waktu keberangkatan, nomor tempat duduk, dan lain sebagainya.

Untuk mendapatkan tiket bus, biasanya calon penumpang langsung datang ke agen bus tersebut. Pada umumnya calon penumpang melakukan pemesanan maupun pembelian satu atau dua hari sebelum tanggal perjalanan. Hal ini justru membuang-buang waktu dan tenaga khususnya kepada calon penumpang yang bertempat tinggal jauh dari agen bus ini. Pada umumnya calon penumpang yang memiliki aktivitas sangat sibuk, melakukan pembelian tiket di hari H. Resiko bagi calon penumpang yaitu kehabisan tiket dan menjadi incaran para calo yang menjual harga tiket diatas

harga normal, sedangkan bagi perusahaan bus hal ini justru dapat beresiko kehilangan pelanggannya.

Adapun kendala lainnya yang dihadapi oleh calon penumpang yaitu saat hari-hari raya berlangsung. Antrian panjang merupakan hal biasa yang sering terlihat pada saat musim mudik berlangsung. Calon penumpang rela datang lebih awal bahkan menginap malam harinya di agen bus PO. Puspa Jaya Kotaagung ini. Hal ini dikarenakan demi mendapatkan tiket bus untuk pulang kampung bersama keluarga. Penderitaan calon penumpang tidak hanya sampai disitu. Pada saat ingin melakukan perjalanan pulang pun mereka akan mengalami hal yang sama dengan yang dialami ketika berangkat. Hal ini terjadi karena tidak adanya suatu aplikasi yang menyediakan pelayanan pemesanan tiket pulang-pergi sekaligus sebelum melakukan perjalanan berangkat agar mereka tidak perlu memesan tiket kembali di kampung halaman mereka. Dalam kondisi seperti ini para penumpang memang tidak bisa berbuat banyak, mereka pun juga sulit untuk menyampaikan kritik dan saran mereka. Keadaan diatas sering terjadi karena bus merupakan salah satu sarana yang tepat terutama bagi mereka yang tidak memiliki kendaraan pribadi tetapi ingin melakukan perjalanan jauh dengan nyaman, cepat, dan murah.

Dalam menyikapi kondisi seperti ini, diperlukan strategi khusus kepada PO. Puspa Jaya Kotaagung ini agar dapat bersaing dengan para kompetitornya. Saat ini PO. Puspa Jaya telah terkomputerisasi tetapi hanya sebatas pencatatan dan administrasi, tidak menyentuh pada sistem penerapan teknologi dalam

hal pemesanan dan penjualan tiket yang seharusnya lebih memudahkan calon penumpang. Untuk itu dibuatlah sistem baru untuk perusahaan PO. Puspa Jaya Kotaagung agar dapat melayani dan memberikan kemudahan kepada calon penumpang secara maksimal dengan tingkat kecepatan, ketepatan dan keakuratan dalam pelayanan pemesanan tiket bus secara online melalui internet yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu juga dimaksudkan untuk memudahkan calon penumpang bus dalam memperoleh tiket kapan saja dan dimana saja tanpa harus antri panjang, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga serta bebas dari aksi calo.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang masalah pada Kios Burung yang telah diuraikan, dengan ini merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana Merancang Suatu Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web pada PO. Puspa Jaya ?
2. Bagaimana meningkatkan sistem informasi penjualan tiket dan pemesanan yang berbasis web ?
3. Bagaimana strategi pemasaran Tiket dan pemesanan agar dapat diterima di masyarakat luas?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan yang digunakan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web PO. Puspa Jaya dalam menyelesaikan penelitian ini adalah :

1. Data-data penunjang informasi pada PO. Puspa Jaya.
2. Pembangunan sistem informasi menggunakan Berbasis Web dengan metode waterfall.
3. Penyimpanan data-data penunjang menggunakan database MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan PHP, Mikromedia dan MySQL.
5. Sistem Informasi ini digunakan untuk transaksi tunai saat terima barang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan dan pembuatan sistem informasi berbasis web ini adalah :

1. Membuat *Website* Sistem Informasi PO. Puspa Jaya.
2. Mampu memberikan solusi dalam meningkatkan pengolahan data dan transaksi.
3. Untuk menghasilkan suatu sistem penjualan tiket yang menggunakan media web atau internet yang dapat membantu divisi marketing atau pemasaran dalam memasarkan Tiket sehingga transaksi penjualan dan pemesanan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan masyarakat.

4. Untuk mempromosikan atau lebih memperkenalkan perusahaan kepada semua kalangan masyarakat sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dengan tujuan dapat meningkatkan penjualan tiket resmi.
5. Memberi kemudahan kepada halayak ramai untuk stady tour keluar kota.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pembuatan sistem informasi berbasis webkios burung ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan media informasi kepada para konsumen yang ingin membeli Tiket.
2. Dapat digunakan sebagai penginputan data dan harga Tiket.
3. Proses pemasaran dan promosi menjadi lebih efektif dan efisien.
4. Tempat atau sarana untuk melakukan promosi menjadi lebih luas dan hampir tidak terbatas.
5. Informasi yang diberikan ke pelanggan menjadi up to date.
6. PO. Puspa Jaya dapat menerima keluhan maupun kritik dan saran dari pelanggan melalui via internet.

2. TINJAUAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

2.1. Definisi E-Commerce

E-Commerce atau perdagangan elektronik pada dasarnya merupakan aktivitas membeli atau menjual secara elektronik yang dilakukan pada jaringan internet. E-Commerce lebih spesifik lagi juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan, pengiriman dan penerimaan order, penyediaan, dukungan dan pelayanan dengan memanfaatkan sebuah webshop 24 jam sehari bagi seluruh pelanggannya (Wahana Komputer, 2006:2).

Menurut David Baum, pengertian *e-commerce* adalah: *E-Commerce merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik* (David Baum dalam Onno W. Purbo, 2000 : 2).

2.1.1. Sejarah atau Asal Mula E-Commerce

Sejarah perkembangan E-commerce di dunia di mulai dari kemunculan internet yang kemudian terus berkembang sehingga timbulah E-commerce. Pada awalnya, internet merupakan koperasi komputer yang tidak dimiliki siapapun. Internet lahir pada tahun 1969 ketika sebuah kelompok peneliti di Departemen Pertahanan Amerika berhubungan dengan empat komputer di UCLA, Stanford Research Institute, Universitas Utah, dan Universitas California di Santa Barbara. Hubungan ini dilakukan untuk menciptakan sebuah jaringan untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain

mengenai proyek-proyek pemerintah. Jaringan ini dikenal dengan istilah ARPAnet-ARPA merupakan singkatan dari Advanced Research Project Agency yang merupakan bagian dari Departemen Keamanan AS. Tiga tahun kemudian, lebih dari lima puluh universitas dan agensi-agensi militer telah terhubung bersama-sama dalam jaringan (network), dan jaringan komputer yang lain mulai muncul di sekitar negara bagian (country) dan dunia. Seiring dengan perkembangan ARPAnet, yang diikuti pula dengan kerjasama jaringan antara militer dan kaum pendidik, dan eksperimen NASA mengenai jaringan komputer, jaringan ini mulai menghubungkan satu dengan yang lain (interconnected), inilah awal mula dipakai istilah "Internet".

2.1.2. Jenis – jenis E-Commerce

E-Commerce terdiri atas beberapa jenis, yaitu sebagai berikut :

- ✚ Collaborative Commerce (C-Commerce)
Kerjasama secara elektronik antara rekan bisnis. Kerja sama ini biasanya terjadi antara rekan bisnis yang berada pada jalur penyediaan barang (supply Chain).
- ✚ Business-to-Consumers (B2C)
Penjual adalah suatu organisasi dan pembeli adalah individu.
- ✚ Consumer-to-Business (C2B)
Pada jenis ini, konsumen memberitahukan barang atau layanan yang dibutuhkannya, dan selanjutnya organisasi-organisasi bersaing untuk menyediakan barang atau layanan tersebut kepada konsumen.
- ✚ Consumer-to-consumer
Penjualan barang atau layanan antara individu.
- ✚ Intrabusiness(Intraorganizational)Commerce
Pada jenis ini, organisasi menggunakan E-Commerce untuk meningkatkan kegiatan operasi organisasinya. Hal ini dikenal juga dengan sebutan Business-to- Employee (B2E).
- ✚ Government-to-Citizens (G2C) and to others
Pemerintah menyediakan layanan kepada masyarakat melalui teknologi ECommerce. Pemerintah juga dapat melakukan bisnis dengan pemerintah lain (Government-to-Government / G2G) demikian juga dengan organisasi lain (Government-to-Business / G2B).
- ✚ Mobile Commerce (m-Commerce)
E-Commerce yang dilaksanakan pada lingkungan tanpa kabel (wireless environment), seperti menggunakan telepon seluler untuk akses internet.

2.2. Definisi Tiket

Tiket adalah suatu dokumen perjalanan yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan yang berisi rute, tanggal, harga, data penumpang yang digunakan untuk melakukan suatu perjalanan.

Menurut Rahmat Darsono, tiket adalah salah satu dokumen perjalanan yang dikeluarkan oleh maskapai

penerangan dan merupakan kontrak tertulis satu pihak yang berisikan ketentuan yang harus dipenuhi oleh penumpang selama memakai jasa penerbangan, dan data penerbangan penumpang yang mempunyai masa periode waktu tertentu (Darsono, 2004 :15).

2.3. Definisi Paket Tour

Berdasarkan definisi mengenai tour telah dilontarkan organisasi kepariwisataan seperti : WATA (World Association of Travel Agent) "Tour adalah perlawatan keliling yang memakan waktu lebih dari tiga hari, yang diadakan oleh Biro Perjalanan Wisata (BPW) di suatu kota atau daerah yang acaranya di antaranya yaitu meninjau beberapa tempat/kota, baik dalam maupun luar negeri. Kita harus membedakan pengertian tour dengan travel atau perkataan lainnya seperti trip, excursion, sightseeing, dan lain-lain. Perkataan travel biasanya digunakan untuk tujuan bermacam-macam motivasi dan pada hakekatnya bukan untuk tujuan pariwisata.

Dalam dunia kepariwisataan sendiri pengertian dari kata tour secara umum adalah : perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, baik dalam maupun luar negeri. Pengertian kata tour jauh lebih sering digunakan dibandingkan kata trip, sightseeing, atau excursion, tetapi sebaliknya. Namun demikian, pengertian kata trip dapat disamakan dengan kata excursion lebih dekat (batas kota atau daerah tertentu tidak lebih dari 24 jam), sedangkan perjalanan trip relatif lebih jauh.

aket wisata adalah suatu rencana kegiatan wisata yang telah disusun secara tetap dengan harga tertentu yang mencakup transportasi, hotel atau akomodasi, obyek dan daya tarik wisata serta fasilitas penunjang lainnya yang tertera dalam perjanjian paket wisata tersebut.

Biro Perjalanan Wisata dalam fungsinya sebagai mediator dan pengelola dari keseluruhan komponen pariwisata yang dibutuhkan oleh wisatawan selama melakukan kegiatan perjalanan wisatanya, haruslah memperhatikan bahwa produk yang disunnya dapat memenuhi fungsinya sebagai alat bantu wisatawan dalam memenuhi kebutuhannya akan istirahat dan santai untuk kebugaran jasmani dan rohani serta menghilangkan kebosanan terhadap pekerjaan atau kegiatan rutusnya yang diharapkan dapat mengembangkan *personality*, pengungkapan sikap, mental, fisik dan spiritual. Biro Perjalanan Wisata seyogyanya juga dapat menempatkan dirinya bukan hanya sebagai perantara saja melainkan sebagai *partner* perjalanan yang menyenangkan bagi wisatawan atas kepiawaiannya dalam mengelola perjalanan yang mampu memberikan bagus terutama dalam saving the time and money dan mampu memberikan rasa aman, nyaman maupun kepuasan wisatawan dalam kegiatan wisata yang dilakukannya.

2.3.1. Jenis Paket Tour

- ✓ **Pleasure Tourism**, yaitu paket wisata yang disusun untuk tujuan ingin mengetahui suatu daerah tujuan wisata dalam acara mengisi liburannya guna menghilangkan kepenatan diri atas rutinitas sehari-hari.
- ✓ **Recreation Tourism** Jenis paket wisata yang disusun dengan tujuan utamanya memanfaatkan hari liburannya guna pemulihan kesegaran jasmani maupun rohani.
- ✓ **Cultural Tourism** Paket wisata yang diselenggarakan khusus untuk mengetahui adat-istiadat, gaya dan cara hidup suatu bangsa, sejarah, seni budaya maupun acara keagamaan.
- ✓ **Adventure Tourism** Paket wisata yang dilakukan di alam terbuka untuk melatih ketangkasan jasmani serta menyegarkan rohani dengan mengambil resiko yang cukup membahayakan keselamatan jiwa dengan dipandu oleh seseorang atau lebih yang berpengalaman.
- ✓ **Sport Tourism** Paket wisata yang dilakukan dalam rangka melatih atau melakukan uji ketangkasan jasmani atau mengikuti pertandingan olah raga di daerah atau di negara lain.
- ✓ **Business Tourism** Paket wisata yang dilakukan dalam rangka melakukan studi kelayakan usaha di daerah atau di negara yang dikunjungi.
- ✓ **Convention Tourism** Paket wisata dalam rangka mengikuti kegiatan atau menghadiri suatu acara konferensi, seminar, pameran atau sejenisnya yang diselingi dengan kegiatan wisata di waktu senggangnya.
- ✓ **Special Interest Tourism** Paket wisata khusus yang memerlukan keahlian dan kemampuan khusus pula bagi pesertanya dengan klasifikasi jumlah pesertanya yang terbatas seperti pilgrime, terjun payung, gantole atau sejenisnya.

2.4. Definisi CV. Puspa Jaya

Puspa Jaya adalah sebuah perusahaan transportasi yang berdiri sejak 1980. Didirikan oleh Bapak I Ketut Narya yang merupakan seorang transmigran asal Bali yang di tempatkan di Lampung.

2.4.1. Sejarah PO. Puspa Jaya

PO. Puspa Jaya berdiri pada tanggal 31 Oktober 1980, didirikan oleh Bapak I Ketut narya yang merupakan seorang transmigran asal Bali yang di tempatkan di Lampung. PO Puspa Jaya merupakan perusahaan keluarga yang memulai usahanya di bidang transportasi. Pada awal usahanya, perusahaan hanya memiliki satu armada bus dengan trayek Banjir-Tanjung Karang dengan menggunakan nama PO . Puspa Sari atas persetujuan PT. Puspa Sari Denpasar. Seiring dengan berjalan waktu, usaha transportasi ini mendapat sambutan baik dari masyarakat. Perusahaan dapat berkembang dengan sangat baik, sehingga rute atau trayek tujuan

bus dapat dikembangkan ke beberapa tujuan. Tidak hanya di dalam propinsi saja melainkan sampai luar propinsi.

Pada tahun 1989 perusahaan mulai merintis angkutan dengan trayek Lampung-Denpasar. Trayek Lampung-Denpasar dibuka untuk memenuhi permintaan konsumen yang merupakan transmigran asal Pulau Bali yang ingin menggunakan jasa perusahaan untuk mengantarkan mereka berlibur ke kampung halaman. Kemudian Pada tahun 1992 kepemimpinan perusahaan diserahkan kepada Bapak I Ketut Pasek, alumnus fakultas Teknik Universitas Gajah Mada yang merupakan anak dari Bapak Ketut Narya. Saat itu perusahaan masih menggunakan nama Po . Puspa Sari Denpasar. Atas inisiatif keluarga besar, pada tanggal 31 Oktober 1992 perusahaan memisahkan diri dan membangun usaha mandiri dengan nama Po . Puspa Jaya. Berkat ketekunan dan keuletannya, perusahaan dapat bertahan bahkan berkembang terutama di provinsi Lampung ., kemudian ditahun 1994 mulai menggunakan armada bus AC dengan trayek awal Lampung – Denpasar. seiring dengan permintaan pasar di tahun 2000 PO Puspa Jaya juga menggunakan bus kelas eksekutif dengan trayek Lampung – Yogya,Solo Wonogiri dan bus kelas Patas AC untuk trayek Lampung – Semarang – Solo – Ponorogo – Blitar

Kini PO Puspa Jaya tidak hanya melayani Reguler tetapi juga Melayani Pariwisata dengan dibentuknya Divisi Pariwisata Untuk memenuhi Permintaan konsumen.

2.4.2. Visi & Misi

Sesuai dengan Tag line Po Puspa Jaya yaitu *satisfaction is our priority* kami mempunyai visi dan misi sebagai berikut

Visi

- ✚ Menjadi perusahaan transportasi yang unggul dalam pelayanan karna kepuasan pelanggan adalah prioritas kami

Misi

- ✚ Memberikan pelayanan yang sebaik baiknya dengan penuh rasa kekeluargaan.
- ✚ Menyediakan transportasi yang aman,nyaman,bersih serta terjangkau.
- ✚ Memberikan pelayanan yang prima demi kepuasan pelanggan didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas

2.4.3. Jenis – Jenis Mobil PO. Puspa Jaya

Untuk memberikan kenyamanan terhadap penumpang semua armada kami yang bis besar menggunakan Bis Mercedes Benz yang terkenal akan kenyamanannya dan kami juga memilih karoseri bis yang berkualitas dan selalu *Update* dengan model yang terkini.

a. Jet Bus



Gambar 2.1 Jet Bus

b. 3 Kategori Yang berkualitas



Gambar 2.2 Kategori Yang Berkualitas

c. Kategori Medium



Gambar 2.3 Kategori Bus Medium

d. Galaxy Exl



Gambar 2.4 Kategori Bus Medium

3. METODE PENELITIAN

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal dengan istilah SDLC (Software Development Life Cycle). Metodologi ini menjadi perhatian sangat istimewa pada proses rekayasa perangkat lunak. Karena dengan metodologi SDLC yang digunakan akan sangat menentukan sukses tidaknya proyek software.

Perbandingan tentang kelebihan dan kekurangan model Waterfall pada Software Development Life Cycle (SDLC) ini dijelaskan berikut ini

3.1. Waterfall

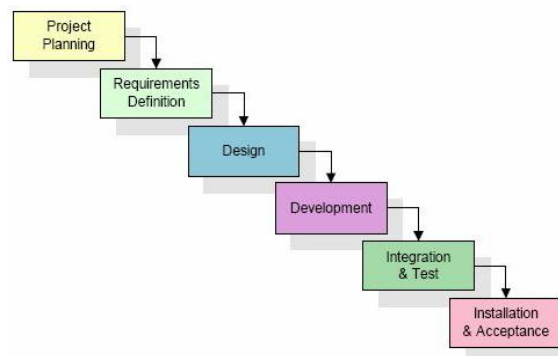
Waterfall, merupakan SDLC tertua karena sifatnya yang natural. Urutan SDLC waterfall ini bersifat serial dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing / verification, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Kelebihan :

- Merupakan model pengembangan paling handal dan paling lama digunakan.
- Cocok untuk system software berskala besar.
- Cocok untuk system software yang bersifat generic.
- Pengerjaan project system akan terjadwal dengan baik dan mudah dikontrol.

Kekurangan :

- Persyaratan system harus digambarkan dengan jelas.
- Rincian proses harus benar-benar jelas dan tidak boleh berubah-ubah.
- Sulit untuk mengadaptasi jika terjadi perubahan spesifikasi pada suatu tahapan pengembangan



Gambar 3.1 Model Waterfall

1. System Investigation

Pada proses investigasi sistem, perancang aplikasi melakukan survei lapangan untuk mengetahui masalah apa saja yang terjadi dan memilih masalah mana yang cocok untuk diselesaikan. Dalam investigasi sistem, yang terpenting adalah mempelajari masalah yang akan diselesaikan. Mulai dari masalah teknis yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan komponen lainnya yang dibutuhkan dalam merancang aplikasi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

2. System Analysis

Analisis sistem merupakan proses pengidentifikasian masalah yang akan diselesaikan dengan menggunakan sistem informasi. Pada tahap ini, ditentukan masalahnya, dicari penyebab terjadinya masalah, merinci solusi yang mungkin dilakukan dan mengumpulkan informasi dalam rangka mencari solusi. Ada 3 cara yang mungkin diambil oleh organisasi dalam menyelesaikan suatu masalah, yaitu : tetap menggunakan sistem yang lama dan tidak mengubahnya, memodifikasi sistem yang sedang berjalan, atau membangun sistem yang baru.

3. System Design

Pada tahap desain sistem, dicari suatu solusi agar suatu sistem dapat menyelesaikan apa yang sudah didapat dari analisis sistem. Pada tahap ini akan dilakukan desain yang meliputi : output, input, dan tampilan layar dari sistem, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, telekomunikasi serta prosedur, dan bagaimana semua komponen bisa terhubung menjadi satu bagian

4. Programming

Pada tahapan programming, akan dilakukan translasi dari desain yang sudah dirancang dilengkapi dengan informasi-informasi yang sudah tersedia menjadi berbentuk kode-kode komputer. Proses ini sangat memungkinkan memakan waktu yang cukup lama. Umumnya proses ini dikerjakan dalam tim dan dalam menulis program, digunakan teknik pemrograman terstruktur yang terdiri dari banyak modu.

5. Testing

Tahapan berikutnya merupakan tahapan testing atau sering disebut juga pengujian. Pada tahap ini, dilakukan pengecekan apakah program akan menghasilkan data yang sesuai dengan yang diminta dalam berbagai kondisi. Testing membutuhkan waktu yang lama serta harus dilakukan secara terus menerus secara bertahap. Tujuan lain dari testing ini adalah untuk melakukan pemeriksaan apakah terdapat error

ataupun bug dari program yang sudah berhasil dibuat. Ada 2 jenis error yang mungkin terjadi yaitu syntax error dan logic error.

6. Implementation

Tahapan implementasi merupakan tahapan penggunaan sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama yang sedang berjalan

3.2. Spesifikasi Hardware atau Software

3.2.1. Spesifikasi Hardware

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun Sistem Pendukung Keputusan Karyawan Berprestasi Berdasarkan Kinerja Berbasis Web ini dengan spesifikasi sebagai berikut :

- ❖ Processor Intel Dual Core 2.6 Ghz
- ❖ Mainboard ASUS/Gigabyte/ECS
- ❖ RAM DDR2 V-gen 2 Gb
- ❖ HD 80 Gb Seagate/Samsung SATA
- ❖ Casing ATX 450w + 2 FAN CPU
- ❖ LCD LG/Samsung Wide Screen 17"
- ❖ DVD-RW Samsung
- ❖ Keyboard
- ❖ Mouse

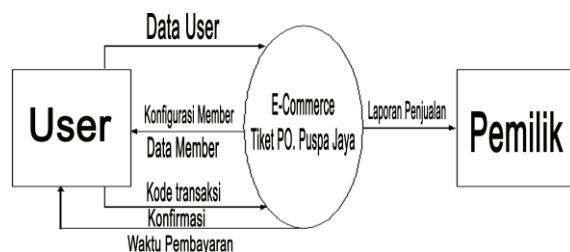
3.2.2. Spesifikasi Software

- ❖ Windows XP SP2
- ❖ Bandwith Controller / Manager
- ❖ Mozilla
- ❖ Firewall
- ❖ Anti Spyware, Malware, Adware
- ❖ MySQL Versi 3.51.12
- ❖ PHP Versi 4.0
- ❖ Xampp Versi 2.5

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Diagram Konteks

Konteks sistem informasi E-Commerce pada Kios Burung ini terdapat tiga entitas, yaitu supplier, customer dan pemilik. Supplier memberikan data barang ke dalam sistem, yang berisi nama barang, harga jual burung dan jenis burung yang dimasukkan, yang selanjutnya akan diproses di dalam sistem informasi E-Commerce. Kemudian sistem informasi E-Commerce akan menghasilkan keluaran yang berupa bukti transaksi yaitu nota hasil transaksi penjualan yang akan diberikan kepada customer, laporan penjualan burung supplier yang akan diberikan kepada supplier, dan laporan keseluruhan yang akan diberikan kepada pemilik.

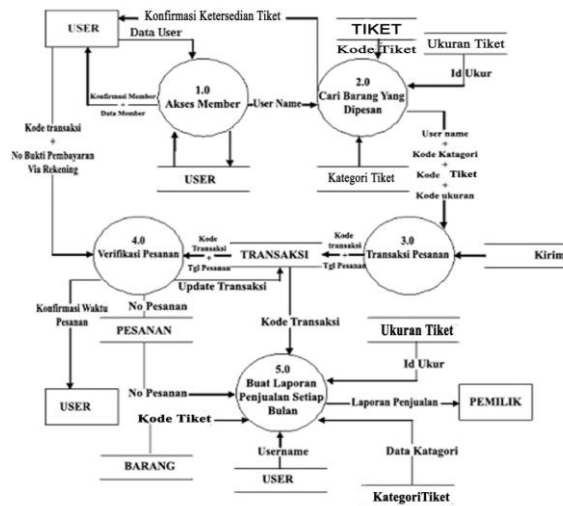


Gambar 4.1 Diagram Konteks

4.2. DFD 0

Pada Data Flow Diagram level 0 ini terdapat 4 proses, antara lain :

- Proses 1.0 yaitu proses pengecekan burung, harga dan jumlah. Daftar burung, harga dan jumlah yang diberikan oleh supplier di cek terlebih dahulu, untuk disesuaikan dengan jumlah barang yang ada, kemudian di simpan di dalam suatu file yaitu file burng.
- Proses 2.0 yaitu proses pencatatan burung, harga dan jumlah. Di dalam proses ini dilakukan kegiatan pencatatan nama burung, harga jual burung, dan jumlah burung yang tersedia. Setelah dicatat, data disimpan dalam file burung.
- Proses 3.0 yaitu proses transaksi penjualan burung. Di dalam proses ini data penjualan burung yang berupa nama burung yang terjual, jumlah burung dan total penjualan burung akan diolah sehingga menghasilkan bukti transaksi yang akan diberikan kepada customer. Kemudian data dari seluruh transaksi penjualan akan diberikan ke proses 4.0 untuk dibuat laporannya.
- Proses 4.0 yaitu proses pembuatan laporan. Seluruh data transaksi penjualan dan data burung, harga dan jumlah kemudian diolah untuk dibuat laporannya. Laporan yang dihasilkan berupa laporan penjualan burung supplier yang akan diberikan kepada supplier dan laporan keseluruhan yang akan diberikan kepada pemilik.



Gambar 4.2 DFD Level 0

4.3. IMPLEMENTASI

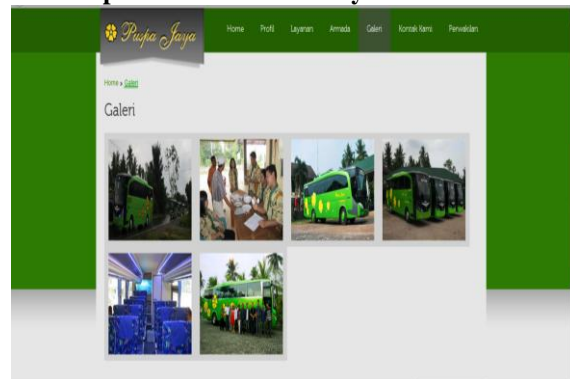
Implementasi adalah proses pembuatan dari aplikasi yang akan diimplementasikan tersebut. Dimana langkah pembuatan tersebut dimulai dari pengetikan program hingga uji coba program terhadap kesalahan kesalahan yang mungkin terjadi sebelum memasuki implementasi system.

a. Tampilan Umum Website



Gambar 4.3 Implementasi Halaman Utama

b. Tampilan Halaman Gallery



Gambar 4.4 Implementasi Halaman Gallery

c. Tampilan Halaman Profil



Gambar 4.5 Implementasi Halaman Profil

5. PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Dari hasil yang di analisis dan perancangan yang di lakukan oleh penulis, ternyata di hasilkan beberapa kesimpulan mengenai Sistem Informasi Penjualan Tiket dan paket pada PO. Puspa Jaya Kotaagung yaitu:

- Dengan menggunakan sistem penjualan berbasis website lingkup dan jangkauan pemasaran menjadi lebih luas.

2. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai paket tour terbaru dan dapat melakukan pemesanan paket langsung dalam website.
3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mencari informasi dalam melakukan pembelian tiket dan paket tour dan pelanggan dapat memberikan keluhan berupa kririk dan saran melalui website.
4. Dengan adanya website ini bisa menghemat biaya pembuatan brosur yang bertujuan untuk mempromosikan paket tour.

5.2. SARAN

Maka disarankan untuk PO. Puspa Jaya Kotaagung yaitu :

1. Pemberitahuan / promosi dapat dilakukan melalui situs website PO. Puspa Jaya Kotaagung secara luas.
2. Perlunya ada SDM yang bertindak sebagai administrator, yang bertugas menangani dan mengatur website melalui halaman khusus yang telah disediakan.
3. Rancangan aplikasi e-commerce yang telah penulis buat diharapkan dapat diimplementasikan guna mendukung proses perkembangannya dan memberikan kemudahan dalam penyelesaian proses kinerja perusahaan di PO. Puspa Jaya Kotaagung .

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa 2011,Rekayasa Perangkat Lunak, Modula, Bandung.
- Firdaus 2007, 7 jam belajar Interaktif PHP dan MySQL dengan DREAMWAVR, Maxicom, Palembang.
- Jogiyanto 2005, Analisis Teknologi Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- Nugroho, Adi 2006 Strategi Penjualan Melalui Internet, Andi Offset, Yogyakarta
- Ramadhan, Arif 2005, Internet, Andi Offset, Yogyakarta
- Whiten,Jeffery L 2006, Metode Design dan Analisis Sistem, Andi Offset, Yogyakarta.
- Wahana 2006, Bisnis E-Commerce, Andi Offset, Yogyakarta