

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kabupaten Kudus adalah salah satu daerah yang perkembangan ekonominya banyak bertopang pada industri, perusahaan baik yang bertaraf besar, menengah dan kecil banyak tersebar di seluruh daerah di kabupaten Kudus. Kerajinan Tas adalah salah satu produk industri kebanggaan yang dihasilkan oleh masyarakat kudus khususnya desa Getas pejaten kecamatan Jati, salah satu produk unggulan yang sudah menjadi ciri khas ini sangat membantu perkembangan perekonomian masyarakat desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten Kudus. Kerajinan Tas dipasarkan dipasar kliwon dan luar kota yaitu Surabaya Dalam pemasarannya, area penjualan Kerajinan Tas masih terlalu sempit, karena masih berlingkup di area pulau jawa khususnya Kudus dan Surabaya Dalam upaya peningkatan area penjualan Kerajinan Tas masih banyak mengalami kendala dikarenakan waktu dan biaya yang sangat tinggi, media promosi juga masih sangat terbatas.

Pada penelitian ini kami tim dari Fakultas Teknik UMK mencoba untuk merancang suatu sistem informasi pemasaran kerajinan Kerajinan Tas berbasis web. Analisa dan perancangan sistem informasi pemasaran kerajinan Kerajinan Tas berbasis web adalah bentuk pengembangan sistem sistem informasi berbasis teknologi informasi. Dari hasil analisa dan perancangan sistem informasi pemasaran kerajinan Kerajinan Tas berbasis web ini akan dikembangkan ke bentuk suatu sistem E-commerce yaitu sistem informasi pemasaran berbasis web yang penerapannya semua produk – produk Kerajinan Tas ditawarkan melalui internet, sehingga area pemasaran dapat diperluas ke taraf nasional bahkan sampai internasional.

Dengan dikembangkannya area pemasaran Kerajinan Tas, secara tidak langsung dapat membantu pemerintah daerah dalam penerapan otonomi daerah, hasil industri daerah yang terus berkembang akan membawa dampak positif untuk perkembangan perekonomian daerah.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat diambil suatu perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisa sistem informasi pemasaran berbasis web untuk kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten Kudus.
2. Bagaimana merancang desain model sistem informasi pemasaran berbasis web, sehingga jika desain model perancangan ini di implementasikan ke sistem baru, dapat membantu memperluas area pemasaran kerajinan Kerajinan Tas, karena produk ditawarkan secara online melalui internet.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan perumusan masalah diatas agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka tim peneliti membatasi pembahasan masalah ini pada :

- a. Analisa dan desain secara konseptual sistem informasi pemasaran berbasis web untuk kerajinan Kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten Kudus. Proses analisa dan desain secara konseptual dengan cara pengumpulan data jenis produk yang dijual, media dan alat pemasaran yang selama ini dilaksanakan serta daerah pemasarannya. Hal ini digunakan untuk keperluan analisis kebutuhan dan desain sistem informasi penjualan online yang akan diterapkan
- b. Perancangan prototipe sistem informasi pemasaran berbasis web untuk kerajinan Kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten Kudus. Proses perancangan prototipe sistem informasi pemasaran berbasis web untuk kerajinan Kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten berdasarkan hasil perancangan analisa dan design sistem, yang akan dibuat menggunakan software-software desain web dan grafis, seperti Macromedia dreamweaver, Adobe Potoshop dan Corel Draw.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang suatu sistem informasi pemasaran berbasis web untuk kerajinan Kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten, sehingga dari hasil penelitian ini dapat membantu pengrajin dalam memperluas area pemasaran dan pelayanan penjualan secara online melalui internet.

Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu pemerintah dalam pengelolaan sistem otonomi daerah khususnya dalam mengelola perkembangan ekonomi daerah dari penjualan hasil industri.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi tim peneliti
 - a. Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagai bagian dari tugas staf pengajar Universitas Muria Kudus
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi tim peneliti mengenai Sistem Informasi Manajemen khususnya sistem informasi Pemasaran online, sehingga ilmu yang diperoleh dapat ditularkan kepada mahasiswa sebagai contoh kongkret sistem informasi manajemen.
2. Bagi Akademis
 1. Untuk pengembangan bahan ajar, sehingga hasil penelitian ini dapat di berikan dan dikembangkan mahasiswa.
 2. Untuk menambah referensi, khususnya referensi di bidang teknologi informasi.
 3. Bagi Pengrajin Kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati

Hasil dari analisa dan perancangan sistem ini yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah sistem Pemasaran online akan banyak membantu dalam upaya memperluas area pemasaran Kerajinan Tas, dan juga dapat melayani penjualan Kerajinan Tas secara online melalui internet.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Umum

Untuk memberikan gambaran dan pemahaman secara jelas tentang Analisa dan Perancangan sistem informasi pemasaran berbasis web untuk kerajinan Kerajinan Tas di desa Getas Pejaten Kecamatan Jati kabupaten, maka pada bagian tinjauan pustaka ini terlebih dahulu akan diuraikan/dijelaskan mengenai pengertian internet, web, penjualan, pemasaran online, sistem informasi penjualan online, serta tinjauan pustaka lain yang mendukung pembuatan analisa dan perancangan.

2.2 Internet

2.2.1 Pengertian Internet

Internet berasal dari kata Interconnection Networking yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon.

Internet merupakan suatu media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Akan tetapi, tidak semua komputer yang ada bisa berhubungan karena suatu komputer dapat dikatakan sebagai Internet jika sudah terhubung dengan suatu jaringan.

Yang mengatur integrasi dan komunikasi jaringan komputer ini adalah protokol-protokol yang umum disebut TCP/IP. *TCP (Transmission Control Protocol)* yang memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan *IP (Internet Protocol)* yang mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TCP/IP secara umum antara lain berfungsi untuk memilih rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat digunakan, mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data, dan lain-lain.

Untuk dapat ikut serta menggunakan fasilitas internet, biasanya harus berlangganan ke salah satu *ISP (Internet Service Provider)* yang ada. *ISP* ini biasa juga disebut sebagai *Penyelenggara Jasa Internet*.

Dengan memanfaatkan Internet, pemakai komputer di seluruh dunia dimungkinkan dapat saling berkomunikasi dan memakai informasi secara bersama.

2.2.2 Istilah-Istilah Dalam Dunia Internet

Ada beberapa istilah yang sering digunakan apabila bekerja dengan internet, diantaranya yaitu :

- a. **Web**, adalah fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya, yang diantara data tersebut saling berhubungan satu sama lain. Untuk memudahkan membaca data dan informasi pada web dapat menggunakan Web Browser seperti *Microsoft Internet Explorer* atau *Netscape*.
- b. **WWW (World Wide Web)**, merupakan kumpulan web server dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk dapat **digunakan** bersama, seperti informasi politik, ekonomi, social, budaya, sastra, sejarah, teknologi, pendidikan dan lain-lain.
- c. **Web Site (Situs Web)**, merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Diumpamakan situs web ini adalah sebuah buku yang berisi topik tertentu.
- d. **Web Pages (Halaman Pages)**, merupakan sebuah halaman khusus dari situs web tertentu. Diumpamakan halaman web ini adalah sebuah halaman khusus buku dari situs web tertentu.
- e. **Homepage**, merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah situs web.

- f. **Browser**, merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memudahkan melakukan navigasi berbagai data dan informasi pada WWW. Salah satu web browser yang populer dan banyak digunakan saat ini yaitu *Microsoft Internet Explorer* dan *Netscape*.
- g. **Uniform Resource Locator (URL)**, adalah suatu sarana yang digunakan untuk menentukan lokasi informasi pada suatu web server. URL dapat diibaratkan sebagai suatu alamat.
- h. **Protokol Transfer**, adalah suatu protocol yang digunakan untuk pengiriman di internet. Beberapa protocol transfer yaitu
1. HyperText Transfer Protocol (HTTP), adalah suatu protocol yang menentukan aturan yang perlu diikuti oleh web
 2. Browser dalam meminta atau mengambil suatu dokumen, dan oleh web server dalam menyediakan dokumen yang diminta web browser.
Contoh : <http://www.yahoo.com>
 3. File Transfer Protocol (FTP), dirancang untuk memungkinkan pemakai mentransfer file dalam format text atau binary dalam suatu server komputer di internet.
Contoh : <ftp://ftp.risc.ua.edu/pub>
 4. Telnet, digunakan untuk login ke suatu server komputer.
- i. **Domain Name sistem (DNS)**, dalam dunia internet diartikan sebagai nama atau alamat.domain ini sebenarnya sebuah alamat untuk pengganti TCP/IP. Domain dibagi menjadi dua kategori, yaitu Domain Internasional dan Domain Negara. Dengan adanya pembagian nama domain pada setiap Negara maka tidak akan kesulitan untuk mengetahui asal web tersebut.

Tabel 2.1 kode domain

Domain	Jenis Organisasi	Contoh
com	Organisasi komersial	www.yahoo.com
edu	Lembaga pendidikan	www.usc.edu
gov	Lembaga pemerintah	whitehouse.gov
int		
mil	Organisasi internasional	dt.navy.mil
net	Organisasi militer	rad.net
org	Provider internet	w3.org
id	Organisasi umum	www.rad.net.id
	Organisasi komputer di Indonesia	

Sumber : Bunafit Nugroho, PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX, , 2004

2.3 Pengertian E-Commerce

Definisi *E-commerce (Elektronik Commerce)* merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat web site yang dapat menyediakan layanan “*get and deliver*” (Dian Andriana, <http://www.ilmukomputer.com/>, 2003).

Didalam Proses yang terdapat dalam *E-commerce* adalah sebagai berikut :

1. Presentasi electronic (Pembuatan Web site) untuk produk dan layanan.
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
3. Otomasi account Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor Kartu Kredit).
4. Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (*online*) dan penanganan transaksi

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-commerce* bagi suatu perusahaan adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan online channel yang biayanya lebih murah.
2. Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.

3. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik / pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
4. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

Menurut Onno W. Purbo dan Aang Wahyudi yang mengutip pendapat dari David Baum, menyebutkan bahwa : “*e-commerce is a dynamic set technologies, applications, and business processes that link enterprises, consumers, and communities through electronic transaction and the electronic exchange of good, services and information*”.

(Nofie Iman, ilmukomputer.com). Jika diklarifikasikan sistem e-commerce dibagi menjadi tiga tipe aplikasi :

1. *Electronic Markets (EMs)*

Adalah sebuah sarana yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan atau menyajikan penawaran dalam sebuah segmen pasar, sehingga pembeli dapat membandingkan berbagai macam harga yang ditawarkan. Atau yang dapat disimpulkan bahwa Ems adalah sebuah sistem informasi antar organisasi yang menyediakan fasilitas-fasilitas bagi para penjual dan pembeli untuk bertukar informasi harga dan produk yang ditawarkan.

2. *Elektronik Data Interchange (EDI)*

Adalah sarana untuk mengefisienkan pertukaran data transaksi-transaksi regular yang berulang dalam jumlah besar antara organisasi-organisasi komersial. Keuntungan menggunakan EDI adalah waktu pemesanan yang singkat, mengurangi biaya, mengurangi kesalahan, memperoleh respon yang cepat, pengiriman faktur yang cepat, akurat, serta pembayaran dapat dilakukan secara elektronik

3. *Internet Commerce*

Adalah penggunaan internet yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk perdagangan. Kegiatan komersial ini seperti iklan dalam Pemasaran produk dan jasa. Transaksi dapat dilakukan di internet antara lain pemesanan/pembelian barang dimana barang akan dikirim melalui pos atau sarana lain setelah uang ditransfer ke rekening penjual. Penggunaan

internet sebagai media pemasaran mempunyai keuntungan, antara lain untuk beberapa produk tertentu lebih sesuai ditawarkan melalui internet. Membuat situs di internet lebih murah biayanya dibandingkan dengan membuka outlet retail di berbagai tempat. Internet merupakan media berpromosi perusahaan dan produk yang paling tepat dengan harga relatif lebih murah.

2.4 HyperText Markup Language (HTML)

HTML adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca dari satu platform komputer ke platform komputer lainnya, tanpa perlu melakukan suatu perubahan apapun. Dokumen HTML disebut sebagai markup language karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen.

Symbol markup yang digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>) dan disebut dengan tag.

Sebuah file HTML merupakan file teks biasa yang mengandung tag-tag HTML. Karena merupakan file teks, maka HTML dapat dibuat dengan menggunakan teks editor yang sederhana, misalnya notepad. Ataupun menggunakan HTML editor yang bersifat visual, misalnya FrontPage, HoTMetaL, Netscape Composer, dan lain-lain.

Untuk menandai bahwa sebuah file teks merupakan file HTML, maka ciri yang paling nampak jelas adalah ekstensi filenya, yaitu .htm atau .html. Namun lebih jauh daripada itu, di dalam file tersebut harus terkandung struktur sebagai berikut :

<HTML>

<HEAD>

Deskripsi Dokumen

</HEAD>

<BODY>

Isi Dokumen

</BODY>

</HTML>

Tag HTML tidak bersifat case sensitive, jadi tag <HTML> akan sama dengan <html>. Bagian head umumnya berisi informasi mengenai dokumen tersebut, misalnya judul dokumen, versi HTML yang digunakan dan lain-lain. Sedangkan bagian body berisi layout atau desain halaman web.

2.5 Personal Home Page (PHP)

Ada beberapa pengertian tentang PHP, kurang lebih PHP dapat diartikan sebagai PHP Hypertext Preprocessor. PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia website. PHP adalah bahasa program yang berbentuk script yang diletakkan didalam server web. PHP sebenarnya merupakan program yang berjalan pada platform LINUX sehingga membuat program ini menjadi *freeware*, selanjutnya PHP mengalami perkembangan yakni dibuat dalam versi windows. Hampir seluruh aplikasi web dapat dibuat dengan PHP ini. Namun fungsi PHP yang paling utama adalah untuk menghubungkan database dengan web. Sistem database yang telah didukung oleh PHP adalah :

- a. Oracle
- b. Sysbase
- c. mSQL
- d. MySQL
- e. Solid
- f. Generic ODBC
- g. PostresSQL

PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan lain melalui protocol IMAP, SNMP, NNTP dan POP3 atau HTTP. Disini kita tidak perlu menulis banyak perintah untuk menghasilkan output HTML, cukup menulis HTML biasa dengan tambahan tag khusus yaitu <?php dan ?>. semua yang ada dalam tag tersebut akan diterjemahkan oleh server sebagai perintah PHP, contoh script sebagai berikut

```

<HTMLI>
<HEAD>
<TITLE> tes program </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<?PHP echo "program pertama" ?>
</BODY>
</HTML>

```

untuk menjalankan script PHP ini, web server harus lebih dulu diinstal. Web server yang akan digunakan adalah Apache web server.

2.6 Apache Web Server

World wide web server adalah server internet yang mampu melayani koneksi transfer data dalam protocol HTTP (*hypertext transfer protocol*). Web server saat ini merupakan inti dari server-server internet selain e-mail server, ftp, dan news server. Web server telah dirancang untuk dapat melayani beragam jenis data dan informasi, mulai dari text, hypertext, gambar, suara, gambar tiga dimensi, dan sebagainya.

Apache merupakan web server yang paling banyak digunakan di internet. Ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kecepatan, performansi, dan tentu saja harganya yang gratis. Apache merupakan turunan dari web server yang dikeluarkan oleh NCSA yaitu NCSA HTTPd pada sekitar 1995 – an pada dasarnya Apache adalah “A *PA*tCHy” (*patch*) dan pengganti dari NCSA HTTPd. Beberapa jenis huruf (font) untuk menjelaskan suatu maksud terdapat dalam table berikut :

Table 2.4 Jenis Huruf pada Apache

Jenis Huruf	Contoh	Maksud
Tms Rmn	Apache	Teks normal
<u>Tms Rmn</u>	http://www.apache.org	URL, alamat internet
Tms Rmn	FAQ	Bagian dari suatu dokumen,

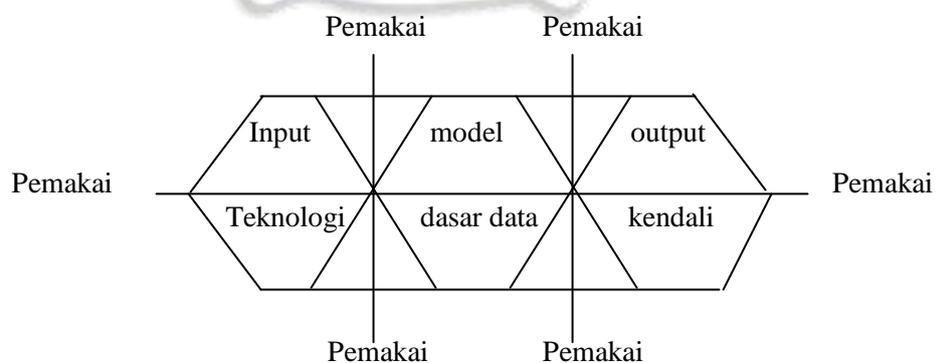
		teks tombol, teks user interface
<i>Tms Rmn</i> <i>Italic</i>	Source code program apache	Istilah asing
Courier new	Apache-1 . 3 .12 . tgs	Nama file direktori, contoh isi file, perintah UNIX dan MS DOS, directive Apache
	1 0 0 * * * httpd -f httpd.conf	Baris-baris ini harus dituliskan pada satu baris
#	# tar xvfpz ty.es.tgz	UNIX shell prompt dan perintah yang harus anda ketikkan

Sumber : Onno W. Purbo, Apache Web Server, 2000

2.7 Pengertian Sistem informasi Pemasaran On line

2.7.1 Pengertian Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah Blok bangunan (*building block*), yaitu terdiri dari:



Gambar 2.1 Blok Sistem informasi yang berinteraksi

Sumber : Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D, 2000

1. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input mengenai metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan “kotak alat” (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Teknisi dapat berupa orang-orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya dapat beroperasi. Misalnya teknisi adalah operator komputer, pemrogram, operator pengolah kata, spesialis telekomunikasi, analis sistem, penyimpan data dan lain sebagainya.

5. Blok Basis Data

Basis data (*database*) adalah merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna

untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*).

6. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidakefisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.7.2 Pengertian Pemasaran On line

Pemasaran online dapat diartikan sebagai suatu transaksi di dunia maya (internet)dari konsumen ke produsen dalam bentuk pemesanan barang, Pemasaran online merupakan suatu proses penyaluran barang dari produsen kepada konsumen atau pelanggan secara periodik. (Sofyan Assuari, 2002). Pemasaran online dilaksanakan melalui fasilitas web, *Word Wide Web* (WWW) atau biasa disebut dengan *Web*, merupakan salah satu sumber daya Internet yang berkembang pesat. Informasi *Web* disebarluaskan melalui pendekatan *hypertext* (salah satu cara untuk menghubungkan berbagai dokumen di Internet) , yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain. Dengan pendekatan *hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Dokumen – dokumen yang diaksespun dapat tersebar di pelbagai mesin komputer dan bahkan di berbagai negara (Abdul Kadir,2003).

2.7.3 Pengertian sistem Informasi Pemasaran Online

Sistem Informasi Pemasaran Online (E-commerce) merupakan sistem yang menyediakan informasi Pemasaran harian, mingguan, bulanan, triwulan, semesteran dan tahunan dari masing-masing jenis

barang dan supplier secara rinci melalui fasilitas internet. Sistem informasi ini juga melayani transaksi penjualan dari produsen ke konsumen melalui fasilitas internet, dengan menggunakan halaman web, Ecommerce berisi tentang produk-produk yang dihasilkan oleh perusahaan dan ditawarkan secara luas. Konsumen dapat melihat langsung produk-produk yang dihasilkan dan dapat pula langsung mememesannya tanpa harus datang ke perusahaan (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2002 : 169).



BAB III

METODE PENELITIAN

4.1 Objek Penelitian

Obyek Penelitian dilakukan di Getas Pejaten Kecamatan Jati Kab.Kudus

4.2 Jenis dan sumber data

4.2.1. Jenis Data

a. Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari perusahaan baik melalui pengamatan, pencatatan atau penelitian terhadap obyek penelitian, data-data nya adalah :

1. Jenis-jenis produk
2. Area pemasaran
3. Media pemasaran
4. Upaya untuk memperluas area pemasaran
5. Kendala-kandala yang di alami dalam upaya memperluas area pemasaran

b. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu melalui dokumentasi data dari buku-buku literatur mengenai sistem informasi Pemasaran online, data – data nya adalah :

1. Pustaka mengenai sistem informasi
2. Pustaka mengenai Pemasaran online
3. Pustaka mengenai pembuatan web, internet dan jaringan.

4.2.2. Sumber Data

a. Interen

Yaitu orang yang memberikan data secara langsung dengan cara wawancara dan observasi, sumber datanya adalah :

1. Pimpinan perusahaan
2. Bagian Public Relation perusahaan

b. Eksteren

Yaitu piha-pihak lain yang memberikan informasi mengenai dokumen-dokumen, buku-buku maupun informasi-informasi yang berhubungan dengan tema penelitian, sumber data nya adalah teman-teman kerja sesama pengajar di fakultas teknik program studi sistem informasi umk, mahasiswa umk dan laboran.

4.2.3. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid (sahih) dan reliable maka penulis mengumpulkan data dengan cara :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan pada Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati

2. Interview

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

3. Studi Pustaka

Untuk mencari teori / konsep yang dapat digunakan sebagai landasan teori / kerangka dalam penelitian, untuk mencari metodologi yang sesuai dan membandingkan antara teori yang ada dengan fakta yang ada di lapangan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa konsep dasar kegunaan perencanaan sistem informasi harus dipahami, baik perencanaan jangka pendek atau jangka panjang, karena ini akan mempengaruhi bagaimana hasil dari pengembangan teknik yang akan diterapkan dalam implementasi sistem informasi. Pengembangan teknologi pada suatu perubahan secara drastis akan berpengaruh pada aspek ekonomi, dan jika sudah ada sistem yang eksis, maka harus dilakukan penelitian untuk mengetahui kemungkinan penggunaannya dan integritasnya.

Dalam implementasinya, perencanaan sistem informasi harus dievaluasi secara kontinyu, karena dalam beberapa kasus, tak dapat dipastikan apakah perkiraan yang dibuat pada awal perencanaan akan secara tepat memenuhi kondisi real dengan berbagai perubahan yang ada. Ini terjadi terutama pada perencanaan sistem yang besar, asumsi-asumsi yang yang diperkirakan dapat berubah atau batasan yang tak dapat diperkirakan akan muncul. Oleh karena itu, perencanaan memerlukan fleksibilitas. Fleksibilitas perencanaan dapat menjembatani divergensi antara perkiraan dan realitas.

Seperti halnya sistem informasi Pemasaran online, sistem yang akan dibangun membutuhkan suatu perencanaan, analisis dan perancangan sistem yang matang, sehingga dalam pengembangannya sistem yang sudah dirancang dapat berguna untuk memenuhi kebutuhan user sesuai hasil analisa yang ada.

4.1. Analisa Sistem

4.1.1. Identifikasi masalah yang ada pada Getas Pejabat Kecamatan Jati Kab.Kudus

Dari hasil pengamatan observasi di lapangan yang telah peneliti lakukan, banyak sekali masalah yang dialami perusahaan, hubungannya dengan Pemasaran produk, masalah yang dihadapi adalah :

1. Masih susahnya pengelolaan Pemasaran produk jarak jauh, dalam hal ini adalah para pembeli yang memesan partai besar dan berasal dari luar jawa.
2. Biaya promosi yang tinggi dan terbatasnya sarana prasarana, mengakibatkan upaya untuk memperkenalkan produk ke masyarakat baik dalam negeri maupun luar negeri masih terbatas.
3. Masih terbatasnya jumlah agen dari perusahaan di beberapa daerah mengakibatkan penjualan tidak bisa maksimal, banyak daerah-daerah di luar jawa yang tidak terdapat agen, sehingga sulit untuk membuka area pasar di sana.

4.1.2. Identifikasi Kebutuhan Informasi

Dari kendala-kendala yang berhasil di analisa, maka dapat diidentifikasi kebutuhan sistem informasi adalah suatu sistem yang dapat membantu untuk pelayanan penjualan jarak jauh, pembeli tidak harus datang, sistem juga dapat membantu promosi produk tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi, sistem juga mampu mencapai area pasar di luar negeri.

Kebutuhan informasi perusahaan adalah hasil penjualan, dalam kota kodus, dalam propinsi jawa tengah, dalam pulau jawa, dalam negeri, bahkan sampai ke luar negeri, juga bisa mengetahui jenis produk apa saja yang paling disukai masyarakat, dan jenis produk apa saja yang kurang diminati masyarakat, sehingga bisa mengetahui area pemasaran yang berhasil dicapai sudah sampai kemana saja, dan produk apa saja yang kurang laku dijual, dari situ dapat ditentukan tindakan-tindakan apa saja yang harus dilakukan.

4.1.3. Solusi Alternatif Sistem

Dari analisa kebutuhan informasi, dapat diberikan alternatif solusi sistem, sistem yang dibutuhkan adalah Sistem Informasi

Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web, yang berisi info-info produk yang di tawarkan, harga, fasilitas pemesanan dan pengiriman, sistem yang dapat diakses oleh semua orang di penjuru dunia melalui internet ini akan dapat memenuhi kebutuhan dan dapat mengatasi semua kendala yang selama ini dirasakan.

Untuk mendukung pelaksanaan Sistem Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web ini, perlu adanya dukungan sistem komputer yang memadai, baik dari segi hardware maupun software.

Dalam melakukan pemilihan hardware maupun software tersebut perlu mempertimbangkan beberapa hal, sebagai berikut:

- a. Dalam pengadaan hardware maupun software harus memperhatikan kebutuhan sistem saat ini maupun yang akan datang.
- b. Dalam pengembangan sistem informasi ini perlu adanya pertimbangan biaya yang minimum tetapi mendapatkan hasil yang optimal.

Kebutuhan SDM dalam pengembangan Sistem Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web ini juga sangat diperlukan, sebagai orang yang akan menjaga, menggunakan dan merawat sistem, kebutuhan SDM pada sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Sistem Analis

Seseorang yang mempunyai kemampuan dalam menganalisis dan merancang suatu sistem komputerisasi dan penyusunan spesifikasi sistem komputer dan program aplikasi untuk selanjutnya digunakan program.

b. Programmer

Seseorang yang mempunyai kemampuan dalam menyusun dan mengembangkan suatu program aplikasi dalam salah satu

bahasa pemrograman. Programmer akan membuat suatu program aplikasi yang telah dirancang oleh sistem analis.

c. Operator

Seseorang yang mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan komputer ataupun memasukkan data dengan baik dalam komputer. Operator dapat diambil dari bagian yang terkait dalam pengoperasian sistem tersebut.

d. Teknisi Komputer

Seseorang yang mempunyai pengetahuan dalam hal perawatan sistem dan perbaikan komputer maupun sistem jaringan. Suatu instalasi yang menggunakan sistem komputer sangat memerlukan adanya teknisi komputer, karena jika terjadi kerusakan pada jaringan komputer, maka masalah dapat segera di atasi.

4.1.4. Kelayakan Sistem

Kelayakan sistem yang akan digunakan adalah sistem informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web, berbasis database, sehingga dapat merekam semua aktifitas penjualan dari internet melalui web yang sudah disiapkan.

Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web adalah sistem informasi berbasis Web yang dipersiapkan untuk melayani para pembeli dari jarak jauh, baik dalam negeri maupun luar negeri.

Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web didukung oleh infrastruktur seperangkat komputer berbasis jaringan dimana disitu ada fasilitas web server, mail server, dan akses internet 24 jam. Sistem akan dikelola oleh seorang admin yang bertugas menjaga keamanan data dan merawat data hasil transaksi di internet.

Adapun kelayakan sistem pada pengembangan sistem ini, meliputi :

1. Kelayakan Teknis

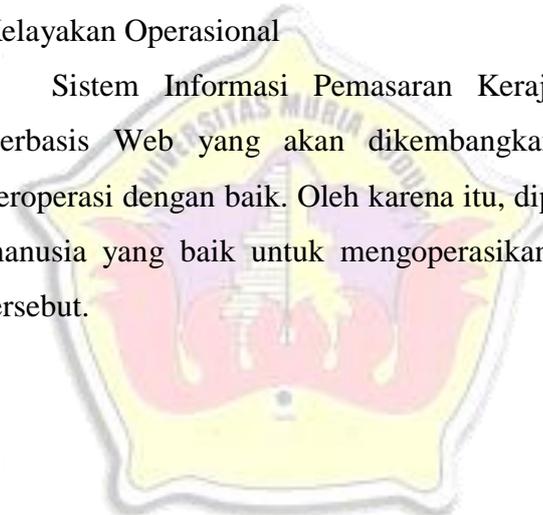
Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web yang dapat diakses lewat internet ini merupakan pengembangan atau perbaikan dari sistem yang sudah berjalan. Sistem tersebut hendaknya mampu bekerja dengan baik, karena adanya segi peralatan yang memadai.

2. Kelayakan Ekonomis

Dengan diterapkannya Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web dengan baik, maka efisiensi tenaga kerja, peralatan dan waktu dapat dilakukan. Sehingga biaya yang dikeluarkan dapat diminimalisasi.

3. Kelayakan Operasional

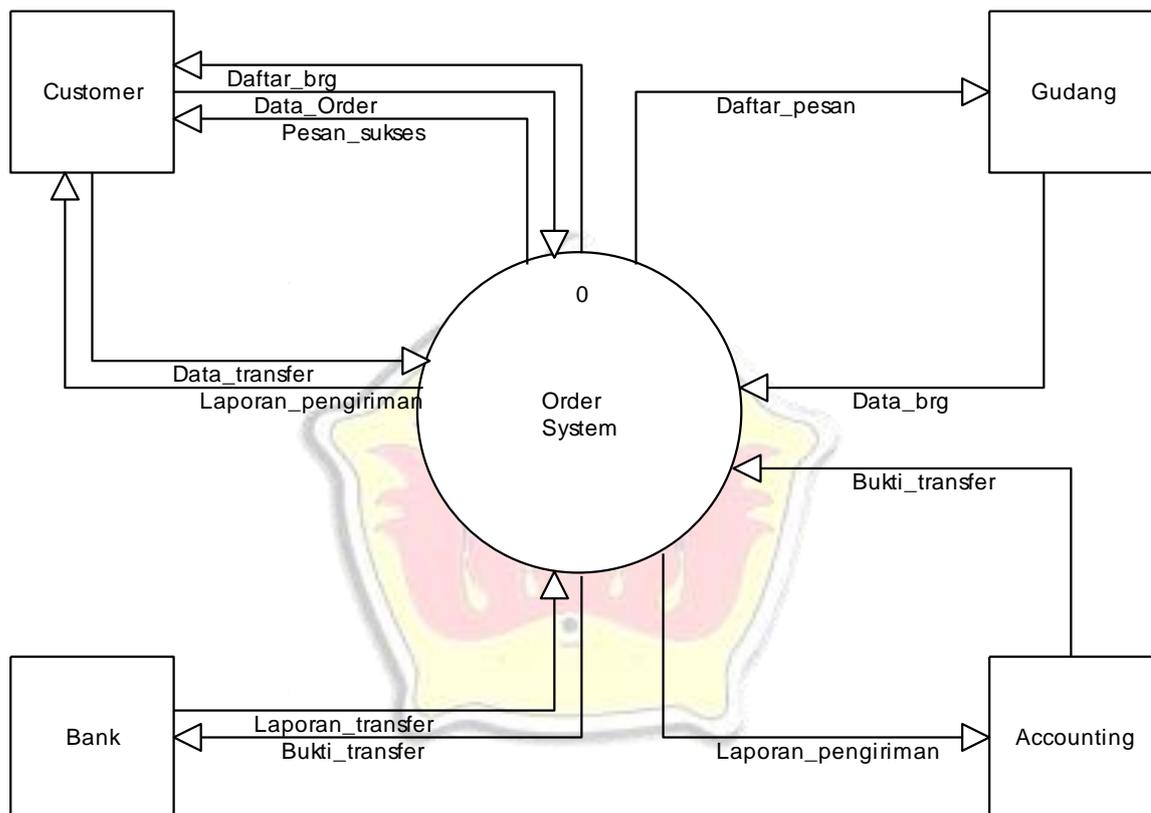
Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web yang akan dikembangkan, seharusnya dapat beroperasi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya manusia yang baik untuk mengoperasikan dan merawat sistem tersebut.



4.2. Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web

4.2.1 Context Diagram

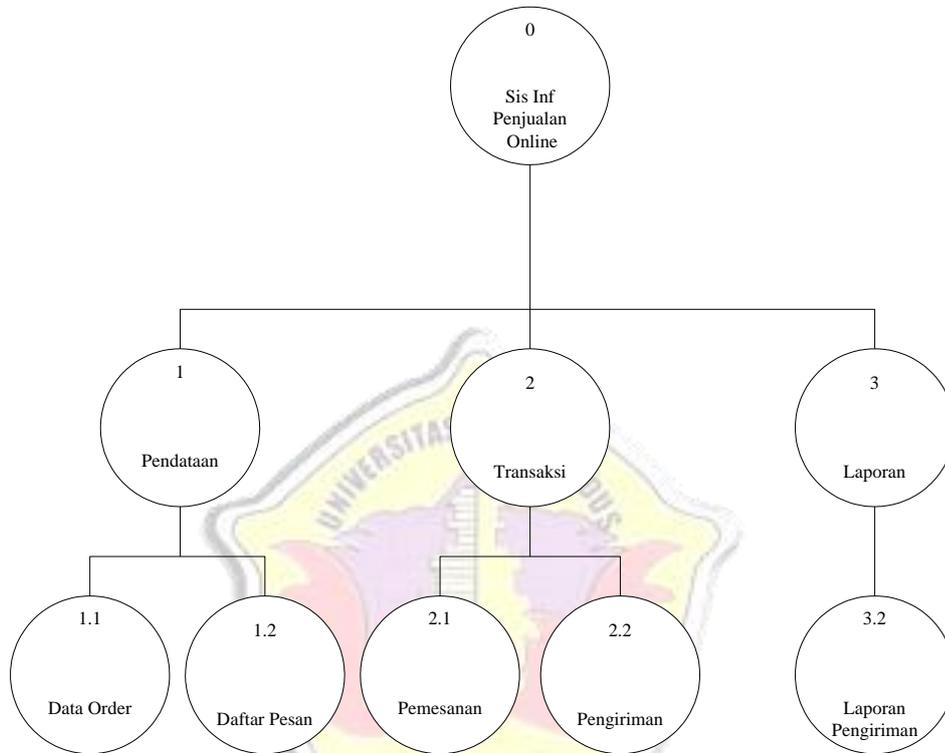
Dari sistem penjualan yang sedang dianalisa sebagaimana tertulis di atas maka dapat dirancang sebuah context diagram mengenai sistem penjualan on-line yang akan dibuat sebagai berikut.



Gambar 4.1. Context Diagram Sistem Pemasaran Berbasis Web

4.2.2 Decomposition Diagram

Dari *Context Diagram* di atas dapat digambarkan dekomposisi diagramnya sebagai berikut:

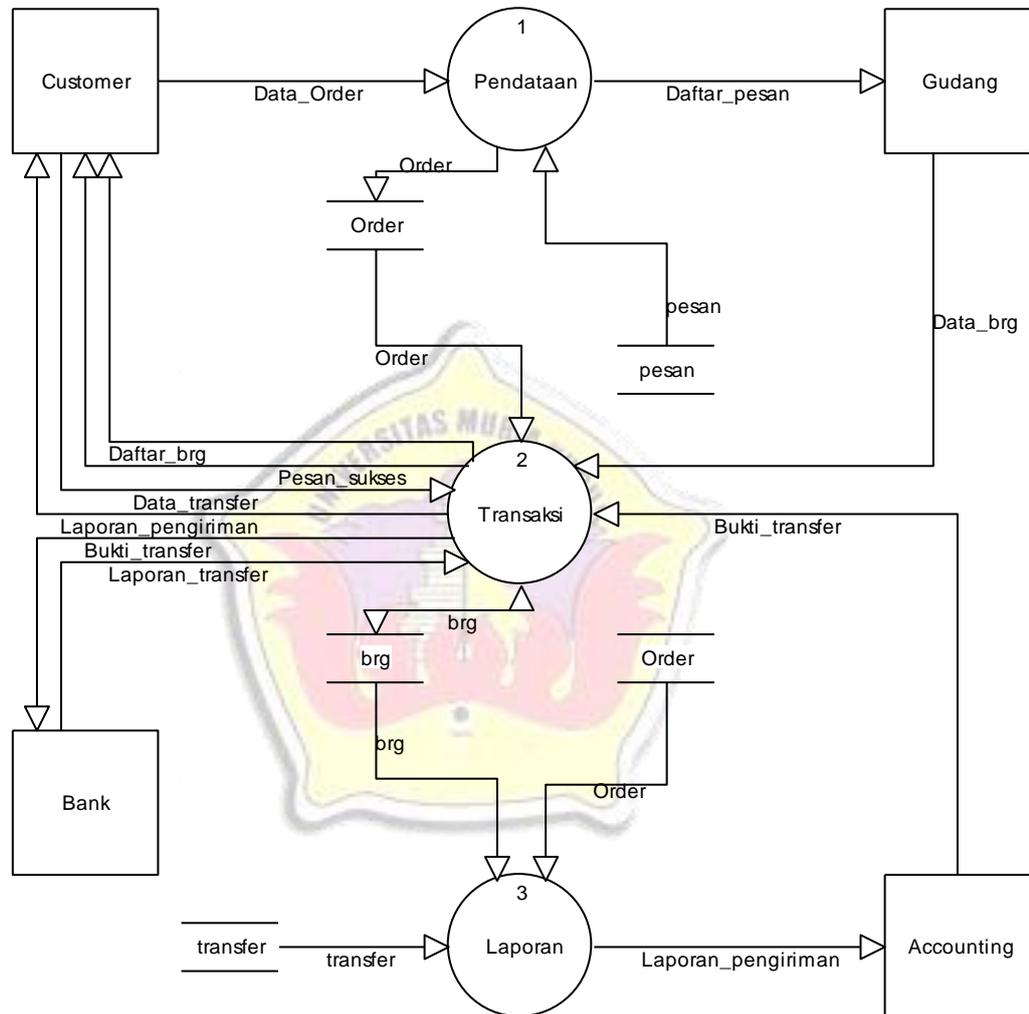


Gambar 4.2. *Decomposition Diagram*

4.2.3 DFD Levelled

1. DFD Levelled 0

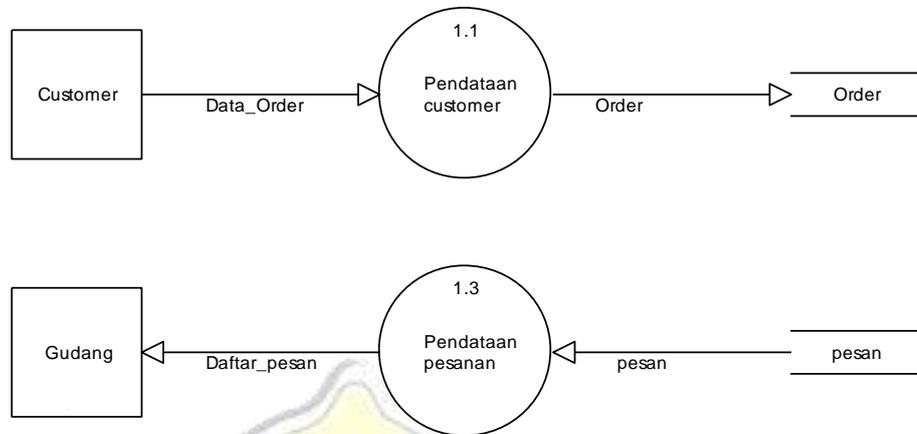
Dari *Context Diagram* dan Dekomposisi Diagram di atas maka dapat dibuat "*DFD levelled 0*"nya sebagai berikut:



Gambar 4.3. DFD levelled 0 sistem penjualan on-line

1. DFD Levelled 1 Proses 1 (Pendataan)

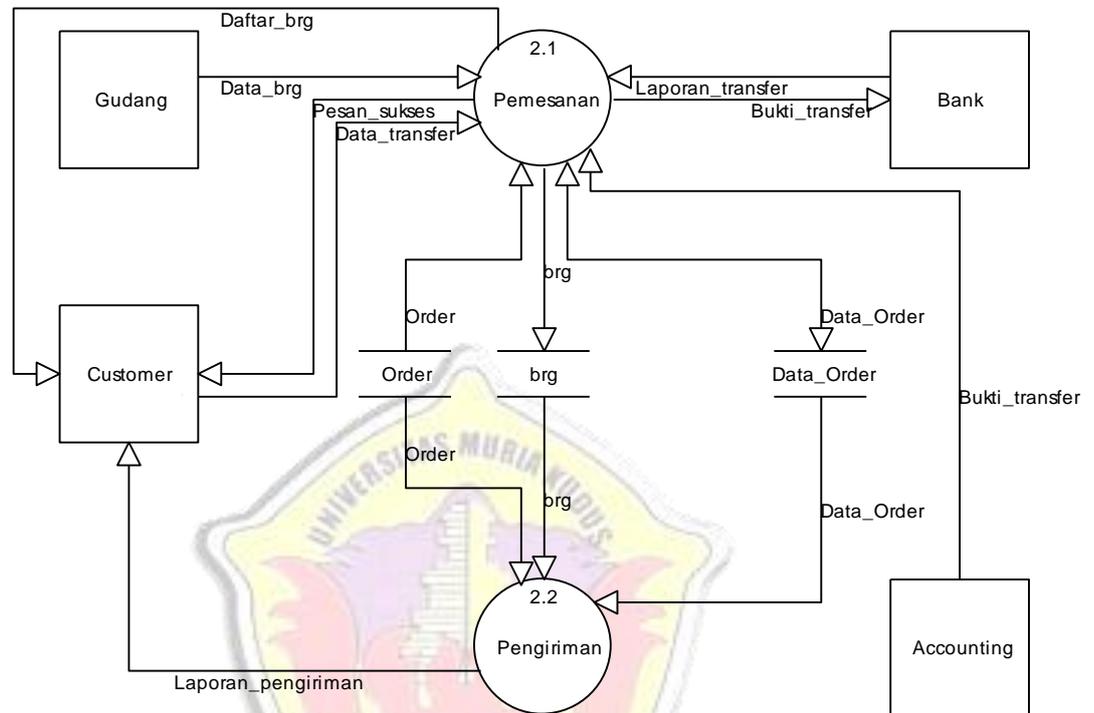
Dari *DFD levelled 0* sebagaimana yang telah dibuat, dapat digambarkan *DFD levelled 1* mengenai proses pendataan sebagai berikut:



Gambar 4.4. *DFD levelled 1* proses 1 pendataan

3. DFD Levelled 1 Proses 2 (Transaksi)

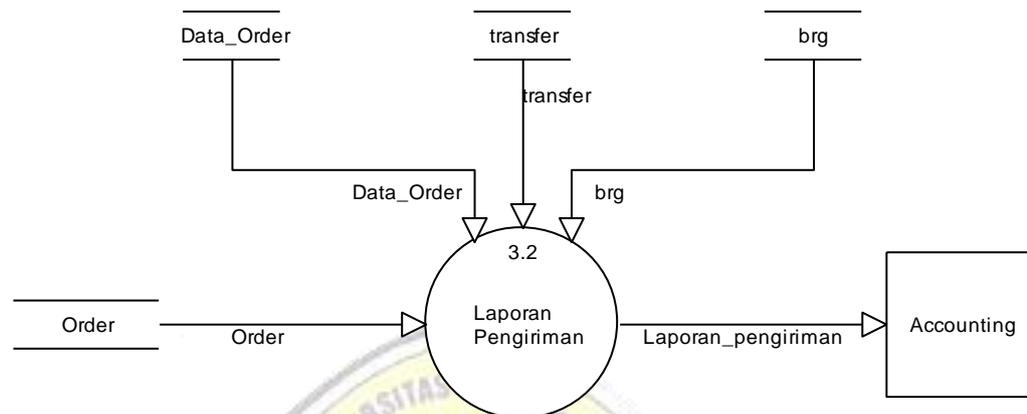
Dari DFD levelled 0 sebagaimana yang telah dibuat, dapat digambarkan DFD levelled 1 mengenai proses transaksi sebagai berikut:



Gambar 4.5. DFD levelled 1 proses 2 transaksi

4. DFD Levelled 1 Proses 3 (Laporan)

Dari DFD levelled 0 sebagaimana yang telah dibuat, dapat digambarkan DFD levelled 1 mengenai proses laporan sebagai berikut:

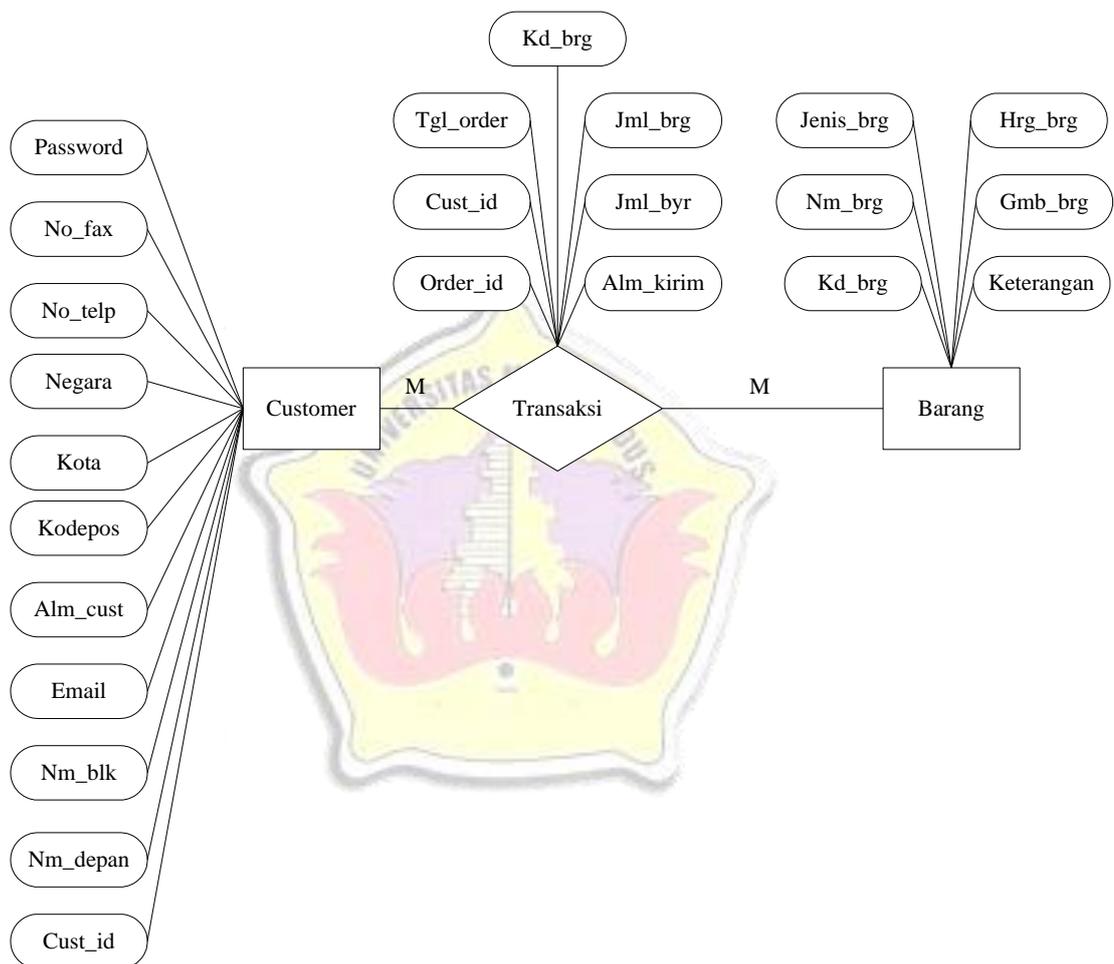


Gambar 4.6. DFD levelled 1 proses 3 laporan

4.2.4 Perancangan Database

1. Entity Relationship Data

Dari *Context Diagram*, *Dekomposisi Diagram*, dan *DFD-levelled-0*, serta *DFD-levelled-1* sebagaimana yang telah dibuat, dapat digambarkan *ERD*-nya sebagai berikut:



Gambar 4.7. ERD sistem penjualan *on-line*

2. Implementasi ERD ke Tabel

Dari relasi antar entitas Customer dan Barang yang di implementasikan sebagai sebuah tabel (file data), yaitu:

Tabel 4.1. Customer

Cust_id	Nm_depan	Nm_blk	Email	Alm_cust	Kodepos	Kota

Negara	No_telp	No_fax	Password

Tabel 4.2. Barang

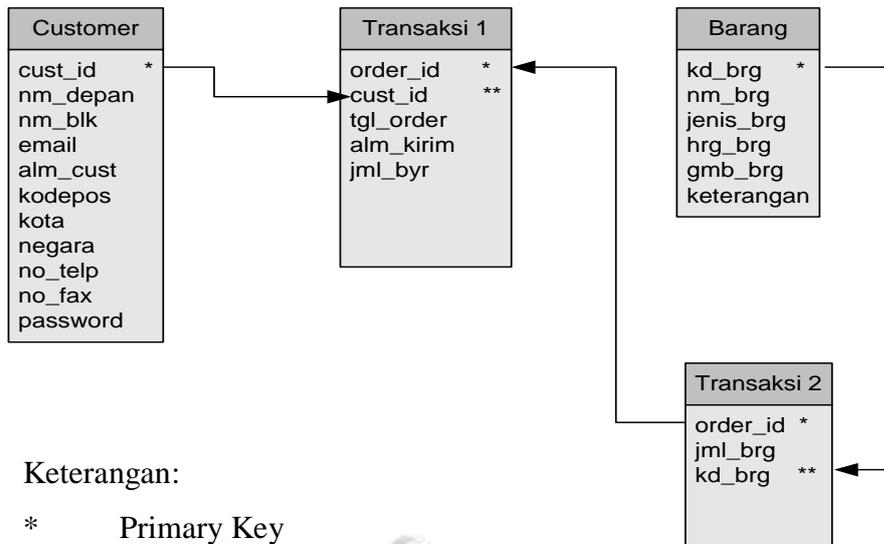
Kd_brg	Nm_brg	Jenis_brg	Hrg_brg	Gmb_brg	Keterangan

Dengan nama relasi transaksi, mempunyai kardinalitas banyak ke banyak (many to many), maka harus diimplementasikan sebagai sebuah tabel khusus yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3. Transaksi

Order_id	Cust_id	Tgl_order	Kd_brg	Jml_brg	Alm_kirim	Jml_byr

3. Relationship Table



Keterangan:

* Primary Key

** Secondary Key

Gambar 4.8. Bentuk normal ke-tiga (*relationship table*)

4. Desain Fisik Tabel

Merupakan desain fisik sesungguhnya dari tabel database yang akan digunakan dalam pemrograman.

1. Tabel Customer

Tabel 4.8. tabel customer

Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
cust_id	Int	5	non-format number (nomor anggota)
nm_depan	varchar	30	nama depan customer
nm_blk	varchar	30	nama belakang customer
email	varchar	50	e-mail (e-mail customer)
alm_cust	varchar	50	alamat (alamat customer)
kodepos	varchar	20	kode pos (kode pos customer)
kota	varchar	20	kota (kota customer)
negara	varchar	20	negara (negara customer)
no_tlp	varchar	15	telephone (telephone customer)
no_fax	varchar	15	Faximile (faxmile customer)

2. Tabel Barang

4.9. tabel barang

Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
Kd_brg	varchar	5	Kd brg (kode barang)
Nm_brg	varchar	20	nm brg (nama barang)
Jenis_brg	varchar	20	jenis brg (jenis barang)
Hrg_brg	numeric	50	hrg brg (harga barang)
Gmb_brg	varchar	60	gmb brg (gambar barang)
Keterangan	varchar	30	keterangan

3. Tabel Transaksi 1

Tabel 4.10. tabel transaksi 1

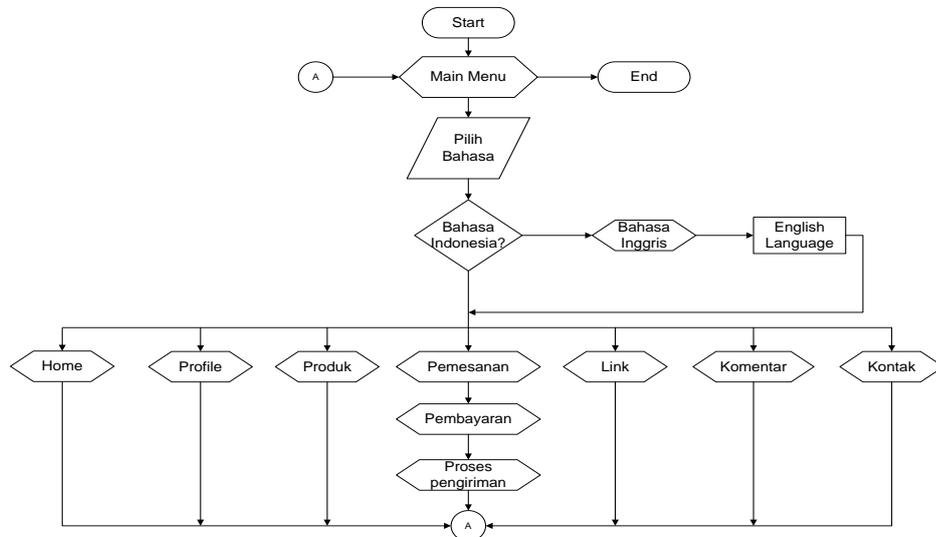
Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
Order_id	Int	5	non-format number (nomor order pesanan - auto increment)
Cust_id	int	5	non-format number (nomor customer)
Tgl_order	date	8	Tgl order (tanggal order)
Alm_kirim	varchar	50	Alm kirim (alamat kirim)
Jml_byr	numeric	30	Jml byr (jumlah bayar)

4. Tabel Transaksi 2

Tabel 4.11. tabel transaksi 2

Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
Order_id	Int	5	Order id (data order)
Jml_brg	numeric	10	Jml brg (jumlah barang)
Kd_brg	varchar	5	Kd brg (kode barang)

5.2.5 Desain Alur Input Output Halaman Web



Gambar 5.9. Alur *Input Output*

5.1. Implementasi sistem

1. Pembangunan / Pemrograman

Menterjemahkan spesifikasi perancangan kedalam bahasa pemrograman. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah :
Program & testing

Pada tahap ini diuraikan mengenai modul-modul program (menu utama) yang dilengkapi dengan pseudocode dan metode/alat yang digunakan untuk pengetesan program.

2. Perencanaan Implementasi Sistem

a. *Training*

Dalam penerapan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web Di Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati Kabupaten Kudus dilakukan training kepada para karyawan pengguna sistem, dengan diberikan training yang terjadwal dibantu dengan buku manual sistem baru diharapkan para karyawan

pengguna sistem di perusahaan dapat mengoperasikan sistem baru dengan lancar.

b. Change Over

Dalam melakukan implementasi Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web Di Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati Kabupaten Kudus dilakukan dengan metode tepat, yaitu sistem baru dan sistem lama untuk sementara waktu digunakan secara bersama – sama, hal ini dimaksudkan agar dalam penerapan sistem baru para karyawan (user) dapat diberi training bagaimana penggunaan sistem baru.

Setelah masa training selesai baru penerapan implementasi dapat dilakukan secara maksimal.

c. Maintenance

Dalam penerapan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web Di Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati Kabupaten Kudus dilakukan maintenance / perawatan sistem yang dimaksudkan agar sistem baru yang telah diterapkan selalu sesuai dengan kebutuhan sistem perusahaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Telah dihasilkan analisa dan perancangan suatu Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web Di Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati Kabupaten Kudus, sehingga dari hasil penelitian ini dapat membantu pengrajin dalam memperluas area pemasaran dan pelayanan penjualan secara online melalui internet.

6.2. Saran-saran

Dari kesimpulan diatas tim peneliti berusaha memberi masukan mengenai masalah Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web Di Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati Kabupaten Kudus Adapun saran-saran tersebut adalah :

1. Pengalihan dari sistem lama ke sistem baru sebaiknya menggunakan metode paralel, dimana sistem baru dan sistem lama untuk sementara dijalankan bersama-sama dalam periode tertentu, sehingga dapat dibandingkan perbedaan hasil kerja dari sistem lama dengan sistem baru. Metode ini dapat mengurangi resiko kekacauan dari penerapan sistem baru.
2. Dalam pengembangan dari analisis dan perancangan ke bentuk sistem yang dibutuhkan membutuhkan waktu yang cukup lama, oleh karena itu harus melibatkan beberapa sumber IT untuk memberikan masukan-masukan mengenai sistem informasi.
3. Perlunya sumber daya manusia (Brainware), supaya program aplikasi sistem baru dapat dioperasikan dengan lancar
4. Dalam pelaksanaan proses training karyawan, diharapkan untuk menyusun jadwal pelatihan dengan baik.

Demikian kesimpulan dan saran yang penulis sampaikan. Semoga kesimpulan dan saran ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Kerajinan Tas Berbasis Web Di Desa Getas Pejaten Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.



Daftar Pustaka

Husni Iskandar Pohan, 2004, **Pengantar Perancangan Sistem**, Erlangga, Jakarta.

Jogiyanto, 2001, **Analisa Dan Desain Sistem Informasi**, Andi Yogyakarta, Yogyakarta

Merle P. Martin, 2003, **Analysis And Design Of Business Information Systems**, Maxwell Macmillan International, Sydney.

Raymond McLeod. Jr, 2002, **Sistem Informasi Manajemen Jilid I & II**, PT. Prenhallindo, Jakarta.

Sofyan Assuari, 2002, **Sistem Informasi Penjualan**, PT. Erlangga, Jakarta

<http://www.deperindag.go.id/>



Riwayat Hidup Ketua Peneliti

1. Nama dan gelar akademik : Pratomo Setiaji, S.Kom., M.Kom
2. NIP : 0610 7010 0000 1193
3. Tempat dan Tanggal Lahir : Semarang 19 Juni 1978
4. Jenis Kelamin : Laki – laki
5. Jurusan / Fak/ PTS : Sistem Informasi / Teknik / Universitas Muria Kudus
6. Alamat : Jl .Muria Raya II/34 kudus
7. Pendidikan Terakhir : S2 Sistem Informasi
8. Perguruan Tinggi : Universitas Diponegoro
9. Pengalaman penelitian :
 - a. Sistem Informasi Pengisian KRS Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Dharmaputra Semarang, 2001, Universitas Dian Nuswantoro
 - b. Sistem Informasi Laboratorium Pada Progdi Teknik Mesin UMK, 2005, Universitas Muria Kudus.
 - c. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jenang On Line Di Kabupaten Kudus, 2006, DIKTI.
 - d. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bordir Di Kabupaten Kudus, 2008, DIKTI.
 - e. Sistem Informasi Perwalian Pada Progdi Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus, 2011, Universitas Muria Kudus
 - f. Klasifikasi Suara Berdasarkan Gender Dengan Algoritma K-Means, 2011, Universitas Mercubuana

Riwayat Hidup Anggota Peneliti

1. Nama dan gelar akademik : Diana Laily Fithri,S.Kom
2. NIP : -
3. Tempat dan Tanggal Lahir : Kudus, 27 Januari 1985
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Jurusan / Fak/ PTS : Sistem Informasi / Teknik / Universitas Muria Kudus
6. Alamat : Kandangmas Rt 03 Rw I Dawe Kudus
7. Pendidikan Terakhir : S1 Sistem Informasi
8. Perguruan Tinggi : Universitas Muria Kudus
9. Pengalaman penelitian :
 - a. Implementasi Sistem Informasi Perhitungan Biaya Rawat Inap pada Balai Pengobatan Asy-Syfa'Kudus, 2008, Universitas Muria Kudus
 - b. Implementasi Graf untuk menentukan jalur terpendek dalam pemasangan jaringan Komputer, 2009, Universitas Muria Kudus
 - c. Analisa Sistem Pengenalan Karakter menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Pembacaan Dokumen yang rusak Karena Banjir, 2010, Universitas Muria Kudus