

MODEL SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENGELOLAAN DATA PADA USAHA SABLON “AL-QAWS” BERBASIS WEB

Dinor Kahfi¹, Hugo Aprilianto², Artoni³

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Banjarbaru

Jl. A. Yani Km. 33,3 Banjarbaru

antazhiruki@gmail.com¹, hugo.aprilianto@gmail.com², thonibjm@gmail.com³

ABSTRAK

Percetakan sablon di jaman sekarang sudah berkembang sangat pesat, dan adapun jenis percetakan sablon yaitu manual dan modern. Percetakan manual masih menggunakan tenaga manusia yaitu dengan alat screen sejenis alat penyaring yang bentuknya kotak tipis dan datar pastinya. Sedangkan percetakan modern sudah tidak menggunakan tenaga manusia, tetapi hanya dengan printer khusus sablon yang dihubungkan ke komputer, printer sudah bisa mencetak gambar pada kain. Contoh produk yang dihasilkan oleh percetakan sablon misalnya seperti pin, gantungan kunci, bros, kartu nama, botol minuman sablon, piring sablon, cangkir sablon, mousepad sablon, kaos sablon, bendera, spanduk, umbul-umbul, undangan, dll. Salah satunya yang paling tren saat ini adalah kaos. Toko Al-Qaws belum memiliki sistem informasi khusus yang berguna untuk promosi toko ke masyarakat yang lebih luas, calon pelanggan yang ingin memesan dan membeli barang sablon menjadi terkendala jarak dan waktu karena harus datang ke toko. Sistem informasi dapat membantu pelanggan melakukan pemesanan dari mana saja dan membantu pihak toko melakukan pendataan dan pembuatan laporan hasil usaha. Dalam penelitian ini, dibuat sistem informasi di toko Al-Qaws berdasarkan hasil uji dapat membantu kinerja di toko Al-Qaws, dan selanjutnya akan membantu pemilik usaha untuk mengembangkan bisnis usaha sablon di toko Al-Qaws menjadi lebih luas hingga ke luar daerah dengan membangun sebuah sistem informasi pemesanan dan pengelolaan data produk sablon berbasis web yang dapat di akses oleh siapa saja dan dimana saja.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Usaha Sablon, Berbasis Web

ABSTRACT

Nowaday screen printing has already growing rapidly, this day currently kind of screen printing types screen printing is between manual screen printing and modern sreen printing. Manual screen printing still use hands of man's with screen tools just like filter tools which form square-shaped thin and surely flat. Modern screen printing not anymore use hands of mans, but just use printer that connect to computer, these kind of printer can print image on cloth. Product that can be produced by screen printing is pin, key chain, brooch, name card, drink can, plate, glass, mousepad, clothing, flag, banner, invitation card, etc. One of the most popular today is shirt. Al-Qaws store did not have information system that can be use for promotion to wider society, customer who want order and buy stuff constrained by distance and time because must be go to Al-Qaws store. Information system can help customer make order from anywhere and help Al-Qaws store to collect data and make reports about the income of the store. In this research, information system build and implemented in Al-Qaws store. Based on test and implemented as said before, the results show that new system is made this store performance improved, and also make another goal to help the owner of this store to grow his business for become widely to another town.

Keywords: Information System, Printing Business, Web Base

1. Pendahuluan

Usaha di bidang penjualan produk barang sudah cukup tinggi sekarang ini, tidak terkecuali dalam usaha penjualan produk barang sablon. Terus meningkatnya kebutuhan masyarakat akan pakaian yang mengikuti tren saat ini menjadi daya tarik dan peluang usaha individu untuk membuka bisnis di bidang sablon. Di kota Kandangan sendiri terdapat setidaknya ada lima usaha toko yang bergerak di bidang sablon. Hal ini menimbulkan persaingan usaha diantara para pengusaha sablon.

Salah satu usaha yang bergerak di bidang sablon adalah Toko Al-Qaws yang berlokasi di kota Kandangan Kalimantan Selatan. Bersama empat toko usaha sablon yang lain bersaing untuk mendapat keuntungan yang lebih banyak. Pemilik usaha Al-Qaws sendiri telah melakukan berbagai promosi usaha untuk mendapatkan lebih banyak pelanggan. Usaha yang telah dilakukan antara lain membagikan brosur-brosur kepada calon pelanggan, dari mulut ke mulut, memberikan diskon khusus, mengiklankan usahanya di *Yellow Pages*, dan mengiklankan di *google advertisement*. Usaha-usaha tersebut tidak banyak memberikan efek positif yang signifikan dalam persaingan usaha. Calon pelanggan yang memesan dan membeli barang sablon di toko ini menjadi terkendala jarak dan waktu yang jauh untuk bisa menuju toko Al-Qaws, mengingat pelanggan toko Al-Qaws tidak hanya berasal dari kota Kandangan tetapi juga berasal dari daerah-daerah lain di luar kota Kandangan. Pihak toko Al-Qaws telah membagikan nomor telepon kontak agar calon pelanggan mudah menghubungi pihak toko, namun belum efektif dari sisi biaya komunikasi dan untuk tujuan Promosi usaha. Masalah lain yang muncul adalah pihak toko juga mengalami kesulitan dalam membuat laporan hasil usaha, karena pengelolaan data yang belum menggunakan sistem database sehingga proses pembuatan laporan yang tidak efektif dan efisien

Sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, dan memroses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol, dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan. Sistem Informasi dapat bersifat formal maupun informal. Sistem informasi akuntansi, produksi dan penjualan merupakan contoh sistem informasi formal yang memang secara resmi memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan informasi yang akurat. Sedangkan sistem informasi adalah kebalikannya, berasal dari bagian-bagian organisasi yang tidak secara resmi memberikan informasi, seperti misalnya bagian legal [1]. *Hypertext Preprocessor (PHP)* adalah suatu bahasa pemrograman yang berfungsi membangun suatu *website* yang dinamis. *PHP* berjalan pada sisi *server* sehingga *PHP* juga disebut sebagai bahasa *Server Side* yang berarti untuk menjalankan *PHP* dibutuhkan *web server*. Pada mulanya Remus menciptakan bahasa pemrograman untuk proses dinamis bernama *Form Interpreted (FI)*. *MySQL* bukan termasuk bahasa pemrograman, *MySQL* merupakan salah satu *database* populer dan mendunia. *MySQL* bekerja Menggunakan *SQL (Structure Query Language)*. *MySQL* merupakan *database* yang mampu berjalan di semua sistem operasi, powerful, selain itu sangat mudah sekali untuk dipelajari, dan banyak sekali *hosting server* yang mengadopsi *MySQL* sebagai standar *database*. *MySQL* bersifat *free* alias gratis [2].

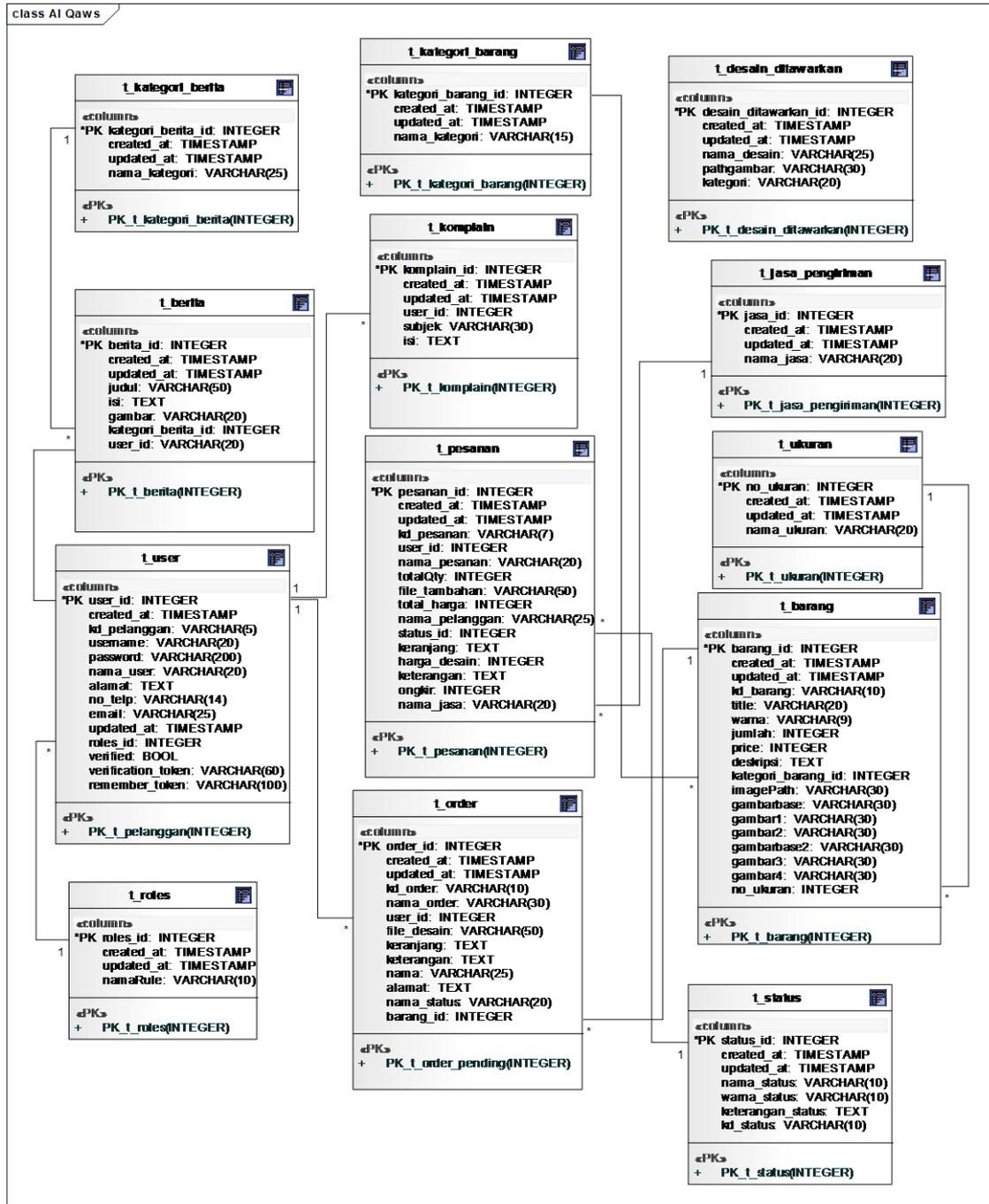
Penggunaan sistem aplikasi berbasis web untuk penjualan dan promosi usaha telah banyak diteliti. Mega Tri Wahyuni [3] melakukan penelitian berjudul Aplikasi E-Commerce Pada Usaha Sablon Sa'adah Kreatif Martapura yang mengangkat masalah tentang keterbatasan pemasaran dan pembuatan laporan penjualan yang masih manual. Di dalam penelitian ini kemudian dibuat sebuah aplikasi online untuk membantu memasarkan produk sablon yang ditawarkan oleh Sablon Sa'adah Kreatif Martapura. Untuk melakukan pemesanan, pelanggan mengirimkan/mengunggah foto yang akan di sablon. Kelemahan dari aplikasi ini adalah pelanggan tidak dapat melakukan kreatifitasnya dalam mendesain gambar sablon yang diinginkan dan di buat nantinya. Pada aplikasi ini pelanggan hanya bisa melakukan unggah foto desain yang sudah jadi, sehingga pelanggan diharuskan mengunggah foto yang tidak akan dirubah lagi, selain itu pembuatan laporan masih menampilkan data dalam tabel-tabel yang kurang lengkap. Dalam penelitian yang akan dilakukan disini pelanggan dapat mendesain sendiri barang sablon yang dinginkannya sehingga pelanggan dapat berkreatifitas untuk mendesain barang sablon yang bagus dan macam-macam fitur lainnya yang pada penelitian sebelumnya tidak dapat dilakukan. Disamping itu, laporan akan ditampilkan dalam bentuk grafik dan tabel yang dinamis sehingga membuat informasi yang diperoleh pemilik usaha menjadi interaktif dan menarik. Bermadi [4] dan Indah [5] meneliti tentang penggunaan Aplikasi berbasis Web sebagai Toko online. Kosasi [6] meneliti tentang penggunaan sistem informasi penjualan berbasis Web untuk memperluas pangsa pasar.

Penelitian ini menyajikan model Sistem Informasi berbasis Web untuk memudahkan calon pelanggan melakukan pemesanan produk barang sablon yang diinginkan tanpa harus terlebih dahulu datang ke toko. Dengan dibangunnya sebuah sistem informasi ini, pelanggan dapat mengetahui apa saja produk yang dijual, memudahkan pembeli dalam melakukan pemesanan, dan sekaligus juga membantu pemilik usaha mengembangkan penjualan produk barang sablon yang ditawarkan.

2. Metodologi

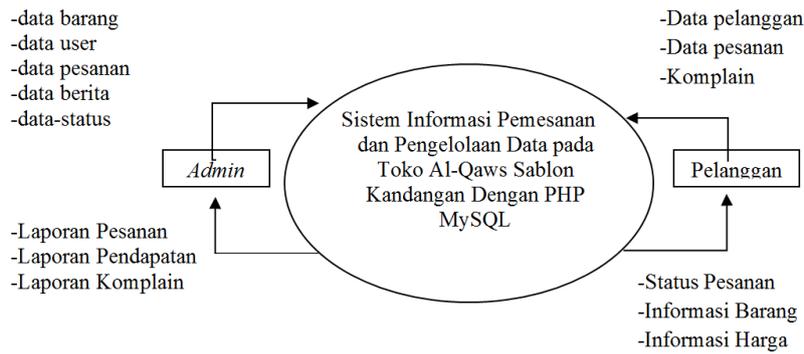
2.1 Model Sistem dan Database

Rancangan database sistem disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram Relasi Database

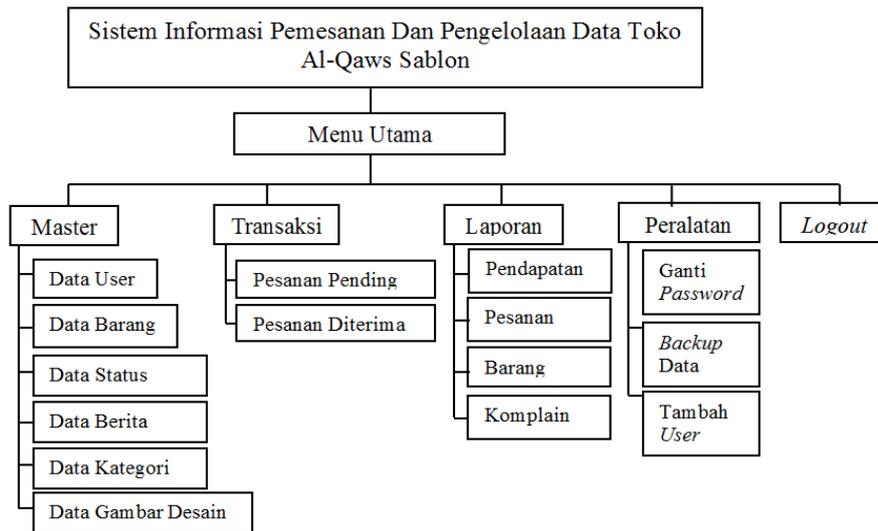
Diagram konteks (gambar 2) adalah diagram yang menyajikan aliran data dalam sistem yang akan dibuat. Dengan adanya diagram ini akan mempermudah pemahaman terhadap konsep aliran data dalam sistem secara keseluruhan.



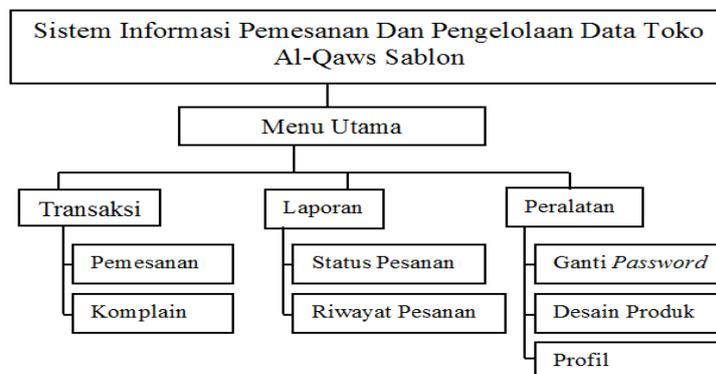
Gambar 2 Diagram Konteks Sistem

2.2 Rancangan Aplikasi

Desain Arsitektur pada sistem ini terbagi menjadi dua yaitu desain arsitektur untuk admin (gambar 3) dan desain arsitektur untuk user (gambar 4)



Gambar 3 Desain Arsitektur Dari Sisi Admin



Gambar 4 Desain Arsitektur Dari Sisi User

Use Case Diagram digunakan untuk memodelkan proses kegiatan yang ada dalam suatu sistem Use case digram untuk sistem yang dibangun disajikan pada gambar 5.



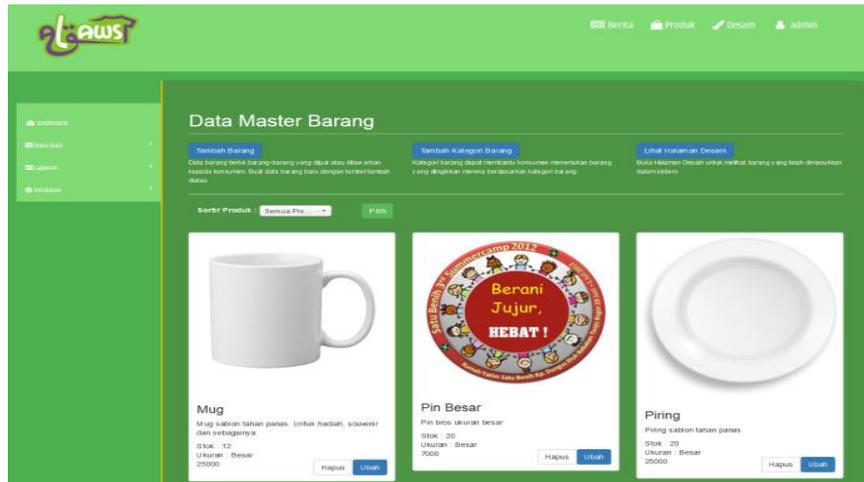
Gambar 5 Use Case Diagram Sistem Aplikasi

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Antarmuka Aplikasi

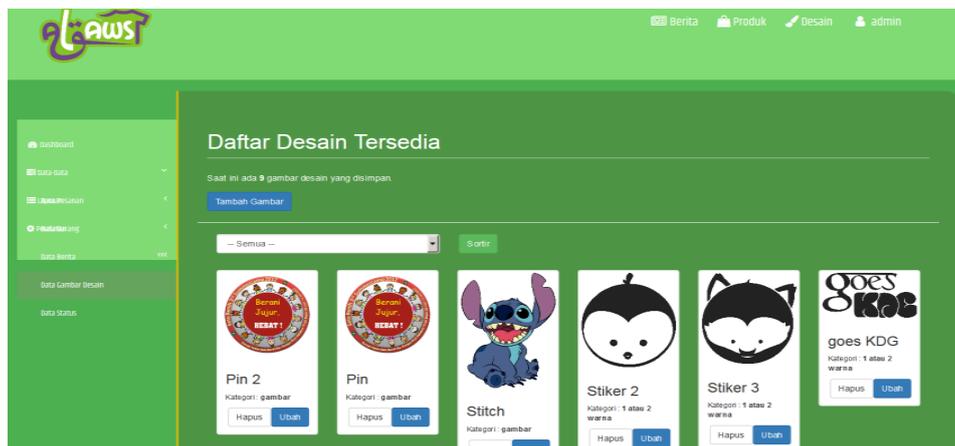
Contoh tampilan antarmuka model sistem aplikasi berbasis web yang dibangun disajikan pada gambar 6

Tampilan antarmuka data barang (gambar 6) berisi daftar barang yang telah dibuat oleh admin. Data barang ini terdiri nama barang, harga barang, ukuran barang, warna barang, jumlah stok barang. Admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus data barang pada halaman ini.



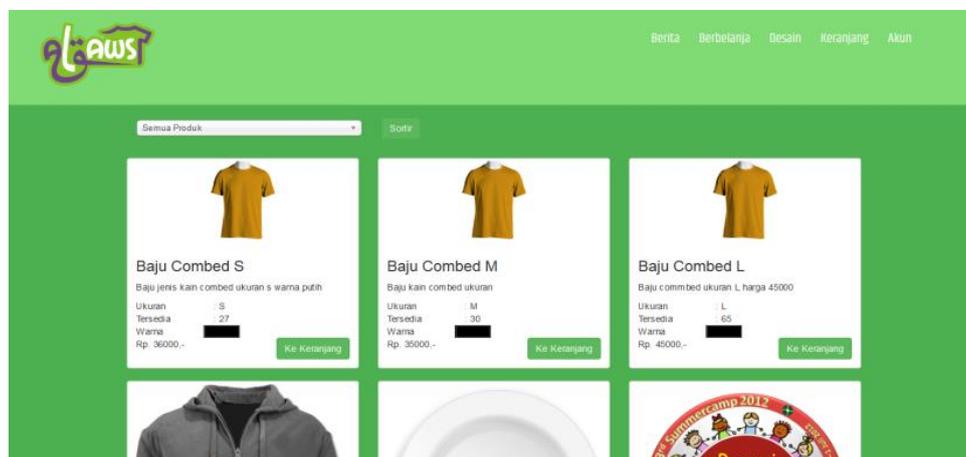
Gambar 6 Halaman Data Produk

Antarmuka tampilan halaman data Desain Produk (gambar 7) berisi daftar gambar desain yang telah dibuat dan disediakan oleh admin. Gambar desain dapat digunakan untuk membuat kreasi sendiri sablon yang diinginkan di halaman desain produk.



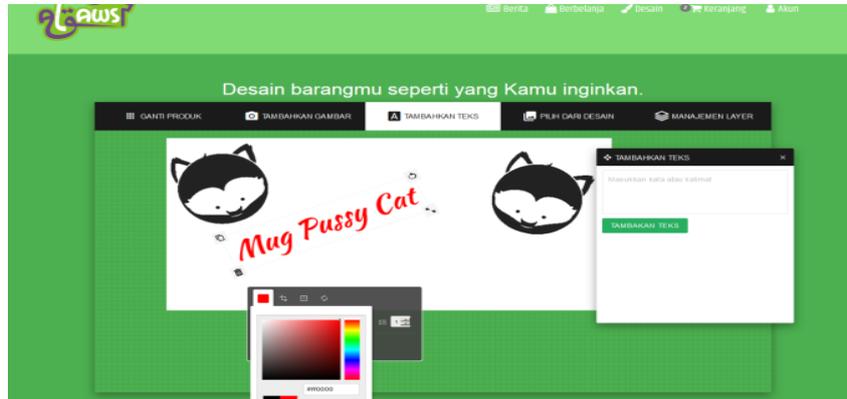
Gambar 7 Halaman Data Desain Produk

Antarmuka tampilan halaman belanja online (gambar 8) berisi data produk sablon yang ditawarkan oleh pihak toko. Pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan produk yang ditawarkan disini.



Gambar 8 Halaman Belanja Online

Antarmuka tampilan halaman desain produk (gambar 9) adalah tempat pengguna untuk membuat desain sablon menggunakan template yang telah disediakan. Pengguna dapat menyimpan gambar hasil desainnya.



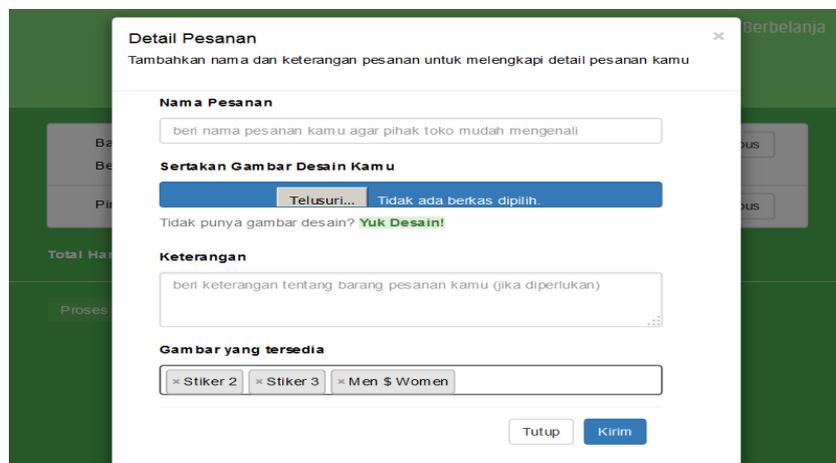
Gambar 9 Halaman Desain Produk

Antarmuka tampilan halaman Keranjang (gambar 10) belanja berisi produk yang telah ditambahkan ke dalam keranjang. User dapat menambah dan mengurangi jumlah produk yang ingin dipesan di halaman ini.



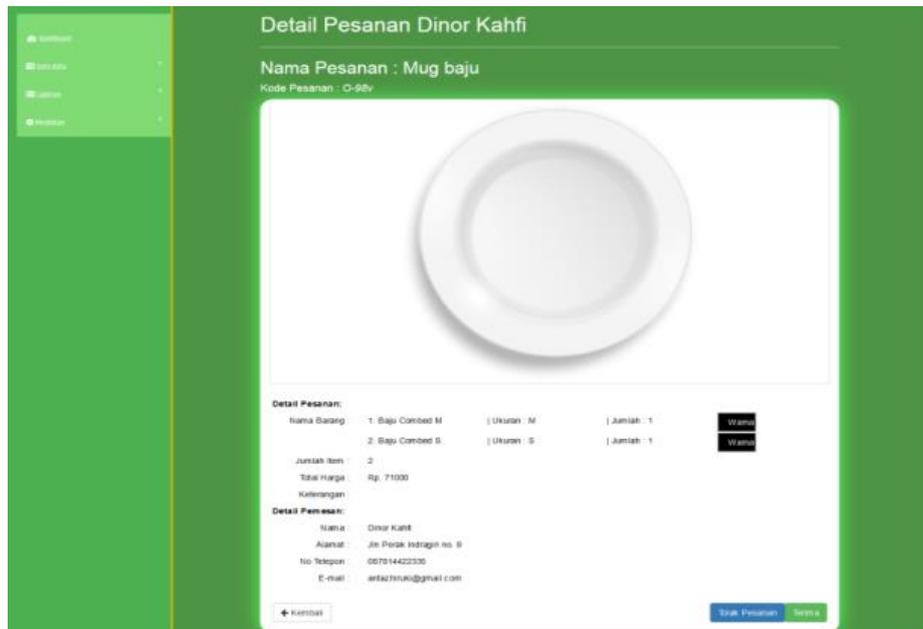
Gambar 10 Halaman Keranjang Belanja

Antarmuka tampilan Form kirim pesan (Gambar 11) akan muncul setelah user menekan tombol proses di keranjang belanja. Di form ini user dapat menyertakan gambar desainnya jika user sudah punya gambar desain.



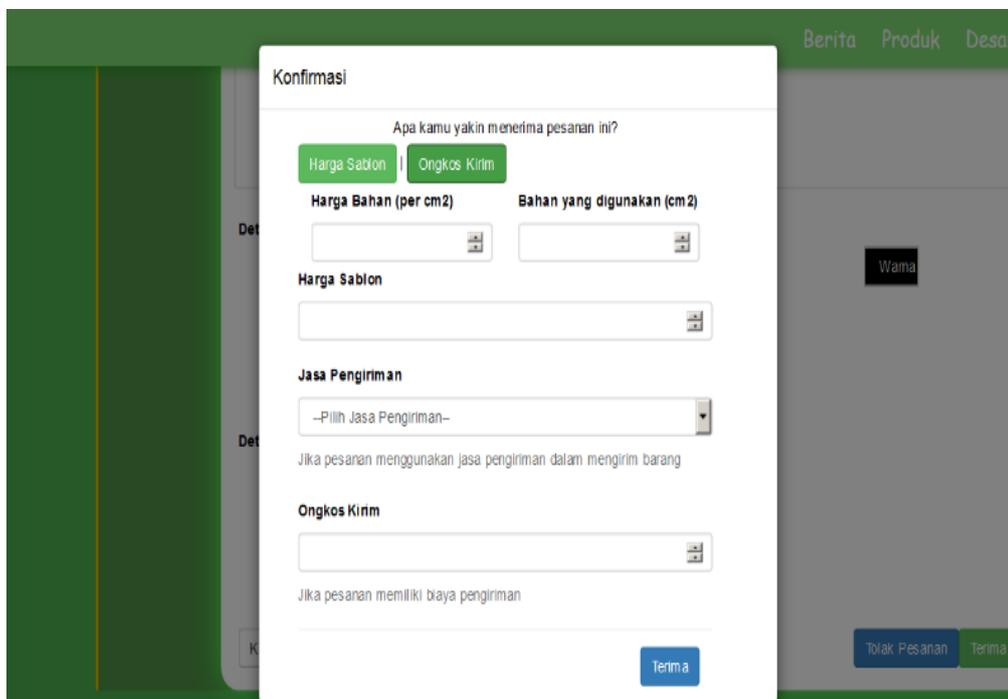
Gambar 11 Halaman Kirim Pesanan

Antarmuka tampilan halaman detail pesanan (gambar 12) adalah halaman dimana admin dapat melihat secara rinci isi pesanan yang masuk.



Gambar 12 Halaman Detail Pesanan

Antarmuka tampilan halaman penerimaan pesanan (gambar 13) adalah halaman admin menerima pesanan yang masuk dan memprosesnya. Admin menginput harga atau biaya sablon dan biaya pengiriman jika ada.



Gambar 13 Halaman Penerimaan Pesanan

Antarmuka tampilan halaman laporan stok barang (gambar 14) menginformasikan dengan diagram dan tabel tentang perbandingan stok barang yang telah berkurang karena telah dipesan dengan stok awal saat barang ditambahkan.



Gambar 14 Halaman Laporan Stok Barang

Antarmuka tampilan halaman laporan pendapatan (gambar 15) menginformasikan dengan diagram dan tabel yang berisi pendapatan penjualan produk sablon per periode waktu.



Gambar 15 Halaman Laporan Pendapatan

3.2 Pembahasan

Uji Penerimaan User (*User Acceptance*) merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana program aplikasi diuji secara langsung oleh pelanggan toko AI-Qaws dengan menjawab kuesioner mengenai sistem informasi yang dibangun dan diuji coba, pengujian user acceptance ini dilakukan sebagai uji kelayakan apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan apa yang direncanakan.

1. Apakah tampilan aplikasi ini menarik?
2. Apakah aplikasi ini mudah digunakan?
3. Apakah aplikasi ini memperluas promosi toko AI-Qaws?
4. Apakah aplikasi ini membantu pelanggan untuk mengetahui informasi tentang toko AI-Qaws?
5. Apakah aplikasi ini mempermudah pemesanan?

Hasil uji User acceptance disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil *User Acceptance*

Pertanyaan ke-	Jumlah Orang dan Persentase			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	4(20%)	4 (40%)	2 (20%)	0 (0%)
2	4(40%)	4 (40%)	2 (20%)	0 (0%)
3	5(50%)	4 (40%)	1 (10%)	0 (0%)
4	4 (40%)	3 (30%)	3 (30%)	0 (0%)
5	6 (60%)	4 (40%)	0 (0%)	0 (0%)
Rata-rata	46 %	38%	16 %	0 %

4. Kesimpulan

Setelah melewati proses analisis, desain dan implementasi program dalam pembuatan sistem informasi di toko Al-Qaws maka dapat ditarik kesimpulan antara lain hasil semua pengujian validitas dan kuesioner yang diperoleh menunjukkan bahwa pengujian *user acceptance* telah menghasilkan data yang valid. Bahwa penelitian ini telah berhasil membangun sebuah program sistem informasi toko Al-Qaws untuk membantu dalam proses pembuatan laporan, memudahkan pelanggan melakukan pemesanan, melebarkan pemasaran hingga ke luar daerah.

Daftar Pustaka

- [1] Tantra, R. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [2] Saputra, A., Subagio, R. T., & Saluky. (2012). *Membangun Aplikasi E-Library Untuk Panduan Skripsi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [3] Wahyuni, M. T. *Aplikasi E-Commerce Pada Usaha Sablon Sa'adah Kreatif Martapura*. Skripsi. BANjarbaru: STMIK Banjarbaru, 2011.
- [4] Bernadi, J. (2013). Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Velg YQ. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 731-741.
- [5] Indah, I. N. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 12(1): 124-128
- [6] Kosasi, S. (2014). Pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web untuk memperluas pangsa pasar. *Prosiding Snatif*. 2014; 1: 225-232.