

Pengembangan Teknologi Marketing Pada Syailendra Muda Berbasis Web

M Syahrifudin, Nurahman*

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali, Kota Sampit, Indonesia

Email: ¹msyahrifudin221@gmail.com, ^{2,*}nurrahman.ikhtiar@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: nurrahman.ikhtiar@gmail.com

Abstrak—Syailendra Muda adalah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan jasa terbesar, terlengkap dan termurah yang beralamatkan di Jl.A.Yani No 11 Sampit, Provinsi Kalimantan Tengah, Indonesia. Permasalahan yang ada pada Syailendra Muda yaitu pemasaran offline timbul karena jangkauan yang tidak luas perusahaan tidak cukup di kenal, pelanggan harus datang ke toko untuk melakukan pemesanan, serta pembuatan laporan di Syailendra Muda masih manual, mengakibatkan laporan bisa tercoret dan tidak rapi. Adanya permasalahan ini memerlukan aplikasi penjualan dan laporan online menginput data laporan lewat komputer maupun handphone, sehingga membuat calon pelanggan tidak harus datang ke perusahaan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran bisa dilakukan melalui aplikasi penjualan online, serta pembuatan laporan tidak lagi menggunakan tulis tangan bersusah payah menulis yang banyak di buku laporan harian. Salah satu langkah yang diambil adalah dengan membuat aplikasi pengembangan teknologi marketing pada Syailendra Muda berbasis web. Untuk membuat sistem informasi berbasis web ini diperlukan sebuah software editor bahasa pemrograman Macromedia Dreamweaver CS4, bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL.

Kata Kunci: Syailendra Muda; Sistem Informasi; Marketing; Aplikasi

Abstract—Syailendra Muda is a company engaged in the largest, most comprehensive and cheapest printing and service sector, which is located at Jl.A.Yani No 11 Sampit, Central Kalimantan Province, Indonesia. The problem that exists with Syailendra Muda, namely offline marketing arises because the company's insufficient reach is not well known, customers have to come to the store to place an order, and making reports at Syailendra Muda is still manual, resulting in reports that can be crossed out and untidy. The existence of this problem requires sales applications and online reports to input report data via computers or cellphones, so that potential customers do not have to come to the company to place orders and payments can be made through online sales applications, and report making is no longer using handwritten, bothering to write which is a lot in the diary. One of the steps taken was to create a web-based marketing technology development application for Syailendra Muda. To create a web-based information system, we need a Macromedia Dreamweaver CS4 programming language editor, PHP programming language, and MySQL database.

Keywords: Syailendra Muda; Information Systems; Marketing; Applications

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia usaha di zaman modern ini penggunaan aplikasi online sangat dibutuhkan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi maupun berkomunikasi. Adanya aplikasi online untuk bertransaksi dan komunikasi membuat dampak positif bagi penggunaannya dan perusahaan tanpa harus bertatap muka untuk melakukan transaksi dan komunikasi. Sebuah aplikasi dalam mengelola informasi dapat membuat keakuratan data dan keamanan data tersimpan. Perkembangan aplikasi dalam usaha untuk menarik pelanggan atau penggunaannya tidak harus bersusah payah dalam bertransaksi serta mengelola informasi dengan bantuan sistem ios, android maupun windows. Adanya website dan aplikasi mobile dapat memudahkan calon pelanggan mengetahui informasi detail dari sebuah produk baik barang dan jasa mulai dari harga jual dan aneka jenis produk dan jasa. Adanya aplikasi online bagi perusahaan calon pelanggan tanpa harus datang ke perusahaan bisa melakukan transaksi dan komunikasi.

Syailendra Muda adalah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan jasa terbesar, terlengkap dan termurah yang beralamatkan di Jl.A.Yani No 11 Sampit. Syailendra Muda melayani pemesanan bordir komputer, sablon, digital printing, papan nama, banner, baliho dan lain-lainnya. Perusahaan ini melayani pemesanan satuan maupun banyak, Syailendra Muda sudah menyediakan bahan-bahan jadi yang siap di olah seperti macam macam kaos polos, topi polos, setelan training, yang siap di sablon atau pun bordir komputer. Dengan adanya bahan-bahan siap di olah pelanggan tidak perlu lagi membeli bahan di luar Syailendra Muda selagi stok masih ada, jadi pelanggan tinggal datang ke Syailendra Muda dan memilih bahan contohnya pelanggan memesan sablon jadi tinggal memilih model kaos yang seperti apa yang ingin di sablon.

Berdasarkan hasil wawancara pada Syailendra Muda, pemesanan masih secara offline yaitu calon pelanggan harus datang ke perusahaan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran. Pemasaran secara offline membuat perusahaan jangkauan area kurang luas sehingga perusahaan tidak cukup di kenal daerah tertentu. Untuk laporan Syailendra Muda masih menggunakan manual contohnya menulis laporan di buku besar harian, ini membuat pekerjaan jadi kurang efektif adanya kesalahan penulisan membuat laporan jadi tercoret.

Permasalahan yang ada pada Syailendra Muda yaitu pemasaran offline timbul karena jangkauan yang tidak luas perusahaan tidak cukup di kenal, pelanggan harus datang ke toko untuk melakukan pemesanan, serta pembuatan laporan di Syailendra Muda masih manual. Adanya permasalahan ini memerlukan aplikasi penjualan dan laporan online menginput data laporan lewat komputer maupun handphone, sehingga membuat calon pelanggan tidak harus datang ke perusahaan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran bisa dilakukan melalui aplikasi penjualan online, serta pembuatan laporan tidak lagi menggunakan tulis tangan bersusah payah menulis yang banyak di buku laporan harian. Salah satu langkah yang diambil adalah dengan membuat aplikasi pengembangan teknologi marketing pada Syailendra Muda berbasis web.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data merupakan suatu pernyataan tentang keadaan atau kegiatan tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian, pada tahapan ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, studi dokumen, dan studi pustaka :

- a. Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara dialog langsung atau mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Penulis menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi dengan memberikan pertanyaan langsung atau lisan. Penulis menggunakan teknik wawancara dimana untuk mengetahui gambaran.
- b. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menganalisis dan mengadakan pencatatan secara langsung yang dilakukan dengan memperoleh data yang diperlukan untuk membuat sistem aplikasi yang sesuai dengan sistem yang berjalan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui sistem yang berjalan pada Syailendra Muda. Data-data yang terlibat dalam sistem diantaranya data penjualan, data produk, data stok, serta data karyawan..
- c. Studi Pustaka Dengan cara menganalisa, membaca dan menarik kesimpulan dari sumber referensi yang tentunya berhubungan dengan system yang akan dibangun. Sumber referensi dikumpulkan melalui internet, buku, dan jurnal.

2.2 Tahap Metode Pengembangan Sistem

- a. Analisis Data
Analisis yang dilakuka adalah menganalisis data yang dihasilkan dari wawancara dan pengamatan serta mengimplementasikan data tersebut ke dalam sebuah sistem.
- b. Desain Sistem
Desain sistem dengan merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, dan isinya adalah langkah-langkah operasi proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Lankah-langkah dalam tahapan perancangan sistem ini adalah
 1. Membangun model perancangan dengan bantuanya
 - 1) Pembuatan Flowmap
 - 2) Pembuatan *Context Diagram* (Konteks Diagram)
 - 3) Pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD)
 2. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu :
 - 1) Pembuatan *Entity Relational Diagram* (ERD)
 - 2) Pembuatan *Relational Data Model* (RDM)
 - 3) Pembuatan Struktur Tabel
 - 4) Desain *Input*
 - 5) Desain *Output*
 - 6) Desain Sistem

2.3 Flowchart

Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.[1].

2.4 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah tingkat tertinggi dalam diagram alir data (DFD) dan hanya memuat satu proses, menunjukan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut di beri nomor nol. Diagram konteks mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum dan keseluruhan. Diagram konteks dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses. Dengan kata lain diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum dari keseluruhan sistem yang ada[2].

2.5 Internet

Internet yang merupakan singkatan dari network, jaringan internasional dimana komputer-komputer di seluruh dunia saling berhubungan untuk berhubungan Antara suatu komputer dengan komputer yang lain, dengan berbagai model, berbagai sistem operasi, berbagai tipe jaringan digunakanlah suatu protokol (suatu sistem yang mengatur hubungan Antara satu komputer dengan komputer yang lain) yaitu TCP/IP, singkatan dari Transmission Control Protocol/Internet Protocol[3].

2.6 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam

GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis[4].

2.7 Web Browser

Web browser merupakan perangkat lunak (software) yang digunakan untuk menampilkan dokumen HTML. Perangkat lunak ini dioperasikan pada seluruh pengguna komputer. Web browser akan membantu pengguna mengakses halaman web yang disediakan oleh sebuah web server serta membantu dalam hal navigasi. Pada saat ini ada beberapa browser yang dikembangkan oleh berbagai vendor (penyalur suatu perangkat baik hardware maupun software), antara lain internet explorer yang dikembangkan oleh Microsoft dan yang dikembangkan oleh netscape, serta beberapa web browser yang lain[5].

2.8 JavaScript

JavaScript adalah bahasa scripting kecil, ringan, berorientasi objek yang ditempelkan pada kode HTML dan di proses di sisi client. JavaScript digunakan dalam pembuatan website agar lebih interaktif dengan memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML melalui eksekusi perintah di sisi browser. JavaScript dapat merespon perintah user dengan cepat dan menjadikan halaman web menjadi responsif. JavaScript memiliki struktur sederhana, kodenya dapat disisipkan pada dokumen HTML atau berdiri sebagai satu kesatuan aplikasi[6].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Sistem Berjalan

Hasil Pengamatan yang dilakukan terhadap syailendra muda yang sedang berjalan dapat di deskripsikan sebagai berikut:

- Pelanggan mencari tempat Syailendra Muda dengan informasi keorang-orang, teman, keluarga.
- Pelanggan menemukan tempat Syailendra Muda.
- Pelanggan bertanya kepada admin Syailendra Muda, apa bisa melakukan sablon disini.
- Pelanggan melakukan pemesanan,serta memberitahukan desain kepada Admin.
- Pelanggan memilih jenis kaos dan warna.
- Admin melakukan pembuatan nota, nota ada tiga rangkap putih untuk pembayaran cas,pink untuk pembayran dp,kuning untuk toko.
- Setiap pemesanan admin memberikan nota untuk bukti pengambilan pemesanan.
- Pembayaran dilakukan secara cas bisa juga dp 50%.
- Admin memberikan desain yang di inginkan pelanggan ke desaigner.
- Setelah proses sablon selesai admin mngkonfirmasi kepada pelanggan bahwa pemesanan kaos sablonnya sudah selesai bisa diambil ke toko.
- Pelanggan membawa nota untuk bukti pengambilan pemesanan.

3.2 Deskripsi Sistem Usulan

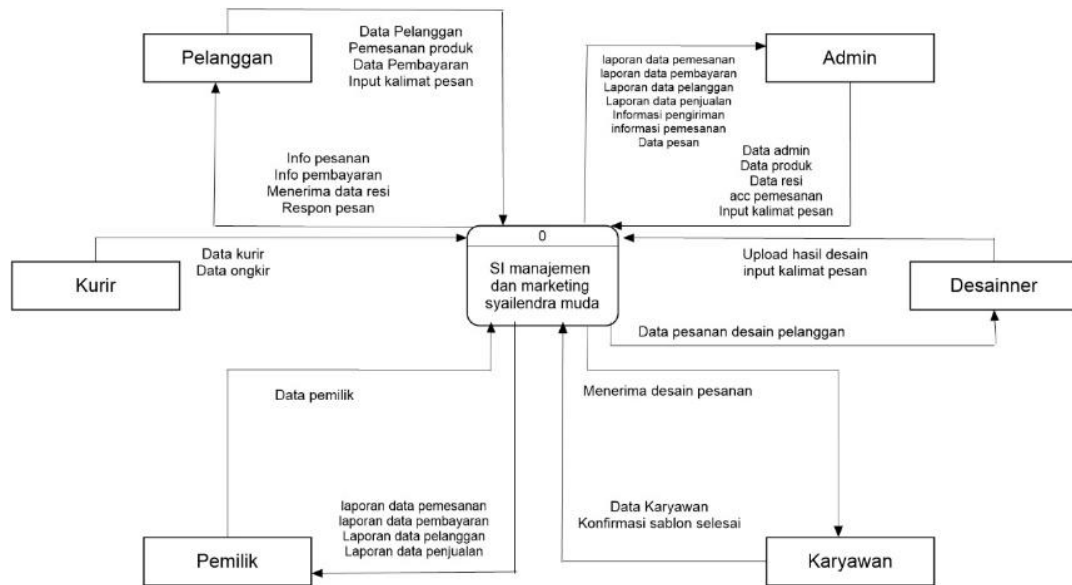
Dari permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan, maka diperlukan suatu sistem baru yang dikembangkan dengan teknologi informasi yang lebih baik sehingga dapat memudahkan pemrosesan data dan penelusuran informasi serta bertujuan untuk menutupi kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem lama. Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memenuhi kebutuhan mengenai gambaran yang jelas tentang perancangan sistem yang akan dibuat serta diimplementasikan.

3.3 Permodelan Sistem

Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Permodelan tersebut digambarkan dalam beberapa bagan, diantaranya Bagan Konteks (*Context Diagram*), Bagan Berjenjang (*Level Diagram*), Bagan Arus Data (*Data Flow Diagram*). Bagan Relasi Entitas (*Entity Relational Diagram*), Model Data Relasional (*Relational Data Model*).

a. Bagan Konteks Diagram (*Context Diagram*)

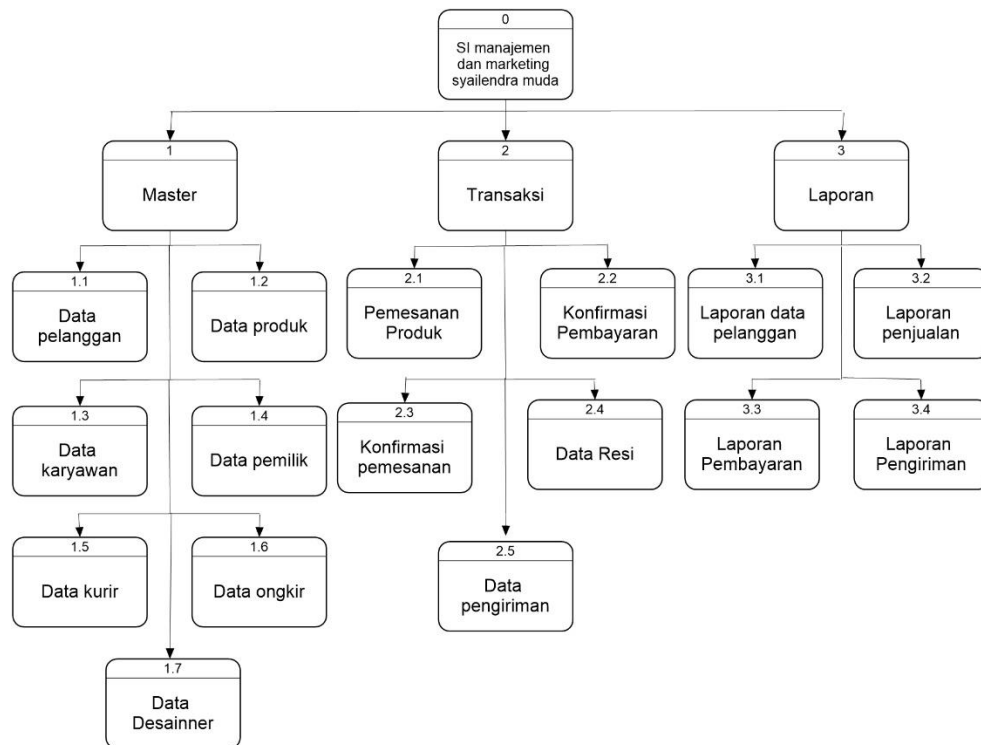
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks adalah tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor 0. Semua entitas eksternal yang ditunjukan pada diagram konteks, berikut aliran data-data utama menuju dan dari sistem.



Gambar 1. Diagram Konteks

b. Levelisasi (Level Diagram)

Bagan berjenjang untuk penggambaran DFD pada level bawah lagi.

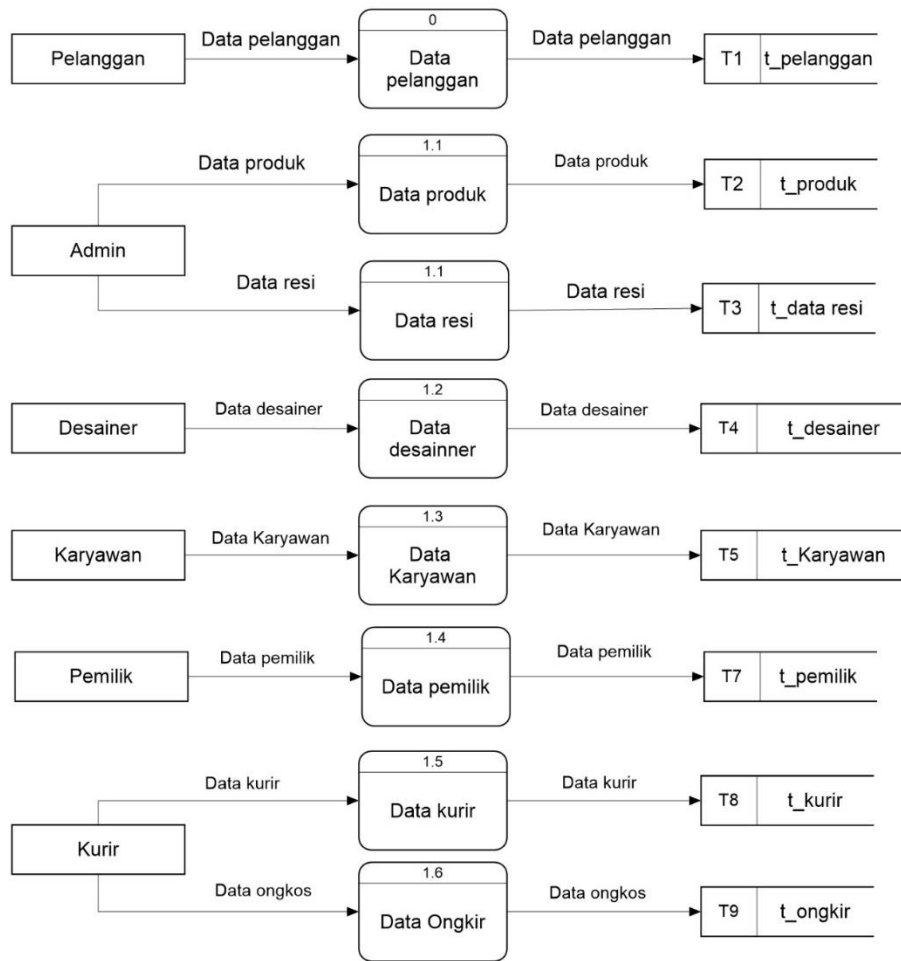


Gambar 2. Levelisasi (Level Diagram)

c. DFD

Pada DFD ini penulis akan menggambarkan secara detail jalannya sistem yang diusulkan melalui DFD dan DFD tersebut meliputi DFD Level 0 dan DFD Level 1. Berikut gambaran detail yang dimaksud : 1) DFD Level 0 DFD level nol adalah gambaran keseluruhan dari sistem yang dapat kita lihat pada diagram. DFD Level 0 adalah gambaran umum dari sebuah sistem sebelum dilanjutkan dengan pembuatan DFD Level 1.

Bagan arus data (DFD level 1 master)



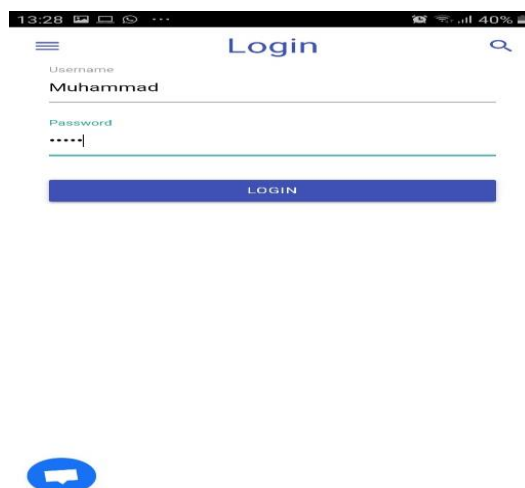
Gambar 3. DFD

3.4 Implementasi Program

Implementasi Program merupakan cara menerapkan sistem dan menjalankan program aplikasi yang telah dibuat. Proses pertama saat program ini dijalankan akan tampil sebuah form login admin seperti tampak pada gambar berikut:

a. Desain login

Untuk masuk ke halaman utama maka user harus memasukan username dan password yang di daftarkan seperti gambar diatas. Jika Username atau Password yang di masukan salah maka akan muncul tampilan tulisan Username atau Password salah. Jika ingin keluar dari sistem maka mengklik tombol garis 3 di atas kiri maka akan muncul menu di samping kiri ,tulisan logout ada paling bawah . Setelah mengklik Logout maka akan keluar tanpa konfirmasi.



Gambar 4. Halaman Login Admin

b. Halaman Menu Data User

Menu ini Menampilkan halaman Data User yang di isi pada saat daftar akun sebelum login.



Nama	Muhammad
Jkelamin	Laki - laki
No. Telp	085754575292
Username	Muhammad
Tgl. Masuk	2020-08-12



Gambar 5. Halaman Menu Data User

c. Halaman Profi

Setelah Mengisi data dan mengklik tombol tambahkan maka akan muncul notif data berhasil di tambahkan.i:



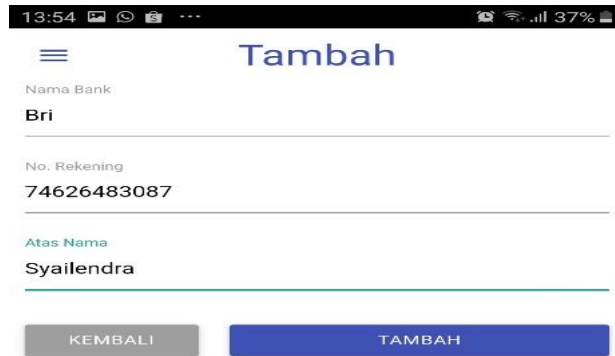
Nama	Muhammad
Jkelamin	Laki - laki
No. Telp	085754575292
Username	Muhammad
Tgl. Masuk	2020-08-12



Gambar 6. Halaman Profil

d. Halaman Tambah

Form guru ini berfungsi untuk menambahkan daftar guru yang ada pada sistem seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Halaman Tambah

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil implementasi yang telah di bahas sebelumnya maka dapat di simpulkan sistem perkembangan teknologi marketing pada syailendra muda berbasis web ini memberikan rancangan dan kemudahan system informasi agar dapat terdata dengan baik. Sistem perkembangan teknologi marketing pada syailendra muda berbasis web ini membantu syailendra muda dalam penjualan online dan laporan data dengan baik. Sistem yang dapat mengelola penjualan agar memudahkan konsumen bertransaksi tanpa harus bertatap muka. Sistem untuk mengolah semua laporan penjualan pada syailendra.

REFERENCES

- [1] D. Untuk, M. Salah, S. Syarat, and M. G. Sarjana, "Perancangan sistem informasi penjualan pakaian pada psk (popo sayang kamu) store batam berbasis website skripsi," 2017.
- [2] D. Hidayat and D. W. Prabowo, "Sistem Infomasi E-Commerce Di Cv. Galaxy Computer Berbasis Php Dan Mysql," pp. 2–5.
- [3] K. Fergawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, "Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu," J. TAM (Technol. Accept. Model), vol. 8, no. 2, pp. 146–152, 2017.
- [4] D. Priyanti, "Sistem Informasi Data Penduduk Pada Desa Bogoharjo Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan," IJNS - Indones. J. Netw. Secur., vol. 2, no. 4, p. 56, 2013.
- [5] M. Bagir, "Pembuatan Website E-Commerce Di PT. Batik Rahmawati," Diploma III FMIPA Univ. Sebel. Maret, pp. 1–44, 2011.
- [6] I. Yatini B, "Aplikasi pengolahan citra berbasis web menggunakan javascript dan jquery," J. Tek., vol. 3, no. 3, pp. 1–8, 2014.