

Pembuatan Aplikasi Berbasis Web Pada Sistem Penjualan, Pemesanan, dan Kepuasan Pelanggan Pada Home Industry RGFilosofi

¹Lupiyanto, ²Suhendra Anjar Dinata, ³Deni Muharam

^{1,2,3} Program Studi Informatika, STIKom El Rahma

E-mail: ¹ lupiyanto79@gmail.com, ² hendro@stikomelrahma.ac.id, ³ denim@stikomelrahma.ac.id

ABSTRACT

This research aims (1) To fulfill one of the requirements for completing the final level curriculum of the Informatics Engineering Study Program, El Rahma College of Computer Science, Bogor (2) To improve, develop and strengthen abilities and skills and increase knowledge, insight and experience. (3) Apply and develop knowledge about programming in creating applications (4) As a reference for further studies related to online stores and as material for further studies. This online shop design was developed using the Object Oriented Programming approach and the Waterfall method as a system development process model. For model documentation, this research uses the Unified Modeling Language Tools. Meanwhile, the system implementation uses the Laravel 7 Framework and MySQL as the basic data processor. This website-based Home Industry Online Shop is expected to make the customer and marketing process easier for customers and admins.

Keywords: Application, Sales, Waterfall, Online Store.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Ilmu Komputer El Rahma Bogor (2) Meningkatkan, mengembangkan, dan memantapkan kemampuan dan keterampilan serta menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman. (3) Menerapkan dan mengembangkan pengetahuan tentang pemrograman dalam membuat aplikasi (4) Sebagai referensi untuk studi lebih lanjut terkait dengan toko online dan sebagai bahan untuk studi lebih lanjut. Perancangan Toko Online ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan Object Oriented Programming dan metode Waterfall sebagai model proses pengembangan sistem. Untuk model dokumentasi, penelitian ini menggunakan Tools Unified Modeling Language. Sedangkan untuk implementasi sistem menggunakan Framework Laravel 7 dan MySQL sebagai pengolah basis data. Toko Online Home Industry Rgfolofofi Berbasis website ini diharapkan dapat mempermudah customer dan proses pemasaran bagi customer dan admin.

Kata Kunci: Aplikasi, Penjualan, Waterfall, Toko Online.

PENDAHULUAN

Berangkat dari keprihatinan atas wabah covid 19 yang berkepanjangan, hancurnya ekonomi secara global, menyusutnya lapangan pekerjaan akibat disrupsi teknologi, dan ketidaksiapan sebagian besar dari bangsa kita terhadap perubahan yang terjadi, keruntuhan ekonomi global pada tahun 2020 ini lebih buruk dari depresi ekonomi di tahun 1929 (Source: IMF, World Economic Outlook Update, November 2020). Satu dekade ini akan dikenang sebagai titik balik dunia baru, yang memaksa siapapun yang melihat, belajar, menciptakan, maupun membuka peluang-peluang baru untuk dijadikan sumber penghasilan sebagai penopang ekonomi mikro di era industry 4.0 ini.

Sistem penjualan dan promosi (pemasaran) produk melalui internet sedang berkembang pesat. Perusahaan yang memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai suatu strategi perusahaan dalam menawarkan produk kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Mulai dari intansi, organisasi dan perusahaan besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara online sebagai sarana promosi yang mudah dan terjangkau. Pesatnya persaingan pasar untuk menunjang kemajuan Home Industri maka komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan untuk kelangsungan produksi home industry. Maka keberadaan suatu sistem home industry yang berbasis website sangat dibutuhkan untuk mempermudah pencatatan dan pengolahan transaksi dibandingkan dengan cara manual.

Di samping keunggulan yang kita rasakan ada beberapa ketidaknyamanan yang kita rasakan atau kelemahan dari online shop yang dirasakan seperti adanya jeda waktu antara pembayaran dan pengiriman produk. Kedua kita tidak dapat mencoba barang yang kita pesan sebelum membelinya. Ketiga, kita tidak dapat memeriksa barang yang kita pesan sebelumnya, apakah terdapat kerusakan atau tidak.

Salah satu home industry yaitu Rgfolosofi yang bergerak di sektor produksi pakaian (fashion). Pakaian dalam dunia fashion sangat digemari oleh masyarakat dari semua kalangan baik anak-anak maupun remaja sampai orang tua. Untuk memproduksi pakaian sangat relative terjangkau modalnya. Misalnya seragam sekolah, kaos, kemeja dan sebagainya, tak terkecuali dalam membuat usaha oleh-oleh khas suatu daerah.

Rgfolosofi merupakan generasi kedua yang semula bernama ranggaprint didirikan pada tahun 1994 oleh itang, S.Pd yang merupakan seorang pendidik berawal dari seorang penghobi screenprinting kemudian menjadi bidang profesi di lingkup home industry. Rgfolosofi merupakan generasi kedua didirikan pada tahun 2016 yang akan meneruskan impian para pendiri pendahulu yang akan bersaing di dunia sablon di era industry 4.0 ini.

Laravel adalah framework aplikasi web kontemporer, open source dan digunakan secara luas untuk perancangan aplikasi web yang cepat dan mudah. Laravel dibuat oleh Taylor Otwell pada tahun 2011. Framework ini dibuat untuk pengembangan aplikasi website dimana mengikuti arsitektur MVC (model view controller). MVC itu sendiri adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, controller, dan user interface.

Dengan membuat suatu Website ini untuk kearah yang lebih baik diharapkan dapat membantu dan memudahkan proses sistem yang sedang berjalan sehingga memudahkan dalam pengelolaan data termasuk memproses, menyusun, menyimpan dan memanipulasi data yang akhirnya menghasilkan data yang akurat yang dapat digunakan untuk keperluan home industri rgfolosofi. Untuk itu, dibutuhkan suatu Webiste untuk mengatasi masalah ini, sistem informasi yang dapat menginformasikan data yang ada dengan benar dan akurat.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mempunyai gagasan untuk merancang sebuah website yang bisa mengatasi semua masalah tersebut di atas dan dipaparkan pada penulisan tugas akhir ini dengan judul **“Membuat Aplikasi Berbasis Web Pada Sistem Penjualan Dan Pemesanan Dan Kepuasan Pelanggan Pada Home Industry Rgfolosofi”**.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian. Desain penelitian bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, tanpa desain yang benar seorang peneliti tidak akan dapat melakukan penelitian dengan baik karena yang bersangkutan tidak mempunyai pedoman arah yang jelas.

Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Secara lebih luas lagi, metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung suatu keberhasilan dan kebenaran suatu materi uraian dalam sebuah penelitian, maka diperlukan pengumpulan data serta informasi dari sumber-sumber yang jelas. Hal ini diperlukan karena berkaitan dengan cara penulis mengumpulkan suatu data, sumber rujukan, dan alat apa saja yang digunakan untuk melakukan penelitian yang akan penulis lakukan.

1. Studi Pustaka

Hal utama yang harus dilakukan di dalam studi pustaka adalah dengan cara mengumpulkan bahan-bahan dan informasi dari literature-literatur sejenis yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, mulai aplikasi yang akan dipakai, metode serta teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Semua referensi yang didapat oleh penulis kemudian diolah dan diambil informasinya. Kemudian peneliti gunakan referensi tersebut sebagai penyusun laporan skripsi baik secara teori maupun secara praktik.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara melakukan diskusi secara langsung kepada pemilik toko. Disini penulis menjadikan pemilik Home Industry Rgfolosofi sebagai narasumber dengan tujuan mendapatkan informasi dan data yang lebih akurat berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan. Wawancara dilakukan berhubungan dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh Home Industry Rgfolosofi. Masalah-masalah yang dihadapi di sini adalah berhubungan dengan pelayanan, transaksi jual beli, pemasaran produk serta penambahan mengenai kepuasan pelanggan. Kemudian masalah-masalah ini akan dijadikan sebagai solusi untuk membuat sistem yang baik bagi Home Industry Rgfolosofi.

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan tindakan langsung dilapangan dengan tujuan pengumpulan data serta melihat proses bisnis yang sedang berjalan saat ini di Home Industry Rgfolosofi. Dari hasil observasi yang di dapatkan oleh penulis yaitu data-data dan berbagai aspek yang berhubungan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Rgfolosofi peneliti mengetahui pada sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu:

1. Pembelian melakukan pemesanan harus langsung ke lokasi home industry.
2. Untuk menyalurkan informasi, promosi-promosi produk masih menggunakan perjalanan oleh pihak marketing.
3. Laporan masih dilakukan manual.

Analisis Kelemahan Sistem

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Rgfolosofi peneliti menemukan kelemahan sistem yaitu:

1. Konsumen untuk memesan suatu produk memakan waktu yang lama.
2. Laporan transaksi pemesanan dan penjualan mudah hilang.
3. Konsumen sulit mengetahui keberadaan tempat produksi.

Analisis Sistem Usulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Rgfolosofi peneliti mengusulkan perubahan sistem yaitu:

1. Pembeli melakukan pemesanan produk dengan menggunakan sistem online berbasis *web*.
2. Promosi atau mendapatkan data-data maupun informasi mengenai produk-produk dapat dilihat atau diperoleh melalui media internet.

3. Penyimpanan laporan transaksi pemesanan dan penjualan tersusun rapih dan terstruktur dengan menggunakan basis data dalam sistem *web*.

Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional Sistem ini yaitu:

1. Menggunakan fungsionalitas atau layanan sistem.
2. Sistem dapat melakukan pemesanan.
3. Sistem dapat menampilkan produk.
4. Sistem dapat menampilkan data transaksi.

Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan Non-Fungsional Sistem ini yaitu:

1. Menggunakan Minimum Sistem Operasi Windows 10.
2. Database menggunakan MySQL.
3. Minimal Ram 4 GB.
4. Penyimpanan atau *Harddisk* 250 GB.
5. *Keyboard, Mouse*, dan Monitor.

KESIMPULAN

Dari penjabaran yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan yaitu:

1. Konsumen dapat melakukan transaksi lebih mudah.
2. Menyimpan data barang dan transaksi menjadi lebih efektif.
3. Laporan data dan transaksi menjadi lebih akurat.
4. Pemilik dapat mengetahui tingkat kepuasan pelanggan terhadap pelayanan dan kualitas pada Home Industry Rgfolosofi.

SARAN

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dan keterbatasan ilmu yang penulis miliki, berikut ini adalah saran dan rekomendasi yang penulis harapkan untuk penelitian selanjutnya:

1. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya, dapat melakukan interface yang lebih mudah dipahami dan membuat admin, pelanggan menjadi tertarik.
2. Menggunakan *framework* yang berbeda selain menggunakan codeigniter.
3. Menambah menu distributor barang agar lebih mudah dalam pengaturan banyaknya barang yang tersedia.
4. Menambah menu laporan data transaksi penjualan dan menambah *user* pemilik agar bisa mengakses secara langsung tanpa melalui admin.

DAFTAR PUSTAKA

- CSIS, 2017. Ranking web of Repositories. Cybermetrics Lab, a research group belonging to the Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC).
- Decan, Alexandre; Mens, Tom; Claes, Maelick; Grosjean, Philippe (2015). "On the Development and Distribution of R Packages: An Empirical Analysis of the R Ecosystem".
- Graves, Spencer B.; Dorai-Raj, Sundar. (2019). "Creating R Packages, Using CRAN, R-Forge, And Local R Archive Networks And Subversion (SVN) Repositories"
- J. Rumbaugh, I. Jacobson, and G. Booch. The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison-Wesley, 1999.
- Jacobson, I., Christerson, M., Jonsson, P. and Overgaard, G. (1993). Object-Oriented Software Engineering. Wokingham: Addison-Wesley
- Pressman, Roger S.; Maxim, Bruce R. (2015). Software Engineering A practitioner's approach eighth edition. New York: Mc Graw Hill Education.
- Sutejo, Mansur. 2014. Pengelolaan Repository Perguruan Tinggi dan Pengembangan Repository Karya seni.