

Perancangan Aplikasi E-Marketing Air Soft Gun Pada Cv. Pallawa Sport Berbasis Web

Suci Rahma Dani Rachman, Baharuddin Rahman

STMIK Dipanegara Makassar

Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 9. Telp. (0411)587194 / Fax. (0411)588284

Makassar 90245

e-mail:sucirahmadani621@gmail.com, badingbahar@yahoo.co.id

Abstrak

Saat ini banyak ditemui perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan dimana dalam memasarkan produk yang dimiliki masih sangat terbatas dan belum memanfaatkan media internet sebagai salah satu strategi pemasaran. Dalam melakukan penjualan CV. Pallawa Sport masih menggunakan cara manual yaitu melalui toko dengan bertatap muka secara langsung dan menyebarkan brosur ke pelanggan. E-Marketing dapat membantu CV. Pallawa Sport dalam mengembangkan strategi pemasaran untuk menggapai pasar yang lebih besar dari sebelumnya. Aplikasi ini mampu menganalisis proses pemasaran dan kebutuhan informasi dalam merancang aplikasi E-Marketing dan aplikasi yang tepat untuk diterapkan pada CV. Pallawa Sport untuk meningkatkan pemasaran dan pasar. Metode pengujian yang digunakan adalah *black box testing* untuk membantu dalam mengungkap kesalahan pada sistem perangkat lunak dan sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan pada beberapa browser khusus untuk *local scripting* yang berjalan di sisi *client side* antara lain: Mozilla Firefox, Internet Explorer dan Google Chrome. Hasil yang diperoleh berdasarkan penelitian adalah penerapan E-Marketing pada sistem yang baru akan memperluas penyebaran informasi mengenai produk yang ditawarkan, kemudahan informasi, dan kemampuan menangkap pengalaman pelanggan.

Kata kunci: E-Marketing, Internet, pemasaran

Abstract

Currently, many companies are engaged in the sale where in marketing the product that is owned is still very limited and do not utilize the internet media as one of the marketing strategy. In doing sales CV. Pallawa Sport still use the manual way that is through the store with direct face to face and spread the brochure to the customer. E-Marketing can help CV. Pallawa Sport in developing a marketing strategy to reach a larger market than before. This application is able to analyze the marketing process and information needs in designing E-Marketing applications and the right application to be applied to CV. Pallawa Sport to improve marketing and market. The test method used is black box testing to assist in uncovering errors in the software system and the system can run as needed. Testing is done on some browsers specific to local scripting that runs on the client side include: Mozilla Firefox, Internet Explorer and Google Chrome. The results obtained based on research is the implementation of E-Marketing on the new system will expand the dissemination of information about the products offered, ease of information, and ability to capture the customer experience.

Keywords: E-Marketing, Internet, marketing

1. Pendahuluan

Pada saat ini perkembangan teknologi yang sangat pesat serta tingkat mobilitas yang tinggi menyebabkan peningkatan persaingan di dunia bisnis. Keadaan demikian menuntut para pelaku bisnis untuk lebih cermat lagi dalam melakukan strategi pemasaran dalam mempertahankan bisnisnya. Diperlukan suatu strategi pemasaran yang baru dan inovatif, dalam meningkatkan pemasaran dan penjualan dari perusahaan itu sendiri sehingga dapat bersaing dengan para pesaing.

Salah satu strategi pemasaran yang sedang berkembang saat ini adalah melalui media internet, khususnya website dimana saat ini sedang berkembang sedemikian pesatnya, pemasaran dengan menggunakan website telah menjadi media penyebar informasi yang cepat, luas, dan mudah diakses

dengan biaya yang cukup terjangkau. Hampir seluruh perusahaan kecil maupun besar saat ini telah menggunakan website untuk melakukan pemasaran.

Dengan menggunakan aplikasi *E-Marketing* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam berkegiatan usaha dan berbisnis. Dimana aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instructiom*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output* [1]. Sedangkan *Internet Marketing* adalah proses membangun dan mempertahankan hubungan dengan pelanggan melalui kegiatan *online* untuk memfasilitasi pertukaran ide, produk-produk, dan layanan-layanan agar tercapai tujuan dari kedua pihak. [2].

Sistem informasi sendiri memiliki sejumlah komponen tertentu, yang terdiri dari beberapa komponen yang berbeda yaitu manusia, data, hardware, dan software. Sebagai suatu sistem, setiap komponen tersebut berinteraksi satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya [3]. Perancangan sistem yang digunakan dapat menguraikan suatu sistem informasi yang utuh dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya [4].

Untuk perancangan maka UML yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak [5]. Basis data digunakan untuk memudahkan pendokumentasian berbagai macam data yang kemudian dimanajemen dengan sebuah sistem untuk kemudian disimpan dalam sebuah media penyimpanan, dengan demikian data-data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat [6].

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode studi kasus. Metode studi kasus bertujuan mencari informasi mengenai sistem yang lama dan sistem yang akan dibuat sehingga rancangan sistem yang dibuat menjadi lebih terarah.

Jenis penelitian:

- a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)
Pengumpulan data dengan cara membaca buku mengenai literatur dan buku lain yang bersifat ilmiah yang berhubungan dengan materi pembahasan.
- b. Penelitian Lapangan (*Field Research*)
Kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data secara langsung dari objek penelitian melalui wawancara yaitu menanyakan berbagai informasi mengenai cara dan metode yang digunakan dalam memberikan informasi mengenai interaksi obat kepada pelanggan.

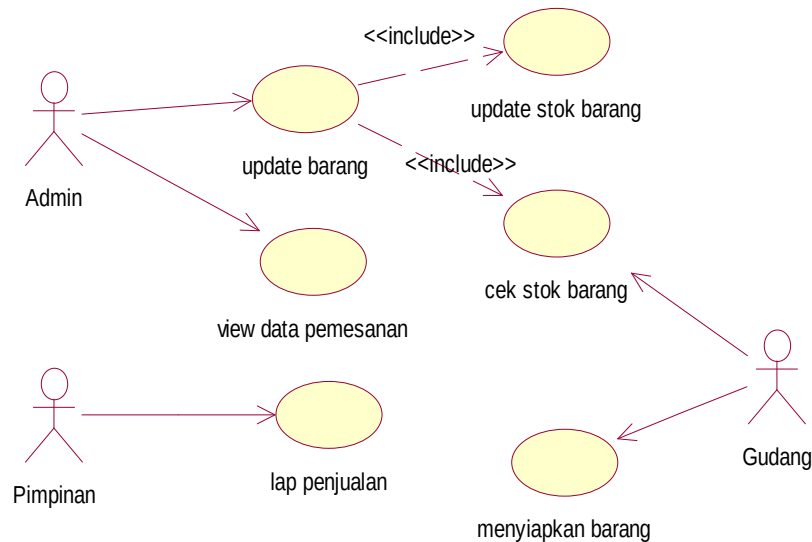
Tahap Perancangan:

- a. Pengumpulan Data
Tahap pengumpulan data merupakan tahap dimana dilakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian dan melakukan wawancara langsung kepada pihak yang berkompeten pada objek penelitian.
- b. Analisis Sistem
Analisis sistem merupakan tahap dimana dilakukan pengamatan terhadap sistem yang sedang berjalan sehingga akan dibuat solusi dengan merancang sistem yang akan diusulkan untuk digunakan menggantikan sistem yang lama.
- c. Desain Sistem
Tahap desain sistem merupakan tahap dimana sistem yang akan diusulkan dibuat lebih detail dan spesifik lagi.
- d. Pembuatan Program
Tahap pembuatan program merupakan tahap dalam merancang aplikasi dan membuat program sistem informasi berbasis intranet.
- e. Pengujian Sistem
Tahap pengujian sistem adalah tahap uji coba sistem yang berupa pengujian program yang telah dibuat apakah sudah berjalan sesuai yang diharapkan.
- f. Implementasi
Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem yang sudah diuji coba di implementasikan sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Use Case Diagram

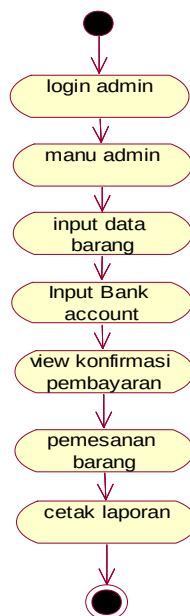
Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user. Menfokuskan pada proses komputerisasi (*automated processes*), menggambarkan hubungan antara *use case* dan *actor*.



Gambar 3.1. Use Case Diagram

3.2. Activity Diagram

a. Activity Diagram untuk Menu Admin



Gambar 3.2. Activity Diagram untuk Menu Admin

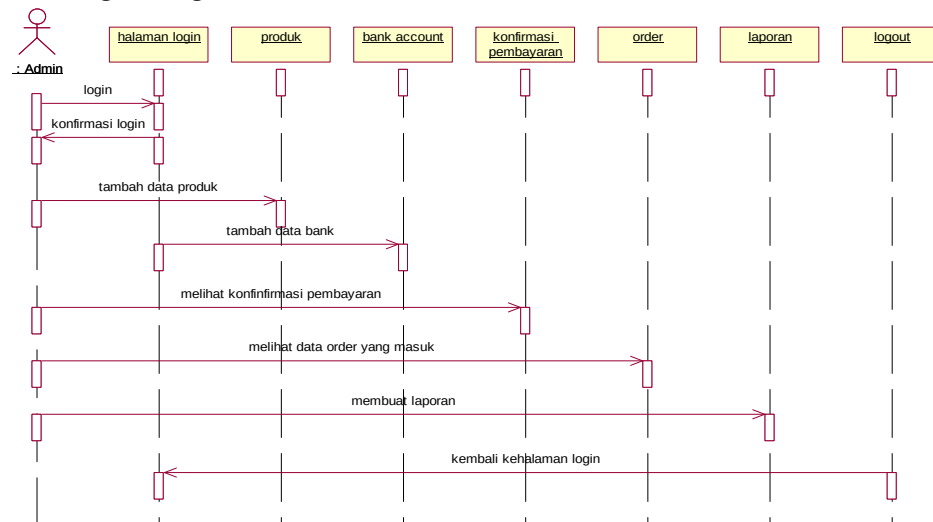
b. ActivityDiagramInput Data Pegawai



Gambar 3.3.ActivityDiagramuntuk Menu Konsumen

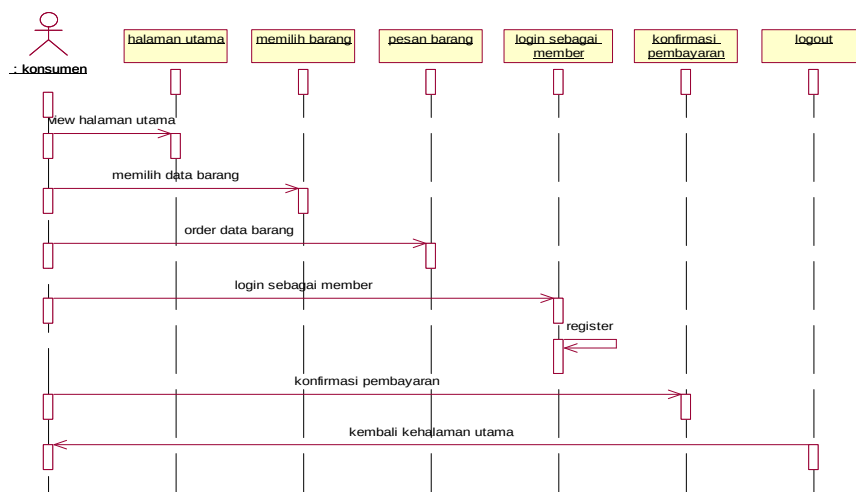
3.3.SequenceDiagram

a. Sequence Diagram Login



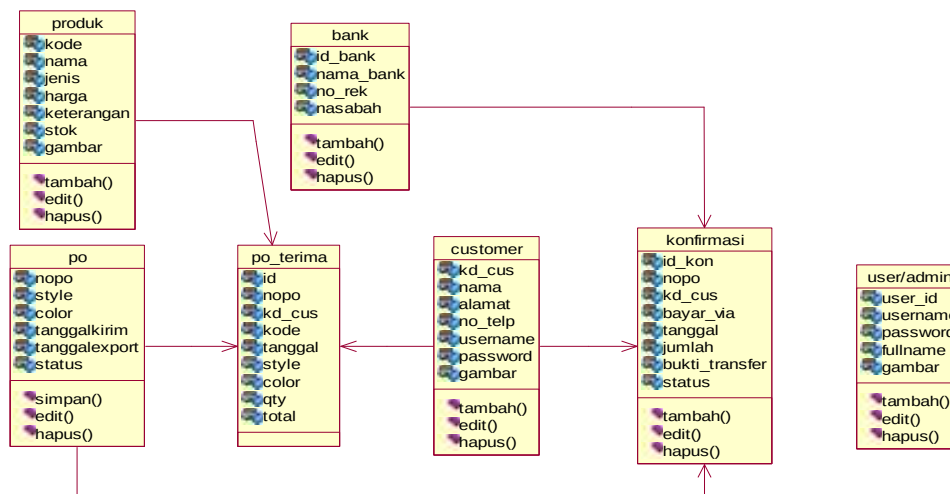
Gambar 3.4.Sequence Diagramuntuk Menu Admin

b. Sequence DiagramKonsumen



Gambar 3.5.Sequence DiagramKonsumen

3.4. Class Diagram



Gambar 3.6. Class Diagram

3.5. Rancangan Sistem Terperinci

Rancangan sistem merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi, ini diperlukan ada karena bahan dasar dalam pengolahan informasi, input yang masuk ke dalam sistem dapat langsung diolah menjadi informasi atau jika belum dibutuhkan sekarang dapat disimpan terlebih dahulu dalam bentuk basisdata. Berikut ini adalah rancangan input dari Perancangan aplikasi:

LOGIN ADMIN

Gambar 3.7. Form Login

TAMBAH PRODUK

KODE PRODUK

NAMA PRODUK

JENIS

HARGA

KETERANGAN

STOK

GAMBAR

Gambar 3.8. Tambah Data Barang

TAMBAH DATA BANK

ID BANK

NAMA BANK

NO REKENING

NAMA NASABAH

Gambar 3.9.Halaman Input Data Bank

KONFIRMASI PEMBAYARAN

ID KONFIRMASI

NO PO

KODE CUSTOMER

METODE BAYAR

TANGGAL BAYAR

IJMLAH

BUKTI TRANSFER

STATUS

Gambar 3.10.Konfirmasi Pembayaran

Data Purchase Order

ID	NO PO	KODE PRODUK	TANGGAL	QTY	HARGA	TOOLS

Gambar 3.11.Output Halaman Puchase Order

Gambar 3.12. Input Pemesanan Barang

3.6. Pengujian Perangkat Lunak

Metode yang digunakan adalah *black box testing* untuk membantu dalam mengungkap kesalahan pada sistem perangkat lunak dan sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian akan dilakukan pada beberapa browser khusus untuk *local scripting* yang berjalan di sisi *client side* antara lain: Mozilla Firefox, Internet Explorer dan Google Chrome.

Teknik pengujian yang dilakukan terdiri dari beberapa langkah, sesuai dengan kriteria yang menjadi tolak ukur keberhasilan sistem yang dibangun. Pengujian sistem ini didasarkan pada *Software Requirement Specification*.

a. Pengujian Untuk Proses Tambah Data Barang

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mampu Menampilkan Proses Tambah Data Barang	✓	Admin Melakukan Penambahan Data Barang

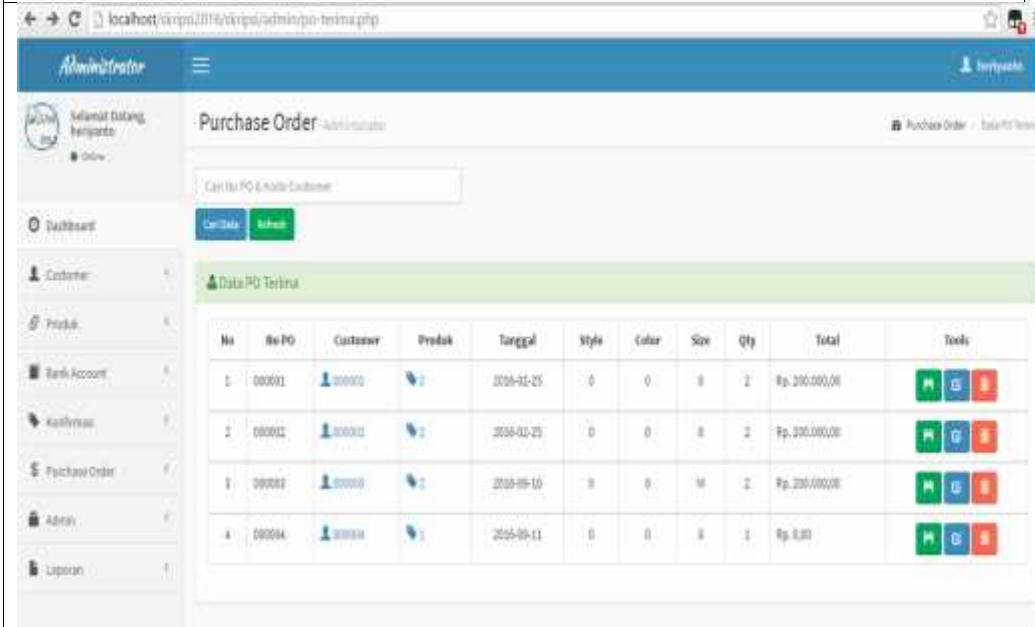
Screen Shoot

Gambar 3.13. Pengujian Proses Tambah DataBarang

b. Pengujian Untuk Menampilkan Data Pemesanan

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mampu menampilkan data pemesanan	✓	Berhasil menampilkan data pemesanan

Screen Shoot



The screenshot shows the 'Purchase Order' section of an admin dashboard. It features a search bar for PO number and customer, and a table listing purchase orders. The table has columns for No, No PO, Customer, Produk, Tanggal, Style, Color, Size, Qty, Total, and Tools. There are four rows of data.

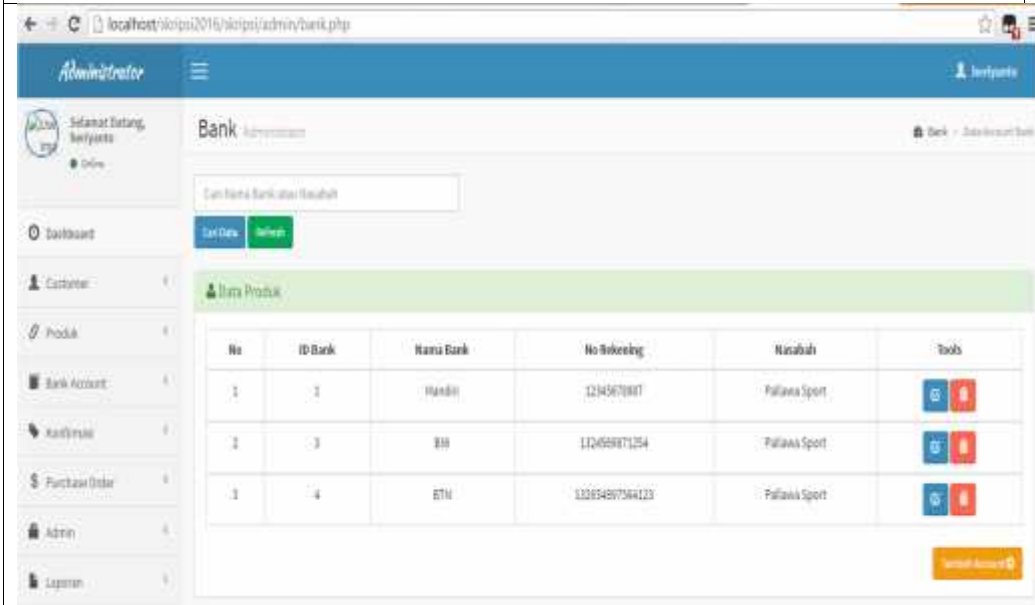
No	No PO	Customer	Produk	Tanggal	Style	Color	Size	Qty	Total	Tools
1	000001	000001	1	2016-12-25	0	0	8	2	Rp. 200.000,00	[Icons]
2	000002	000002	2	2016-02-25	0	0	8	2	Rp. 200.000,00	[Icons]
3	000003	000003	3	2016-09-10	8	0	14	2	Rp. 200.000,00	[Icons]
4	000004	000004	4	2016-09-11	0	0	8	1	Rp. 5,00	[Icons]

Gambar 3.14. Pengujian proses menampilkan data penjualan

c. Pengujian Untuk Menampilkan Data Bank

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mampu menampilkan data Bank	✓	Berhasil menampilkan data Bank

Screen Shoot



The screenshot shows the 'Bank' section of an admin dashboard. It features a search bar for bank name or branch, and a table listing bank accounts. The table has columns for No, ID Bank, Nama Bank, No Rekening, Nasabah, and Tools. There are three rows of data.

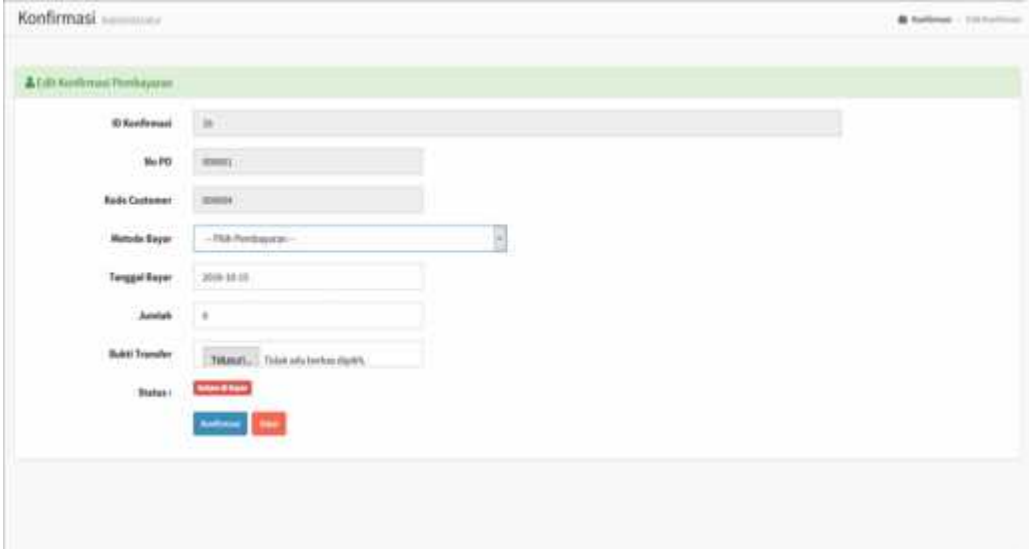
No	ID Bank	Nama Bank	No Rekening	Nasabah	Tools
1	1	Bank	12345678901	Peliana Sport	[Icons]
2	2	Bank	1124567891234	Peliana Sport	[Icons]
3	4	Bank	1124567891234	Peliana Sport	[Icons]

Gambar 3.15. Pengujian proses menampilkan data Bank

d. Pengujian Mampu Menampilkan Data Konfirmasi Pembayaran

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mampu menampilkan data konfirmasi pembayaran	✓	Berhasil menampilkan data konfirmasi pembayaran

Screen Shoot

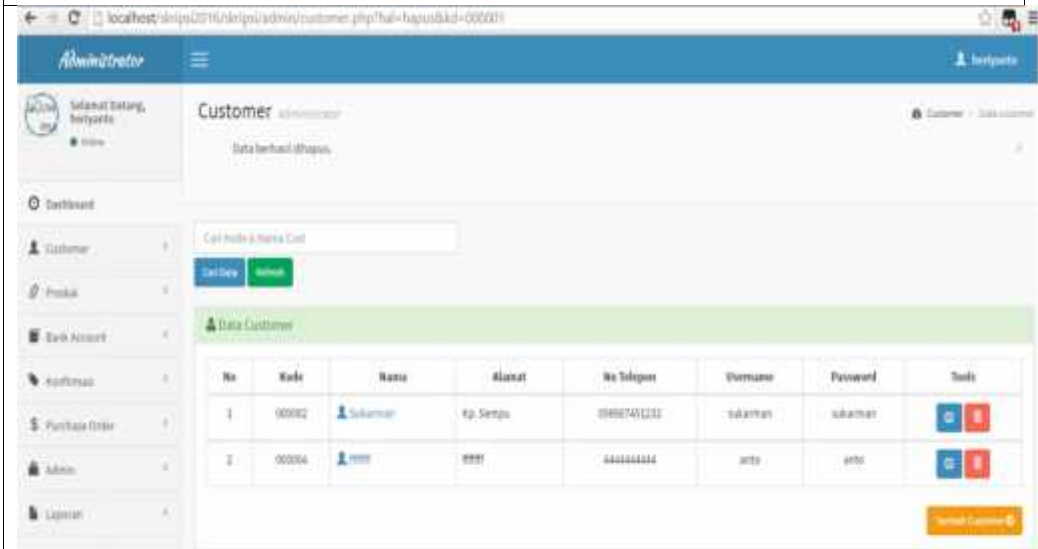


Gambar 3.16. Pengujian proses menampilkan data konfirmasi pembayaran

e. Pengujian Mampu Untuk Tambah Data Kostumer

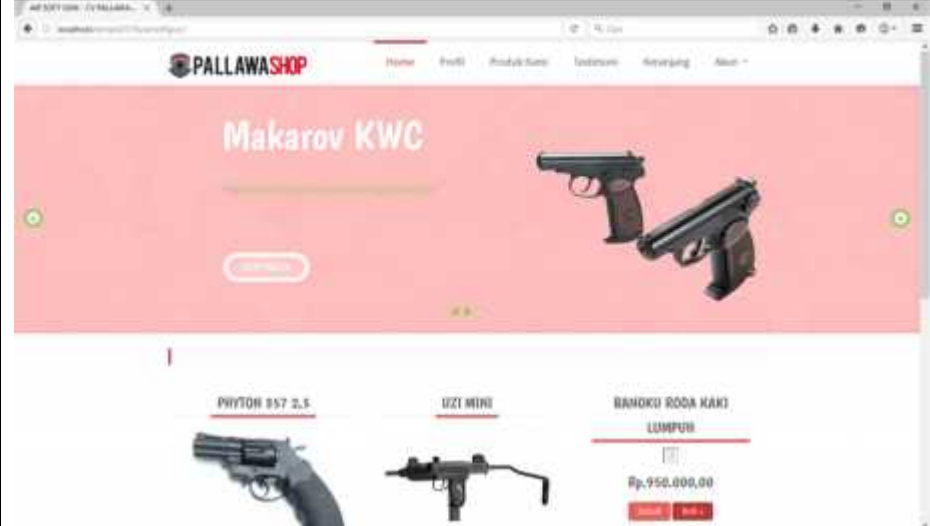
Test Factor	Hasil	Keterangan
Mampu menampilkan data kostumer	✓	Berhasil menampilkan data kostumer

Screen Shoot



Gambar 3.17. Pengujian proses menampilkan data kostumer

f. Pengujian Pada *Mozilla Firefox*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mampu tampil dengan normal di <i>mozilla firefox</i>	✓	Berhasil tampil normal di <i>mozilla firefox</i>
Screen Shoot		
		

Gambar 3.18. Pengujian pada *mozilla firefox*

3.7. Hasil Pengujian Perangkat Lunak

Berdasarkan dari hasil pengujian yang didasarkan pada *functional requirement* menunjukkan keberhasilan. Maka kendala dalam pemesanan barang, penyediaan stok barang dan pendistribusian barang dapat teratasi, ini dianggap telah dapat dikatakan benar dan layak untuk dipergunakan.

4. Kesimpulan

Sistem yang diusulkan berfungsi untuk mengetahui daya beli konsumen karena sistem aplikasi ini sudah menggunakan sistem penjualan dengan database. Dengan menggunakan aplikasi *E-Marketing* yang bersifat *online* sangat bermanfaat untuk menarik daya beli pelanggan. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengujian *black box* yang menunjukkan keberhasilan fungsional aplikasi. Sehingga aplikasi ini dianggap telah dapat dikatakan benar dan layak untuk dipergunakan.

Daftar Pustaka

- [1] Jogiyanto HM. Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori & Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi. 2012
- [2] Mohammed. Marketing Communication: Taktik & Strategi. Jakarta: Kelompok Gramedia. 2013
- [3] Santoso H. Penerapan Aplikasi. Yogyakarta: PT Elex Media Komputindo. 2010
- [4] Presman Roger R. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi Publisher. 2010
- [5] Widodo Prabowo Pudjo. Menggunakan UML. Bandung: Informatika. 2014
- [6] Fathansyah. Basis Data. Bandung: Informatika. 2012