

ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN FURNITURE BERBASIS WEB

Alismi

Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, STMIK

Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 (0729) 22240 Pringsewu 35373

E-mail: alismi.charles@gmail.com

ABSTRAK

Dalam dunia industri dan dengan kemajuan zaman, teknologi akan sangat membantu sebuah industri kecil dalam pengelolaan suatu informasi yang bermanfaat bagi para konsumen. Tidak semua pengusaha industri kayu furniture memiliki toko. Akan tetapi mayoritas pemilik toko yang ada di Pringsewu tidak memproduksi sendiri mebel yang dipasarkan. Pemilik toko yang tidak memproduksi sendiri mebel mendapat barang dagangannya dari pengusaha yang tidak memiliki toko. Pemilik toko inilah yang memberikan pesanan model mebel yang dibutuhkan pelanggan dan pemakai. Pada study kasus ini data telah terkomputerisasi sehingga para konsumen dapat menerima informasi hanya dengan mengakses informasi yang diinginkan. Seperti halnya pada toko furniture yang membangun Sistem Informasi Pemasaran Furniture Berbasis Web untuk dapat berpartisipasi memberikan data dan informasi kepada seluruh kalangan masyarakat dan dapat diakses dengan cepat, dimanapun, dan kapanpun.

Kata Kunci: sistem informasi, furniture, sdic

1. PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya teknologi pada sekarang ini . Kemajuan teknologi tersebut sangat dimanfaatkan sebagian banyak orang untuk mengakses informasi yang dapat diakses secara cepat. Informasi tersebut tidak lepas dari peran web sebagai sumber

informasi di internet. Di zaman yang semakin canggih banyak perusahaan atau industry memanfaatkan teknologi tersebut untuk dapat menyediakan informasi kepada seluruh masyarakat luas seperti pada bidang mebel untuk dapat berpartisipasi memberikan data dan informasi yang dapat dipercaya oleh para konsumen.

Alismi furniture ini adalah sebuah industry menengah yang bergerak dalam bidang mebel khususnya yang berbahan kayu jati. Dalam rangka meningkatkan pelayanan kepada konsumen, dibuatlah suatu rancang bangun system informasi pemasaran meubel kayu jati berbasis web dengan tujuan aliran data dan promosi dapat diakses dari manapun, kapanpun dan oleh siapapun.

1.2 Maksud dan Tujuan

- a. Dengan dibangunnya sistem informasi pemasaran furniture berbasis web dapat membangun sebuah Sistem Informasi Pemasaran.
- b. Dengan dibangunnya system informasi pemasaran furniture berbasis web ini diharapkan akan meningkatkan penjual an dan memberikan informasi kepada konsumen tentang produk furniture.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Menurut Wing Wahyu Winarso dalam bukunya, "*Sistem Informasi Manajemen*" (2006) : "*Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Masing-masing komponen memiliki fungsi yang berbeda dengan yan lain, tetapi tetap bekerja sama*".

2.2 Definisi Informasi

Menurut Krismiaji dalam bukunya "*Sistem Informasi Akuntansi* " (2010: 15) mengemukakan bahwa: "*Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat*".

2.3 Definisi Furniture

Furniture adalah istilah yang digunakan untuk perabotan tangga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, tempat duduk, tempat tidur, mengerjakan sesuatu dalam bentuk meja-meja tempat menaruh barang dipermukaannya. (Gusti Dipo, dalam buku "*Hubungan Makna Rumah Bangsawan dan Falsafah Hidup Manusia Jawa*" (2010 : 16))

2.4 Definisi Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem Informasi Furniture berbasis web adalah layanan akses informasi melalui internet yang menghubungkan pengguna informasi dengan server sebagai sumber data. Data yang diberikan adalah informasi tentang produk furniture. (Titi Nurfitri, 2007:34)

2.5 Metode SDLC

SDLC (Systems Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau Systems Life Cycle (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses

pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi.

SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall. Beberapa model lain SDLC misalnya fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis dalam mengembangkan dan merancang sistem adalah System Development Life Cycle (SDLC)

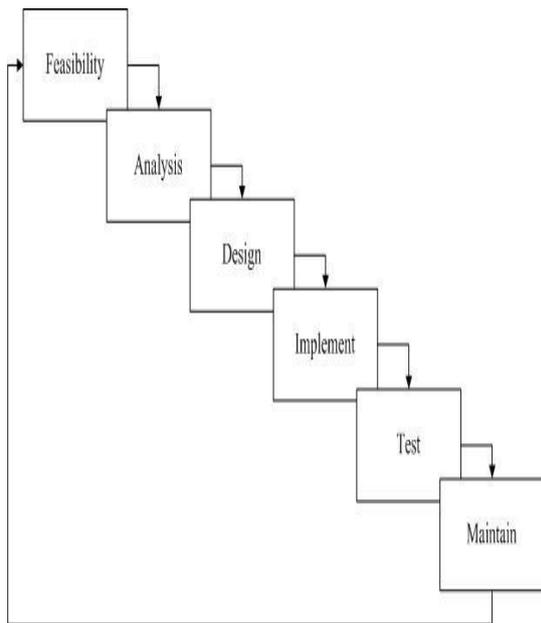
Dalam sebuah siklus SDLC, terdapat enam langkah yang dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan dan merancang sistem Langkah tersebut adalah

1. Penulis membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan
2. Penulis menspesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan sistem informasi furniture
3. Penulis merancang sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi furniture
4. Penulis mengembangkan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan
5. Penulis melakukan pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibuat
6. Penulis mengimplementasikan dan memelihara system

Siklus SDLC penulis jalankan secara berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah keenam. Setiap langkah yang telah selesai dikaji ulang, kadang-kadang bersama expert user, terutama dalam langkah spesifikasi kebutuhan dan perancangan sistem untuk memastikan bahwa langkah telah dikerjakan dengan benar dan sesuai harapan. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulangi lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

Kaji ulang yang dilakukan penulis

adalah pengujian yang sifatnya quality control, Quality control dilakukan oleh penulis untuk membangun kualitas sistem, Semua langkah dalam siklus penulis dokumentasikan agar mempermudah pemeliharaan dan peningkatan fungsi sistem.

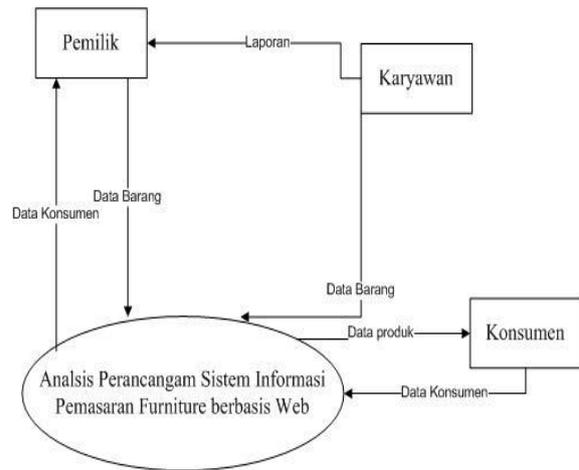


Gambar 1. Siklus Systems Development Life Cycle (SDLC)

4. ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Diagram Konteks

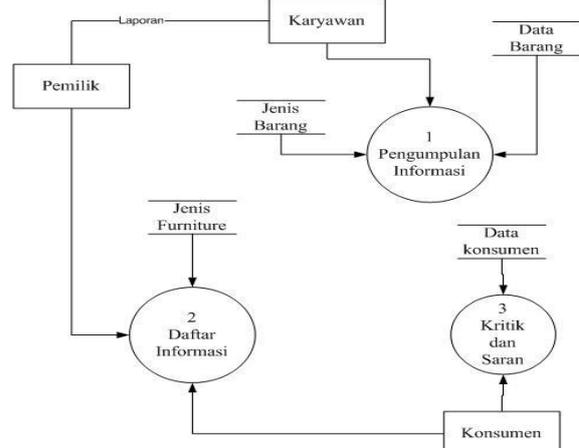
Desain Sistem Informasi Pemasaran ini dengan membuat flowchart sistem yang menggambarkan bagaimana sistem pemasaran dari toko furniture sebelum sistem komputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan, dilanjutkan dengan membuat dokumen Diagram Konteks dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Diagram Konteks Analisis Perancangan Sistem Informasi

4.2 DFD (Data Flow Diagram)

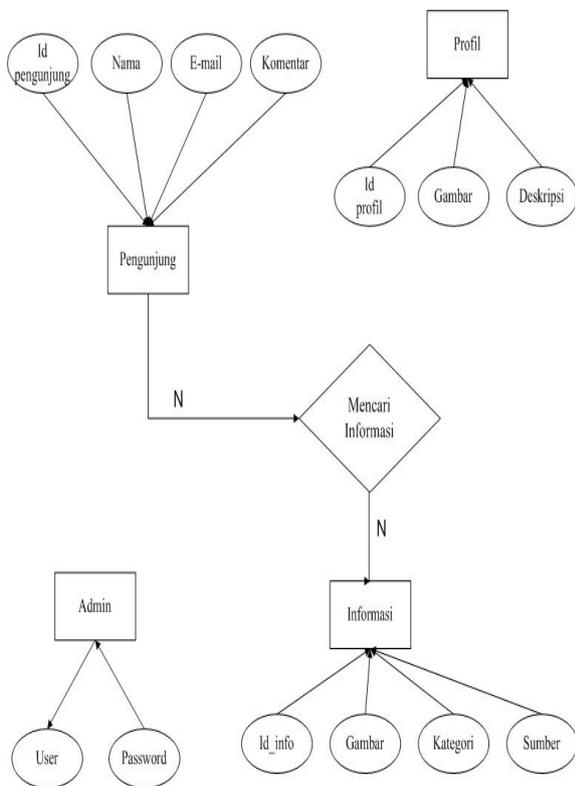
Desain Sistem Informasi Pemasaran ini dengan membuat flowchart sistem yang menggambarkan bagaimana sistem pemasaran dari toko furniture sebelum sistem komputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan, dilanjutkan dengan membuat dokumen alir dari Data Flow Diagram



Gambar 3. DFD Analisis Perancangan Sistem Informasi

4.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

Desain sistem informasi pemasaran ini dengan membuat flowchart sistem yang menggambarkan bagaimana sistem pemasaran dari toko furniture sebelum sistem komputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan, dilanjutkan dengan membuat dokumen alir dari Entity Relationship Diagram (ERD).

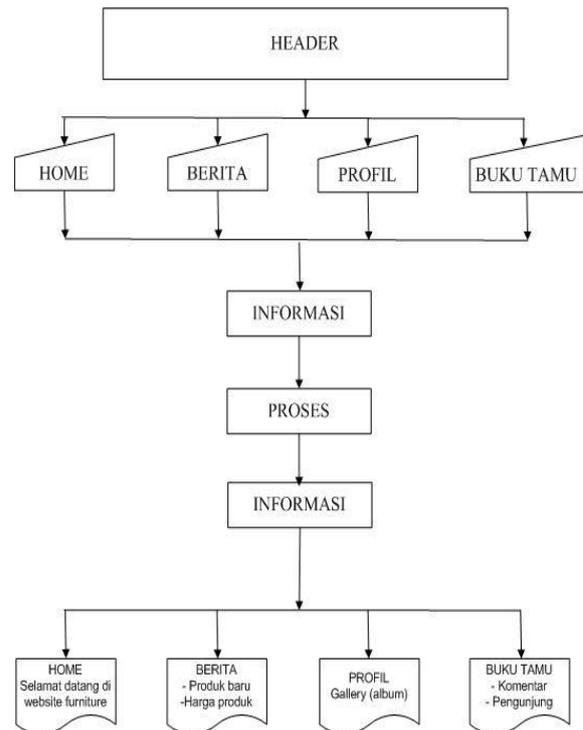


Gambar 4. ERD Analisis Perancangan Sistem Informasi

5. PEMBAHASAN

5.1 Desain Global

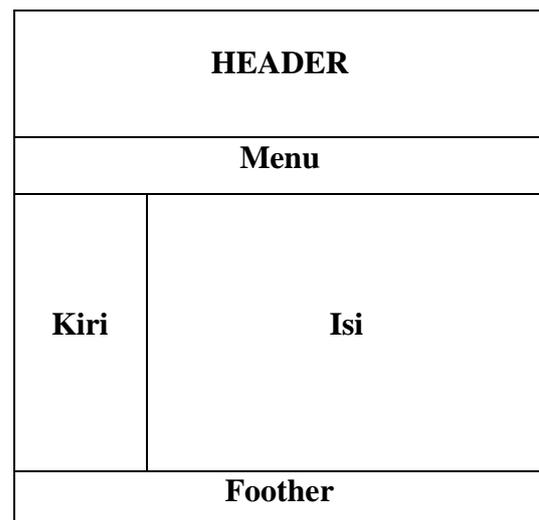
Desain global pada sistem ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5. Desain Global Perancangan Sistem Informasi

5.2 Rancangan Website

Rancangan Website pada sistem ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Rancangan Website

5.3 Implementasi Website

Desain keluaran ini akan menampilkan hasil berita berupa jenis-jenis barang yang tersedia dalam Sistem informasi Furniture.



Gambar 7. Tampilan Hasil Implementasi Website

6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya system informasi pemasaran ini, toko mebel ini dapat melayani konsumen dengan efektif karena konsumen dapat mengetahui stok dan jenis barang dengan efektif.
2. Dengan menggunakan Sistem Informasi Pemasaran ini, maka penyampaian informasi mempunyai ruang lingkup yang

lebih luas. Mempermudah warga dalam mendapatkan informasi tanpa harus datang langsung ke tempat.

6.2 Saran

Pemilik selalu mengupdate informasi tentang produk furniture terbaru yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, Abdul. 2009. *From Zero to Hero Membuat Aplikasi Web dan Database Mysql*, Andi Offset : Yogyakarta.
- Hasibuan, Malaya S.P. 2006. *Manajemen Organisasi Sistem Informasi*. Angkasa : Bandung
- <http://khaliy.blogspot.com/2011/04/sistem-informasi-penjualan-barang-pada.html>
- Gusti Dipo, dalam buku "*Hubungan Makna Rumah Bangsawan dan Falsafah Hidup Manusia Jawa*" (2010 : 16)
- <http://sii-ncha-n.blogspot.com/2012/02/system-development-life-cycle-sdlc.html>