

Sistem Informasi Perdagangan Barang Dan Jasa Kontraktor Berbasis Web

Ade Suryadi¹, Wella Tri Lintang Kusuma²

¹Fakultas Teknologi Informasi, UBSI Salemba 22
e-mail : ade.axd@bsi.ac.id

²Fakultas Teknologi Informasi, UBSI Purwokerto
e-mail : wella1105@bsi.ac.id

Abstrak

Pada era persaingan bisnis yang semakin ketat, suatu perusahaan akan memenangkan sebuah persaingan bila dapat menciptakan nilai yang lebih baik dari saingannya dan memberi kepuasan hasil bagi pelanggan. Perusahaan saling bersaing dan mencari keunggulan dalam perusahaannya dan mencapai tujuannya dengan tepat, baik perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan maupun jasa. Adapun metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah observasi, wawancara, studi pustaka, analisa data, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang dapat memudahkan admin dalam proses transaksi, memudahkan karyawan dalam memasukkan data hasil survey, memudahkan pengunjung untuk mencari info perusahaan dan memudahkan client dalam mengajukan permohonan proyek. Seiring berjalannya waktu, maka perlu sistem promosi yang lebih baik untuk menghadapi saingan perusahaan. Dampak positif dari perkembangan teknologi adalah penggunaan metode promosi di bidang web. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat sistem informasi perdagangan barang dan jasa kontraktor pada CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto untuk menghasilkan sistem informasi yang memudahkan pengguna maupun admin dalam mencari info dan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dan memprioritaskan aktifitas bisnis yang terpadu dan terprogram sehingga bisa menjalin hubungan yang lebih baik dengan client.

Kata Kunci : jasa kontraktor, perusahaan, sistem informasi

Abstract

The era of increasingly intense business competition requires a company to win the competition if it can create better value than its competitors and give satisfaction to customers. The company competes with each other and seeks excellence in its company and achieves its objectives appropriately, both companies engaged in trade and services. The research methods used to solve various problems that occur are observation, interviews, literature studies, data analysis, system design, program making, and program testing. The results of this study are a system that can facilitate the admin in the transaction process, making it easier for employees to enter survey data, making it easier for visitors to find company info and make it easier for clients to submit project applications. Over time, a better promotion system is needed to deal with the company's rivals. The positive impact of technological development is the use of promotional methods in the web. Therefore, the author tries to make an information system for trade in goods and services contractor on CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto to produce an information system that makes it easy for users and admin to find info and to improve company performance and prioritize integrated and terprogram business activities so that they can establish better relationships with clients.

Keywords: companies, contractor services, information systems

1. Pendahuluan

Pada era persaingan bisnis yang semakin ketat, suatu perusahaan akan memenangkan sebuah persaingan bila

dapat menciptakan nilai yang lebih baik dari saingannya dan memberi kepuasan hasil kepada pelanggan. Perusahaan saling bersaing dan mencari keunggulan dalam



perusahaannya dan mencapai tujuannya dengan tepat, baik perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan maupun jasa.

CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto adalah suatu bentuk perusahaan perdagangan umum yang mencakup perlengkapan tiang dan perlengkapan kabel (*pole hardware & cable accessories*), material distribusi tegangan menengah, tegangan rendah serta *safety tool* dan jasa yang dipersiapkan secara profesional dengan didukung tenaga-tenaga ahli yang mampu menghasilkan kualitas terbaik karena menjalin kerjasama dengan banyak *partner* yang terpercaya dari Indonesia.

Seiring dengan berjalannya waktu, maka perlu sistem promosi yang lebih baik untuk menghadapi saingan perusahaan. “E-Commerce dapat di definisikan sebagai arena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual dan pembeli di dunia maya. Tidak dapat dipungkiri bahwa arena jual beli di dunia maya terbentuk karena terhubungnya berjuta-juta komputer kedalam satu jaringan raksasa (*internet*)”, Indrajit dalam (Rerung, 2018). Dampak *positif* dari perkembangan teknologi adalah penggunaan metode promosi di bidang *web*. Selain itu juga agar dapat mengembangkan bisnis dalam rangka menciptakan stabilitas perusahaan juga memberikan nilai tambah tersendiri bagi perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan kepercayaan.

Menurut Rahmat dalam (Djahir & Pratita, 2015) mengemukakan bahwa, “Sistem Informasi merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan”. Diharapkan adanya *website* dapat meningkatkan profit perusahaan secara online.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*.

Tahapan-tahapan dari metode *waterfall* menurut (Yurindra, 2017) adalah sebagai berikut:

a. Requirement Analysis

Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan *software* yang

diharapkan pengguna dan batasan *software*.

b. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding, yang bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

c. Implementation

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya.

d. Integration & Testing

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

e. Operation & Maintenance

Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara diantaranya:

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan analisis awal yaitu sebagai rujukan untuk melakukan perancangan.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara ditempuh menggunakan pertanyaan-pertanyaan secara lisan dengan staff CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto guna mencari data.

c. Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan bantuan jurnal maupun dari buku yang berkaitan dengan penelitian.

Proses pengembangan melibatkan bahasa pemrograman diantaranya:

a. PHP (*PHPHypertext Preprocessor*)

Menurut (Handoko, Purnama, & Sukadi, 2016), “PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang dilaksanakan pada *server* dan kemudian hasilnya ditampilkan pada komputer klien”.

b. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Sibero dalam (Fandi, Imaniawan, & Elsa, 2017), “*Cascading Style Sheet* memiliki arti gaya menata halaman bertingkat, yang berarti setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak yang telah diformat, maka

anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya”.

c. JavaScript

Menurut Wahana Komputer dalam (Fandi et al., 2017), “JavaScript merupakan skrip yang paling banyak digunakan dalam pemrograman *web* pada sisi client dewasa ini. Dengan adanya JavaScript sebuah *web* akan menjadi lebih hidup, cepat, dan tampil lebih menawan dengan sebuah animasi”.

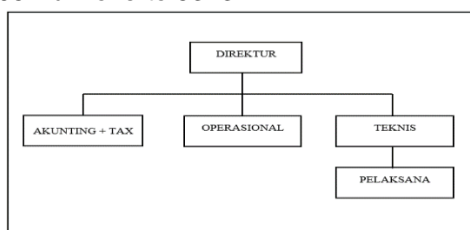
d. MySQL

Anhar dalam (Hikmah, Supriadi, & Alawiyah, 2015) mengemukakan, “MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya”.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tinjauan Perusahaan

CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto adalah perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan barang kelistrikan dan jasa kontraktor. Perdagangan barang kelistrikan tersebut mencakup perlengkapan tiang dan perlengkapan kabel (*Pole Hardware & Cable Accessories*), Material Distribusi Tegangan Menengah (TM), Tegangan Rendah serta *Safety Tool*. Sedangkan jasa kontraktor yang dimaksud yaitu jasa instalasi listrik, mulai dari Pemasangan Panel Utama Tegangan Menengah, Transformator, Panel Utama Tegangan Rendah, Panel Distribusi, Kabel Feeder, Lampu Penerangan Dalam Gedung, Lampu Penerangan Luar Gedung, Lampu Penerangan Jalan Umum dan lain-lain. Berdiri pada 17 Desember 2008 dan beralamat di Jl. Jambu No. 7 Rt. 005 Rw. 005 Purwokerto 53131.



Sumber : Staff CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto

Gambar 1. Struktur Organisasi CV. Mitra Bangun Sejahtera Purwokerto

3.2. Analisa Kebutuhan

a. Kebutuhan Pengguna

1) Kebutuhan Pengunjung (*Visitor*)

- Pengunjung dapat melihat informasi perusahaan pada halaman utama *website* (*homepage*)
- Pengunjung dapat mengetahui produk, artikel, galeri, dan profil
- Pengunjung dapat melihat semua kategori proyek
- Pengunjung dapat mendaftar dan login sebagai *client*

2) Kebutuhan *Client* (member)

- Client* dapat login dengan menggunakan *email* dan *password*
- Client* dapat mengubah *password* dan identitas pribadi
- Client* dapat melihat daftar kategori proyek dan mengisi data permohonan proyek
- Client* dapat melakukan dan mengisi data permohonan proyek, deal proyek, riwayat proyek dan konfirmasi pembayaran

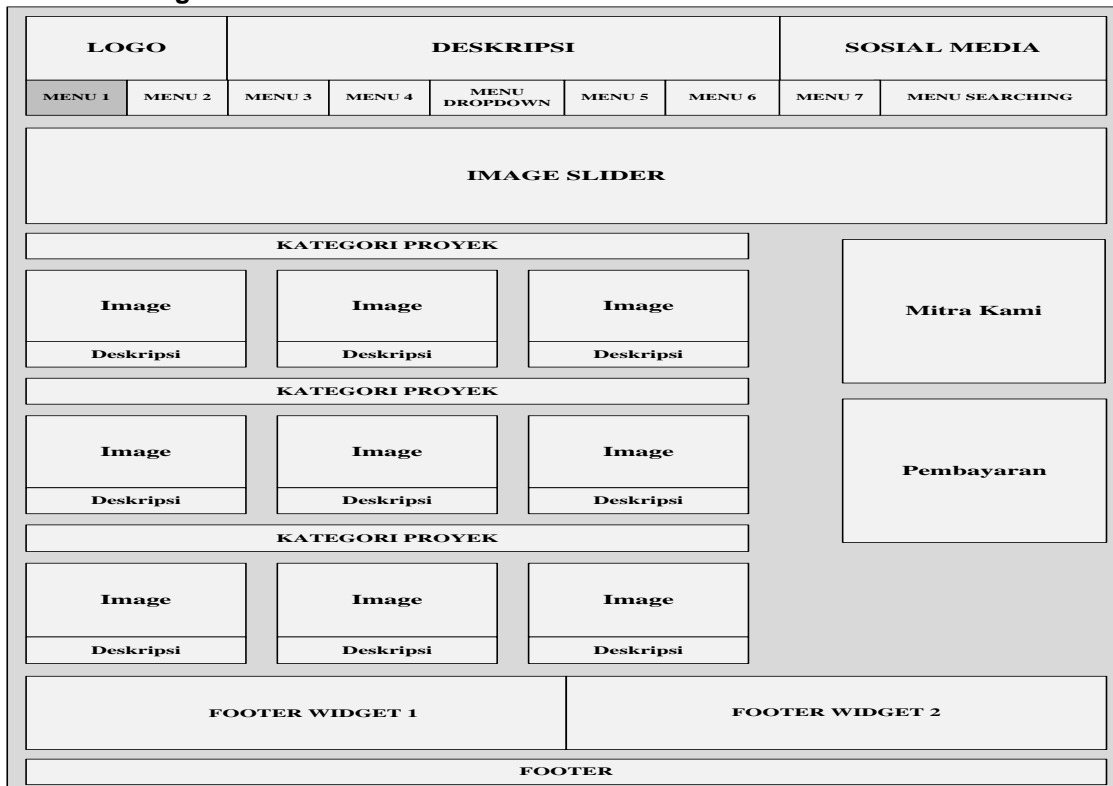
3) Kebutuhan Admin

- Admin dapat mengatur semua isi *web* mulai dari menampilkan, memasukkan, mengubah dan menghapus data yang ada pada sistem *website*
- Admin dapat mengelola transaksi yang masuk dan memprosesnya
- Admin dapat menambahkan admin dan karyawan baru

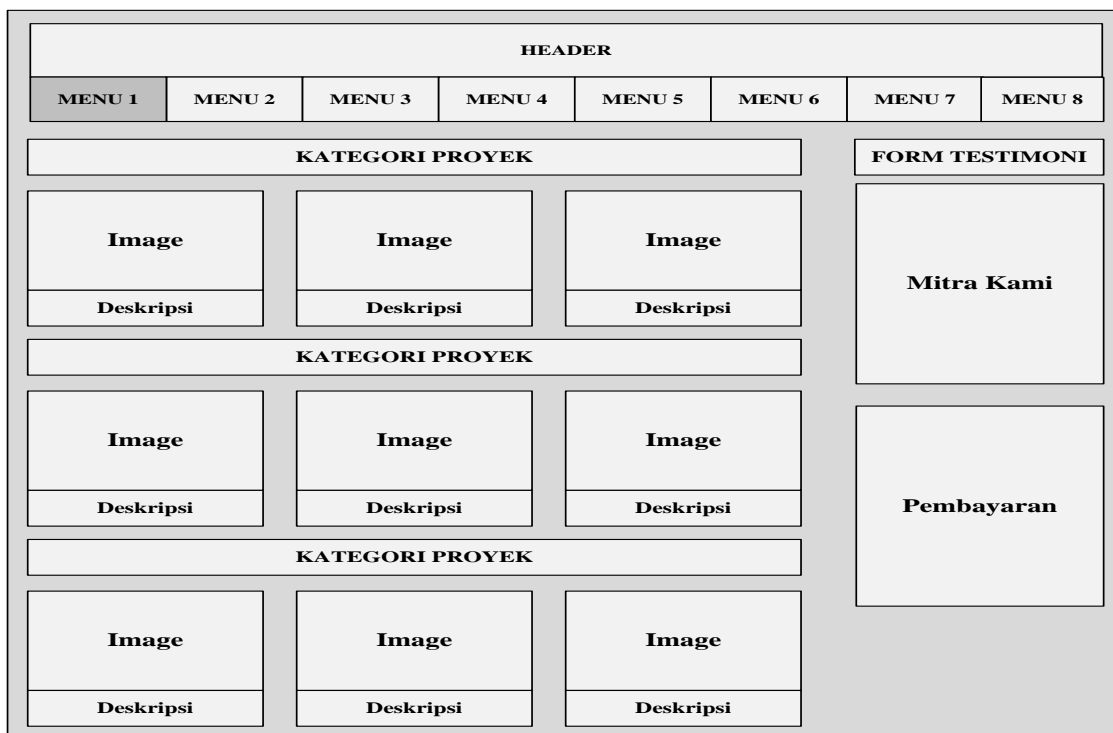
4) Kebutuhan Karyawan

- Karyawan dapat mengisi data survey *client*
- Karyawan dapat mengubah *password* dan data pribadi

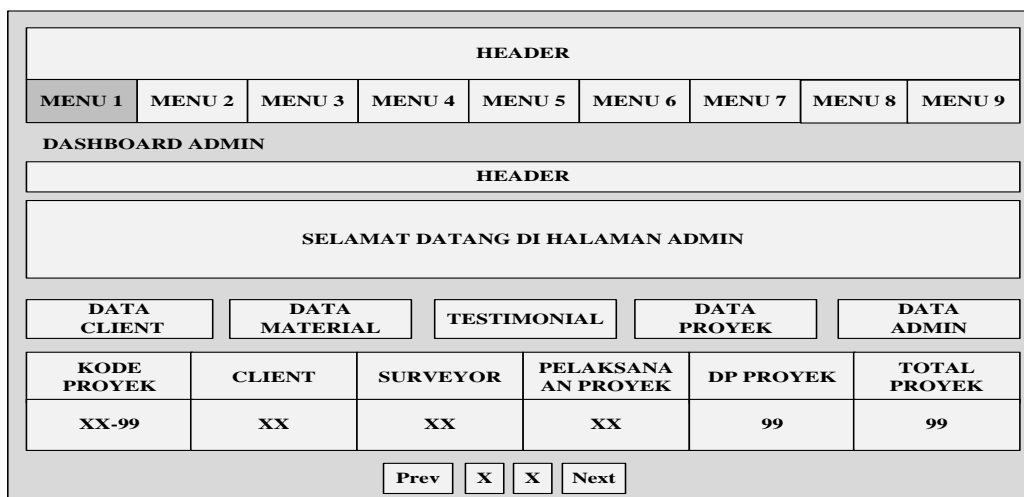
3.3. Rancangan Antar Muka



Gambar 2. Rancangan Antar Muka Halaman Utama Website (Homepage)



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Halaman Utama Client

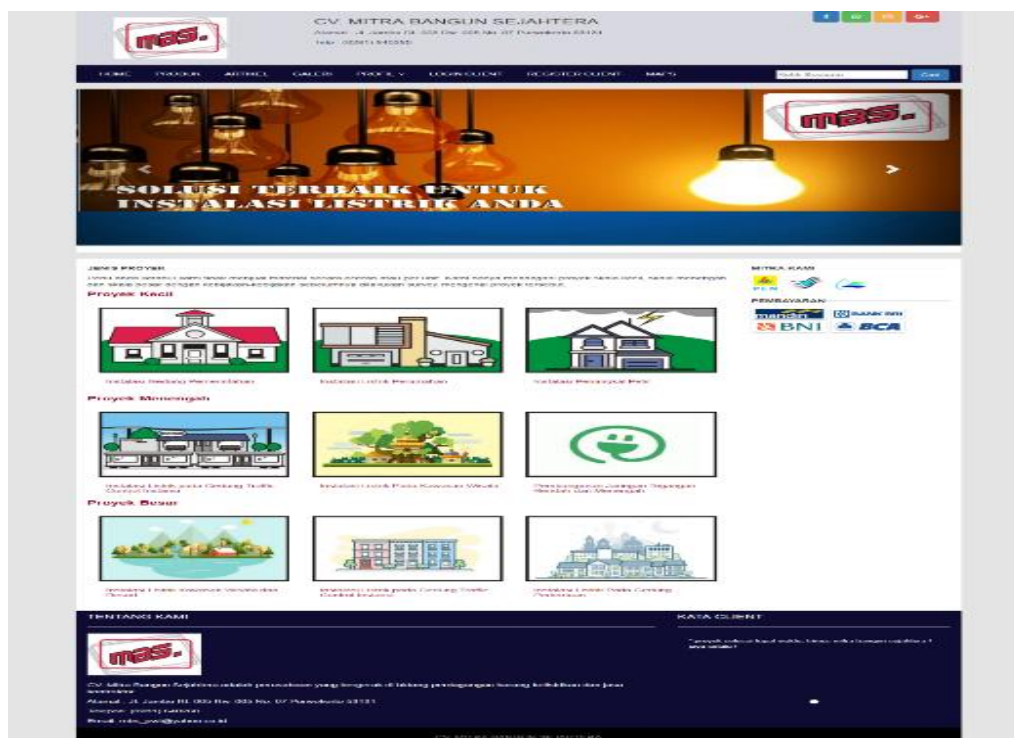


Gambar 4. Rancangan Antar Muka Halaman Admin

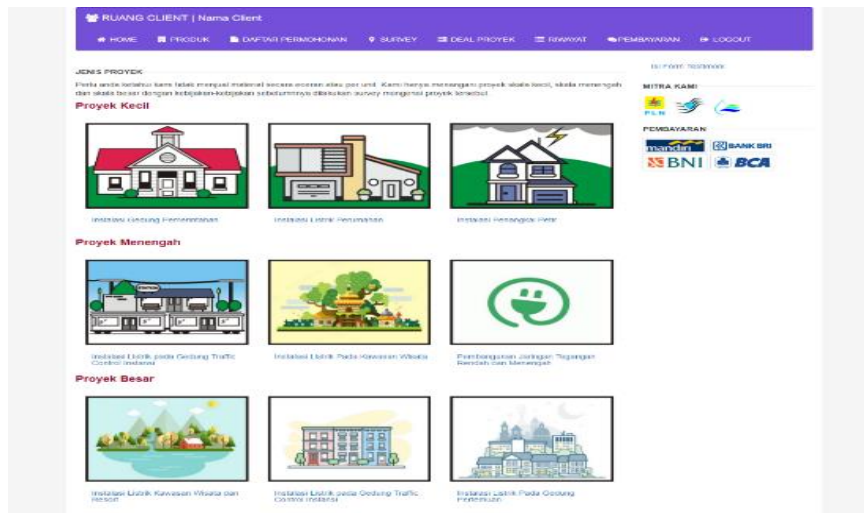


Gambar 5. Rancangan Antar Muka Halaman Karyawan

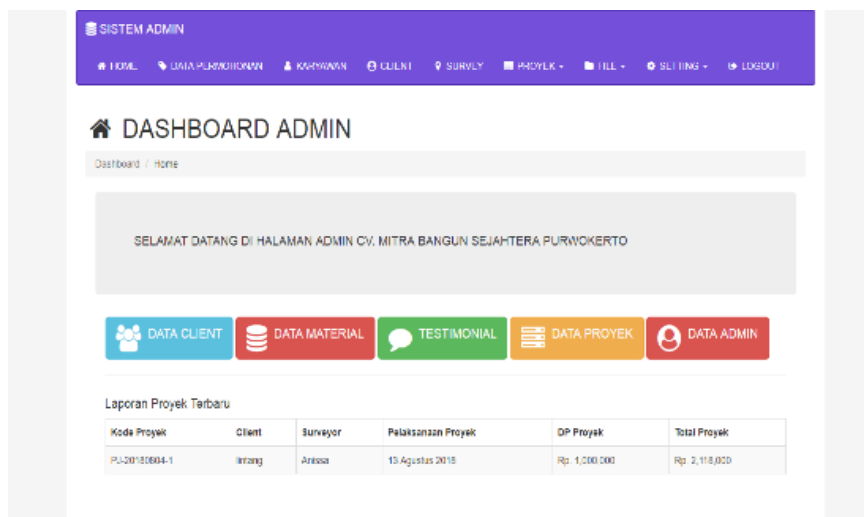
3.4. Implementasi



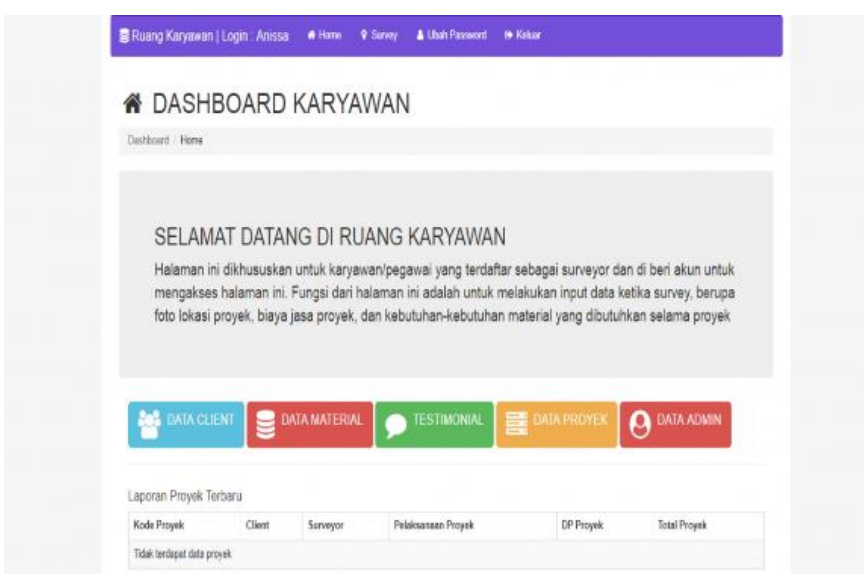
Gambar 6. Halaman utama website



Gambar 7. Halaman Utama Client



Gambar 8. Halaman Utama Admin



Gambar 9. Halaman Utama Karyawan

Sistem informasi ini telah di publikasikan menjadi website perusahaan dengan alamat domain www.mitrabangunsejahtera.com

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan-pembahasan pada laporan ini, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan adanya *website*, memudahkan pengunjung maupun *client* dalam mencari informasi yang ditawarkan perusahaan. Adanya *website*, memberikan nilai tambah tersendiri bagi perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan kepercayaan kepada *client*. Perusahaan sudah seharusnya memiliki website sebagai sarana identitas dan promosi untuk pengguna online sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengetahui perusahaan melalui internet.

Referensi

- Djahir, Y., & Pratita, D. (2015). Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen.pdf. In Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen (1st ed., p. 267). Yogyakarta: DEEPUBLISH. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=RCoQCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=sistem+informasi&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwizh5S1-bnQAhUJso8KHUB5C-U4ChDoAQg9MAc#v=onepage&q=sistem%20informasi&f=false>
- Fandi, F., Imaniawan, D., & Elsa, U. M. (2017). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. In Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto (Vol. 3, pp. 82–91).
- Handoko, S. G., Purnama, B. E., & Sukadi. (2016). Pembuatan Website Pada UPT Pusat Kesehatan Masyarakat Desa Kalak. Pembuatan Website Pada UPT Pusat Kesehatan Masyarakat Desa Kalak, 4, 405–413. <https://doi.org/10.16418/j.issn.1000-3045.2016.04.004>
- Hikmah, A. B., Supriadi, D., & Alawiyah, T. (2015). Cara Cepat Membangun Website dari Nol Studi Kasus Web Dealer Motor.pdf. In P. Christian (Ed.), Cara Cepat Membangun Website dari Nol Studi Kasus Web Dealer Motor (1st ed., p. 106). Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Rerung, R. R. (2018). E-Commerce.pdf. In E-COMMERCE, MENCIPTAKAN DAYA SAING MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI (1st ed., p. 195). Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Yurindra. (2017). Software Engineering.pdf. In Software Engineering (1st ed., p. 154). Yogyakarta: DEEPUBLISH.