BAB IV

ANALISIS PRAKTEK KERJA LAPANGAN

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis Sistem yang berjalan pada perusahaan Chillight adalah masih berupa standar karena transaksi yang dilakukan adalah antara konsumen langsung yang berkunjung langsung pada distro-distro Chillight dan Biorock. Dan Sistem marketing belum merambah hingga pemanfaatan teknologi internet seperti website dengan memanfaatkan Internet Service Provider.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisis Dokumen merupakan penjelasan mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem informasi perusahaan Chillight.

Dalam analisis dokumen akan menjelaskan hal-hal berikut:

a. Nama Dokumen: Untuk menjelaskan nama dokumen tersebut.
b. Fungsi: Untuk menjelaskan kegunaan informasi yang digunakan.
c. Sumber: Asal dokumen.
d. Distribusi: Menjelaskan ke proses apa atau kebagian mana informaasi itu mengalir. Serta Rangkap: Jumlah salinan dokumen
e. Bentuk: Dokumen yang digunakan dalam bentuk apa.

4.1.2. Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan pada perushaan Chillight adalah Sistem saat ini yang sedang berjalan antara lain adalah perusahaan Chillight pada bagian penjualan masih menggunakan sistem yang bersifat umum pada saat melayani konsumen, yaitu konsumen datang ke tempat-tempat distro Chillight dan para pegawai perusahaan Chillight yang berperan aktif dalam perusahaan. konsumen umumnya mengunjungi langsung distro-distro Chillight. Pada divisi/bagian SPG, Kasir dan Kepala Toko, dimana para pegawai perusahaan Chillight yang berperan mempunyai tugas dan hak di dalam sistem penjualan, yaitu:

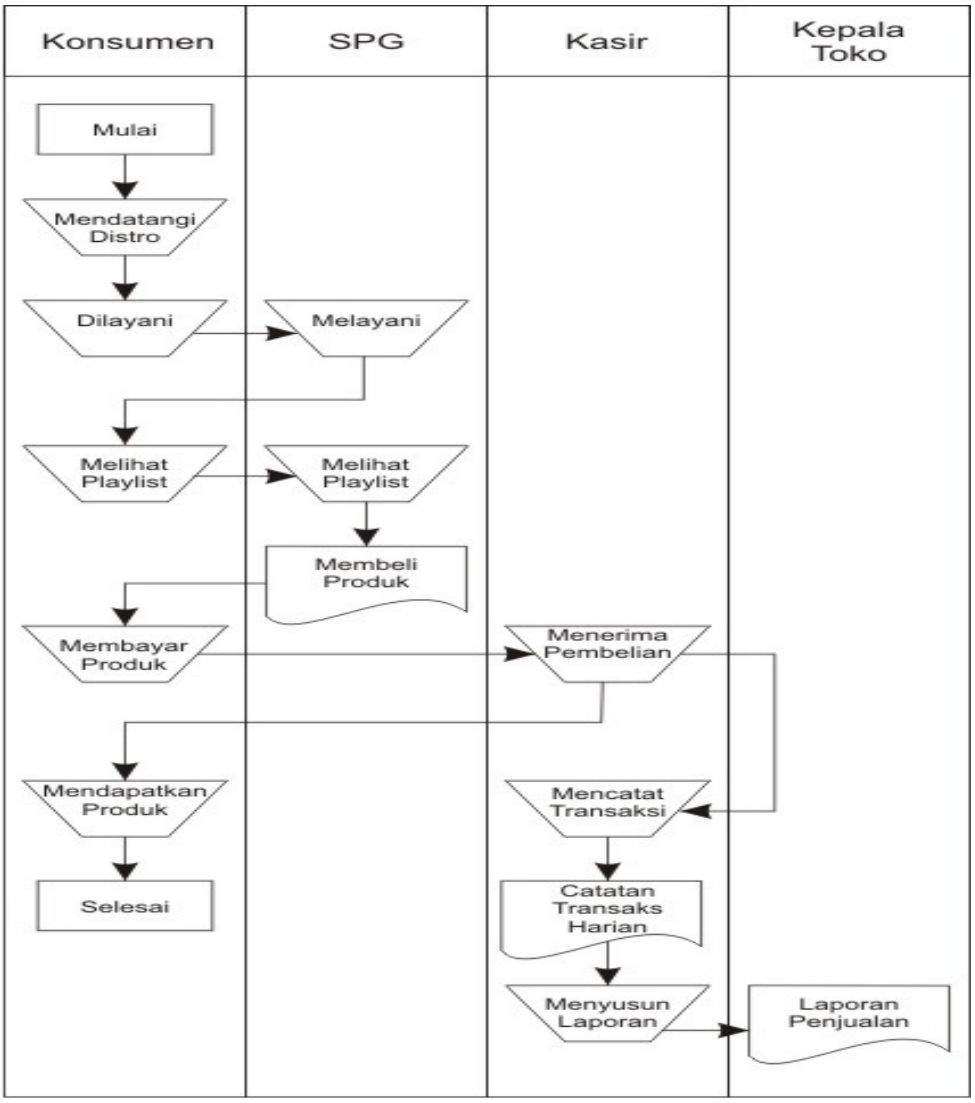
Tabel 4.1.2.1.
Tugas dan Hak Pegawai Perusahaan Chillight

Kategori Pegawai Chillight	**Tugas**	**Hak**
Bagian SPG (Sales Promotion Girl)	1. Melayani konsumen 2. Mempromosikan produk kepada konsumen 3. Memeriksa persediaan barang	1. Membatalkan transaksi penjualan
Kasir	1. Menulis transaksi penjualan 2. Menghitung total transaksi penjualan 3. Membuat bukti pembayaran	1. Menambah, mengubah dan menghapus daftar penjualan

	dua rangkap 4. Pembukuan transaksi penjualan harian 5. Mencatat persediaan barang 6. Melaporkan transaksi penjualan	2. Menambah, mengubah dan menghapus transaksi pembelian
Kepala Toko	1. Menerima catatan persediaan barang 2. Menerima laporan transaksi penjualan obat/alkes	1. Menambah persediaan barang 2. Menghitung harga pokok penjualan dan menentukan laba

4.1.2.1. Flow Map

Berikut ini adalah Flowmap yang ada pada perusahaan Chillight dan merupakan proses transaksi penjualan yang ada pada perusahaan :



Sumber : Perusahaan Chillight, 2010

Gambar 4.1.2.1.1. Flow Map pada perusahaan Chillight

Keterangan

1. Mulai
2. Konsumen datang mendatangi distro
3. Konsumen akan dilayani oleh SPG (Sales Promotion Girl)
4. SPG akan melayani konsumen sebaik mungkin
5. Konsumen akan diberikan playlist produk oleh SPG
6. Konsumen akan memutuskan membeli produk kepada SPG
7. Konsumen kemudian membayar produk tersebut ke kasir
8. Kasir akan menerima pembelian dari konsumen
9. Kasir akan mencatat transaksi pembelian
10. Kemudian kasir akan mencatat data tersebut kedalam transaksi harian
11. Kasir akan menyusun laporan pembelian yang nantinya akan diberikan kepada kepala toko
12. Kepala toko akan menerima laporan penjual produk yang dibeli oleh konsumen
13. Konsumen akan mendapatkan produk tersebut
14. Proses jual beli selesai

4.1.2.2. Diagram Konteks

Berikut ini adalah diagram kontek yang ada pada perusahaan Chillight :



Sumber : Perusahaan Chillight, 2010

Gambar 4.1.2.2.1. Diagram Konteks pada perusahaan Chillight

Keterangan :

Beberapa kemungkinan (data) yang diberikan pembeli kepada kasir adalah :

1. Barang yang ditanyakan
2. Barang yang akan dibeli
3. Uang pembayaran.

Sebaliknya, kemungkinan informasi yang diberikan kasir kepada pembeli adalah :

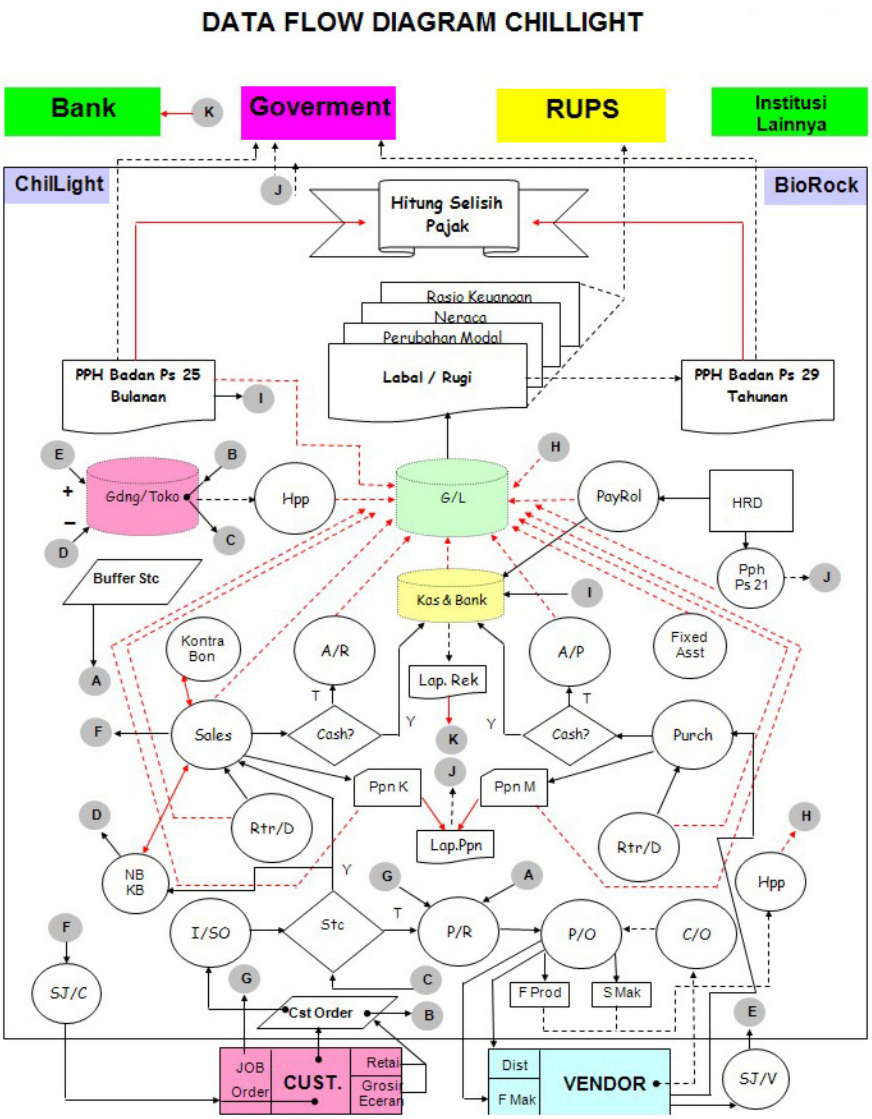
1. Keadaan barang yang ditanyakan
2. Jumlah uang yang harus dibayar.

Sedangkan informasi yang diberikan kasir kepada Kepala Toko adalah :

1. Laporan jumlah uang masuk beserta jumlah barang yang terjualnya.

4.1.2.3. Data Flow Diagram

Berikut ini adalah Data flow Diagram yang ada pada perusahaan Chillight :



Sumber : Perusahaan Chillight, 2010

Gambar 4.1.2.3.1 DFD pada perusahaan Chillight

Keterangan :

Modul App :

Internal Sales Order (I/SO) ; Purchase Requesition (P/R) ; Purchase Order (P/O) ; Order Confirmation (C/O) Sales ; Purchase ; Accounr Receivable (A/R) ; Account Payable (A/P) ; Cash & Bank ; General Ledger (G/L)

Retur & Discount Faktur Jual (Rtr/Ds F/JL) ; Retur & Discount Faktur Beli (Rtr/Ds F/BL) ; Pay Roll ; Fixed Asset Kontra Bon

Kode Bagan :

Stc=Stock; SJ/C=Surat Jalan Ke Customer; SJ/V=Surat Jalan dari Vendor ; NB KB=Nomor Bukti Keluar Barang

Ppn K = Ppn Keluaran dari Faktur Jual ; Ppn M = Ppn Masukan dari Vendor ; Lap Rek = Laporan Rekonsiliasi. Lap.Ppn = Laporan Ppn; Hpp = Harga Pokok Penjualan; Cust = Customer; Dist=Distributor;F Mak=Full Maklun

F Prod = Full Produksi ; S Mak = Semi Maklun ; Gdng = Gudang ; F/O Factory Outlet= Alur Sistem ;= OutPut ;= Jurnal Entry ;= Korelasi ;= Konektor

Hitung Selisih Pajak artinya Pph yang Kurang Dibayar Pph Ps 29 atau Pph yang Lebih dibayar Pph Ps 28a

4.1.3. Evaluasi Sistem yang berjalan

Evaluasi Sistem yang berjalan pada perusahaan Chillight terutama mengenai strategi marketing adalah masih banayak kekurangan, karena masih bersifat pada umumnya, yaitu transaksi yang dilakukan adalah antara konsumen langsung yang berkunjung langsung pada distro-distro Chillight dan Biorock. Dan sistem penjualan, promosi dan informasi perusahaan Chillight belum merambah hingga pemanfaatan teknologi internet seperti website dengan memanfaatkan Internet Service Provider.

4.2. Usulan Perancangan Sistem

Pada era teknologi seperti ini sebetulnya kita dapat memanfaatkan media teknologi seperti internet untuk membantu memasarkan produk yang kita jual agar dapat langsung sampai kepada konsumen. Karena dengan memanfaatkan media internet kita dapat lebih praktis memanfaatkan waktu secara lebih efisien serta lebih menghemat biaya dibandingkan harus terjun secara langsung mencari konsumen atau pun dengan mengunakan media cetak.

Dari permasalahan diatas maka penulis menganggap perlu merancang suatu Sistem Informasi yang berbasis web sehingga bisa menangani permasalahan- permasalahan tersebut. Terutama berhubungan dengan pemasaran suatu produk agar dapat sampai kepada konsumen dengan media internet. Karena pada umumnya sebuah perusahaan untuk

melaksakan salah satu strategi perusahaan di bidang marketing, adalah bagaimana produk-produk terbaru bisa lebih informatif di mata masyarakat, konsumen pada umumnya mendatangi langsung ke tempat distributor, dan itu hal yang biasa terjadi, artinya konsumen bisa langsung memilih produk-produk yang diinginkan sesuai dengan selera, Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dibidang penyedia jasa layanan internet memunculkan banyak persaingan dalam dunia pemasaran di perusahaan. Salah satunya yaitu, mendirikan ISP (Internet Service Provider). Dengan fasilitas ini kita dapat menghasilkan sebuah Sistem Informasi berbasis Web yang berfungsi sebagai media komunikasi antar Konsumen dan Perusahaan.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan Sistem yaitu

1. Dapat memaksimalkan penggunaan komputer di perusahaan dalam semua kegiatan khususnya kegiatan transaksi penjualan.
2. Dapat memanfaatkan teknologi internet yang saat ini sedang berkembang yaitu Internet Service Provider.
3. Dapat membantu meningkatkan profit bagi perusahaan dan lebih mempersingkat waktu, proses biaya, sehingga proses transaksi penjualan lebih efisien dan efektif.

4.2.2. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan Prosedur yang diusulkan dapat menghasilkan sebuah Sistem Informasi berbasis Web yang berfungsi sebagai :

1. Mempermudah komunikasi antar Konsumen dan Perusahaan khususnya yang berada di luar kota dan luar pulau jawa.
2. Mempermudah proses transaksi bagi konsumen dan perusahaan yang berada di luar kota, khususnya luar pulau jawa.
3. Konsumen lebih bisa melihat dan memilih produk-produk yang terbaru sesuai dengan pilihannya, sehingga keputusan beli akan lebih cepat dan informatif.
4. Sebagai media Informasi dan Promosi bagi perusahaan terhadap konsumen, sehingga konsumen akan lebih mengenal perusahaan Chillight.

Dalam pembuatan Website ini kita menggunakan HTML dan Java Script, beberapa pendukung aplikasi yang digunakan dalam membuat Web Design perusahaan Chillight, seperti Photoshop, Corel Draw dan Dream Waver. Dan untuk memperjelas akan dijabarkan beberapa pengertian berikut ini :

1. Pengertian Website

   Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik

yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

2. Pengertian HTML

   HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language, HTML tidak tergolong kedalam sebuah bahasa pemrograman, HTML lebih dikenal sebagai bahasa markup yang terdiri dari serangkaian tag markup yang mampu menggambarkan sebuah halaman web.

3. Pengertian Java Script

   JavaScript adalah bahasa pemrograman berbasis prototipe yang berjalan disisi klien. Jika kita berbicara dalam konteks web, sederhananya, kita dapat memahami JavaScript sebagai bahasa pemrograman yang berjalan khusus untuk di browser atau halaman web agar halaman web menjadi lebih hidup. Kalau dilihat dari suku katanya terdiri dari dua suku kata, yaitu Java dan Script. Java adalah Bahasa pemrograman berorientasi objek, sedangkan Script adalah serangkaian instruksi program.

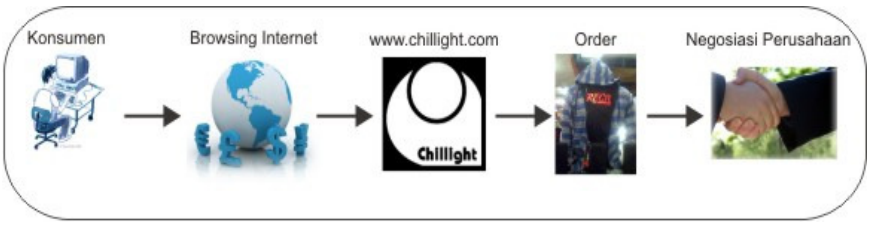
4. Photoshop adalah software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek

yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. Photoshop merupakan salah satu software yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkwalitas tinggi.

5. Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan padasistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru.

6. Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, Dreamweaver mambuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

Berikut ini adalah perancangan dasar sistem informasi berbasis Web pada perusahaan Chillight :



Gambar 4.2.2.1. Dasar sistem kerja sistem informasi berbasis Web perusahan Chillight

Keterangan :

a. Konsumen menggunakan komputer untuk mencari sistem informasi perusahaan Chillight.

b. Melakukan browsing internet dengan alamat yang direncanakan www.chillight.com

c. Konsumen akan memasuki area website www.chillight.com dan akan menemukan berbagai informasi mengenai perusahaan Chillight.

d. Konsumen yang tertarik pada produk Chillight akan melakukan order dan mencari Contact Us yang bisa dihubungi.

e. Konsumen akan menghubungi Contact Us perusahaan dan perusahaan akan mengkonfirmasi kebutuhan konsumen. Lalu akan terjadi proses negosiasi langsung anatara konsumen dan perusahaan

Tampilan Website

Tampilan sistem informasi website yang dibuat sedemikian rupa menarik agar dapat menarik konsumen untuk tertarik dengan produk dan merasa nyaman dengan life style konsumen. Didalam website ini pun tedapat beberapa fungsi Content Website, sehingga konsumen akan lebih mengenal perusahaan Chillight secara keseluruhan. Berikut adalah tampilan dan isi Content yang terdapat dalam Website :

1. Home



Gambar 4.2.2.2. Tampilan Website pada Content Home

Home adalah halama utama yang terdapat dalam Website perusahaan Chillight, didalam konten ini berisikan secara singkat mengenai distro Chillight dan Biorock.

2. About



Gambar 4.2.2.3. Tampilan Website pada Content About

About adalah bagian pokok utama yang terdapat didalam website ini, diadalam Content ini terdapat Profile Company perusahaan Chillight.

Dimana diadalamnya tedapat Sejarah Perusahaan, Visi dan Misi, serta Tujuan dari berdirinya perusahaan Chillight tersebut.

3. Product



Gambar 4.2.2.3. Tampilan Website pada Content Product

Product, didalam Content ini memperlihatkan sample dari produk Distro dan Biorock. Pada Content ini juga terdapat beberapa Playlist

Produk yang ditawarkan oleh perusahaan Chillight. Dan produk tersebut di bagi menjadi dua kategori playlist produk yaitu :

a. Chillight



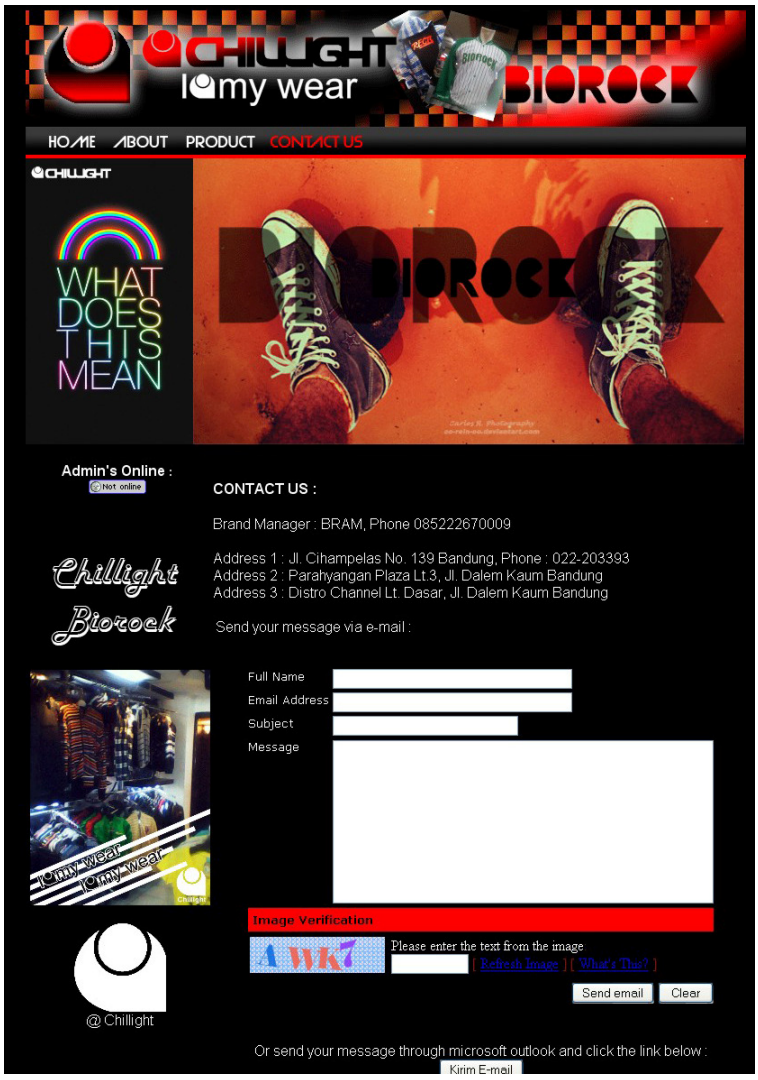
Gambar 4.2.2.4. Tampilan Website pada Content Chillight

b. Biorock



Gambar 4.2.2.4 Tampilan Website pada Content Biorock

4. Contact Us



Gambar 4.2.2.5. Tampilan Website pada Content Contact Us

Contact Us adalah isi halaman yang pokok juga dalam website ini, karena didalam Content ini konsumen dapat mengetahui kemana harus memesan produk dari perusahaan Chillight. Untuk memesan produk ini dapat melakukan via by phone atau pun E-mail atau bisa juga melakukan interaksi Chat dengan Admin yang nantinya konsumen dan

admin dapat berkomunikasi melalui sebuah media chat yan g disediakan oleh YAHOO messenger.

Script Website

Berikut ini adalah beberapa sample script HTML dan Java Script yang digunakan didalam Website perusahaan Chillight :

Contoh :

1. Home

```
<html>
<head>
<title>CHILLIGHT|HOME</title>
<SCRIPT Language="JavaScript">
<!--
<!--
var timerID = null;

function showtime(){
  var today=new Date()
  document.CLOCK.ALARM.value=today.toLocaleString()
  TimerID=setTimeout("showtime()",1000)
}
// -->

function MM_preloadImages() { //v3.0
```

```
 var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
   var   i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments;   for(i=0;
i<a.length; i++)
   if        (a[i].indexOf("#")!=0){        d.MM_p[j]=new        Image;
d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}

function MM_swapImgRestore() { //v3.0
 var                                          i,x,a=document.MM_sr;
for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
 var              p,i,x;                    if(!d)              d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
   d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
 if(!(x=d[n])&&d.all)  x=d.all[n];  for  (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++)
x=d.forms[i][n];
 for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
 if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}
```

```
function MM_swapImage() { //v3.0
  var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new
Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
  if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x;
if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head>

<body TEXT="arial" BGCOLOR="black"
onLoad="showtime();MM_preloadImages('images/chillight_down.gif','
images/biorock_down.gif','images/button_down_02.gif','images/button_
down_03.gif','images/button_down_04.gif')">
<table width="787" height="1040" border="0" align="center"
cellpadding="0" cellspacing="0">
  <tr>
    <td height="62" colspan="6"><img src="images/banner.gif"></td>
  </tr>
  <tr>
    <td height="32" colspan="6"><a href="index.html"><img
src="images/button_down_01.gif" width="88" height="35"
border="0"></a><a href="about.html"
```

```
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('ABOUT','','images/button_down_02.
gif',1)"><img src="images/button_up_02.gif" alt="ABOUT"
name="ABOUT" width="78" height="35" border="0"></a><a
href="product.html" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('PRODUCT','','images/button_down_
03.gif',1)"><img src="images/button_up_03.gif" alt="PRODUCT"
name="PRODUCT" width="96" height="35" border="0"></a><a
href="contact.html" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('CONTACT','','images/button_down_
04.gif',1)"><img src="images/button_up_04.gif" alt="CONTACT"
name="CONTACT" width="122" height="35" border="0"></a><img
src="images/button_down_05.gif" width="416" height="35"></td>
 </tr>
 <tr>
  <td height="174" colspan="6"><img src="images/bloopendorse-
4ca3027508b18.jpg" width="800" height="345"></td>
 </tr>
 <tr>
  <td width="2" height="117"> </td>
  <td width="200" align="center" valign="top"><p align="center">
   <p align="center"><strong><font color="#FFFFFF"
face="arial">www.chillight.com</font></strong>
```

```
<FORM name="CLOCK">
 <INPUT name="ALARM" TYPE="TEXT" SIZE=32 VALUE="">
</FORM></p>
</td>
<td width="6"> </td>
<td colspan="3" rowspan="4" align="center" valign="top"><div align="justify"><font color="#FFFFFF" face="Arial, Helvetica, sans-serif"><br>
<strong><font color="#00CC66">Chillight</font> dan <font color="#FFCC00">Biorock</font></strong>
adalah Sebuah perusahaan clothing yang tidak hanya sekedar menjual kaos,
sepatu, celana atau apapun melainkan sebuah industri desain yang dapat
mengembangkan kreatifitas, yang akhirnya menjadi sebuah clothing yang
besar yang memproduksi berjuta karya para desainer muda yang berbakat.
Clothing yang memulai karier pada tahun 2002 ini, membuktikan bahwa dengan
modal kreatif dan membangun sebuah clothing dengan infrastuktur independent
```

ini dapat membuktikan kepada semua orang bahwa sebuah karya yang dimulai

dengan kecintaan pada seni dapat menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai

tinggi. sebagai perusahaan penyedia jasa. Dengan usaha dan kreatif yang

sangat gigih seiring dengan bertambahnya tahun, karya yang mereka hasilkan

sangat disukai oleh kaum anak muda. </td>

</tr>

<tr>

<td height="53"> </td>

<td align="center" valign="top"><img src="images/chillight_up.gif" alt="CHILLIGHT" name="CHILLIGHT" width="200" height="53" border="0"></td>

<td> </td>

</tr>

<tr>

<td height="53"> </td>

<td align="center" valign="top"><a href="biorock.html" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"

```
onMouseOver="MM_swapImage('BIOROCK','','images/biorock_down.
gif',1)"><img src="images/biorock_up.gif" alt="BIOROCK"
name="BIOROCK" width="200" height="53" border="0"></a></td>
   <td> </td>
  </tr>
  <tr>
   <td> </td>
   <td align="center" valign="top"> </td>
   <td> </td>
  </tr>
  <tr>
   <td> </td>
   <td align="center" valign="top"><img src="images/baju.gif"
width="200" height="261"><br>
    <br> <img src="images/logo.gif" width="102" height="98"><br>
    <font color="#FFFFFF" face="Arial, Helvetica, sans-serif">@
Chillight</font></td>
   <td> </td>
   <td width="577" align="center" valign="center
"><img src="images/pic1.gif" width="577" height="384"></td>
   <td colspan="2" align="center" valign="top"> </td>
  </tr>
</table>
```

```
</body>
</html>
```

2. Contact US

```
<html>
<head>
<title>CHILLIGHT|CONTACT</title>
<SCRIPT Language="JavaScript">
<!--
<!--
var timerID = null;

function showtime(){
  var today=new Date()
  document.CLOCK.ALARM.value=today.toLocaleString()
  TimerID=setTimeout("showtime()",1000)
}
// -->

function MM_preloadImages() { //v3.0
  var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var  i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments;  for(i=0;
i<a.length; i++)
```

```
  if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image;
d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}

function MM_swapImgRestore() { //v3.0
 var i,x,a=document.MM_sr;
for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
 var p,i,x; if(!d) d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
   d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
 if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++)
x=d.forms[i][n];
 for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
 if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_swapImage() { //v3.0
 var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new
Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
```

```
  if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x;
if(!x.oSrc) x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head>

<body TEXT="arial" BGCOLOR="black"
onLoad="showtime();MM_preloadImages('images/button_down_01.gif
','images/button_down_02.gif','images/button_down_03.gif','images/chi
llight_down.gif','images/biorock_down.gif')">
<table width="787" height="1040" border="0" align="center"
cellpadding="0" cellspacing="0">
 <tr>
  <td height="62" colspan="6"><img src="images/banner.gif"></td>
 </tr>
 <tr>
  <td height="32" colspan="6"><a href="index.html"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('HOME','','images/button_down_01.g
if',1)"><img src="images/button_up_01.gif" alt="HOME"
name="HOME" width="88" height="35" border="0"></a><a
href="about.html" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
```

```
onMouseOver="MM_swapImage('ABOUT','','images/button_down_02.
gif',1)"><img src="images/button_up_02.gif" alt="ABOUT"
name="ABOUT" width="78" height="35" border="0"></a><a
href="product.html" onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('PRODUCT','','images/button_down_
03.gif',1)"><img src="images/button_up_03.gif" alt="PRODUCT"
name="PRODUCT" width="96" height="35" border="0"></a><a
href="contact.html"><img src="images/button_down_04.gif"
width="122" height="35" border="0"></a><img
src="images/button_down_05.gif" width="416" height="35"></td>
 </tr>
 <tr>
  <td height="174" colspan="6"><img src="images/pic2.gif"
width="186" height="317"><img src="images/pic3.gif" width="612"
height="317"></td>
 </tr>
 <tr>
  <td width="2" height="117"> </td>
  <td width="200" align="center" valign="top"><p align="center">
   <p align="center"><strong><font color="#FFFFFF" face="Arial,
Helvetica, sans-serif">Admin's
    Online</font><font face="verdana"></font><font
color="#FFFFFF"> :</font></strong><br>
```

<!---->

</td>

<td width="6"> </td>

<td width="577" colspan="3" rowspan="5" align="center" valign="top">

<p>

CONTACT US :

<font color="#FFFFFF" face="arial">

Brand Manager : BRAM, Phone 085222670009

Address 1 : Jl. Cihampelas No. 139 Bandung, Phone : 022-203393

Address 2 : Parahyangan Plaza Lt.3, Jl. Dalem Kaum Bandung

Address 3 : Distro Channel Lt. Dasar, Jl. Dalem Kaum Bandung

```
        <br>
        Send your message via e-mail :</font></p>
      </div>
      <form method="post"
action="http://www.emailmeform.com/fid.php?formid=547612"
enctype="multipart/form-data" accept-charset="UTF-8">
        <table cellpadding="2" cellspacing="0" border="0"
bgcolor="#000000">
        <tr>
          <td><font face="Verdana" size="2"
color="#FFFFFF"> </font> <div style="" id="mainmsg">
            </div></td>
        </tr>
       </table>
       <table cellpadding="2" cellspacing="0" border="0"
bgcolor="#000000">
        <tr valign="top">
          <td nowrap><font face="Verdana" size="2"
color="#FFFFFF">Full Name</font></td>
          <td><input type="text" name="FieldData0" size="40"> </td>
        </tr>
        <tr valign="top">
```

```
<td nowrap><font face="Verdana" size="2" color="#FFFFFF">Email Address</font></td>
<td><input type="text" name="FieldData1" size="40"> </td>
</tr>
<tr valign="top">
<td nowrap><font face="Verdana" size="2" color="#FFFFFF">Subject</font></td>
<td><input type="text" name="FieldData2" size="30"> </td>
</tr>
<tr valign="top">
<td nowrap><font face="Verdana" size="2" color="#FFFFFF">Message</font></td>
<td><textarea name="FieldData3" cols="50" rows="10"></textarea> <br>
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2"><table cellpadding=5 cellspacing=0 bgcolor="#000000" width="100%">
<tr bgcolor="#FF0000">
<td class="label" colspan="2"><font color="#000000" face="Verdana" size="2"><b>Image
Verification</b></font></td>
```

```
</tr>
<tr>
 <td class="captcha" style="padding: 2px;" width="10"><img src="http://www.emailmeform.com/turing.php" id="captcha" alt="captcha"></td>
 <td class="field" valign="top"><div><font color="#FFFFFF">Please
  enter the text from the image</font>:<br>
  <input type="text" name="Turing" value="" maxlength="100" size="10">
  [ <a href="#" onClick="document.getElementById('captcha').src = document.getElementById('captcha').src + '?' + (new Date()).getMilliseconds()">Refresh
  Image</a> ] [ <a href="http://www.emailmeform.com/?v=turing&pt=popup" onClick="window.open('http://www.emailmeform.com/?v=turing&pt=popup','_blank','width=400, height=500, left=' + (screen.width-450) + ', top=100');return false;">What's
  This?</a> ]</div></td>
 </tr>
</table></td>
</tr>
```

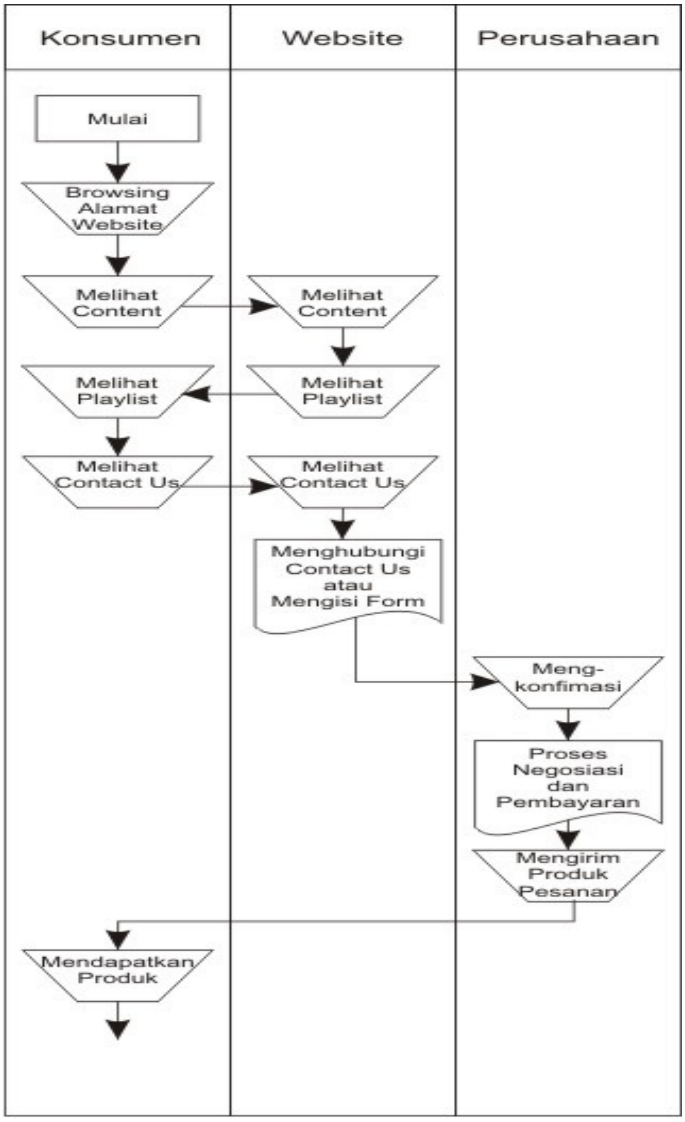
```
        <tr>
          <td> </td>
          <td align="right"><input type="text" name="hida2" value=""
maxlength="100" size="3" style="display : none;">
           <input type="submit" class="btn" value="Send email"
name="Submit">
           <input type="reset" class="btn" value="  Clear  "
name="Clear"></td>
        </tr>
        <tr>
          <td colspan=2 align="center"><br></td>
        </tr>
       </table>
     </form>
     <font color="#FFFFFF">
     <div align="center"><font face="arial">Or send your message
through microsoft
       outlook and click the link below :</font> </div>
     <form method=POST action="">
      <input name="SUBMIT" type="SUBMIT"
onClick="kirim_mail()" value="Kirim E-mail">
     </form>
     </font></td>
```

```
 </tr>
 <tr>
  <td height="53"> </td>
  <td align="center" valign="top"><a href="chillight.html"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('CHILLIGHT','','images/chillight_do
wn.gif',1)"><img src="images/chillight_up.gif" alt="CHILLIGHT"
name="CHILLIGHT" width="200" height="53" border="0"></a></td>
  <td> </td>
 </tr>
 <tr>
  <td height="53"> </td>
  <td align="center" valign="top"><a href="biorock.html"
onMouseOut="MM_swapImgRestore()"
onMouseOver="MM_swapImage('BIOROCK','','images/biorock_down.
gif',1)"><img src="images/biorock_up.gif" alt="BIOROCK"
name="BIOROCK" width="200" height="53" border="0"></a></td>
  <td> </td>
 </tr>
 <tr>
  <td> </td>
  <td align="center" valign="top"> </td>
  <td> </td>
```

```
    </tr>
    <tr>
      <td> </td>
      <td align="center" valign="top"><img src="images/baju.gif"
    width="200" height="261"><br>
        <br> <img src="images/logo.gif" width="102" height="98"><br>
        <font color="#FFFFFF" face="Arial, Helvetica, sans-serif">@
    Chillight</font></td>
      <td> </td>
    </tr>
  </table>
  </body>
</html>
```

4.2.2.1. Flow Map

Berikut ini adalah perancangan prosedur Flow Map yang diusulkan pada perusahaan Chillight dan menjadi acuan pada perancangan Sistem Informasi berbasis Web perusahaan Chillight :



Gambar 4. 2.2.1.1. Flow Map yang disarankan pada perusahaan Chillight.

Keterangan :

1. Mulai.
2. Konsumen membuka alamat website perusahaan.
3. Konsumen melihat isi content website yang disediakan oleh perusahaaan.
4. Konsumen melihat isi playlist produk dari perusahaan.
5. Konsumen akan melihat Contact Us yang bisa dihubungi.
6. Konsumen kemudian akan menghubungi Contact Us atau mengisi Form yang terdata dalam isi content website perusahaan.
7. Perusahaan akan mengkonfirmasi permintaan konsumen.
8. Perusahaan dan konsumen akan melakukan proses negosiasi dan memberitahu cara pembayaran produk yang dipesan.
9. Perusahaan akan mengirimkan produk yang dipesan jika konsumen telah mentransfer biaya untuk pembelian produk yang dipesan.
10. Konsumen akan menerima produk yang dipesan dari alamat website perusahaan.
11. Selesai

4.2.2.2. Diagram Konteks

Berikut ini adalah perancangan Diagram Konteks yang diusulkan pada perusahaan Chillight dan menjadi acuan pada perancangan Sistem Informasi marketing berbasis Web pada perusahaan Chillight :



Gambar 4. 4.2.2.1. Diagram Konteks yang disarankan pada perusahaan Chillight.

Keterangan :

Beberapa kemungkinan (data) yang diberikan pembeli kepada perusahaan adalah :

1. Barang yang ditanyakan.
2. Barang yang akan dibeli.
3. Uang pembayaran.

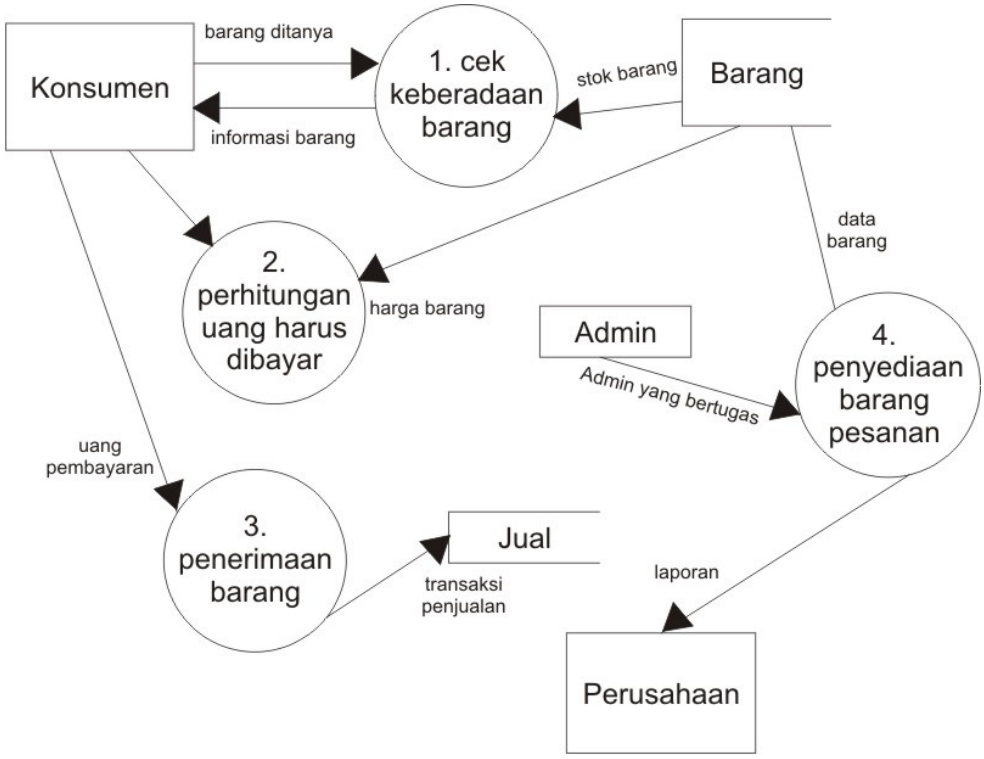
Sebaliknya, kemungkian informasi yang diberikan perusahaan kepada pembeli adalah

1. Keadaan barang yang ditanyakan.
2. Jumlah uang yang harus dibayar.

Sedangkan informasi laporan jumlah uang masuk beserta jumlah barang yang terjualnya langsung di data oleh perusahaan, karena proses negosiasi langsung dengan perusahaan

4.2.2.3. Data Flow Diagram

Berikut ini adalah perancangan Data Flow Diagram level Nol atau Zero yang diusulkan pada perusahaan Chillight dan menjadi acuan pada perancangan Sistem Informasi berbasis Web pada perusahaan Chillight :



Gambar 4.2.2.3.1. DFD level nol/zero yang disarankan pada perusahaan Chillight.

Keterangan

1. Konsumen setelah membuka website akan mengecek keberadaan barang (stock) dan informasi dari barang tersebut kepada Admin yang terdapat dalam Contact Us website perusahaan.
2. Konsumen akan menanyakan perhitungan uang yang harus dibayar kepada perusahaan untuk menadapatkan produk tersebut.

3. Konsumen akan melakukan transaksi jual beli pembayaran kepada perusahaan.
4. Perusahaan akan memberikan produk tersebut setelah proses transaksi jual beli selesai.
5. Admin akan membuat laporan kepada perusahaan, barang yang terjual dan persediaan barang yang masih tersedia.

4.2.3. Evaluasi terhadap sistem yang di Usulkan atau dirancang

Sebetulnya kita dapat memanfaatkan media teknologi seperti internet untuk membantu memasarkan produk yang kita jual agar dapat langsung sampai kepada konsumen. Karena dengan memanfaatkan media internet kita dapat lebih praktis memanfaatkan waktu secara lebih efisien serta lebih menghemat biaya dibandingkan harus terjun secara langsung mencari konsumen atau pun dengan mengunakan media cetak. Dari permasalahan diatas maka penulis menganggap perlu merancang suatu Sistem Informasi yang berbasis web sehingga bisa menangani permasalahan- permasalahan tersebut. Terutama berhubungan dengan pemasaran suatu produk agar dapat sampai kepada konsumen dengan media internet. Karena pada umumnya sebuah perusahaan untuk melaksakan salah satu strategi perusahaan di bidang marketing, adalah bagaimana produk-produk terbaru bisa lebih informatif di mata masyarakat, konsumen pada umumnya mendatangi langsung ke tempat

distributor, dan itu hal yang biasa terjadi, artinya konsumen bisa langsung memilih produk-produk yang diinginkan sesuai dengan selera, Konsumen yang tempat tinggalnya jauh dari distro-distri Chillight dan Biorock, terutama dari luar pulau Jawa akan mengalami kesulitan untuk mendapatkan produk-produk tersebut, karena hingga saat ini distro tersebut hanya berada di wilayah kota Bandung saja. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dibidang penyedia jasa layanan internet memunculkan banyak persaingan dalam dunia pemasaran di perusahaan. Salah satunya yaitu, mendirikan ISP (Internet Service Provider). Dengan fasilitas ini kita dapat menghasilkan sebuah Sistem Informasi berbasis Web yang berfungsi sebagai media komunikasi antar Konsumen dan Perusahaan.