SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET TRAVEL BERBASIS WEBSITE PADA ARTHA WISATA

ABEL RICARDO
Nim : 10510260
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

abelsavagery@gmail.com

ABSTRACT

Global Shoes is one of the private companies engaged in the sale of sneakers. Lack of effective media campaign that used causes the consumer difficult to know where Global Shoes itself so that the sale of products that happen is difficult to increase. The purpose this research was to determine the system that is running, making system design, analysis and testing system as well as implementing sales information system at Global Shoes.

Research designs used is descriptive with case study approach on Global Shoes, data collection techniques used include the primary data source that is by observation and interviews, while secondary data source that is by seeing the documents. Programming method used of this research, the data

collection methods, methods of prototype models as a development system used with object-oriented system approach. While making software, using software PHP and Macromedia Dream waver and to use MySql database.

From the results of the design of forming a system of sale of goods or products are web-based online that can be accessed quickly and can be used by prospective customers who will buy the goods or products wherever they are without having to go to the store in question. In addition to customer information systems are built is also useful for the parties who will implement the system stores the information to process a variety of data and also to print various reports relating to the sale.

Keywords: *Design, Systems, Promotion, Sales of Sneaker footwear,*

1. Pendahuluan

Latar belakang penelitian

Penggunaan komputer pada saat ini telah merata di berbagai kalangan, baik dikalangan individu atau perusahaan, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Ditambah dengan adanya internet, yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan luas tanpa batasan ruang dan waktu. Perkembangan penggunaan teknologi Internet dalam bidang informasi disebabkan karena kecenderungan pemakai dalam memperoleh informasi dengan cepat dan akurat dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal ini dapat dianggap sebagai hal yang positif sepanjang hal tersebut bertanggung jawabdan tidak merugikan pihak lain dalam

melaksanakan aktivitas atau pekerjaannya. Dengan fasilitas yang terdapat pada Internet, masyarakat dapat mencari dan mengakses berbagai macam informasi yang mereka butuhkan.

Dewasa ini, teknologi internet semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut dapat kita lihat dengan semakin banyaknya user yang menggunakan fasilitas internet tidak hanya untuk mendapatkan berita-berita terbaru, informasi yang dibutuhkan dan untuk berhubungan dengan orang lain di dunia maya tetapi internet juga digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan maupun badan usaha dengan konsumennya. Perdagangan dengan menggunakan teknologi internet atau E-Commerce (Electronic Commerce) memberikan peluang pasar yang sangat besar. Hal ini sayang jika dilewatkan, terutama bagi perusahaan atau badan usaha yang memiliki keinginan untuk memperluas pemasaran produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu.

Identifikasi dan rumusan masalah

Identifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diidentifikasika nmasalah antara lain adalah :

1. Belum tersedianya suatu media informasi bagi konsumen yang menggunakan teknologi internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang di jual di toko Global shoes Bandung.
2. Belum tersedianya media promosi penjualan untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota Bandung.

3. Transaksi penjualan dan pembelian barang masih bersifat manual berupa arsip dalam buku dan bon manual, sehingga mengakibatkan arsip yang menumpuk dan membutuhkan tempat penyimpanan yang besar

Rumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi pada Artha Wisata yaitu:

Sedangkan perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu media informasi bagi konsumen dengan menggunakan internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang produk sepatu sneaker apa saja yang dijual di toko Global Shoes.
2. Bagaimana Membangun sistem informasi pemesanan sepatu di toko Global Shoes yang dapat membantu pengolahan data pembelian-penjualan-stok barang, mengefektifkan tempat penyimpanan data dan memberikan alternatif lain untuk pemesanan barang.
3. Bagaimana Implementasi E-Commerce pada toko Global shoes untuk meningkatkan kualitas pelayanan konsumen.
4. Bagaimana Pengujian E-Commerce pada toko Global Shoes

Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat media informasi bagi konsumen agar dapat mengetahui informasi tentang produk sepatu apa saja yang dijual di toko Global Shoes.

2. Untuk membuat media promosi penjualan untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem informasi pemesanan sepatu di toko Global shoes yang sedang berjalan saat ini.
2. Untuk merancang sistem informasi pemesanan sepatu di toko Global shoes yang dapat membantu pengolahan data pembelian-penjualan-stok barang, mengefektifkan tempat penyimpanan data dan memberikan alternatif lain untuk pemesanan barang.
3. Untuk menguji sistem informasi pemesanan sepatu di toko Global shoes.
4. Untuk menerapkan sistem informasi pemesanan sepatu di toko Global shoes.

Kegunaan penelitian adalah sebagai berikut:

Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan

Penelitian ini berguna untuk perusahaan untuk mengelola data transaksi secara lebih baik, walaupun dalam skala yang lebih kecil.

2. Bagi Umum

Penelitian ini diharapkan bisa mempermudah melakukan transaksi dengan cara membuka web yang telah dibuat oleh perusahaan dengan komputer di rumah atau internet yang telah tersambung ke internet.

Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan penulis tentang sistem informasi berbasis web di dalam suatu perusahaan.

2. Bagi penulis lain

Sebagai acuan bagi pihak-pihak lain ataupun mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan

3. Bagi pengembangan ilmu

Sebagai acuan bagi mahasiswa lain atau peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan..

Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang dari tujuannya dan tidak mengurangi efektivitas dari hasil pemecahannya. Maka penulis melakukan beberapa pembatasan masalah yaitu :

1. Pada perancangan sistem informasi penjualan ini, tidak dibahas tentang laporan keuangan.
2. Proses yang dibuat dalam sistem informasi ini hanya membahas tentang pemesanan, penjualan dan pembelian sepatu sneaker beserta proses pembuatan laporan.
3. Area pemasaran meliputi seluruh daerah Indonesia saja.
   Proses pembayarannya secara cash atau Transfer via BNI, MANDIRI dan BCA.

I. Kajian Pustaka

Definisi sistem menurut Jogiyanto H.M (2005 : 1) : "*Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang salingberhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu".*

Menururt pendapat *Jogiyanto H.M(2005:8)* Pengertin informasi adalah:

" *Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya."*

Menurut Abdul kadir dengan judul buku Pengenalan Sistem Informasi sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer *(Computer Based Information Systems atau CBIS).(5,10)*

Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeliatau mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikankebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serga mengadakan perjanjian mengenai harga dan menguntungkan kedua belah pihak.

Penjualan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu, penjualan yang dilakukan secara tunai dan penjualan yang dilakukan secara kredit. Penjualan tunai dilakukan apa bila pembayaran telah diterima oleh penjual kemudian barang akan di berikan secara langsung ke pada pembayar dan ini sudah umum dilakukan juga dianggap sebagai penjulan yang lazim, dan penjualan yang dilakukan secara
kredit adalah merupakan hal tagihan yang timbul dari transaksi penjualan barang

atau jasa.

Pengertian Pembelian

Istilah purchasing atau pembelian sinonim dengan procurement atau pengadaan barang. Berikut adalah definisi procurement yaitu:"Procurement is the business process of selecting a source, ordering, and acquiring goods or services." Pendapat tersebut kurangmempunyai arti: bahwa pengadaan barang adalah proses bisnis dalam memilih sumber daya-sumber daya, pemesanan dan perolehan barang atau jasa.

Pengertian Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel

Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel adalah suatu sistem informasi yang memberikan informasi mengenai penjadwalan keberangkatan travel berbasis web. Selain itu, konsumen juga dapat langsung memesan atau reservasi tiket langsung melalui website tanpa harus dating ke kantor. Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel ini dirancang selain untuk memberikan kemudahan kepada konsumen juga ditunjukan untuk meningkatkan kinerja bagian operasional Artha Wisata dalam melakukan penjadwalan dengan lebih efektif dan efisien.

Pengertian Website

Secara terminologi, Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet.

II. Objek dan metode penelitian

a. Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis lakukan di Global shoes yang beralamat di Jl. Cihampelas No 254A Bandung.

Perusahaan ini belum memiliki media dan alat untuk mempromosikan dan menjual produknya pada konsumen hanya berupa pemesanan barang secara offline. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian pada perusahaan ini untuk membangun sebuat website sebagai sarana informasi bagi konsumen dan perusahaan.

Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum dimana merode penelitian di jelaskan dari awal perencaaan hingga tercapainya tujuan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengembangan system yang digunakan adalah prototype model metode pendekatan system berorientasi data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perencanaan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap sistem yang berjalan dilihat dari tahapan-tahapan analisis di atas, maka akan dibuat suatu rancangan pengembangan sistem berjalan mengenai *E-Commerce* di *Global shoes*.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan untuk pengolahan data penjualan Produk di *Global shoes* ini dilakukan secara *Online*, dimana para user dapat mengaksesnya langsung tanpa harus hadir ke lokasi, dalam hal ini sistem yang diusulkan pada Web ini bertindak sebagai administrator sedangkan user adalah konsumen.

Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *Use Case diagram, Activity Diagram, Collaboration Diagram, Class Diagram, sequence diagram, component diagram dan Deployment Diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang

dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah sebuah gambaran diagram dari keseluruhan sistem yang akan dibangun. Diagram ini mewakili segala kegiatan sistem yang dirancang, *usecase diagram* ini dibuat agar pengguna sistem mengerti mengenai alur sistem yang akan dibuat. (Gambar 4.1 Hal 15)

Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah sistem. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. (Gambar 4.2 Hal 16).

Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar object juga interaksi antara object. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. (Gambar 4.3 Hal 17)

Class Diagram

Class Diagram digambarkan dengan sebuah kotak dibagi menjadi tiga bagian. Bagian paling atas diisikan nama *class*, bagian tengah diisikan variable

yang dimiliki *class*, dan bagian bawah diisikan *method-method* dari *class*. (Gambar 4.4 Hal 18)

Deployment Diagram

Deployment diagram menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana. (Gambar 4.5 Hal 19)

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari serangkaian kegiatan penelitian dan perancangan terhadap objek penelitian, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan dan penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada pada sistem informasi pemesanan sepatu di Global shoes, adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang sedang berjalanan saat ini pada Global shoes masih secara dilakukan manual sehingga pengelolaan dan transaksi perusahaan hasilnya belum maksimal.
2. Dengan dibuatnya website pada Global shoes ini, maka pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembelian produk secara online, tanpa harus harus datang langsung.

3. Dengan adanya sistem E-Commerce ini di harapkan dapat memperkecil biaya promosi, memperluas pasar, dan mengefisiensikan waktu dalam proses transaksi penjualan

4. Dengan dibangunnya sistem E-Commerce pada toko Global Shoes ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pelayanan konsumen yang bisa dilakukan dimanapun, kapanpun konsumen melakukan transaksi.

5. Sistem E-Commerce berbasis Web ini dapat mencetak laporan stok barang, laporan barang yang dipesan dan laporan barang yang terkirim.

Saran

Agar sistem yang diusulkan dapat digunakan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pihak Global shoes, yaitu :

1. Menambahkan form tentang berita-berita terbaru dan selalu update produk septu sneaker terbaru supaya konsumen tidak bosan.

2. Agar web ini dapat lebih terkesan interaktif lagi, diharapkan dapat menambah menu-menu yang lainnya seperti saran untuk forum diskusi dan sebagainya.

3. Untuk kedepannya akan difasilitasi pembayaran via E-Banking yang dilakukan secara online.

4. Sistem E-Commerce ini dapat juga dibuat dengan menggunakan bahasa asing (Inggris) jika ekspansi penjualan nantinya sampai ke luar Indonesia.

V. DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto, H.M, Ph.D. 2015. Analisis dan Desain Sistem Informasi Yogyakarta: Andi Offset.

Abdul Kadir. 2003. Pengenalan Sistem Informasi. Andi. Yogjakarta.

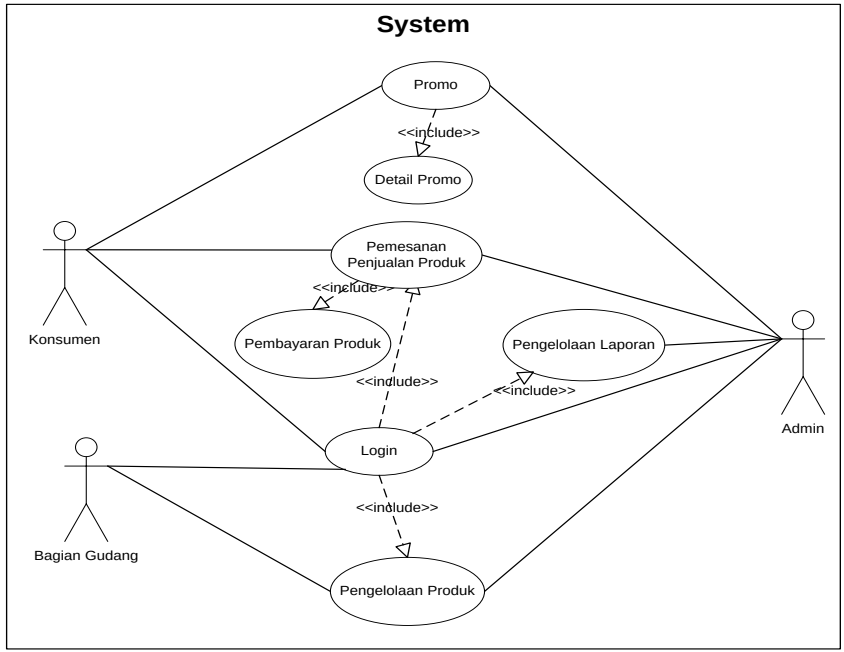
Bunafir Nogroho. 2008. Aplikasi Pemograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL. Gava Media. Yogyakarta.

Connolly Thomas and Carolyn Begg. 2005. Database System : A Pratical Approach To Design, Implementation, and Management, 4th ed. Addison Wesley.

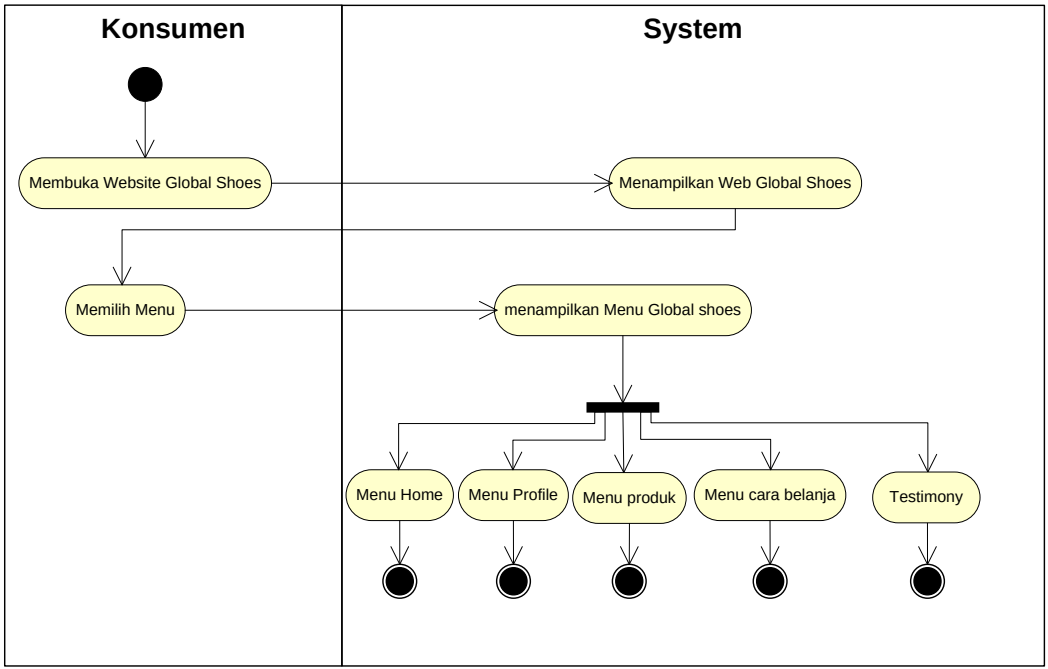
Darmawan. 2006. Sistem Infromasi Pemesanan.

Dominikus Juju. 2007. Dreamweaver CS3. PT Elix Media Kompitindo, Jakarta.

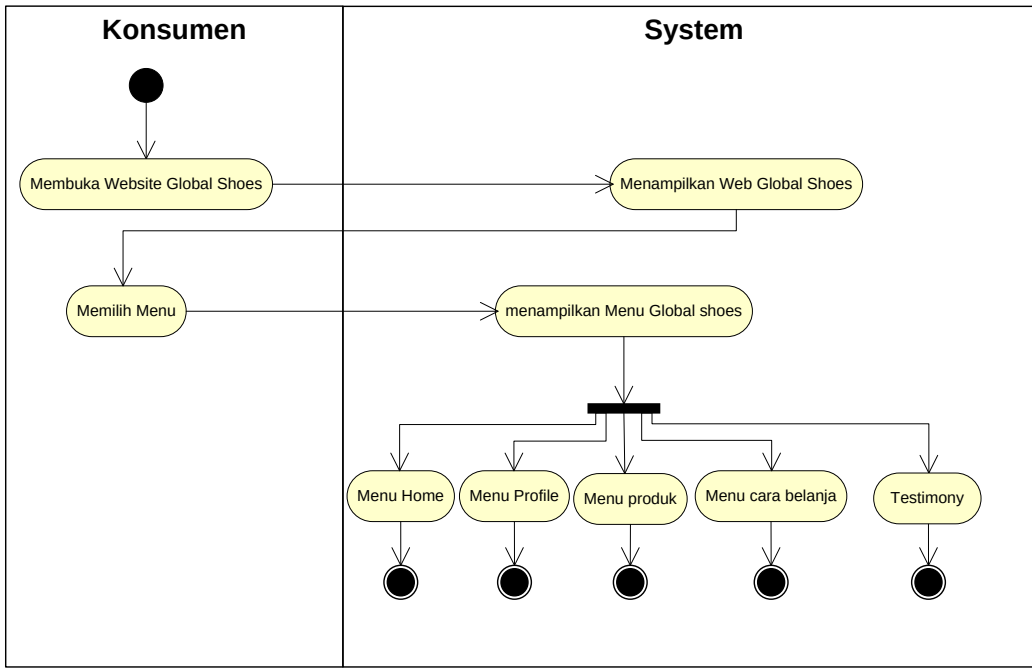
DAFTAR GAMBAR



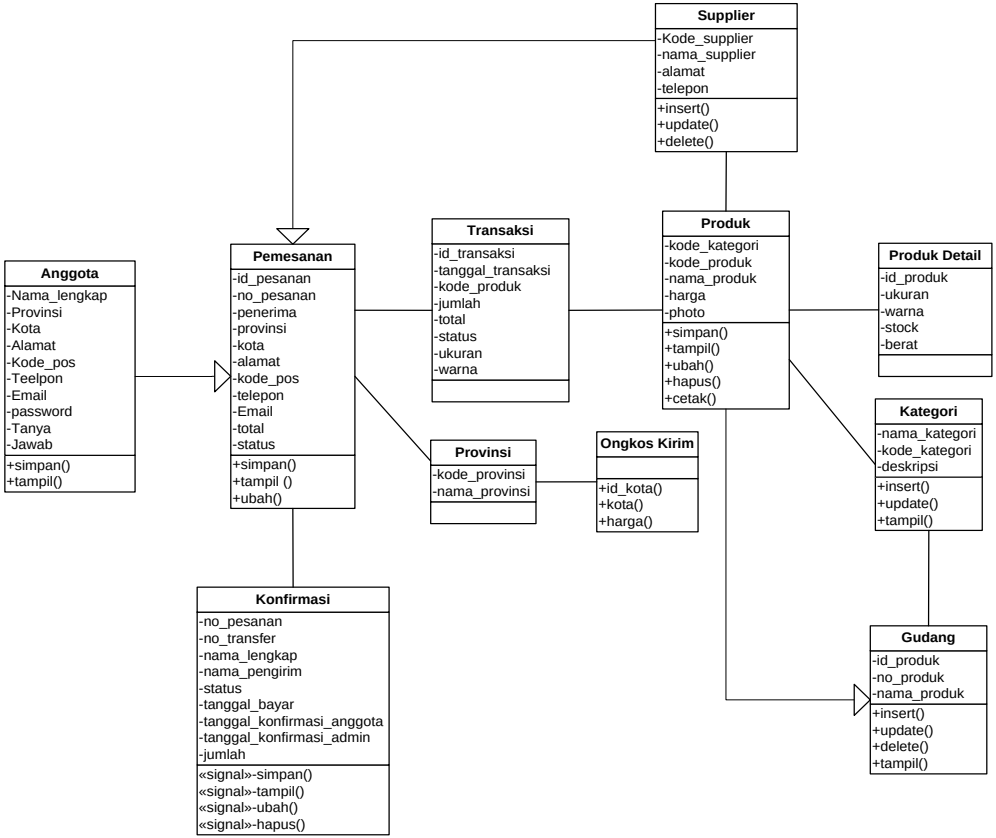
GAMBAR 4.1 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan



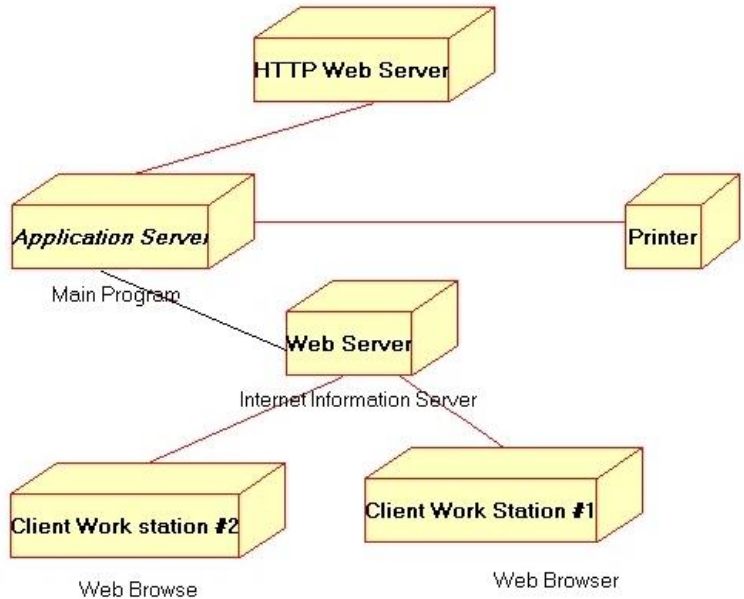
Gambar 4.2 Activity Diagram Pemesanan Yang Diusulkan



GAMBAR 4.3 *Sequence Diagram* Yang Diusulkan



GAMBAR 4.4 *Class Diagram* Yang Diusulkan



Gambar 4.5 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan