

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ayam Potong Berbasis Web

Hayaturridhani¹⁾, Fadila Shely Amalia²⁾

¹⁾Sistem Informasi

²⁾Teknologi Informasi

¹⁾ fadilashelyamalia@gmail.com

Abstrak

Sumber Mulya Berkah Abadi merupakan produsen yang memproduksi dan menjual beberapa jenis ayam potong yang didistribusikan kepada para supplier dan konsumen, terdapat dua jenis ayam potong, yaitu ayam boiler dan ayam negeri, tingginya produksi ayam potong pada Sumber Mulya Berkah Abadi. Jumlah ayam yang diproduksi setiap tahunnya sebanyak 50.000 ekor, dari hasil penjualan saat ini hanya mampu menjual sebanyak 36.000 ekor sehingga penjualan setiap tahunnya mencapai 14.000 ekor yang belum tercapai, maka hal ini belum memenuhi keinginan perusahaan, dengan dibangunnya sistem secara *online* menggunakan *website* dapat meningkatkan minat konsumen dan dapat meningkatkan penjualan serta mencapai target yang diinginkan. Berdasarkan permasalahan yang muncul maka perlu dibuat suatu sistem untuk mempermudah pihak PT Sumber Mulya Berkah Abadi untuk dapat meningkatkan penjualan ayam potong serta menjangkau luas para konsumen untuk mengetahui kualitas produksi ayam potong dengan menggunakan sistem berbasis *web*. Perancangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*), *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), MySQL sebagai *database* serta menggunakan *windows* sebagai sistem operasinya serta *prototype* sebagai metode pengembang sistem. Penelitian ini menghasilkan suatu sistem yang dapat untuk mempermudah memperkenalkan kualitas ayam potong broiler dan negeri dengan jangkauan pasar yang luas hingga terdapat transaksi pemesanan yang dilakukan secara *online* dengan mudah.

Kata kunci : Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Ayam Potong, Web

PENDAHULUAN

Peran teknologi untuk meningkatkan kinerja perusahaan harus dimiliki setiap perusahaan, persaingan di era modern ini, teknologi informasi telah menjadi alat atau media strategi perusahaan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik dan jelas (Ramadhanu & Priandika, 2021), (Kumala et al., 2020), (Rahmanto et al., 2021). berkembangnya teknologi informasi banyak dimanfaatkan oleh banyak perusahaan sebagai alat pendukung yang digunakan untuk mencapai tujuan perusahaan atau organisasi (Suryono, 2016), (Puspaningrum, 2017), (Nisa & Samsugi, 2020).

Perusahaan dagang memiliki strategi untuk meningkatkan penjualan produknya, peran penting dalam meningkatkan penjualan salah satunya dengan menerapkan strategi marketing dan promosi (Logo et al., 2020), (Dellia et al., 2017). Pemasaran atau marketing merupakan satu fungsi organisasi dan seperangkat proses untuk menciptakan, mengomunikasikan, dan

menyerahkan nilai kepada pelanggan dan mengelola hubungan pelanggan dengan cara yang menguntungkan organisasi dan para pemilik sahamnya, sedangkan promosi merupakan aktivitas mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi mengenai produk kepada konsumen, dan membujuk target konsumen untuk membeli produk. Dari penerapan strategi tersebut akan berdampak terhadap peningkatan penjualan sehingga konsumen dapat dengan mudah mengetahui informasi produk yang disampaikan secara jelas (Napianto et al., 2017), (Ernain et al., 2011).

PT Sumber Mulya Berkah Abadi merupakan produsen yang memproduksi dan menjual beberapa jenis ayam potong yang didistribusikan kepada para supplier dan konsumen, terdapat dua jenis ayam potong, yaitu ayam boiler dan ayam negeri, tingginya produksi ayam potong pada PT Sumber Mulya Berkah Abadi. Jumlah ayam yang diproduksi setiap tahunnya sebanyak 50.000 ekor, dari hasil penjualan saat ini hanya mampu menjual sebanyak 36.000 ekor sehingga penjualan setiap tahunnya mencapai 14.000 ekor yang belum tercapai, maka hal ini belum memenuhi keinginan perusahaan, dengan dibangunnya sistem secara online menggunakan website dapat meningkatkan minat konsumen dan dapat meningkatkan penjualan serta mencapai target yang diinginkan.

Pemasaran yang dilakukan pada PT Sumber Mulya Berkah Abadi masih memiliki kekurangan yaitu belum terdapatnya media pemasaran yang baik untuk dapat meningkatkan penjualan ayam potong, media promosi yang dilakukan berdasarkan perorangan dari mulut ke mulut sehingga jangkauan pemasaran menjadi terbatas dan dampak dan resiko yang terjadi jika penjualan ayam tidak meningkat maka perusahaan akan mengalami kerugian karena banyaknya ayam yang mati karena penyakit serta kerugian pakan karena ayam yang diproduksi lebih banyak dari pada penjualan (Ruslaini et al., 2021), (Fernando et al., 2021).

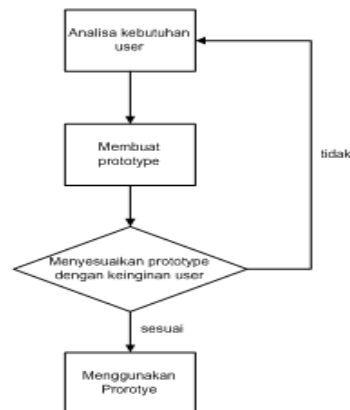
KAJIAN PUSTAKA

Promosi

Promosi merupakan kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mengkomunikasikan manfaat produk dan sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan kebutuhan (Surahman et al., 2020), (Rianto, 2021), (Andrian, 2021).

Metode Prototype

Evolutionary prototype yaitu, *prototype* yang secara terus menerus dikembangkan hingga *prototype* tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan oleh sistem (Prasetyawan et al., 2021), (Ismatullah & Adrian, 2021). Berikut gambar dari tahapan *evolutionary prototype*:



Gambar 1 *Evolutionary Prototyping Model*.
Sumber : (Ismatullah & Adrian, 2021)

Pemrograman Berbasis Objek

Praktik pembuatan arsitektur perangkat lunak yang memungkinkan fleksibilitas melalui desain modular, seorang pemrograman yang berorientasi objek belum tentu orang yang lebih maju *coder*, tapi orang yang memilih menjadi *coder* yang lebih strategis, dan yang menganut prinsip OOP (Borman et al., 2017), (Ahmad & Indra, 2016), (Surahman et al., 2020).

Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing – masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Riskiono & Pasha, 2020), (Wantoro, 2020), (Ulum & Muchtar, 2018). Hubungan antara satu halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* (Ade & Novri, 2019), (Rianto, 2021), (Megawaty, 2020).

Framework *CodeIgniter*

Powerful *open source* PHP *framework* yang mudah dikuasai, dibangun untuk PHP *programmers* yang membutuhkan *toolkit* sederhana dan baik untuk membuat *full-featured web applications* (Anggraini et al., 2020), (Destiningrum & Adrian, 2017), (Setiawansyah et al., 2020). *CodeIgniter* adalah MVC *framework* yang di design untuk mempermudah penggunanya (Susanto & Ramadhan, 2017), (Sulistiani, 2020).

UML (*Unifed Model Language*)

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021).

“*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. *Class diagram* merupakan gambaran dari struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web* (Teknokrat, n.d.). Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-*parsing* di dalam *web server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web server* (Ade & Novri, 2019), (Anggraini et al., 2020).

MySQL

SQL (*Structur Query Language*) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database. MySQL pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael “Monty” Widenius. Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Saifuddin Dahlan, 2013), .

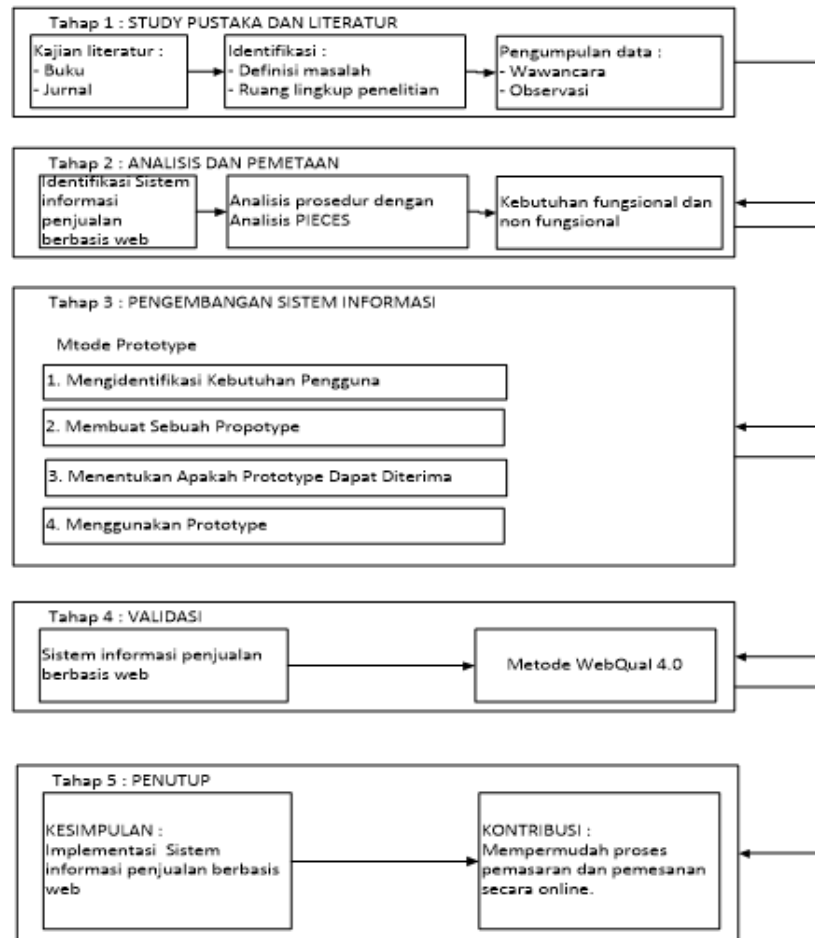
Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan terhadap bagian yang terkait. Analisis yang digunakan dalam analisis pengaruh website terhadap volume penjualan menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Service*) (Pasha, 2020).

METODE

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan secara terencana, teratur, dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Tahapan penelitian ini juga merupakan pengembangan dari kerangka penelitian, dan terbagi lagi menjadi beberapa sub menu bagian yaitu :



Gambar 2 Tahapan Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan orang-orang yang terkait di bagian pemasaran dan pemesanan ayam potong pada Sumber Mulia Abadi, wawancara dilakukan oleh satu narasumber pada pimpinan sehingga didapat data yang valid.

Pengamatan (*Observation*)

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung. Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang ada saat ini. Mengamati secara langsung seputar sistem yang berjalan mengenai mengenai proses pesanan hotline *sparepart*, yang menghasilkan laporan *pesanan* hotline *sparepart* (Rianto, 2021), (Ade & Novri, 2019).

Dokumentasi (*Documentations*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku dan jurnal sebagai landasan penyusunan penelitian (Andrian, 2021). Peneliti meminjam buku di perpustakaan Teknokrat,

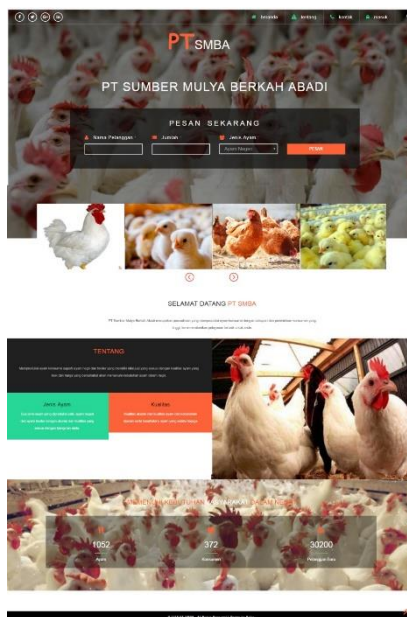
mencari data dari jurnal juga dilakukan untuk *reverensi* laporan ini, dimana teori tersebut diletakkan pada landasan teori (Gotama et al., 2021), (Teknokrat, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Sistem atau implementasi merupakan tahap dimana sistem sudah siap dioperasikan. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah penyusunan akhir selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap pengguna dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi, posisi dan tugas setiap fungsi. Hal ini dimaksudkan agar *user* memahami prosedur kerja sistem, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang timbul yang dapat menghambat kelancaran penggunaan sistem. Sistem yang dibuat ini diharapkan tidak adanya lagi keterlambatan pemberitahuan informasi dan tidak adanya *human error*.

Tampilan Interface



Gambar 3 Tampilan Halaman Utama



Gambar 4 Tampilan Form Daftar



Gambar 5 Tampilan Melihat Informasi

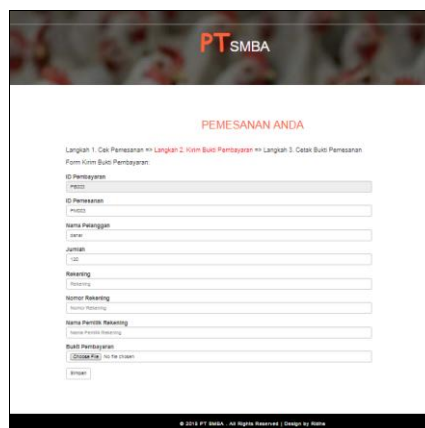


PEMESANAN ANDA

Langkah 1. Cek Pemesanan => Langkah 2. Kirim Bukti Pembayaran => Langkah 3. Cetak Bukti Pemesanan

NO	ID PEMESANAN	TANGGAL	JENIS AYAM	NAMA	JUMLAH	STATUS BAYAR	TOTAL	AKSI
1	PM001	2018-10-12	lintang	Ayam Negeri	5000	Telah Bayar	5000	Cetak Bukti

Gambar 6 Tampilan Pemesanan



Gambar 7 Tampilan Bukti Pembayaran

Bukti Pemesanan :			
Tanggal			
2018-10-12			
Nama Pelanggan			
lintang			
ID PEMESANAN	JENIS AYAM	JUMLAH	TOTAL
PM001	Ayam Negeri	5000	5000

Gambar 8 Tampilan Bukti Transaksi

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian yang telah diteliti dan dibahas maka kesimpulan dari analisis yang dilakukan adalah perancangan yang dilakukan menggunakan metode pengembang sistem Prototype, dirancang menggunakan alat pengembang sistem UML dan sistem dibangun berbasis OOP menggunakan codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP. Proses pengenalan produk ayam potong berupa ayam broiler dan ayam negeri dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi internet serta dengan diterapkan sistem berbasis web memberikan pelayanan kemudahan ke konsumen untuk melakukan pemesanan secara online hingga pembayaran yang dilakukan secara transfer dan mengirimkan bukti pembayaran ke admin perusahaan.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Ahmad, I., & Indra, H. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 61–71.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Borman, R. I., Priopradono, B., & Syah, A. R. (2017). Klasifikasi Objek Kode Tangan pada Pengenalan Isyarat Alphabet Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo).
- Dellia, P., Antoni, T. T., & Sulistiani, H. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengukuran Kesehatan Laporan Keuangan pada Perusahaan Jasa (Studi Kasus Perusahaan Jasa yang Terdaftar di BEI). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 24–28.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30–37.
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Logo, J. F. B., Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2020). Model Berbasis Fuzzy Dengan Fis Tsukamoto Untuk Penentuan Besaran Gaji Karyawan Pada Perusahaan Swasta. *Jurnal*

- Teknoinfo*, 14(2), 124–130.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- Napianto, R., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2017). VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN) PADA SISTEM OPERASI WINDOWS SERVER SEBAGAI SISTEM PENGIRIMAN DATA PERUSAHAAN MELALUI JARINGAN PUBLIK (STUDI KASUS: JARINGAN TOMATO DIGITAL PRINTING). *Respati*, 7(20).
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- Pasha, D. (2020). SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 97–104.
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., Mulyanto, A., Iqbal, M., & Prabowo, R. (2021). A prototype of IoT-based smart system to support motorcyclists safety. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 12005.
- Puspaningrum, A. S. (2017). *Pengukuran Kesesuaian Fungsional Dengan Pendekatan Berorientasi Tujuan Pada Sistem Informasi Akademik (SIA) Berdasarkan Model Kualitas ISO/IEC 25010*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 1–6.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). PENINGKATAN MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI PEMASARAN PADA UMKM OJESA (OJEK SAHABAT WANITA) DALAM MENGATASI LESS CONTACT EKONOMI MASA COVID-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.
- Saifuddin Dahlan, F. H. (2013). *THE INFLUENCES OF PERSONALITY AND COGNITIVE PERCEPTION TOWARDS THE STUDENTS' INTENTION TO USE DATABASE SOFTWARE AT THE COMPUTERIZED ACCOUNTING VOCATIONAL COLLEGES IN LAMPUNG PROVINCE*. Universitas Lampung.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Sulistiani, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 43–50.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.
- Suryono, R. R. (2016). *Perilaku Pemain Game Online terhadap Pembelian Virtual Item*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

- Susanto, E. R., & Ramadhan, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 55–60.
- Teknokrat, S. (n.d.). *Implementation of CAS Server as Authentication Protocol on Single Sign-On (SSO) Network With PHP Programming*.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Wantoro, A. (2020). KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 131–142.