

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TELOR ASIN DI DESA SRIMULYO

Evi Wulandari

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

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

E-mail : wulandari57@yahoo.co.id

ABSTRAK

Desa Srimulyo merupakan salah satu desa penghasil Telor Asin di Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, di desa ini terdapat beberapa pengusaha telor asin. Sayangnya, hasil produksi telor asin di desa ini belum di pasarkan dengan sistem informasi yang baik. Terkait hal itu melalui sebuah penelitian yang dilakukan perancangan Sistem Informasi penjualan telor asin. Sistem Informasi penjualan dirancang dengan memanfaatkan Aplikasi PHP dan MySQL. Hasil dari memanfaatkan sistem informasi ini dapat memperluas pemasaran telor asin, dan mempermudah pembeli yang berada diluar Desa Srimulyo.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Transaksi, Penjualan, web RUP.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era yang modern seperti sekarang ini, *Electronic Commerce* atau *E-Commerce* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat. Dengan adanya *E-Commerce* ini maka biaya operasional dapat dikurangi dan dapat meningkatkan omset penjualan.

Telor Asin di Desa Srimulyo penjualan atau pemasarannya masih bersifat manual dengan datang langsung ke perusahaan dan di antar ke konsumen, sehingga cara penjualan masih tidak maksimal, dikarenakan lingkup pemasarannya hanya sebatas Desa Srimulyo. Oleh karena itu dibutuhkan Sistem Informasi untuk mempermudah konsumen .

Dari pemasaran tersebut dilakukan sebuah penelitian dengan judul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web** pada Telor Asin di Desa Srimulyo.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada produksi telur asin Desa Srimulyo sebagai berikut:

- Bagaimana cara untuk mempermudah penjualan telor asin lebih maju dan berkembang?
- Bagaimana cara untuk membuat rancangan website yang lebih baik, sehingga menambah konsumen dan mempermudah pemasaran.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

- Pembuatan web yang berisi informasi niaga tentang telur asin.

- Sistem transaksi yang memberikan kemudahan kepada pedagang dan konsumennya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah website yang mampu memberikan kemudahan kepada pihak Produksi Telor Asin Didesa Srimulyo dalam memproses pemasaran dan dapat dikenal di masyarakat luas melalui website.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yaitu :

- Mempercepat proses menyampaikan pemasaran kepada masyarakat di luar desa ataupun di kota melalui website.
- Sistem transaksi yang memberikan kemudahan kepada pedagang dan konsumennya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian

Sistem Informasi merupakan kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan control terhadap jalannya perusahaan (Budi Sutedjo, 2002,:11).

Sistem informasi membutuhkan beberapa sub system sebagai berikut.

- PHP
PHP (dahulu dikenal sebagai *Personal Home Page*, sekarang PHP: *Hypertext Preprocessor*)

yang merupakan program yang dikembangkan secara bersama oleh para *programmer* dari seluruh dunia yang menekuni dunia *opensource*. PHP dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di *database server open source* seperti *MySQL* (Teguh Wahyono, 2005,:5).

- b. **MySQL**
MySQL adalah sebuah program data base server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multiuser*, serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*) (Bunafit Nugroho, 2005,:1).
- c. **RUP (*Rational Unified Process*)** adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*). (Rosa A.S, 2011,:105).

2.1.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building blok*), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen *hardware*, komponen *software*, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran (Ari Suhari .2011).

- a. **Komponen input**
Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
- b. **Komponen model**
Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. **Komponen output**
Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.
- d. **Komponen teknologi**
Teknologi merupakan "*tool box*" dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan

keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan

- e. **Komponen hardware**
Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi. Yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk diperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi
- f. **Komponen software**
Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk menciptakan suatu informasi
- g. **Komponen basis data**
Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut *DBMS (Database Management System)*.
- h. **Komponen kontrol**
Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, te,peratur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa halhal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2 Pemasaran Produk

Dalam menjalankan usaha, ada hal yang lebih penting dibanding menciptakan produk, yaitu pemasaran produk dan jasa yang dilakukan dengan handal (Ashri Tadda 2013)

- a. Kenalin pelanggan,identifikasi target market anda akan membantu anda dalam menyusun strategi marketing yang efektif.
- b. Lakukan upaya promosi atau memperkenalkan produk bisnis Anda kepada konsumen.
- c. Menjalin hubungan dengan pelanggan. Memelihara pelanggan lama lebih mudah dibandingkan mendapatkan pelanggan baru.

- d. **Power of Focus.** Kekuatan fokus terbukti dapat mengantarkan Apple menuju kesuksesan.

2.2.1 Model-model Pemasaran

Dalam pemasaran kelompok item yang saling berhubungan dan saling berkaitan itu mencakup (Dr. Kasmir, SE., 2011) :

- Gabungan organisasi yang melaksanakan kerja pemasaran.
- Produk, jasa, gagasan atau manusia yang dipasarkan.
- Target pasar.
- Perantara (pengecer, grosir, agen transportasi, lembaga keuangan).
- Kendala lingkungan (environmental constraints).

2.2.2 Pemasaran yang Efektif

Agar pemasaran efektif, perusahaan dapat memulainya dengan membangun komunikasi dengan pelanggan. Komunikasi yang baik dengan pelanggan adalah salah satu kunci keberhasilan bisnis. Apapun produk dan jasa jika diinformasikan dengan komunikasi yang baik dan menarik akan dapat diterima di pasar. Faktor inilah yang membuat komunikasi pemasaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian para konsumen. (Choiril Anwar.2014).

- Bekerja lebih cerdas
- Menjangkau pasar global
- Memanfaatkan kemajuan teknologi
- Usahkan slalu dekat dengan pelanggan

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

3.1.1 Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti dengan menganalisis system yang tengah berjalan dan memberikan pendapat atau solusi yang bermanfaat.

Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan dengan cara mengamati objek penelitian perusahaan telur asin di Desa Srimulyo.

3.1.2 Metode Wawancara

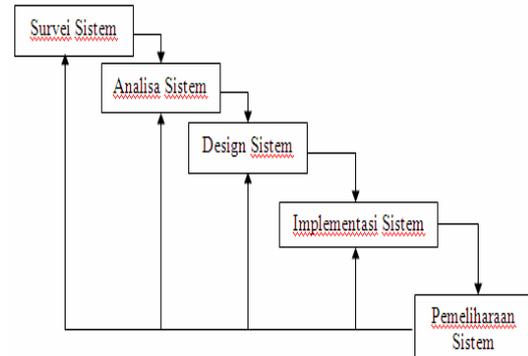
Metode wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara melakukan kegiatan berbicara langsung dengan pihak perusahaan, untuk bahan perancangan sistem informasi.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan oleh narasumber atau Pemilik perusahaan telur asin dan karyawan.

3.2 Metode Perancangan SI

Perancangan system informasi pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Metode *Waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai

terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear (Pressman, Roger S. 2001):



3.3. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Deskriptif analisis adalah data yang diperoleh dari penelitian lapangan diuji kebenarannya kemudian dihubungkan dan dianalisis secara kualitatif, dengan data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan. Sehingga dapat membahas permasalahan secara menyeluruh dan objek.

Dalam penelitian ini analisis deskriptif diterapkan dengan menguraikan seluruh fakta yang terdapat pada penelitian.

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Analisis Permasalahan

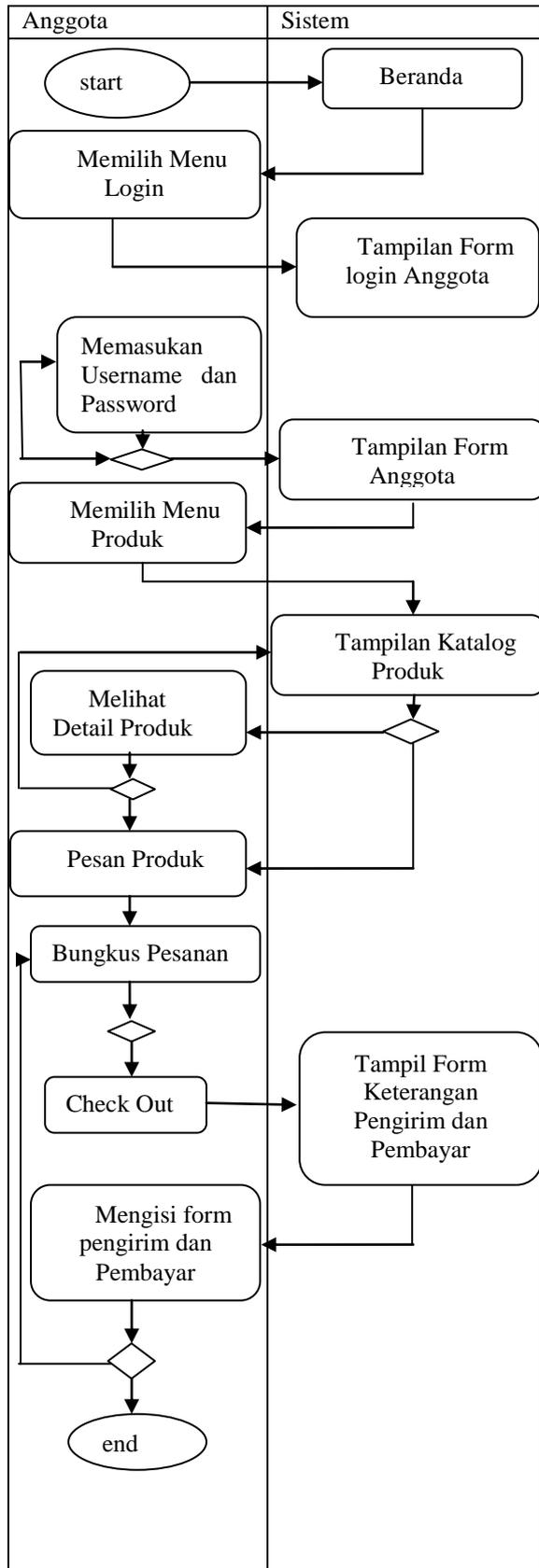
Untuk membantu mengidentifikasi menganalisis dan memecahkan masalah yang masih dihadapi oleh Produksi Telor Asin di Desa Srimulyo maka digunakan Kerangka Rancangan Sistem Logis yaitu, *activity diagram transaksi, rancangan layar Back End, rancangan layar Fron End.*

4.2 Implementasi

Setelah menganalisis dan mendesain system secara rinci, maka tahap berikutnya adalah merencanakan implementasi. Rencana yang dimaksud terutama yang mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi sistem.

- Aksi *Activity Diagram Trans*

Activity diagram pemeriksaan pengguna system dilakukan pada saat user anggota memiliki menu login. Diagram ini menunjukkan interaksi user anggota dengan system saat user ingin melakukan transaksi pemasaran.



Gambar : Activity Diagram Transaksi

a. Rancangan Layar End

Berikut ini adalah salah satu contoh rancangan layar back end yang muncul pada saat admin melakukan login.

Halaman Adminitrasi - Telor Asin Srimulyo
Pengguna Informasi produk Pesanan laporan logout
Anda berada pada halaman Adminitrasi Anda Dapat Mengubah Bagian Info Utama Melalui Menu yang Telah Tersedia Setelah Selesai menggunakan Halaman Adminitrasi ini Terima Kasih
Desain Telor Asin Srumulyo

Gambar: Rancangan Layar Tampilan Menu Admin

b. Rancangan Layar Front End

Berikut ini adalah salah satu contoh rancangan layar front end yang pertama kali muncul pada website Telor Asin Didesa Srimulyo.

Telor Asin Srimulyo		
Beranda	pencarian <input type="text"/>	Gambar Produk terbaru
Tentang kami	SELAMAT DATANG DI WEBSITE KAMI	
Cara Pemasaran		
Login	GALERI FOTO	Gambar produk terlaris
KONTAK		
kerjasama		
BANK		
Pengunjung	SLIDE FOTO	Nama
Hari ini		SIMPAN
info		BATAL
informasi		
Desain Telor Asin Srimulyo		

Gambar : Rancangan Layar Tampilan Awal

4.3 Pembahasan

Tahap Pembahasan dari hasil penelitian di adakan uji coba pada rancangan website, yang telah meliputi vertifikasi dan validasi. Pada tahap vertifikasi bertujuan untuk mengetahui apakah hasil dari rancangan website yang dibuat sudah benar, sedangkan validasi bertujuan untuk mengetahui apakah rancangan website yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan. Setelah dilakukan dengan cara uji coba pada rancangan yang telah dibuat oleh perusahaan telur asin dan sesuai dengan kebutuhan, maka perusahaan akan menerapkan rancangan dalam sebuah pemasaran, sehingga dapat meningkatkan pemasaran berkembang luas ke luar Desa Srimulyo, dan market penjualan serta menambah omset pelanggan.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan laporan dan pengembangan system yang dilakukan oleh penulis pada Telor Asin Srimulyo. Maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. *Website* yang dibangun terdiri dari dua sisi yaitu darisisi *front end* (pelanggan) terdiri dari fitur Beranda, Tentang Kami, Produk, *Login*, Cara Pemesanan, Riwayat Pemesanan, Info dan Nama Anda sertadarisisi *back end* (admin) terdiri dari fitur Kelola Pengguna, Kelola Informasi, Kelola Produk, Laporan Data Anggota dan Laporan Penjualan yang berguna bagi perusahaan maupun pelanggan.
2. Dengan dan yang *website* ini, perusahaan dapat memperluas promosi produk, meningkatkan *market* penjualan serta menambah omset penjualan.
3. Baik perusahaan maupun pelanggan menjadi lebih mudah dalam melakukan dan memonitor transaksi yang sudah dilakukan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan saran yang dapat mengembangkan sistem pada Telor Asin Srimulyo, berikut adalah saran yang diberikan penulis pada Telor Asin di Desa Srimulyo:

1. Perusahaan Telor Asin di Desa Srimulyo harus memberikan informasi kepada pelanggan agar pelanggan luar kota atau dalam kota dapat memesan produk Telor Asin di desa Srimulyo *website*.
2. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat membuat melakukan transaksi pembayaran secara *online* agar mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi.
3. Di harapkan *website* ini bisa dikembangkan kembali dengan membuat laporan penjualan dalam bentuk grafik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. (2014). *Pemasaran*. Bandung: Modula.
- Kasmir. (2011). *Kewirausahaan*. Jakarta
- Nugroho, B. (2005). *Data Base Relational dengan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Oetomo, B S. (2002). *Perancangan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purwanto, Y. (2001). *Pemograman Web dengan PHP*. Jakarta: Elex Media Komputido.
- Rosa, A.S dan Shalahudin, M. (2011). *Model Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula
- Suhari A. (2011). *Komponen Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tadda A. (2013). *Pemasaran Produk: From Blog. condingwear.com*
- Wahyono T. (2005). *36 Jam Belajar Komputer Pemograman Web Dinamis dengan PHP5*. Jakarta: Elex Media Komputido