

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA UMKM ZXID DI KOTA BATAM

Jeremy Tiodora¹,
Tukino²

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam
email: jeremytiodora@gmail.com

ABSTRACT

The development of technology is currently growing, one of them is the online development, which is very fast, many companies have started to offer their spare parts online in order to make the most profit, so the competition between companies is growing "spare parts" services. Company. This is why UMKM ZXID needs to create a web marketing information system so that consumers can easily access spare parts information as they can order directly to pay for spare parts through the website. The method used is the SDLC waterfall model, which consists of needs analysis, design, software coding, testing, marketing, and maintenance. The result of this research is a web-based marketing information system that allows consumers to easily order products to order spare parts and saves employees time and money.

Keywords: System, Information, Sales, Website, SDLC, Waterfall

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang, salah satunya adalah perkembangan Daring yang pesat, sehingga semakin banyak pelanggan menggunakan Daring, berdasarkan hasil studi tahun 2017 oleh Asosiasi Penyedia Layanan Daring Indonesia (APJII). 54,68% dari total populasi adalah 262 juta pelanggan. Banyak perusahaan mulai menawarkan *Aneka tas* mereka secara daring untuk bisa memaksimalkan keuntungan, sehingga mempersulit perusahaan untuk bisa bersaing, baik untuk bisa *Aneka tas* maupun layanan.

Web adalah layanan di Daring yang menyediakan berbagai informasi yang berguna untuk pembacanya. Situs *web*

ini juga digunakan sebagai alat untuk bisa menjual dan mempromosikan *Aneka tas* kepada konsumen, karena halaman *web* bisa berisi gambar dan informasi lengkap tentang *Aneka tas*. Saat ini, kemajuan teknologi dan informasi memudahkan pelanggan untuk bisa mengakses daring dan melakukan berbagai kegiatan lain, seperti mencari informasi, melakukan pembelian dan pemasaran di Daring, sehingga pemasaran dan promosi melalui *Web* memiliki potensi yang signifikan.

Pemasaran *Aneka tas-Aneka tas* Daring berbasis *web* untuk bisa mempromosikan pekerjaan berbiaya rendah dan menghubungkan banyak pelanggan dari seluruh dunia.

Pelanggan yang memiliki alamat Daring bisa berkomunikasi menggunakan komputer lain di jaringan, kapan saja dan dimana saja. Koneksi global (koneksi global) melalui Daring, kemudahan akses ke bisnis dandunia pribadi, yang biasanya akan sulit.

Teknologi daring telah terbukti menjadi salah satu media informasi yang paling efektif dan efisien dalam menyebarkan informasi yang tersedia untuk siapa saja, kapan saja, dimana saja. Teknologi daring memiliki dampak besar pada bisnis atau bisnis. Hanya pembeli rumah atau ruang kantor dimasa depan yang bisa melihat *Aneka tas* dilayar komputer, mengakses informasi, memesan, dan membayar untuk bisa opsi yang ada. Calon pembeli bisa menghemat waktu dan uang karena mereka tidak perlu datang ke toko atau situs transaksi untuk bisa membuat keputusan cepat.

Penelitian dilaksanakan di UMKM ZXID Di Kota Batam yang berlokasi di Balo Paradise Blok A Nomor 16, Kelurahan Balo Indah, Kecamatan Lubuk Baja, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia, Telepon: (0778) 7482623. Pada tahun 2017, ZXID hanya dimulai dari *dropshipper* yang dilakukan oleh Rick Maenddy. Barang yang diambil berupa tas, aksesoris, maupun sepatu. Barang diambil dari toko toko yang berada di daerah Nagoya Dropshipper dijalankan hampir selama 1 setengah tahun nya sebelum ZXID sanggup mengimpor barang sendiri dari China. Pada pertengahan tahun 2018, ZXID sudah melakukan impor barang sendiri dan berhenti melakukan dropshipper. Barang yang diimpor berupa tas yang beraneka ragam, seperti tas sekolah, tas anak-anak, dan tas stylish

KAJIAN TEORI

2.1 Informasi sistem

Sistem berkaitan bersama sebuah jaringan yang bekerja. Biasanya pada sistem terdapat beberapa tahap terkait bersama prosedur mengenai kegiatan yang dilakukan. Sistem meliputi tindakan yang berasal dari yang berasal dari beberapa orang untuk sebuah departemen yang sama bersama tujuan menjamin setiap kegiatan operasional yang dilakukan dapat mencapai sebuah tujuan atau sasaran (Harumy et al., 2018).

Selain itu, sistem juga merupakan kumpulan dari beberapa komponen dan saling berkaitan satu bersama yang lain, seperti kumpulan beberapa sub sistem yang secara bersamaan bergabung dan memiliki tujuan yang sama untuk dicapai (Fachlevi & Syafariani, 2017).

Sistem informasi merupakan bentuk dari teknologi yang berkaitan bersama informasi untuk membantu proses pengolahan khususnya untuk merubah data menjadi informasi yang dapat memberikan manfaat. Terdapat beberapa jenis terkait bersama teknologi dari sistem informasi tersebut, seperti sistem informasi yang dibangun untuk keperluan manajemen, kemudian sistem informasi untuk mendukung proses akuntansi, dan sistem informasi yang berkaitan bersama hal absensi (Harumy et al., 2018).

System berkaitan bersama sebuah jaringan yang bekerja. Biasanya pada *system* terdapat beberapa tahap terkait bersama prosedur mengenai kegiatan yang dilakukan. *System* meliputi tindakan yang berasal dari yang berasal dari beberapa orang untuk sebuah departemen yang sama bersama tujuan

menjamin setiap kegiatan operasional yang dilakukan dapat mencapai sebuah tujuan atau sasaran (Harumy et al., 2018).

Selain itu, *system* juga merupakan kumpulan dari beberapa komponen dan saling berkaitan satu bersama yang lain, seperti kumpulan beberapa sub *system* yang secara bersamaan bergabung dan memiliki tujuan yang sama untuk dicapai (Fachlevi & Syafariani, 2017).

System informasi merupakan bentuk dari teknologi yang berkaitan bersama informasi untuk membantu proses pengolahan khususnya untuk merubah data menjadi informasi yang dapat memberikan manfaat. Terdapat beberapa jenis terkait bersama teknologi dari *system* informasi tersebut, seperti *system* informasi yang dibangun untuk keperluan manajemen, kemudian *system* informasi untuk mendukung proses akuntansi, dan *system* informasi yang berkaitan bersama hal absensi (Harumy et al., 2018).

Opini (Ferdika & Kuswara, 2017: 176), Pemasaran adalah tindakan yang dilakukan oleh penjual untuk bisa menjual aneka tas dengan harapan mereka akan membisa untung dari transaksi tersebut, dan pemasaran bisa diartikan sebagai pengalihan kepemilikan aneka tas dari para pihak. atau transfer. penjual ke pembeli.

Opini (Anthony et al., 2017: 138), yang berarti menjual adalah pemasaran Aneka tas, yang merupakan tugas utama perusahaan, untuk bisa dilakukan secara berkelanjutan dan benar. Pemasaran juga merupakan salah satu langkah dalam memasarkan perusahaan sehingga perusahaan bisa memperoleh laba, yang pada gilirannya bisa menjaga perusahaan tetap bertahan.

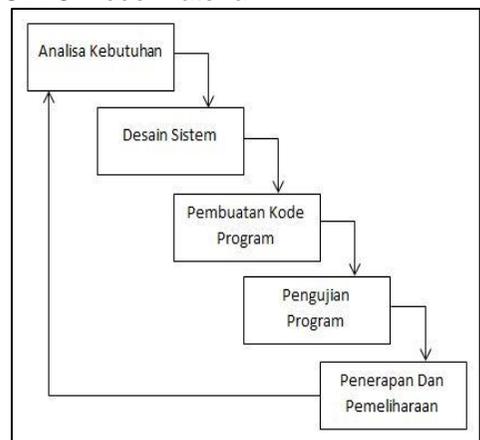
2.2 Pemasaran:

Opini (Ferdika & Kuswara, 2017: 176), Pemasaran adalah tindakan yang dilakukan oleh penjual untuk bisa menjual *Aneka tas* atau jasa dengan harapan mereka akan membisa untung dari transaksi tersebut, dan pemasaran bisa diartikan sebagai pengalihan kepemilikan *Aneka tas* atau jasa dari para pihak. atau transfer. penjual ke pembeli.

Opini (Anthony et al., 2017: 138), yang berarti menjual adalah pemasaran *Aneka tas*, yang merupakan tugas utama perusahaan, untuk bisa dilakukan secara berkelanjutan dan benar. Pemasaran juga merupakan salah satu langkah dalam memasarkan perusahaan sehingga perusahaan bisa memperoleh laba, yang pada gilirannya bisa menjaga perusahaan tetap bertahan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah SDLC model waterfall.



Gambar 1. Metode Waterfall



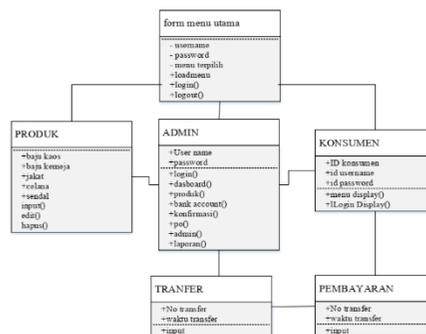
1. Analisis permintaan. Langkah pertama adalah menganalisis persyaratan perangkat lunak dengan mengumpulkan tugas-tugas perangkat lunak yang dihadapi perusahaan dan persyaratan perangkat lunak bagi pengguna untuk bisa menyelesaikan masalah, sehingga program tersebut akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
2. Pengembangan sistem adalah langkah kedua dalam mengembangkan program yang mencakup struktur data, presentasi antarmuka, arsitektur perangkat lunak, dan prosedur pengkodean. Fase ini juga mengubah persyaratan perangkat lunak dalam fase analisis persyaratan dalam desain program sehingga bisa dilanjutkan dengan proses pengkodean program.
3. Dengan membuat kode program, pada tahap ketiga, penulis menyusun kode program untuk bisa menyediakan perangkat lunak desain.
4. Menguji program, setelah membuat program, langkah selanjutnya adalah menguji program secara logis dan fungsional untuk bisa memastikan semua bagian diuji.
5. Implementasi dan Layanan ditemukan atau harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

pada *system* lama. Penulis membuat aliran *system information* yang baru pada UMKM ZXID seperti gambar dibawah ini.

1 UML

Usecase diagram didesain untuk bisa menggambarkan fungsi-fungsi apa saja yang ada pada *system information* yang diusulkan untuk bisa UMKM ZXID dan siapa saja aktor yang memiliki hak akses untuk bisa menjalankan fungsi yang ada, berikut ini adalah *usecase* diagram untuk bisa *system* yang diusulkan.

1.1. Class Diagram

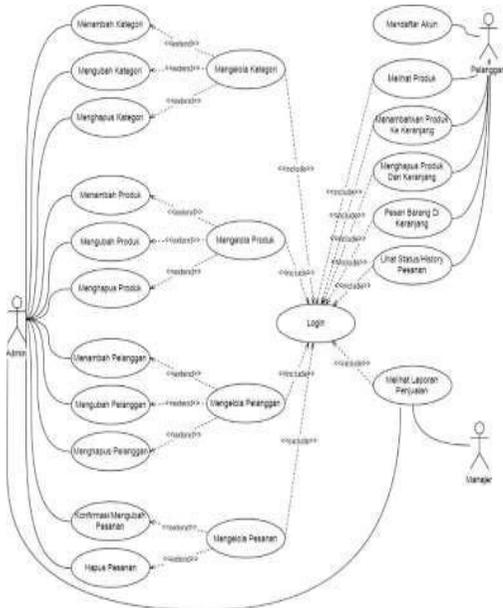


Gambar 2. Class Diagram System Informasi Penjualan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa System yang Baru

Aliran *system information* yang baru diperlukan untuk bisa menggambarkan dan memperjelas *system information* yang akan dibuat, sehingga *system* yang baru bisa menyelesaikan masalah



Gambar 3. Usecase System Informasi Penjualan

2 Rancangan Prototipe Source code



Gambar 4. Tampilan Menu Utama



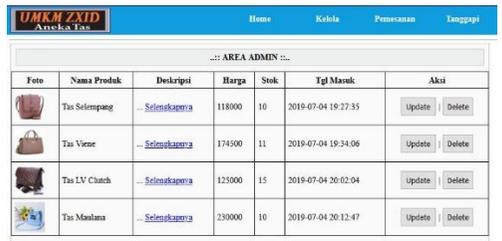
Gambar 5. Tampilan Login



Gambar 6. Tampilan-Halaman Administrator



Gambar 7. Tampilan-Halaman Data-KategoriProduk



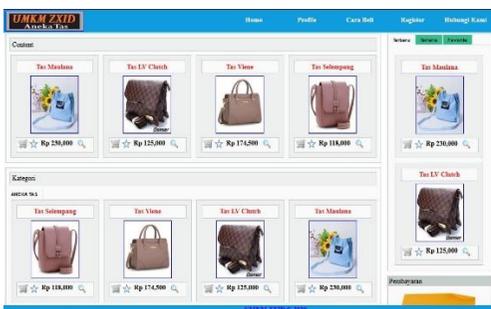
Gambar 8. Tampilan-Halaman DataProduk



Gambar 9. Tampilan-Halaman DataPelanggan



Gambar 12. Tampilan-Halaman Tambah Produk



Gambar 10. Tampilan-Halaman Produk



Gambar 13. Tampilan-Halaman Pemesanan



Gambar 11. Tampilan-Halaman Tambah Kategori-Produk



Gambar 14. Cek Pemesanan Oleh Admin

3 Analisis Produktivitas Segi Efisiensi

Dalam hal efisiensi dalam system baru, analisis, pelanggan tidak perlu mengunjungi perusahaan secara langsung atau menghubungi penjual



untuk bisa meminta aneka tas dan *order*, pelanggan bisa segera melihat informasi *Aneka tas* melalui situs, memesan dan melakukan pembayaran.

4 Segi Efektifitas

Menganalisis efektivitas *system* baru, karyawan UMKM ZXID, terutama pemasaran, tidak perlu melayani semua pelanggan yang ingin melakukan pemesanan, menghemat uang dan waktu, serta *system* baru untuk bisa berjalan secara daring melalui media daring. dengan menjual *Aneka tas*, yang secara otomatis meningkatkan keuntungan perusahaan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini didasarkan pada analisis dan desain *system* informasi pemasaran *web* pada UMKM ZXID:

1. *System* informasi pemasaran ini telah berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan UMKM ZXID.
2. *System* informasi pemasaran yang dirancang telah berhasil diimplementasikan di UMKM ZXID.
3. Melalui *system* informasi pemasaran ini, pelanggan merasa lebih mudah untuk bisa melihat daftar *Aneka tas*, memesan langsung dari Daring, dan menghemat biaya dan waktu staf.

DAFTAR PUSTAKA

Aris, Durakhman dan Arif. (2011). Aplikasi Penjualan Instrumen Musik Web (PT. Duta Karya Musikindo arta StudiKasus Akarta), Majalah *System* Informasi, Volume 4, No. 1, 2011, p1 - 7, p-ISSN 1979-0767:

Djaelangkara. (2015). Adobe Dreamweaver CS4: Semarang: Forum Komputer:

Fitrin. (2016). Komputer Desain *System* Informasi Penjualan Acecoris Penerapan Buku Komputer Mujahidin Berbasis Jaringan. Volume 4, no. 1 Januari - Juni 2016, ISSN: 2302-3295.

Himawan, Saefullah & Santoso. (2014). Analisis dan penjualan *system* informasi penjualan online (e-commerce) pada Batik Selaras Batik Menggunakan analisis deskriptif, Jurnal Ilmiah Informasi, volume. 1, tidak. 1 Mei 2014, ISSN 2407-7658:

Kosasi. (2016). Desain *System* Informasi Penjualan Web dalam Pemasaran Mobil Bekas, Jurnal Citec, Vol. 3, No. 1, November 2015 - Januari 2016, ISSN. 2354-5771:

Kotler, P (2013). Manajemen Pemasaran: Jakarta. Erlanga.

Natalius, Hastati, Thomas & Widiyanto: (2014). *System* informasi penjualan internet diPT. Karya Tahta Mulia, Seminar Penelitian dan Pengembangan Ilmu Komputer (SPHP-ILKOM), ISSN. 2407-1102:

Prabantini, E. (2015): Seri tutorial cepat: Adobe Dreamweaver CS4. Yogyakarta. Andiimbangi.

Pratama, E. (2014): *System* informasi implementasinya. Informasi Bandung Raning & Fitriyadi. (2014). *System* informasi penjualan kayu diUD Karya Bakti Internet, JUTISI, Vol. 3, No. 3



Terbit *online* pada laman web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>

Jurnal Comasie

ISSN (Online) 27156265



Desember 2014 579 - 652, ISSN:
2089-3787:

Sugara (2011): Pencarian produk berbasis web penjualan ditoko bagus, Teknologi Technology majalah informasi (TEKNOMATIKA), volume. 1 No. 2 Mei 2011

Simamora, Henry. (2012). Manajemen Sumber Daya Manusia. STIE YKPN: Yogyakarta.

Biodata,

Penulis Pertama, **Jeremy Tiodora**, Merupakan Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam.

Biodata,

Penulis Kedua, **Tukino, S.Kom., M.Si.**, Merupakan Dosen Prodi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam. Penulis Banyak Berkecimpung Di Bidang Sistem Informasi.