SISTEM INFORMASI PROMOSI BARANG UMKM STUDI KASUS PT.MADE IN BANDUNG

ARTIKEL

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata 1) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

FERNANDO SEMBIRING

10513236



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2017

ABSTRACT

PROMOTION OF INFORMATION SYSTEMS CASE STUDY PT. MADE IN BANDUNG

FERNANDO SEMBIRING

1.05.13.236

In daily life - today, it's been so many individuals and groups who use this online media as a media peyampaian message and exchange messages with one another, This is probably due to the technological development of the online medium itself and is very much growing rapidly , Apart from that, the level of use is not so difficult, even in some parts of online media tend to be easier to use than having to meet in person.

Micro, small and medium enterprises (SMEs) are businesses engaged in the business field bebagai touching directly the interests of society. SMEs are very dominant compared with other scales, in addition to the role of small and medium businesses have to absorb the labor that can be said is relatively large so that development is a strategic step in improving the welfare of society.

PT. Made In Bandung merupaka company engaged in IT consulting and product marketing of goods and services. in this study the author makes the information system sale of goods through online media which will make it easier in terms of promoting goods / products will be sold. through PT. Made In Bandung will receive all kinds of promotions desired by anyone easily and free of charge, so that the goods or products to sell that can be recognized by the community comprehensive SME.

Keywords: Information Systems, Promotional Items, SMEs

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi (TI) sekarang ini sudah sangat jauh berkembang dengan sangat pesat, kemajuan pada bidang kesehatan, pendidikan, transportasi, komunikasi, dan bidang lainnya itu merupakan bagian dari contoh bahwa manusia memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini masyarakat di seluruh belahan dunia telah mengenali teknologi yang sering disebut dengan *internet*, dengan hadirnya *internet* semua orang dapat melakukan berbagai macam keinginan baik itu berbisnis, mencari informasi, saling bertukar informasi, dan hal – hal lainnya dengan mudah cepat dan efektif

Banyak keuntungan yang didapat menggunakan *internet*, salah satu Keuntungan menggunakan *internet* adalah dapat mempromosikan barang – barang maupun produk yang ingin diperkenalkan kepada masyarakat luas dengan mudah dan cepat. Siapapun yang hendak mempromosikan barang/produknya tersebut menggunakan internet maka akan mendapat keuntungan serta penghasilan. Sudah tidak diragukan lagi jika internet dapat memberikan manfaat yang sangat berguna untuk mempromosikan barang/produk bagi semua kalangan usaha.

PT.Made In Bandung merupakan perusahaan yang bergerak di bidang IT sejak tahun 2009, perusahaan ini sudah banyak memiliki pengalaman khususnya dalam hal pembuatan website yang berbasis client server. Selain itu PT. Made In Bandung juga bergerak dalam bidang bisnis design jersy, penjualan kaos, sepatu, tas, dan lain-lain. dengan melakukan kerja sama dengan pihak PT. Made In Bandung maka segala bentuk usaha yang bergerak di bidang UMKM akan terbantu dalam mempromosikan barang/produknya, PT.Made In Bandung juga perperan penting sebagai penghubung yang membuat usaha UMKM dapat menjadi lebih baik dan maju.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) adalah jenis usaha yang bergerak pada berbagai bidang usaha yang meyentuh langsung masyarakat, dan UMKM telah diatur secara hukum melalui undang – undang nomor 20 tahun 2008 mengenai jenis usaha mikro kecil dan menengah. Kriteria usaha Kecil dan Menengah menurut Undang – Undang yang digolongkan berdasarkan jumlah asset dan omset yang dimiliki oleh sebuah usaha yaitu , usaha mikro asset maksimal 50 juta dan untuk omset maksimal 300 juta sedangkan untuk jenis usaha kecil asset > 50 juta – 500 juta dan Maksimal omset 300 juta, dan untuk jenis usaha menengah asset > 500 juta – 10 milyar dan omset > 2,5 – 50 milyar.

Media promosi yang digunakan masyarakat pada saat ini masih begitu kurang menarik, dimana masih melalui media telepon, SMS (*short message service*) bahkan sebagian besar masih dari mulut – kemulut. dengan menggunakan sistem manual seperti itu maka dalam mempromosikan barang/produk masyarakat luar tidak akan mengetahuinya. Segala bentuk promosi yang dilakukan oleh masyarakat juga masih kurang manarik, serta masih membutuhkan biaya yang cukup besar. seharusnya itu dapat dilakukan dengan mudah dan biaya yang kecil dalam proses promosi.

Pada Umumnya Banyak situs – situs *website* yang menawarkan tentang promosi barang/produk, seperti yang telah diketahui bersama situs website yang mempromosikan serta melakukan jual beli barang berbasis website yang sangat populer di indonesia saat ini. beberapa situs website yang populer di indonesia itu tidak menawarkan dan tidak mempromosikan produk – produk yang asli dari daerah seperti dari daerah jawa barat, daerah sumatera, dan aderah lainnya yang memiliki usaha terbaik disetiap daerah tersebut, dan proses promosi barang yang ada dalam setiap *website* juga tergolong masih rumit untuk dijalankan oleh para pelaku UMKM yang ingin memperkenalkan barangnya tersebut. Sehingga pihak UMKM yang ingin mempromosikan barang/produknya itu mengalami kesulitan, karena tidak dapat mengetahui dengan mudah untuk melakukan tahapan – tahapan dalam mempromosikan barang.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai kajian dalam skripsi yang berjudul : *"**SISTEM INFORMASI PROMOSI BARANG UMKM STUDI KASUS PT. MADE IN BANDUNG".***

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan cepat, berupa :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka terdapat permasalahan yang di hadapi, yaitu :

a. Banyak situs website yang tidak menawarkan produk – produk asli (ciri khas) daerah.

b. Media Promosi masih terbatas
c. Pengetahuan dalam mempromosikan barang/produk di media masih minim
d. Dalam proses mempromosikan barang masih membutuhkan biaya yang besar dan masih melalui promosi secara konvensional seperti iklan di media cetak, brosur/katalog, media elektonik : radio, tv.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah Pada Penelitian adalah sebagai berikut ini:

1) Bagaimana Sistem Promosi yang saat ini berjalan pada UMKM
2) Bagaimana Membuat Rancangan "Sistem informasi Promosi Barang UMKM"
3) Bagaimana Pengujian "Sistem informasi Promosi Barang UMKM"
4) Bagaimana Pengimplementasian "Sistem informasi Promosi Barang UMKM"

1.3 Maksud Dan Tujuan

Maksud Dan Tujaun dari penelitian ini adalah sebagai Berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi promosi barang umkm yang nantinya dapat membantu semua pihak dalam mempromosikan barang/produk yang ingin dijual secara gratis dan menjual barang tersebut kepada orang lain dengan mudah dan cepat. Sehingga dapat tercapai efektifitas dalam hal promisikan barang yang ingin di jual dengan baik.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah :

1) Untuk Mengetahui proses sistem promosi yang sudah digunakan oleh masyarakat luas.
2) Untuk melakukan perancangan "sistem informasi promosi barang UMKM"
3) Untuk mempermudah dalam hal Mempromosikan barang
4) Dengan adanya sistem ini diharapkan akan meningkatkan penjualan sehingga penghasilan UMKM di Indonesi dapat meningkat.

1.4 Keguanaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan dibangunnya sistem informasi Promosi Barang UMKM ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan masyarakat dalam kegiatan mempromosikan barang – barang yang akan dijual kepada orang lain kapan dan dimana saja dapat dilakukan dengan mudah,cepat,Aman dan gratis.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun manfaat yang dapat diperoleh oleh peneliti adalah :

1. Memudahkan semua kalangan yang hendak mempromosikan barangnya dengan cepat dan aman serta gratis.
2. Pengapresiasikan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan dengan konsep yang dalam dunia nyata.
3. Bagi peneliti yang lainnya dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik dari segi referensi maupun sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam system informasi promosi barang UMKM ini akan dibatasi pada ruanglingkup :

1. Sistem yang dirancang adalah sistem informasi promosi barang UMKM studi Kasus PT. Made In Bandung
2. Proses transaksi yang dibuat peneliti jika user ingin membuat produknya paling teratas.
3. Sistem ini hanya meliputi promosi, pendaftaran,dan transaksi
4. Informasi layanan service yang disediakan hanya berupa *message* (Tanya jawab) melalui pesan singkat yang ada disediakan ketika telah login

II. LANDASAN TEORI

2.1 Peneliti Terdahulu

Dibawah ini penulis mencantumkan perbedaan yang telah dilakukan sebelumnya, dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Hal ini penting dilakukan untuk menghin dari *plagiarism.*

2.2 Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan jaringan dari elemen-elemen yang saling berhubungan, membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Sistem yang dimaksud disini adalah sistem yang terotomatisasi, yang merupakan bagian dari sistem manusia dan berinteraksi atau dikontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan

2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Ada banyak pendapat tentang pengertian dan definisi sistem yang dijelaskan oleh beberapa ahli. Berikut pengertian dan definisi sistem menurut beberapa ahli :

Jogiyanto (2005:2), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Indrajit (2001:2), Sistem adalah kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

Lani Sidharta (1995:9), Sistem adalah himpunan dari bagian-bagian yang saling berhubungan, yang secara bersama mencapai tujuan-tujuan yang sama.

Murdick, R. G (1991:27), Sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur atau bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang.

Davis, G. B (1991:45), Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperai bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran.

2.1.2 Elemen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen atau elemen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa :

a. Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut sub sistem. Misalnya, sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak, dan manusia.
b. Elemen-elemen yang lebih besar yang disebut supra sistem. Misalnya, bila perangkat keras adalah sistem yang memiliki sub sistem CPU, perangkat I/O dan memori, maka supra sistem perangkat keras adalah sistem komputer.

2.1.3 Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem adalah sistem yang mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini yang merupakan karakteristik sistem.

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa karakteristik sistem dapat dibagi menjadi 8 bagian, yaitu,

1. Komponen

Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut sub sistem, misalkan sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak dan manusia.

Elemen-elemen yang lebih besar yang disebut supra sistem. Misalkan bila perangkat keras adalah sistem yang memiliki sub sistem CPU, perangkat I/O dan memori, maka supra sistem perangkat keras adalah sistem komputer.

2. Boundary (Batasan Sistem)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Environment (lingkungan Luar Sistem)

Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang mengutungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Interface (Penghubung Sistem)

Penghubung merupakan media perantara antar sub sistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Output dari satu sub sistem akan menjadi input untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Input (Masukan)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa maintenance input dan sinyal input. Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sinyal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Output (Keluaran)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Proses (Pengolahan Sistem)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Objective and Goal (Sasaran dan Tujuan Sistem)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.4 Klasifikasi Sistem

Sistem mempunyai beberapa klasifikasi yang perlu kita ketahui agar dapat mendefinisikan sebuah sistem tersebut. Berikut ini penjelasan nya.

1. Sistem abstrak dan fisik (*physical system*)
   - Sistem Abstrak : Sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara Fisik. Misalnya : sistem agama.
   - Sistem Fisik : Sistem yang keberadaannya dapat dilihat secara fisik. Misalnya : perusahaan, komputer.
2. Sistem alamiah dan buatan (*Human made system*)
   - Sistem alamiah (natural system) : Sistem yang terbentuk melalui proses alami. Misalnya : sistem tatasurya, pencernaan.
   - Sistem buatan manusia : Sistem yang dirancang dan dibangun oleh manusia yang melibatkan interaksi dengan mesin. Misalnya : sistem produksi di pabrik.
3. Sistem tertentu dan tidak tertentu (*probabilistic system*)
   - Sistem tertentu (deterministic system) : Sistem yang cara beroperasinya sudah dapat diprediksi, interaksi-interaksi didalamnya dapat dideteksi dengan pasti dan outputnya dapat diramalkan. Misalnya : pengolahan data (komputer)
   - Sistem tak tentu : Sistem yang outputnya tidak dapat diprediksi dengan pasti karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem tertutup dan terbuka (*Open system*)
   - Sistem tertutup : sistem yang tidak berhubungan dengan dunia luar dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya (bekerja secara otomatis). Sebenarnya sistem tertutup tidak ada yang ada adalah relatif tertutup.
   - Sistem terbuka : Sistem yang mempunyai hubungan dengan dunia luar dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan ouput untuk subsistem yang lain.

2.2 Konsep Dasar Infomasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi. Menurut Ebert dan Griffin dalam Abdul Kadir (2003:26) manajemen informasi ialah sebagai operasi-operasi internal yang mengatur sumber daya informasi dalam perusahaan untuk mendukung kinerja dan hasil bisnis.

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil suatu proses. Proses itu terdiri dari kegiatan-kegiatan mulai dari pengumpulan data, menyusun serta menghubungkannya, meringkas, mengambil inti sarinya, dan mengimplementasikannya sesuai dengan presepsi sistem informasi penerima agar menjadi sebuah informasi yang berguna.

Menurut Jogiyanto (2005 : 8) : "*Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.*"

Sumber dari informasi adalah Data, dan data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata.

Perancangan suatu program aplikasi terdiri dari satu kesatuan sistem. Informasi yang baik adalah informasi yang berkualitas ditentukan oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Akurat
   Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan.
2. Tepat pada waktunya
   Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan
   Informasi tersebut mempunyai manfaat/hubungan bagi pemakainya.
4. Dapat Dipercaya
   Informasi yang diberikan dapat dipercaya kebenarannya dan mempunyai data-data yang lengkap dan jelas sumber-sumber datanya.

2.2.2 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui satu model untuk dihasilkan informasi.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

2.2.3 Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari hal berikut :

1. Relevan (*relevancy*)
   Berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya.
2. Akurat (*accuracy*)
   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.
3. Tepat waktu (*timeliness*)
   Informasi yang dihasilkan/dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang).
4. Ekonomis (*economy*)
   Biaya sistem informasi akan mengalami kenaikan sesuai dengan
5. Efisien (*efficiency*)
   Adalah berapa banyak produksi meningkat karena tambahan unit sumber daya dalam proses produksinya.
6. Dapat dipercaya (*reliability*)
   Sebuah indikator penting dari sistem informasi adalah dengan memperhatikan masalah realibilitasnya.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi pada dasarnya merupakan hasil dari dua arti, yakni sistem dan informasi yang digabungkan. Berikut ini definisi sistem menurut para ahli ini :

Menurut Gordon B. Davis "Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Sistem bisa berupa abstraksi atau fisis." Sedangkan definisi sistem informasi menurut Tata Sutabri mengemukakan, "Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling tergantung. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian unsur yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan."

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen, meliputi:

a. Perangkat keras (hardware) : mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.
b. Perangkat lunak (software) atau aplikasi : sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
c. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
d. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
e. Basis data (database) : sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
   Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resource) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai

2.3.2 Manfaat Sistem Informasi

Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk dan pelayanan mereka.

2.4 Pengertian Promosi

Promosi merupakan teknik komunikasi yang secara penggunaannya atau penyampaiannya dengan menggunakan media seperti: pers, televisi, radio, papan nama, poster dan lain-lain yang bertujuannya untuk menarik minat konsumen terhadap hasil produksi suatu perusahaan. Promosi sebagai media untuk menjembatani kepentingan produsen dengan konsumen.

Menurut Saladin (2002:123), “Promosi adalah suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk merubah sikap dan tinakah laku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut”.

2.5 Pengertian Barang

Barang atau produk adalah suatu sifat yang kompleks baik dapat diraba maupun tidak dapat diraba, termasuk bungkus,harga,*prestise* perusahaan, dan pengecer. Pelayanan perusahaan dan pengecer, yang diterima oleh pembeli untuk memuaskan keinginan atau kebutuhan

2.6 Pengertian UMKM

Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan / atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.

Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.

2.7 Pengertian Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang suatu model perencanaan, model ini dimanfaatkan untuk kebutuhan developer maupun engineering yang didesain untuk berbagai macam kebutuhan.Merupakan suatu aplikasi yang didesain khusus untuk membantu dalam membuat diagram seperti Flowchart, Grantt Chart, Data Flow, Gambar Jaringan, Gambar Denah Bangunan, dan juga pembuatan Gambar Teknik, Gambar Elektronik, serta desain lainnya.

2.8 Basis Data

Menurut Fathansyah (2007:2) dalam bukunya basis data terdiri dari dua kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, pembeli, pelanggan) dan sebagainya dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, dan kombinasinya.

2.9 Object Yang Berhubungan Dengan Web

2.9.1 Pengenalan Website

Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

2.9.2 Pengertian Internet

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

2.9.3 Pengertian WWW (*World Wide Web*)

Web atau WWW (World Wide Web) yaitu sebuah metode baru yang berjalan di dunia internet yang akhir-akhir ini berkembang dengan cepat. Dengan adanya media ini seseorang dapat menciptakan puluhan bahkan ratusan aplikasi yang berjalan di bawah web (under web).

2.10 Perangkat Lunak Pendukung

Dalam merancang pembangunan sistem informasi penjualan dan pembelian jersey berbasis web ini menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung diantaranya Adobe Dreamwaver CS3, Adobe Photoshop CS5, PHP, MySQL, Xampp.

2.10.1 Adobe Dreamweaver CS3

Adobe Photoshop CS3 sebagai the profesional standard in desktop digital imaging merupakan pengembangan dari Adobe Photoshop versi sebelumnya yang dikonsentrasikan agar program aplikasi ini lebih mudah dipakai, lengkap, andal, fleksibel dan lebih efisien. Dengan Adobe Photoshop CS3 pengguna dapat dengan mudah membuat dan menyunting image dengan kualitas tinggi yang siap untuk dicetak, ditempatkan di situs web, atau untuk keperluan lainnya.

2.10.2 MySQL

Mysql merupakan software sistem manajemen database (Database Management System - DBMS) yang sangat populer di kalangan pemrograman. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

2.10.3 XAMPP

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk pengguna atau auto konfigurasi.

2.10.4 PHP

PHP dibuat oleh Rasmus Ledorf pada tahun 1994, pada awalnya tidak untuk didistribusikan dan hanya digunakan pada homepage pribadinya. Pada tahun 1995 dikeluarkan versi pertama yang dapat digunakan oleh umum dengan nama Personal Home Page tools. Ditulis kembali pada pertengahan 1995 dan diberi nama sebagai PHP/F1 Version 2. F1 berasal dari Paket Rasmus yang merupakan html interpreter untuk data form. Pada hasil kombinasi tersebut juga ditambah dukungan terhadap SQL. PHP/F1 terus berkembang dan banyak orang mulai memberikan kontribusi dalam pengembangannya.

Pemrograman PHP sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan web, karena PHP bisa dilekatkan pada script HTML atau sebaliknya. PHP dikhususkan untuk pengembangan web dinais. Maksudnya, PHP

mampu menghasilkan website yang secara terus-menerus hasilnya bisa berubah-ubah sesuai dengan pola yang diberikan.

2.10.5 Adobe Photoshop CS5

Adobe Photoshop CS5 sebagai the profesional standard in desktop digital imaging merupakan pengembangan dari Adobe Photoshop versi sebelumnya yang dikonsentrasikan agar program aplikasi ini lebih mudah dipakai, lengkap, andal, fleksibel dan lebih efisien. Dengan Adobe Photoshop CS5 pengguna dapat dengan mudah membuat dan menyunting image dengan kualitas tinggi yang siap untuk dicetak, ditempatkan di situs web, atau untuk keperluan lainnya.

III. OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dilakukannya kegiatan penelitian. Objek ini sangat mempengaruhi dalam pelaksanaan suatu penelitian, karena dengan adanya objek tersebut, peneliti dapat memperoleh bahan yang dibutuhkan dalam penelitian dalam promosi. Objek peneliatian yang diambil peneliti ambil adalah PT. Made In Bandung yang beralamat JL. Sari Asih II No.48 Bandung. Berikut ini merupakan adalah uraian tentang sejarah berdirinya PT.Made In Bandung beserta dengan visi dan misi kerjanya.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Perusahaan Made In Bandung merupakan badan usaha yang bergerak di bidang IT Dan penjualan serta pembelian kaos, jersy, topi, tas, sendal dll. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2009 oleh Bapak Saiful Diki. awalnya Bapak Saiful Diki melakukan kerja sama dengan bapak falentino sembiring dibidang IT Khususnya dibidang programmer. Hanya melalui sebuah program yang telah dibuatkan oleh bapak falentino sembiring dan pihak bapak saiful Diki juga tertarik dengan hasil tersebut maka dibuatlah sebuah kerja sama yang mendukung dan membuak sebuah perusahaan baru dan memberikan nama kepada perusahaan tersbut dengan PT.Made In Bandung serta membangun sebuah sistem pembuatan website dengan pembuatan sistem penjualan dan pembelian yang berbasis web.

Berdirinya Perusahaan Made In Bandung ini mempunyai tujuan yang positif yaitu, untuk mempermudah seluruh masyarakat khususnya para pebisnis – pebisnis yang bergerak disegala bidang, baik bidang jual beli online maupun yang lainnya. Serta dapat melakukan pembuatan jasa website untuk mendukung dan meningkatkan profit dari bisnis yang sedang dikelola. Selain itu untuk para anak – anak muda yang pecinta olahraga maupun yang berkaitan dengan style yang ada dimanapun. untuk mendapatkan jersy topi, tas dsb sudah tidak harus jauh-jauh untuk membelinya jauh dan bersusah payah, cukup dengan mengunjungi dan memesan secara langsung ke alamat website PT.Made In Bandung yang telah tersedia.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan, dimana penelitian yang dilakukan dengan cara penerapan tindakan ini bertujuan meningkatkan mutu atau pemecahan terhadap masalah yang diamati. Sehingga dari penelitian yang peneliti lakukan dapat diberikan tindakan lanjutan yang bersifat menyempurnakan kondisi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

3.2.1 Desain Penelitian

Desian penelitian dalam perancangan penelitian diperlukan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis sehingga penelitian tersebut lebih terarah dan teratur. Berikut merupakan tahapan – tahapan yang akan dilakukan dalam pembuatan **"*Sistem Informasi Promosi Barang UMKM Studi Kasus PT.Made In Bandung*"** yaitu :

1. Mengumpulkan Data
2. Analisa Kebutuhan
3. Perancangan Sistem
4. Pembuatan Program
5. Implementasi
6. Pengujian

3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data Primer yaitu data yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan kuesioner atau lisan dengan menggunakan metode wawancara. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data primer, yaitu dengan menggunakan cara :

1. **Observasi**

Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatansecara sistematik kejadian –kejadian, prilaku, objek – objek yang dilihat dan hal – hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Observasi ini dilakukan pada proses kerja yang sedang berjalan pada UMKM saat ini.

2. **Wawancara (Interview)**

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka dan Tanya Jawab langsung kepada pewawancara (pengumpul data) dengan respondennya adalah Bapak Saiful Diki dan Bapak Falentino Sembiring Selaku Pemilik dan Manager IT PT.Made In Bandung dengan tujuan untuk mengetahui alur Proses Kerja Dan Bisnis Yang Berjalan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dimana peneliti mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti karya tulis, jurnal, maupun artikel. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder ini adalah metode dokumentasi, yaitu dengan cara peneliti mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber – sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan berorientasi objek dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan *prototype*.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode analisis terstruktur, yang menghendaki adanya gambaran terhadap keseluruhan sistem. Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat – alat (tools) yaitu flowmap, DFD, diagram konteks, kamus data, normalisasi, table relasi, dan entity relationship diagram serta teknik - teknik (techniques) yang dibutuhkan dalam pengembangan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Sistem Informasi Promosi Barang UMKM adalah model *prototype*. Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap – tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :

Metode pengembangan prototype terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat.

1.3 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui mengetahui kelebihan

dan kekurangan dari sistem yang kita buat. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan.

1.3.1 Analisis Dokumen

Analisis sistem merupakan suatu tahap pemahaman proses yang bertujuan untuk mengetahui proses apa saja yang terlibat didalam sistem. Bagaimana kerja dari setiap proses yang terlibat didalam sistem, dan hubungan suatu proses dengan proses yang lainnya. Dari pemahaman proses tersebut maka dapat dilakukan suatu evaluasi dan usulan terhadap sistem yang ada untuk dikembangkan lebih lanjut.

Dalam `analisis sistem akan dibahas mengenai analisis dokumen, analisis prosedur,flowmap,diagram konteks,data flow diagram level 1 sistem informasi promosi barang umkm studi kasus PT.Made In Bandung

1.3.1.1 Prosedur Promosi

Prosedur promosi pada usaha mikro kecil menengah (UMKM) sebagai berikut :

1. Umkm melakukan pengambilan foto – foto yang akan dijual kepada masyarakat semenarik mungkin.
2. Foto – foto barang tersebut di Promosikan melalui media elektronik seperti radio,televisi atau media cetak seperti koran, katalog, browsur dll bahkan masih melalui mulut ke mulut.

3.3.3.2 Prosedur Pembayaran Promosi

Prosedur pembayaran promosi pada usaha mikro kecil menengah (UMKM) sebagai berikut :

1. Umkm yang hendak melakukan promosi barang berbayar harus mengirimkan biaya yang telah ditetapkan.
2. Pembayaran dilakukan melalui online dan offline
3. Proses pembayar selesai maka promosi dilaksanakan sesuai dengan ketentuan dan kesepakatan.

IV. PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan sistem

Tahapan perancangan sistem ini adalah tahapan untuk memberikan gambaran mengenai sistem informasi promosi barang UMKM yang akan diusulkan. Tahapan perancangan sistem merupakan penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengeti oleh pemakai (user).

4.4.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah untuk memberikan penjelasan kepada pemakai program mengenai sistem yang akan diususlkan oleh penulis. Denga demikianpembuatan sistem ini diharapkan dapat membantu dan mengatasi kekurangan – kekurangan yang ada pada sistem yang lama dan dapat menghasilkan informasi – informasi dengan cepat dan tepat.

1.4.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan merupakan sebuah rancangan yang bertujuan untuk memperbaiki prosedur yang sudah ada agar prosedur yang sudah ada bisa lebih baik lagi. Perancangan prosedur juga merupakan awal dari rancangan sebuah sistem dimana sistem tersebut dibuat atas berdasarkan komponen-komponen seperti *flow map*, diagram konteks, *data flow diagram*, dan kamus data agar memudahkan dalam pembuatan program.

4.3 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan proses atau tahapan membuat gambaran dari sebuah sistem dan tampilan dari sebuah sistem yang akan dibuat. Perancangan tersebut meliputi struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

4.4 Perancangan Arsitektur Jaringan

Untuk menjelaskan perancangan arsitektur jaringan akan digunakan metode konfigurasi internet (website). Karena aplikasi sistem informasi promosi barang UMKM yang dibangun merupakan aplikasi website yang harus menggunakan akses internet didalam penggunanya

Arsitek jaringan yang diusulkan merupakan jaringan yang terhubung dengan internet, admin terhubung dengan modem sebagai perangkat untuk bisa mengkses ke internet dan bila merchant ingin masuk ke website diharus kan terhubung/terkoneksi dengan internet

4.5 Implementasi

Tahapan implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang,maka hasislnya adalah sistem tersebut sudah dapat dioperasikan atau digunakan dan dapat dilakukan pengujian. Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat atau penerapan aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi yang dibangun pengujian.dan Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat atau penerapan aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi yang dibangun.

4.5.1 Batasan Implementasi (optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementas,yaitu :

1. basis data yang digunakan dalam implementasi adalah MYSQL
2. bahasa pemerograman yang digunakan adalah PHP
3. Sistem informasi yang digunakan adalah Dreamweaver

4.6 Implementasi Antar Muka

Implementasi Antar Muka Merupakan tampilan antar muka Sistem Informasi Promosi barang UMKM

V. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dan selama merancang sistem maka penulis mengambil kesimpulan. Dengan dibuatnya sistem informasi promosi barang khusus pada kalangan usaha micro kecil menengah diharapkan dapat memberikan income yang lebih dari produk – produk asli daerahnya masing – masing yang dihasilkan

i. Dengan dibuatnya sistem informasi promosi barang khusus pada kalangan usaha micro kecil menengah diharapkan dapat memberikan income yang lebih dari produk – produk asli daerahnya masing – masing yang dihasilkan
ii. Dengan adanya Sistem informasi promosi barang ini diharapkan dapat memudahkan para masyarakat umkm dalam mempromosikan barang/produknya dengan mudah dan cepat
iii. Dengan adanya sistem informasi promosi barang ini diharapkan mampu mengurangi sistem kontrak dimedia, maupun sistem kontrak bangunan yang ada saat ini.
iv. Website sistem informasi promosi barang ini juga dapat digunakan oleh semua kalangan yang ada diseluruh indonesia

v. Sistem informasi promosi barang umkm ini digunakan hanya jika ada jaringan internet di dalam website

5.2 Saran

Dalam website sistem informasi promosi barang UMKM ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar website ini bisa berfungsi dengan optimal dan lebih jauh menarik

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat lebih tepat guna pada segala jenis usaha yang di seluruh kalangan.
2. Untuk pengembangan selanjutnya sistem promosi umkm ini dapat diterapkan dan digunakan langsung oleh semua jenis kalangan usaha yang bergerak diberbagai bidang

3. Disarankan adanya penambahan layanan – layanan yang lebih mudah diakses oleh para pelaku usaha kecil – kecilan

VI. Daftar Pustaka

[8] Budiman, H.A. 2010. *Internet dan Web Server*. Yogyakarta : Andi.

[9] Dr.Juliansyah Noor,S.E.,M.M.*Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*.2011.kencana prenada media group.Jakarta

[9] Drs.Sumandi Suryabrata, B.A., M.A., Ed.s., Ph.D.2013. *metodologi penelitian*.

[7] Fathansyah.2012.*Basis Data*. Informatika Bandung. Bandung

[6] Kadir, Abdul 2010. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL*. Yogyakarta : Andi.

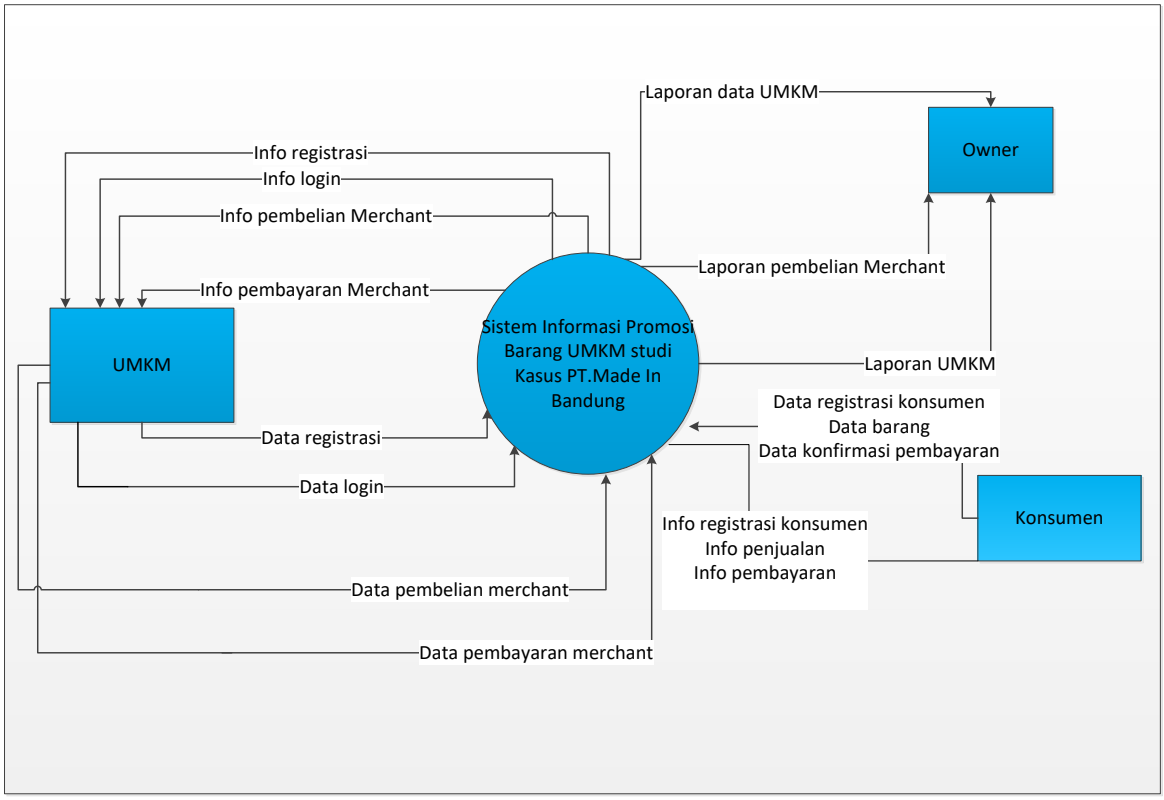
[5] pengertian promosi (www.musliadipnl.wordpress.com/2012/04/25/pengertian-promosi/)

[2] Sistem Informasi Promosi dan penjualan Keripik pedas pada pondok cemilan pedas pada pondok cemilan pedas keripik cenghar

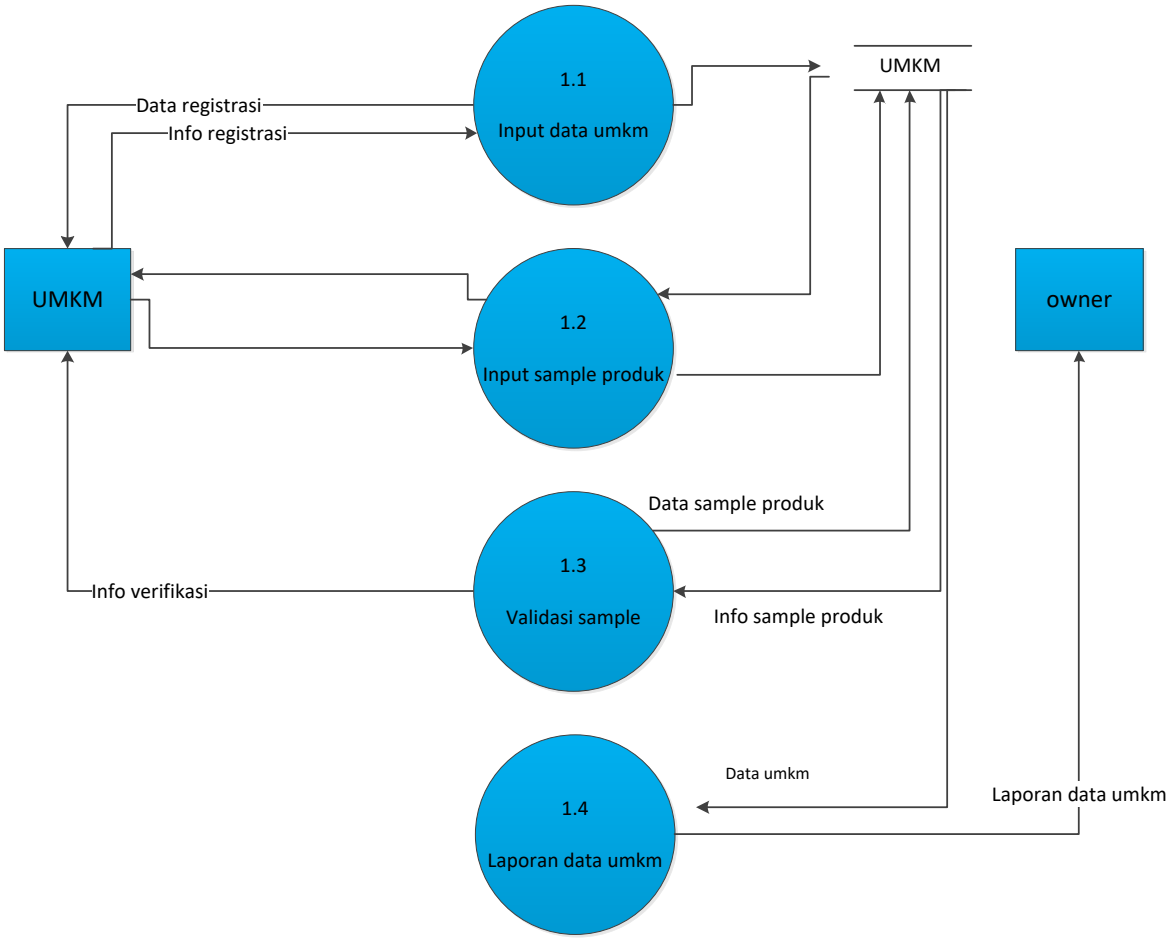
[3] Tata Sutabri. 2010. Konsep Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta.

[4] Yakub.2012.Pengantar sistem informasi.Graha Ilmu. Yogyakarta

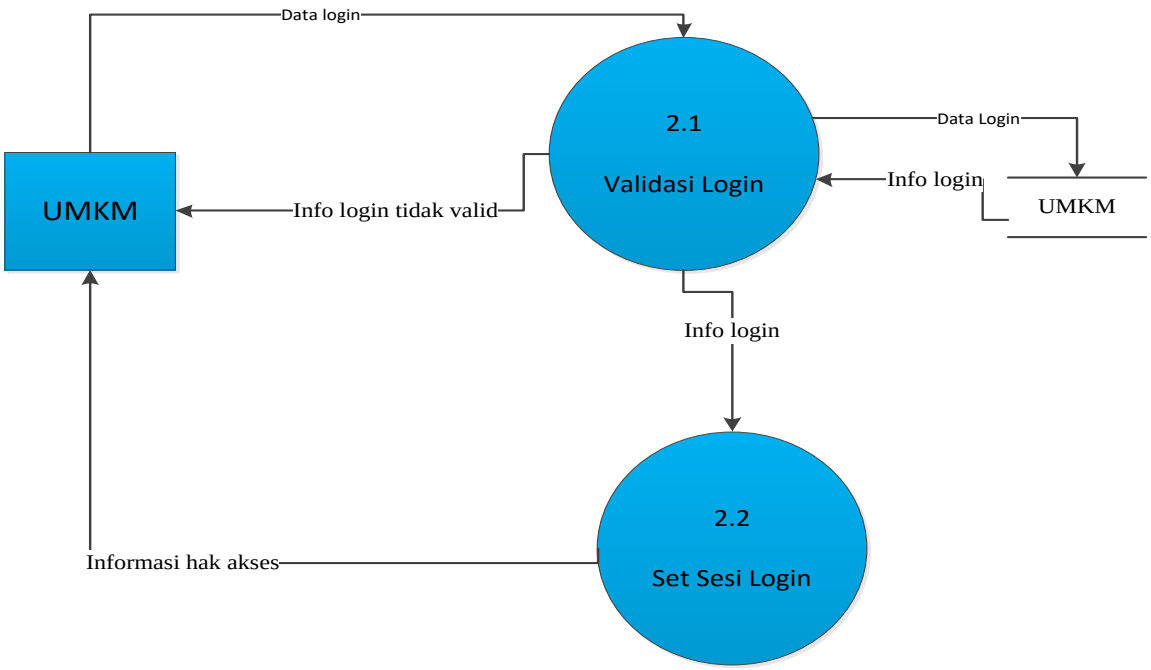
LAMIRAN



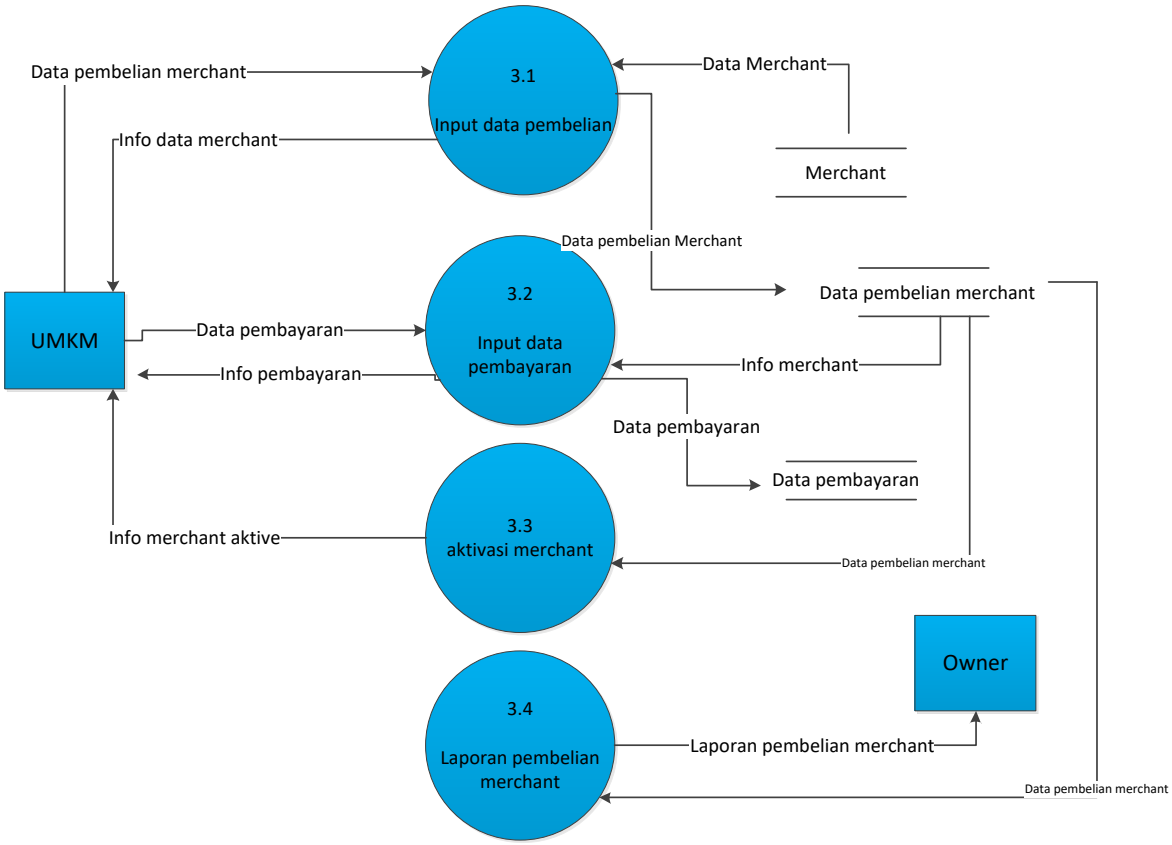
Gambar 4.1 Konteks Diagram yang diusulkan



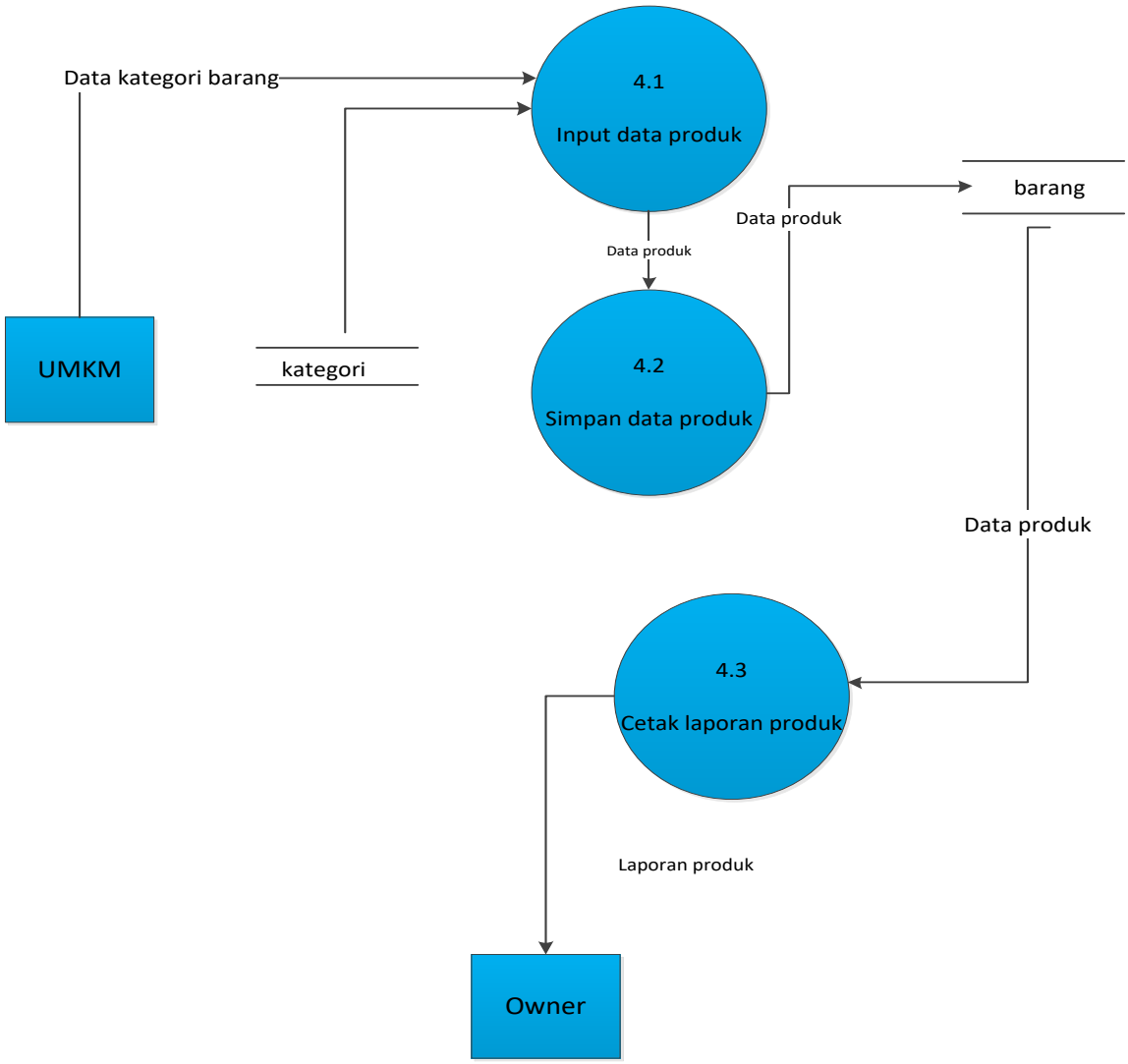
Gambar 4.2 Dfd level 2 registrasi yang diusulkan



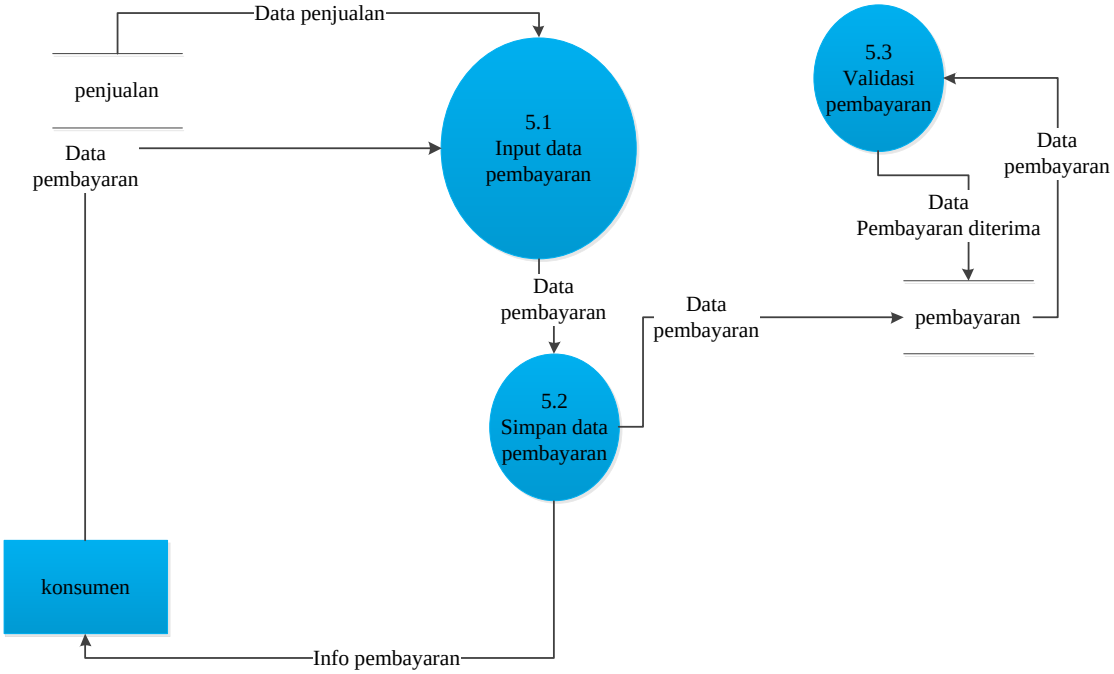
Gambar 4.3 DFD level 2 proses 2 *login* member yang diusulkan



Gambar 4.4 DFD level 2 proses 3 yang diusulkan



Gambar 4.5 DFD laporan data produk



Gambar 4.6 DFD pembayaran