

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN TIDUR BERBASIS WEB PADA PT.HILON INDONESIA

¹Johanes, ²Aminul Fitri, ³Winanti

Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan
Dosen Tetap Jurusan Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan
Jl.Raya Serang Km 10 Bitung – Tangerang Telp. (021) 59492836 Fax. (021) 59492837 Email:
jojohanes95@gmail.com, win_anti@yahoo.co.id

ABSTRAK

PT. Hilon Indonesia merupakan Perusahaan yang bergerak dibidang perlengkapan tidur, dimana penjualan produknya melalui informasi orang per-orang dan hanya dari mulut ke mulut. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian pada perusahaan ini dengan tujuan untuk menganalisa akan kebutuhan sarana media informasi untuk menunjang penjualan. Adapun tujuan penelitian ini yaitu memberikan alternatif dalam perancangan *website* sebagai salah satu media penjualan perusahaan. *Hilon Factory Outlet* merupakan sebuah toko yang melayani penjualan perlengkapan tidur. Karena kurangnya penyampaian informasi dan penjualan yang kurang efektif maka ada kendala dalam penyampaian informasi dan penjualan, oleh karena itu diperlukan suatu sistem yang sekiranya dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja. Pada penelitian ini penulis mencoba menerapkan konsep sistem aplikasi penjualan secara *online*, konsep ini meliputi proses dari input data, pengolahan data, pemesanan barang serta transaksi penjualan. Sistem ini dilengkapi dengan suatu menu yang menampilkan spesifikasi produk agar lebih mudah untuk menyampaikan informasi kepada konsumen. Sehingga sistem ini mempunyai keunggulan yang jauh berbeda daripada menggunakan sistem manual karena waktu yang digunakan untuk mencari, pengolahan data serta penyajian laporan yang dibutuhkan relatif cepat, sehingga sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas kerja.

Kata kunci : Perancangan *website*, penjualan, informasi, analisa

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan dan bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan melakukan transaksi yang diinginkan. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya untuk tidak datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Penjualan adalah suatu proses dan manajeral yang membuat individu atau kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai kepada pihak lain atau segala kegiatan yang menyangkut penyampaian produk atau jasa mulai dari produsen sampai konsumen. Transaksi secara online dapat menghubungkan antar penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dan beragam dari seluruh dunia. Adapun permasalahan yang muncul pada PT. Hilon Indonesia pada saat ini adalah, sistem penjualan yang digunakan selama ini dengan cara bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan ritel membutuhkan waktu yang lama dalam memasarkan produk tersebut sehingga dinilai kurang efektif dan efisien. Sering tidak ada

penjualan sama sekali, sedangkan biaya operasional perusahaan terus meningkat dan tidak seimbang dengan pendapatan perusahaan. kurangnya promosi perusahaan kepada masyarakat sehingga tidak semua kalangan masyarakat mengenal produk perusahaan ini.

Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan perusahaan tidak akan mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media web atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat.

1.2 Perumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang permasalahan yang ada di PT. Hilon Indonesia maka penulis merumuskan masalah yaitu :

- a. Bagaimana kondisi sistem penjualan yang sudah ada pada PT. Hilon Indonesia ?
- b. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis web pada PT. Hilon Indonesia yang diusulkan sehingga dapat efektif dan efisien dalam proses penjualan ?

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen – elemen yang paling berkaitan dan bertanggung jawab memproses masukan (*input*) sehingga menghasilkan keluaran (*output*). (Sucipto, 2011, h1).

Menurut Norman L. Enger dalam bukunya menyatakan, suatu sistem dapat terdiri dari kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan perusahaan seperti pengendalian investasi atau penjadwalan produksi.

Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirjo dalam bukunya menyatakan, suatu sistem terdiri dari objek-objek, unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan data tertentu.

2.2 Pengertian Analisa

Menurut Gorys keraf, analisa adalah suatu proses dalam memecahkan sesuatu ke dalam bagian – bagian yang saling berkaitan. Menurut Robert J Schreiter, analisa adalah melikalisasi tanda – tanda atau kode – kode yang menempatkan tanda – tanda tersebut dalam interaksi yang dinamis dan pesan – pesan yang disampaikan. Menurut Jeffrey Liker, analisa adalah waktu untuk mengumpulkan bukti, untuk berulang kali bertanya ”mengapa ?” dan menemukan sumber atau akar suatu masalah.

Berdasarkan pengertian analisa menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa analisa merupakan sekumpulan aktivitas dan proses. Bentuk dari kegiatan analisa salah satunya adalah merangkum data mentah menjadi sebuah informasi yang diinterpretasikan.

2.3 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian – kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Beberapa hal yang ada pada suatu informasi : (Sucipto, 2011, h7).

2.4 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang baik (Hartono, 2010:697)

2.5 Teori Penjualan

Penjualan adalah suatu proses dan manajeral yang membuat individu atau kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai kepada pihak lain atau segala kegiatan yang menyangkut penyampaian produk atau jasa mulai dari produsen sampai konsumen.

2.6 Tools Yang Digunakan

Perancangan UML (Unified Modelling Language)

Perancangan aplikasi *website* ini menggunakan UML sebagai pemodelan sistem, adapun pengertian dari UML itu sendiri adalah :

a. Pengertian UML

UML singkatan dari *Unified Modelling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain sebagai :

- 1) Merancang perangkat lunak.
 - 2) Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
 - 3) Menjabarkan sistem secara runi untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem
 - 4) Mendokumentasikan sistem yang ada, proses – proses dan organisasinya.
- 1) *Use Case Diagram*

Use case diagram ini menggambarkan *actor* dan *use case* yang ada dalam sistem.

Komponen pembentuk diagram *use case* adalah :

- Aktor (*actor*), menggambarkan pihak – pihak yang berperan dalam sistem.
- *Use case*, aktivitas / sarana yang dipersiapkan oleh bisnis / sistem.
- Hubungan (*link*), *actor* mana saja yang terlibat dalam *use case* ini.

(Herlawati Prabowo Pudjo Widodo, 2011, h16).

2). *Activity Diagram*

Menurut Prabowo Pudjo Widodo (2011:143) menyatakan bahwa “diagram aktivitas lebih memfokuskan diri pada eksekusi dan alur sistem daripada bagaimana sistem itu dirakit”.

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2011:134) menyatakan bahwa “diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis”.

Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka

berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

3) *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambar terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambar skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.

4) *Class Diagram*

Class diagram adalah inti dari proses pemodelan objek. Baik *Forward engineering* maupun *reverse engineering* memanfaatkan diagram ini. *Forward engineering* adalah proses perubahan model menjadi kode program sedangkan *reverse engineering* sebaliknya merubah kode program menjadi model. (Herlawati Prabowo Pudjo Widodo, 2011, h37).

2.7 Pengertian PHP

Menurut dokumen resmi PHP, PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Processor*. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server.

Bermula pada tahun 1994 saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat riwayat hidupnya. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas mejadi *tool* yang disebut “*Personal Home Page*”. Paket inilah yang menjdi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi ini pemogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Selain itu, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan database dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks.

2.7 Pengertian MYSQL

MySQL adalah salah satu dari sekian banyak sistem database yang merupakan terobosan solusi yang tepat dalam aplikasi database. MySQL merupakan turunan salah satu

konsep utama dalam database sejak lama yaitu SQL (*Structured Query Language*).

MySQL dikembangkan pada tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database di Swedia bernama *TcX Data Konsult AB*. Tujuan awal dikembangkan MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada *client*. www.mysql.com.

2.8 Pengertian XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software webserver apache* yang didalamnya sudah tersedia *database server mysql* dan *support* untuk *php programming*.

(www.maniacms.web.id/2012/01/pengertian-xampp.html (12 Januari 2013))

2.9 Pengertian Dreamweaver

Dreamweaver 8 adalah sebuah *HTML editor professional* untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *Web Designer* maupun *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs web, karena *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. (Madcoms, 2011, h13)

3. METODOLOGI PENELITIAN.

3.1 Tempat Penelitian

Adapun penelitian ini bertempat di PT. Hilon Indonesia berlokasi di JL. Raya Putera Utama No.9 Kawasan Industri Pasar Kemis Tangerang. Telp: (021) 5903307 (*Hunting*), Fax: (021) 5903310, *website* : www.hiloninsides.com, *email* : hello@hiloninsides.com.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Setiap mengadakan penelitian maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis data primer dan sekunder. Jenis data primer didapat dari mengumpulkan langsung dari sumber utamanya yaitu *observasi* dan wawancara. Sedangkan jenis data sekunder diambil dari *referensi* buku, dan media elektronik seperti internet. Dokumen – dokumen instansi milik instansi yang bersangkutan berhubungan dengan

penelitian yang dilakukan penulis. Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

a. Observasi

Yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung ke PT.Hilon Indonesia untuk melakukan pengamatan dan mengetahui kendala apa yang dihadapi dan untuk mengetahui cara menyelesaikan kendala tersebut. Mengamati langsung ke objek dan juga menganalisa sistem yang sedang berjalan, serta mengamati langsung sistem transaksi *online* yang sudah ada di internet. Sehingga dapat tercipta sistem penjualan online berbasis web.

b. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak terkait yaitu bagian penjualan PT.Hilon Indonesia untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

c. Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Latar Belakang Perusahaan

PT. Hilon Indonesia didirikan pada tahun 1989. Semula bernama PT. Hilonindo Dinamika kemudian pada bulan September 1990 berganti nama menjadi PT. Hilon Indonesia yang berinduk pada *Interitz Company Limited* yang sudah berdiri sejak tahun 1970. Pembangunan pabrik dimulai pada tahun 1989 tetapi baru efektif produksi pada tahun 1990 dengan *padding* sebagai *main product*.

Pada mulanya PT. Hilon Indonesia hanya mengoperasikan 1 Mesin *Padding* dan 10 Unit Mesin *Quilting*. Pada tahun 1992 perusahaan memperluas usaha dengan menambah 1 unit Mesin *Padding* guna memenuhi permintaan pasar yang semakin meningkat.

Melihat peluang pasar yang cukup menjanjikan, maka pada tahun 1996 perusahaan membentuk divisi *Bedding Good* yaitu bagian yang memproduksi perlengkapan tidur.

PT. Hilon Indonesia telah dikenal luas sebagai produsen *padding/Spring Bed* terbesar di

Asia Tenggara. Sebagai perusahaan yang telah berpengalaman lebih dari 38 tahun tetap memegang teguh komitmen untuk selalu memenuhi permintaan *customer* dengan *quality* dan harga yang *competitive*.

Dewasa ini PT. Hilon Indonesia tidak hanya memenuhi permintaan *domestic* tetapi juga permintaan manca negara seperti Inggris, Australia, India, Korea, Kuwait, Bangladesh dan negara-negara lainnya, pangsa pasar ini semakin meluas seiring dengan meningkatkan permintaan produk *garment*.

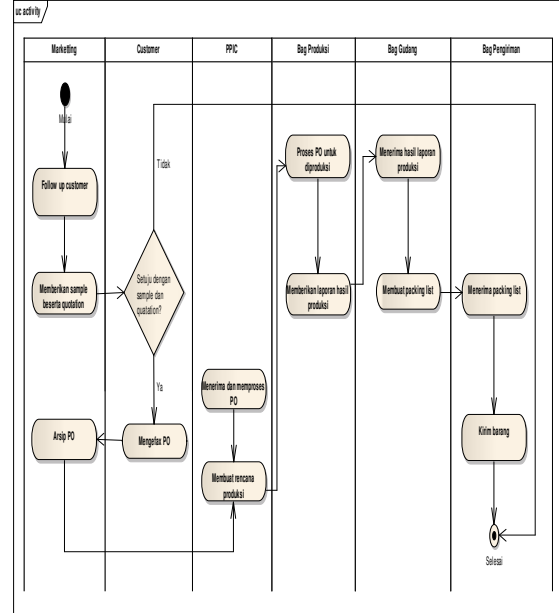
4.2 Use Case Yang Berjalan



GAMBAR 4.2 : Use case yang berjalan

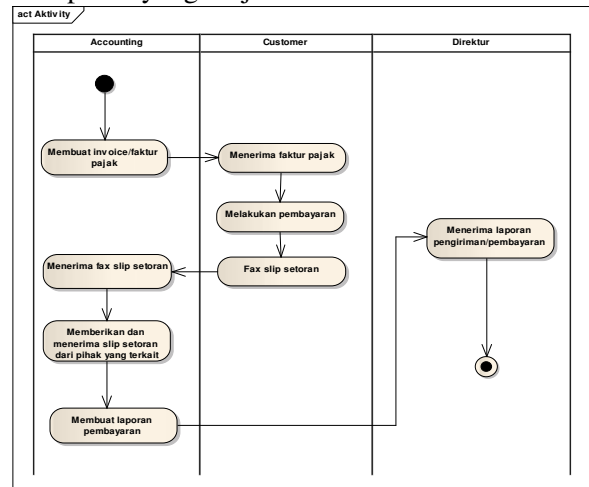
4.3 Activity Yang berjalan

a. *Activity diagram* penawaran, penyiapan, serta pengiriman barang yang berjalan



GAMBAR 4.3 : *Activity diagram* yang berjalan

b. *Activity diagram* pembayaran dan pembuatan laporan yang berjalan.



GAMBAR 4.4 : *Activity diagram* yang berjalan

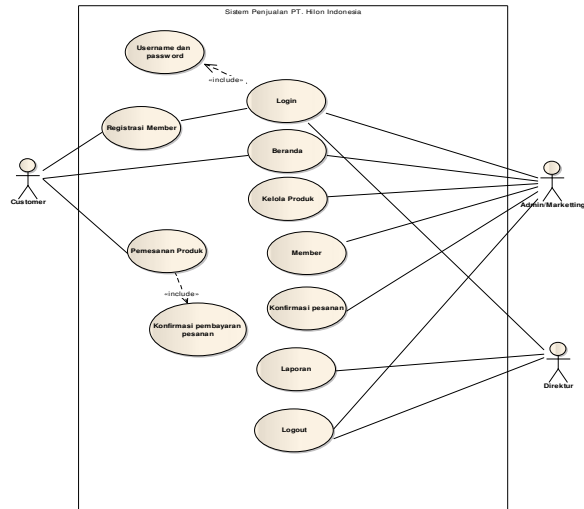
4.4. Permasalahan Yang Dihadapi

Dari serangkaian hasil pengamatan maka penulis membuat kesimpulan bahwa sistem yang berjalan pada PT. Hilon Indonesia belum efisien. Dilihat dari sistem yang berjalan timbul adanya permasalahan.

Sistem penjualan dan pemasaran pada PT. Hilon Indonesia masih bersifat konvensional, pemasaran hanya terbatas melalui telepon, marketing menawarkan produk dengan cara mendatangi konsumen secara langsung dan penjualan produk hanya sebatas antar

perusahaan saja, sehingga menyebabkan penjualan dan pemasaran produknya tidak optimal.

4.5 Use Case Yang Diusulkan



GAMBAR 4.5 : Use Case Diagram yang diusulkan

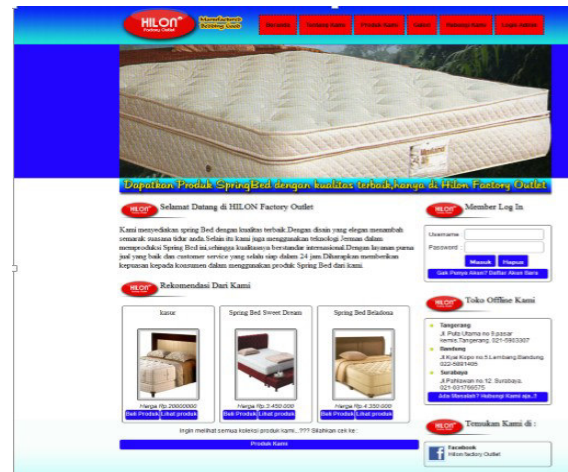
4.6 Tampilan Sistem Yang Diusulkan

a. Tampilan Login Admin



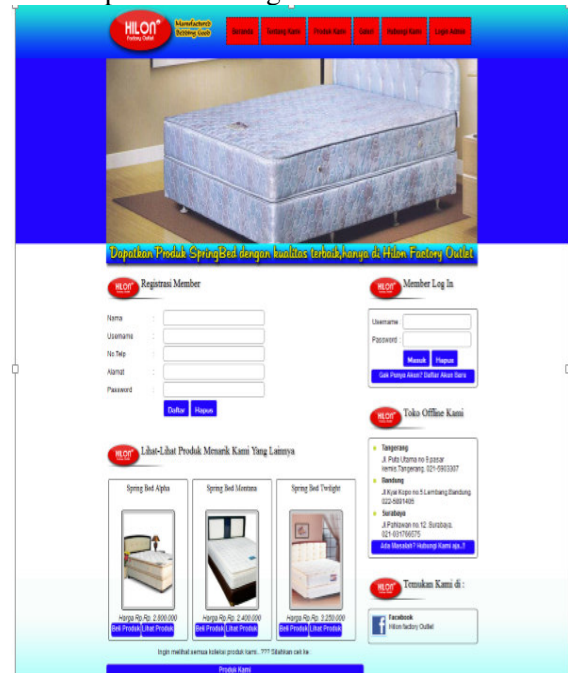
Gambar 4.6 : Tampilan Menu *Login* Admin

b. Tampilan menu utama website



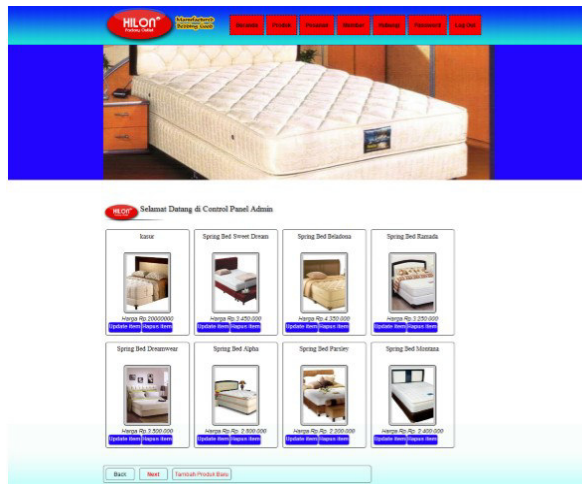
GAMBAR 4.7 : Tampilan menu utama website

c. Tampilan menu registrasi member



GAMBAR 4.8 : Tampilan menu registrasi

d. Tampilan menu kelola produk



GAMBAR 4.9 : Tampilan menu kelola produk



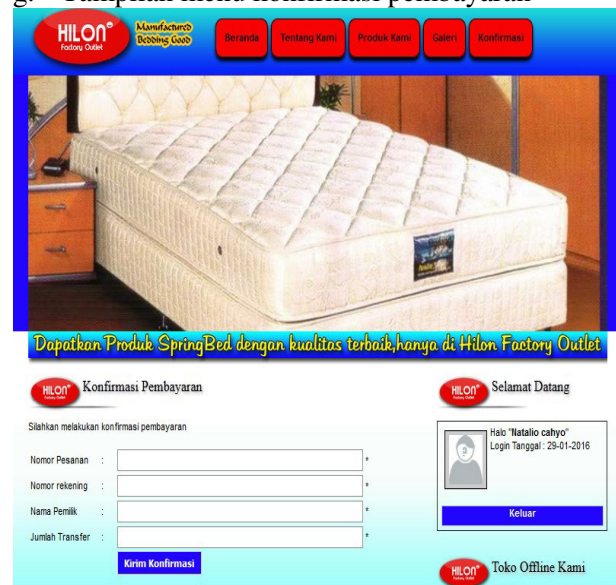
GAMBAR 4.11 : Tampilan menu detail pesanan

e. Tampilan menu pemesanan produk



GAMBAR 4.10 : Tampilan menu pemesanan produk

g. Tampilan menu konfirmasi pembayaran



GAMBAR 4.12 : Tampilan menu konfirmasi pembayaran

f. Tampilan menu detail pesanan

h. Tampilan menu konfirmasi pesanan.

dikantor pimpinan agar dapat mengakses sistem.

- e. Evaluasi sistem secara berkesinambungan diperlukan untuk menghindari dampak buruk yang muncul dikemudian hari. Dalam hal ini adalah evaluasi dan perbaikan sistem secara terartur guna menanggulangi kerusakan sistem serta kejahatan dunia maya (*hacker*) yang setiap waktu mengancam.

DAFTAR PUSTAKA

Gordon B Davis. 2010. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi Offset

Hartono, 2010, *Konsep Dasar Sistem Informasi*. Jakarta : Media Electindo

Kendall, K.E. (2014). *System Analysis And Design* 6th Edition. New Jersey: Prentice hall.

Komang, Wiswakarma, 2010, *Panduan Lengkap Pemograman CSS*. Yogyakarta : Lokomedia

Madcoms, 2011, *Membuat Website dengan Dreamweaver*. Jakarta : MediaKom

Rosa A.S, dan M. Shalahudin (2015), *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Informatika

Sutabri, Tata. (2012). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Sinta, 2010, *Definisi Pemasaran*, <http://shinta.lecture.ub.ac.id/files/2010/02/> Diakses pada 12 November 2015

Sucipto, (2011), *Konsep Dan Teknik Pengembangan Sistem Berbasis Teknologi Informasi*, Dinas Pendidikan Provinsi Banten

Sibero F. K Alexander, 2011, *Kitab Suci Web Programing*. Jakarta : Media Electindo

Patrio, Andi, 2010, *Cara Mudah Membuat Disain Web untuk Pemula*. Jakarta : Mediakita

Widodo, 2011, *Konsep Dasar UML*. Jakarta : Media Electindo

Widodo, P.P. dan Herlawati. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika