

Aplikasi Pemesanan Online Digital Printing pada Percetakan Imagica Imaging Berbasis Web

Muhammad Fathur Riza Basnan

Program D3 Manajemen Informatika

Jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya

Jl. Perintis Kemerdekaan Lr. Produksim Baru No 28 30114

Email:fathurjajak@gmail.com

ABSTRAK: Tujuan penulisan Laporan akhir ini adalah untuk membuat aplikasi pemesanan online digital printing pada percetakakn Imagica Imaging berbasis web, dimana pesanan masih dilakukan secara manual, meski sudah menggunakan whatsapp dan email, pesanan baru dapat masuk melalui respon dari admin. Jadi customer memesan kemudian diberikan pada desainer grafis mengedit gambar untuk dicetak, lalu admin membuatkan nota pesanan untuk customer. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Sistem ini akan meningkatkan efisiensi proses pemesanan dan rekapitulasi laporan pada perusahaan.

Kata Kunci : Aplikasi, Percetakan, Digital, Printing, Website, Pemesanan, Online.

ABSTRACT: The purpose of writing this final report is to make an online digital printing order application on web-based Imagica Imaging printing, where orders are still done manually, even though they have used WhatsApp and email, new orders can be entered through a response from the admin. So the customer order is then given to the graphic designer to edit the image to print, then the admin makes an order note for the customer. This application is built using the PHP programming language and MySQL database. This system will improve the efficiency of the order process and report recapitulation at the company.

Keywords: Application, Printing, Digital, Printing, Website, Ordering, Online.

I. PENDAHULUAN

Di era teknologi dan informasi sekarang ini disadari bahwa hampir semua aspek kegiatan disegala bidang ditentukan oleh sumber daya manusia yang paham akan teknologi dan informasi yang diterima dan dihasilkan. Pemakaian komputer sebagai salah satu hasil dari teknologi saat ini sangat

meluas dan masyarakat tidak hanya terbatas dalam lingkungan kerja tetapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini komputer merupakan alat bantu yang mutlak digunakan dalam pengolahan informasi, maupun penunjang dalam sistem pengambilan keputusan. Karena kurangnya pemahaman ilmu teknologi informasi

menyebabkan penyebaran teknologi informasi kurang optimal dan tidak merata dirasakan adanya kelemahan pada Badan Pertanahan Nasional Kabupaten Banyuasin, yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintahan dibidang pertanahan seperti balik nama kepemilikan hak atas tanah, pada pengolahan data balik nama kepemilikan hak tanah, pegawai peralihan akan mencatat kembali nama pemohon dan data pemohon yang akan diserahkan kepada atasan sehingga banyak laporan yang disimpan masih berupa arsip pembukuan dan dapat mengakibatkan waktu yang lama untuk

mencari data berkas balik nama kepemilikan hak atas tanah serta memungkinkan terjadinya keterlambatan dan kesalahan dalam penyediaan informasi yang dibutuhkan, karena tidak ada aplikasi yang dapat menampilkan status permohonan, pemohon tidak dapat mengetahui kapan sertifikatnya dapat diambil dan bisa saja sertifikat tersebut selesai dalam waktu sebulan karena tidak ada alat bantu untuk pengawasan, ketika pemohon ingin mengambil sertifikat pegawai loket akan mencatat tanggal serah terima ke dalam buku serah terima.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas agar informasi data balik nama kepemilikan hak tanah dapat tersajikan dengan cepat dan baik ialah dengan menggunakan suatu sistem komputer yang dapat menampilkan, menginput dan mencari data balik nama secara cepat dan akurat, sehingga dapat mempermudah apabila suatu saat data tersebut akan dipergunakan sebagai bahan informasi dan juga memberikan informasi kepada pemohon mengenai status permohonannya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Sujatmiko (2012:23) mengemukakan bahwa “Aplikasi adalah program komputer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.”

Menurut Asropudin (2013:6) mengemukakan bahwa, “Aplikasi adalah software yang digunakan oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu misalnya Ms-Word, Ms-Excel.”

Berdasarkan uraian di atas, aplikasi adalah software atau program komputer yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.

2.2 Pengertian Pengolahan Data

Menurut Yakub (2012:75) mengemukakan bahwa, “pengolahan data (*data processing*) adalah manipulasi atau transformasi simbol-simbol seperti; angka dan abjad untuk tujuan meningkatkan kegunaannya.”

Menurut Manullang (2013:313) mengemukakan bahwa, “pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan penanganan data.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengolahan data adalah manipulasi data ke bentuk yang lebih informatif berupa informasi.

2.3 Pengertian Balik Nama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007:97) mengemukakan bahwa, “balik nama adalah mengganti nama pada akta atau surat yang menyatakan hak milik (biasanya dihadapan notaris).”

2.4 Pengertian Website

Menurut Yuhefizar (2013:2) menyatakan bahwa, “website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara

satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan *Hyperlink* sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*.”

Menurut Rachmanto (2017:1) menyatakan bahwa, “website dibuat dengan sekumpulan baris kode pemrograman web seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, dan lain sebagainya yang biasanya disebut sebagai beberapa keturunan dari bahasa di atas.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa website adalah suatu penyediaan layanan informasi dengan berbasis internet yang dapat dilihat dengan tampilan halaman berbasis grafis.

2.5 Pengertian PHP

Menurut Saputra (2012:2) mengemukakan bahwa, “PHP atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi, HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web

Menurut Wiswakarma (2009:12) mengemukakan bahwa, “PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu

jenis bahasa pemrograman web yang *open source*, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja secara cuma-cuma.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website.

III. METODE PENELITIAN

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data yaitu dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

3.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Perusahaan PT. Imagica Winson Utama di Jl. Dr. M. Isa No.02-03, Kuto Batu, Ilir Tim. II, Kota Palembang.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data yaitu dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

a. *Interview* (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Penulis mengadakan *interview* kepada salah satu pegawai peralihan yaitu dengan Muhandis Reza yang ada di Sub Bagian Umum dan Kepegawaian untuk mendapatkan informasi berupa data-data yang dibutuhkan penulis untuk Laporan Akhir.

b. *Observasi*

Teknik observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya. Pada teknik ini penulis mengamati apa yang dikerjakan oleh pegawai peralihan yang ada di Sub Bagian Umum dan Kepegawaian secara langsung.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

V. Aplikasi Pemesanan online pada percetakan Imagica Imaging telah selesai dibangun dengan menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dimana terdiri dari analisis masalah, perancangan sistem, perancangan aplikasi, pengujian dan pemeliharaan sistem. Pada tahap analisis menjelaskan tentang kebutuhan perangkat lunak sebelum sistem informasi dibangun diantaranya yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Tahap perancangan sistem menjelaskan langkah-langkah merancang sistem yang akan dibangun. Pada tahap perancangan menggunakan diagram-diagram seperti Diagram Konteks, *Data Flow Diagram*, *Flowchart*, *Blockchart* serta *Entity Relation Diagram*. Lalu pada tahap pengujian menjelaskan tentang pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibangun.

4.3 Prosedur Sistem yang akan Diterapkan

Adapun sistem yang akan diterapkan pada Badan Pertanahan Nasional adalah sebagai berikut :

1. Admin melakukan login, lalu menginput produk.
2. Customer melakukan registrasi akun, lalu membeli produk, kemudian mentransfer sesuai dengan total harga. Bukti transfer di upload pada menu yang disediakan.
3. Setelah pesanan diterima maka segera diproses. Kemudian transaksi masuk dalam laporan keuangan.

4.4 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak akan menjelaskan tentang identifikasi dan pernyataan kebutuhan sistem yang akan dibangun, yang terdiri dari dua macam kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional (*functional requirement*) dan kebutuhan non-fungsional (*non-functional requirement*).

4.4.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional yang ada dalam sistem yang akan dibuat ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi mampu melakukan proses *Audentifikasi* yaitu proses security yang akan memvalidasi pengguna pada saat memasuki aplikasi dengan mengecek langsung ke daftar *user* (pengguna) yang

diberikan hak untuk memasuki aplikasi tersebut.

2. Aplikasi dapat menyimpan data transaksi.
3. Aplikasi mampu membuat laporan keuangan sesuai dengan transaksi yang terjadi.

4.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi. Kebutuhan non fungsional memberikan batasan pada kebutuhan fungsional.

1. Operasional
 - a. Aplikasi harus dapat diakses dengan *browser*.
 - b. Aplikasi harus dapat diakses oleh pengguna yang dirumuskan.

2. Keamanan

Sistem aplikasi dilengkapi *username* dan *password*, sehingga hanya pengguna yang mempunyai *username* dan *password* yang bisa mengaksesnya.

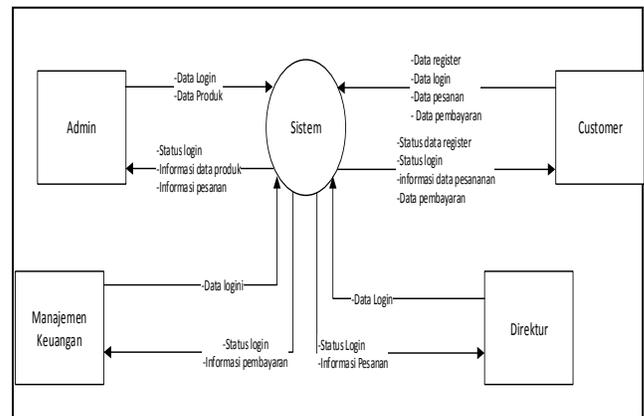
4.5 Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna sistem yang baru. Perancangan secara umum

mengidentifikasi komponen-komponen aplikasi yang akan dirancang secara rinci.

4.5.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang dirancang sebagai gambaran umum dari sistem yang menggambarkan sistem secara keseluruhan dari sistem yang ada. Berikut ini merupakan rancangan diagram konteks



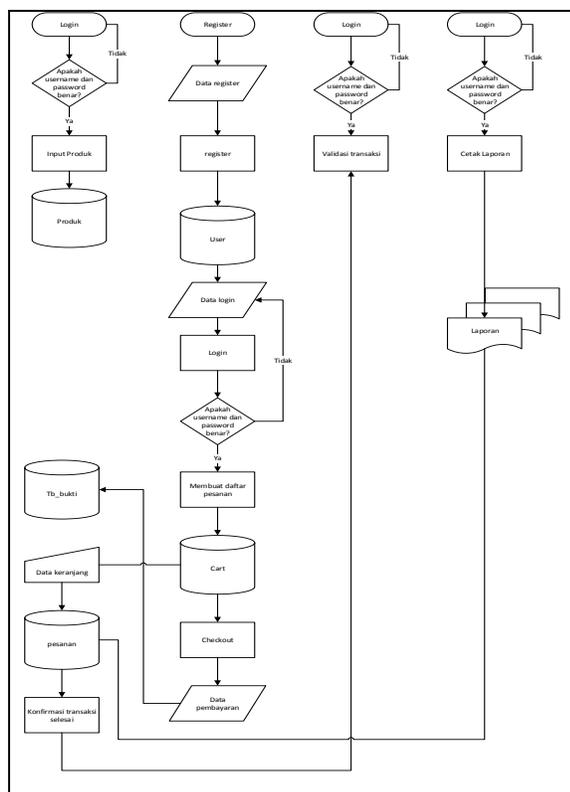
Gambar 4.1 Diagram Konteks

Event List:

1. Admin Imagica melakukan login kemudian menginput data produk agar tampil pada daftar produk.
2. Admin, Manajemen keuangan dan direktur login berdasarkan *username* dan *password* yang telah ditentukan.
3. Customer melakukan registrasi akun, kemudian melakukan login.
4. Customer dapat memilih produk yang tertera dan melakukan pemesanan.
5. Admin akan memproses pesanan tersebut.

6. Jika transaksi selesai maka data pada tabel pesanan akan pindah ke tabel laporan.
7. Manajemen keuangan melakukan login untuk melakukan cek untuk menyesuaikan antara transaksi dan pemasukkan.
8. Direktur melakukan login untuk mengawasi jalannya sistem dan mencetak laporan.

4.8.1 Blockchart



Gambar 4.3. Blockchart

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem lama yang cara pemesanannya masih harus datang ke lokasi ataupun menggunakan media whatsapp, membuat admin harus melayani satu per satu pesanan atau pertanyaan customer mengenai produk, ini cukup memakan waktu. Selain itu pembuatan laporan masih diketik secara manual dalam microsoft excel. Dan bagi customer sedikit sulit melakukan pemesanan, selain harus datang ke lokasi juga harus lewat media whatsapp karena harus menunggu respon dari admin agar bisa membuat pesanan.
2. Dengan adanya sistem baru ini perusahaan dapat lebih mudah mengelola pesanan dan laporan melalui form *login* untuk akses masuk, kemudian ke halaman *dashboard* admin yang berisi terdiri dari input produk, tabel pesanan dan halaman laporan keuangan.
3. Bagi *customer* dapat lebih mudah memesan produk karena tidak perlu lagi datang ke lokasi, cukup melalui *website* dengan cara registrasi, *login*, lalu

memesan barang dan mengisi data diri setelahnya baru melakukan pembayaran.

5.2 Saran

1. Perlunya peningkatan tentang pengembangan teknologi informasi yang terbaru agar tidak tertinggal dengan perusahaan pesaing.
2. Adanya penambahan halaman yang baru jika memerlukan fitur baru pada website.
3. *User interface* yang lebih baik dan *responsive* agar menarik dan memudahkan customer dalam melakukan transaksi secara online.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, Rohi. 2016. *Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Faizal, Edi, dan Irnawati. 2015. *Pemrograman Java Web (Jsp, Jstl, Servlet)*. Yogyakarta: Gava Media.

Kadir, Abdul. 2017. *Dasar Logika Pemrograman Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kristanto, Andri. 2011. *Pengantar Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.

Ladjamudin, Albahra bin. 2013. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Murya, Yosef. 2017. *Script PHP*. JasaKom.

Pratama, I Putu Agus Eka. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika.

Rochaety Eti, Ridwan Faizal, Setyowati Tupi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Sabri, Luknis, dan Sutanto Priyo Hastono. 2014. *Statistik Kesehatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Saputra, Agus. 2012. *Sistem Informasi Nilai Akademik Untuk Panduan SKRIPSI*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Siallagan, Sariadin. 2009. *Pemrograman Java*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Sianipar, R. H. 2015. *Html 5 dan CSS 3*. Bandung: Informatika Bandung

Sudaryono. 2014. *Teori Dan Aplikasi Dalam Statistik*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta. PT Aksarra Sinergi Media.

Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: PT Aksarra Sinergi Media.

Sukamto, Rosa A., dan M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Sutabri, Tata. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Syahrial, Chan. 2017. *Membuat Aplikasi Database Dengan PowerPoint 12.6*

MySQL. Jakarta: PT Elex Media
Komputindo.

Utomo, Priyo Eko. 2016. *Bikin Sendiri Toko
Online Dinamis Dengan Bootstrap dan
PHP*. Yogyakarta: MediaKom.

Yakub. 2012, Pengantar Sistem Informasi.
Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yuhfizar. 2013. *Cara Mudah Dan Murah
Membangun dan Mengelola Website*.
Yogyakarta: Graha Ilmu.