
PENERAPAN OFM PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERIPIK KHAS PALEMBANG MENGGUNAKAN PAPER PROTOTYPE

Kiky Rizky Nova Wardani

Program Studi Sistem Informasi, Fasilkom Universitas Bina Darma, Palembang

e-mail: kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id

Abstrak

Rumah Keripik Wongkito adalah sebuah Unit Kerja Masyarakat yang bergerak pada bidang makanan, usaha ini memberdayakan masyarakat sekitar khususnya ibu-ibu rumah tangga untuk dapat memiliki keahlian selain bekerja di rumah tangga nya sendiri. Rumah Keripik Wongkito (RKW) memproduksi berbagai jenis keripik yang diproduksi sendiri dengan menggunakan cara manual. Sebagai UKM yang bergerak pada bidang makanan tentunya UKM ini berusaha untuk meningkatkan pelayanan pada pelanggan, agar keripik nya dapat dikenal diseluruh Indonesia sebagai makanan khas kota Palembang yang terjamin kualitasnya, Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi penjualan yang bias memenuhi permintaan barang yang dibutuhkan oleh pelanggan. Sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi RKW dalam memberikan informasi mengenai persediaan barang dalam memenuhi permintaan pelanggan, dan tentunya system ini dapat membantu UKM dalam mempromosikan barang dagangannya, dengan menerapkan Order Fulfillment Management pada system ini, yang tentunya akan sangat membantu dalam hal mengelola permintaan pelanggan pada RKW.

Kata kunci— SI Penjualan, Order Fulfillment Management, Web Enggineering

Abstract

Rumah Keripik Wongkito is a Community Work Unit which is engaged in food field, this business empowering the surrounding community, especially housewife to be able to have skill other than take care of their own household. Rumah Keripik Wongkito (RKW) produces various types of self-produced chips using manual method. As a Community Unit working in the field of food of course the Community Work Unit is trying to improve service to customers, so that its chips can be known throughout Indonesia as a typical food of Palembang city guaranteed quality, The result of this study is a sales information system that can meet the demand goods needed by customers. This system is expected to provide benefits for RKW in providing information about the supply of goods in meeting customer demand, and of course this system can help the Community Work Unit in promoting its merchandise, by applying Order Fulfillment Management on this system, which would be very helpful in terms of managing customer demand on RKW..

Keywords— Sales Information System, Order Fulfillment Management, Web Enggineering

I. PENDAHULUAN

Meningkatnya perekonomian saat ini tidak lepas dari ketatnya persaingan di dunia bisnis. Kebutuhan pelanggan menjadi salah satu penyebabnya. Pelanggan menuntut kualitas produk (barang) yang lebih baik yang tentunya jika ingin memenangkan persaingan bisnis setiap usaha harus dapat memenuhi kebutuhan pelanggan. Banyak usaha-usaha yang berusaha agar menghasilkan produk terbaik yang dapat dinikmati pelanggan. Peningkatan terhadap kualitas barang bersamaan dengan meningkatnya kualitas pelayanan (jasa) yang nantinya dapat meningkatkan kepuasan pelanggan.

Sebuah Unit Kerja Masyarakat (UKM) yang bergerak dibidang produksi makanan ini menjadi salah satu bentuk usaha masyarakat yang ikut bersaing dalam memenangkan hati pelanggan. UKM ini berusaha untuk meningkatkan kualitas produk dan jasa pelayanan. Agar usaha ini dapat berkembang dengan baik dan mampu dikenal diseluruh Indonesia sebagai salah satu makanan khas kota Palembang. Proses kegiatan usaha masyarakat ini bergerak pada bidang penjualan keripik ubi. Pada prosesnya penjualan keripik pelanggan datang langsung ke UKM Rumah Keripik Wongkito untuk melakukan transaksi ataupun hanya proses pemesanan saja. Pemesanan awal yang datang dikerjakan lebih dahulu. proses transaksi penjualan berlangsung disana. Tidak ada proses pemesanan dalam waktu yang lama. Karena biasanya RKW tidak menyediakan stock banyak, hal ini mengakibatkan adanya rasa ketidak puasan pelanggan, mereka datang dengan niat ingin membeli stock cukup banyak, tapi terkadang barang yang diinginkan sudah habis, atau memang tidak ada pasokan yang menyebabkan RKW kehilangan pelanggan dan pemasukan. Sehingga pelanggan harus memesan terlebih dahulu dan kemudian RKW baru akan menginformasikan kapan

pesanan pelanggan siap dalam jangka waktu tertentu, yang tentunya akan menjadi penyebab masalah usaha ini tidak berkembang.

Menjaga kualitas adalah hal yang utama, karena proses pembuatan keripik ini tidak menggunakan pengawet sehingga daya tahan produk ini hanya sekitar 1 bulan setelah dicampur dengan cabai, akan tetapi jika produk ini original, atau yang hanya digoreng saja, produk ini bias bertahan hingga 2 bulan lamanya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut menerapkan suatu strategi yang lebih baik dengan cara merancang suatu teknologi komunikasi informasi atau yang lebih dikenal dengan istilah website, perancangan website ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik dan efektif. Peningkatan layanan marketing dan customer support terutama pada pelayanan penjualan online akan dapat membantu RKW untuk lebih mempermudah pelanggan memesan barang dan transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Dan hal ini dilakukan karena semakin banyaknya persaingan yang ketat dari perusahaan lain yang juga menawarkan barang atau produk serupa.

Dengan masalah diatas maka dibutuhkan suatu rancangan system yang dapat membantu melakukan pengolahan data barang dan memberikan informasi permintaan barang. Penerapan konsep *order fulfillment management* dalam system tersebut diharapkan bisa dapat mengelola kebutuhan pelanggan, sehingga sistem informasi penjualan didalam RKW menjadi lebih baik lagi yang tentunya dapat memenuhi kebutuhan pelanggan terhadap kualitas produk dan jasa pelayanan

II. Tinjauan Pustaka

2.1 Sistem Informasi Penjualan

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan., Sistem Informasi merupakan kumpulan komponen yang saling berhubungan untuk mengolah input (data) menjadi output (informasi) sehingga dapat memenuhi kebutuhan pemakai.[1] Sehingga dari pendapat para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa system informasi adalah suatu system yang terdiri dari kumpulan komponen saling terkait satu sama lainnya yang dibutuhkan oleh organisasi untuk mencapai tujuan.

2.1.2 Penjualan

Penjualan adalah menyajikan barang agar konsumen menjadi tertarik dan melakukan pembelian. Penjualan dapat dilakukan dengan cara langsung mendatangi konsumen, menunggu kedatangan konsumen dan melayani konsumen.[1]

2.2 Order Fulfillment Management

Pemenuhan Order Fulfillment Management dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang berlangsung dari menerima pesanan sampai pesanan yang telah disampaikan secara penuh. Seberapa baik kegiatan pemenuhan proses dilakukan adalah penentu penting dari seberapa baik dapat memberikan kepuasan terhadap pelayanan dan dapat memperhatikan pelanggan. Pemenuhan pesana menjadi mata rantai dalam manajemen supply. Banyak yang menganggap proses pemenuhan pesanan adalah proses penting. Dimana proses ini dituntut untuk dapat mengotomasi dan mengendalikan aliran pemenuhan order

start – to – end. Seluruh proses ini memastikan apabila terdapat tidak dapat memenuhi kebutuhan pelanggan maupun complain.

Penggunaan order fulfilment management dalam Proses pemenuhan pesanan mengelola pesanan dari penerimaan melalui validasi dan sumber. System ini akan memantau dan mengontrol, pengolahan, dan pengemasan setiap pesanan,serta tanggal pengiriman dan transportasi. Akhirnya, Anda akan tahu ketika pesanan telah diterima, dan Anda dapat memonitor perkembangan penyedia layanan. Proses pemenuhan dapat digunakan untuk baik inbound (beli) dan outbound (jual). Layanan manajemen strategis dengan sistem dirancang untuk mengkonsolidasikan jumlah yang sangat besar dari data yang dikumpulkan dan mengubahnya menjadi bahan pengambilan keputusan sederhana, intuitif, dan kuat.Pada tingkat taktis, Monitor Proses memberikan visibilitas real-time pengguna diseluruh proses pemenuhan pesanan selesai. [2]

2.3 Paper Prototipe

Pengembangan suatu perangkat lunak satu siklus yang penting dalam prosesnya ada dalam tahapannya adalah pengetesan (testing) Testing dapat dilakukan melalui beberapa cara, salah satunya yaitu dengan melakukan usability testing. Usability testing berfokus pada pengguna (user-centered design) yang bertujuan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan cara mengujicobakan produk tersebut kepada pengguna secara langsung. Dalam studi antarmuka manusia-komputer, paper prototyping merupakan salah satu cara untuk melakukan usability testing. Paper prototyping adalah metode yang sering digunakan dalam proses mendesain berbasis pengguna, sebuah proses yang membantu

pengembang untuk membangun perangkat lunak yang sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna.

Paper prototyping dilakukan pada tahap merancang sebuah antarmuka sebelum siap dikembangkan. Paper prototyping akan menjelaskan bagaimana sebuah aplikasi bekerja dengan baik dan intuitif. Umpan-balik dari pengguna sangat dibutuhkan karena nantinya yang akan menggunakan aplikasi tersebut adalah mereka, bukan hanya pengembang aplikasi. Selanjutnya isu dan masukan dari pengguna tersebut dapat dijadikan acuan untuk membuat prototype antarmuka dalam tim desain. [3]

Cara kerja *paper prototyping*, yaitu pertama kali kita harus menentukan taks yang akan dicapai oleh user, lalu screen shoots atau gambar komponen user interface seperti windows, menu, pop up messenger, dan yang lainnya, yang dapat membantu user mencapai *tasks*. Lakukan *usability test* dengan satu atau dua orang *developers* bekerja menjadi 'komputer' untuk simulasi cara kerja tampilan. *User* diberikan *tasks* untuk berinteraksi langsung dengan *prototype*.

Prototyping perangkat lunak (software prototyping) atau siklus hidup menggunakan prototyping (life cycle using prototyping) adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ada banyak cara untuk memprototyping, begitu pula dengan penggunaannya. Ciri khas dari metodologi ini adalah pengembang sistem (system developer), klien, dan pengguna dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan.

Tahapan-Tahapan prototyping sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan dan garis besar system yang akan dibuat.
2. Membangun prototyping, membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan
3. Evaluasi, evaluasi dilakukan oleh pelanggan apabila prototyping sudah dibangun dengan sudah sesuai dengan keinginan pelanggan.
4. Mengkodekan system
5. Menguji Sistem
6. Evaluasi Sistem

Salah satu keunggulan paper prototyping yaitu setiap pengguna dapat melakukan ujicoba antarmuka dengan aksi-aksi yang nyata. Pengguna dapat menentukan sendiri aksi atau tugas apa saja yang bisa ia pahami dan lakukan ketika menggunakan aplikasi tersebut secara intuitif.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan cara mengumpulkan data dan informasi di Rumah Keripik Wong kito Palembang. Penulis mengadakan penelitian dengan cara sebagai berikut:

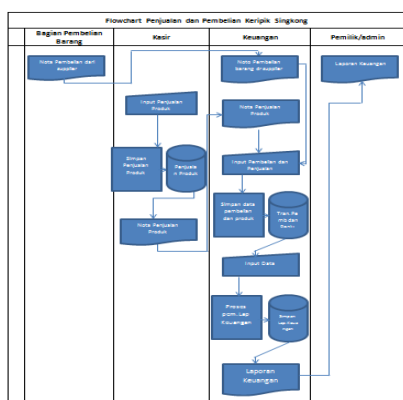
1. Observasi, dengan melakukan pengamatan langsung,
2. Wawancara, dilakukan langsung dengan a) Pemilik, b) karyawan produksi, c) karyawan penjualan, serta
3. Studi Pustaka.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahapan perumusan masalah, perencanaan dan analisis, tahapan selanjutnya adalah perancangan, hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebuah rancangan website penjualan barang *online* pada Rumah Keripik Wongkito. pada sistem ini terdiri dari beberapa halaman antarmuka yang mencakup data barang, data pemesanan barang, data pembayaran, data rincian pembayaran dan laporan hasil penjualan.

4.1 Model Penelitian

Model Penelitian yang diajukan dalam bentuk flowchart.



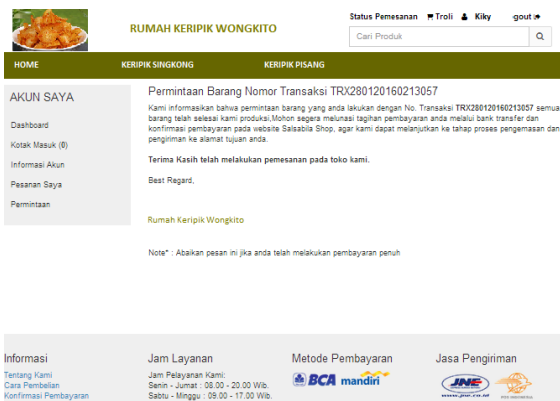
Gambar 1 Flowchart Pembelian dan Penjualan

Gambar diatas merupakan flowchart pembelian dan penjualan yang diajukan oleh peneliti.

4.2 Halaman antar muka

1. Halaman pelanggan

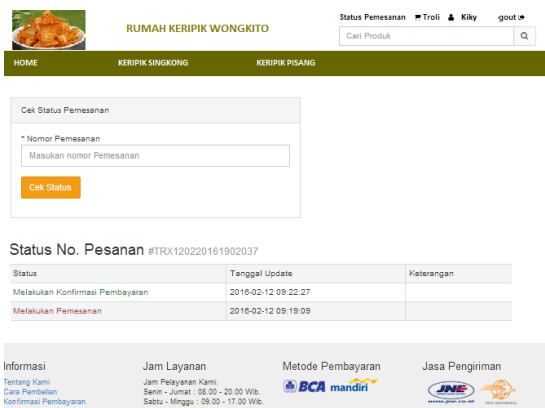
Merupakan halaman pemberitahuan admin apabila pesanan pelanggan telah ready kepada pelanggan. Pada menu ini admin memberikan konfirmasi kepada pelanggan tentang barang yang telah dipesan sudah ready (siap).



Gambar 2 Halaman pelanggan

2. Halaman cek status pelanggan

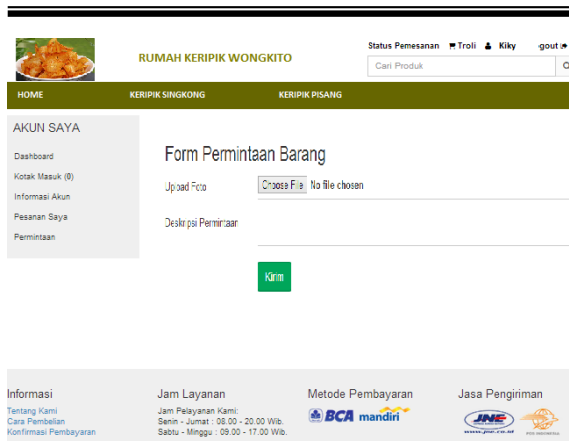
Merupakan halaman cek status pelanggan, dimana pelanggan dapat mengecek status dari pesanan yang telah diinputkan oleh admin. Dan pada halaman ini, pelanggan dapat mengecek status pembayaran dan status pelunasan barang.



Gambar 3 Halaman cek status pelanggan

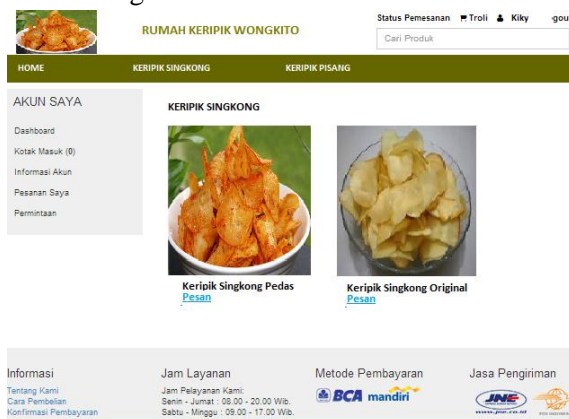
3. Halaman Permintaan Pesanan

Halaman ini merupakan halaman permintaan pesenan berdasarkan kebutuhan pelanggan. Pelanggan dapat memberikan pesanan baru yang tidak terdapat pada menu kategori, pelanggan dapat mengajukan pesanan sesuai dengan kebutuhan pelanggan yang disertakan dengan keterangan yang detail



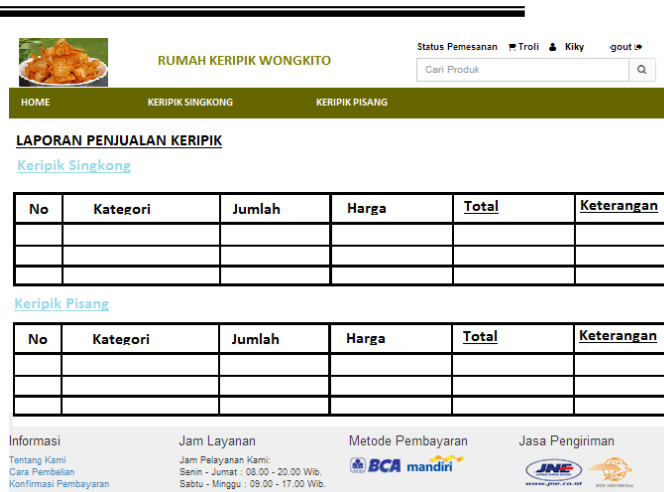
Gambar 4 Halaman Permintaan pesanan

4. Halaman Kategori Keripik Singkong
Halaman ini merupakan halaman kategori keripik singkong ataupun pisang, pada halaman ini terdapat menu2 keripik yang tersedia. Pelanggan dapat langsung melihat gambar dan memilih ukuran serta harga yang telah tersedia, apabila mengklik salah satu gambar



Gambar 5 Halaman Kategori Keripik

5. Halaman Laporan Penjualan
Halaman ini berisikan Halaman Laporan Penjualan, pada halaman ini tersedia laporan dalam perhari, perminggu, perbulan, per tiga bulan dan pertahun. Pada halaman ini juga berisikan lapora laporan dari pelanggan, baik laporan tentang permintaan, komplain dll.



Gambar 6 Halaman Laporan penjualan

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian ini Penelitian ini menghasilkan rancangan system informasi penjualana keripik yang optimal karena telah menerapkan OFM pada setiap proses transaksi penjualan yang dilakukan. Sehingga mempermudah Pemilik usaha dalam melakukan pendataan terhadap permintaan pesanan barang, dan akan membantu dalam memberikan informasi tentang ketersediaan produk yang tentunya akan memberikan kepuasan terhadap pelayanan pelanggan.

VI. SARAN

Untuk proses selanjutkan untuk dapat segera diterapkan (dimplementasikan dalam bentuk website yang tentunya akan lebih membantu semua pihak.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. A. dkk Abdillah, "Sistem Informasi Penjualan dan Perbaikan Komputer," *J. Ilm. Matrik*, vol. 10, no. 2, pp. 113–124, 2008.
- [2] "Supply Chain & Fulfillment - aCommerce _ Powering Ecommerce in Indonesia."
- [3] I. Arts, "Using Paper Prototyping As a Usability Testing Methodology for

Web Application Development
Thesis Submitted in Partial
Fulfillment of," 2006.