

Penerapan Sistem Pemasaran Dan Pemesanan Pupuk Berbasis Website Pada Cv Varian Indah Jaya

Azwar Anas

Teknik Informatika

*) Email : Azwar_anaz@gmail.com

Abstrak

CV. Varian Indah Jaya merupakan perusahaan yang menjual pupuk yang distribusinya mencakup wilayah kota Bandar Lampung. Sistem penjualan langsung yang dilakukan perusahaan membuat perusahaan senantiasa berkembang lambat, namun target yang diinginkan belum maksimal karena pada periode tertentu produk yang ditawarkan tidak terjual sesuai dengan jumlah yang diinginkan perusahaan. Media pemasaran yang diterapkan oleh perusahaan dengan menggunakan media brosur yang disebar oleh sales yang tidak mampu menjangkau konsumen secara luas. Dengan demikian, sistem tersebut masih dianggap bermasalah dan perlu terobosan baru untuk meningkatkan jumlah penjualan melalui media lain.

Perusahaan perlu dikembangkan sistem promosi dan pemesanan barang agar informasi produk yang ditawarkan mampu dilihat oleh orang secara luas dan sistem pemesanan yang dilakukan dapat lebih mudah dan cepat. Pemeliharaan program aplikasi harus selalu dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi guna untuk meningkatkan kinerja sistem yang lebih baik.

Kata Kunci : Promosi, Pesanan, Barang.

PENDAHULUAN

Salah satu peranan teknologi informasi dan komputer adalah dalam mendukung pengolahan data agar lebih efektif dan efisien (Sari et al., 2020) (Kusniyati, 2016) (Bhara & Syahida, 2019). Banyak perusahaan swasta maupun instansi pemerintah yang telah memanfaatkan teknologi komputer guna membantu mengolah data sesuai dengan kebutuhannya (Pintoko & L., 2018) (Pandu Buana & Fatimah, 2016) (Fariyanto et al., 2021).

CV. Varian Indah Jaya merupakan perusahaan yang menjual pupuk yang distribusinya mencakup wilayah kota Bandar Lampung. Sistem penjualan langsung yang dilakukan perusahaan membuat perusahaan senantiasa berkembang lambat, namun target yang diinginkan belum maksimal karena pada periode tertentu produk yang ditawarkan tidak terjual sesuai dengan jumlah yang diinginkan perusahaan. Media pemasaran yang

diterapkan oleh perusahaan dengan menggunakan media brosur yang disebar oleh sales yang tidak mampu menjangkau konsumen secara luas. Dengan demikian, sistem tersebut masih dianggap bermasalah dan perlu terobosan baru untuk meningkatkan jumlah penjualan melalui media lain.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian sistem informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data (Tristiaratri et al., 2017)(Juliyanto & Parjito, 2021) (Prmono et al., 2020). Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian adalah bentuk sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (Adi et al., 2020) (Abidin, 2013) (Aminatun et al., 2021). Dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang sering disebut dengan transaksi (Qoniah & Priandika, 2020) (Adi et al., 2020).

Sistem informasi merupakan sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (*input*) berupa data-data, kemudian mengolahnya (*processing*), dan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi sebagai dasar pengambilan keputusan (Putra et al., 2009) (Pasaribu, 2021) (Megawaty & Simanjuntak, 2017). Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang menyediakan informasi untuk membantu pengambilan keputusan manajemen perusahaan (Parjito et al., 2009) (Pasha et al., 2020) (Huda & Fernando, 2021).

Pengertian promosi dan pemasaran

Promosi adalah semua kegiatan yang dilakukan untuk mengkomunikasikan dan mempengaruhi konsumen supaya mereka dapat menjadi kenal pada produk yang ditawarkan oleh perusahaan pada pasar sasaran (Lina & Permatasari, 2020) (Permatasari, 2019) (Febrian & Hapsari, 2019). Pemesanan adalah permintaan hendak membeli barang (Siswidiyanto et al., 2020) (Irvansyah et al., 2020).

Unified modeling language (UML)

Unified modeling language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek (Mastra & Dharmawan, 2018) (Puspita et al., 2021) (Ayu et al., 2021). Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Ni Kadek Yuni Utami, 2020) (Indrayuni, 2019) (Samsudin et al., 2019). *Unified Modeling Language (UML)* merupakan sebuah bahasa pemodelan yang telah menjadi standar dalam industri *software* untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Novianti et al., 2016) (Erri et al., 2016) (Ariyanti, 2020) (Yumarlin MZ, 2016). Bahasa pemodelan *Unified modeling language (UML)* lebih cocok untuk pembuatan perangkat lunak dalam bahasa pemrograman berorientasi objek (C, Java, VB.NET), namun demikian tetap dapat digunakan pada bahasa pemrograman procedural (Rachmatullah et al., 2020) (Booch et al., 1998). *Unified modeling language (UML)* merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh *Booch*, *Object Modeling Technique (OMT)* dan *Object Oriented Software Engineering (OOSE)* (Prasetyo & Suharyanto, 2019) (Puspita et al., 2021) (Wantoro, 2020) .

METODE

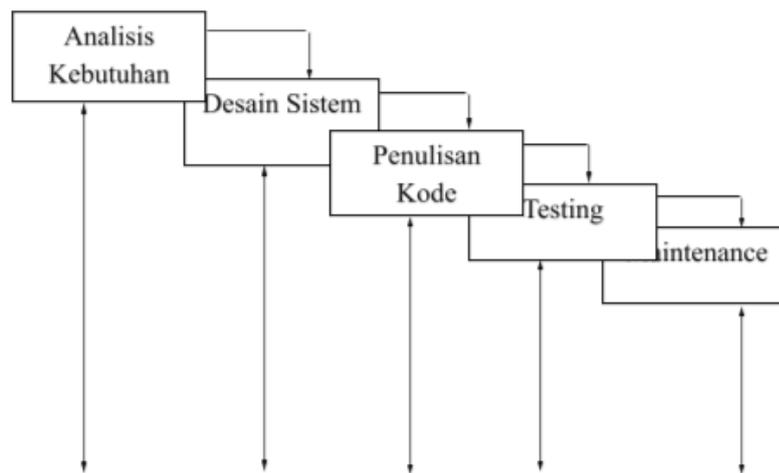
Metode pengumpulan data

1. Wawancara = Metode wawancara adalah suatu model data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab secara langsung kepada para karyawan di CV. Varian Indah Jaya.
2. Observasi = Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dengan peninjauan langsung pada CV. Varian Indah Jaya.
3. Studi pustaka = Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui sumber-sumber bacaan yang terkait dengan data yang dibutuhkan, sehingga penulis dapat menganalisis data yang akan disusun dalam menunjang proses penelitian.

4. *Browsing internet* = Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan melalui situs-situs di internet yang digunakan untuk kepentingan penelitian.

Metode pengembangan sistem

Model *Waterfall* merupakan paradigma dalam rekayasa perangkat lunak yang paling tua dan paling banyak dipakai (Borman et al., 2020)(Gunawan D, 2020). Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan, inti dari model *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear (Listiyani & Subhiyanto Rosi, 2021) (Andrian, 2021). Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya (Pressman, 2010). Model *waterfall* memiliki 5 tahapan proses. Adapun 5 tahapan proses tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pengembangan Sistem Menggunakan Waterfall

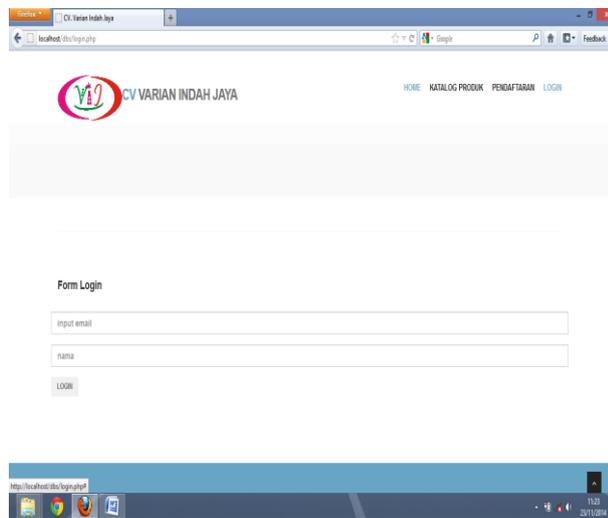
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program

Tahap ini menjelaskan bagaimana program ini berkerja sebagai alat bantu dalam mempromosikan barang yang akan mendatang. Program ini dibuat menggunakan aplikasi pemograman *PHP* dan *MYSQL* sebagai basis datanya. Berikut merupakan penjelasan dari setiap komponen pemograman sistem promosi pemesanan barang berbasis web.

1. Tampilan *login*

Form login merupakan *form* yang harus diisi oleh admin. *Form login* akan tampil pada saat aplikasi pertama kali dijalankan.



Gambar 2. *Form Login*

2. Tampilan menu utama

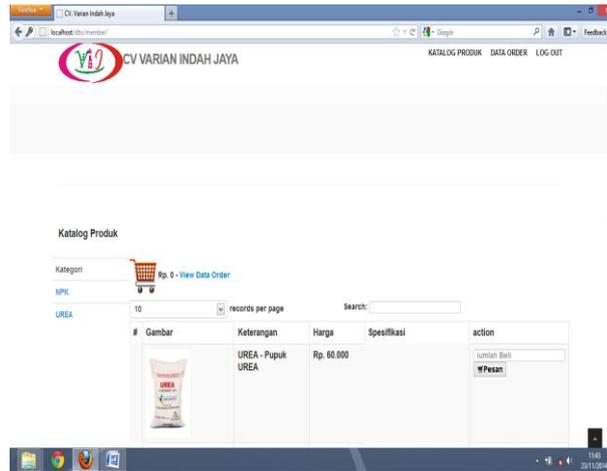
Berikut tampilan menu utama yang dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Menu Utama

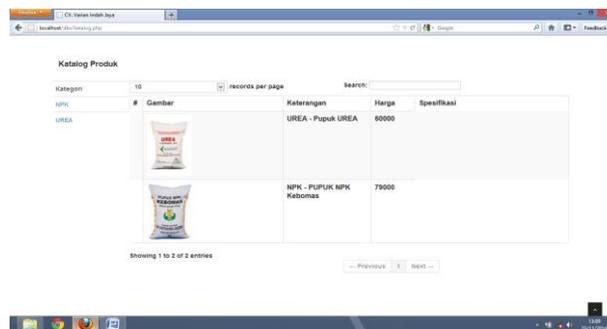
3. Pemesanan produk

Form pemesanan merupakan form yang berisi untuk memesan barang yang sudah dipromosikan pada menu utama. Berikut tampilan *form* pemesanan produk yang ada pada gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Form pemesanan produk

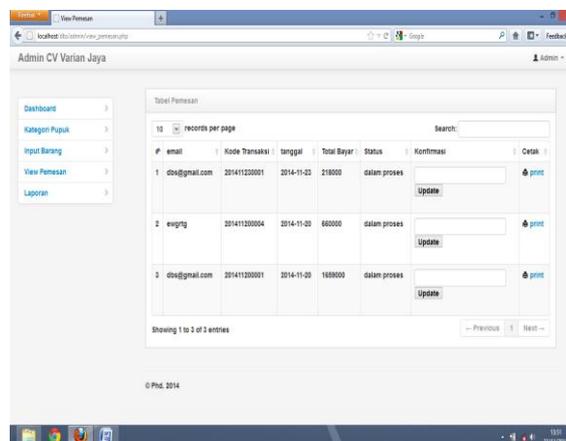
4. Tampilan katalog produk



Gambar 5. Form Kategori

5. Tampilan form pemesanan

Form pemesanan ini berfungsi untuk menampilkan pesanan produk yang sudah dipesan oleh pelanggan. Berikut tampilan form view data pesanan yang ada pada gambar 6. dibawah ini:



Gambar 6. Form Data Penjualan

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

CV Varian Indah Jaya merupakan perusahaan yang menjual pupuk yang distribusinya mencakup wilayah kota Bandar Lampung. Sistem penjualan langsung yang dilakukan perusahaan membuat perusahaan senantiasa berkembang lambat, namun target yang diinginkan belum maksimal karena pada periode tertentu produk yang ditawarkan tidak terjual sesuai dengan jumlah yang diinginkan perusahaan. Media pemasaran yang diterapkan oleh perusahaan dengan menggunakan media brosur yang disebar oleh sales yang tidak mampu menjangkau konsumen secara luas. Dengan demikian, sistem tersebut masih dianggap bermasalah dan perlu terobosan baru untuk meningkatkan jumlah penjualan melalui media lain.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan adalah perusahaan perlu dikembangkan sistem promosi dan pemesanan barang agar informasi produk yang ditawarkan mampu dilihat oleh orang secara luas dan sistem pemesanan yang dilakukan dapat lebih mudah dan cepat. Pemeliharaan program aplikasi harus selalu dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi guna untuk meningkatkan kinerja sistem yang lebih baik.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2013). Model Evaluasi Performa Mahasiswa Tahun Pertama Melalui Pendekatan Fuzzy Inference System dengan Metode Tsukamoto. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1).
- Adi, R. P., Koswara, Y., Tashika, J., Devi, Y., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4695>
- Aminatun, D., Ayu, M., & Mulyah, P. (2021). ICT Implementation during Covid-19 Pandemic: How Teachers Deal with a New Style of Teaching. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLE)*.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 90–96.

- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296.
<https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/1962>
- Booch, G., Rumbaugh, J., Jacobson, I., & Wesley, A. (1998). *Unified Modeling Language User Guide, The Unified Modeling Language User Guide, The Library of Congress Cataloging-in-Publication Data*.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Febrian, A., & Hapsari, chintia annisa vina. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Memengaruhi Keputusan Pembelian Melalui Minat Beli Sebagai Mediasi. *Buletin Studi Ekonomi*, 24(2), 279–287.
- Gunawan D. (2020). *Komparasi Algoritma Support Vector Machine Dan Naïve Bayes Dengan Algoritma Genetika Pada Analisis Sentimen Calon Gubernur Jabar 2018-2023*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi MediLina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. Jembatan. *Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>
- Listiyan, E., & Subhiyakto Rosi, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang

- Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV.Aqualux Duspha Abadi). *Jurnal Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1, 74–82.
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, 5(1), 83–94.
- Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Ni Kadek Yuni Utami, N. M. S. W. T. (2020). KAJIAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KALENDER BALI berbasis web. *Senada*, 3, 539–545.
- Novianti, H., Allsela, M., & Nurul. (2016). Penerapan Konsep Customer Relationship Management (Crm) Pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Swadaya Futsal Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 8(2), 2355–4614.
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- Parjito, P., Sulistiani, H., & Purwanto, I. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online pada PT. Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Pasaribu, A. F. O. (2021). ANALISIS POLA MENGGUNAKAN METODE C4. 5 UNTUK PEMINATAN JURUSAN SISWA BERDASARKAN KURIKULUM (studi kasus: SMAN 1 NATAR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 80–85.
- Pasha, D., thyo Priandika, A., & Indonesian, Y. (2020). ANALISIS TATA KELOLA IT DENGAN DOMAIN DSS PADA INSTANSI XYZ MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12.
- Permatasari, B. (2019). Pengaruh Daya Tarik, Kepercayaan, Dan Keahlian CelebrityPermatasari, B. (2019). Pengaruh Daya Tarik, Kepercayaan, Dan Keahlian Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Pembelian. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 2(2), 76. [https://doi.org/10.3333.TECHNOBIZ:InternationalJournalofBusiness,2\(2\),76](https://doi.org/10.3333.TECHNOBIZ:InternationalJournalofBusiness,2(2),76)
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). ANALISIS POTENSI DAN STRATEGI PENEMBAAN EKOWISATA DAERAH PENYANGGA TAMAN NASIONAL WAY KAMBAS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126.
<https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42.
<https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Qoniah, I., & Priandika, A. T. (2020). ANALISIS MARKET BASKET UNTUK MENENTUKAN ASSOSSIASI RULE DENGAN ALGORITMA APRIORI (STUDI KASUS: TB. MENARA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 26–33.
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop

- dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24.
<https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Siswidiyanto, Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.67>
- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Wantoro, A. (2020). KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 131–142.
- Yumarlin MZ. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.