

Aplikasi Pembuatan *Instore* Promosi Pada PT. Lotte Mart Banjarmasin

Artoni, Retno Ariani, Nidia Rosmawanti

STMIK Banjarbaru

Jl. Jend. A.Yani KM. 33,5 Loktabat Banjarbaru. Telp/fax : 0511-7482881/0511-4781374
thonybjm@gmail.com, retnochimoet@yahoo.co.id, nidiabjb@yahoo.com

Abstrak

Lotte Mart merupakan juga sebuah perusahaan berskala besar yang bergerak di bidang retail. Retail adalah serangkaian aktifitas bisnis yang menyangkut penjualan barang dan jasa kepada konsumen untuk kepentingan pribadi dan keluarganya.

Instore promosi adalah pembuatan harga barang yang dipajang dan yang dipromosikan. Pembuatan instore promosi ini dilakukan agar para konsumen dapat lebih jelas mengetahui berapa harga barang yang akan dijual diperusahaan kami. Dalam pembuatan instore promosi di sini pihak lotte sendiri masih menggunakan cara manual dalam memproses instore promosi. Cara manual tersebut membuat proses pembuatan instore promosi menjadi kurang efisien dalam waktu dan tenaga.

Oleh karena itu maka di buat aplikasi pembuatan instore promosi untuk membantu dalam menangani pemberitahuan harga menggunakan program Personal Hypertext Preprocessor (PHP) dan data tampungnya menggunakan MySQL. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam melaksanakan proses pembuatan instore promosi dengan cepat dan efisien.

Kata Kunci: Aplikasi, Instore Promosi, Harga Barang

Abstract

Lotte Mart is also a large-scale enterprise engaged in retail. Retail is a series of business activities relating to the sale of goods or services to consumers for personal use and or family .

Meanwhile, here in the form of making promotional instore price - the price of goods on display and promoted . Making instore promotion is done so that consumers can more clearly see how the price of goods - goods to be sold in the company we . In making instore promotion here lotte own party still use manual processing instore promotions . The manual way to make the process of making instore promotion becomes less efficient in time and effort

Therefore it is in the making of an application to back instore promotions to assist in dealing with price notification using the Personal program Hypertext Preprocessor (PHP) and the maximum capacity of data using MySQL . With this application is expected to assist in carrying out the process of making instore promotions quickly and efficiently.

Keywords: Application, Instore Promotion, Consumer Good Promotion

1. Pendahuluan

Lotte Mart adalah sebuah hypermarket di Asia yang menjual berbagai bahan makanan, pakaian, mainan, elektronik, dan barang lainnya. LotteMart juga merupakan sebuah perusahaan berskala besar yang bergerak di bidang *retail*. *Retail* adalah serangkaian aktifitas bisnis yang menyangkut penjualan barang dan jasa kepada konsumen untuk kepentingan pribadi dan atau keluarga.

Salah satu cara yang dilakukan oleh peretail untuk mempertahankan keunggulan bersaing dan menjaga gross profit adalah dengan promosi. Promosi dapat dilakukan melalui berbagai macam jenis media baik di luar toko ataupun promosi yang dilakukan di dalam toko (*instore* promosi). Promosi di luar toko dapat dilakukan dengan tujuan untuk menarik konsumen

mengunjungi toko dan promosi yang dilakukan di dalam bertujuan untuk menjadi stimulus yang dapat merangsang keputusan pembelian konsumen di dalam toko, baik keputusan yang telah direncanakan atau pun keputusan yang belum direncanakan sebelum datang ke toko.

Instore promotion merupakan salah satu bentuk promosi yang dapat dilakukan oleh peritel ataupun pemilik produk. Di LotteMart ini sendiri pembuatan instore promosi dilakukan agar konsumen tidak perlu lagi bertanya kepada karyawan / staff setempat. Konsumen bisa melihat sendiri berapa harga barang yang dipromosikan. Barang yang akan dipromosikan biasanya di letakkan ditempat – tempat tertentu yang mudah terlihat oleh konsumen.

Instore promosi ini dibuat oleh staff kemudian ditempatkan di barang yang akan dipajang dan dipromosikan. Pengerjaan ini dilakukan setiap hari sebelum toko dibuka. Staff melakukan pengecekan barang yang dipromosikan, dimana apa ada perubahan harga barang, atau masih tidaknya terpasang informasi harganya di barang tersebut. Pengerjaan ini masih terbilang lambat dikarenakan staff keliling dengan mencatat kode barang kemudian mengecek kode barang tersebut di komputer, dimana barang tersebut harganya berubah atau tidak. Kalau ada perubahan harga barang atau tidak terdapat lagi informasi barangnya maka staff tersebut membuatkan kembali informasi harganya. Pembuatan instore promosi ini dibuat masih secara manual yaitu dengan mencatat kode barang, kemudian dicari di komputer dan mengcopy paste ke Ms. Word. Dimana data pun selalu saja hilang karena adanya beberapa staff yang membuat dan sering terjadi penghapusan atau data kadang kala tidak tersimpan maka dengan yang seringnya kehilangan informasi harga di area promo barang maka staff berulang kali keliling mencatat kode barang, mengecek harga barang, dan mengcopy paste kembali nama barang dan harganya tersebut kemudian dibuatlah instore promosi tersebut. Kejadian ini terus terjadi setiap hari sebelum toko buka.

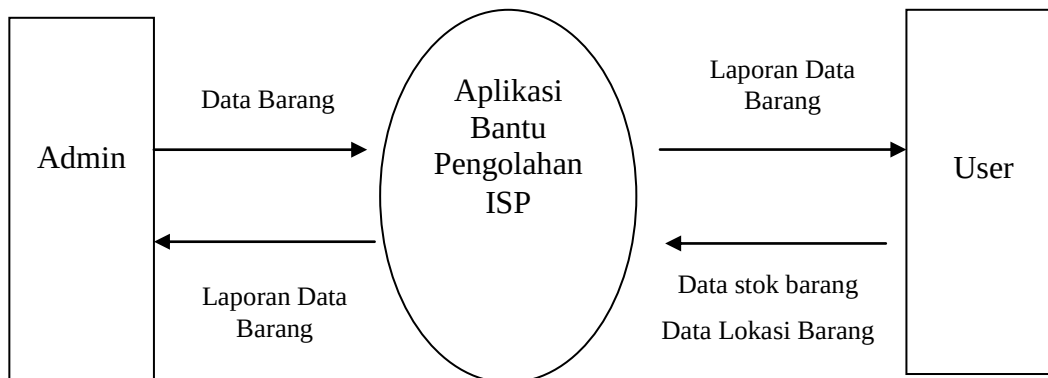
Staff merupakan orang yang juga berperan penting dalam proses pembuatan instore promosi ini. Kendala yang dialami dalam pembuatan ini dimana setiap hari bukan cuma harga yang bisa berubah tetapi, informasi harga bisa saja hilang, yang tidak tahu kenapa selalu saja bisa hilang setiap harinya padahal pengecekan selalu saja dilakukan setiap hari.

Instore promosi disini berupa pembuatan harga-harga barang yang dipajang dan yang dipromosikan. Pembuatan instore promosi ini dilakukan agar para konsumen dapat lebih jelas mengetahui berapa harga barang-barang yang akan dijual di perusahaan kami. Cara manual tersebut membuat proses pembuatan instore promosi menjadi kurang efisien dalam hal waktu dan tenaga. Apalagi jika ada terjadi kedatangan barang dari beberapa supplier. Staff bukan cuma menangani untuk pembuatan instore promosi tapi staff juga membongkar dan mendisplay barang, baik barang baru datang ataupun barang yang akan dipromosikan. Staff sering kali lama menangani masalah ini dikarenakan belum lagi pajang barang, dan keliling mencatat kode barang untuk dibuatkan informasi harganya jika barang yang sudah dipajang informasi harganya tidak ada atau hilang. Hal itu dikarenakan tidak adanya database barang yang akan dipajang atau dipromosikan, tentu saja itu juga akan memakan waktu lama dan seharusnya sebelum toko buka pun informasi harga sudah terpasang, dan jika terjadi hilangnya informasi tersebut langsung dicetak saja, tanpa mencatat kode barang dan mengcopy paste lagi kode barang tersebut.

Kejadian ini sering terjadi berulang-ulang. Pihak *Manager* LotteMart sendiri akhirnya memberikan peringatan dalam hal tersebut sebelum terjadinya teguran keras yang bisa datang dari audit pusat LotteMart Shopping Indonesia.

2. Metode Penelitian

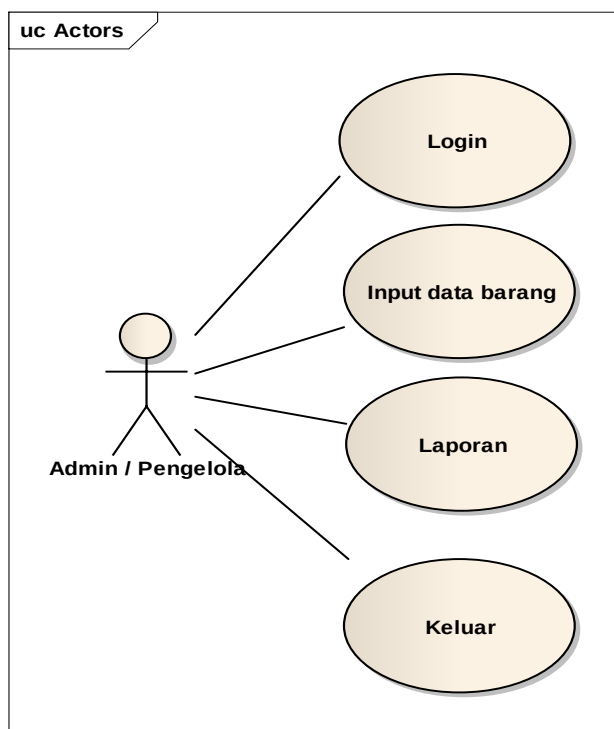
Aplikasi dengan diagram konteks, menggambarkan seluruh masukan dan keluaran dari system, dimana dalam diagram konteks ini hanya terdapat satu proses saja yang kemudian akan didekomposisikan secara rinci menjadi beberapa proses[1][2][3]. Diagram konteks yang menggambarkan proses umum yang terjadi dalam system disajikan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Diagram Konteks

Pada diagram konteks gambar 2.1 untuk admin menggambarkan masukkan seluruh data barang ke aplikasi dan dari aplikasi keluaran laporan berupa laporan data barang, sedangkan user menggambarkan masukkan yang Cuma berupa stok promo barang dan lokasi barang dan keluaran laporan berupa laporan data barang.

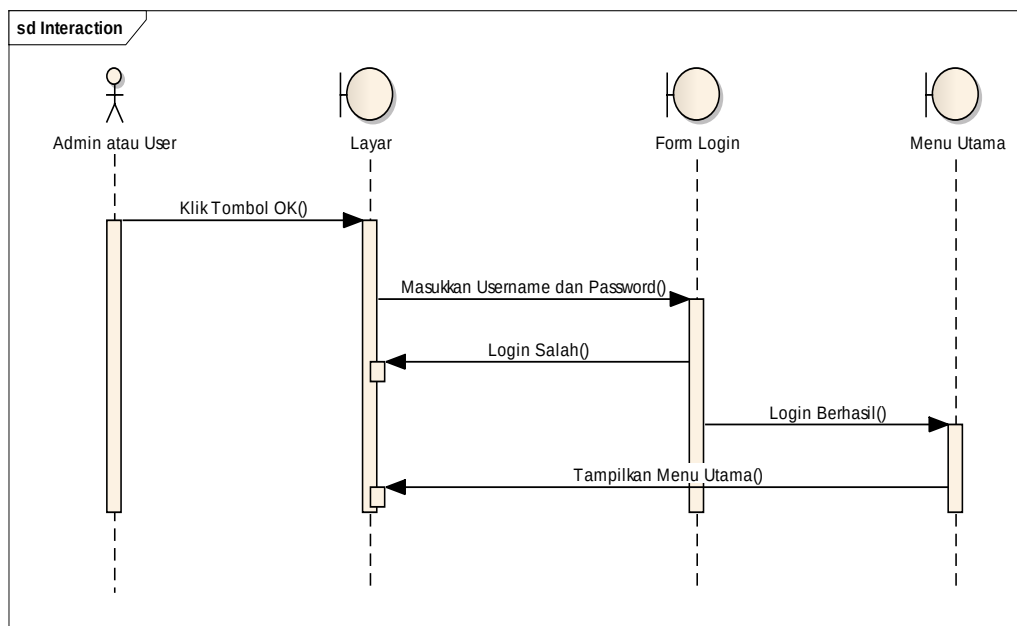
Use Case Diagram bersifat statis [4]. Pada diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor. Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. Gambar 2.2 dibawah ini menjelaskan bagaimana interaksiaktor yang berhubungan dengan sistem.



Gambar 2.2 Use Case Aplikasi

Sequence diagram bersifat dinamis. Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu. Diagram 2.3 dibawah ini menjelaskan urutan-urutan proses yang dilakukan oleh *Admin* dan *User*.

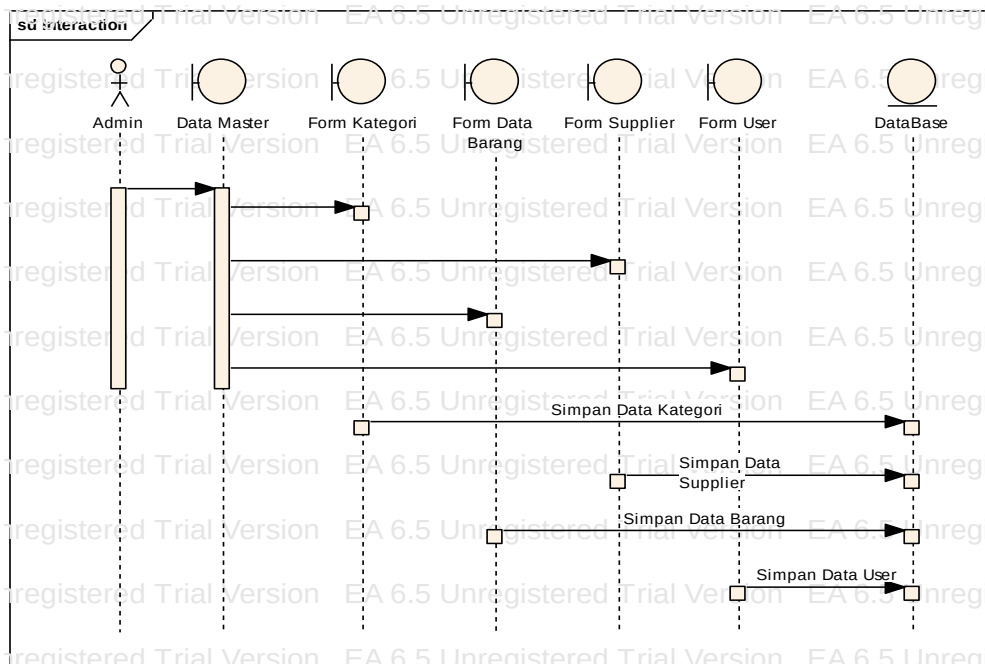
1. Login sebagai admin atau user



Gambar 1.3. Sequence Diagram Login

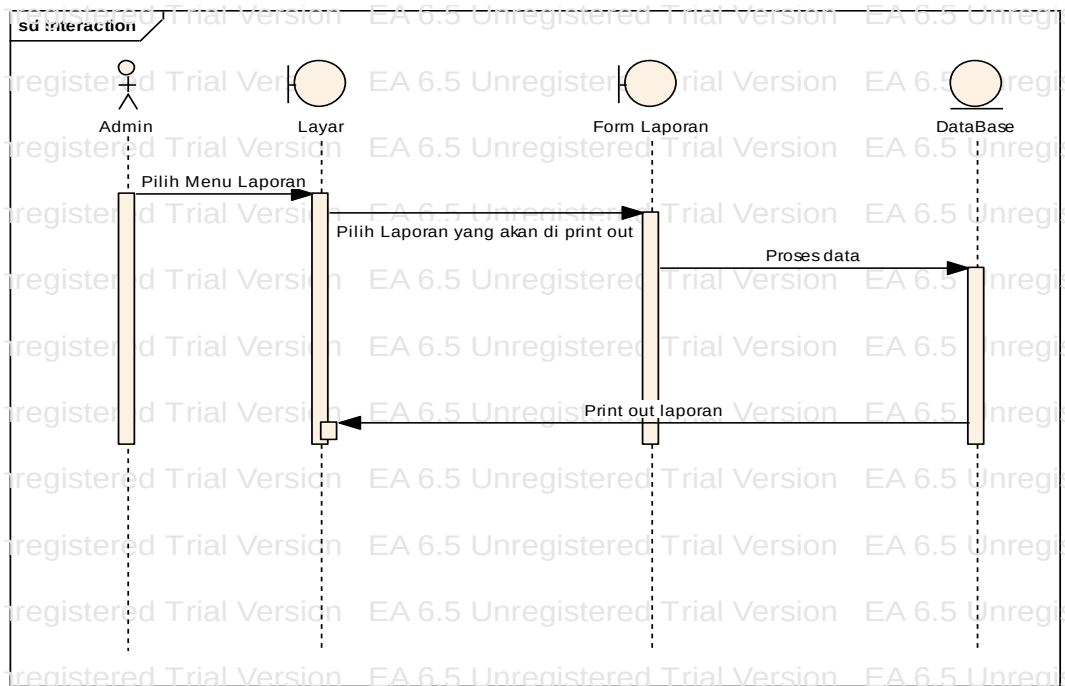
Sebelum masuk aplikasi, admin atau pengelola harus login terlebih dahulu. Dengan cara memasukkan username dan password yang sudah terdaftar ke dalam form login. Apabila username atau password tidak sesuai, maka admin atau pengelola tidak dapat masuk ke menu utama. Apabila login berhasil maka form menu utama akan ditampilkan.

2. Data Master Admin



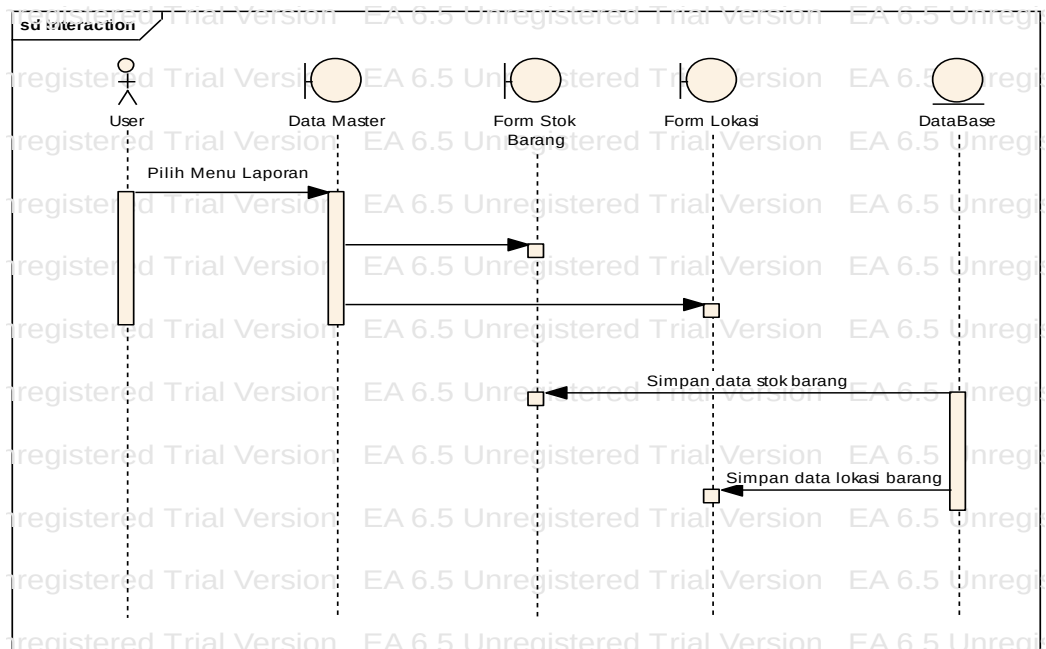
Gambar 1.4 Sequence Diagram Data Master Admin

3. Laporan Barang



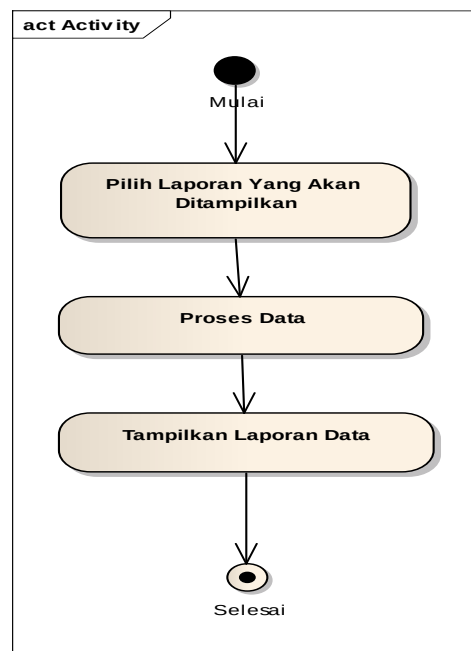
Gambar 1.5 Sequence Diagram Laporan

4. Data Master User



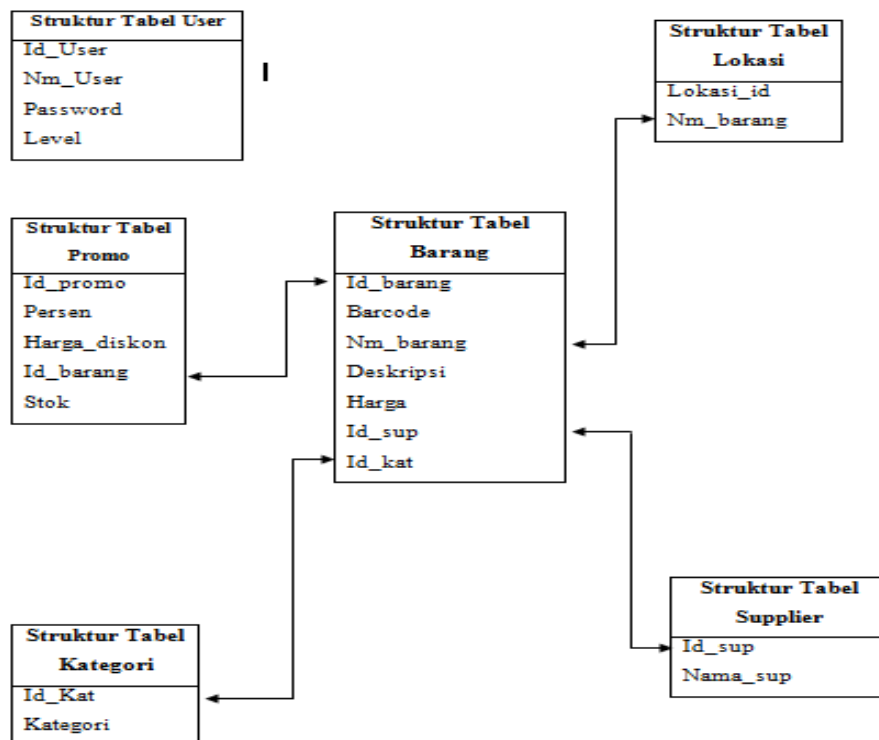
Gambar 1.6 Sequence Diagram Data Master User

Activity Diagram Laporan Data



Gambar 1.7 Activity Diagram Data Laporan

Dan berikut relasi tabel yang akan dibangun :



Gambar 1.8 Relasi Tabel

3. Hasil dan Pembahasan

Form ini digunakan untuk memasukan dan menyimpan data barang.

LOTTE Mart Aplikasi Instore Promotion

Tambah Barang

Barcode:

Nama Barang:

Harga:

Supplier: GRAHA KERINDO UTAMA

Kategori: H&B

Stok:

Tempat Simpan:

SIMPAN

LOTTE Mart Aplikasi Instore Promotion

Barang

Tambah Data

Nama Barang: Cari

No	Barcode	Nama	Harga	Supplier	Kategori	Tempat Simpan	Stok	Aksi
1	8994410172049	BONECOM OTAK-OTAK IKAN	Rp 21.500,-	COCOMAS INDONESIA, PT	DAIRY & FROZEN	AREA DAIRY	600	Edit Hapus
2	0410674270003	CHOICE L PG SENSITIF X	Rp 13.800,-	SUMBER SEHAT MAKMUR	H&B	AREA PASTA GIGI	300	Edit Hapus
3	0400003528073	DAIA DET EXTRA BUNGA	Rp 13.800,-	UNILEVER INDONESIA, PT	DETERGENT	PROMO TENGAH	500	Edit Hapus
4	8998866608725	DAIA DET SOFTENER	Rp 13.800,-	UNILEVER INDONESIA, PT	DETERGENT	GANG 11	0	Edit Hapus
5	0400009209853	ENAAK SKM PUTIH KLG	Rp 379.250,-	INDOMARCO ADI PRIMA	DRINK/MILKS	AREA MINUMAN	224	Edit Hapus
6	8995177108883	GULAKU KUNING	Rp 6.500,-	GUNA LAYAN KUASA, PT	BULK PRODUCT	AREA GULA	399	Edit Hapus

Gambar 1.9 Form Data Barang

 Laporan Barang									
No	Barcode	Nama	Harga	Harga Promo	Stok Gudang	Stok Promo	Lokasi	Supplier	Kategori
1	8994410172049	BONECOM OTAK-OTAK IKAN	Rp 21.500,-	Rp 0,-	600	275	AREA DAIRY	COCOMAS INDONESIA, PT	DAIRY & FROZEN
2	0410674270003	CHOICE L PG SENSITIF X	Rp 13.800,-	Rp 0,-	300	67	AREA PASTA GIGI	SUMBER SEHAT MAKMUR	H&B
3	0400003528073	DAIA DET EXTRA BUNGA	Rp 13.800,-	Rp 0,-	500	1000	PROMO TENGAH	UNILEVER INDONESIA, PT	DETERGENT
4	8998866080725	DAIA DET SOFTENER	Rp 13.800,-	Rp 0,-	0	0	GANG 11	UNILEVER INDONESIA, PT	DETERGENT
5	0400009209853	ENAAK SKM PUTIH KLG	Rp 379.250,-	Rp 0,-	224	150	AREA MINUMAN	INDOMARCO ADI PRIMA	DRINK MILKS
6	8995177108883	GULAKU KUNING	Rp 6.500,-	Rp 0,-	399	500	AREA GULA	GUNA LAYAN KUASA, PT	BULK PRODUCT
7	0400002629122	KECAP MANIS POUCH	Rp 18.400,-	Rp 0,-	5012		AREA SAOS	SUMBER SEHAT MAKMUR	SAUCES&SPICES
8	8990011155221	MASPION RICE BUCKET USA	Rp 79.900,-	Rp 0,-	420	100	AREA BASKOM	MASPION, PT	FOOD RELATED
9	0410658420004	PEPSODENT PG JUMBO WHITE	Rp 8.150,-	Rp 0,-	27309		GANG 11	UNILEVER INDONESIA, PT	H&B
10	0899999017569	ROYCO FDS CHICKEN RCG	Rp 196.500,-	Rp 0,-	3041	500	AREA PROMO MIE	UNILEVER INDONESIA, PT	SAUCES&SPICES
11	10089686017134	SARIMI BASO	Rp 64.500,-	Rp 0,-	500	4	AREA PROMO TENGAH MIE	SARIMEKAR CAHAYA PERSADA	BULK PRODUCT
12	8994070683329	SAVE L KURSI BASO	Rp 14.900,-	Rp 0,-	2033	900	AREA TENGAH GMS	MASPION, PT	FURNITURE
13	0400003651702	SEDAAP MIE GORENG	Rp 71.750,-	Rp 0,-	9709		AREA PROMO	KALIMAS KHARISMA, PT	BULK PRODUCT
14	0410537460008	STELLA ALL IN 1 LEMON	Rp 9.900,-	Rp 0,-	307	100	AREA GANG 2	PT.PULAU BARU JAYA BANJARMASIN	HARDWARE
15	0410616260000	SUNLIGHT LIQUID LIME PCH	Rp 12.800,-	Rp 0,-	10274		GANG 11	UNILEVER INDONESIA, PT	DETERGENT
16	4895125715108	SWASH RAINBOW SPONGE	Rp 24.900,-	Rp 0,-	678	400	AREA BASKOM	AJEINDONESIA PT	CLEANING & LUGGAGE

Banjarmasin, 02 February 2015

Gambar 1.10 Laporan Barang

3.1 Hasil Uji Validasi Kuesioner

Hasil kuesioner dari 10 responden akan dikumpulkan dan di data kembali guna dilakukan pengujian validasi selanjutnya. Berikut adalah hasil kuesioner yang telah didapatkan. Setelah didapat hasil kuesionernya, maka selanjutnya adalah divalidasi dengan korelasi Pearson. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi
- n : Jumlah responden
- x : Skor tiap pertanyaan
- y : Skor seluruh pertanyaan hasil kuesioner

Lalu untuk menguji signifikan hasil korelasi, digunakan uji-t. Adapun kriteria untuk menentukan signifikan dengan membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel. Jika t-hitung > t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa pertanyaan tersebut valid. Rumus mencari t-hitung yang digunakan adalah :

$$t_{hitung} = \frac{r_{xy} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{xy}^2}}$$

Perhitungannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Perhitungan Validasi

Responden	Pertanyaan Ke-					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	4	4	4	4	4	20
2	4	4	4	4	4	20
3	4	4	4	3	4	19
4	4	4	4	3	3	18
5	3	4	4	3	3	17
6	3	4	4	3	3	17
7	3	3	4	3	3	16
8	3	3	3	2	3	14
9	3	3	2	3	3	14
10	3	3	3	2	2	13
Total	34	36	36	30	36	
t hitung	0.83	0.86	0.76	0.85	0.86	
t table	0.63					
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Jumlah valid	5					

3.2 Hail Uji Reabilitas Kuesioner

Hasil yang didapat dari perhitungan tersebut adalah bahwa semua pertanyaan bernilai valid. Selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas. Dalam melakukan uji reliabilitas ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Mencari harga variasi dengan rumus :

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

2. Menentukan besar varians total dengan rumus :

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n}$$

3. Menghitung koefisien reliabilitas dengan rumus Alpha :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Maka perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 1.2 Tabel Pengujian Reliabilitas

Responden	Pertanyaan Ke-					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	4	4	4	4	4	20
2	4	4	4	4	4	20
3	4	4	4	3	4	19
4	4	4	4	3	3	18

5	3	4	4	3	3	17
6	3	4	4	3	3	17
7	3	3	4	3	3	16
8	3	3	3	2	3	14
9	3	3	2	3	3	14
10	3	3	3	2	2	13
Var Item	0.24	0.24	0.44	0.4	0.36	
Svar Item	1,68					
Svar Total	5,76					
Reliabilitas	0,787					

Didapat nilai *Alpha Cronbach* adalah 0,787 dengan jumlah pertanyaan 5 buah. *Alpha Cronbach* = 0,787 terletak diantara 0,60 hingga 0,90 sehingga tingkat reliabilitasnya reliabel. Untuk lebih jelasnya tingkat reliabilitas berdasarkan nilai Alpha dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1.3 Tingkat Reliabilitas berdasarkan nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 s/d 0,30	Kurang Reliabel
>0,30 s/d 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 s/d 0,90	Reliabel
>0,90 s/d 1,20	Sangat Reliabel

Dari semua hasil pengujian dari pengujian validitas maupun reliabilitas menunjukkan bahwa pengujian *User Acceptance* ini telah menghasilkan data yang valid dengan tingkat reliabilitasnya termasuk Reliabel.

4. Kesimpulan

Dengan dibuatnya aplikasi pembuatan instore promosi LotteMart dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* berbasis Web ini dan berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka secara garis besar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi instore promosi dapat membantu pembuatan promosi harga dengan tepat, cepat, dan akurat.
2. Setelah melakukan pengujian dengan pengujian *User Acceptance*, dapat di simpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu dalam melakukan penginputan, penyimpanan, serta mempermudah pembuatan instore promosi.
3. Dari semua hasil pengujian yaitu untuk pengujian validitas maupun reliabilitas menunjukkan bahwa pengujian *User Acceptance* telah menghasilkan data yang valid. Didapat nilai *Alpha Cronbach* = 0.787 yang terletak diantara 0.60 hingga 0.90 sehingga tingkat reliabilitasnya termasuk dalam reliabel.

Daftar Pustaka

- [1] Jogiyanto, HM. (2001). *Analisis Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Ladjamuddin. B, Al-Bahra. (2006). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: cet-kell Graha Ilmu.
- [3] Nugroho, Adi. (2004). *Pemrograman Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [4] Tata Sutabri, S. M. (2007). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.