

APLIKASI PEMESANAN PRODUK SOUVENIR BERBASIS WEB PADA CV HEXSFAL DUA PUTRA DI BANJARMASIN

Wahyu Arya Dinata¹, Dwi Retnosari², Lilis Anggraini³

¹Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari,
NPM16630276

²Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari,
NIDN0004057802

³Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari,
NIDN1102059301

E-mail : wahyuaryadinata13@gmail.com

ABSTRAK

CV Hexsfal Dua Putra merupakan perusahaan bergerak dalam bidang souvenir dan percetakan. Perusahaan ini mengolah produk berdasarkan pesanan yang diberikan oleh pelanggan melalui e-mail, telepon atau bisa langsung datang ke toko. Masalah pemesanan pada perusahaan ini adalah masih menggunakan sistem yang manual sehingga data yang dimasukkan tidak terkomputerisasi. Metode penelitian yang digunakan adalah berupa metode waterfall yang memiliki tahapan seperti tahap requirement analisis kebutuhan user, tahap design system, tahap implementation, tahap verification, dan yang terakhir adalah tahap maintenance. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi yang dapat menyelesaikan masalah pengolahan data secara cepat, tepat dan akurat yang terhubung ke-database maka mempermudah pembuatan pesanan serta rekapitulasi laporan bulanan pesanan dengan cepat dan kapan saja jika dibutuhkan.

Kata Kunci: Aplikasi, CV Hexsfal Dua Putra, Pemesanan, Web

ABSTRACT

CV Hexsfal Dua Putra is a company engaged in souvenirs and printing. This company processes products based on orders given by customers via e-mail, telephone or can come directly to the store. The problem with ordering at this company is that it still uses a manual system so that the data entered is not computerized. The research method used is the waterfall method which has stages such as the requirements analysis stage of user needs, the system design stage, the implementation stage, the verification stage, and the last is the maintenance stage. The final result of this research is the creation of an application that can solve data processing problems quickly, precisely and accurately which is connected to the database, making it easier to create orders and recapitulate monthly reports on orders quickly and anytime if needed.

Keywords: Application, Booking, CV Hexsfal Dua Putra, Web

PENDAHULUAN

CV. Hexsfal Dua Putra merupakan perusahaan bergerak dibidang Souvenir dan Percetakan, CV. Hexsfal Dua Putra berdiri sejak tahun 2004, Hexsfal Dua Putra beralamatkan di Jalan Sultan Adam Komplek Pondok Merpati Rt. 13, dan pada alamat tersebut melakukan proses produksi barang dan jasa yaitu Percetakan dan Souvenir. CV. Hexsfal Dua Putra akan mengolah produk berdasarkan pesanan yang diberikan oleh pelanggan melalui e-mail, telepon atau pelanggan bisa langsung datang ke alamat yang tertera.

CV. Hexsfal Dua Putra memasarkan produknya secara online dan offline. Pemasaran online dilakukan melalui jasa media online yaitu instagram, facebook. Untuk pemesanan offline hanya memasarkan di sekitar wilayah Banjarmasin, Banjarbaru, Martapura.

Souvenir adalah cinderamata atau hadiah yang diberikan sebagai kenang – kenangan untuk mengingat hari atau moment tertentu. Di perkembangan jaman ini, cinderamata dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan dan kebutuhan. Untuk menemukan toko jual souvenir pun tidak sulit, dapat ditemukan dengan mudah dengan mencarinya di media online atau pergi ke tokonya langsung.

Biasanya saat kita menghadiri suatu acara seperti *launching* sebuah produk baru pasti mendapatkan apa yang namanya souvenir atau godybag. Godybag ini tentunya diberi percuma, biasanya isi godybag ini hampir sama dengan souvenir yang didapat seperti diacara event yaitu seperti mug promosi, note, agenda promosi, pulpen promosi dll. Untuk barang yang digunakan dalam acara perusahaan ini biasanya paling banyak adalah mug promosi. Kenapa demikian? Karena selain harga jual mug promosi yang terjangkau, dilihat dari kegunaannya mug memiliki fungsi yang cukup fungsional sehingga tidak akan terbuang dan akan terpakai.

CV. Hexsfal Dua Putra menjual berbagai macam souvenir berupa tas, gelas, souvenir pernikahan, souvenir ulang tahun, baju, tumbler, boneka custom, jam dinding dan lain lain, Produk souvenir yang di jual merupakan produksi sendiri dari perusahaan ini.

Percetakan adalah sebuah bagian penting dalam penerbitan dan Percetakan transaksi. Hasil percetakan dapat berupa buku, Nota, Brosur, Kop Surat, Surat Jalan. Kaos, Kartu nama, dan Kalender dan lain lainnya. Tapi bukan percetakan saja yang kami lakukan, kami juga menjual berbagai macam souvenir, maupun itu souvenir pernikahan, ulang tahun, perlengkapan sekolah dan lain lain sebagainya.

Proses pemesanan dilakukan dengan dua cara, pertama dengan cara pemesanan semi online yang dilakukan dengan cara pelanggan menelepon atau mengirim pesan melalui email, kedua dengan cara pemesanan offline pelanggan datang langsung ke alamat CV. Hexsfal Dua Putra. Setelah pelanggan melakukan pemesanan, bagian administrasi mencatat pesanan pelanggan ke dalam buku yang sudah disediakan. Setelah bagian administrasi mencatat pesanan pelanggan, pelanggan dapat memilih cara pembayaran, yaitu

1. pembayaran tunai saat melakukan pemesanan;
2. pembayaran uang muka saat pemesanan dan pelunasan saat barang selesai;
3. pembayaran jatuh tempo. Dari ketiga pembayaran ini, jika pembayaran lunas melalui transfer rekening maka pelanggan harus melakukan konfirmasi ke bagian pemasaran dan saat pesanan dikirim, pelanggan memberikan laporan keuangan.

Jika pembayaran belum lunas, maka saat pesanan dikirim bagian pengiriman akan memberikan surat tanda terima dan akan melakukan penagihan.

Setiap pelanggan yang mau pesan pelayanan yang akan diberikan kepada pelanggan pastinya akan di tingkatkan secara baik dan sopan.

Ternyata dalam pemesanan barang ini belum menerapkan sepenuhnya standar terkomputerisasi sehingga dibutuhkan cara untuk mengatasi masalah tersebut, masalah yang terjadi pada perusahaan ini adalah laporan data yang masih belum tertata rapi dan masih perlu di perbaiki dalam penyimpanan data saat pembuktian, untuk penjualan dan pemesanan saat customer.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka perlu dibuat sistem proses pemesanan dan penjualan produk pada CV. Hexsfal Dua Putra dengan judul penelitian

“APLIKASI PEMESANAN PRODUK SOUVENIR BERBASIS WEB PADA CV HEXSFAL DUA PUTRA BANJARMASIN”.

ALAT DAN METODE

Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Berbasis WEB pada CV Hexsfal Dua Putra di Banjarmasin sebagai berikut :

- Laptop : Acer
- Prosesor : Intel(R) Celeron(R)
- Grafis : Intel(R) HD Graphics
- RAM : 4 GB Memory
- Sistem Operasi : Windows 10

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Berbasis WEB pada CV Hexsfal Dua Putra di Banjarmasin sebagai berikut :

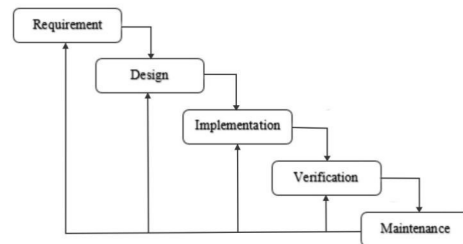
- Xampp
- Sublime Text 3
- Google Chrome/Mozilla Firefox
- Windows 7/8/8.1/10

Dalam penyusunan skripsi ini, digunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data sebagai identifikasi dan analisa kebutuhan sistem, antara lain :

1. Pengamatan (*Observation*) : Observasi dilakukan guna untuk mengetahui data-data pemesanan yang diperlukan dengan terjun langsung kelapangan dengan cara menerima pesanan pelanggan sampai terjadinya transaksi dan dibuatkannya tanda bukti pemesanan.
2. Wawancara (*Interview*) : Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pegawai CV. Hexsfal Dua Putra untuk mengetahui informasi data pemesan apa saja masalah – masalah dalam pemesanan yang ada di CV. Hexsfal Dua Putra, serta data apa saja yang diperlukan untuk aplikasi tersebut.
3. Studi Pustaka : Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan Pemesanan pada CV. Hexsfal Dua Putra yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari

buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.

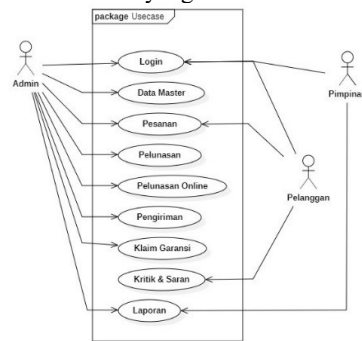
Selanjutnya, untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak, mengacu pada model *waterfall*, yaitu salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Dalam model *waterfall*, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat meloncat ketahap berikutnya, harus menyelesaikan tahap pertama baru lanjut ke tahap ke dua dan seterusnya.



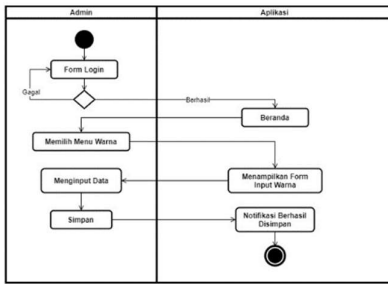
Gambar 1 Metode Waterfall

Menurut Tahapan-tahapan metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

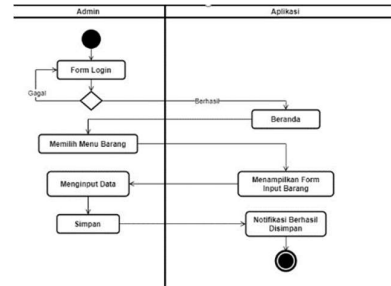
1. *Requirement*
 Pada tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan *user*. Dari masalah yang telah di rumuskan, maka pada tahap ini ditentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan sebagai solusi dari permasalahan.
2. *Design*
 Tahapan ini merupakan tahapan dimana kebutuhan yang telah ada ditahap sebelumnya dibuat menjadi rancangan sistem. Sehingga terlihat gambaran bentuk sistem yang akan dibuat.



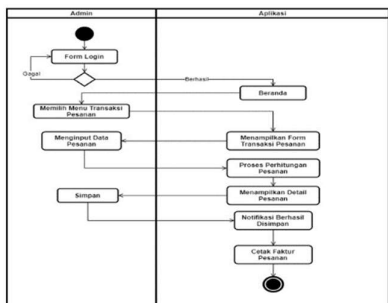
Gambar 2 Usecase Diagram



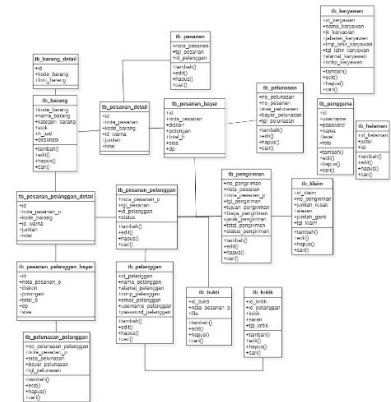
Gambar 3 Activity Diagram Warna



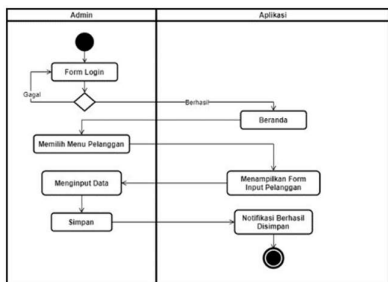
Gambar 7 Activity Diagram Barang



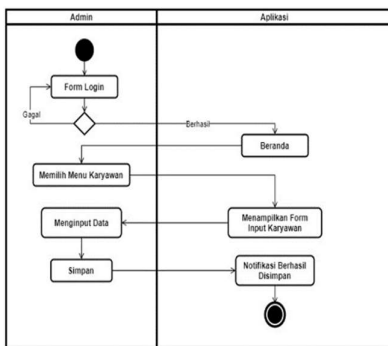
Gambar 4 Activity Diagram Pesanan



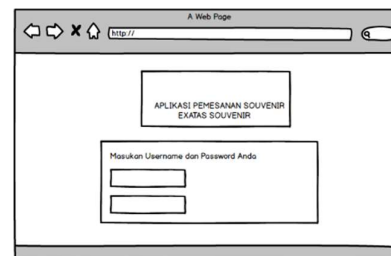
Gambar 8 Class Diagram



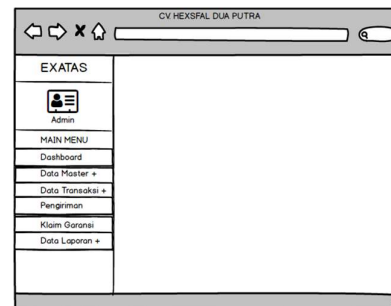
Gambar 5 Activity Diagram Pelanggan



Gambar 6 Activity Diagram Karyawan



Gambar 9 Rancangan Form Login



Gambar 10 Rancangan Form Beranda Admin

Gambar 11 Rancangan Form Tambah Karyawan

Gambar 12 Rancangan Laporan Data Barang

Gambar 13 Rancangan Laporan Data Barang Terlaris

Gambar 14 Rancangan Laporan Data Pesanan

3. *Implementation*

Pada tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design*. Gambaran sistem di tahap sebelumnya di implementasikan dalam bentuk coding sampai menghasilkan sistem akhir atau sistem jadi.

4. *Verification*

Tahapan ini merupakan tahap dimana sistem atau aplikasi yang telah dibuat di uji. Apakah sistem tersebut layak atau masi harus diperbaiki. Apabila sistem dianggap sudah baik maka sistem itu bisa diterapkan.

5. *Maintenance*

Sistem yang telah diterapkan kemudian dilakukan pemeliharaan agar selalu dalam kondisi baik dan tidak terjadi kesalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

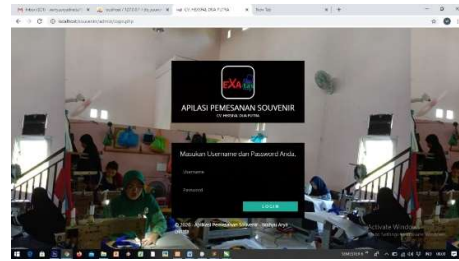
Pengujian adalah proses untuk menemukan kesalahan pada perangkat lunak sebelum digunakan oleh pengguna :

Tabel 1 Rencana Pengujian Sistem

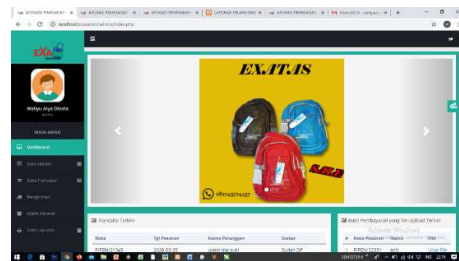
No	Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Login	Admin	Black Box
		Pimpinan	Black Box
		Pelanggan	Black Box
2	Pengujian Data	Pengisian data Admin	Black Box
		Pengisian data Warna	Black Box
		Pengisian data Barang	Black Box
		Pengisian data Karyawan	Black Box
		Pengisian data Pelanggan	Black Box
		Pengisian data Pesanan	Black Box
		Pengisian data Pelunasan	Black Box

	Pengujian Data	Pengisian data Pelunasan Pelanggan	Black Box
	Pengujian Data	Pengisian data Pengiriman	Black Box
	Pengujian Data	Pengisian data Klaim Garansi	Black Box
3	Pengujian Cetak Data	Cetak laporan Pelanggan	Black Box
		Cetak laporan Pengiriman	Black Box
		Cetak laporan Barang	Black Box
		Cetak laporan Barang Terlaris	Black Box
		Cetak laporan Pesanan Pelanggan	Black Box
		Cetak laporan Pesanan	Black Box
		Cetak laporan Kritik dan Saran	Black Box
		Cetak laporan Garansi	Black Box

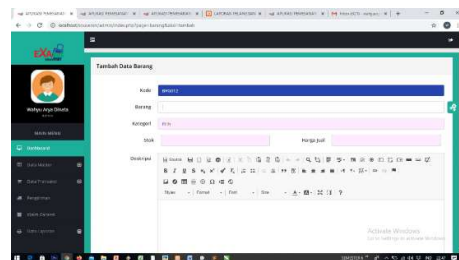
Implementasi antar muka (*user interface implementation*) yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP pada Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Pada CV. Hexsfal Dua Putra Dibanjarmasin sebagai berikut :



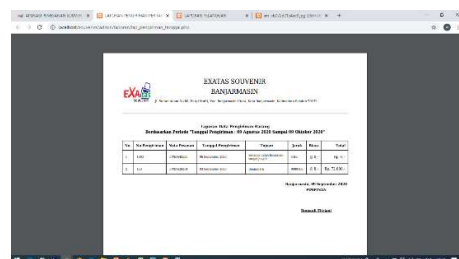
Gambar 15 Tampilan Form Login



Gambar 16 Tampilan Form Beranda Admin



Gambar 17 Tampilan Form Tambah Data Barang



Gambar 18 Tampilan Laporan Data Pengiriman Barang



Gambar 19 Tampilan Laporan Data Pelanggan

No	Nama	Harga	Jumlah Terjual (Rakitan)
1	Kardus	10000	100
2	Buku	5000	150
3	Kardus	10000	100

Gambar 20 Tampilan Laporan Data Barang Terlaris

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, perancangan dan pengujian terhadap Aplikasi Pemesanan Produk Souvenir Berbasis WEB pada CV Hexsfal Dua Putra di Banjarmasin, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dibangunnya aplikasi pemesanan dapat memudahkan kinerja dalam transaksi pemesanan barang.
2. Dengan adanya Aplikasi Berbasis Web ini dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan souvenir secara online yang dikelola CV Hexsfal Dua Putra.
3. Aplikasi pemesanan yang berjalan saat ini sudah memberikan informasi secara cepat dan akurat. Beda dengan sistem lama hanya berjalan siklus untuk mendapatkan laporan pemesanan masih sangat manual dan membutuhkan waktu yang lama.
4. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dalam pembuatan laporan pesanan bulanan.

SARAN

Adapun beberapa saran yang diusulkan yaitu :

1. Pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi dapat dikembangkan dengan berbasis mobile sehingga dapat luwes menginput data master maupun transaksi.
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan keamanan *security* pada sistem dapat ditingkatkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- A, K. (1998). *Konsep dan perancangan Database*. Yogyakarta: Andi.
- A. Dennis, B. H. (2005). *Sytem Analysis and Design with UML Version 2.0*,

United State. New York: Phoenix Color Corp.

Agustina, F. (2009). *Analisis Dan Perancangan Sistem*. Yogyakarta: Andi.

Arief, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. ANDI: Yogyakarta.

Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Begg, T. C. (2002). *Database System: A Practical Approach to Design Implementation and Management Third Edition*. USA: Addison Wesley Publishing Company Inc.

Dimas. (2013, 11 10). *APAKAH SISTEM INFORMASI ITU*. Retrieved from <https://sis.binus.ac.id>: <https://sis.binus.ac.id/2017/09/12/apakah-sistem-informasi-itu-2/>

Fachruddin, M. (2016, Maret 11). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pada UD Rizky Motor Berbasis WEB*. Retrieved from [www.conference.itats.ac.id](http://conference.itats.ac.id): <http://conference.itats.ac.id/index.php/sntekpan/2017/paper/viewFile/12/3>

Fatta, H. A. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

H.M, J. (2001). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hartono, J. (2017). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Henry. (2004). *Website*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Inmon, W. (2005). *Building The Data Warehouse 4th Edition*. New York: John Wiley And Sons.Inc.

Irmansyah. (2003, Januari 1). *Pengertian Data Serta Definisi Data Menurut*

Para Ahli. Retrieved Desember 20, 2017, from <http://www.definisi-pengertian.com>:
<http://www.definisi-pengertian.com/2016/01/pengertian-data-definisi-menurut-ahli.html>

Janer. (2004). *Kupas Tuntas Web*. Jakarta: Elex Media.

Jogiyanto, H. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogya: ANDI.

Kendall, K. E. (2006). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: PT. Indeks.

Keraf. (2001, November 20). *Definisi Laporan*. Retrieved Desember 20, 2017, from odazzander.blogspot.co.id:
<http://odazzander.blogspot.co.id/2011/11/definisi-laporan.html>

pengertianmenurutparaahli. (2016). *pengertianmenurutparaahli*. Retrieved from <https://www.pengertianmenurutparaahli.com>:
<https://www.pengertianmenurutparaahli.com/pengertian-order/>

Wikipedia. (2020, April 4). *Wikipedia*. Retrieved Desember 22, 2017, from <https://id.wikipedia.org>:
<https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Data&oldid=16788668>

Wikipedia.org. (2020, Mei 21). *Wikipedia*. Retrieved Desember 2017, 22, from <https://id.wikipedia.org>:
<https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Aplikasi&oldid=16983884>

Wikipedia.org. (2020, Maret 7). *Wikipedia*. Retrieved from <https://id.wikipedia.org>:
<https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pemantauan&oldid=16628632>