Sistem Informasi Penjualan Pahatan Jepara Berbasis Web pada Yakina Art Shop

Disusun Oleh :

Andreas Saragih

1.09.06.040



Manajemen Informatika

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Komputer Indonesia

2010

Latar Belakang Masalah

1. Pemasaran masih belum berkembang hanya sebatas wilayah Jawa barat
2. Proses penyimpanan data masih menggunakan dokumen yang mudah hilang atau rusak

Identifikasi Masalah

1. Sistem penjualan yang digunakan masih manual, atau belum terkomputerisasi, sehingga dalam proses penjualannya masih ditemukan permasalahan, diantaranya dalam penyimpanan data penjualannya belum terorganisir yang mengakibatkan hilangnya data-data penjualan tersebut.
2. Sulitnya untuk mengembangkan dan memperluas jangkauan pemasaran agar lebih berkembang disaat semakin banyaknya persaingan dari tempat usaha lain.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk aplikasi program komputer berbasis *web* yang dapat mendukung kegiatan promosi pemasaran di Yakina Art Shop ?
2. Bagaimana bentuk rancangan sistem informasi pada Yakina Art Shop ?

Batasan Masalah

1. Pemesan hanya dapat memanfaatkan fasilitas yang disediakan dalam *web* tersebut yaitu fasilitas informasi pahatan Jepara serta melakukan pengisian data pemesanan.
2. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan dengan cara transfer uang di Bank yang telah dicantumkan di *Website*.
3. Tidak melayani pembayaran secara online atau melalui kartu kredit.
4. Tidak ada pembayaran secara kredit.
5. Jangkauan pemasaran untuk saat ini hanya melayani dalam Negeri.
6. Jika konsumen yang tidak melakukan konfirmasi kepada sanggar Yakina Art Shop selama 2 hari (2x 24 jam) maka data pemesanan pahatan Jepara akan dihapus dan konsumen wajib melakukan pemesanan kembali jika ingin melakukan transaksi pembelian pahatan Jepara secara *online*.
7. Program ini merupakan bentuk simulasi atau contoh dari pemesanan secara *online* di Yakina Art Shop Cipanas.

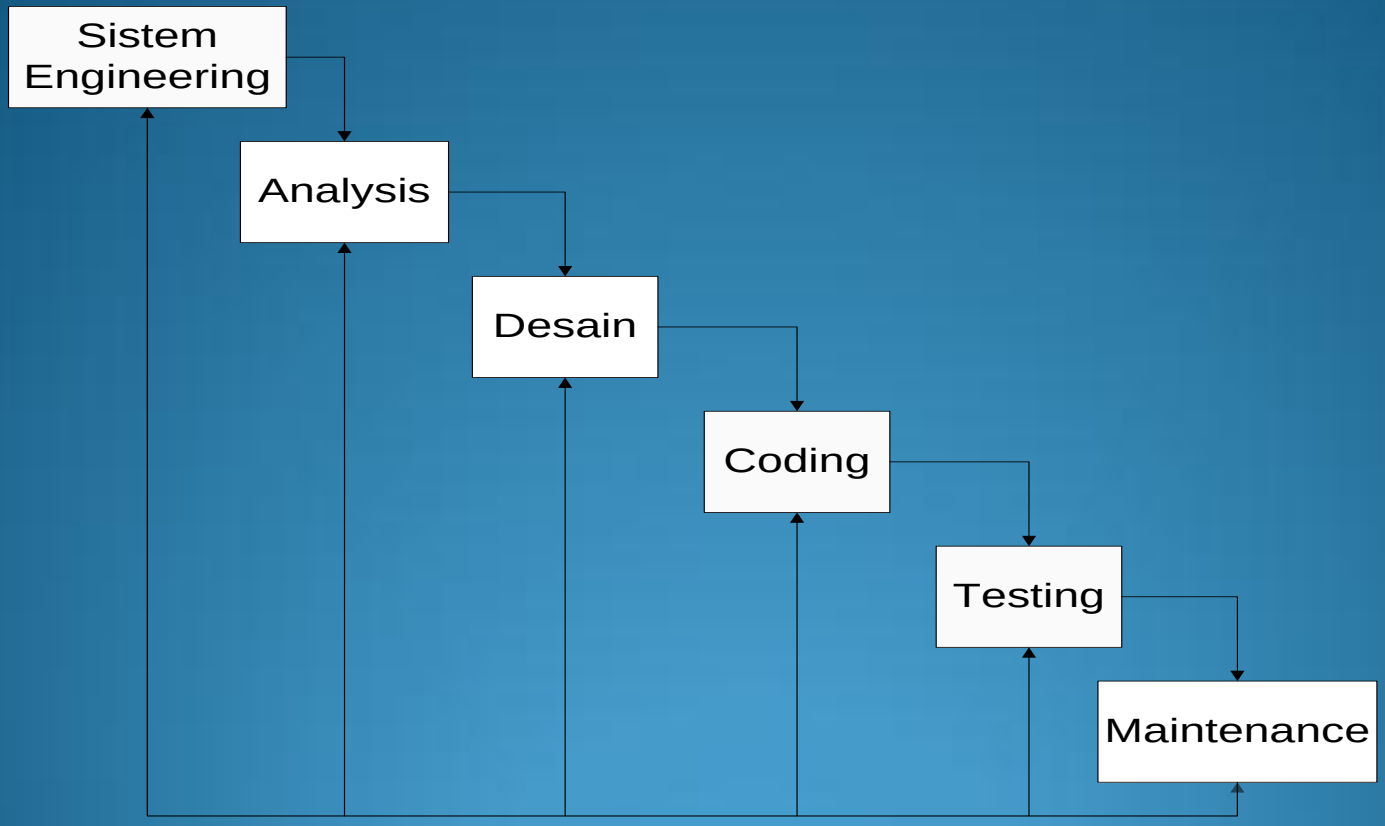
Maksud Penelitian

1. Ingin lebih mengenalkan tentang keberadaan Yakina Art Shop kepada masyarakat luas melalui *Website*.
2. Ingin membangun sistem yang lebih baik dari sistem sebelumnya.

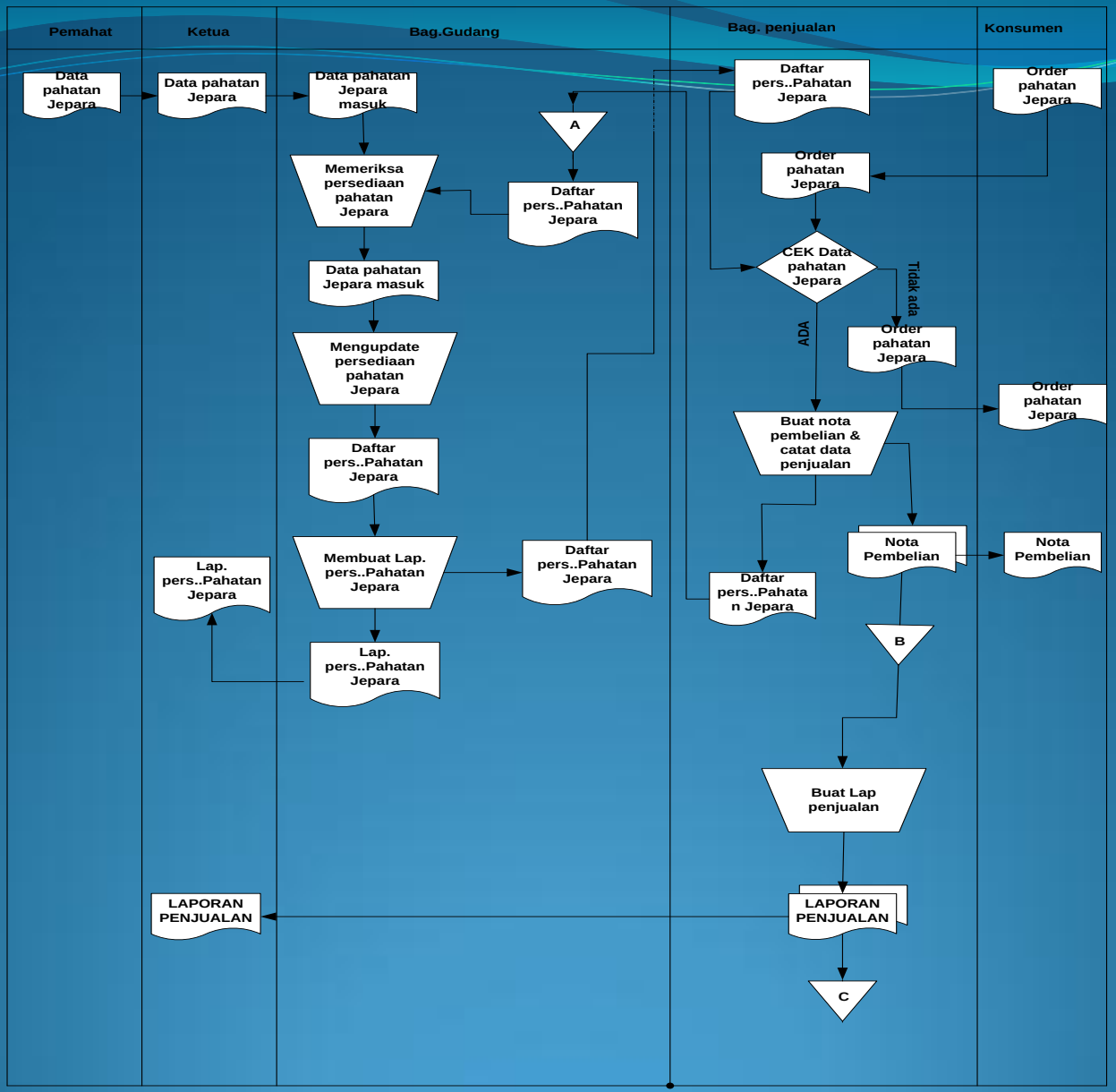
Tujuan Penelitian

1. Untuk membentuk rancangan sistem informasi berbasis *web* pada Yakina Art Shop, sehingga masalah-masalah yang terjadi pada proses penjualan dapat diminimalisir/dihilangkan.
2. Dengan dibangunnya sistem penjualan berbasis *web*, maka secara tidak langsung masyarakat luas akan mengetahui keberadaan Yakina Art Shop, sehingga dapat menguntungkan dalam hal perluasan area pemasaran bagi Yakina Art Shop.

Metode pengembangan sistem



Waterfall model



Flow Map yang sedang berjalan pada Yakina Art Shop

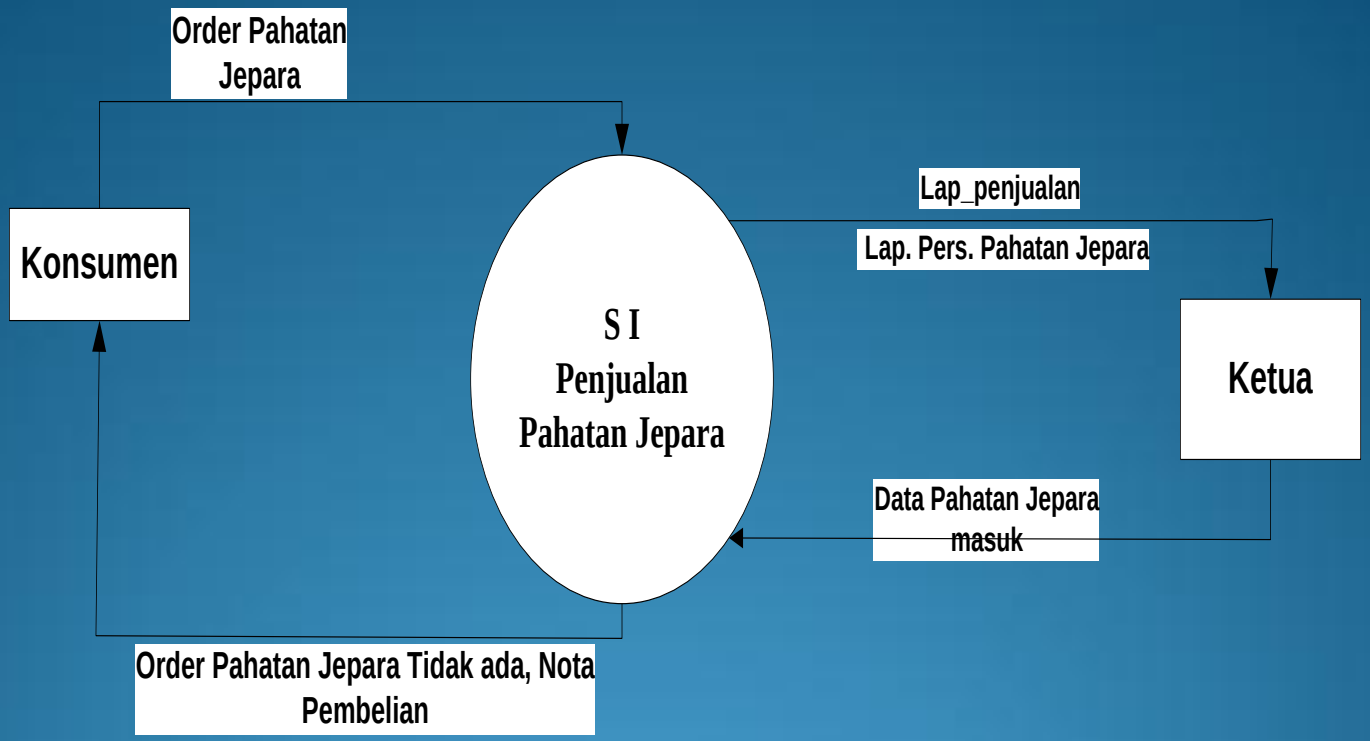


Diagram Konteks Yang berjalan

DFD Berjalan

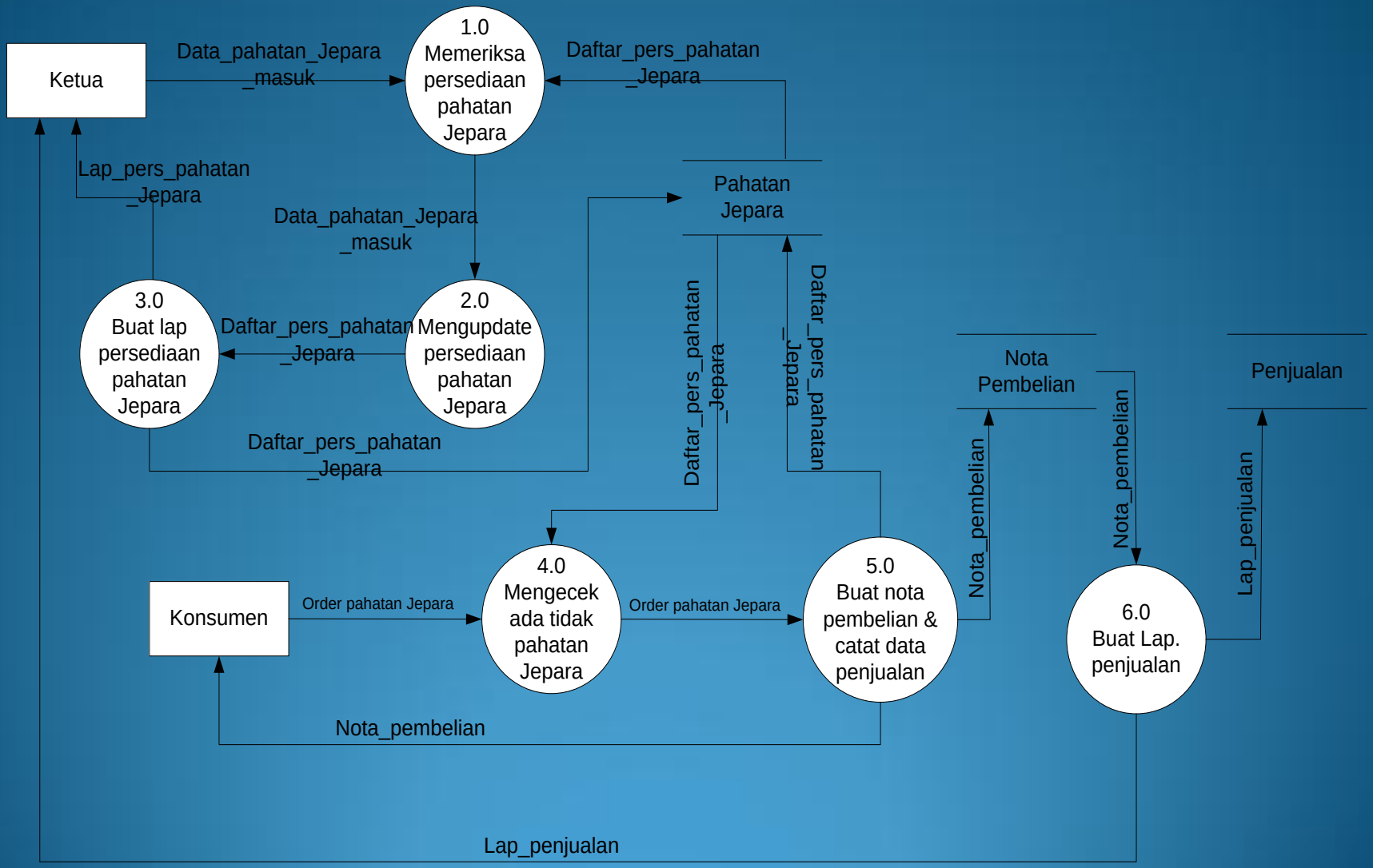
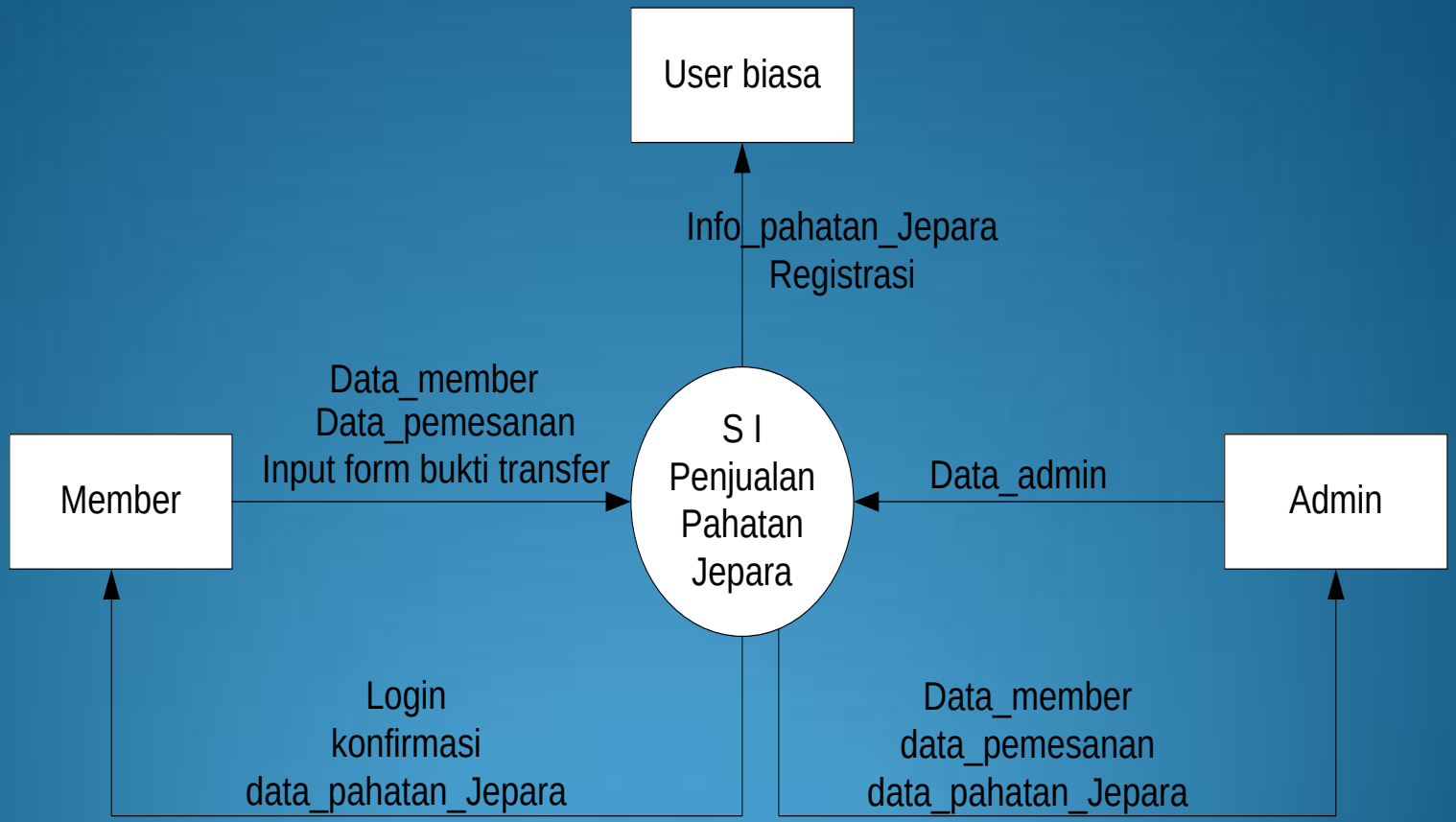
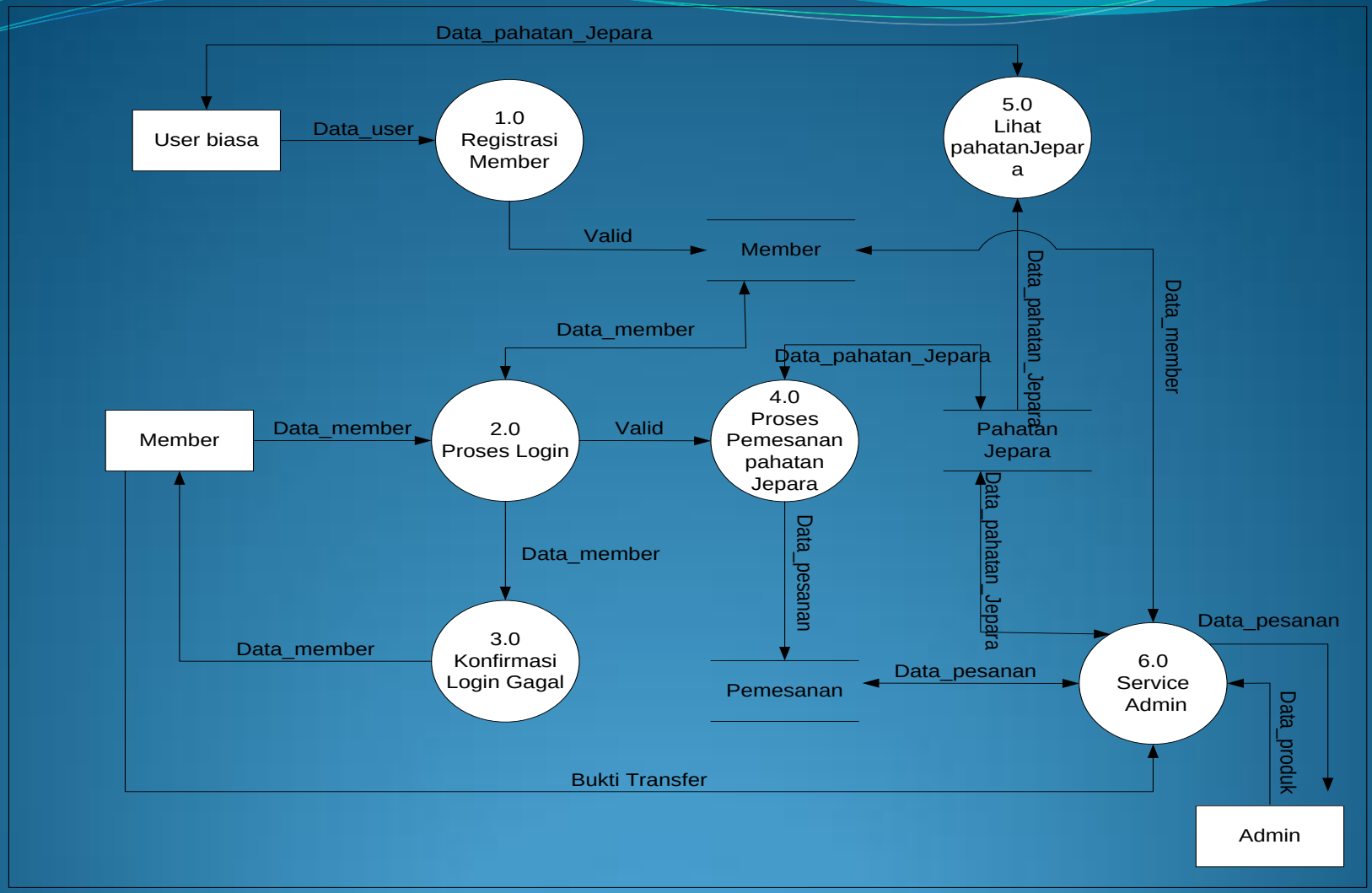
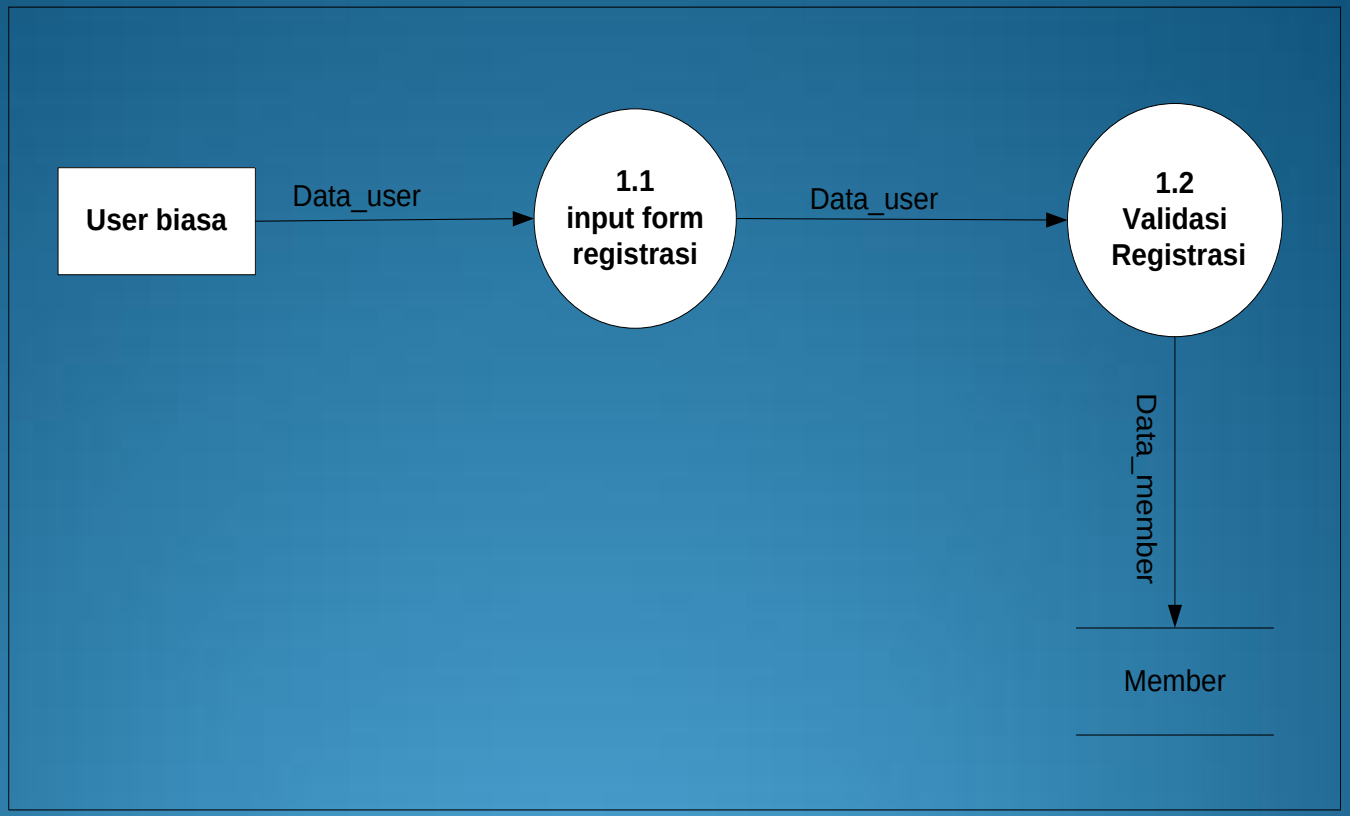


Diagram Konteks yang Diusulkan

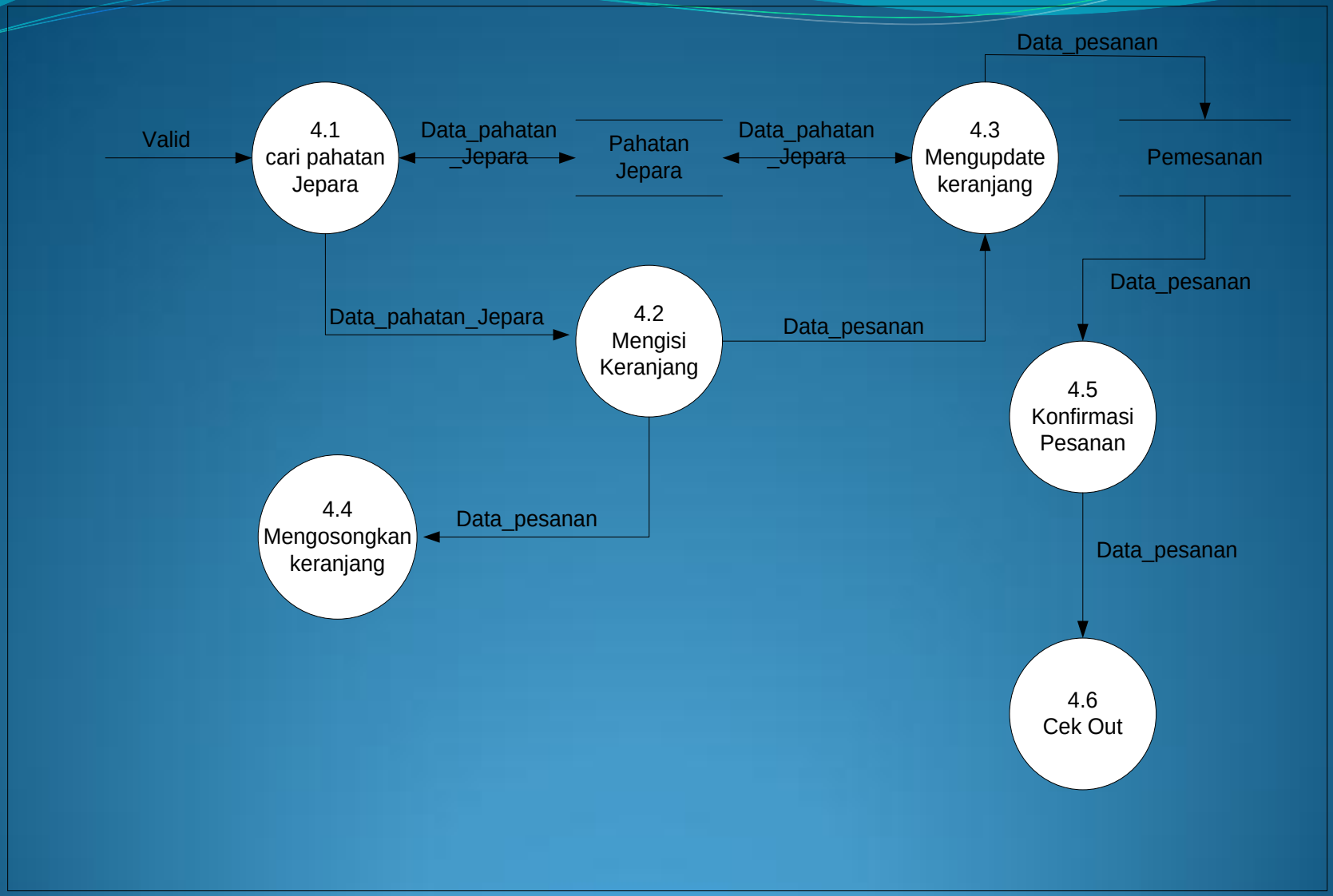




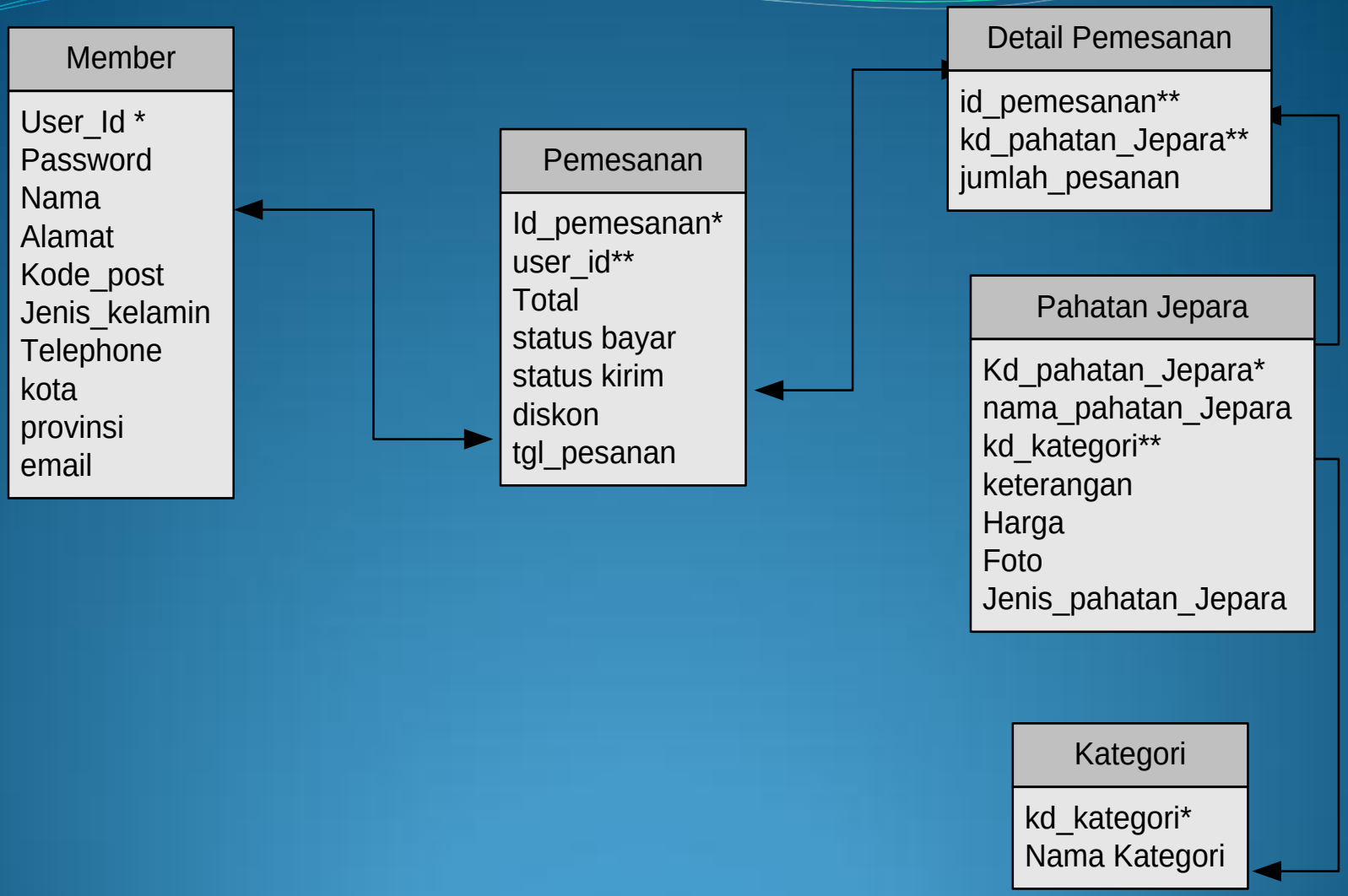
DFD Level 1 yang diusulkan



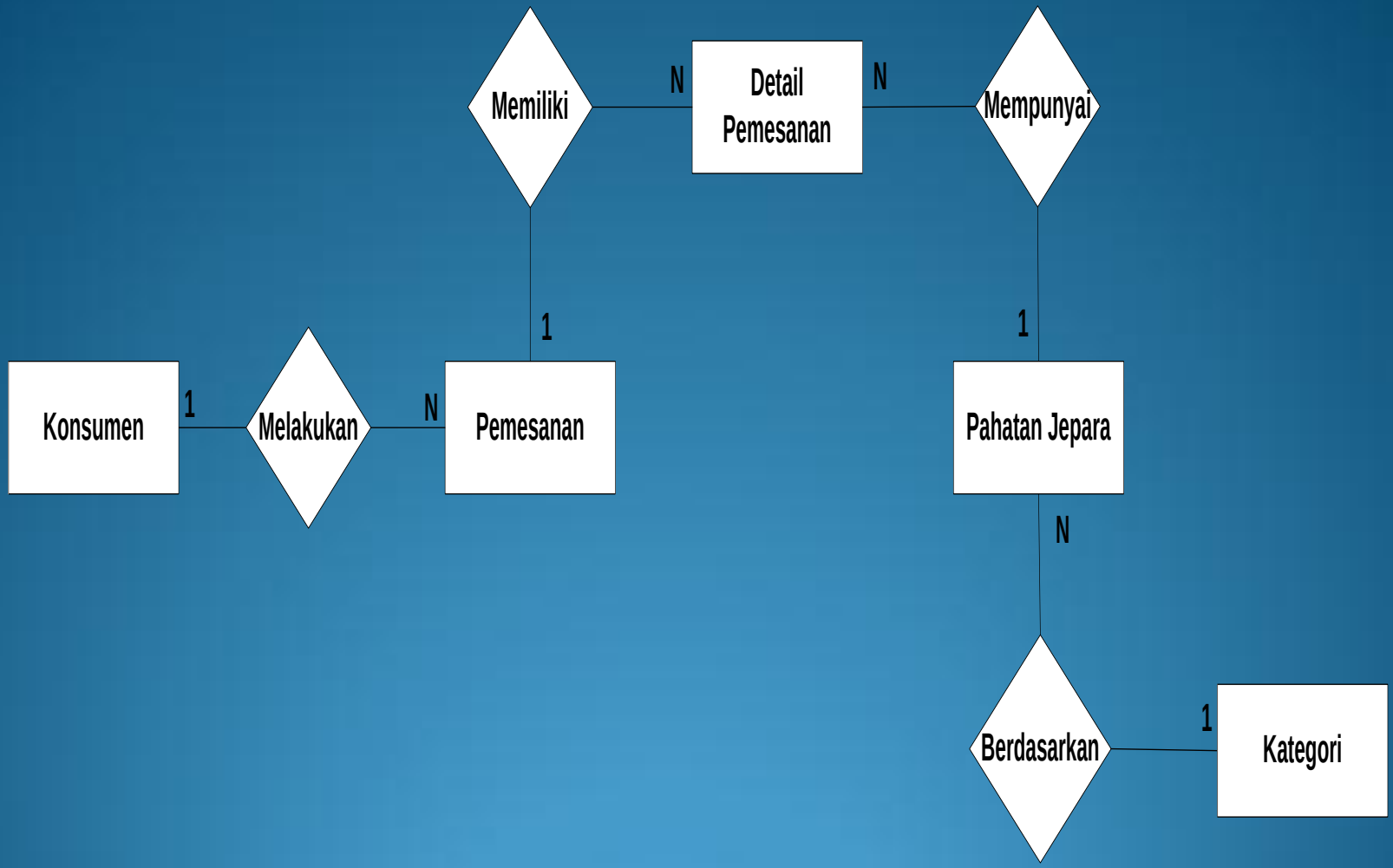
DFD level 2 Proses 1.0 yang diusulkan



DFD Level 3 Proses 4.0



Relasi Tabel


Memiliki
N
Detail Pemesanan
N
Mempunyai
1
1
Konsumen
1
Melakukan
N
Pemesanan
Pahatan Jepara
N
Berdasarkan
1
Kategori

ERD

KESIMPULAN DAN SARAN

- KESIMPULAN

1. Diharapkan dengan apliskasi sistem penjualan pahatan Jepara berbasis web ini dapat memperluas area pemasaran yang tidak terbatas dalam wilayah Bandung saja.
2. Dengan memanfaatkan teknologi web, maka informasi tentang barang dapat lebih mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen yang ingin mendapatkan informasi, mereka tidak perlu datang ke perusahaan sehingga menghemat waktu dan biaya.
3. Program aplikasi yang di buat dapat membantu kinerja divisi penjualan dan menyampaikan informasi mengenai produk apa saja yang terdapat di perusahaan tersebut.
4. Aplikasi yang di buat menggunakan PHP dan MySQL serta di dukung oleh beberapa perangkat lunak seperti Adobe Dreamweaver CS3 terbukti dapat menghasilkan suatu aplikasi web yang dinamis karena dapat melakukan peng-update-an data melalui perintah-perintah SQL serta tampilan lebih menarik dan interaktif.

Saran

1. Pemakai (user) akan lebih baik bila ia memiliki pengetahuan tentang komputer, Internet.
2. Perlu adanya pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat sehingga sistem dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan.
3. Perlu adanya pengembangan terhadap sistem yang telah dibuat sehingga ke depannya sistem ini dapat menunjang pemasaran pahatan Jepara hingga ke luar negeri yang tidak hanya melayani pemasaran dalam negeri saja.