
SISTEM KATALOG PRODUK SMARTPHONE BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN DI GUFFY SARINAH UNGARAN

Dita Rachma Sari^{1*}, Nugroho Eko Budiyanto²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Hasyim Semarang
Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236.

*Email: ditharachma20@gmail.com

Abstrak

Guffy Sarinah merupakan perusahaan yang berada di kabupaten Semarang, perusahaan ini memfokuskan pada penjualan smartphone dari berbagai merk. Saat ini katalog produk yang tersedia pada Guffy Sarinah Ungaran masih dalam bentuk kertas, sehingga dalam menyebarkan informasi produknya sangat terbatas. Meskipun sudah didukung oleh promosi melalui media sosial, belum bisa membantu promosi secara maksimal. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah sistem katalog produk smartphone berbasis web yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penjualan. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem katalog produk smartphone berbasis web di Guffy Sarinah sebagai media promosi dan penjualan serta memudahkan dalam pelaporan penjualan produk.

Kata kunci: katalog, smartphone, promosi, penjualan, web.

PENDAHULUAN

Guffy Sarinah merupakan perusahaan yang berada di kabupaten Semarang tepatnya di Ungaran, perusahaan ini memfokuskan pada penjualan smartphone dari berbagai merk. Saat ini katalog produk yang tersedia pada Guffy Sarinah Ungaran masih dalam bentuk kertas, sehingga dalam menyebarkan informasi produknya masih sangat terbatas. Meskipun sudah didukung oleh promosi melalui media sosial, hal tersebut belum bisa membantu promosi secara maksimal. Disisi lain dalam pelaporan penjualan produk, pemilik perusahaan tidak dapat melakukan pengecekan secara langsung terhadap produk yang sudah terjual dikarenakan harus menunggu karyawan merekap hasil penjualan terlebih dahulu.

Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan sebuah sistem katalog produk smartphone berbasis web sebagai media promosi dan penjualan yang berisikan tentang produk yang dipasarkan di Guffy Sarinah tersebut agar dapat mempermudah promosi produk dan penjualan serta berguna bagi konsumen dalam mencari informasi tentang produk tersebut. Latar belakang tersebut yang mendasari penulis melakukan penelitian mengenai rancang bangun sistem katalog produk smartphone berbasis web di Guffy Sarinah. Harapannya nantinya dapat digunakan sebagai media promosi dan penjualan ke konsumen serta memudahkan pemilik perusahaan merekap transaksi penjualan produk.

Penelitian mengenai rancang bangun sebuah sistem penjualan smartphone pernah dilakukan oleh Kosasi (2016) mengenai perancangan online smartphone store sebagai peluang usaha kecil mikro menengah yang masih dilakukan secara manual untuk pemesanan smartphone. Perancangan online smartphone menggunakan kerangka kerja CSS (*Cascading Style Sheet*), PHP (*Hypertext Preprocessor*), Javascript framework, jQuery, CI (*CodeIgniter*), dengan memberdayakan MVC (*Model View Controller*) (Kosasi, 2016). Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Mulayana dan Gustina (2016) mengenai perancangan sistem informasi penjualan handphone berbasis web pada toko ilham cellular Jakarta menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*), sedangkan untuk database menggunakan database MySQL (Mulayana dan Gustina, 2016). Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian ini menggabungkan sistem katalog produk berbasis web dengan sistem penjualan berbasis web sehingga dari sisi front end dapat digunakan pengguna untuk melihat-lihat produk smartphone yang tersedia, dan jika pengguna tertarik untuk membeli bisa langsung melakukan transaksi secara online. Sisi backend digunakan oleh admin toko untuk melakukan konfigurasi dan mengelola data sekaligus melakukan merekap transaksi penjualan secara periodik.

Katalog berasal dari bahasa Latin, *Catalogus* yang berarti daftar barang atau benda yang disusun untuk tujuan tertentu. Contoh katalog dalam pengertian umum adalah Sophie Martin Le Catalogue, katalog penerbit, katalog produk dan lain-lain. Katalog adalah carik kartu, daftar atau buku

yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin di beritahukan yang disusun secara berurutan, teratur dan alfabetis, bisa juga berupa daftar barang-barang yang dilengkapi dengan nama, harga, mutu dan cara pemesanannya, atau kartu yang membantu pencarian buku– buku di perpustakaan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002).

Menurut Tjiptono (2015) secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas sesuatu yang bisa ditawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli.

Lima Tingkatan Produk Menurut (Kotler dan Armstrong, 2008) ada lima tingkatan produk, yaitu *core benefit*, *basic product*, *expected product*, *augmented product* dan *potential product*. Penjelasan tentang kelima tingkatan produk adalah :

1. *Core benefit* yaitu manfaat dasar dari suatu produk yang ditawarkan kepada konsumen
2. *Basic product* yaitu bentuk dasar dari suatu produk yang dapat dirasakan oleh panca indra.
3. *Expected product* yaitu serangkaian atribut- atribut produk dan kondisi- kondisi yang diharapkan oleh pembeli pada saat membeli suatu produk.
4. *Augmented product* yaitu sesuatu yang membedakan antara produk yang ditawarkan oleh badan usaha dengan produk yang ditawarkan oleh pesaing.
5. *Potential product* yaitu semua argumentasi dan perubahan bentuk yang dialami oleh suatu produk di masa datang.

Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam smartphone tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan sms saja. Smartphone dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, melalui smartphone seseorang dapat mempelajari hal-hal baru melalui isi atau pesan yang disalurkan. Selain itu smartphone juga digunakan bagi segelintir masyarakat sebagai salah satu ikon ‘gaya hidup’, yang menurut Kotler dan Armstrong (2008) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Jadi, smartphone juga bisa menjadi media hiburan sekaligus menyalurkan hobi seseorang seperti; bermain game, dan mendengarkan musik bahkan kita dapat bermain alat musik dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung. Selain itu, smartphone dapat menjadi sarana untuk menjalankan bisnis (bisnis yang berbasis on-line) dan dapat menjadi alat untuk menyimpan berbagai macam data baik dalam bentuk huruf, angka, dan gambar.

Promosi merupakan salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan produk sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya (Sunyoto, 2013). Promosi sebagai sebuah mekanisme komunikasi pemasaran, pertukaran informasi antara pembeli dan penjual (Setiyaningrum dkk, 2015). Tujuan utama dari promosi adalah menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk, serta meningkatkan pelanggan sasaran tentang perusahaan dan bauran pemasaran. Secara rinci, ketiga tujuan promosi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut (Tjiptono, 2015).

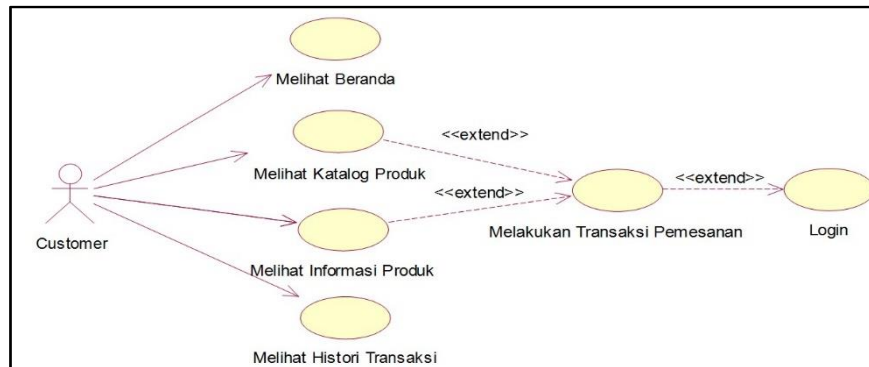
Tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu terciptanya sistem katalog produk smartphone berbasis web di Guffy Sarinah sebagai media promosi dan penjualan serta memudahkan dalam pelaporan penjualan produk. Dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk media promosi dan penjualan ke konsumen serta memudahkan pemilik perusahaan merekap transaksi penjualan produk.

METODOLOGI

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *waterfall*. Menurut Pressman (2015), metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Tahap pertama dari metode *waterfall* yaitu *Communication*, *developer* melakukan komunikasi dengan *customer* untuk mengumpulkan data-data untuk memahami tujuan yang akan dicapai. Data-data yang akan digunakan bisa ditambahkan dari jurnal, artikel, atau internet. Tahap kedua yaitu *Planning*, tahap perencanaan akan menjelaskan estimasi tugas teknis yang akan dilakukan, resiko yang akan terjadi, sumber yang akan dibutuhkan dalam membuat produk, produk kerja yang akan dihasilkan. Tahap ketiga yaitu *Modelling*, tahapan ini merupakan tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan

dikerjakan. Tahap keempat yaitu *Construction*, tahapan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki. Tahap terakhir yaitu *Deployment*, tahapan ini merupakan tahapan implementasi software ke customer, pemeliharaan software secara berkala, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

Diagram sistem *use case customer* menggambarkan interaksi aktor *customer* dalam hal ini yaitu pembeli dengan sistem *use case* berdasarkan fungsionalitasnya, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.

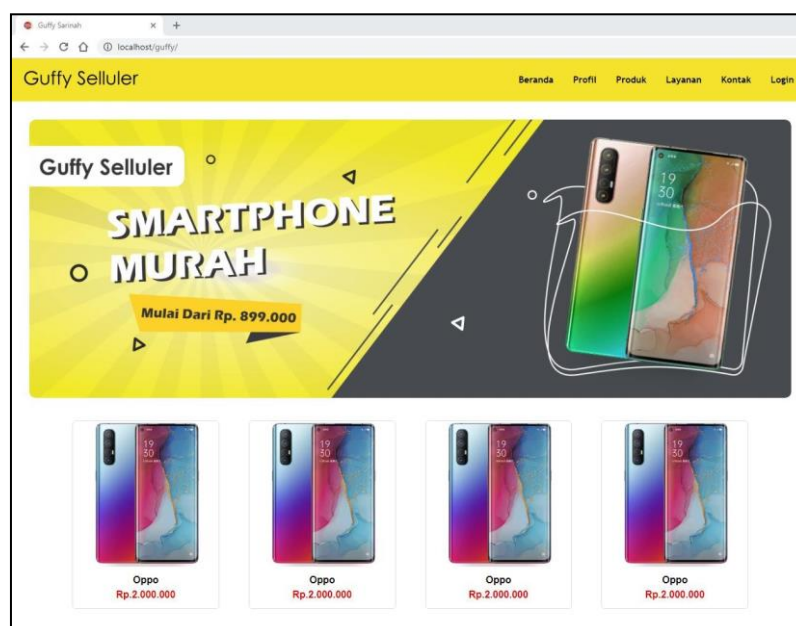


Gambar 1. Diagram Sistem Use Case Customer

HASIL DAN PEMBAHASAN

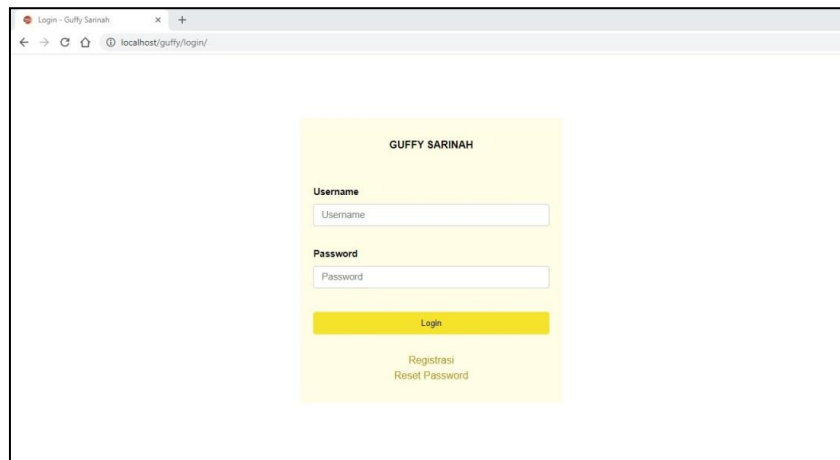
Penelitian ini menghasilkan sistem katalog produk smartphone berbasis web di Guffy Sarinah sebagai media promosi dan penjualan ke konsumen. Sehingga user lebih mudah untuk melihat produk-produk yang dijual. Dan Admin lebih mudah menginput daftar smartphone yang dipesan oleh user tanpa harus followup.

Berikut ini hasil sistem katalog produk smartphone sebagai media promosi pada Guffy Sarinah berbasis web yang dibuat menggunakan PHP. Halaman utama akan muncul produk-produk smartphone ketika membuka alamat website tersebut, seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



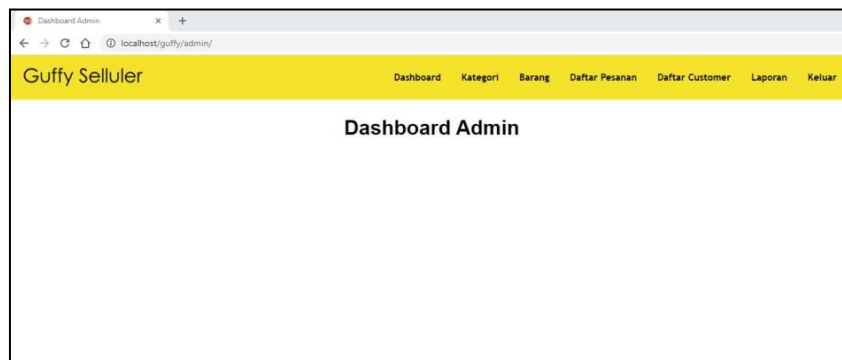
Gambar 1. Tampilan halaman utama

Pada halaman utama juga akan menampilkan beranda, profil, produk, layanan, kontak, login. Di halaman utama user bisa mengakses profil perusahaan, kontak yang bisa dihubungi untuk pemesanan handphone. Admin akan diminta untuk mengisi username dan password sebelum masuk ke beranda. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



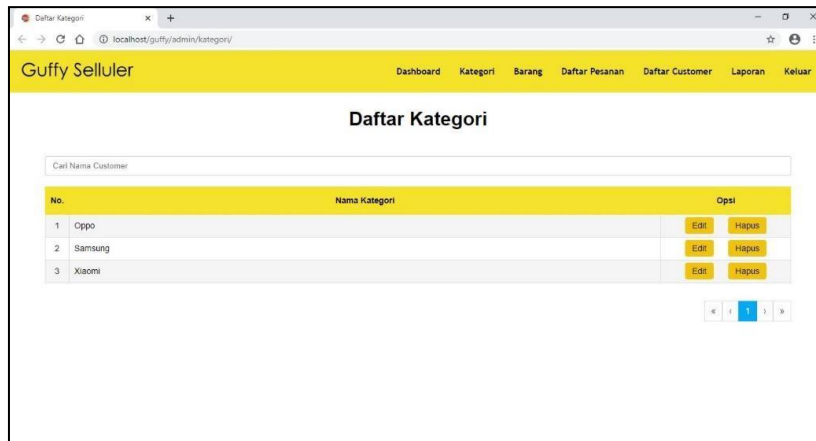
Gambar 2. Tampilan halaman Login

Pada halaman utama admin akan muncul menu barang pesanan dan juga barang harus dikirim. Sehingga admin bisa lebih leluasa dalam pengecekan barang apa saja yang sudah dipesan oleh user dan barang apa saja yang harus dikirim. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.



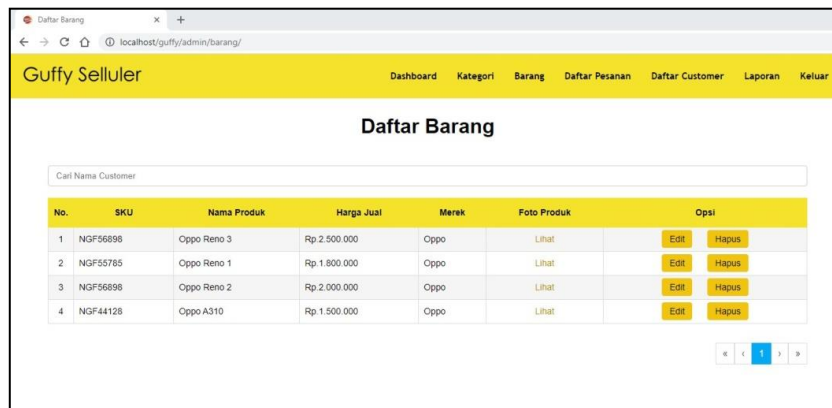
Gambar 3. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Pada halaman utama admin juga dilengkapi menu laporan. Jadi semisal sudah selesai dikirim atau masih dalam proses pengiriman admin lebih mudah untuk laporan. Pada menu kategori, digunakan admin untuk mengelompokkan kategori / merk handphone untuk memudahkan user memilih produk apa yang diinginkan dan akan dibeli, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.



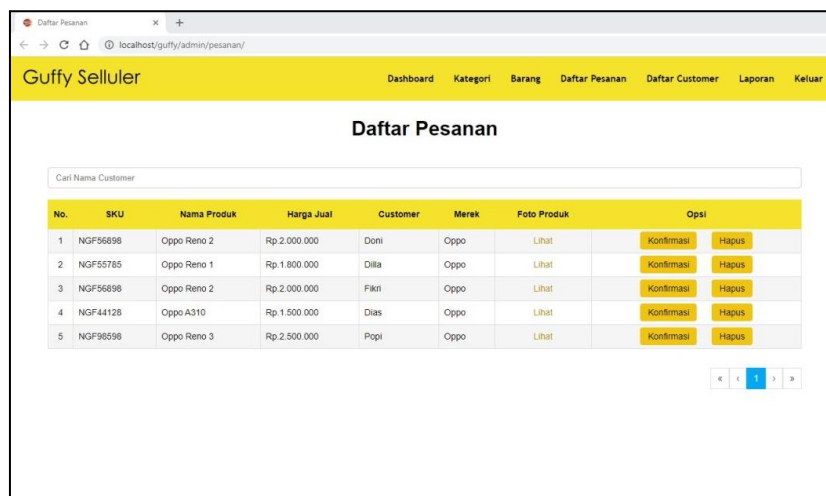
Gambar 4. Tampilan halaman daftar kategori

Pada halaman pengelolaan daftar barang, admin akan mengelola daftar smartphone yang tersedia di toko beserta harga jual dan foto produk, seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan halaman daftar barang

Pada halaman pengelolaan daftar pesanan, admin akan mengelola pesanan smartphone yang sudah dipesan oleh user, seperti yang ditunjukkan gambar 6.



Gambar 6. Tampilan halaman daftar pesanan

Pada halaman ini admin juga bisa mengecek apakah bayar sudah dibayar atau belum, nanti akan dikonfirmasi apabila sudah melakukan pembayaran. Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode *black box* yaitu suatu metode yang memungkinkan untuk merekayasa perangkat lunak dalam serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional sebuah program. Pada tabel 1 menggambarkan hasil pengujian dari sistem yang sudah dibangun apakah fungsi yang diterapkan sudah sesuai yang diharapkan.

Tabel 1. Hasil Pengujian

Fungsi Yang Diuji (Penguji/Aktor)	Skenario Uji	Keterangan
Login (Admin dan Customer)	Ketika username dan password tidak sesuai akan tampil error.	Sesuai
	Ketika login sukses ke dalam sistem akan otomatis dialihkan pada hak akses yang dimiliki.	Sesuai
Tambah Kategori (Admin)	Ketika menambahkan nama kategori sama dengan yang telah terinput sebelumnya akan menampilkan pesan error bahwa kategori tersebut sudah pernah di tambahkan.	Sesuai
Tambah Barang (Admin)	Ketika menambahkan nama barang sama dengan yang telah terinput sebelumnya akan menampilkan pesan error bahwa barang tersebut sudah pernah di tambahkan.	Sesuai
Mengelola Data Pesanan (Admin)	Dapat mencari data pesanan sesuai kata kunci yang ditulis.	Sesuai
	Dapat mengkonfirmasi data pesanan.	Sesuai
	Dapat menghapus data pesanan.	Sesuai
Mengelola Data Customer (Admin)	Dapat mencari data customer sesuai kata kunci yang ditulis.	Sesuai
	Dapat mengedit data customer.	Sesuai
	Dapat menghapus data customer.	Sesuai
Mengelola Data Kategori (Admin)	Dapat mengedit data kategori.	Sesuai
	Dapat menghapus data kategori.	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian sistem, dapat disimpulkan sistem sudah sesuai dengan perancangan sebelumnya, sehingga sistem dapat digunakan sesuai dengan tujuan awal. Sistem berhasil melakukan beberapa fungsinya yang berkaitan dengan pengguna dan admin. Sistem yang dihasilkan dalam penelitian ini juga dapat diakses melalui smartphone, sedangkan penelitian yang pernah dilakukan Kosasi (2016) sistem masih memerlukan pengembangan lebih lanjut dengan memanfaatkan perangkat bergerak (*mobile*), seperti *mobilephone*, *PDA*, dan *iPad* seiring dengan pertumbuhan telepon genggam yang sangat cepat dengan infrastruktur *wifi* yang juga semakin berkembang. Sistem yang dihasilkan dalam penelitian ini juga dapat melakukan transaksi dengan melakukan transfer pembayaran sekaligus mengunggah bukti pembayarannya, sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulayana dan Gustina (2016).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sistem katalog produk smartphone berbasis web di Guffy Sarinah sebagai media promosi dan penjualan ke konsumen, sehingga user lebih mudah untuk melihat produk-produk yang dijual. Admin lebih mudah menginput daftar smartphone yang dipesan oleh user tanpa harus *followup*. Sistem katalog produk smartphone pemilik dapat merekap transaksi penjualan produk sehingga pemilik melihat langsung rekapan transaksi penjualan. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sistem ini dapat terhubung ke aplikasi lain seperti *AkuLaku*, *BukaLapak*, atau *Kartu*

Kredit(CC), sehingga user tidak hanya bisa memesan barang dengan pembayaran cash maupun transfer, selain itu dikembangkan berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

Hasan, Alwi. (2007). "Kamus Besar Bahasa Indonesia". Balai Pustaka, Jakarta.

Kosasi, S. (2016). Perancangan online smartphone store sebagai peluang menumbuhkan usaha mikro kecil menengah: Jurnal VOI (Voice Of Informatics) Vol 5, No 1.

Kotler, dan Armstrong. (2008). Prinsip-prinsip Pemasaran, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Mulayana, Ujang, dan Gustina Dian. (2016), "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis Web Pada Toko Ilham Cellular Jakarta." *Jurnal Ilmiah Fivo*, vol. 8, no. 2, pp. 161-172,.

Pressman, R.S. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi

Sunyoto, Danang. (2013). Dasar-dasar Manajemen Pemasaran. Center for Academia Publishing Service: Yogyakarta.

Tjiptono, Fandy. (2015). Strategi Pemasaran, edisi 4. CV Andi Offset: Yogyakarta.