

MEMBANGUN APLIKASI PEMESANAN ONLINE PADA CV DHISAL AMANAH BERBASIS WEB

Nianti Pratidina Dewi
10106147

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)
Jl. Dipati Ukur No. 112-116, Bandung 40132
Email : niantidewi@gmail.com

ABSTRAK

CV. Dhisal Amanah adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sandal dengan berbagai macam bentuk yang unik dan gaya. Perusahaan mengeluarkan 17 karakter sandal dengan berbagai macam kategori. Itulah alasan mengapa banyak orang yang mencari produk ini. Dalam proses penjualan produk, perusahaan masih memerlukan pembaharuan dalam segi akses promosi. Perkembangan *e-commerce* saat ini memberikan perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata ke dunia maya. CV. Dhisal Amanah akan mencoba memperbaharui cara penyebaran informasi mengenai produk dengan menggunakan media internet.

Untuk menanggulangi masalah diatas, maka akan dibangun aplikasi pemesanan *online* di CV. Dhisal Amanah dengan menggunakan metode terstruktur. Aplikasi ini berbasis web sehingga para agen bisa melakukan transaksi pembelian 24 jam dimana pun dan kapan pun mereka inginkan, dengan keamanan data dan aplikasi networking yang terjamin serta pilihan pembayaran *offline* dengan cara memilih bank yang sesuai dengan keinginan atau cara pembayaran *online* dengan menggunakan *payment gateway* seperti paypal.

Berdasarkan hasil penelitian dan setelah dilakukannya pengujian *alpha* dan *betha* terhadap Aplikasi Pemesanan *Online* di CV. Dhisal Amanah, kesimpulan yang dapat diambil yaitu diketahui bahwa Aplikasi Pemesanan *Online* di CV. Dhisal Amanah dapat membantu dalam proses penyebaran informasi baik promosi produk maupun penjualan produk secara cepat dan tepat, serta dapat meng-*automatisasi* proses transaksi, sehingga proses promosi dan penjualan produk pun menjadi lebih optimal yang akan berdampak kepada perkembangan bisnis CV. Dhisal Amanah.

Kata kunci : *E-commerce*, promosi, penjualan produk.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Dhisal Amanah adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan sandal dengan berbagai macam bentuk yang unik dan gaya. Sandal yang dijual, dirancang sangat sederhana sehingga nyaman untuk di bawa kemana saja. Terbuat dari bahan *sponge eva* berkualitas. Bahannya yang elastis membuat sandal ini terasa nyaman jika dipakai. Selain sandal nya yang unik dan gaya, ukuran yang dikeluarkannya pun sangat unik. CV. Dhisal Amanah hanya membuat sandal dengan ukuran 26, 30, 34,

38, 40, 42 sehingga selain anak kecil, orang dewasa pun dapat menggunakan sandal ini. Karakter yang digunakan perusahaan pun berbagai macam seperti sandal dengan bentuk panda, kodok, kumbang, lumba-lumba, ikan paus, anggur, *strawberry*, apel, hati, dan bola basket. Karena alasan itulah mengapa banyak konsumen mencari produk ini. Sampai saat ini CV. Dhisal Amanah sudah memiliki beberapa agen, sub agen, dan pengecer di berbagai kota di Indonesia yang bertugas untuk mempromosikan dan menjual produknya.

Dalam proses promosi produk dibutuhkan keleluasaan dalam penyebarannya mulai dari

cakupan jarak, ketepatan waktu ataupun kemudahan yang ditawarkan. Hal tersebut menjadi penunjang utama dalam sebuah proses penjualan produk. Namun pada pelaksanaannya di CV. Dhisal Amanah masih memerlukan pembaharuan dalam segi akses promosi dan penjualan, karena masih sulit dalam melakukan proses penyebaran informasi tentang promosi produk dan penjualan produk dengan adanya keterbatasan kemampuan menjangkau tempat tujuan, yang pelaksanaannya masih menunggu pelanggan.

Perkembangan *e-commerce* saat ini memberikan perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata (*real*) ke dunia maya (*virtual*). Banyak perusahaan maupun perorangan yang merambah bisnis di internet karena kecepatan pengaksesan kapan saja dan dimana saja, *validitas* data, promosi dan proses pembelian produk yang relatif nyaman, dan proses transaksi yang aman merupakan penawaran menarik dalam suatu proses sistem penjualan. CV. Dhisal Amanah termasuk salah satu perusahaan yang mencoba melebarkan daerah penjualan dan pemasarannya melalui internet agar produknya menjadi lebih dikenal oleh banyak orang.

CV. Dhisal Amanah sudah mempunyai *website* untuk konsumen, tetapi *website* tersebut tidak memberikan informasi yang detail mengenai produk yang dijual, hanya ada *contact person* dan penjelasan bagaimana cara untuk bergabung menjadi agen, namun bagi yang ingin menjadi agen masih tetap harus datang ke toko untuk mengambil katalog sehingga segala bentuk pemesanan dan cara untuk menjadi agen masih dilakukan secara manual (*offline*). Hal ini masih menjadi salah satu kendala dalam proses penjualan yaitu, kurang mudahnya dalam segala aspek penjualan produk mulai dari automasi media transaksi hingga informasi pengiriman barang untuk agen, sub agen, dan pengecer yang berada di luar pulau Jawa.

Oleh karena itu, maka diperlukan sebuah aplikasi berupa *website e-commerce* yang mampu memberikan informasi mengenai detail produk kepada agen, sub agen, dan pengecer dengan cepat dan mudah melalui jaringan internet. Selain itu dengan adanya *website e-commerce* para pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara *on-line* tanpa harus mendatangi toko

tersebut. Dengan semua kesiapan yang ada pada agen, sub agen, dan pengecer mulai dari adanya akses *internet* hingga segala hal yang telah terkomputerisasi, maka untuk menanggulangi kendala tersebut perlu dibangun sebuah aplikasi, yaitu **“Membangun Aplikasi Pemesanan Online Pada CV. Dhisal Amanah Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang ditemukan beberapa masalah yang dirumuskan dalam suatu rumusan masalah yaitu bagaimana Membangun Aplikasi Pemesanan *Online* Pada CV. Dhisal Amanah Berbasis Web.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun Aplikasi Pemesanan *Online* Pada CV. Dhisal Amanah Berbasis Web.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Membangun web pemesanan *online* yang dapat menjadi suatu media penjualan untuk meningkatkan pelayanan terhadap para konsumen.
2. Mempermudah penyebaran informasi tentang promosi produk dan penjualan produk yang dalam pelaksanaannya masih menunggu pelanggan.
3. Memudahkan dalam segala aspek proses penjualan produk mulai dari otomatisasi proses transaksi.
4. Agen dapat *download* katalog tanpa harus datang ke toko.
5. Memberikan informasi yang *up-to-date* mengenai produk yang dimiliki oleh CV. Dhisal Amanah kepada konsumen.
6. Mengubah cara manual (*offline*) dalam proses pemesanan dan pembelian produk menjadi *online*.

2. MODEL, ANALISA, DESAIN, DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model *waterfall*. Tahapan-tahapan yang

terdapat dalam model *waterfall* berdasarkan gambar 1.1 adalah sebagai berikut :

- a. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.
- b. *Requirement analysis*

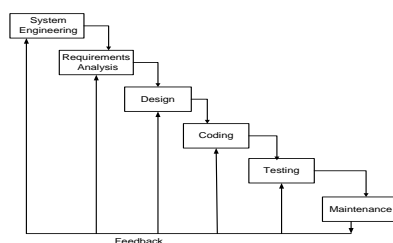
Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.
- c. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirements analysis*. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.
- d. *Coding (implementasi)*

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
- e. *Testing (pengujian)*

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.
- f. *Maintenance (perawatan)*

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

2.2 Analisa

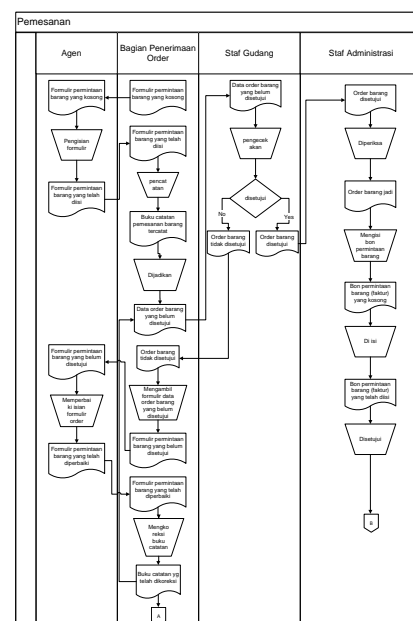
A. Analisa Sistem

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [9]. Sedangkan analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dari kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

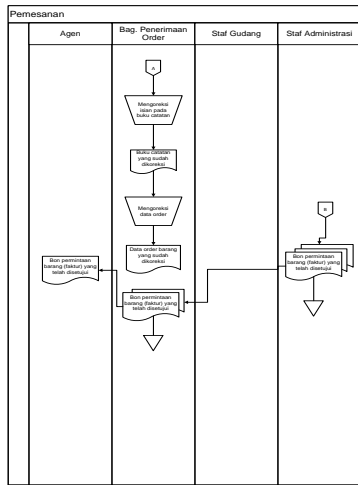
Hal-hal yang dilakukan pada tahap analisis sistem adalah analisis masalah, prosedur yang sedang berjalan, dokumen yang terlibat, analisis pengkodean, analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional meliputi analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak serta analisis pengguna.

B. Analisis Fungsional

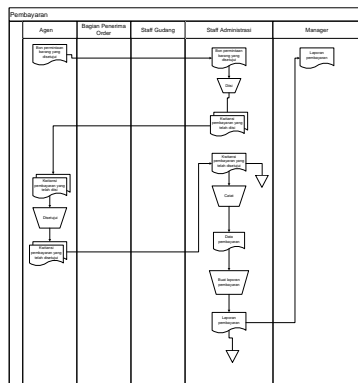
Ketika akan membangun sebuah program aplikasi, tahap pertama yang harus dilakukan yaitu dengan mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan. Analisis aplikasi pemesanan online berbasis web pada CV Dhisal Amanah yang sedang berjalan saat ini akan digambarkan dalam *flowmap*.



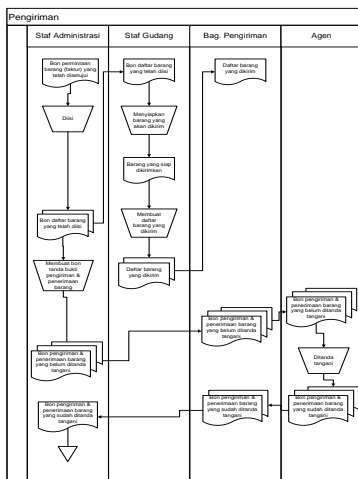
Gambar 2.1 Flowmap Pemesanan



Gambar 2.1 Flowmap Pemesanan



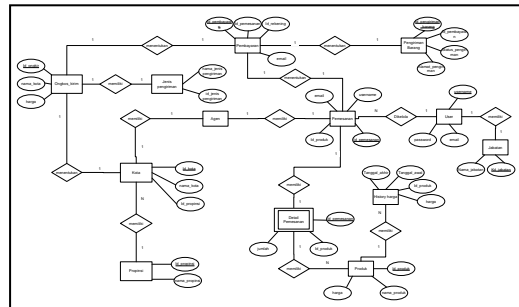
Gambar 2.2 Flowmap Pembayaran



Gambar 2.3 Flowmap Pengiriman Barang

yang berelasi dan terlibat dalam pembuatan sistem.

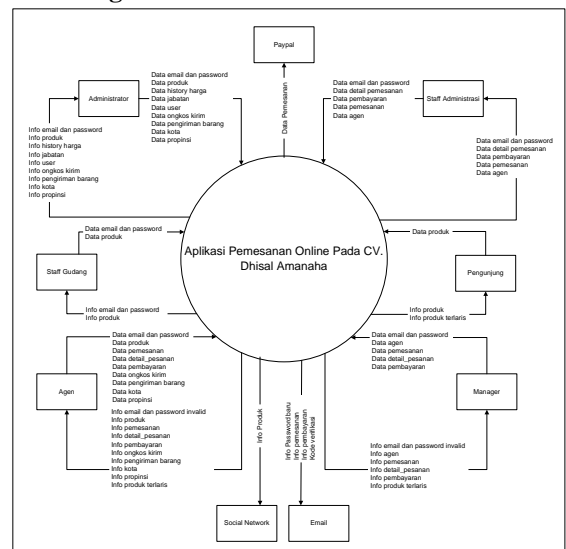
Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu alat pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas yang terjadi, yang berisi komponen-komponen entitas dan *relationship* yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari sebagian dunia nyata. *Entity Relationship* dari Sistem pemesanan dan pembayaran sewa mobil di Rental Daras adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak.



Gambar 2.5 ERD pada CV Dhisal Amanah

D. Analisa Kebutuhan Non-Fungsional

1. Diagram Konteks

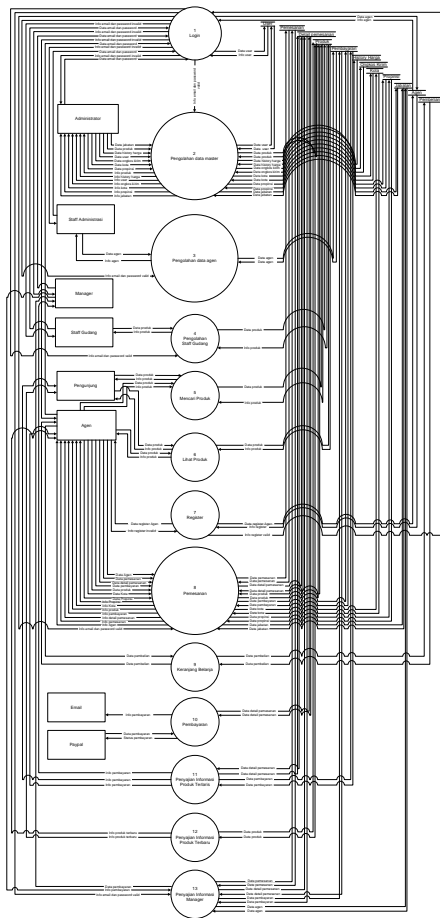


Gambar 2.6 Diagram Konteks

C. Analisa Basis Data

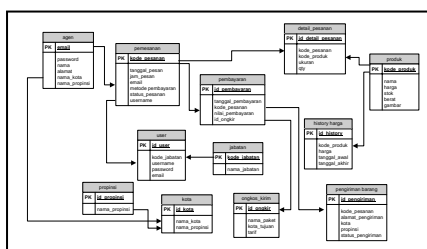
Basis data adalah kumpulan data yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yang berelasi. Tahap ini digunakan untuk menganalisis data apa saja

2. DFD Level 0



Gambar 2.7 DFD Level 0

3. Skema Relasi



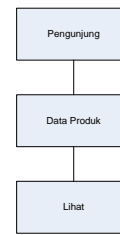
Gambar 2.8 Skema Relasi

2.3 Desain

A. Desain Struktur Menu

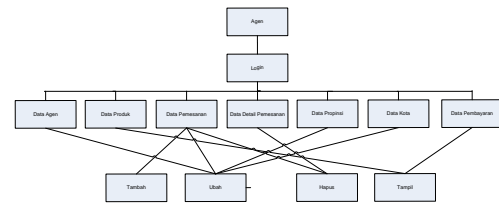
Dalam perancangan sebuah aplikasi dibutuhkan struktur menu yang berisikan menu dan submenu yang berfungsi untuk memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berikut ini digambarkan mengenai stuktur menu dalam aplikasi ini :

1. Struktur Menu Pengunjung



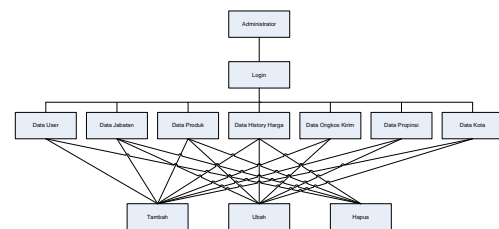
Gambar 2.9 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu Agen



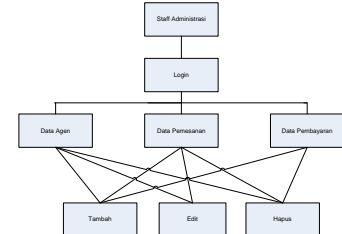
Gambar 2.10 Struktur Menu Agen

3. Struktur Menu Administrator



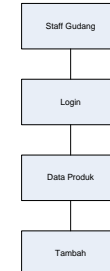
Gambar 2.11 Struktur Menu Administrator

4. Struktur Menu Staff Administrasi



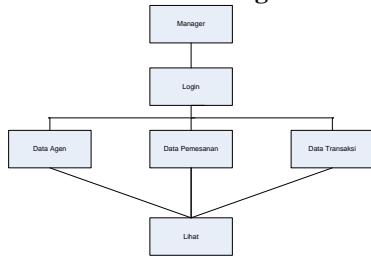
Gambar 2.12 Struktur Menu Administrasi

5. Struktur Menu Staff Gudang



Gambar 2.13 Struktur Menu Staff Gudang

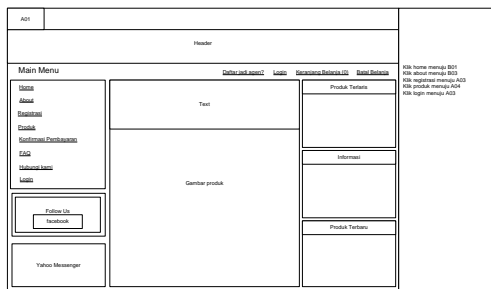
6. Struktur Menu Manager



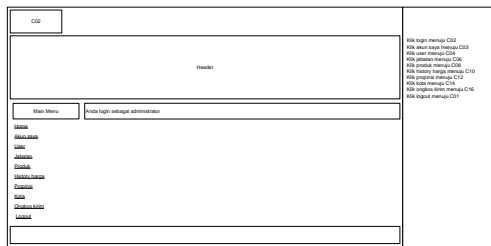
Gambar 2.14 Struktur Menu Manager

B. Desain Menu Utama Aplikasi

Berikut ini adalah gambar perancangan menu utama untuk *user* dan *staff*.



Gambar 2.15 Tampilan Menu Utama User



Gambar 2.16 Tampilan Menu Utama Staff

2.4 Implementasi

Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program.

A. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 1,8 GHz
2. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB
3. RAM minimal 256 MB
4. *VGA Card* minimal 256 MB
5. *Monitor*
6. Kapasitas *free harddisk*
7. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

8. *Mouse*
9. *Keyboard*

B. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. WAMP sebagai *Web Server*
2. PHP
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
6. Mozilla Firefox dan Microsoft Internet Explorer sebagai *browser*
7. Alamat domain www.sandaldhiifs-online.com

C. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan untuk mengetahui setiap halaman program yang dibuat. Berikut ini adalah implementasi antar muka yang dibuat.

Tabel 2.1 Implementasi antar muka

Menu	Deskripsi	Nama File
Login <i>user</i>	Digunakan sebagai halaman login <i>user</i> .	index.php/agen/logform.html
Home	Digunakan sebagai halaman awal pegawai.	index.php/cp/el.html
Ganti <i>password</i>	Digunakan sebagai halaman untuk mengganti password <i>user</i> .	index.php/agen/ganpass.html
Data propinsi	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data propinsi	index.php/propinsi.html
Data kabupaten / kota	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data kabupaten / kota	index.php/kota.html
Data jabatan	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data jabatan	index.php/jabatan.html
Data <i>user</i>	Digunakan sebagai halaman untuk mengolah data <i>user</i>	index.php/user.html

Data <i>history</i> harga	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data history harga	index.php/history.html
Data produk	Digunakan sebagai halaman untuk pengolahan produk	index.php/pruduk.html
Pemesanan	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data pemesanan	index.php/pesanan.html
Pembayaran	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data pembayaran	index.php/pembayaran.html
Data agen	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data agen yang sudah ada sebelumnya	index.php/agen.html
Data ongkos kirim	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data ongkos kirim	index.php/ongkos_kirim.html
Laporan	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data laporan	index.php/laporan.html
Data pengiriman	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data pengiriman	index.php/pengiriman.html
Data transaksi	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengolahan data transaksi	index.php/transaksi.html
Profil saya	Digunakan sebagai halaman untuk pengolahan profil <i>user</i>	index.php/user.html
<i>Logout</i>	Digunakan oleh user apabila akan keluar dari sistem	index.php/user/logout.html
<i>Home</i>	Digunakan sebagai halaman awal dari aplikasi	index.php/#.html
<i>About Us</i>	Digunakan sebagai halaman profil dari perusahaan	index.php/element/about.html

Daftar jadi agen	Digunakan sebagai halaman pemberitahuan cara mendaftar menjadi agen	index.php/element/registform.html
Registrasi	Digunakan sebagai halaman untuk registrasi agen	index.php/element/registform.html
Produk	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan semua produk yang dijual	paket-pelatihan.html
Konfirmasi pembayaran	Digunakan sebagai halaman untuk melakukan pembayaran	index.php/element/confirm.html
FAQ	Digunakan sebagai halaman bagi pengunjung yang ingin bertanya seputar perusahaan	index.php/element/faq.html
<i>Login</i>	Digunakan sebagai halaman bagi agen untuk masuk ke dalam sistem	index.php/agen/logform.html
Hubungi kami	<i>Contact person</i> dan alamat perusahaan	index.php/element/contact.html
<i>Logout</i>	Digunakan oleh agen untuk keluar dari sistem	index.php/agen/logout.html
Batal Belanja	Digunakan sebagai halaman untuk membatalkan semua pembelian	index.php/agen/batal.html
Catatan pemesanan	Digunakan sebagai halaman untuk menampilkan catatan pemesanan agen	index.php/agen/myorder.html
<i>Download</i> katalog	Digunakan sebagai halaman untuk <i>download</i> katalog	index.php/agen/download.html

3. HASIL DAN DISKUSI

Dari analisa dan perancangan yang telah dilakukan, hasil dari aplikasi yang dibangun dapat terlihat seperti pada tampilan dibawah ini :



Gambar 3.1 Form Home User



Gambar 3.2 Form Home Administrator

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Setelah melalui proses pembangunan aplikasi pemesanan *online* di CV. Dhisal Amanah dan berdasarkan hasil penelitian dilapangan sebelum ada penambahan konfirmasi pembayaran dan status pengiriman pada transaksi yang sudah diterima dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tersedianya suatu media penjualan *online* yang akan dapat meningkatkan pelayanan terhadap para agen, dan CV. Dhisal Amanah tidak perlu lagi menunggu pelanggan dalam pelaksanaan penjualan produknya karena sudah tersedia aplikasi ini.
2. Seluruh pelanggan akan bisa berbelanja dimana pun mereka mau tanpa batas waktu dan tidak perlu khawatir karena seluruh data-data yang berhubungan dengan agen, pemesanan, pembayaran tersimpan di dalam *database*, sehingga resiko dokumen tercecer sangat sedikit.
3. Menurut persepsi agen yang terlibat dalam pengujian, aplikasi ini memberikan kemudahan penyebaran informasi mengenai promosi produk.

4.2 Saran

Setelah melalui proses pembangunan aplikasi pemesanan *online* di CV. Dhisal Amanah maka disarankan agar aplikasi ini di-*review* ulang untuk melihat tanggapan akhir karena telah ada beberapa penambahan pada aplikasi. Oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk pengembangan aplikasi yang lebih sempurna dengan harapan kebutuhan sistem yang belum tercapai saat ini dapat di lengkapi agar fungsional perangkat lunaknya dapat memenuhi kebutuhan sistem yang ingin dicapai diwaktu yang akan datang dan selalu mengikuti perkembangan teknologi terbaru agar tidak tertinggal oleh perusahaan lain yang sejenis. Dan semoga dimasa yang akan datang yang berkembang bukan hanya aplikasi yang sudah dibangun saat ini saja, tetapi diharapkan perusahaan juga ikut berkembang dengan meng-*update* program-program perusahaan yang sudah terlalu lama. Misalnya penambahan jasa kurir, penambahan pekerja sehingga dapat meningkatkan jumlah produksi, dan penambahan produk terbaru.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogyanto HM, Akt MBA. (2005). *Analisis dan desain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*, Andi, Yogyakarta.
- [2] Ilham Perdana, 2007, *Hand Out Metodologi Penelitian, Petunjuk Tata Tulis Ilmiah*, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- [3] Bunafit Nugroho, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta, 2008.
- [4] Jonathan Sarwono (2008), *Teori E-Commerce Kunci Sukses Perdagangan di Internet*, Gava Media, Yogyakarta.
- [5] Kadir, Abdul (2002). *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Andi, Yogyakarta.
- [6] <http://people.redhat.com/mingo/TUX-patches/> 20 Oktober 2010
- [7] <http://www.sejarah-internet.com/> 3 September 2010
- [8] <http://www.surga-online.com/upload.html> /31 Desember 2010