

Aplikasi Pengelolaan Penjualan Tas Tradisional Rajapolah Tasikmalaya

Deri Susanto¹, Ady Purna Kurniawan², Mutia Qana'a³

^{1,2,3}Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom

¹derisusanto121@gmail.com, ²ady.purna.kurniawan@tass.telkomuniversity.ac.id,

³mutia@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Aplikasi Pengelolaan Penjualan Perusahaan Batamia di latar belakang oleh perusahaan Batamia yang terdapat di kota Rajapolah, Aplikasi ini akan di gunakan oleh perusahaan Batamia yang akan di gunakan untuk pemasaran produk Tas di perusahaan Batamia. Perusahaan Batamia masih melakukan pemasaran produknya dengan cara menjual di sebuah toko di pusat oleh - oleh di daerah Rajapolah dan juga dengan memasarkan di media sosial oleh admin, pemasaran melalui media sosial tetap tidak bisa memfasilitasi pembeli untuk melakukan transaksi secara langsung. Berdasarkan uraian tersebut maka dibuatlah aplikasi berbasis web yang dapat memfasilitasi dalam melakukan transaksi Toko Batamia secara langsung. Pembuatan aplikasi di bangun dengan menggunakan metode SDLC(*Systems Development Life Cycle*), metode yang di gunakan adalah *waterfall*, dengan di buatnya aplikasi ini dapat memfasilitasi Perusahaan Batamia dalam proses transaksi penjualan.

Kata Kunci: Produk, Pemasaran, Waterfall.

Abstract

The Batamia Company Sales Data Management Application in the background by the Batamia company located in the city of Rajapolah, this application will be used by the Batamia company which will be used for marketing Tas products at the Batamia company. The Batamia company is still marketing its products by selling it in a shop in the center of the center in the Rajapolah area, because it is located in the central area of the area - giving a lot of rival Batamia stores. Based on the description, a web-based application is made that can facilitate marketing of products at the Batamia Shop. Making the application is built using the SDLC (Systems Development Life Cycle) method, the method used is the waterfall, with the making of this application can facilitate the Batamia Company in making its products wider.

Keyword : Product, Marketing, Waterfall.

A. Pendahuluan

Penjualan adalah suatu kegiatan terencana yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau perusahaan dalam melakukan usaha agar mampu mengakomodir permintaan pasar dengan cara menciptakan produk bernilai jual [1].

Perusahaan Batamia adalah perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan pembuatan produk tas tradisional di Rajapolah Kota Tasikmalaya. Perusahaan Batamia menjual hasil kerajinannya di toko yang terletak di Rajapolah kota Tasikmalaya. Selain menjual produk tasnya di toko, perusahaan Batamia juga melayani pesanan dalam jumlah banyak, untuk pemesanan dalam jumlah banyak biasanya pembeli mendapatkan informasi melalui media sosial dan juga melalui *web* perusahaan Batamia, dimana akan di cantumkan kontak *whatsApp* pemilik perusahaan, sehingga pembeli bisa menghubungi pemilik perusahaan untuk melakukan pesanan.

Hasil wawancara secara langsung dengan penanggung jawab dari perusahaan Batamia di peroleh informasi bahwa perusahaan Batamia mempunyai rumah produksi di desa Cihatep dan toko di Rajapolah Kota Tasikmalaya, untuk kondisi saat ini dalam satu minggu perusahaan batamia bisa memproduksi 350 sampai 500 tas untuk memenuhi pesanan online melalui *WhatsApp* dan juga pembelian di toko, untuk produksi sendiri perusahaan Batamia lebih banyak memproduksi barang untuk penjualan secara *online* di bandingkan dengan penjualan *offline*.

Perusahaan Batamia sudah melakukan proses pemasaran secara *online* melalui *Web* dan juga media sosial seperti *Facebook* dan *Instagram*. Proses ini di

lakukan oleh tiga admin pada bagian pemasaran, kemudian untuk proses transaksi secara *online* akan di lanjutkan melalui *WhatsApp*, di karenakan *Web* yang di miliki oleh perusahaan Batamia tidak memiliki fitur transaksi di dalamnya. Pada fitur *Web* Batamia hanya menampilkan nama produk dan harga produk, sehingga pembeli tidak bisa langsung membeli produk dalam satu kali proses.

Proses pencatatan di perusahaan Batamia masih di lakukan dengan cara pembukuan, dimana pencatatan ini meliputi pencatatan barang yang masuk dan barang terjual, maksud dari barang yang masuk disini adalah barang yang sudah di produksi atau barang jadi. Jadi jika barang yang terjual kurang dari barang yang masuk maka akan menjadi stock barang. Pencatatan penjualan oleh admin harus berulang kali menuliskan identitas pembeli dan data pembelian, sehingga membuat admin kewalahan, karena pada nomer telepon yang pertama kali menghubungi tidak terdapat nama pembeli, dan jika akan mengirimkan nomor resi pengiriman barang, admin harus mencari nomor pembeli satu persatu dengan mengetikkan nomer pembeli, karena admin tidak akan menyimpan nomor pembeli pada hpnya.

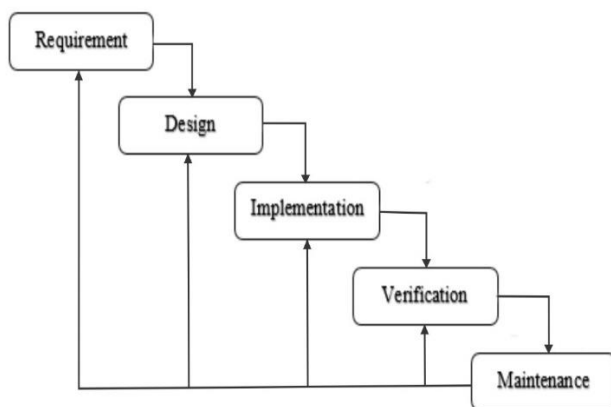
Dari penjelasan di atas di dapat bahwa terjadi masalah pada proses transaksi, karena pembeli tidak bisa melakukan transaksi secara langsung dan memakan banyak waktu, karena setelah pembeli melihat produk pada media sosial atau *web*, pembeli harus menghubungi admin terlebih dahulu untuk menanyakan ketersediaan barang dan juga mengirimkan foto barang yang di ambil dari *web* atau media sosial, kemudian pembeli harus menunggu admin membalas pesan untuk mengetahui apakah barang masih tersedia atau tidak,

setelah itu pembeli masih harus menanyakan nomer rekening dan mengirim bukti pembayaran. Untuk proses pencatatan penjualan yang memakan banyak waktu dan resiko kesalahan pendataan pembeli jika penjualan sedang banyak dan admin kurang konsentrasi dalam pendataan.

Proyek Akhir ini bertujuan untuk memfasilitasi perusahaan Batamia dengan aplikasi yaitu Aplikasi Pengelolaan Penjualan Tas Tradisional Rajapolah Tasikmalaya, di harapkan aplikasi ini dapat melakukan penjualan produk dengan satu kali transaksi dan pendataan secara langsung pada saat pembeli melakukan transaksi.

B. Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan adalah metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dengan model *waterfall* dengan tahapan yang ditunjukkan pada gambar 1-1. Watterfall di pilih karena merupakan model yang menggunakan melestone sebagai titik transisi dan pengujian, artinya setiap tahapan harus di selesaikan terlebih dahulu sebelum berpindah ke tahap berikutnya.



Gambar 1 Waterfall [2]

Pengembangan model waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement*, *design*, *implementation*, *verification*, *maintenance*. Tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. *Requirement* adalah tahap awal dimana tahap ini memperhatikan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek akhir pembuatan atau pengembangan software. Dalam hal ini analisis yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data, pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan penanggung jawab perusahaan, perusahaan Batamia kesulitan dalam hal pemasaran karena sudah banyaknya perusahaan yang menjual produk yang sama dengan perusahaan Batamia, web yang di gunakan juga tidak memberikan informasi yang sangat rinci, pada web dan media sosial yang menjadi metode pemasaran juga tidak bisa memberikan fasilitas transaksi secara langsung, karena hanya memuat informasi berupa nomer telepon dari pemilik perusahaan.

2. *Design* adalah tahapan dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna, yaitu dengan cara menampilkan ke dalam BPMN (Business Process Model and Notation), Entity Relationship Diagram, Usecase Diagram, Class Diagram, dengan menggunakan *tools* yEd Graph Editor, sedangkan untuk User Interface dengan cara menampilkan ke dalam mockup menggunakan *tools* wireframe online untuk pembuatannya.

3. *Implementation* adalah tahap pembuatan program aplikasi yang diterjemahkan dalam bentuk bahasa pemrograman seperti PHP dan HTML sedangkan untuk penyimpanan data menggunakan database MySQL.

4. *Verification* adalah tahap pengujian atau kelayakan program yang telah dibuat, Pengujian kelayakan dilakukan menggunakan Black Box Testing, pengujian hanya terfokus pada fungsionalitas perangkat lunak saja.

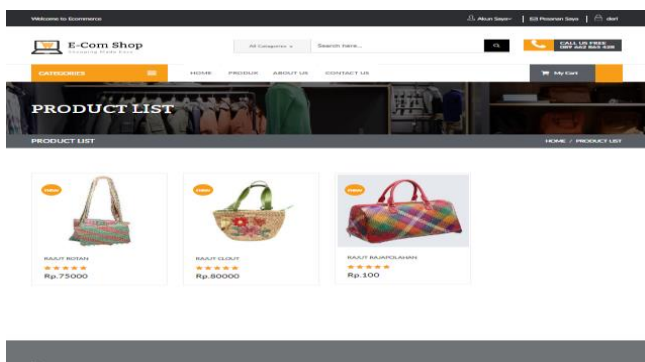
5. *Maintenance* adalah tahap pemeliharaan aplikasi yang telah dibuat, pada tahap ini tidak dilakukan [2].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah merupakan tampilan antar muka pada aplikasi yang di buat untuk kebutuhan aplikasi yang di sesuaikan untuk penggunaan.

1. Tampilan produk

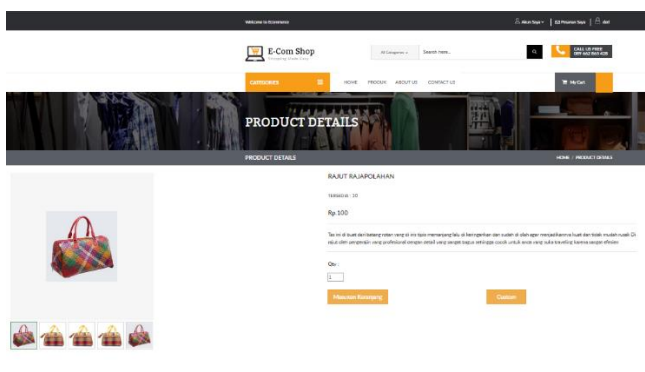
Pada gambar 1 menampilkan tampilan produk, dimana pada tampilan ini menampilkan produk yang dapat di pilih oleh pembeli



Gambar 1 Tampilan Produk

2. Tampilan Detail Produk

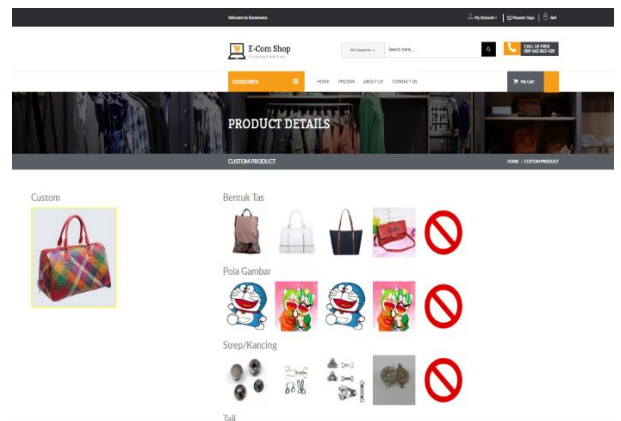
Pada gambar 2 menampilkan tampilan detail produk, tampilan ini akan muncul ketika pembeli ingin melihat lebih detail tentang produk pada tampilan produk.



Gambar 2 Detail Produk

3. Tampilan Login User

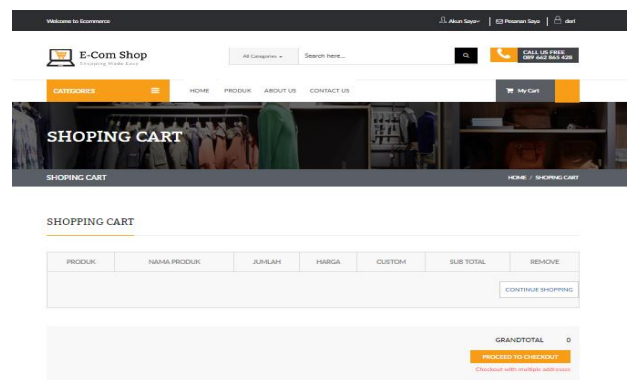
Pada gambar 3 menampilkan tampilan custom barang, tampilan ini akan muncul ketika pembeli menekan button custom pada detail barang. Tampilan ini adalah tampilan dari fitur custom.



Gambar 3 Custom Produk

4. Tampilan Shoppingcart (keranjang)

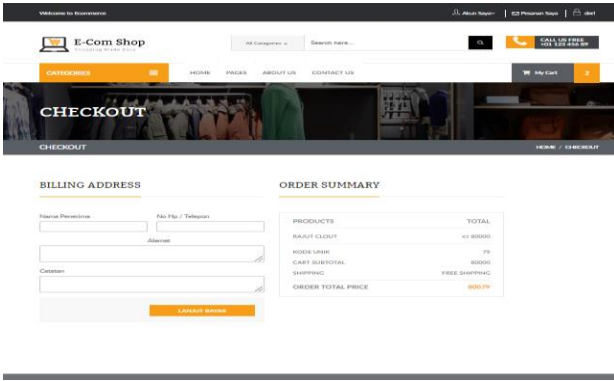
Pada gambar 4 menampilkan tampilan keranjang saat pembeli sudah memilih produk maka produk akan di simpan sementara dan di tampilkan pada tampilan ini.



Gambar 4 Shoppingcart

5. Tampilan Checkout

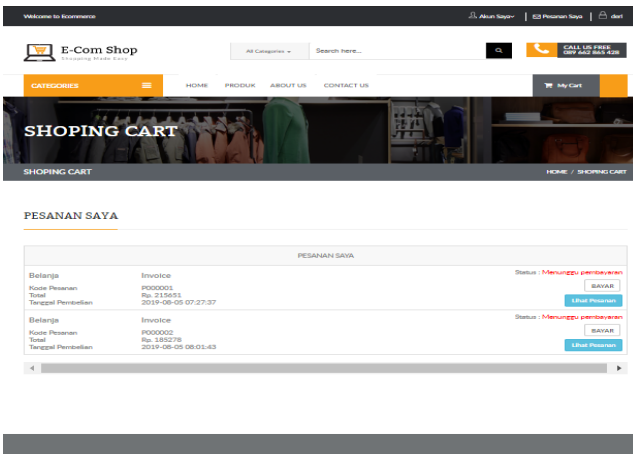
Pada gambar 5 menampilkan tampilan form input data checkout dimana form ini akan muncul ketika pembeli sudah selesai milih barang kemudia pada tampilan shoppingcart pembeli akan melanjutkan ke tampilan checkout untuk melakukan pengisian data penerima.



Gambar 5 Checkout

6. Tampilan Pesanan Saya

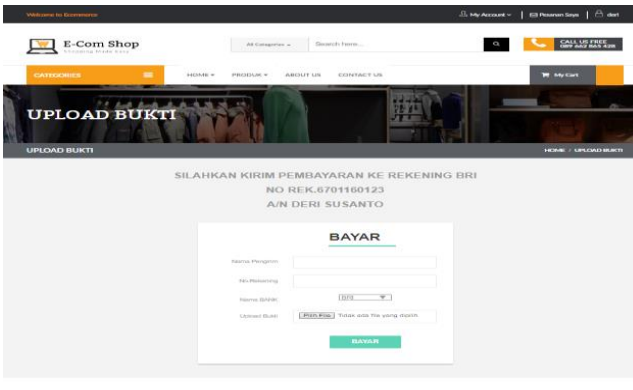
Pada gambar 6 menampilkan tampilan pesanan yang belum di bayar, semua pembelian yang belum akan di tampilkan di bagian ini, jika pembelian sudah di bayar maka bagian status akan berubah.



Gambar 6 Pesanan saya

7. Tampilan Bayar

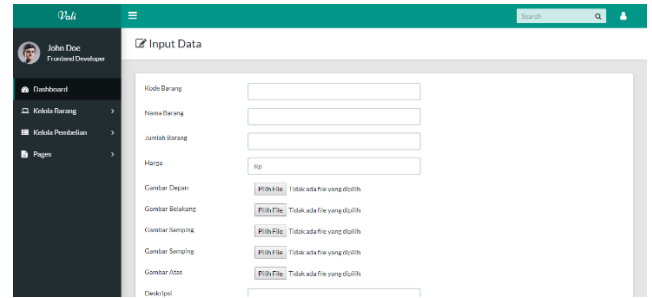
Pada gambar 7 menampilkan tampilan form pembayaran dimana setelah melakukan mengisi data checkout maka pembeli di haruskan untuk membayar dengan cara mengupload data pembayarannya jika jadi melakukan pembelian.



Gambar 7 Pembayaran

8. Tampilan Input Data Barang

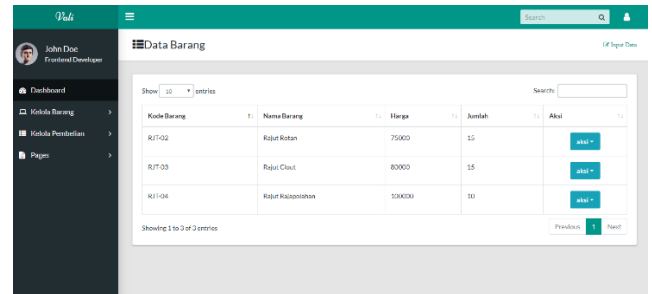
Pada gambar 8 menampilkan tampilan form input data barang, pada fitur ini admin bisa menginputkan semua data barang yang akan di jual.



Gambar 8 Input Barang

9. Tampilan Data Barang

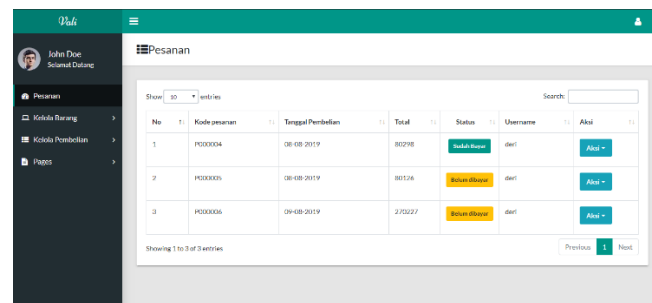
Pada gambar 9 menampilkan tampilan tabel data barang yang sudah di inputkan sebelumnya, pada tampilan ini akan menampilkan beberapa tabel yang berhubungan dengan data barang.



Gambar 9 Data Barang

10. Tampilan Pesanan

Pada gambar 10 menampilkan tampilan pesanan, dimana pada fitur ini menampilkan semua data pesanan pembeli, dengan pengubahan status pada setiap langkah yang di lakukan oleh pembeli.

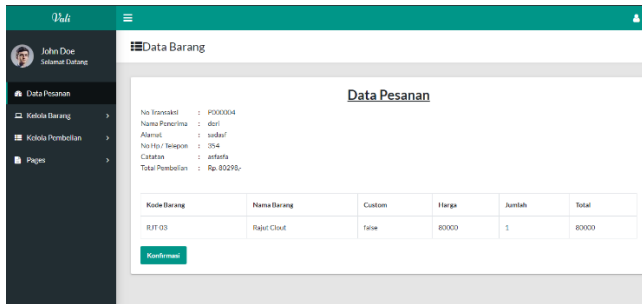


Gambar 10 Pesanan

11. Tampilan Lihat Pesanan

Pada gambar 11 menampilkan tampilan data pesanan, pada bagian ini admin bisa melihat

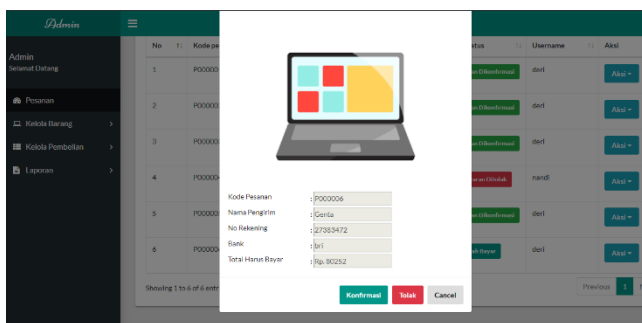
pesanan pembeli secara lebih detail, dari mulai no transaksi hingga detail barang yang di beli.



Gambar 11 Data Pesanan

12. Tampilan Lihat Pesanan

Pada gambar 12 menampilkan tampilan data pesanan, pada bagian ini admin bisa melihat pesanan pembeli secara lebih detail, dari mulai no transaksi hingga detail barang yang di beli.



Gambar 12 Data Pesanan

D. Hasil Pengujian

Berdasarkan tabel pengujian yang merupakan rujukan dari pengujian yang sudah di lakukan maka di peroleh kesimpulan bahwa jika inputan pada setiap form yang di isi sesuai dengan kriteria data pada form, maka data akan berhasil di simpan ke dalam database dan jika tabel tidak di isi atau kosong maka akan ada pemberitahuan berupa form harus di isi.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai pembuatan proyek akhir ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi mampu memfasilitasi bagian perusahaan batamia dalam melakukan penjualan secara online
2. Aplikasi mampu memfasilitasi bagian admin perusahaan Batamia untuk melakukan pengelolaan data barang

3. Aplikasi mampu memfasilitasi bagian admin perusahaan Batamia dalam melakukan transaksi online
4. Aplikasi mampu memfasilitasi bagian admin perusahaan Batamia dalam melakukan pengeolaan data penjualan

F. REFERENCES

- [1] R. A. Sukanto, Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Object dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP dan Java, Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [2] M. Muslihudin, Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML, Penerbit Andi., 2016.
- [3] A. N. Hidayat, Belajar HTML Kelas Ringkas, bisakimia, 2015.
- [4] Wardana, S. H. & Si, M. Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter, Elex Media Komputindo., 2016.
- [5] R. Fitriyani, "PERANCANGAN SISTEM PROSEDUR SKRIPSI MENGGUNAKAN METODE BPMN DAN RAD PADA KAMPUS STMIK MERCUSUAR," *jurnal TEKNOM*, vol. I, no. 2, pp. 1-13, 2018.
- [6] Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. II, no. 4, pp. 1-4, 2016.
- [7] E. Khuzainah, "Pembangunan Sistem Informasi Buku Induk Siswa Pada Madrasah Ibtidaiyah Sudirman Pabongan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar," *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. II, no. 4, pp. 3-5, 2017.
- [8] M. A. Morrisian, Periklanan komunikasi pemasaran terpadu, Kencana, 2015.
- [9] Prasetyo, B. H. Widiyanti. A., & Lalu, H. "Aplikasi Pengelolaan Pendapatan Dan Biaya Dalam Perhitungan Laba Rugi (Studi Kasus Pada PT DBM

Cargo Di Bandung)," *eProceedings of Applied Science*, vol. I, no. 1, pp. 1-1, 2015.

- [10] Hastanti, R. P., & Purnama. B. E. "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan," *Bianglala Informatika*, vol. II, no. 2, pp. 2-3, 2015.
- [11] M. D. Ajie, "Pengertian Sistem Informasi Manajemen.," 1996. [Online]. [Accessed 15 juni 2019].