

APLIKASI SISTEM PEMASARAN BERBASIS WEB PADA WE CLOTHING SEMARANG

Harries Arizonia Ismail¹, M. Fajarianditya², Albert Santoso³, Mega Nanda Kurniawan

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI

harries.arizonia@unaki.ac.id, mohammad.fajarianditya@unaki.ac.id, albert.santoso@unaki.ac.id, mega-nanda@yahoo.com

Abstrak

WE Clothing Semarang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan dan pembuatan kaos cutting di Semarang. WE Clothing Semarang memiliki sejumlah kendala dalam promosi dan pemesanan produk seperti promosi barang yang masih menggunakan brosur dan pemesanan barang yang masih manual dimana pelanggan harus datang langsung ke toko atau via telepon. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk membangun sistem pemasaran WE Clothing Semarang berbasis web. Sistem Pemasaran WE Clothing Semarang ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah object oriented dengan menggunakan bahasa pemodelan UML dan CMS Opencart untuk mengelola isi website. Dengan adanya Sistem Pemasaran WE Clothing Semarang ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, memudahkan dalam penyampaian informasi produk sehingga pelanggan mudah untuk mendapatkan informasi seputar produk dan memudahkan pemesanan produk.

Kata kunci : Media promosi, Pemesanan, PHP, MySQL, Website, Opencart

1. Pendahuluan

Perkembangan internet sekarang ini sudah sangat meluas karena internet merupakan media komunikasi yang dapat digunakan untuk melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh ruang maupun waktu. Berbagai macam informasi yang disajikan bisa langsung diakses secara cepat dari berbagai situs kapanpun dibutuhkan dan oleh siapapun juga. Perkembangan internet khususnya penggunaan website dimanfaatkan di berbagai bidang, antara lain untuk pendidikan, informasi,

hiburan, periklanan dan pariwisata. Banyak kemudahan yang diperoleh dalam pemanfaatan website antara lain adalah efisiensi biaya, efisiensi tenaga dan efisiensi sumber daya yang ditawarkan.

Berdasarkan data dari internetworldstats.com tahun 2006 penetrasi pengguna internet terbilang cukup besar. Penetrasi pengguna Internet di Indonesia tahun 2006 saja mencapai 18.000.000 pengguna internet dan di tahun 2015 ini penetrasi pengguna internet mencapai 73.000.000 maka

dari itu internet sangat bermanfaat karena dapat menyebarkan informasi dengan cepat.

WE CLoThing adalah salah satu outlet kaos cutting di Semarang yang bergerak dalam bidang pemasaran clothing antara lain: kaos cutting, hem, jacket. Tujuannya adalah memasarkan WE Clothing kepada konsumen sehingga konsumen dapat mengenal produk-produk dari WE Clothing. Sistem yang diterapkan pada WE Clothing saat ini masih bersifat konvensional, di mana pemesanan produk melalui telepon ataupun datang langsung menyebabkan kurangnya fleksibilitas dari segi akses tempat dan waktu, kemungkinan kesalahan input dataupun besar karena masih dilakukan secara manual, penyebaran informasi mengenai promo yang sedang berlangsung terhadap suatu produk kurang meluas karena masih menggunakan media cetak.

2. Kajian Pustaka

2.1. Desain Web

Web adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing

dihubungkan dengan jaringan-jaringan (*hyperlink*). Website secara fisik adalah kumpulan komputer pribadi, *web browser*, koneksi ke ISP, komputer *server*, *router*, dan *switch* yang digunakan untuk mengalirkan informasi dan menjadi wahana pertama berbagai pihak terkait (Budi Sutedjo, dkk, 2007:145).

Web berdasarkan kegunaannya (Budi Sutedjo, dkk, 2007: 145) dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Web search engine* adalah web yang memiliki kemampuan untuk melakukan pencarian dokumen berdasarkan kata kunci tertentu, contoh: Google dan Alltheweb.
2. *Web portal* adalah web yang berisi kumpulan link, search engine dan informasi, contoh: Yahoo dan AOL.
3. *Web perusahaan* adalah web yang mendeskripsikan suatu perusahaan, layanan, fasilitas dan segala sesuatu tentang perusahaan, contoh: Andi Publisher dan Indosat.
4. *Web pribadi* adalah web yang memberikan profil pemilik web (Budi Sutedjo, dkk, 2007:145).

Web dikenal dengan sistem client-server. Komputer pengguna disebut komputer client, sedangkan komputer yang diakses

disebut server. Saat ingin mengunjungi sebuah situs, maka cara kerja web (Budi Sutedjo, dkk, 2007:145) adalah sebagai berikut:

1. Masukkan alamat web yang dituju pada web browser. Alamat web dikenal sebagai *Universal Resource Locator* (URL).
2. Browser akan meminta halaman web dari web server.
3. Web server mengirimkan data web yang diminta ke browser.
4. Browser menginterpretasikan data dan menampilkannya.

Situs-situs dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain :

1. Search Engine, merupakan situs mesin pencari dan pelacak informasi berdasarkan suatu syarat tertentu, contohnya: Google.com, Altavista.com dan lain sebagainya.
2. Portal, merupakan situs web yang terdiri atas kumpulan alamat situs di internet, dengan kata lain merupakan pintu gerbang akses situs di internet, contohnya: Yahoo.com, AOL.com, Myartis.com, dan lain sebagainya.
3. Situs Perusahaan, merupakan situs yang dibangun perusahaan dan

digunakan untuk menyajikan profil, informasi produk atau melakukan transaksi online, contohnya: Klikbca.com dan Andipublisher.com.

4. Situs Pemerintahan, merupakan situs yang dibangun oleh suatu instansi pemerintahan, baik pemerintah daerah, pemerintah pusat, maupun departemen dan badan usaha milik negara, contohnya: Semarang.go.id dan Jogja.go.id.
5. Situs Lembaga, merupakan situs yang dibangun oleh lembaga atau komunitas yang bergerak dalam bidang tertentu, misalnya bidang pendidikan, social, dan budaya atau yang lainnya, contohnya: Universitas Kristen Duta Wacana (www.ukdw.ac.id), SMU Van Lith (vanlith-mtl.sch.id) dan ilmukomputer.com.
6. Situs Perorangan, merupakan situs yang dibangun oleh seseorang yang ingin menginformasikan profil diri atau karya-karyanya.

Konsep yang mendasari aplikasi web dinamis melibatkan pertukaran informasi antara komputer yang meminta informasi, yang disebut klien, dan komputer yang memasok informasi atau disebut server. Secara

lebih detail, server yang melayani permintaan dari klien sesungguhnya berupa suatu perangkat lunak yang dinamakan web server. Secara internal, web server inilah yang berkomunikasi dengan perangkat lunak lain yang disebut middleware dan middleware inilah yang berhubungan dengan basis data.

2.2. Sistem Informasi Pemasaran

Sistem Informasi Pemasaran (SIP) adalah suatu struktur yang berkesinambungan dan saling berinteraksi dari orang-orang, peralatan dan prosedur untuk mengumpulkan, mensortir, menganalisis, mengevaluasi dan mendistribusikan informasi yang dibutuhkan secara tepat waktu dan akurat kepada pengambil keputusan dalam bidang pemasaran (Sigit Suyantoro, 2013: 178). Jika didefinisikan dalam arti luas, sistem informasi pemasaran adalah kegiatan perseorangan dan organisasi yang memudahkan dan mempercepat hubungan pertukaran yang memuaskan dalam lingkungan yang dinamis melalui penciptaan pendistribusian promosi dan penentuan harga barang jasa dan gagasan (Sigit Suyantoro, 2013: 179).

2.3. Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran terdiri dari campuran unsur-unsur yang dinamakan bauran pemasaran yang dikenal dengan 4P antara lain:

1. Produk, apa yang dibeli pelanggan untuk memuaskan kebutuhannya
2. Promosi, berhubungan dengan semua cara yang mendorong penjualan
3. Place, berhubungan dengan cara mendistribusikan produk secara fisik kepada pelanggan melalui saluran distribusi.
4. Price, terdiri dari semua elemen yang berhubungan dengan apa yang dibayar oleh pelanggan.

2.4. Komponen Sistem Informasi Pemasaran

Sistem Informasi Pemasaran mempunyai komponen yang sama dengan sistem informasi secara umum yaitu: komponen-komponen input, model, output, basis data, teknologi dan control.

2.4.1. Komponen Input Pemasaran

Sistem informasi pemasaran mengumpulkan data yang menjelaskan transaksi pemasaran perusahaan. Sub sistem intelejen pemasaran mengumpulkan informasi dari lingkungan perusahaan yang berkaitan dengan operasi pemasaran.

2.4.2. Komponen Model Pemasaran

Model digunakan untuk menghasikan informasi yang relevan yang sesuai dengan kebutuhan pemakai sistem.

2.4.3. Komponen Basis Data Pemasaran

Data yang digunakan oleh subsistem output berasal dari database.

2.4.4. Komponen Output Pemasaran

Setiap subsistem output menyediakan informasi tentang subsistem itu sebagai bagian dari bauran subsistem produk dan menyediakan informasi tentang produk perusahaan.

3. Metode

3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya (Jogiyanto, 2008:89). Observasi dilakukan dengan mengamati langsung sistem yang berjalan pada WE Clothing Semarang.

2. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Jogiyanto, 2008: 111). Wawancara dilakukan langsung dengan staf bidang promosi dan pemasaran di WE Clothing Semarang tentang permasalahan yang dihadapi dalam memperkenalkan dan pengembangan produk.

3.2. Sumber Data

1. Data Primer

Data yang langsung dikumpulkan oleh penulis dari sumber pertama (Marzuki, 2002: 55), contoh: data yang diambil berdasarkan tanya jawab dengan pimpinan WE Clothing Semarang.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya, biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen (Marzuki, 2002: 56), contoh: data berupa brosur, buku-buku, majalah, artikel yang terdapat di internet dan sumber refrensi lain yang berkaitan dengan pembahasan.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada desain tampilan terdapat dua sisi yaitu *back end* dan *front end*. *Back end* merupakan

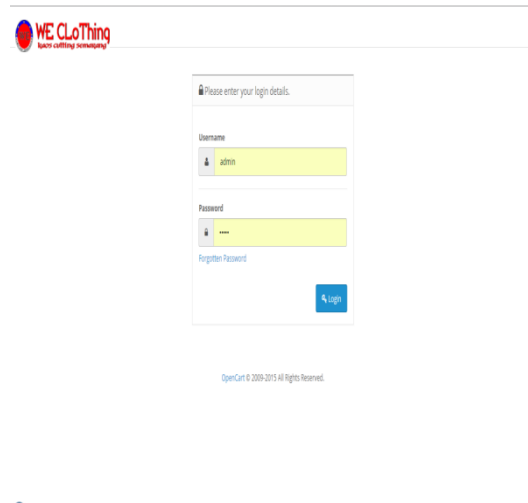
**Aplikasi Sistem Pemasaran Berbasis Web Pada WE Clothing Semarang
(Harries Arizona Ismail, M. Fajarianditya, Albert Santoso, Mega Nanda Kurniawan)**

tampilan dari sisi admin sedangkan *front end* merupakan tampilan dari sisi *user*.

Back end

1. Halaman login admin

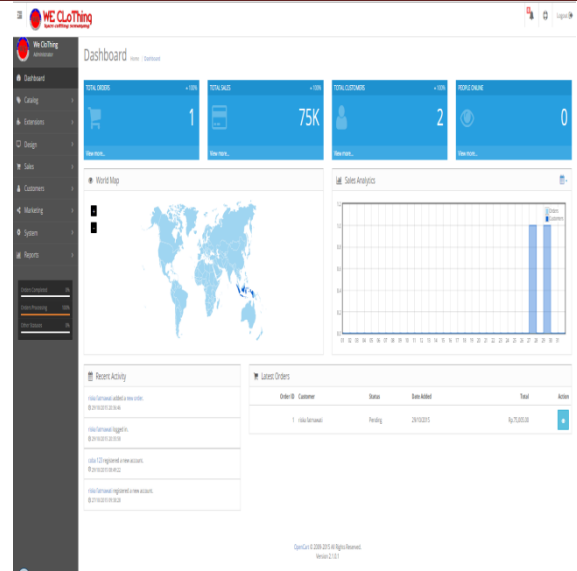
Halaman ini merupakan halaman awal login admin. Gambar halaman login ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman login

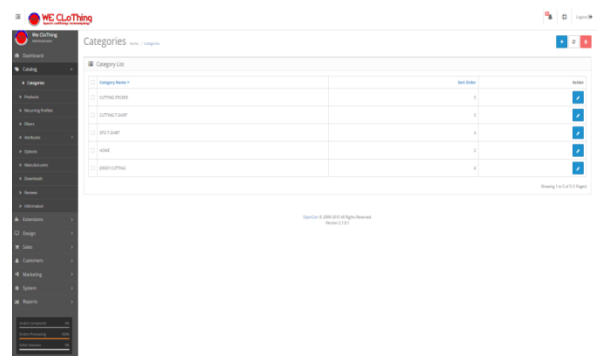
2. Halaman utama admin

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan tampilan halaman utama admin. Gambar halaman utama admin ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman utama admin

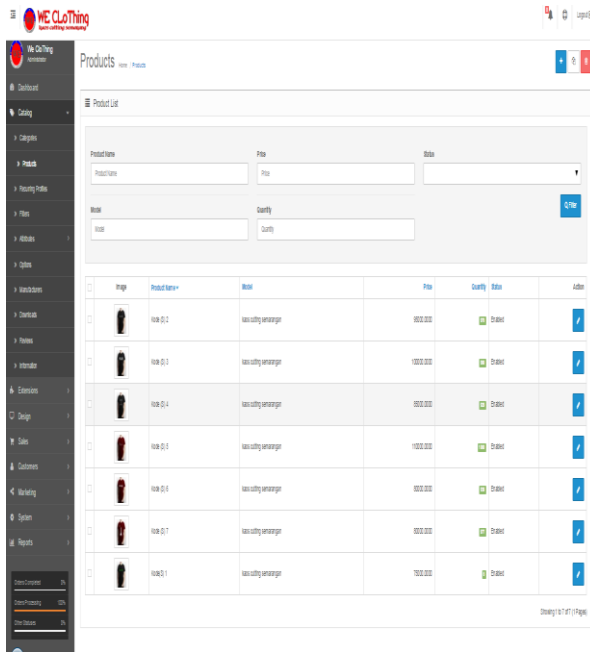
3. Halaman mengelola kategori produk
Pada halaman kategori menampilkan nama kategori, admin dapat menambah, mengubah serta menghapus data kategori produk yang akan dijelaskan pada gambar 3. Halaman mengelola kategori.



Gambar 3. Halaman mengelola kategori

4. Halaman mengelola produk

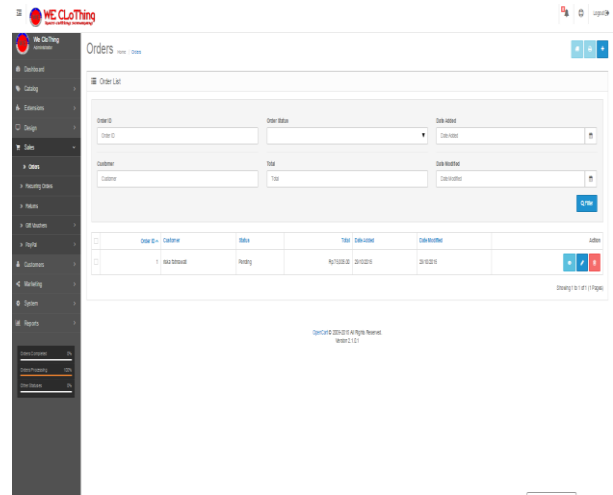
Halaman ini digunakan admin untuk menambah, mengubah atau menghapus produk yang dijual. Gambar 4. Halaman mengelola produk.



Gambar 4. Halaman mengelola produk

5. Halaman sales order

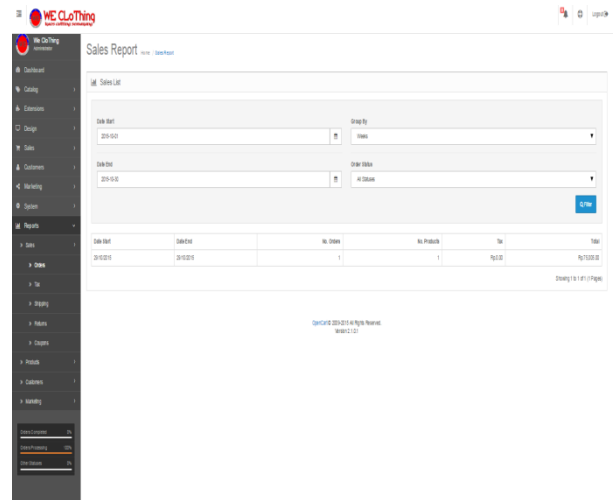
Halaman ini menampilkan penjualan yang belum, sedang atau telah diproses. Gambar 5. Halaman sales order.



Gambar 5. Halaman sales order

6. Halaman laporan penjualan

Halaman ini menampilkan laporan penjualan berdasarkan periode tertentu. Gambar 6. Halaman report sales order.



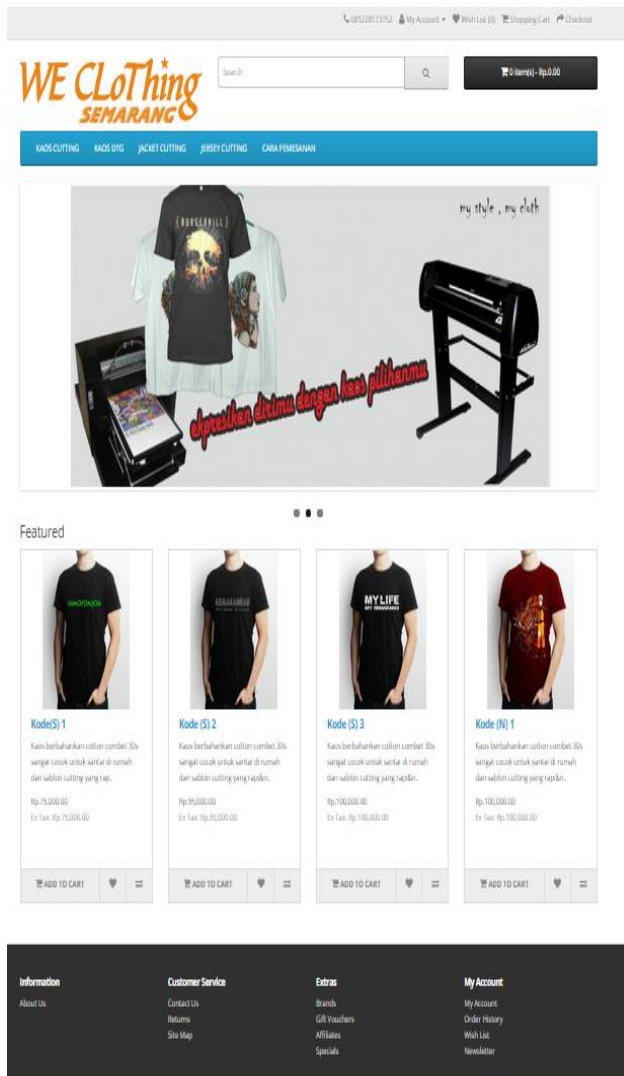
Gambar 6. Halaman report sales order

Front end

1. Halaman utama website We CloThing

Aplikasi Sistem Pemasaran Berbasis Web Pada WE Clothing Semarang (Harries Arizona Ismail, M. Fajarianditya, Albert Santoso, Mega Nanda Kurniawan)

Pengunjung maupun anggota akan melihat halaman utama website ketika membuka alamat URL. Gambar halaman utama website We CloThing ditunjukkan gambar 7.

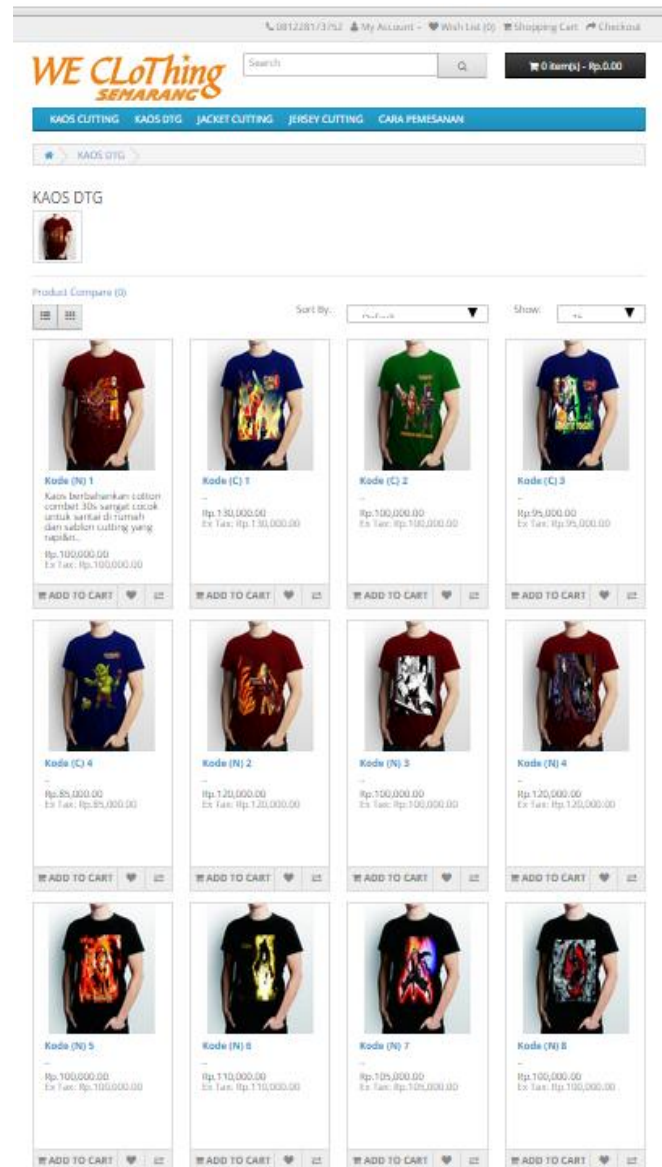


Gambar 7. Halaman utama website

2. Halaman produk

Halaman ini menampilkan produk yang dijual dari kategori yang dipilih

pengunjung. Gambar halaman produk akan ditunjukkan pada gambar 8.

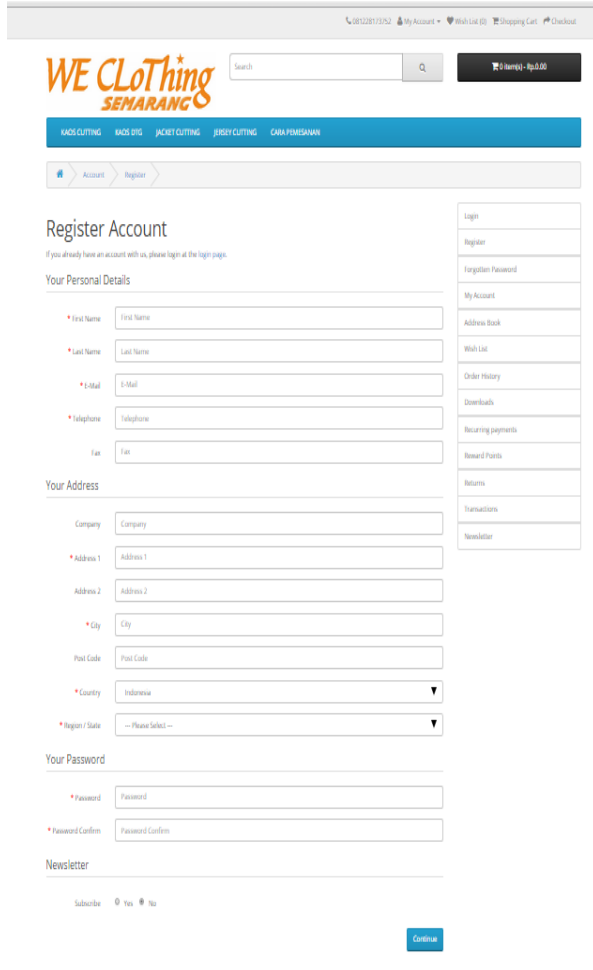


Gambar 8. Halaman produk

3. Halaman register

Halaman ini menampilkan form daftar bagi pengunjung yang belum mendaftarkan dirinya sebagai

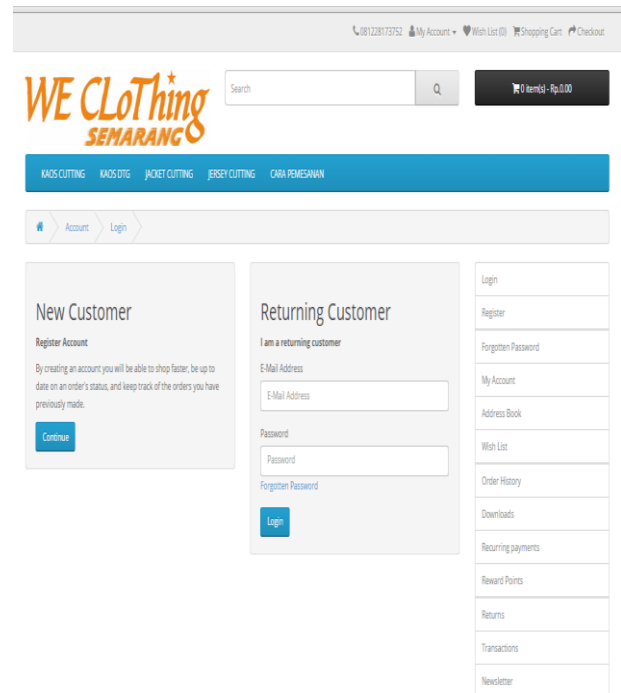
pengunjung. Gambar halaman register ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman register

4. Halaman login anggota

Pada halaman ini anggota yang telah mendaftarkan dirinya dapat masuk ke halaman utama anggota dengan login ke sistem. Gambar halaman login anggota ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman login anggota

5. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. WE CLoThing memperkenalkan produk dengan menggunakan media cetak dan penjualan produk yang saat ini masih bersifat konvensional, maka perlu diperbaharui dengan sistem pemasaran berbasis *website*.
2. Pembuatan aplikasi pemasaran ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan CMS Opencart untuk mengelola isi

website dengan bahasa pemodelan UML.

3. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah terbangunnya aplikasi penjualan berbasis *website* yang diharapkan akan membantu memudahkan WE Clothing Semarang untuk mempromosikan atau memperkenalkan dan mengembangkan produk ke masyarakat luas.

Sementara beberapa saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Sebaiknya menggunakan *smartphone* yang mendukung agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.
2. Perlu pelatihan untuk guru dalam mengembangkan materi atau konten aplikasi untuk melakukan pembaharuan informasi.
3. Sebaiknya dalam penggunaannya perlu dilakukan evaluasi secara berkala, untuk mengetahui jika terdapat kerusakan pada aplikasi melalui kuisioner untuk pengguna aplikasi.

6. Daftar Pustaka

Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Rosa, A. S., dan Shalahuddin, M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Penerbit Modula.

Bin Ladjamudin, Al-Bahra. 2004. *Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Oetomo, Budi Sutedjo Dharma dan dkk. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jogiyanto. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sholih. 2006. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi objek dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Marzuki. 2002. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Andi Offset.

Whitten, Jeffery L, dkk. 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.

Wahana Komputer. 2003. *Konsep Jaringan
Komputer Dan Pengembangannya.*
Semarang: Salemba Infotek.