

APLIKASI PENJUALAN UDANG SECARA ONLINE PADA CV.UDANG JAYA

Peneliti
Jamal Mirdad

Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123
Jamalculune79@gamil.com

ABSTRAK

JAMAL MIRDAD, 2015. **Aplikasi Penjualan Udang secara Online Pada CV.Udang Jaya**

Tugas Akhir Jurusan Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma,

Pembimbing : Shinta Palupi, S.Kom, M.Kom

Kata Kunci : Aplikasi Penjualan Udang Secara Online

Aplikasi merupakan program computer yang dapat mempermudah manusia dalam mngerjakan tugas sehari-hari. Dalam perkembangannya, program aplikasi dapat diterapkan diberbagai aspek kehidupan dalam rangka tertib administrasi dan mendapatkan informasi yang akurat dalam waktu yang cepat. CV.Udang Jaya ini merupakan Suatu perusahaan kecil yang berada d muara jawa yang menjual udang.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka membangun Aplikasi Penjualan udang secara online. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, pengamatan langsung dan studi pustaka. Sedangkan untuk metode pengembangan system alat bantu yang digunakan adalah Site Map dan Flowchart.

Dengan dibangunnya Aplikasi Penjualan Udang Secara Online ini akan diperoleh manfaat yang besar, dimana proses penjualan ini dapat memudahkan masyarakat dalam pembelian dan memudahkan perusahaan dalam penjualannya.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budidaya perikanan khususnya udang windu saat ini semakin dirasakan sangat penting oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Perkembangan ekonomi Indonesia tidak lepas dari peran budidaya perikanan melalui peningkatan pendapatan para pembudidaya. Hal ini tentunya akan menjadi terobosan baru untuk masa yang akan datang,

sehingga usaha perikanan diharapkan tidak hanya bertumpu pada usaha penangkapan udang oleh nelayan tetapi juga mengembangkan subsector budidaya oleh pembudidaya sebagai pemecahan masalah perikanan.

Oleh, karena itu Aplikasi Penjualan pada sebuah perusahaan sangatlah penting agar dapat menghasilkan suatu yang bermanfaat

bagi perusahaan tersebut dan dapat dikenal oleh masyarakat luas.

CV.Udang Jaya merupakan suatu perusahaan perseorangan yang menghasilkan udang windu dan ikan. Dimana perusahaan ini merupakan tambak pengasli udang dan ikan dan proses penjualan pun hanya daerah sekitar saja. Pada perusahaan ini saya melihat ada kekurangan dalam memasarkan hasil dari tambak tersebut karena masih menggunakan cara manual yang cukup memakan waktu yang lama,oleh karena itu saya akan membangun aplikasi penjualan udang secara online agar perusahaan tersebut bisa memasarkan produknya lebih luas.Jika perusahaan tersebut masih menggunakan cara manual,hal tersebut dapat mengakibatkan banyak membuang waktu dalam pencarian pembeli, sehingga proses tersebut tidak efektif dan efisien. Maka dari itu perlu adanya pengembangan sistem penjualan agar dapat menghasilkan penyajian data dan informasi yang optimal. Dengan adanya membangun Aplikasi Penjualan Udang ini,sehingga masyarakat bisa mengetahui apa yang dihasilkan oleh CV.Udang Jaya.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut : “Bagaimana Membangun Aplikasi Penjualan Udang Secara Online Pada CV.Udang Jaya”.

3. BATASAN MASALAH

Agar penulisan tugas akhir menjadi terarah dan permasalahan yang dihadapi tidak meluas, maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

Halaman User (*Front End*)

1. Penjualan jenis data Udang yang ada pada CV.Udang Jaya
2. Proses transaksi pembelian Udang secara *online*.
3. Proses pembelian tanpa mendaftar sebagai member memudahkan pembelian secara *online*.
4. Proses pembayaran bisa dilakukan dengan transfer kemudian mengirimkan scan bukti transfer secara online atau bisa juga membayar langsung di tempat.
5. Penjualan hanya meliputi daerah kalimantan timur.
6. Pembelian hanya bisa dilakukan satu kali sehari dengan nama yang sama.

Halaman Administrator (*Back End*)

1. Pemeliharaan data Udang.
2. Pemeliharaan data katalog.

3. Pemeliharaan data konfirmasi pembayaran dan konfirmasi pengiriman.
4. Pemeliharaan data konsumen.
5. Pemeliharaan data supplier.
6. Laporan data pemasukkan dan pengeluaran
7. Informasi website

4. KAJIAN TORITIS

1. Penjualan

Menurut Kottler (2005) penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan dan kepentingan” jadi konsep penjualan adalah cara untuk mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan.

2. Website

Menurut Ampera (2005), *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Secara garis besar, *website* bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

1. Website Statis

Adalah *website* yang mempunyai halaman tidak berubah.Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan meng-*edit* kode yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. Website Dinamis

Merupakan *website* yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk meng-*edit* konten dari *website*.Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah *web* berita atau *webportal* yang didalamnya terdapat fasilitas berita, *polling* dan sebagainya.

3. Website Interaktif

Adalah *website* yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh *website* interaktif adalah blog dan forum. Di *website* ini user bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti memiliki moderator untuk

mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

3. Internet

Menurut madcoms (2009) internet (international network) atau jaringan computer internasional atau WAN (Wide Area Network) adalah kumpulan dari berbagai jaringan computer kecil atau LAN (Local Area Network) yang saling terhubung. Seperti nama dari jenis jaringan ini, WAN mencakup lokasi yang cukup besar seperti jaringan computer antar wilayah, kota atau bahkan Negara. Jika di dalam LAN dibutuhkan alat yang bernama hub/switch, di dalam WAN ini membutuhkan router sebagai penghubung antar jaringan dan modem untuk menghubungkan dengan ISP (Internet service Provider)/penyedia layanan Internet.

4. WWW (World Wide Web)

Menurut Juju dan Syukrie (2009), WWW atau world wide web adalah sebuah ruang informasi yang sangat berguna dan diakses oleh user melalui browser, dengan adanya www kita bisa menerima berbagai macam informasi dalam berbagai format. WWW sering disebut juga sebagai protokol pada sebuah URL (Uniform Resource Locator).

5. Notepad++

Menurut Kusuma Ardhana, ST (2013) dalam bukunya yang berjudul “ PHP : Menyelesaikan Website 30 Juta ”, Notepad++ adalah salah satu program yang digunakan untuk melakukan editor seperti HTML, PHP, Java Script, CSS, dan lain-lain.

6. XAMPP

XAMPP merupakan paket paket PHP berbasis *Open Source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Informasinya dapat diperoleh pada alamat <http://apachefriends.org>. untuk paket dengan versi Windows.

XAMPP memiliki beberapa paket instalasi seperti :

1. Apache HTTPD 2.0.54
2. MySQL 4.1.12
3. PHP 5.0.3
4. FiZilla FTP Server 0.9 Beta
5. phpMyAdmin 2.6.1-p13

3.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Menurut adi(2008) pengembangan sistem (*Sistem Divploment*) dapat berarti menyusun suatu sistem informasi yang benar-benar baru atau yang lebih sering terjadi, menyempurnakan sistem yang telah ada.

Konsep siklus hidup sistem merupakan bagian dari langkah pengembangan. Siklus hidup sistem merupakan penerapan pendekatan sistem untuk tugas mengembangkan dan menggunakan sistem berbasis komputer sebagai alat bantu yang dikenal sebagai alat yang cepat, akurat, tidak cepat lelah, serta tidak mengal kata bosan, Untuk melaksanakan intruksi-intruksi pengguna.

Tahapan didalam proses pengembangan sistem informasi adalah setengah kegiatan yang kakan membawa suatu proyek kepada suatu kondisi dimana keputusan manajemen dibutuhkan untuk melanjutkan atau tidaknya proyek tersebut. Setiap kegiatan akan masuk dalam tahapan tertentu dapat dilaksanakan secara paralel atau bersama dengan kegiatan lainnya.

Adapun tahapan dalam pengembangan sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Analisis Sistem

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud dengan mengidentifikasi dan mengvaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

2. Perancangan

Pernacangan lebih ditekankan pada hasil dari tahap analisis kelak akan diimplementasikan serta tahap dimana kita melakukan penghalusan kelas-kelas yang didapat pada tahap analisis serta jika perlu menambahkan dan memodifikasi kelas-kelas yang lebih mengefisienkan mengefektifkan sistem/perangkat lunak yang akan kita kembangkan.

3. Implementasi

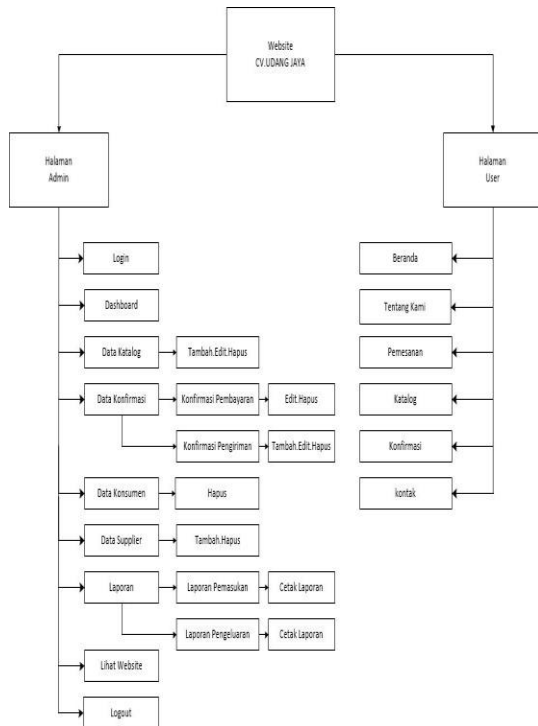
Implementasi dimana kita mengimplementasikan sistem ke alamat *Web* yang nyata. Disini kita mulai berurusan dengan pemilihan perangkat keras, penyusunan perangkat keras aplikasi (pengkodean/*coding*).

4. Pengujian

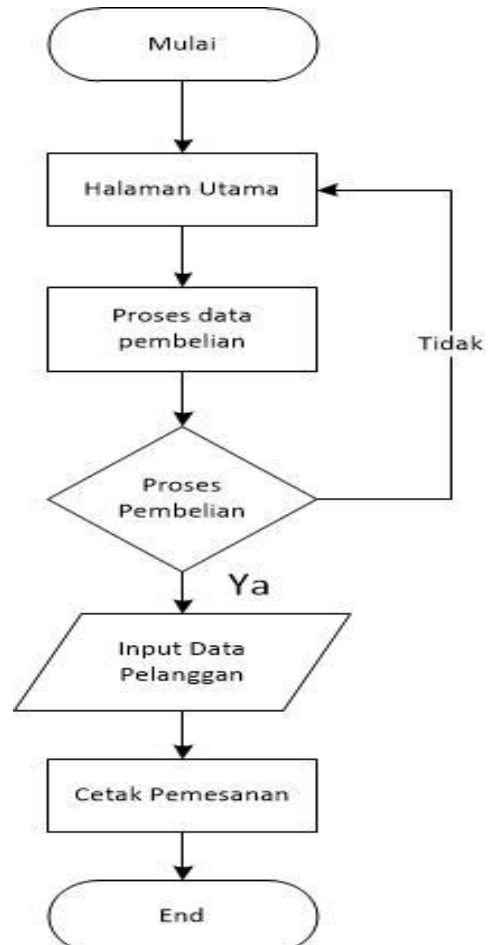
Pada tahap ini apakah sistem yang akan kita buat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Pemeliharaan merupakan bentuk evaluasi untuk memantau supaya sistem informasi yang dioperasikan dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut. Memelihara sistem sehingga sistem tersebut memberikan dukungan yang diperlukan. Pemeliharaan

sistem dilaksanakan untuk tiga alasan, yakni memperbaiki kesalahan, menjaga kemuktakhiran sistem, mengikatkan sistem.

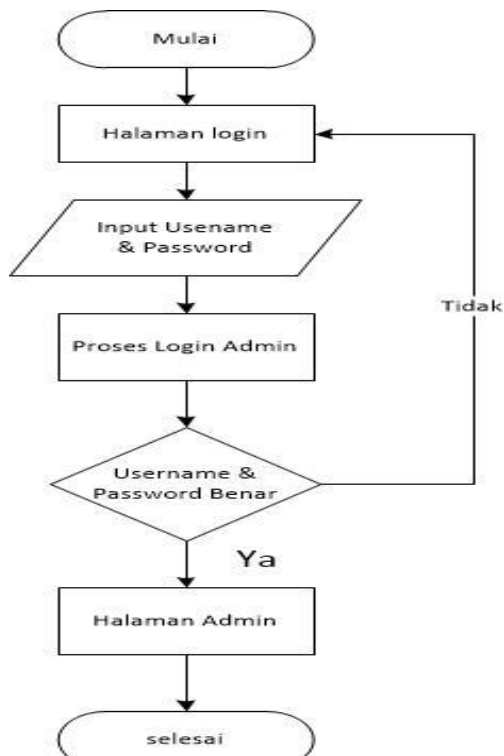
4. RANCANGAN SISTEM



Gambar 1. Site Map



Gambar 3. Flowchart User



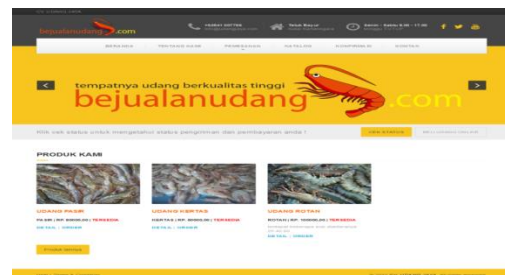
Gambar 2. Flowchart Administrator

5. IMPLEMENTASI

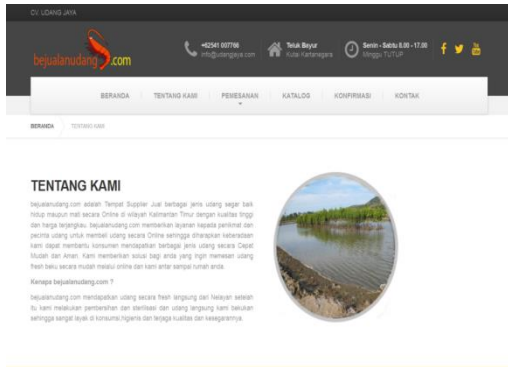
1. Nama tabel : Katalog
Field kunci : id_katalog
Keterangan: Tabel ini digunakan untuk menyimpan data Katalog

Tabel 4.2 Struktur tabel Katalog

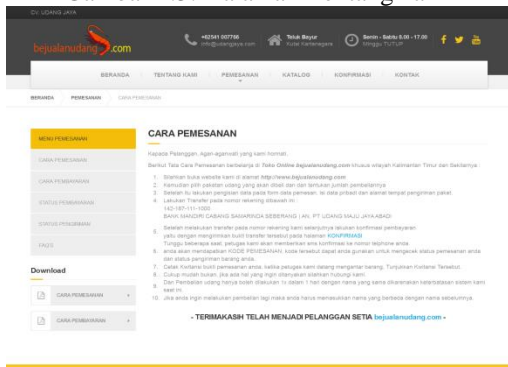
No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1	Id	Integer	15	Id katalog
2	Id_katalog	Varchar	15	Kode katalog
3	Nama	Varchar	50	Nama katalog
4	Harga	Varchar	20	Harga katalog
5	Jenis	Varchar	15	Jenis katalog
6	Stok	Integer	5	Stok katalog
7	Status	Varchar	15	Satus katalog
8	Berat	Integer	5	Berat katalog
9	Keterangan	Text		Keterangan katalog
10	Foto	Varchar	200	Foto katalog



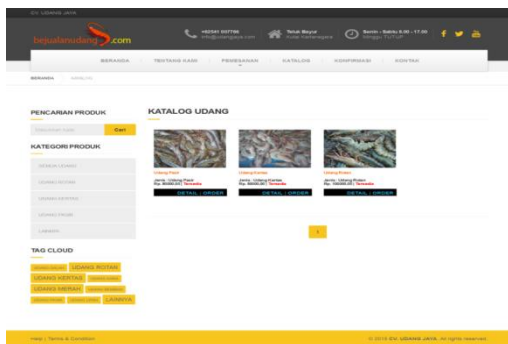
Gambar 4.2. Halaman Utama



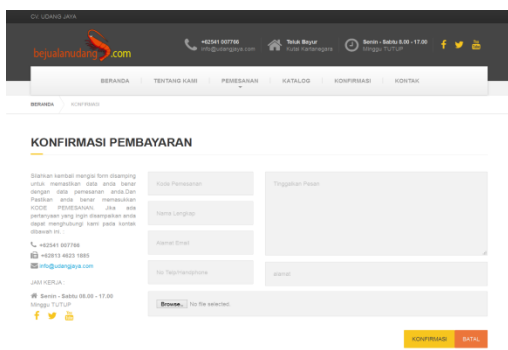
Gambar 4.3. Halaman Tentang kami



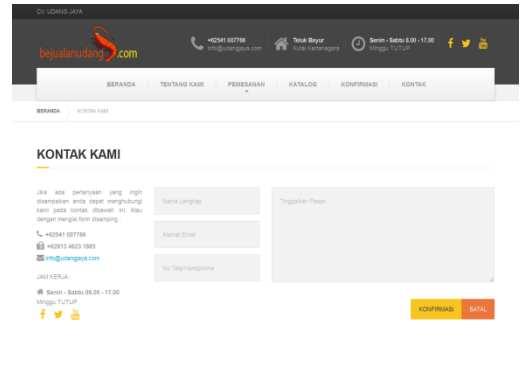
Gambar 4.4. Halaman Pemesanan



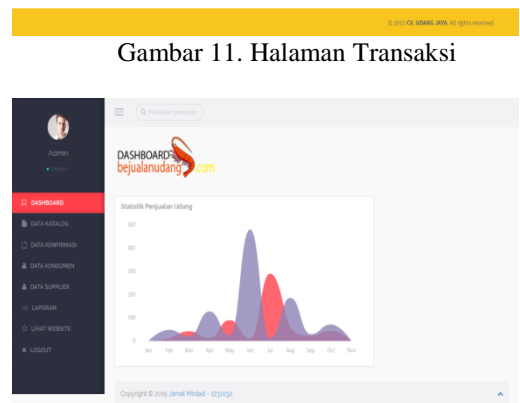
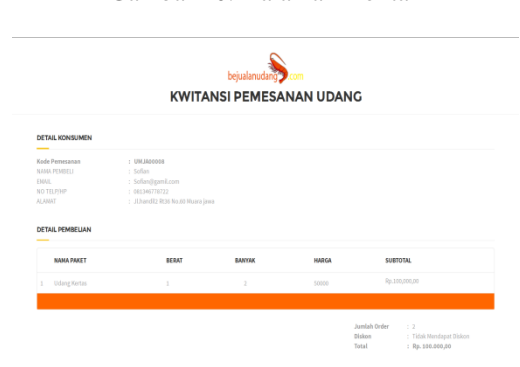
Gambar 4.5. Halaman Katalog



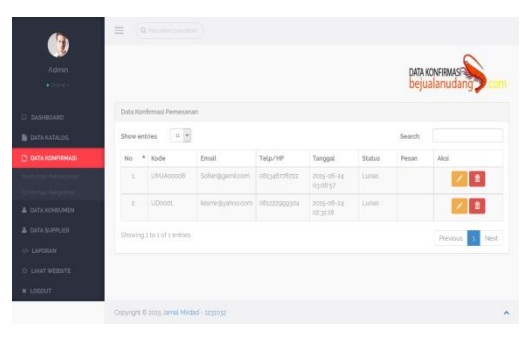
Gambar 4.6. Halaman Konfirmasi



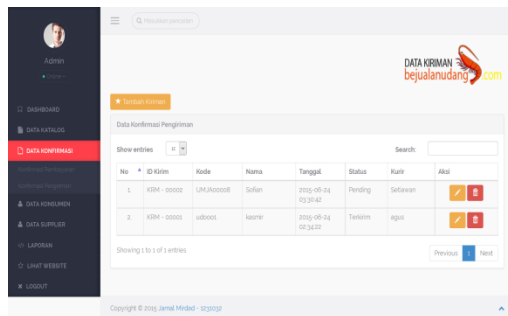
Gambar 10. Halaman Kontak



Gambar 12. Halaman Menu Admin



Gambar 13. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 14. Halaman Konfirmasi Pengiriman

6. KESIMPULAN

Dari penjelasan pada Membangun Website Penjualan Pada CV.Udang Jaya sebagaimana yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dari laporan Kuliah Kerja Praktek ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* penjualan ini memudahkan dalam penjualan produk pada CV.Udang Jaya dalam bentuk *website*.
2. *Website* penjualan ini meningkatkan kualitas informasi penjualan udang yang ada pada CV.Udang Jaya melalui media *internet* dan *website*.
3. *Website* penjualan secara *online* ini akan membantu dalam meningkatkan rasio penjualan / promosi yang telah dilakukan CV.Udang Jaya
4. Dengan *website* CV.Udang Jaya dapat memperluas pasarnya.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* yang dibangun pada CV.Udang Jaya yang telah dibuat hendaknya lebih dioptimalkan dan diberdayakan secara maksimal dalam memberikan informasi sehingga memperlancar kegiatan serta memudahkan dalam mendapatkan informasi.
2. Melalui *website* yang telah dibangun hendaknya dapat mempersiapkan sumber daya manusianya didalam proses pemeliharaan *website* agar informasi yang disajikan untuk publik merupakan informasi yang selalu *update* dan dapat tersajikan dengan baik dan benar serta sebagai dasar bagi suatu proses penyusunan perencanaan.
3. Dengan adanya *website* penjualan ini, hendaknya diberikan pengetahuan dan pelatihan bagi operator komputer terlebih dahulu untuk mengoperasikannya agar tidak terjadi

kesalahan dalam pemasukan data – data pembelian dan penjualan.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, Kusuma. 2013. PHP: Membangun Website 30 Juta. Purwokerto; Jasakom.
- Ardhana, YM Kusuma, 2012. PHP Menyelesaikan Website 30 Juta. Jakarta : Mediakita
- Kadir Abdul, 2009, Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, Yogyakarta, Andi
- Harip Santoso, 2010, Membangun Multi Aplikasi, PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Haliman dan Adijaya, 2005, Budi Daya Udang Tambak, Yogyakarta, Andi
- Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad, 2009, Jurus Jitu Webmaster Freelance, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Kottler Phillip, 2005, Buku Manajemen Pemasaran, penerbit Jakarta : indeks
- Madcoms, 2009, Membongkar Misteri Internet, Yogyakarta, Andi
- Madcoms, 2008, PHP & MySQL untuk pemula, Yogyakarta, Andi
- Madcoms, 2011, Dreamweaver CS5 PHP-MySQL untuk pemula, Yogyakarta, Andi
- Nugroho, Bunafit, 2004, Aplikasi Pemrograman web dinamis dengan PHP & MySQL, Yogyakarta : Gaya Media.
- Prasojo, Lantip Diat & Riyanto, 2011, Teknologi Informasi Pendidikan, Yogyakarta : Gava Media.
- Sutisna, Dadan. 2007. 7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster. Jakarta : MediaKita.
- Saputra, Agus., Feni Agustin., ASFA Solution., 2013, Menyelesaikan Website 12 Juta secara Profesional, PT Elex Media Komputindo.
- Wiswakarma Komang, 2009, Membuat catalog online dengan PHP & CSS Yogyakarta : Lokomedia.
- http://www.warintek.ristek.go.id/perikanan/Ikan%20Laut/udang_windu.pdf