

Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Pada CV Simba Jaya Magelang Supriyanta¹⁾, Agus Tina²⁾

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer "BSI Yogyakarta"

¹⁾Supriyanta.spt@bsi.ac.id, ²⁾agustin12136459@gmail.com

ABSTRACT - Simba CV Jaya is one of the few providers of goods of daily needs of society in general. Conventional sales methods still make the information less widely accessible. Making a website titled Designing Website As Media Promotion and Sales at Simba Jaya CV Magelang is expected to improve the promotion, sales and enable customers to order products. In making the website the author uses the method of data collection among others by observation, interviews, and literature. While the software development method uses four stages, with the waterfall method of software that includes analysis, design, code generation and testing program. The purpose of making a website is to enable customers to access information or transactions and increase the consumer appeal of the product is marketed.

Keywords: websites, e-commerce, promotion, sales, CV Simba Jaya

ABSTRAKSI - CV Simba Jaya merupakan salah satu dari beberapa perusahaan penyedia barang kebutuhan sehari-hari masyarakat pada umumnya. Metode penjualan yang masih konvensional menjadikan informasi kurang luas untuk diakses. Pembuatan website dengan judul Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Penjualan pada CV Simba Jaya Magelang diharapkan bisa meningkatkan promosi, penjualan serta memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk. Dalam pembuatan website penulis menggunakan metode pengumpulan data antara lain dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan empat tahap yaitu dengan metode waterfall yang meliputi analisa perangkat lunak, desain, pembuatan kode program dan pengujian. Tujuan pembuatan website ialah untuk memudahkan konsumen dalam mengakses informasi atau transaksi serta meningkatkan daya tarik konsumen terhadap produk yang di pasarkan.

Kata Kunci: website, e-commerce, promosi, penjualan, CV Simba Jaya

I. PENDAHULUAN

Usaha atau bisnis menjual barang dilakukan dimana-mana. Berbagai kegiatan dilakukan antara lain promosi dengan berbagai media. Dengan promosi diharapkan usaha dikenal, pembeli tahu, kemudain datang dan melakukan transaksi. Tanpa promosi orang tidak tahu apa yang dijual dan berdampak keuntungan dari penjualan sedikit. CV Simba Jaya dalam berusaha juga melakukan promosi melalui berbagai media.

Bisnis dengan *internet* untuk pemasaran produk, penyebaran info tentang produk dan pemesanan akan lebih mudah untuk diakses. *E-commerce* atau *Electronic Commerce* merupakan model berbisnis yang akan menghasilkan lebih banyak keuntungan dibandingkan dengan penjualan produk secara konvensional. Model bisnis ini berhubungan dengan konsumen menggunakan *internet* sebagai mediana mulai dari proses pencarian informasi, pemesanan barang atau *order* hingga barang dikirim dan diterima oleh pembeli.

Perancangan sistem ini diharapkan bisa:

1. Digunakan sebagai sarana bisnis secara *online* untuk meningkatkan promosi dan penjualan.
2. Meningkatkan pelayanan pada konsumen dengan mempermudah transaksi penjualan.
3. Memperkenalkan produk CV Simba Jaya pada masyarakat luas kapanpun dan dimanapun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. INTERNET

Menurut Sibero (2011:10) "*Internet (Interconnected Network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* juga menggunakan *protocol* yang sama yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*)". Perkembangan *web* saat ini demikian cepat, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya perkembangan fasilitas pendukung yang cukup pesat seperti *internet*. Pada hakikatnya *internet* adalah jaringan komputer raksasa. Jangkauan *internet* mencakup seluruh dunia sehingga semua komputer yang tergabung di dalamnya dapat saling berbagi informasi, sumber-sumber

yang menggunakan fasilitas tersebut seperti institusi akademis, lembaga riset, perusahaan swasta, badan pemerintahan, bahkan individu tertentu (Zaki, 2008:1). Menurut Yuhefizar (2008:1) "*Internet* singkatan dari *interconnected network*. *Internet* merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia". Istilah lain yang berkaitan dengan *internet* menurut Gunawan (2010:5) antara lain *Browser* misalnya Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera dan Google Chrome, *URL* (*Uniform Resource Locator*) dan *Server* komputer yang terhubung ke *internet* dan dipakai untuk menyimpan *file*, dan *file* itu bisa diakses oleh jaringan *internet* dan pengguna *internet* lainnya.

2. WEBSITE

Menurut Arief (2011:7) "*Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang merupakan *protocol* HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Menurut Setiadi (2010:2), "*Webside* merupakan sekumpulan halaman yang menampilkan konten atau sesuatu yang bisa diakses atau dibuka apabila kita mengakses *internet*".

Sidik, Betha dan Husni I. Pohan (2013:1) mengemukakan bahwa "*World Wide Web* atau yang biasa disingkat *www* merupakan kumpulan situs *web* yang dapat diakses di *internet* dimana di dalamnya berisikan semua informasi yang dibutuhkan pengguna *internet*". Pada awalnya, *web* merupakan ruang informasi dalam *internet*, dengan menggunakan teknologi *hypertext*, pemakai dituntut untuk menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan di dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*.

3. BASIS DATA

Menurut Fathansyah (2012:2), Basis data terdiri dari 2 (dua) kata yaitu basis dan data. Basis yang artinya markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul, sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Sistem basis data merupakan sistem terkomputerisasi yang bertujuan untuk

memelihara data yang sudah diolah dan informasi tersedia setelah diolah (Rosa, 2013:43)

Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan basis data menurut Kusri (2007:5) antara lain : Kecepatan dan kemudahan (*speed*), Keakuratan (*accuracy*), Ketersediaan (*availability*), Keamanan (*security*), Pemusatan kontrol data

4. E-COMMERCE

E-Commerce merupakan bentuk layanan komersial di *internet* yang memberikan kemudahan pelayanan bagi pelanggan atau organisasi dan pelanggan dapat memesan maupun membayar pesannya melalui *web* bisnis. *Web* ini terdiri dari *Electronic Market*, *Electronic Data Interchange* (EDI) dan *Internet Commerce* (Indrajani, 2011:274).

5. STRUKTUR NAVIGASI

Menurut Sutopo (2007:6), terdapat beberapa model navigasi dasar yang harus dikenal baik oleh *designer* dalam mengembangkan *web* karena setiap model navigasi dapat memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda. Struktur navigasi merupakan alur suatu program dan merupakan rancangan hubungan serta rantai kerja beberapa area dan membantu mengorganisasikan seluruh pembuatan *webside* (Sutisna, 2007:26).

6. XAMPP

Xampp merupakan salah satu paket *software web server* yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP dan PhpMyAdmin yang sangat mudah penggunaannya bagi para pemula. Xampp adalah seperangkat perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi dan juga merupakan kompilasi dari beberapa program (Madcoms, 2009:1).

7. PHPMYADMIN

PhpMyAdmin merupakan suatu program *open source* berbasis *web* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi PHP dimana program ini juga digunakan untuk mengakses *database* MySQL. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja pengguna dalam pembuatan *database* dan tabel (Firdaus, 2007:15)

8. ADOBE DREAMWEAVER

Menurut Andi (2011:13) Dreamweaver adalah "sebuah HTML *editor* profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs halaman *web*".

9. ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop merupakan *software image editing* format bitmap yang sama dengan *software image editing* lainnya seperti Macromedia Fireworks, Corel Photopaint, PaintShop Pro dan lain sebagainya (Hendratman, 2010: 191).

10. ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model jaringan menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD menggambarkan hubungan antara satu himpunan entitas yang memiliki atribut dengan himpunan entitas yang lain dalam satu sistem terintegrasi (Yakub, 2008:86)

11. LOGICAL RECORD STRUCTURES (LRS)

LRS merupakan suatu bentuk *relational model* yang dibuat secara *logic* atau *external level* dan terkonsep sebelum tabel terbentuk dari *field* atau atribut entitas secara fisik atau *internal level*. *Logical Record Structures* juga merupakan hasil dari pemodelan *Entity Relationship* (ER) beserta atributnya yang saling terhubung dengan entitas (Friedyadie, 2007:13).

12. PENGUJIAN

Pengujian sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidaksempurnaan program, kesalahan baris pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak (Al-Fatta, 2007:169)

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi adalah:

1. Pengamatan (*Observation*)
Pengamatan dan penelitian dengan cara berkunjung langsung ke lokasi yaitu CV.Simba Jaya sebagai gudang dari produk dan Toko Elok Jaya sebagai tempat pemasarannya. Adapun data yang di dapat antara lain data macam-macam produk beserta harga yang sudah di tetapkan.
2. Wawancara (*Interview*)
Wawancara dengan narasumber yaitu pendiri CV.Simba Jaya beserta karyawan, Karyawan Elok Jaya dan Pelanggan

setianya. Adapun data yang di peroleh adalah beberapa keterangan yang ada kaitannya dengan CV antara lain sejarah berdiri, profil, struktur organisasi, kontak yang bisa di hubungi serta cabang pemasaran dari CV. Simba Jaya Magelang.

3. Studi Pustaka (*Literature*)
Yaitu dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diangkat penulis.
4. Dokumentasi (*Documentation*)
Metode ini untuk mengambil gambar atau foto terkait produk yang dipasarkan oleh CV.Simba Jaya.

Metode yang dipakai untuk pengembangan sistem lunak menggunakan *waterfall model*. Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau urut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (Rosa dan Shalahuddin, 2013:28).

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak.
Proses pengumpulan kebutuhan untuk mencari spesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar bisa menghasilkan produk yang cocok.
2. Desain.
Pembuatan program perangkat lunak meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, antarmuka dan rencana pengkodean.
2. Pembuatan kode program.
Yaitu membuat program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
3. Pengujian.
Pengujian dilakukan pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.
4. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*).
Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam analisa kebutuhan pengguna *website* CV Simba Jaya diperlukan dua analisa kebutuhan pengguna antara lain:

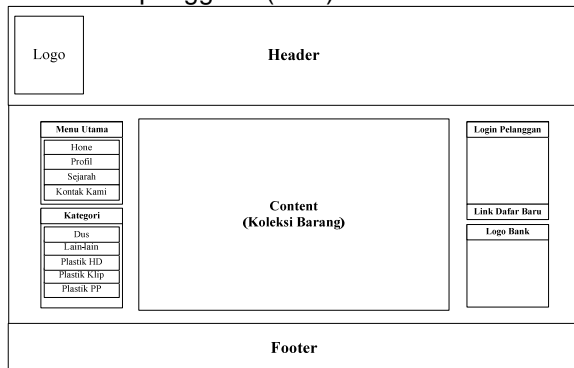
Admin dapat *login* ke halaman *Administrator website* dengan memasukan *username* dan *password*, menambah, mengubah dan menghapus data admin, data kontak, data

pelanggan, data barang, data provinsi, data pemesanan, mengelola konfirmasi pembayaran dan mengelola laporan.

User dapat melihat *home*, sejarah, profil, dan kontak, melihat menu yang terdapat di kategori, melihat detail produk yang terdapat di kategori, melakukan registrasi pendaftaran jika ingin melakukan transaksi, login untuk masuk ke halaman pelanggan, melihat detail barang dan melakukan pembelian barang, dapat mengubah data pesanan barang dan melihat keranjang belanja dan mengkonfirmasi pemesanan barang di halaman pelanggan.

1. RANCANGAN ANTAR MUKA

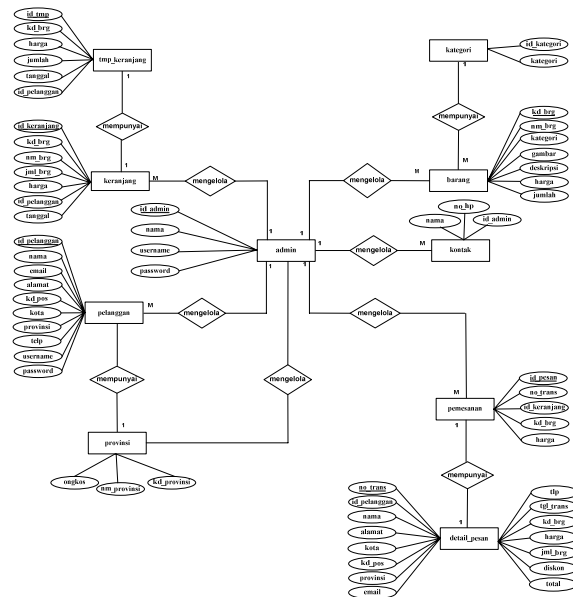
Rancangan antarmuka merupakan gambar yang akan memudahkan penulis dalam membuat *website* dikarenakan dengan adanya rancangan maka sesungguhnya *design* dari *website* tersebut sudah tertuang dalam bentuk gambar. Rancangan antar muka (*interface*) dalam *website* yang penulis buat terbagi menjadi 2 (dua), yaitu rancangan antarmuka pengguna (*user*) dan rancangan antar muka admin (*administrator*). Berikut adalah rancangan antarmuka pengguna (*user*).



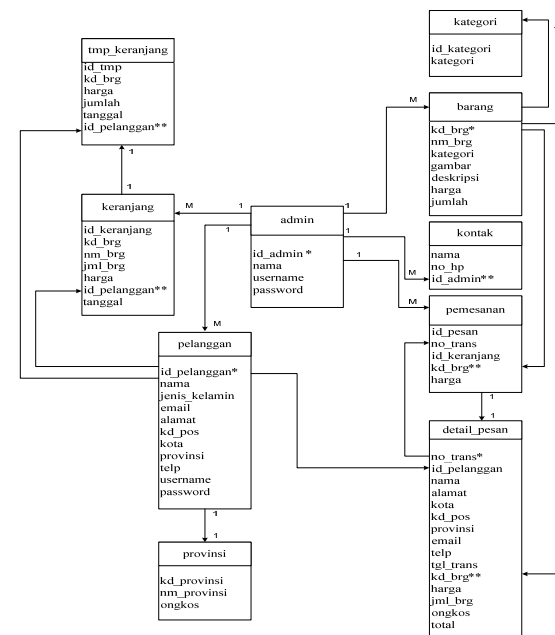
Gambar 1. Rancangan Antar Muka

2. RANCANGAN BASIS DATA

Terdapat 3 (tiga) rancangan basis data pada pembuatan *website* CV Simba Jaya diantaranya adalah ERD (Entity Relationship Diagram), LRS (Logical Record Structure) dan Spesifikasi File.



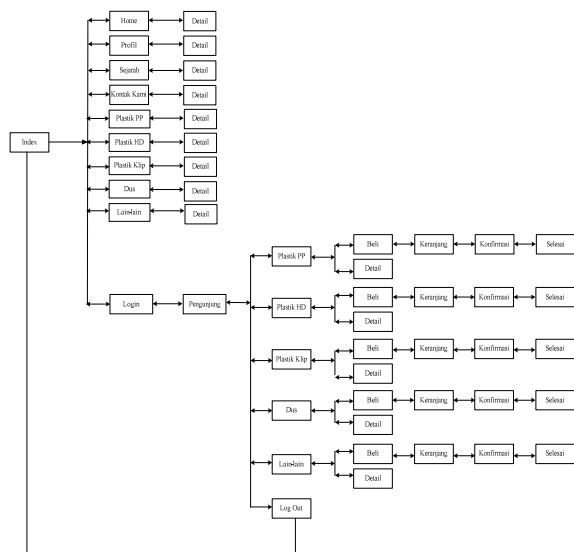
Gambar 2 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3 LRS (Logical Record Structure)

3. RANCANGAN STRUKTUR NAVIGASI

Dalam merancang *website* CV Simba Jaya diperlukan dua rancangan struktur navigasi yang diperlukan, diantaranya adalah struktur navigasi user dan struktur navigasi admin. Struktur navigasi user berguna untuk mengetahui apa saja yang bisa dilakukan oleh user saat mengakses website sedangkan struktur navigasi admin berguna untuk mengetahui langkah apa saja yang bisa di kerjakan oleh admin secara terstruktur. Berikut rincian dari kedua struktur tersebut:



Gambar 4 Struktur Navigasi User

4. INTERFACE

Merupakan tampilan awal bagi user yang baru pertama kali mengunjungi laman website. Disini pengunjung tidak perlu melakukan login untuk bisa mengakses website, akan tetapi akses pengunjung hanya sekedar melihat informasi yang disediakan.



Gambar 5 Interface untuk Pengunjung

V. PENUTUP

Sistem informasi berbasis web yang dirancang diharapkan memudahkan para calon pembeli dalam mengakses informasi maupun melakukan transaksi pembelian di CV Simba Jaya.

Informasi produk CV Simba Jaya yang ada di website diharapkan bisa di kenal para pembeli dari manapun dan kapanpun, sehingga promosi tentunya lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
 [2] Andi (2011). *Dreamweaver CS5 PHP-MYSQL untuk pemula*. Yogyakarta: CV. Andi Offset

[3] Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisa & Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi
 [4] Darmawan, Deni dan Deden Hendra Permana. 2013. *Desain dari Pemrograman Website Bandung: Remaja Rosdakarya*
 [5] Fathansyah, 2012. *Basis Data. Bandung: Informatika Bandung*
 [6] Firdaus. 2007. *7 Jam Belajar Interaktif PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*. Palembang: Maxikom
 [7] Friyadie. 2007. *Belajar Sendiri Bahasa Pemrograman Database Menggunakan Foxpro 9.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo
 [8] Gunawan, Wahyu Setiadi. 2010. *Kebut Sehari Jadi Web Master*. Yogyakarta: Genius Publisher
 [9] Indrajani. 2011. *Bedah Kilat 1 Jam Pengantar dan Sistem Basis Data*. Jakarta: Elex Media Komputindo
 [10] Kusri. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset
 [11] Madcoms. 2010. *Rahasia Sukses Menjual Produk Melalui Wordpress e-Commerce*. Yogyakarta: Andi
 [12] Sukanto, R.A dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung
 [13] Setiadi, Wahyu Gunawan. 2010. *Kebut Sehari Jadi Webmaster*. Yogyakarta: Genius Publisher
 [14] Sibero, Alexander FK. 2011. *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom
 [15] Sidik, Betha, dan Husni I. Pohan. 2013. *Pemrograman Web Dengan HTML*. Bandung: Informatika Bandung
 [16] Sutisna, Dadan. 2007. *Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta Selatan: Mediakita
 [17] Sutopo, Aries Hadi. 2007. *Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu
 [18] Yakub. 2008. *Sistem Basis Data Tutorial dan Konseptual*. Yogyakarta: Graha Ilmu
 [19] Yuhefizar. 2008. *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
 [20] Zaki, Ali. 2008. *Kursus Kilat Internet*. Yogyakarta: CV. Andi Offset