

PROMOSI DAN PENJUALAN PARCEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI CV NUSA INDAH)

Rikky Wisnu Nugraha¹, R.Rishal Guntoro Ch²

¹Program Studi Manajemen Informatika PKN LPKIA

²Konsentrasi Teknik Informatika PKN LPKIA

Jln. Soekarno Hatta No. 456 Bandung 40266, Telp. +62 22 75642823, Fax. +62 22 7564282

Email : r.wisnunugraha@gmail.com

Abstrak

Penjualan merupakan salah satu bentuk kegiatan dimana bertemunya penjual dan pembeli dalam satu waktu secara bersamaan, ditempat tertentu, namun seiring dengan meningkatnya sebuah kebutuhan yang bersifat cepat maka terkadang model penjualan yang langsung bertemu sudah mulai ditinggalkan dengan hadirnya Internet. Internet menjadi sebuah sarana penjualan saat ini dengan konsep *e-commerce* nya. Demikian juga di CV Nusa Indah yang bergerak dalam bidang penjualan parcel masih terbatasnya area pemasaran produk dan belum adanya catalog bagi konsumen yang melakukan pemesanan barang yang dapat dilihat langsung. Dengan harapan apabila dilakukan secara langsung biaya promosi dapat ditekan secara maksimal dan efektifitas proses penjualan dapat dilakukan secara maksimal juga, yang tentunya akan mendorong keuntungan perusahaan. Untuk memecahkan masalah tersebut dibutuhkan beberapa konsep teori dan metodologi untuk memecahkannya sebagai jalan keluar agar permasalahan tersebut dapat diatasi sebaik-baiknya dengan cara yang baik dan benar. Metodologi yang digunakan, yakni metodologi *object oriented* (berorientasi objek) dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*, Sehingga diharapkan hasil yang akan dikeluarkan tidak jauh dari apa yang telah dirancang. Bahasa pemrograman yang digunakan PHP, karena telah mendukung konsep OOP. Untuk pembentukan Database menggunakan MySQL

Kata kunci : *Promosi Dan Penjualan, Penjualan Parcel, Internet, Web*

1. Pendahuluan

Semakin berkembangnya dunia usaha dewasa ini, maka situasi bisnis pun semakin kompetitif pula. Setiap perusahaan dituntut untuk menghadapi berbagai tantangan dan persaingan bisnis yang semakin tajam. Dengan penggunaan sistem komputerisasi maka semua proses yang terjadi pada sebuah perusahaan dapat berjalan secara optimal dan akan membuat pekerjaan lebih mudah, meminimalisasi tingkat kesalahan yang sering terjadi dan meningkatkan penjualan perusahaan.

Hal ini selaras dengan apa yang terjadi di CV. Nusa Indah. Perusahaan yang berdiri pada tanggal 12 Maret 2000 oleh Ibu Yuyun Armilah sebagai pendiri utama bergerak dibidang penjualan parcel. Dengan semakin banyaknya pesaing yang memproduksi produk yang sejenis. CV. Nusa Indah harus bersaing dalam harga dan kualitas barang-barang tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan cara tetap menjaga kualitas produk namun harga yang ditawarkan kepada konsumen mampu bersaing. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah software. Hal ini dirasa perlu untuk membantu meningkatkan penjualan perusahaan. Atas dasar uraian diatas, Berdasarkan latar belakang penelitian yang dilakukan di CV Nusa Indah, maka terdapat beberapa permasalahan yang menjadi suatu kendala utama pada proses transaksi penjualandiantaranya :

1. Area pemasaran dan produk terbatas.
2. Belum adanya catalog produk untuk konsumen yang melakukan pemesanan.
3. Omset penjualan yang kurang memenuhi target.

Sebuah piranti berbasis web yang dioperasikan dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang ada, Piranti lunak tersebut dapat digunakan sebagai :

Adapun tujuan pembuatan laporan ini adalah :

1. Memperluas area promosi produk perusahaan tidak hanya di dalam kota saja.
2. Memberikan informasi yang akurat dan relevan mengenai produk yang di tawarkan.
3. Meningkatkan penjualan perusahaan.

2. Landasan Teori

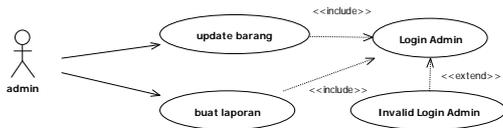
Pada sebuah textbook piranti lunak didefinisikan Software is instruction (computer programs) than when executed provide desired function and Performance. Internet is Interconnected Network. Pada penelitian ini digunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya karena bisa dijalankan di sistem operasi Linux ataupun Windows walaupun dalam penelitian ini lebih optimal dilingkungan Window, database MySql

3. Hasil Penelitian

3.1 Skema Aplikasi

3.1.1 Use Case

Skema yang digambarkan dalam bentuk use case, dalam menggambarannya dibentuk 2 use case diagram, pertama usecase administrator dan usecase pengunjung, Berikut usecase administrator yang menggambarkan kegiatan administrator dalam meng-update halaman website.



Gambar 1 Use Case Administrator

Untuk memperjelas pembacaan usecase maka dibuat beberapa usecase skenario, berikut usecasenya.

Tabel 1 Skenario Use Case Login

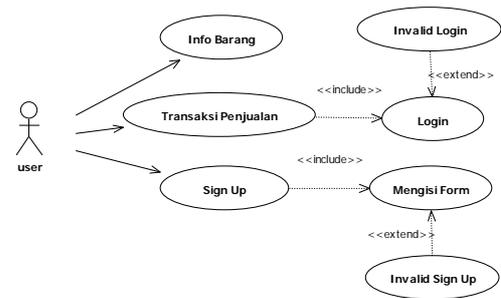
Identifikasi	
Nama	Login
Tujuan	Hanya yang diberi wewenang untuk dapat mengelola website admin
Deskripsi	Admin memasukan UserID dan password untuk dapat masuk dan mengelola website admin
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi awal	Administrator memasukan UserID dan password.
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Admin mengetikan UserID dan Password pada input box halaman login	UserID dan password yang dimasukan oleh admin akan menampilkan kehalaman menu, dan admin akan mengupdate halaman menu tersebut.
Kondisi Akhir	Halaman menu sudah ter-update.

Table 2 Skenario Use Case Menu

Identifikasi	
Nama	Menu
Tujuan	Administrator mengelola menu barang yang up to date
Deskripsi	Administrator memasukan informasi yang baru ke website
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi awal	Ada dua informasi yang harus dikelola yaitu: menu barang,dan buat laporan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

Input data menu barngandan informasi lainnya	Memasukan informasi yang telah diinput kedalam situs atau website.
Kondisi Akhir	Halaman menu dalam perangkat lunak promosi dan penjualan sudah ter up date

Use case diagram pengunjung menggambarkan kegiatan pengunjung pada saat mengunjungi situs.



Gambar 2 Use case Pengunjung

Untuk memperjelas pembacaan usecase maka dibuat beberapa usecase skenario, berikut usecasenya.

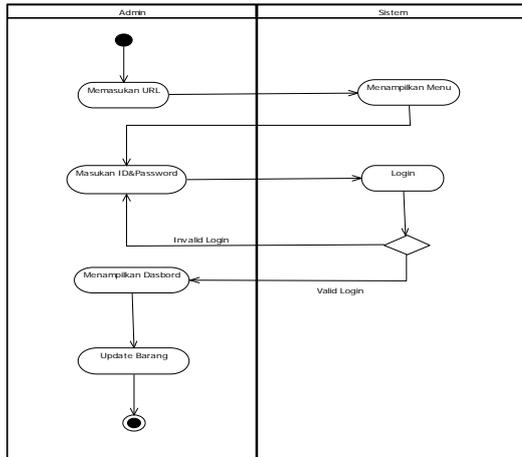
Table 3 Skenario Use Case Home

Identifikasi	
Nama	Home
Tujuan	Gambaran singkat isi situs/website
Deskripsi	Memandu user untuk melakukan pilihan menu resep masakan
Aktor	User/pengunjung situs/website
Skenario	
Kondisi awal	User akan masuk ke home dan user akan memilih beberapah fasilitas yang ditawarkan dalam website.
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
User masuk ke homepage dan melakukan pilihan yang dihendaki	User akan melihat tampilan 6 sub menu yaitu menu barang, menu login,signup, kontak kami, dan bantuan
Kondisi Akhir	Menampilkan informasi tentang daftar barang dan informasi lainnya

3.1.2 Activity Diagram

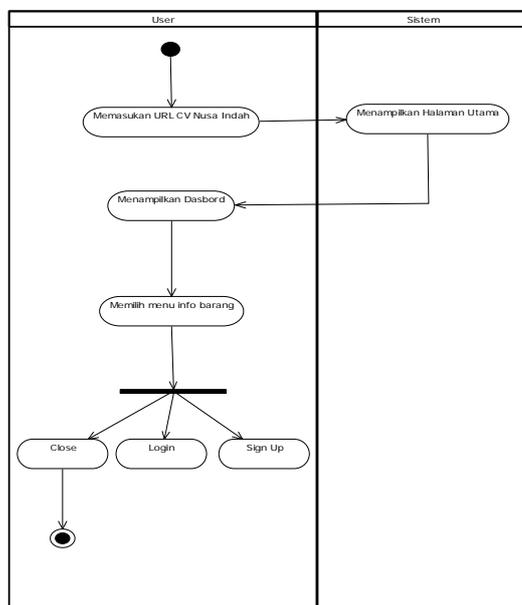
Pada sub bab ini akan menggambarkan kegiatan administrator dalam mengelola website yang dimulai dari halaman login yang berisi input box UserID dan password guna member hak akses kepada setiap pengguna yang akan mengelola website, jika UserID dan password cocok dengan data yang ada di database, maka website akan

menampilkan halaman menu yang berisi link-link untuk mengelola website.



Gambar 3 Activity Diagram Update Barang

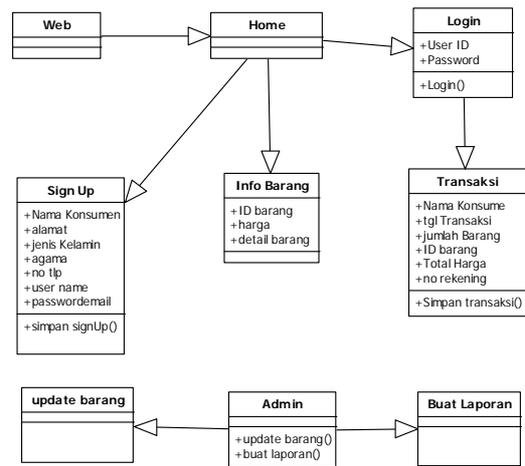
Gambar 3.4 menjelaskan rangkaian kegiatan yang dilakukan pengunjung saat berinteraksi dengan situs mulai dari melihat home page sampai dengan mengetahui informasi mengenai cara membuat masakan. Halaman home menjelaskan mengenai masakan, pentingnya masakan sehat, dan lain - lain. Sedangkan halaman menu akan menjelaskan secara rinci sub menu masakan, judul masakan, resep, hingga cara membuat serta tips yang digunakan dalam memasak.



Gambar 4 Aliran Kerja Info Barang

3.1.3 Class Diagram

Class diagram adalah suatu diagram yang menyediakan sekumpulan class objek antar muka interface dan relasinya, dan juga untuk memodelkan database logic.



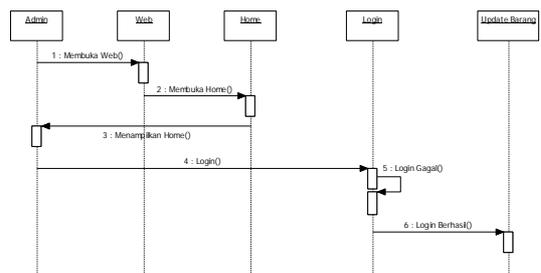
Gambar 5 Class Diagram

Ketika administrator mengelola informasi, Administrasi menginput. Lalu UserID dan password yang telah diinput akan menampilkan halaman menu utama, dan ketika mengelola informasi yang ada pada menu utama administrator diberikan hak untuk melakukan save, edit, delete, update, dan print.

3.1.4 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah interaction diagram yang menekankan pada aspek keterurutan waktu dari pesan yang disampaikan, pada bagian ini sequence diagram dibagi menjadi dua yaitu sequence diagram administrator dan sequence diagram pengunjung.

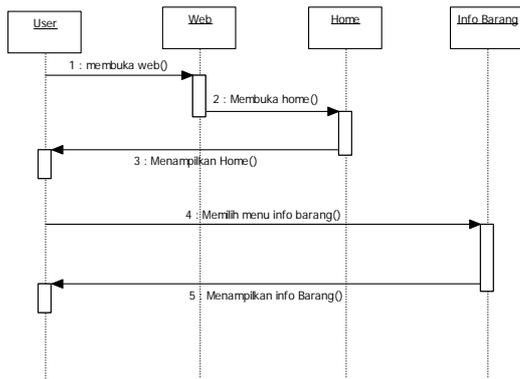
3.1.5 Sequence Diagram Administrator



Gambar 6 Sequence Diagram Administrator

Penjelasan sequence diagram Login administrator.

1. Pada saat masuk awal muncul screen login yang harus diinputkan.
2. Admin yang mempunyai hak akses untuk menginputkan UserID & password untuk masuk ke halaman admin.
3. Halaman login mengirimkan data UserID dan password.
4. UserID dan password akan membuka hal admin.
5. Lalu hal admin ditampilkan pada user interface.

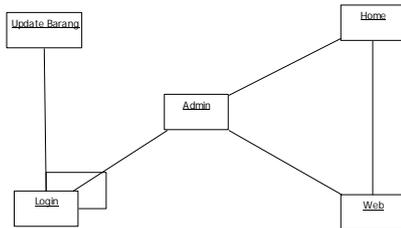


Gambar 7 Sequence Diagram Info Barang

Penjelasan Sequence Diagram Home.

1. Pada saat pertama kali masuk situs maka halaman home akan tampil.
2. Informasi yang terdapat pada halaman home adalah bahasan mengenai informasi barang dan lain – lain.
3. Situs akan menampilkan informasi yang dibutuhkan.
4. User membaca informasi yang diinginkan.

3.1.6 Collaboration Diagram Administrator

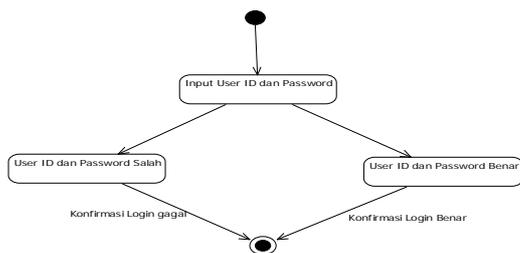


Gambar 8 Collaboration Diagram Update Barang

Penjelasan Collaboration Diagram Administrator.

1. Pada saat masuk awal muncul screen login yang harus diinputkan.
2. Admin yang mempunyai hak akses untuk menginputkan UserID & password untuk masuk ke halaman admin.
3. Halaman login mengirimkan data UserID dan password.
4. UserID dan password akan membuka hal admin.

3.1.7 State Diagram Login User dan Admin

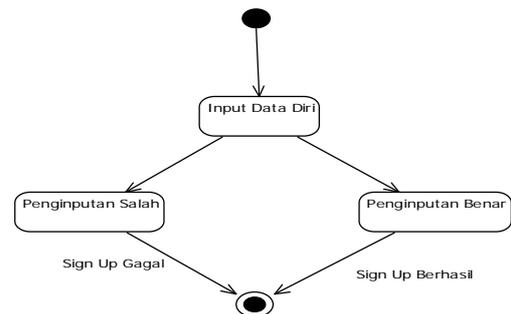


Gambar 9 State Diagram Login

Penjelasan

Ketika administrator akan mengelola situs administrator akan terkoneksi ke dalam halaman login terlebih dahulu untuk dapat membuka halaman admin. Ketika halaman login muncul administrator harus mengisikan UserID dan password agar dapat masuk ke halaman admin. UserID dan pasword sesuai akan menampilkan halaman admin dan admin dapat membuka beberapa hal yang akan dikelola dan juga dapat membuat beberapa perubahan sesuai hak yang dimilikinya dalam mengelola isi situs.

3.1.8 State Diagram Pengunjung



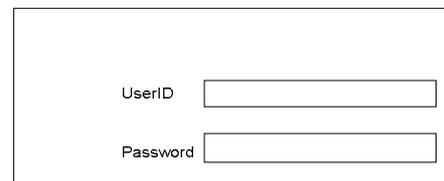
Gambar 10 State Diagram Sign Up

Pada saat akan masuk ke situs pengunjung akan melakukan koneksi ke database. Pada saat masuk situs maka situs akan menampilkan halaman homepage apabila koneksi tersebut berhasil dilakukan, ketika berada dalam situs ada beberapa fasilitas yang dapat dikunjungi oleh pengunjung dan link-link untuk menampilkan halaman yang lain yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung

3.2 Perancangan Antar Muka

Pada sub bab ini menggambarkan perancangan antar muka yang menjadi acuan pembuatan user interface pada web.

3.2.1 Antar muka administrator



Penjelasan gambar login administrator

Admin akan mengisikan userId dan password jika sesuai maka akan tampil link home admin.

Penjelasan gambar antar muka menu Sign Up. User harus mengisi form tersebut dengan lengkap dan benar lalu menekan tombol send.

Penjelasan gambar antar muka Sub Menu Transaksi. User mengisi form yang telah disediakan dengan lengkap dan benar. Lalu user menekan tombol *send*

3.2.2 Antar muka pengunjung

3.3 Implementasi

Setelah melakukan analisis dan perancangan sistem, tahap selanjutnya yaitu tahap penerapan (implementasi) agar perangkat lunak ini siap dioperasikan. Sebelum dilakukannya penerapan (implementasi), maka diperlukan suatu rencana penerapan atau rencana implementasi sistem. Rencana implementasi juga merupakan tahap awal dari perancangan aplikasi, terutama untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama tahap penerapan. Dalam rencana implementasi ini, semua biaya yang akan dikeluarkan untuk kegiatan implementasi perlu dianggarkan dalam bentuk anggaran biaya yang selanjutnya dapat berfungsi sebagai pengendalian terhadap biaya-biaya yang harus dikeluarkan. Waktu yang diperlukan untuk

melakukan kegiatan implementasi pun perlu diatur pada rencana implementasi dalam bentuk schedule waktu, sehingga schedule waktu tersebut dapat berfungsi sebagai pengendalian terhadap waktu implementasi.

A. Daftar Kegiatan

Daftar perencanaan kegiatan pengimplementasian sistem yang akan dirancang sebagai berikut :

1. Menyiapkan Hardware dan Software
Dalam tahap ini menyiapkan seluruh kebutuhan hardware dan software untuk membuat perangkat lunak.
2. Analisis dan Perancangan
Dalam tahap ini melakukan proses analisis terhadap sistem yang akan dibuatkan perangkat lunaknya.
3. Pembuatan Database dan Program
Selanjutnya pada tahap ini dimulai pembuatan database dan program.
4. Evaluasi Database
Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap database, jika terjadi perubahan terhadap struktur database.
5. Tes program
Pada tahap ini dilakukan tes atau uji kelayakan terhadap program yang telah dibuat.
6. Evaluasi dan perbaikan program
Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan perbaikan terhadap program yang telah dibuat, sehingga kelayakan penggunaan program dapat benar-benar digunakan.

Table 4 Gantt Chart

Kode Aktivitas	Keterangan Aktivitas	Waktu (Minggu)	Predecessor
A	Menyiapkan hardware dan software	1	-
B	Analisis dan Perancangan	3	A
C	Pembuatan database dan program	4	B
D	Evaluasi Database	2	C
E	Tes Program	1	D
F	Evaluasi dan perbaikan program	3	E

3.4 Lingkup dan Batasan Implementasi

Dalam perangkat lunak ini meliputi:

- Menampilkan spesifikasi barang
- Login admin
- Galeri pemilik web

3.5 Kebutuhan Sumber Daya

Agar sistem baru dapat berjalan lebih efektif (tepat waktu) dan efisien (tepat guna), maka diperlukan sumber daya yang berkualitas, diantaranya yaitu :

1. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang diperlukan adalah personil yang meliputi :

- a. Web Programming
Merupakan orang yang bertanggung jawab untuk membuat web e-magazine resep masakan beserta aplikasi didalamnya. Personil yang diperlukan minimal 1 orang.
 - b. Administrator
Merupakan orang yang bertanggung jawab untuk memelihara web e-magazine resep masakan. Proses memeliharanya meliputi memantau jalannya web serta bertanggung jawab terhadap isi dari web e-magazine resep masakan. Personil yang diperlukan minimal 1 orang.
2. Sumber Daya Lainnya
Untuk menerapkan sistem baru juga diperlukan sumber daya perangkat PC (Personal Computer) yang memadai, baik dalam hal kualitas maupun kuantitas sesuai dengan struktur sistem komputer yang memerlukan minimal 2 PC serta koneksi internet.

3.6 Implementasi Antarmuka

A. Halaman Muka Gambar



Gambar 11 Halaman Muka



Gambar 12 Login Admin dan User

Untuk melakukan login bagi admin, maka dilakukan langkah-langkah berikut ini :

- Isi kolom Username yang sudah di buat oleh admin
- Isi kolom Password
- Lalu klik login
- Maka admin akan dapat mengedit isi halaman web

Berdasarkan analisis dari penelitian yang kami lakukan, berikut simpulan yang dapat kami uraikan:

- 1 Dengan menggunakan perangkat lunak ini diharapkan promosi dan penjualan parcel dapat berjalan nonstop 24 jam, 7 hari seminggu
- 2 Tersedianya catalog produk bagi konsumen yang ingin melakukan pemesanan barang dan bisa melakukan transaksi langsung.
- 3 Kini optimalisasi pemasaran produk tidak hanya di dalam kota saja tetapi mulai merambah luar kota dan luar pulau di Indonesia dan mampu meningkatkan omset penjualan.

Saran atau masukan yang dapat kami berikan untuk menunjang atau pengembangan sistem selanjutnya, sebagai berikut:

1. Bagi perusahaan yang akan menggunakan perangkat lunak ini diperlukan sosialisasi dan pelatihan kepada staff atau karyawan yang akan menggunakan perangkat lunak ini setelah pembuatan perangkat lunak.
2. Apabila *Database* yang dipakai tidak mencukupi lagi transaksi yang masuk maka diperlukan *peng-update-an database* dengan kapasitas penampungan data yang lebih besar.
3. Lakukan pengembangan dari segi pembayarannya menggunakan paypal, tambahkan laporan transaksi, dan tingkatkan aspek keamanan perangkat lunak ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ln Harnaningrum. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi
2. Bambang Hariyanto. 2009. *Dasar Informatika dan Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
3. [Http://id.wikipedia.org/wiki/Penjualan](http://id.wikipedia.org/wiki/Penjualan)