

PERANGKAT LUNAK PEMASARAN PRODUK MESIN PABRIK DAN MESIN PENGOLAHAN TEH BERBASIS WEB DI CV. PRIMA PUTRA BANDUNG

NINA AMALIA
POLITEKNIK PIKSI GANESHA
nina.amalia@piksi-ganesha-online.ac.id

ABSTRACT

Marketing is an integrated communication process that aims to provide information about goods or services in relation to satisfying human needs and wants. As a company engaged in the field of Industrial Engineering and machinery, CV. Prima Putra in particular the sales department has a problem to market its products, especially to market products to areas outside the city of Bandung. So it takes a good marketing strategy that can attract and reach more consumers and also can meet the needs of consumers.

To handle the problem, then created a web-based product marketing software. The methodology used in this research is Object-oriented method or OOP (Object Oriented Program) using the design tools such as: Usecase, Activity Diagram, and others. While in the development of the software using CMS (Content Management System) in this case CMS used is CMS Joomla and for its database using MySql. So with the manufacture of marketing software product factory and tea processing machine based web can help the sales to make it easier in doing marketing activities.

Keywords: *Marketing, Product, Machinery Factory, Tea Machine, Web*

A. PENDAHULUAN

CV. Prima Putra merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Teknik industri dan mesin, CV. Prima Putra mampu membuat maupun memperbaiki mesin-mesin dan kelengkapan-kelengkapan dipabrik-pabrik / industri-industri, antara lain : tekstil, sepatu, batubara, pesawat terbang, teh, kue, kelapa sawit, mie, agar - agar dan lain lain, juga mesin-mesin ataupun kelengkapannya (tangki- tangki, pemipaan dan lain lain) yang memerlukan desain khusus , adapun produk yang dihasilkan adalah mesin – mesin pabrik seperti : Rotary drier, Press cup roller, NaOH recovery tank , Mydleton, Conveyor, Crusher, Hopper, Clarifier dan mesin – mesin pabrik lainnya. Sedangkan untuk jasa, yaitu : Instalasi pipa di area turbin, pemasangan dudukan pompa dan lain –lain.

Dalam hal pemesanan barang, konsumen di luar daerah kota Bandung sengaja mengutus salah satu

staff teknik mereka guna melihat-lihat produk yang mereka inginkan, setelah sebelumnya berbicara via telepon dengan pihak CV. Prima Putra. Bagi konsumen lama untuk hal informasi barang dan jasa yang dijual mungkin tidak akan menjadi masalah, namun yang menjadi masalah adalah bagi konsumen baru. Mereka tidak memiliki cukup informasi yang detail tentang produk atau pun jasa yang dijual sehingga CV. Prima Putra sebagai penjual mendapatkan beberapa kesulitan dalam hal menjelaskan produk apa saja yang dihasilkan.

Setiap pembeli ataupun calon pembeli tentunya memiliki spesifikasi teknis atas barang yang mereka ingin beli, dalam pembuatan mesin misalnya, pembeli atau calon pembeli harus secara detail memberikan ukuran dan kapasitas mesin, bahkan untuk produk yang diinginkan harus secara detail diberitahukan kepada pihak CV. Prima Putra agar barang yang dihasilkan sesuai dengan harapan konsumen, dan tidak terjadi kasus Pengembalian barang karena barang yang dipesan tidak sesuai dengan harapan.

Barang yang di retur atau kurang sesuai mungkin tidak akan besar sekali dampaknya bagi konsumen yang berdomisili di daerah Bandung ataupun bagi pihak CV. Prima Putra sebagai penjual, pihak penjual akan mengirimkan teknisinya ke lokasi langsung (jika barang tersebut bisa diperbaiki langsung di lokasi konsumen) atau konsumen memberikan kabar ke pihak penjual untuk diambil kembali barang yang telah dikirim untuk diperbaiki di workshop. Beda halnya jika konsumen berada di luar kota Bandung, akan terjadi pembengkakan anggaran dikarenakan ongkos transportasi, dan jika kita mengirimkan teknisi ke luar kota butuh ongkos tambahan lainnya. Belum lagi jika ada spare part yang harus diganti dan tidak bisa dikirim dari Bandung, hal ini akan menyulitkan teknisi untuk mencari lokasi yang menjual suku cadang dengan harga murah.

Dengan permasalahan diatas, maka dengan dibuatnya perangkat lunak pemasaran mesin – mesin pabrik dan pengolahan teh berbasis web, akan mengurangi masalah yang ditimbulkan sehingga dapat meminimalisir pembengkakan anggaran yang telah dihitung sebelumnya. Dan yang paling penting adalah bagaimana konsumen atau calon konsumen bisa melihat – lihat terlebih dahulu barang yang dihasilkan oleh CV. Prima Putra sebelum mereka membeli barang yang sesuai dengan spesifikasi teknis yang ada.

B. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin dalam bukunya Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) :

“Perangkat lunak (software) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi kebutuhan, dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, modul desain, dan cara penggunaan (user manual), sebuah program komputer tanpa terasosiasi dengan dokumentasinya maka belum dapat disebut dengan sistem perangkat lunak. Sistem berarti kumpulan komponen yang saling terkait dan mempunyai satu tujuan yang ingin dicapai”. (2011,2).

Karakter perangkat lunak adalah sebagai berikut :

- a. Perangkat lunak dibangun dengan rekayasa (*software engineering*) bukan diproduksi secara manufaktur atau pabrikan.
- b. Perangkat lunak tidak pernah usang (*“wear out”*) karena kecacatan dalam perangkat lunak dapat diperbaiki.
- c. Barang produksi pabrikan biasanya komponen barunya akan terus diproduksi, sedangkan perangkat lunak biasanya terus diperbaiki seiring bertambahnya kebutuhan.

Menurut Rono Satria Wahono dalam bukunya Internet dan Web Server

“Perangkat lunak dapat didefinisikan Suatu program yang berisikan instruksi untuk melakukan pengolahan data” (2004,12).

Perangkat lunak digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu

- a. Sistem Operasi

Adalah *software* yang berfungsi untuk mengaktifkan seluruh perangkat yang terpasang pada komputer sehingga masing-masingnya dapat saling berkomunikasi.

Tanpa ada sistem operasi maka komputer tak dapat difungsikan sama sekali. Contohnya sistem operasi adalah DOS, Unix, Novell, OS/2, Windows.

- b. Program Utility
Program utility berfungsi untuk membantu atau mengisi kekurangan/kelemahan dari sistem operasi, misalnya PC Tools dapat melakukan perintah format sebagaimana DOS, tapi PC Tools mampu memberikan keterangan dan animasi yang bagus dalam proses pemformatan. File yang telah dihapus oleh DOS tidak dapat dikembalikan lagi tapi dengan program bantu hal ini dapat dilakukan. Contoh *program utility* adalah *Norton Utility, Scandisk, PC Tools*.
- c. Program Aplikasi.
Merupakan program yang khusus melakukan suatu pekerjaan tertentu, seperti program gaji pada suatu perusahaan. Maka program ini hanya digunakan oleh bagian keuangan saja tidak dapat digunakan oleh departemen yang lain. Biasanya program aplikasi ini dibuat oleh seorang programmer komputer sesuai dengan permintaan/kebutuhan seseorang/lembaga/perusahaan guna keperluan interennya. Contohnya seperti GL, MYOB, Payroll, dan aplikasi penjualan.
- d. Program Paket
Adalah program yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan oleh banyak orang dengan berbagai kepentingan. Seperti MS-Word, dapat digunakan oleh departemen keuangan untuk membuat nota, atau bagian administrasi untuk membuat surat penawaran dan lain sebagainya. Contohnya seperti MS-Word, MS-Excel, Lotus 125.
- e. Bahasa Pemrograman, Pascal, Fortran, Clipper, dBase, dll. Merupakan software yang khusus digunakan untuk membuat program komputer, apakah itu sistem operasi, atau program paket. Bahasa pemrograman ini biasanya dibagi atas 3 tingkatan, yaitu
 - 1) *Low Level Language*, bahasa pemrograman generasi pertama, bahasa pemrograman jenis ini sangat sulit dimengerti karena instruksinya menggunakan bahasa mesin.
 - 2) *Midle Level Language*, merupakan bahasa pemrograman tingkat menengah dimana penggunaan instruksi sudah mendekati bahasa sehari-hari, walaupun begitu masih sulit untuk dimengerti karena banyak menggunakan singkatan-singkatan seperti STO artinya simpan (singkatan dari STORE) dan MOV artinya pindah (singkatan dari MOVE). Yang tergolong kedalam bahasa ini adalah Assembler, ForTran (Formula Translator).
 - 3) *High Level Language*, merupakan bahasa tingkat tinggi yang mempunyai ciri mudah dimengerti, karena menggunakan bahasa sehari-hari, seperti BASIC, COBOL, dBase.

Dalam buku Pegantar Bisnis ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli ekonomi:

Menurut Kotler ,mendefiisikan pemasaran adalah :

“Suatu proses sosial dan manajerial yang didalamnya terdiri dari individu dan kelompok dalam mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, meawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain”

Menurut Stanton, mendefinisikan pemasaran :

“Seluruh sistem yang berhubungan dengan kegiatan untuk merencanakan dan menentukan harga, hingga mempromosikan dan mendistribusikan barang atau jasa yang dapat memuaskan kebutuhan pembeli baik yang aktual maupun potensial “

Menurut Yuhefizar dalam bukunya yang berjudul Cara Mudah Membangun Website Interaktif menggunakan Content Management System mengemukakan bahwa :

“Web adalah sebuah sistem penyebaran informasi melalui internet yang diakses melalui sebuah software yang disebut browser”(2007, 8).

Jadi dengan demikian pengertian web adalah salah satu layanan yang ditawarkan oleh internet diantara layanan – layanan lainnya untuk mengakses informasi.

Server web adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen web, komputer ini akan melayani permintaan dokumen web dari kliennya. Browser web berkomunikasi melalui jaringan (termasuk jaringan internet) dengan server web, menggunakan HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*). Browser akan mengirimkan request kepada server untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh server. Server memberikan dokumen atau layanannya jika tersedia juga dengan menggunakan protocol HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*). (Betha Sidik, Ir., Husni I. Pohan, Ir., M.Eng., *Pemrograman Web dengan HTML*, 6).

C. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan adalah *Object Oriented*, dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

Unified Modeling Language (UML) mulai dikembangkan pada Oktober 1994 oleh Grady Booch, DR. James Rumbaugh, Ivar Jacobson. Pada Oktober 1995 *Unified Method* 8.0 di perkenalkan, ini merupakan awal dari *Unified Modeling Language* (UML). Pada tahun 1996 *Unified Method* diperbaiki dan diubah menjadi *Unified Modeling Language* (UML). UML 1.0 disahkan dan diberikan pada *Object Technology Group* (OTG) pada tahun 1997, pada tahun yang sama *Object Management Group* (OMG) merilis UML 1.1 sebagai standar industri. Sampai dengan saat ini *Unified Modeling Language* telah menjadi bahasa standar untuk pemodelan aplikasi berorientasi objek. Diagram- diagram yang digunakan untuk mendefinisikan *Unified Modeling Language* adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditentukan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *Use Case* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use Case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu.

2. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda atau fungsi). *Class Diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain sebagainya.

3. Statechart Diagram

Statechart Diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lain) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari *stimuli* yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan *class* tertentu (satu *class* dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).

4. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

5. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, tampilan dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi *vertical* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait).

6. Collaboration Diagram

Collaboration Diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence diagram*, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan. Setiap pesan memiliki *sequence number*, dimana pesan dari level tertinggi memiliki nomor 1 (satu). Pesan dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

7. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*).

8. Deployment Diagram

Deployment/physical diagram menggambarkan *detail* bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis dan Perancangan Arsitektur Sistem

a. Business Modeling

Dalam sub bab ini dijelaskan proses-proses yang dimodelkan dalam sekumpulan use case dan aktor serta hubungannya yang digambarkan dalam diagram use case. Setiap use case disertai dengan penjelasan yang diuraikan dalam *use case scenario*, yang menguraikan tentang nama use case, use case yang terkait, aksi aktor, dan respon sistem atau perangkat lunak.

b. Identifikasi Aktor

Tabel 1. Identifikasi Aktor

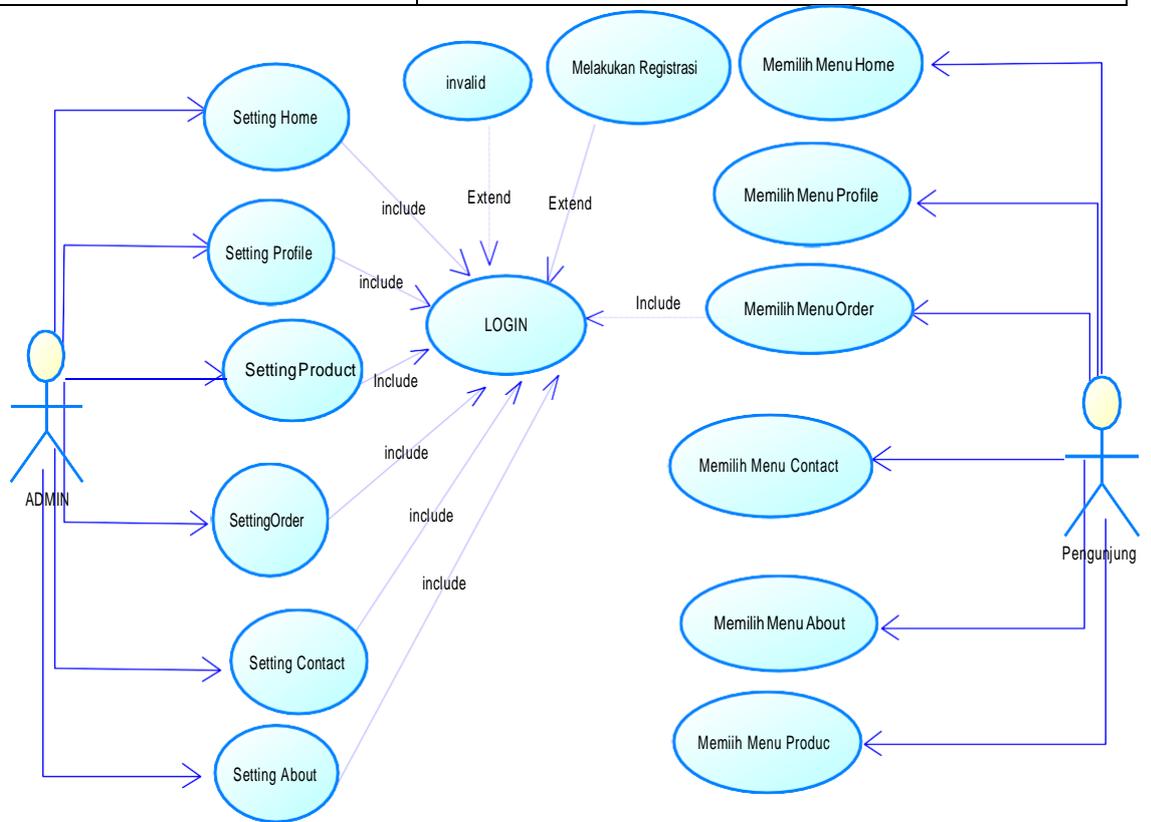
Actor	Deskripsi
Admin	Orang yang mengelola Situs, memungkinkan mengubah tampilan dari situs
Pengunjung	Orang yang berkunjung ke situs dan dapat memperoleh informasi mengenai berita-berita terbaru seputar kegiatan, aktivitas, dan mengenai produk - produk terbaru, juga dapat melakukan pemesanan dari produk yang dihasilkan perusahaan pemilik situs

2. Identifikasi Use Case

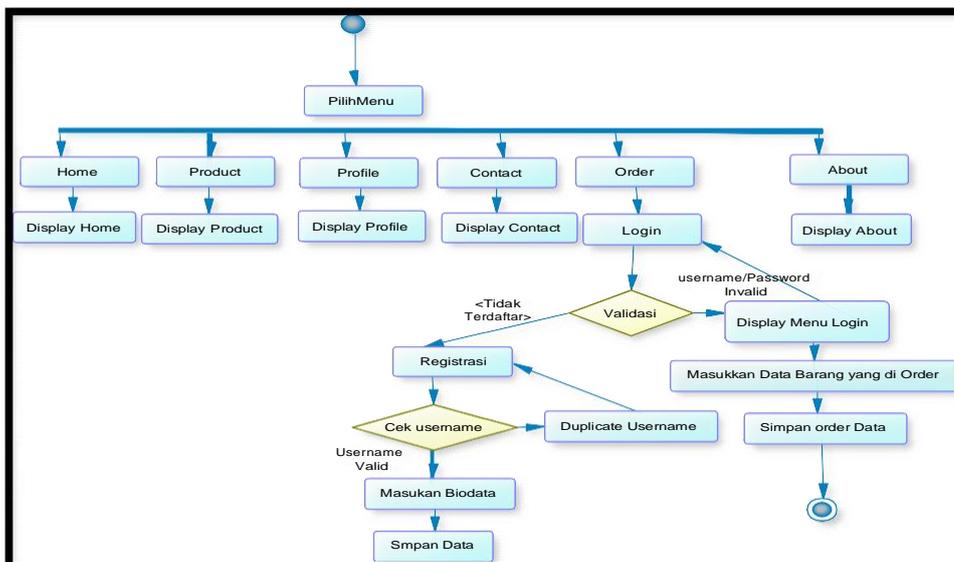
Tabel 2. Identifikasi Use Case

Use Case	Deskripsi
Memilih Menu Home	Memungkinkan seluruh pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai berita-berita terbaru seputar kegiatan, aktivitas, dan mengenai produk - produk terbaru.
Memilih Menu Profile	Memungkinkan seluruh pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai profile perusahaan
Memilih Menu Product	Memungkinkan seluruh pengunjung dapat memilih produk mesin yang dijual
Memilih Menu Contact	Memungkinkan seluruh pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai daftar nama dari teknisi(pengawas lapangan) serta nomor telepon dari teknisi CV. PRIMA PUTRA itu sendiri
Use Case	Deskripsi
Memilih Menu About	Memungkinkan seluruh pengunjung dapat memperoleh informasi tentang pembuat web CV. Prima Putra(Programmer)
Melakukan Registrasi	bagi pengunjung yang berminat untuk membeli / memesan produk yang di jual CV. PRIMA PUTRA, harus punya account terlebih dahulu
Melakukan Login	Digunakan untuk mengidentifikasi Admin dan Pengunjung yang menggunakan Situs Web
Memilih Menu Order	Memungkinkan pengunjung dapat melakukan pembelian / pemesanan produk – produk
Setting Home	Digunakan untuk memanipulasi Home
Setting Profile	Digunakan untuk memanipulasi Profile
Setting Contact	Digunakan untuk memanipulasi Contact
Setting Product	Digunakan untuk memanipulasi Product
Setting About	Digunakan untuk memanipulasi About
Setting Order	Digunakan untuk memanipulasi Order

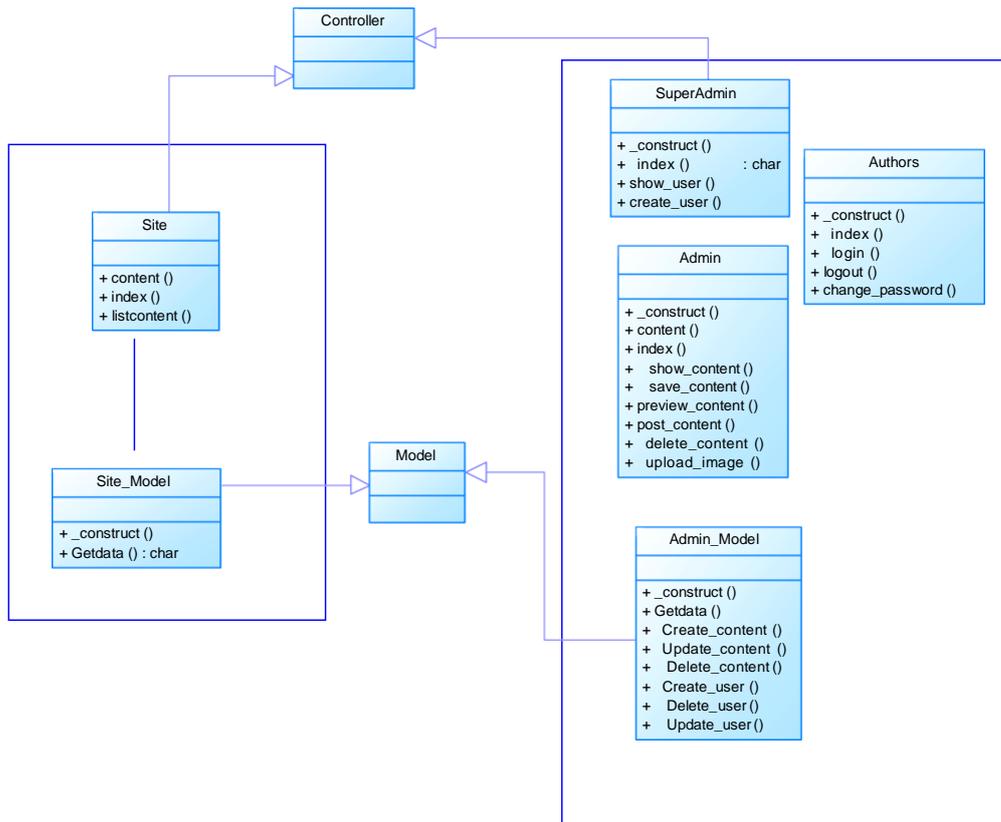
Username dan Password Invalid	Aliran alternatif
-------------------------------	-------------------



Gambar 1. Use Case Diagram Perangkat Lunak Pemasaran Produk Mesin – Mesin Pabrik dan Mesin Pengolahan Teh Berbasis Web



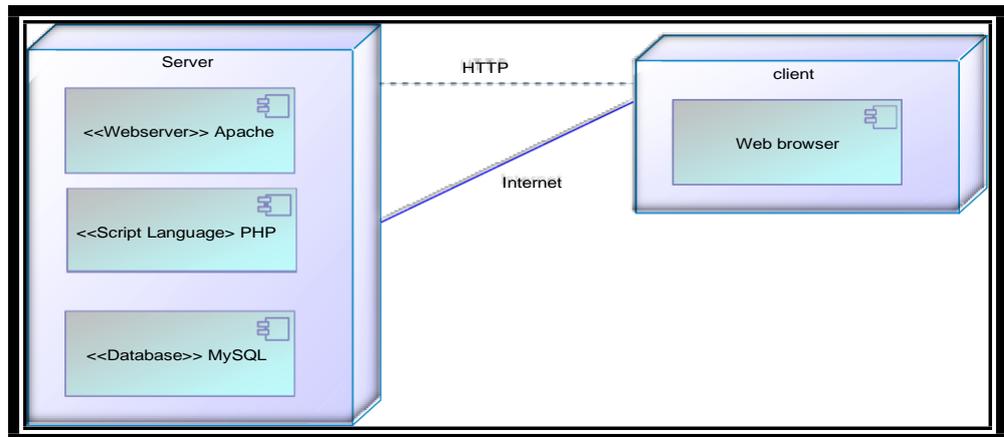
Gambar 2. Activity Diagram



Gambar 3. Class Diagram

3. Deployment

Diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan *detail* bagaimana komponen akan diimplementasikan dalam infrastruktur sistem. *Deployment diagram* menggambarkan letak dari komponen pada mesin *server* atau piranti keras yang digunakan, dan hal-hal lain yang bersifat fisik. Berikut merupakan *deployment diagram* perangkat lunak pemasaran produk mesin pengolahan teh dan mesin pabrik, seperti pada Gambar dibawah ini :



Gambar 4. Deployment

4. Requirement

a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan minimal dari perangkat keras akan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi ini adalah :

1) *Client*

- a) Processor minimum dengan kecepatan 2GHz
- b) Memory (RAM) 1 GB
- c) Motherboard support processor
- d) VGA Card
- e) Keyboard, Mouse dan Printer
- f) Media penyimpanan atau Harddisk dengan *space* kosong minimal 20 GB
- g) Monitor dengan resolusi 1024 x 768 *pixels* dan *Color Depth* 24 bit
- h) Power supply
- i) Kabel-kabel untuk mengoneksikan *device-device* di atas

2) *Development*

- a) Processor AMD E-300 APU
- b) Memory (RAM) 2 GB
- c) Motherboard
- d) VGA Card
- e) Keyboard, Mouse dan Printer
- f) Media penyimpanan atau Harddisk dengan *space* kosong minimal 40 GB
- g) Monitor VGA dengan resolusi 1280 x 768 *pixels* dan *Color Depth* 24 bit
- h) Power supply
- i) Kabel-kabel untuk mengoneksikan *device-device* di atas

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat keras komputer tidak dapat berbuat apa-apa tanpa adanya perangkat lunak. Teknologi canggih dari perangkat keras akan berfungsi bila instruksi-instruksi tertentu telah diberikan kepadanya. Instruksi-instruksi tersebut disebut dengan perangkat lunak (*software*).

Kebutuhan perangkat lunak yang disarankan dan diperlukan guna menunjang sistem yang dirancang, adalah :

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
----	-------------------	----------------	-----------------------	-----------------

- 1) Untuk sistem operasi yang digunakan dapat menggunakan keluarga Microsoft Windows XP, Microsoft Windows Vista, Microsoft Windows 7, Linux. Dan disarankan web browser yang digunakan adalah Mozilla firefox atau google chrome (tidak disarankan untuk menggunakan internet explorer)
- 2) Apache Webserver
- 3) MySQL Server
- 4) PhpMyAdmin
- 5) CMS Joomla
- 6) Photoshop CS6

5. Kebutuhan Manusia (*Brainware*)

Kebutuhan sumber daya lain selain kebutuhan akan perangkat keras dan perangkat lunak agar sistem yang telah dibuat dapat berjalan dengan semestinya yaitu manusia. Dalam permasalahan ini kebutuhan manusia yang dibutuhkan adalah seorang *operator/administrator* dan pengguna dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

- a. *Administrator* :
 - 1) Mampu mengoperasikan komputer
 - 2) Mengetahui jalannya aplikasi secara keseluruhan baik dari sistem ataupun *database*
- b. Pengguna :
 - 1) Mampu mengoperasikan komputer
 - 2) Mengetahui cara-cara masuk ke aplikasi dan penggunaannya secara *detail*.

6. Pengujian

Setelah memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat dapat berjalan dengan semestinya perlu dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak tersebut. Adapun pengujian yang dilakukan, antara lain :

- a. Pengujian terhadap tampilan website
- b. Pengujian terhadap isi dari website
- c. Pengujian terhadap proses *login* bagi *administrator*, dan *pengunjung*
- d. Pengujian terhadap proses *logout* pengguna
- e. Pengujian terhadap proses *Registrasi* pengunjung
- f. Pengujian terhadap proses simpan data/ artikel ke *database*
- g. Pengujian terhadap proses pengubahan data/artikel
- h. Pengujian terhadap proses penghapusan data/artikel
- i. Pengujian terhadap fungsi Form Order
- j. Pengujian terhadap artikel yang di print

Tabel 3. Pengujian Perangkat Lunak

1.	Tampilan dan isi website	a. Klik tiap menu website b. Tampilan gambar menarik pengguna	Teruji	Teruji
2.	Fungsi <i>login</i> pengguna : a. Administrator b. Pengunjung	Melakukan <i>login Administrator</i> Melakukan <i>login</i> pengunjung	Teruji Teruji	Teruji Teruji
3.	Fungsi <i>logout</i> pengguna : a. Administrator b. Pengunjung	Melakukan <i>logout Administrator</i> Melakukan <i>logout</i> Pengunjung	Teruji Teruji	Teruji Teruji
4.	Fungsi Register	Melakukan register pengunjung	Teruji	Teruji
5.	Fungsi simpan data/artikel	Melakukan penginputan data dan menampilkannya pada aplikasi	Teruji	Teruji
6.	Fungsi ubah data/artikel	Melakukan perubahan data/ artikel yang telah tersimpan dalam <i>database</i>	Teruji	Teruji
7.	Fungsi hapus data/artikel	Melakukan penghapusan data/ artikel yang ada dalam <i>database</i>	Teruji	Teruji
8.	Fungsi Form Order	a. Melakukan input pemesanan b. Simpan pemesanan ke database	Teruji	Teruji
9.	Print out artikel	Print tiap artikel yang ada fasilitas print out	Teruji	Teruji

a. Perancangan Antarmuka

Berikut merupakan *display layout* dari perangkat lunak pemasaran yang dapat dilihat dari Gb.5-10

1) Display Menu Home

Terdapat 4 (empat) link utama yang akan terhubung ke menu lainnya yaitu :

- a) *Selamat datang di web CV. Prima Putra* : Link ini berisi pengenalan tentang bidang usaha yang digeluti oleh CV.Prima Putra
- b) *Produk Terkini* : link ini berisi informasi produk terbaru yang dibuat oleh perusahaan CV.Prima Putra , link ini juga akan terhubung ke menu *Product*

- c) *Workshop* : link ini berisi informasi lokasi dari perusahaan dan alat-alat kerja yang mendukung operasional pembuatan mesin, link ini juga terhubung ke menu *Profile*
- d) *Kontak Petugas*: link ini berisi informasi kontak para petugas yang bertanggungjawab di lapangan, link ini juga terhubung pada menu *Contact*



Gambar 5. Display Menu Home

1. Display Menu Profile
 - Terdapat 3 link informasi , yaitu :
 - a. *Workshop* : berisi informasi lokasi dari perusahaan dan alat-alat kerja yang mendukung operasional pembuatan mesin
 - b. *Company Profile* : berisi sejarah berdirinya perusahaan, visi – misi dan produk yang dihasilkan
 - c. *Pelanggan kami* : berisi informasi konsumen yang telah memakai / menggunakan produk dari perusahaan CV. Prima Putra



Sebelum masuk ke menu order di klik maka yang muncul pertama kali adalah Form login. Form login digunakan jika pengunjung telah mempunyai account, adapun cara penggunaan untuk form login ini adalah sebagai berikut :

- a. Inputkan *username* dan *password* pada *textbox* yang tersedia. Kemudian tekan tombol **Login**
 - b. Apabila *username* dan *password* yang diinputkan telah teridentifikasi, maka sistem akan memunculkan *Produk Kami*
- Kemudian pengunjung akan dihadapkan pada Menu Order



Gambar 9 Menu Login (Sebelum Masuk Menu Order)



Gambar 10. Menu Order

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan di awal bab dapat teratasi oleh perangkat lunak yang dibuat ini. Adapun permasalahan yang disimpulkan antara lain :

1. Dengan adanya perangkat lunak pemasaran mesin - mesin pabrik dan pengolahan teh ini, biaya promosi yang awalnya tinggi dapat ditekan sekecil mungkin
2. Pangsa pasar akan tersebar luas sehingga produk yang dihasilkan dikenal dan di akses seluruh pelosok nusantara
3. Produk terbaru dari perusahaan bisa diketahui oleh pelanggan ataupun pengunjung melalui artikel produk terkini yang ada di dalam website CV. Prima Putra

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bertha Sidiq, Husni I. Pohan, 2010. “*Pemrograman Web dengan HTML*”, Bandung; Informatika.
- M.Fuad,dkk.2006,”*Pengantar Bisnis*”, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rosa A.S dan M Shalahuddin, 2011,”*Modul Pembelajaran Perangkat Lunak (Tersruktur dan Berorientasi Objek)*”, Bandung: Modula.
- Sholiq. 2006, “*Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*”, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Tom Jewett, Database design with UML and SQL, 3rd edition, 2006. Department of Computer Engineering and Computer Science, Long Beach: Emeritus California State University.
- Tim Penyusun. 2008 , “*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV*”, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuhefizar,2007,”*Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System*”, Jakarta: Elka Media.