

## **PERANCANGAN WEBSITE PADA PT. RATU ENIM PALEMBANG**

**Febrin Aulia Batubara**

Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Medan  
Jl. Almamater No.1 Kampus USU, Medan, 20155, INDONESIA

### *Abstract*

*Online shopping business start-known in Indonesia. Some advantages of online shopping is the marketing of products can reach consumers anywhere, the ease of both payment transactions and goods delivery, competitive pricing, product selection is varied, the quality of the product can be communicated to consumers more transparent lagi. Tujuan of writing this thesis is to analyze and design website is also an online marketing system on PT. Ratu Enim Gallery so it could help market the products of fuel briquettes as a substitute for kerosene, LPG and charcoal is more efficient, safe, hot and easy to households and industry. The method used is the method of analysis and design methods. Analytical methods used to conduct surveys and questionnaires to PT. Ratu Enim and consumers in order to get the proper analysis for the design of marketing systems at PT. Ratu Enim. Thus we can find out the advantages and disadvantages of this system. The results obtained from both methods is in the form of a website. Website PT. Ratu Enim serves as a means for the promotion of briquettes which provides various facilities, such facilities briquettes information about products and facilities to accommodate inquiries from consumers.*

*Keywords : sistem informasi inventory, OOP, kinerja*

### **1. Pendahuluan**

PT. Ratu Enim adalah salah satu distributor briket dan kompor briket di Kabupaten Muara Enim (Palembang). Di masa mendatang rencana perusahaan akan memasarkan ke seluruh kota di pulau Sumatera. Selama ini sistem pemasaran produk briket PT. Ratu Enim yaitu secara manual dari mulut ke mulut di antara konsumen, iklan radio dan koran lokal, brosur dan spanduk, memasang papan promosi di tempat umum. Tujuan perusahaan adalah untuk memasarkan dan menjual produk briket kepada semua konsumen agar banyak orang yang dapat mengenal dan menggunakan briket sebagai bahan bakar sehari-hari. Briket dapat digunakan untuk bahan bakar di rumah tangga dan industri kecil. Briket ada yang terbuat dari batubara, sampah, batok kelapa, kayu keras,

serbuk gergaji dan lain sebagainya. Adapun manfaat dan keuntungan memasak dengan briket antara lain: lebih ekonomis, menghemat bahan bakar, daya tahan briket lebih lama, aman dan tidak meledak, rasa bau dan aroma makanan tidak berubah (tetap asli), non toksin (tidak beracun), perabot dapur tidak hitam, abu bekas briket dapat dipakai sebagai abu pembersih dan juga alat pemadam briket.

Untuk masa yang mendatang dimana teknologi informasi telah menjadi suatu nilai tambah dalam dunia bisnis serta memberi kemampuan lebih dalam bersaing, maka hasil dari penelitian pada PT. Ratu Enim ini akan diimplementasikan ke dalam sistem *online* dengan maksud untuk menambah daya saing dan mempersiapkan PT. Ratu Enim memasuki era bisnis yang berbasis teknologi informasi.

Perkembangan teknologi sekarang ini, khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Saat ini sering sekali didengar mengenai teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi internet sekarang ini lebih banyak berkembang ke arah *user friendly*, yang artinya semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi internet tersebut.

Dalam dunia usaha khususnya bidang pemasaran, internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global. Dalam era informasi yang bersifat global, suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh, hal ini dimungkinkan dengan menggunakan teknologi yang sedang populer pada saat ini yaitu internet. Ada berbagai macam fasilitas yang terdapat pada internet, salah satunya adalah *World Wide Web*, atau *WWW*, yang juga dikenal sebagai *web*.

*Web* ini dapat menampung dan menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan dengan cakupan yang luas, karena informasinya tersebar secara global melalui situs *Web*. Masing-masing situs *Web* tersebut menyediakan informasinya sendiri. *Web* juga mempunyai kemampuan menampilkan teks, grafik, suara dan video secara bersamaan, sehingga memungkinkan juga untuk merancang sebuah sistem informasi *online* yang berbasis multimedia, agar dapat diakses oleh setiap orang yang mempunyai akses ke internet dengan menggunakan *Web Browser*.

Banyak sekali kegiatan yang dapat dikerjakan dengan bantuan media komputer dan aplikasi internet. Salah satu dari fungsi internet yang menjadi fokus. Penelitian ini adalah kemampuannya untuk melakukan

kegiatan pemasaran secara *online* bagi siapa saja yang membutuhkannya dan terhubung dengan media internet tersebut.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Website dan Perkembangannya

Dunia internet berkembang dengan sangat pesat seakan-akan telah menjadi bagian hidup masyarakat modern saat ini. Betapa tidak, karena internet secara lengkap menyediakan kebutuhan akan informasi, berita, serta ilmu pengetahuan. Dengan internet seolah-olah tidak ada lagi batasan antar ruang dan waktu dalam berkomunikasi dengan berbagai orang di berbagai belahan dunia. Sebagai konsumen dari teknologi *web* tentunya mengharapkan tampilan layar yang mengasyikan serta mudah dipakai dan dimanfaatkan. Misalnya saja, jika hendak membeli sesuatu, maka cukup mengakses *website e-commerce*, kemudian melakukan transaksi jual beli secara online dan barang yang dibeli akan sampai di rumah.

Begitu juga halnya kalau ingin kuliah, maka cukup mendaftar pada *website* yang menyediakan jasa layanan *e-learning*, proses perkuliahan dapat dilakukan secara online walau dibatasi oleh jarak. Tidak itu saja, sampai dengan pemesanan tiket pesawat, pemesanan makanan, transaksi perbankan, *e-government*, dan lain sebagainya, semuanya dapat dilayani oleh *internet* melalui media yang disebut *website*. Pada dasarnya *web* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa *HTML (Hypertext Markup Language)*.

Penemu *website* adalah Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee, sedangkan *website* yang tersambung dengan jaringan, pertama kali muncul pada tahun 1991.

Maksud dari Tim ketika membuat *website* adalah untuk mempermudah tukar- menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat dimana Tim bekerja) menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh semua orang yang dapat diakses melalui sebuah *software* yang disebut *browser*, seperti *internet explorer*, *mozilla firefox*, *opera* dan lain-lain. (Rahmat Hidayat, 2010, p2)

### 2.1.1 Pengertian Website

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Ada beberapa hal yang dipersiapkan untuk membangun *website* gratis, maka harus tersedia unsur-unsur pendukungnya sebagai berikut:

- a. Nama Domain (*Domain name/URL – Uniform Resource Locator*)
- b. Rumah *Website*
- c. *Content Management System* (CMS)

Perkembangan dunia *website* pada saat ini lebih menekankan pada pengelolaan *content* adalah sebuah *website*. Pengguna yang tidak bisa bahasa pemrograman *website* pada saat ini bisa membuat *website* dengan memanfaatkan CMS tersebut.

### 2.1.2 Jenis-Jenis Web

Seiringan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, *website* juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis *web*, lebih diarahkan berdasarkan kepada fungsi, sifat atau style dan bahasa pemrograman yang digunakan.

1. Adapun Jenis-jenis *web* berdasarkan sifat atau stylenya yaitu:

- a. Website Dinamis, merupakan sebuah *website* yang menyediakan *content* atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain PHP, ASP, NET dan memanfaatkan *database* MySQL atau MS SQL. Misalnya *website* [www.artikel.com](http://www.artikel.com), [www.detik.com](http://www.detik.com), [www.tecnomobile.co.cc](http://www.tecnomobile.co.cc), dan lain-lain.
- b. Website Statis, merupakan *website* yang *contentnya* sangat jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML dan belum memanfaatkan *database*. Misalnya: *web* profile organisasi, dan lain-lain.

2. Fungsinya, *website* terbagi atas:

- a. **Personal website**, *website* yang berisi informasi pribadi seseorang
- b. **Commercial website**, *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bersifat bisnis.
- c. **Government website**, *website* yang dimiliki oleh instansi pemerintahan, pendidikan yang bertujuan memberikan pelayanan kepada pengguna.
- d. **Non-Profit Organization website**, dimiliki oleh

organisasi yang bersifat non-profit atau tidak bersifat bisnis.

3. segi bahasa pemrograman yang digunakan, *website* terbagi atas:
  - a. Server Side, merupakan *website* yang menggunakan bahasa pemrograman yang tergantung kepada tersedianya *server*. Seperti PHP, ASP, NET dan lain sebagainya. Jika tidak ada *server*, *website* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman di atas tidak akan dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
  - b. Client Side, adalah *website* yang tidak membutuhkan *server* dalam menjalankannya, cukup diakses melalui browser saja. Misalnya HTML. (Rahmat Hidayat, 2010, p6)

### 2.1.3 Perkembangan website saat ini

Inovasi dalam dunia *web* semakin hari kian mengalami perkembangan yang berarti, ini dibuktikan dengan adanya Teknologi *Web 2.0* yang dikembangkan sekitar tahun 2004. *Web 2.0* merupakan teknologi *web* yang menyatukan teknologi-teknologi yang dimiliki dalam membangun *web*. Penyatuan tersebut merupakan gabungan HTML, CSS, JavaScript, XML, dan tentunya AJAX.

Perkembangan *Web 2.0* lebih menekankan pada perubahan cara berpikir dalam menyajikan konten dan tampilan di dalam *website*. Dalam perkembangannya *Web 2.0* diaplikasikan sebagai bentuk penyajian halaman *web* yang bersifat sebagai program *desktop* pada umumnya seperti *windows*. Fungsi-fungsi pada penerapannya sudah bersifat seperti *desktop*, seperti *drag and drop*, *auto-complete*, serta fungsi lainnya. Aplikasi *Web 2.0* disajikan secara penuh dalam suatu *web*

*browser* tanpa membutuhkan teknologi perangkat yang canggih dari sisi *user*.

Teknologi ke depan *software* berbasis *web* tidak lagi dijual melainkan sebagai fasilitas gratis yang dapat digunakan setiap waktu. Permasalahan manajemen *file* juga tidak merepotkan, bahkan *file* dapat disimpan dan juga dapat di *sharing* dengan *user* lain. Implementasi teknologi *web 2.0* dapat dilihat pada aplikasi *spreadsheet* pada Google yang merupakan aplikasi untuk operasi mengolah angka, seperti *microsoft excel*. Aplikasi ini dapat dilihat pada <http://spreadsheets.google.com/>. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dengan syarat terlebih dahulu memiliki *account* di Google. Suatu *web 2.0* biasanya digunakan sebagai akhir siklus peluncuran produk *software*, mengilustrasikan setiap produsen *software* tidak lagi meluncurkan produknya dalam bentuk fisik. Oleh karena *web* menjadi *platform*, pengguna cukup datang ke *website* untuk menjalankan aplikasi yang ingin digunakan. Hasil pengembangan fitur ini dalam *software* dapat langsung dirasakan oleh pengguna. *Software* tidak lagi dijual sebagai produk namun berupa layanan (*service*).

## 2.2 Pengertian PHP

PHP singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu terbaru/*up to date*. Semua *script* PHP dieksekusi

pada server dimana *script* tersebut dijalankan. Beberapa alasan untuk mempelajari PHP adalah karena:

- a. Kesederhanaan. *User* yang baru belajar pemrograman, alasan ini pasti merupakan alasan utama untuk mulai belajar PHP. Karena kesederhanaan tersebut, maka kita menjadi merasa mudah untuk belajar PHP. *User* yang sedikit tahu atau bahkan sama sekali tidak mengerti tentang pemrograman PHP bisa dengan cepat belajar dan mencoba membuat aplikasi *web* PHP. Selain itu, PHP memiliki banyak sekali fungsi *built-in* untuk menangani kebutuhan standar pembuatan aplikasi *web*. Dengan adanya fungsi-fungsi tersebut, maka tentu saja proses belajar PHP terutama dalam pengembangan aplikasi akan jauh lebih mudah karena semua sudah tersedia. semua *user* tinggal memakai dan mengembangkannya.
- b. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- c. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti: Linux, Unix, Macintosh, dan Windows. PHP dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta dapat menjalankan perintah-perintah sistem. *Open source* artinya code-code PHP terbuka untuk umum dan tidak harus membayar biaya pembelian atas keaslian *license* yang biasanya cukup mahal. Karena *source code* PHP tersedia secara gratis, maka hal tersebut memungkinkan komunitas milis-milis dan *developer* untuk selalu melakukan perbaikan, pengembangan, dan menemukan bug dalam bahasa PHP.

- d. *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan di mana-mana mulai dari Apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.

PHP juga dilengkapi dengan berbagai macam pendukung lain seperti *support* langsung ke berbagai macam *database* yang populer, misal: Oracle, PostgreSQL, MySQL, dan lain-lain.

### 3. Metode Penelitian

#### 3.1 Tempat dan Jadwal Penelitian

Pada kesempatan dalam pengerjaan ini penulis mengambil tempat untuk riset PT. RATU ENIM yang bertempat di Jl.Lintas Sumatera No. 103 Palembang. Sesuai dengan judul yang penulis ambil dalam mengerjakan skripsi “Pembuatan *Website* pada PT. Ratu Enim”.

Dalam melakukan penelitian nantinya penulis melakukan riset dengan mengambil data-data yang diperlukan untuk membangun aplikasi ini. Penulis melaksanakan penelitian atau riset dari bulan februari sampai dengan bulan april tahun 2011

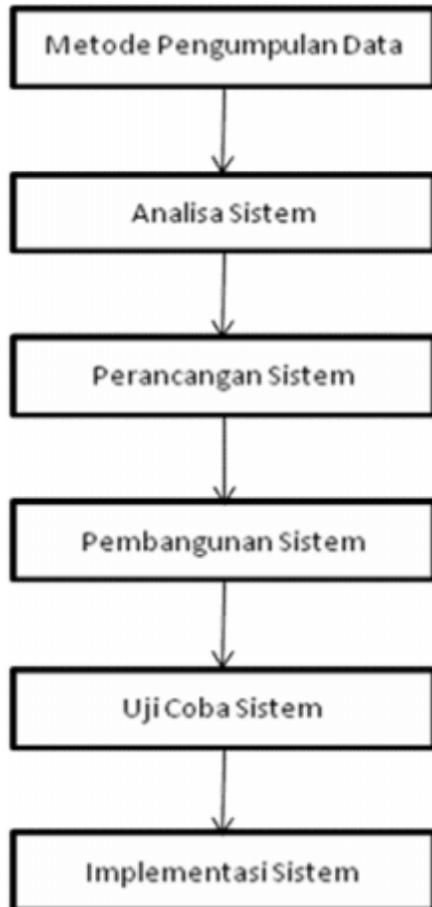
#### 3.2. Bahan dan Alat

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis menggunakan perangkat keras (*hardware*) antara lain:

1. 1 (satu) unit perangkat keras Laptop dengan spesifikasi:
  - a. Processor Intel® Pentium™ 2 Duo 2.00 GHz
  - b. RAM 2 Gb
  - c. Harddisk 120 Gb.
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan:
  - a. Web server ApacheTriad 2,1.5.4
  - b. Dengan Database Mysql
  - c.PHP (PHP Hypertext Preprocessor)
  - d. Photoshop CS2
  - e. Macromedia Dreamweaver 8

### 3.3 Kerangka Kerja

Adapun kerangka kerja yang penulis lakukan dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Data yang penulis kumpulkan untuk membuat *website online* yang dispesifikasikan kepada pemasaran produk pada PT. Ratu Enim. Ada 2 (dua) metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data, yaitu penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Pada penelitian lapangan penulis melakukan wawancara kepada pegawai pada PT. Ratu Enim serta para konsumennya dan mengamati sistem penjualan dan pemasaran yang sedang berjalan. Lalu penulis menganalisa sistem yang sedang berjalan tersebut. Kemudian penulis merancang sistem yang akan dibangun dan dilanjutkan dengan membangun sistem baru.

Setelah itu dilakukan pengujian sistem dan implementasi.

#### 3.3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data di sini merupakan suatu usaha untuk memperoleh bahan keterangan serta kenyataan yang benar - benar nyata dan dapat dipertanggung jawabkan. Data-data yang penulis ambil dalam penelitian ini seperti data produk, data konsumen dan cara pemasaran yang telah dilakukan di PT. Ratu Enim. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*field research*) yaitu mengumpulkan data-data tentang objek penelitian di lapangan. Dalam melakukan penelitian lapangan penulis melakukan beberapa metode teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:
  - a. Wawancara, yaitu penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan staf adm dan konsumen yang ada di PT. Ratu Enim.
  - b. Observasi, yaitu penulis mengamati langsung sistem pemasaran yang sedang berjalan pada PT. Ratu Enim tersebut.
2. Penelitian Kepustakaan (*library research*) yaitu mengumpulkan data-data melalui berbagai referensi yang relevan dan sesuai dengan judul skripsi ini.

#### 3.3.2 Analisa Sistem

Analisa sistem pemasaran yang sedang berjalan pada PT. Ratu Enim adalah sistem pemasaran produk briket PT. Ratu Enim masih secara manual dari iklan radio dan Koran lokal, brosur dan spanduk, memasang papan promosi di tempat umum. Sehingga pemasaran cenderung kurang menjangkau pasar luas.

Salah satu alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan *internet* baik di kantor, di warnet, di lingkungan sekolah, di rumah, atau dimana saja. Melalui *webiste* dapat dioptimalkan agar mendapatkan pelanggan tanpa harus memiliki *team sales*, tetapi mengoptimalkan untuk mendapatkan pelanggan melalui *website*. Inti dari pemasaran *online* ini adalah menarik pengunjung yang sedang melakukan *searching* di *search engine Google* untuk mengunjungi *website*. Pengunjung-pengunjung tersebut adalah pengunjung tertarget, sesuai dengan produk yang ditawarkan dalam hal ini briket. Pemasaran dengan *website* bisa dilakukan dengan sangat efektif jika dibandingkan dengan biaya iklan di televisi yang hanya singkat namun memerlukan biaya puluhan juta hingga milyaran rupiah.

### 3.3.3 Perancangan Sistem

Penulis melakukan perancangan awal sistem dengan menguraikan sistem yang sedang berjalan. Setelah itu membuat sistem usulan yang dimulai dengan membuat Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data, perancangan tabel, *Entity Relationship Diagram* (ERD), perancangan input, perancangan output, perancangan struktur menu. Penulis menggunakan aplikasi berbasis *web* yaitu bahasa pemrograman PHP sebagai rancangan input. Untuk perancangan output, penulis menggunakan MySQL untuk penyimpanan data atau perancangan *database*.

### 3.3.4 Pembangunan Sistem

Untuk membangun *website online* pemasaran produk ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database management systemnya*. Untuk penyajian design tampilannya penulis menggunakan *Macromedia*

*Dreamweaver 8*. Adapun tampilan menu *user interface* yang penulis desain seperti *Home, Produk, Contact Us, Guessbook* dan *Login*.

### 3.3.5 Uji Coba Sistem

Setiap perancangan sebuah sistem *website* diperlukan suatu pengujian untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat bekerja dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Batasan pengujian berkaitan dengan fungsi yang ada di dalam *website* pemasaran tersebut menggunakan PHP dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna.

Adapun validasi pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Apakah semua perangkat keras yang diperlukan untuk aplikasi ini sudah terpasang dengan benar.
2. Jika terjadi kesalahan pada koneksi database, maka muncul pesan bahwa koneksi gagal.

### 3.3.6 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah selesai melakukan Uji coba sistem. Dalam implementasi sistem ini dilakukan pemeriksaan kembali pada sistem, yaitu:

1. Pemeriksaan semua perangkat keras yang diperlukan untuk aplikasi ini harus dalam keadaan terpasang dengan benar.
2. Memastikan sistem *database* dapat terkoneksi dengan baik.
3. Pemeriksaan proses *login*, apakah program tidak akan menampilkan halaman administrator apabila terjadi kesalahan *login*.

Pemeriksaan proses menambah data produk dalam apabila login telah benar dilakukan.

**PT. RATU ENIM  
PALEMBANG**

No Faktur : 

4780
------

Tanggal : 

4 April 2011
--------------

Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total
001	Briket	2000	20	Rp 40000
002	Kompore	125000	2	250000
<b>Jumlah</b>				<b>Rp 290000</b>

Gambar 4.1 Faktur Pemesanan Produk

#### 4. Analisa dan Perancangan

##### 4.1 Analisa

PT. Ratu Enim saat ini sedang menjalankan pemasaran briket masih secara manual. Promosi produk dilakukan dari mulut ke mulut diantara konsumen, iklan radio, koran lokal, membuat brosur dan spanduk, memasang papan reklame di tempat umum. Kondisi pemasaran briket saat ini kritis tidak dapat menjangkau pasar yang luas segala penjuru. Pemesanan produk briket dan kompor briket juga masih dibuat secara manual dengan menggunakan *form* seperti berikut di bawah ini:

Salah satu solusi permasalahan pemasaran briket diatas, maka perusahaan dapat memakai sistem pemasaran *online*, yaitu menggunakan teknologi internet dengan fasilitas *World Wide Web*, yang juga di kenal sebagai *web*. Melalui *website* ini perusahaan

dapat mengoptimalkan jumlah pelanggan briket. Inti dari pemasaran *online* ini adalah menarik pengunjung yang sedang melakukan *searching* di *search engine google* untuk mengunjungi *website*. Pemasaran dengan *website* bisa sangat murah dan tepat sasaran jika dibandingkan dengan biaya promosi di media elektronik/televise yang singkat namun memerlukan biaya cukup mahal.

##### 4.2 Perancangan

Aplikasi pemesanan produk briket ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Aplikasi ini juga memanfaatkan *Apache* sebagai *web service*, dan *MySQL* sebagai program untuk penyimpanan data.

Aplikasi pemesanan briket berbasis *web* untuk pelanggan mencakup, yaitu :

1. Memberi informasi kepada pelanggan tentang produk yang ditawarkan, informasi berupa gambar, detail informasi data produk.
2. Memberikan pelanggan informasi berdasarkan kategori yang diinginkan dan informasi terbaru tentang produk.
3. Pelanggan tidak perlu mendaftar dan login ke halaman pelanggan karena hal demikian memudahkan pelanggan agar leluasa melihat dan mencari informasi.

Aplikasi pada pihak *admin* mencakup, yaitu :

1. Melihat data yang dipesan oleh pelanggan untuk dapat menindaklanjuti apa yang diinginkan pelanggan.
2. Proses penambahan, perubahan, dan penghapusan data-data yang berkaitan dengan produk-produk.

## 5. Hasil dan Pembahasan

Tampilan hasil dari perancangan sistem ini, terdiri dari 2 (dua) tampilan atau *interface* yaitu:

### 1. Tampilan Untuk Pelanggan.

#### a. Tampilan Menu Home

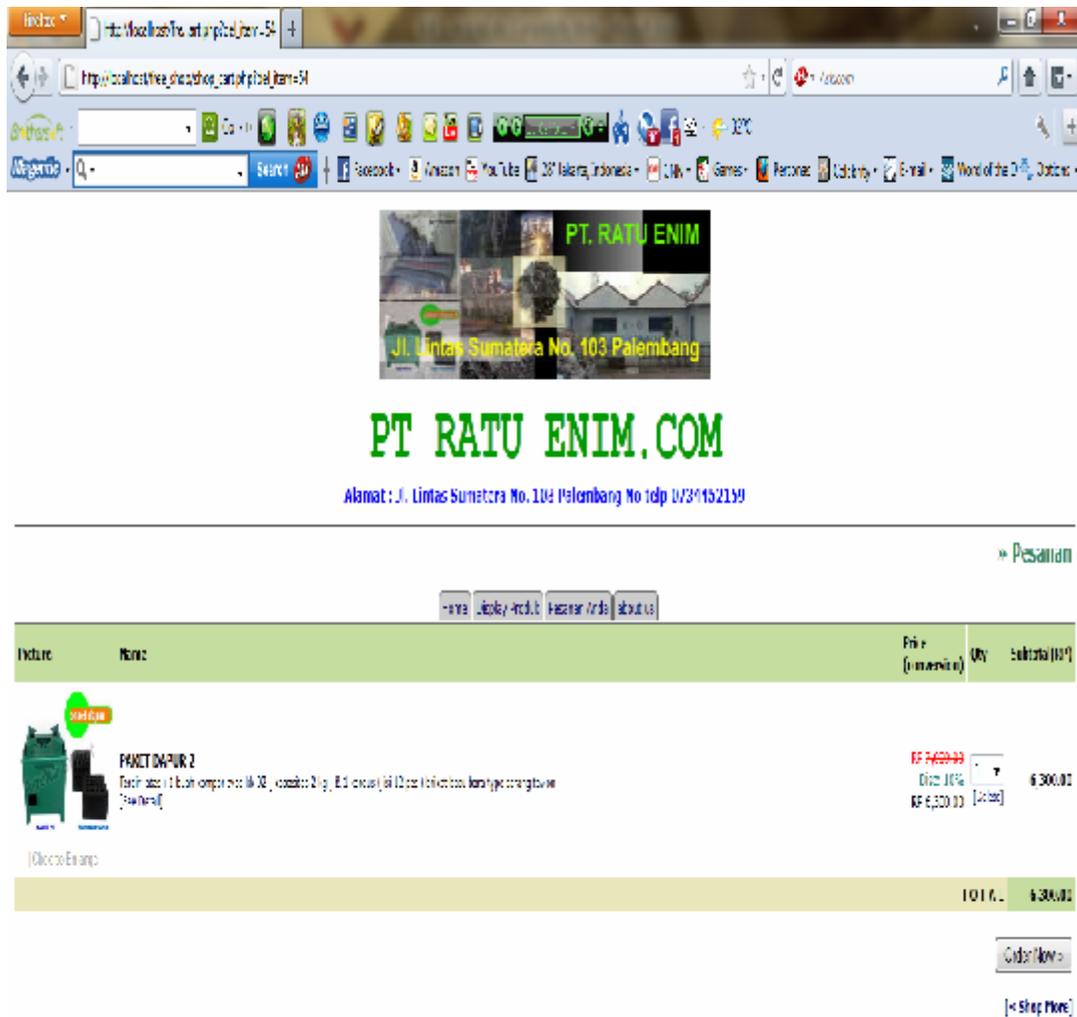
Tampilan Menu Home berfungsi sebagai showroom pemasaran semua produk PT. Ratu Enim dan keterangan tentang perusahaan. Apabila pelanggan membuka tampilan menu home ini maka pelanggan dapat melihat semua produk yang di pasarkan dan alamat perusahaan.



Gambar 5.1 Tampilan Menu Home

### b. Tampilan Menu Pesanan

Tampilan Menu Pesanan berfungsi agar pelanggan dapat memesan produk sesuai dengan pilihan pelanggan yang terdapat di dalam showroom perusahaan. Jika pelanggan mengklik Menu Pesanan maka pengunjung akan terhubung ke menu tempat tampilan produk. Pelanggan dapat memilih produknya. Tampilan ini menampilkan semua produk yang ditawarkan dengan keterangan-keterangannya yang tersedia pada menu tersebut.



Gambar 5.2 Tampilan Menu Pesanan

c. Tampilan Menu *Delivery Address*

Tampilan Menu Delivery Address berfungsi untuk melakukan penginputan data alamat pelanggan untuk memperlancar pengiriman pesanan produk ke alamat tujuan yang tepat. Jadi menu ini dipakai oleh pelanggan untuk memberikan alamat pengiriman produk. Setelah pelanggan memesan selanjutnya pelanggan memesan sesuai dengan

mengisi form *deliver* sesuai dengan tempat yang akan dituju dalam mengantarkan barang yang diinginkan.

Pengisian Form harus sesuai dengan alamat pelanggan yang mudah diakses sehingga tidak akan menyulitkan dalam proses pengiriman barang yang diinginkan. Alamat yang diisi akan menjadi data base pelanggan yang nantinya akan diarsipkan kedalam bagian pendataan pelanggan sesuai dengan alamat yang ada.



Gambar 5.3 Tampilan Menu Delivery Address



Gambar 5.4 Menu Form Order

#### d. Tampilan Menu *Form Order*

Tampilan Menu Form Order adalah form produk pesanan pelanggan dan alamat pengiriman produk sesuai dengan penginputan tampilan Menu Pesanan dan Tampilan Menu *Delivery Address* oleh pelanggan. Pada tampilan ini pelanggan akan mengisi form yang tersedia dan diisikan sesuai dengan ketentuan dan kolom isian yang tersedia.

#### e. Tampilan Display Produk

Tampilan Display Produk adalah tampilan pemasaran semua produk perusahaan. Pelanggan dapat mengenal lebih jauh tentang produk perusahaan dengan membuka tampilan *display* produk. Produk yang ditampilkan berdasarkan spesifik barang yang telah dikelompokkan jenis, besar, maupun variasi barang dengan baik.



Gambar 5.5 Tampilan Menu Display Produk

f. Tampilan Menu About Us

Tampilan Menu About Us adalah tampilan menu buat pelanggan mengirimkan semua keluhan kepada perusahaan. Misalnya barang tidak sampai ke alamat pelanggan. Maka dari itu pelanggan akan menyampaikan keluhan mengenai pelayanan yang kurang baik, sehingga perusahaan dapat meningkatkan pelayanan dengan baik.



Gambar 5.6 Tampilan Menu About us

## 5.2. Pembahasan

Pembahasan dari perancangan sistem ini, yaitu pembahasan kelebihan dan kekurangan dari sistem yang berjalan, kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang, serta syarat *hardware* dan cara *setting*annya.

### 5.2.1. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Berjalan

#### 1. Kelebihan

Kelebihan dari sistem yang sedang berjalan saat ini adalah biaya yang murah karena tidak menggunakan teknologi informasi sebagai media publikasi produk.

#### 2. Kekurangan

Kekurangan dari sistem yang sekarang adalah ruang lingkup publikasi sangat sempit dan terbatas.

### 5.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

#### 1. Kelebihan

Kelebihan dari sistem yang sedang berjalan saat ini adalah lebih mudahnya informasi produk kepada pelanggan sehingga pelanggan tidak perlu datang ke lokasi perusahaan untuk menanyakan produk yang dicari. Dan jangkauan pelanggan lebih luas karena menggunakan *website*.

#### 2. Kekurangan

Kekurangan dari perancangan sistem yang dirancang adalah jika sistem ini tidak dipergunakan dengan baik,

maka sistem ini tidaklah membuahkan hasil yang diharapkan, karena perawatan dan manajemen sistem akan membutuhkan alokasi waktu dan dana yang sedikit namun haruslah dilakukan secara berkelanjutan.

## Daftar Pustaka

Anhar, (2010) *Panduan Menguasai PHP & MySQL secara otodidak*, Ciganjur : Redaksi Media Kita

Kusrini dan Andri Koniyo, (2007), *Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*, Yogyakarta: Penerbit Andi

Rahmat Hidayat, (2010) *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Jakarta:

PT. Elex Media Komputindo

Tata Sutabri, (2007), *Analisa Sistem Informasi*, Yogyakarta : Penerbit Andi.

<http://www.artikel.com> 9 mei 2011

<http://spreadsheets.google.com/20> mei 2011