

PERANCANGAN SITUS *WEBSITE* SISTEM PEMASARAN PADA PT. RADJAWALI MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL

Eko Amri Jaya

Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Industri Padang
email:ekoamrijaya@sttind.ac.id.

ABSTRAK

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Teknologi internet merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan sangat cepat. Telah banyak sektor yang menerapkan teknologi ini, salah satunya dalam bidang perdagangan. Lalu muncul perdagangan dengan internet sebagai sarana utama, yaitu e-commerce. Implementasi e-commerce dalam dunia bisnis salah satunya adalah dengan banyak bermunculan situs-situs penjualan secara online atau berbasis web. *E-Commerce* merupakan salah satu konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* Internet. Dengan adanya web ini dapat memberikan dampak yang efisiensi dan efektifitas, serta dapat mengangkat produk atau citra dari PT. Radjawali.

Kata kunci : *E-Commerce, Internet, uml, php, mysql*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Zaman memang telah berubah begitu pula kita harus dapat mengikuti perkembangannya.

Teknologi internet merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan sangat cepat. Telah banyak sektor yang menerapkan teknologi ini, salah satunya dalam bidang perdagangan. Lalu muncul perdagangan dengan internet sebagai sarana utama, yaitu e-commerce. Implementasi e-commerce dalam dunia bisnis salah satunya adalah dengan banyak bermunculan situs-situs penjualan secara online atau berbasis web.

E-Commerce merupakan salah satu konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses

jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web* Internet. *E-Commerce* kini semakin digemari oleh banyak orang karena keberadaan *E-Commerce* telah terbukti mempertinggi promosi produk dan layanan melalui kontak langsung, kaya informasi, dan interaksi dengan pelanggan.

Penggunaan web salah satunya adalah dalam pemberian informasi tentang *Folding Gate* yang tersedia dan cara pemesanan *Folding gate* untuk pelanggan pada PT. Radjawali. Selama ini, transaksi jual beli hanya dilakukan secara manual. Dengan adanya web ini dapat memberikan dampak yang efisiensi dan efektifitas, serta dapat mengangkat produk atau citra dari PT. Radjawali.

II. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penelitian lakukan adalah penelitian terapan. Hasil penelitian tersebut tidak perlu sebagai suatu penemuan baru, tetapi merupakan

aplikasi baru yang bermanfaat bagi pengguna.

2.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Sesuai permasalahan yang diteliti, maka variabel penelitian meliputi data-data pemasaran pada PT. Radjawali.

2.3 Langkah Metode Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi dalam menyusun skripsi, maka diperlukan metode dalam pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam memperoleh data yaitu :

1. Pengumpulan data-data pemasaran.
2. Menyediakan software untuk membangun sebuah aplikasi pemasaran secara online.

2.4 Data Dan Sumber Data

Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada 2 yaitu : data primer dan data sekunder.

- a. Data Primer adalah data yang didapat langsung dari wawancara dengan pemilik dan konsumen.
- b. Data Sekunder Data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan, buku-buku literatur

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

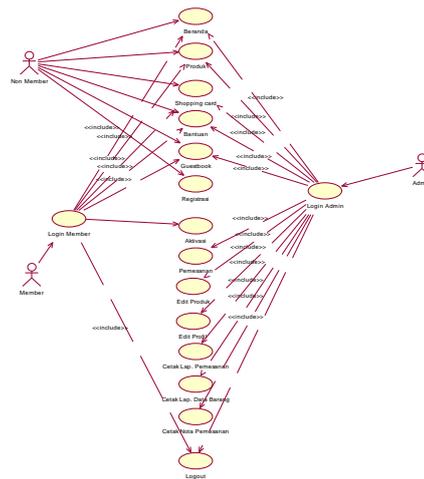
3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem informasi merupakan penguraian suatu system informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi, dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan untuk membuat sistem yang baru.

Langkah pertama dalam membuat sistem baru ini adalah mempelajari sistem yang sedang berjalan pada sebuah organisasi beserta dengan permasalahannya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran secara jelas tentang bentuk permasalahan yang ada pada organisasi tersebut.

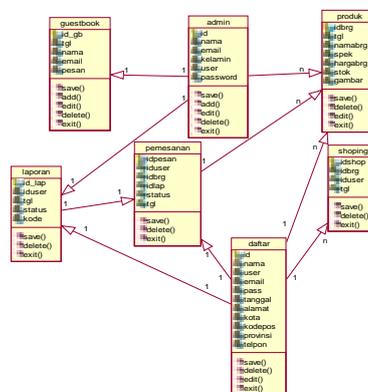
3.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram berfungsi untuk menggambarkan kebutuhan fungsional dan menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat serta mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram pada sistem pemesanan produk dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram

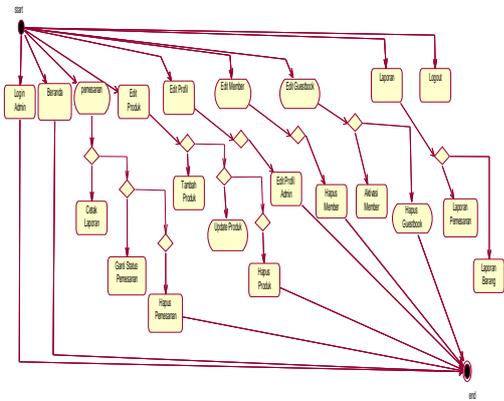
3.1.2 Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram Sistem Pemesanan Produk

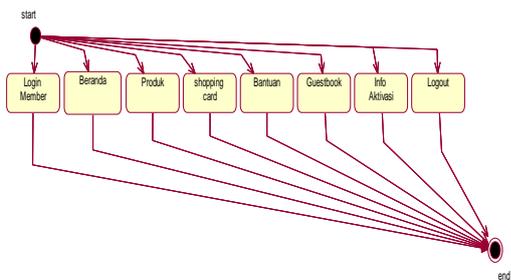
3.1.3 Activity Diagram

1. Activity Diagram Admin



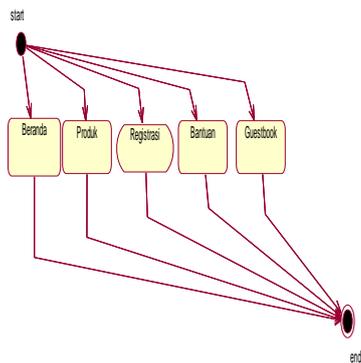
Gambar 3. Activity Diagram Admin

2. Activity Diagram Member



Gambar 4. Activity Diagram Member

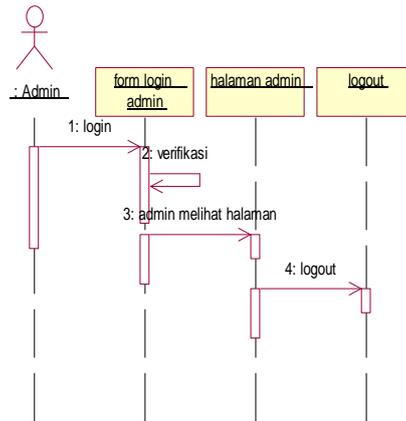
3. Activity Diagram NonMember



Gambar 5. Activity Diagram NonMember

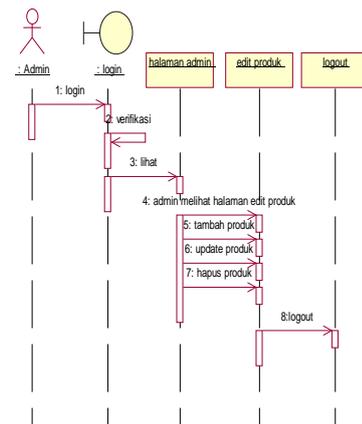
3.1.4 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Admin Login



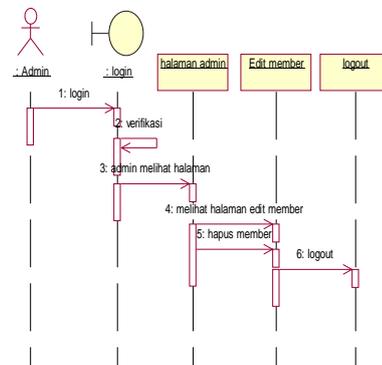
Gambar 6. Sequence Diagram Admin Login

2. Sequence Diagram Admin Edit Produk



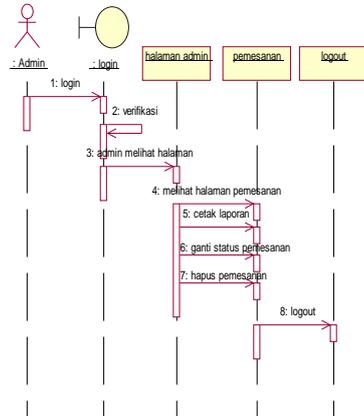
Gambar 7. Sequence Diagram Admin Edit Produk

3. Sequence Diagram Admin Melakukan Edit Member



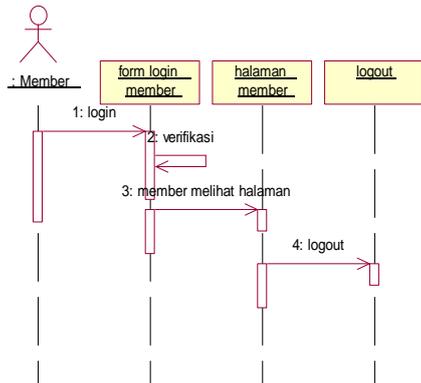
Gambar 8. Sequence Diagram Admin Melakukan Edit Member

4. Sequence Diagram Admin Melakukan Kelola Pemesanan



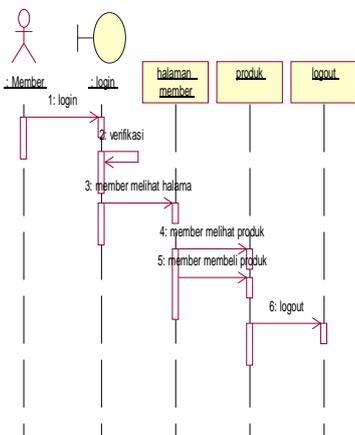
Gambar 9. Sequence Diagram Admin Melakukan Kelola Pemesanan

6. Sequence diagram Member Login



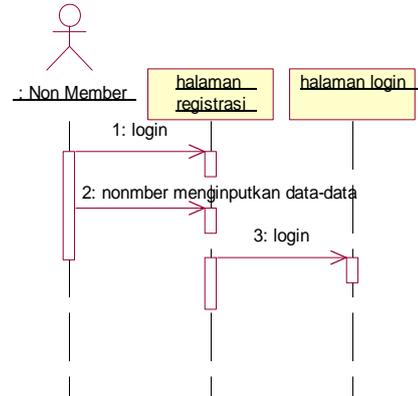
Gambar 10. Sequence Diagram Member Login

7. Sequence Diagram Member Melakukan Pemesanan



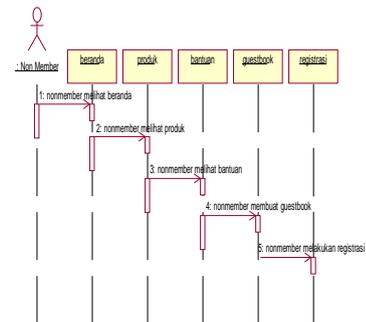
Gambar 11. Sequence Diagram Member Melakukan Pemesanan

8. Sequence Diagram NonMember Melakukan Registrasi



Gambar 12. Sequence Diagram NonMember Melakukan Registrasi

9. Sequence Diagram Kegiatan NonMember



Gambar 13. Sequence Diagram Kegiatan NonMember

3.2 Desain Terinci

Didalam membuat desain secara detail, terlebih dahulu menetapkan rancangan output laporan-laporan yang diperlukan setelah itu baru ditentukan input-input yang dibutuhkan, kemudian kita mulai melakukan perencanaan file-file yang digunakan dalam pembuatan laporan tersebut.

3.3 Desain Output

Merupakan suatu model keluaran dari sistem informasi dalam bentuk laporan yang ditampilkan ke layar monitor maupun ke mesin cetak (printer). Berdasarkan rancangan UML diatas dan kebutuhan sistem yang ada, maka dirancang beberapa bentuk keluaran atau *output* yang akan diberikan kepada pimpinan dan *user*

lainnya. Berikut adalah rancangan output dari sistem informasi pemesanan produk PT. Radjawali.

3.4 Desain File

Didalam disain file akan dibutuhkan suatu struktur data yang terdiri dari field-field serta item-item yang membutuhkan file tersebut. File adalah kumpulan dari record-record yang tersusun secara logis, file tersebut digunakan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

1. File Admin

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	Varchar	8	Id Admin
2	nama	Varchar	20	Nama Admin
3	email	Varchar	30	Email Admin
4	kecamatan	Varchar	40	Jenis Kecamatan Admin
5	user	Varchar	20	Nama User Admin
6	password	Varchar	15	Recovery Admin

2. File Daftar

No	Field Name	Type	Width	Description
1	id	Integer	4	Id Member
2	nama	Varchar	20	Nama Member
3	user	Varchar	20	Member User
4	email	Varchar	30	Alamat Email
5	pass	Varchar	20	Password member
6	tanggal	Varchar	20	Tanggal Pembelian
7	alamat	Text	40	Alamat Member
8	user	Varchar	20	Kata Member
9	password	Varchar	15	Kata Password
10	alamat	Varchar	20	Provinsi Domisili
11	password	Varchar	15	Saluran Member

3. File Laporan

No	Field Name	Type	Width	Description
1	idlap	Integer	4	Id Laporan
2	iduser	Varchar	4	Id User
3	tgl	Varchar	30	Tanggal Laporan
4	status	Varchar	20	Status Pembelian
5	kode	Varchar	50	Kode produk

4. File Pemesanan

No	Field Name	Type	Width	Description
1	idpesan	Integer	4	Id Laporan
2	iduser	Varchar	4	Id User
3	idbng	Varchar	20	Id Barang
4	idlap	Varchar	20	Id Laporan
5	status	Varchar	50	Status Pemesanan
6	tgl	Varchar	30	Tanggal pemesanan

5. File Produk

No	Field Name	Type	Width	Description
1	idbar	Integer	4	Id Barang
2	tgl	Varchar	20	Tanggal
3	nama	Varchar	20	Nama Barang
4	desk	Text	40	Spesifikasi Barang
5	harga	Integer	4	Harga Barang
6	idk	Integer	2	Kategori Barang
7	gambar	Varchar	100	Gambar Barang

6. File Shopping

No	Field Name	Type	Width	Description
1	idshop	Integer	4	Id Shopping
2	idbar	Integer	4	Id Barang
3	iduser	Integer	4	Id User
4	tgl	Varchar	20	Tanggal

IV. TESTING DAN IMPLEMENTASI

Dalam rancangan website penjualan alat kesehatan ini penulis menggunakan software pendukung yaitu XAMPP Control Panel

4.1 Halaman Web Home



4.2 Tampilan Halaman Guestbook



4.3 Tampilan Halaman Bantuan



V. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian dan rancangan sistem yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan.

1. Untuk mendapatkan informasi tentang produk yang . Konsumen dapat mengakses website yang telah di sediakan oleh PT. Radjawali melalui internet selama 24 jam. Hal ini tentunya akan memberikan kemudahan bagi konsumen.
2. Sistem yang dirancang ini akan mempermudah PT. Radjawali dalam menjual produk kepada konsumen.
3. Dengan adanya Database konsumen, pihak PT. Radjawali dapat menyimpan informasi data konsumen dengan baik dan pencarian data dengan cepat.
4. Hasil dari perancangan sistem yang baru ini, semoga dapat mengatasi kendala-kendala yang ada dan bermanfaat bagi PT. Radjawali.

DAFTAR REFERENSI

Deni Darmawan, Dr, S.Pd, M.Si & Deden Hendra Permana. 2013. *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Jogiyanto HM. 2009. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, Abdul. 2010. *Mudah Mempelajari Database MySQL*, Ed. I. Yogyakarta.

Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*, Ed. II. Yogyakarta.

Prasetio, Adhi. 2014. *Buku Sakti Webmaster (PHP & MySQL, HTML & CSS, HTML5 & CSS3, JavaScript)*. Jakarta.

Rosa A.S, & M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: BI-Obsest.