

APLIKASI PENJUALAN KERAMIK GANA ART GANA ART CERAMIC SALES APPLICATION

Rahmat Syaifuddin Al Ramadhani¹, Mahmud Imrona², Rita Rismala³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Plered, Purwakarta, adalah suatu daerah yang sedang mengembangkan potensinya sebagai salah satu tujuan wisata. Purwakarta juga penuh dengan pengrajin keramik. Saat anda memasuki Purwakarta dari arah Tol Jatiluhur, anda akan disambut dengan patung berbentuk layaknya vas dan kendi. Disanalah terdapat satu pengrajin keramik yang menjaga keunikan desainnya, keutamaan mutunya, keaslian desainnya, bernama Gana Art. Gana Art berdiri tahun 2000 sampai sekarang. Ruang lingkup pemasaran Gana Art lebih banyak di pasar internasional, karena mereka selalu mengikuti pameran. Namun sayang, Gana Art kurang peminat domestik. Bukan karena keramiknya tidak bagus, lebih karena kurangnya informasi, minimnya promosi dan susah nya akses menuju Gana Art. Maka dari itu, aplikasi berbasis web ini ditujukan untuk menarik minat pasar domestic, san juga membatu Gana Art meningkatkan produktifitas dan daya saing dengan pengrajin keramik di daerah lain.

Aplikasi ini dibangun menggunakan Framework CodeIgniter yang berorientasi objek. Sehingga untuk memudahkan pemodelan sistem digunakanlah diagram UML. Selain fungsionalitas yang umum terjadi dalam proses pemesanan, aplikasi ini juga akan menjalankan fungsi SMS Gateway yang digunakan untuk memberikan notifikasi terhadap pemesan.

Kata Kunci : SMS Gateway, CodeIgniter, Keramik, Gana Art

Abstract

Plered, Purwakarta, is evolving its potential to be one of tourism site. It full of ceramics maker, or so called potters. You can identified it just by visiting its gate when you passed Jatiluhur Toll you can see a sculpture shaped a pot. In that town, there is Gana Art, a Ceramics Production that established since 2000. They are always maintain their originality, their unique design, and their best quality. So far, they sell their design at an exhibition held by the government. And their most customers are foreigner. They have less enthusiast from a domestic people, it's not that they don't like Gana Art's art work, instead of lack of information, less promotion, and a lack of access to get to their place. So, by knowing that factors, an application based on web is build. To spread information, to expand their market, and to increase their productivity.

This application's built by using an Object Oriented CodeIgniter. As an object oriented programming, it needs a UML diagrams so it will be easier to models its system. Aside from the general trade functionality, the application also built SMS Gateway as a services of notification to the customer.

Keywords : CodeIgniter, Customer, Ceramics, Gana Art, SMS Gateway

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kerajinan keramik merupakan komoditi yang sangat menjanjikan di Plered, Purwakarta. Salah satu sentra industri yang sedang berkembang disana adalah Gana Art. Di Gana Art, keramik yang dihasilkan adalah vas bunga, asbak, pot bunga, gelas, guci, teko, dan piring hias dari bermacam bentuk dan ukuran. Produksi Keramik di Gana Art memang tidak sebanyak di galeri lain, Gana Art hanya memproduksi Keramik berkualitas dan pesanan secara *Custom*. Kualitasnya juga sangat berbeda dengan galeri lain yang mencetak keramik secara massal.

Sekarang ini, sentra keramik Gana Art mempunyai beberapa masalah terutama dalam memasarkan/menjual hasil karyanya. Masalah ini timbul disebabkan oleh minimnya informasi tentang keramik di Purwakarta, Minimnya informasi objek wisata di Purwakarta, dan minimnya media yang dimiliki oleh Gana Art. Selama ini Gana Art hanya mengandalkan *event* Pameran Produsen Ekspor (PPE) yang dilaksanakan oleh Departemen Perdagangan dan Industri (DEPERIN) untuk menarik pasar Internasional. Sedangkan untuk pasar lokal, Gana Art bekerja sama dengan pihak lain yang memerlukan produknya.

Dalam proyek akhir ini akan dibuat solusi masalah di atas yaitu dengan membuat sebuah aplikasi penjualan secara *online*. Dimana aplikasi ini akan dapat membantu pemilik usaha sentra kerajinan keramik Gana Art dapat lebih mudah memasarkan produksi barangnya kepada pembeli dan juga dalam mengelola data transaksinya.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang diangkat dalam proyek ini:

- a) Bagaimana membuat konsumen mengetahui informasi produk Gana Art.
- b) Bagaimana membuat produsen / Gana Art dapat mengelola data User, Penjualan, dan Produk dengan data digital.
- c) Bagaimana membuat konsumen mengetahui status pesannya.

1.3. Tujuan

Tujuan membuat aplikasi penjualan ini adalah sebagai berikut:

- a) Membuat aplikasi untuk Gana Art menyimpan data Pelanggan, Pesanan, dan Produk.
- b) Memberikan kemudahan akses bagi konsumen yang hendak memesan produk Gana Art, karena aplikasi ini dibangun berbasis web.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam proyek ini adalah sebagai berikut:

- a) Tidak menangani pengiriman barang, dan perkembangan dalam pengiriman barang.
- b) Tidak menangani pengelolaan bahan mentah.
- c) Penanganan pembayaran sebatas unggah bukti transfer ke rekening Gana Art / nota lunas dari Gana Art.

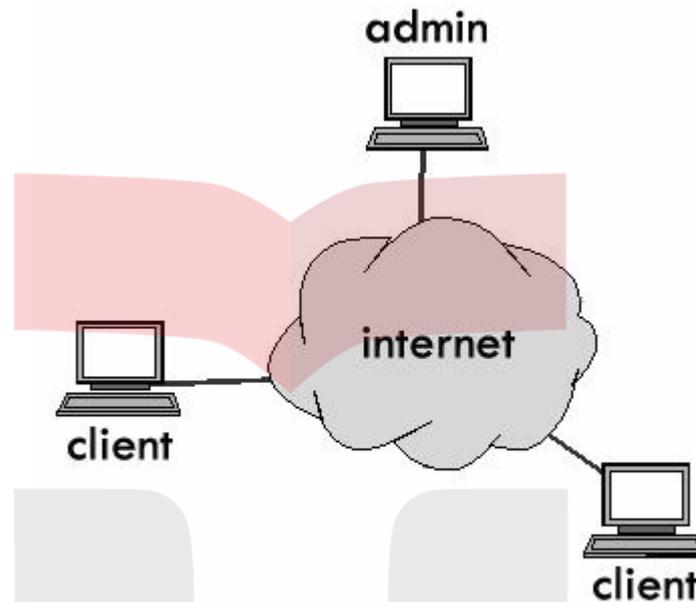
1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini yaitu menggunakan metode object oriented. Untuk lebih jelasnya, metodologi penyelesaian masalah ini dibagi beberapa tahap seperti di bawah ini.

- a) **Pengumpulan data**
Mengumpulkan data dan informasi Sentra Keramik Gana Art, untuk digunakan sebagai referensi/acuan pembuatan aplikasi ini. Proses ini dilakukan untuk mengetahui sistem kerja dan proses bisnis aplikasi ini.
- b) **Studi Literatur**
Mempelajari dan mencari buku-buku atau referensi HTML, PHP, JavaScript, CSS dan MySQL agar dapat membantu dalam pembuatan proyek ini sekaligus konsultasi dengan dosen pembimbing.
- c) **Pengembangan Perangkat Lunak**
Pengembangan perangkat lunak ini terdiri dari tiga tahapan, diantaranya:
 - 1) **Analisa Masalah**
Mempelajari dan menganalisa sistematisa pemesanan yang sudah ada sebelumnya dan mempelajari kekurangannya. Sehingga proses pemesanan akan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna secara umum.

2) Perancangan dan Implementasi

Secara garis besar perancangan aplikasi adalah seperti pada gambar.1



Gambar 1. Garis besar perancangan aplikasi

Hasil dari perancangan aplikasi ini akan diimplementasikan melalui pengkodean menggunakan *HyperText Markup Language* (HTML) yang dikombinasikan dengan *PHP Hypertext Preprocessor* (PHP) serta *JavaScript* dengan basis data *MySQL*. Pengkodean juga akan menggunakan *Cascading Style Sheets* (CSS) untuk mempercantik dan memperingan tampilan dari aplikasi ini.

3) Pengujian

Proses pengujian menggunakan *blackbox testing* yang dilakukan oleh *Developer*.

d) Pembuatan Dokumentasi

Menyusun dokumentasi dari aplikasi ini agar dapat digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. **BAB I – PENDAHULUAN**
Mendeskripsikan dan menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan proyek akhir.
- b. **BAB II – LANDASAN TEORI**
Mendeskripsikan dan menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini.
- c. **BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN**
Pada bagian ini dilakukan analisa terhadap sistem yang dibuat untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Dilanjutkan dengan pembuatan Use-case diagram, Sequence diagram, Class diagram dll.
- d. **BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**
Pada bagian ini berisi perancangan perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya serta uji coba dari perangkat lunak yang telah dibangun.
- e. **BAB V – PENUTUP**
Berisi kesimpulan dari keseluruhan proyek akhir dan saran tentang pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan proyek akhir ini, yaitu:

1. Pengelolaan Data pelanggan, pemesanan, dan produk berhasil diterapkan.
2. Sms Notifikasi kepada pemesan berjalan dengan baik.
3. Penanganan Pembayaran masih sekedar upload bukti transfer / nota lunas dari Gana Art.
4. Pergantian template web dapat dilakukan dengan mudah karena halaman index cukup dibagi dalam 5 bagian umum, header, top menu, page, sidebar, dan footer.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan bagi pembaca yang ingin mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih baik yaitu:

1. Mempercantik halaman user dengan mengimplementasikan lebih banyak Javascript
2. Menambahkan sistem *report* dan chart terhadap setiap transaksi.
3. Menerapkan sistem Sms Gateway untuk memasukkan saran terhadap Gana Art.



Telkom
University

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahira, Anne. NN. "Aplikasi Komputer". Dari <http://www.aneahira.com/komputer-aplikasi.htm> diakses pada 6 februari 2013
- [2] Anonymous. 2012. "Memahami Dasar dan Pengertian Penjualan" <http://gofaztrack.com/sales/memahami-dasar-dan-pengertian-penjualan/> diakses pada (6 februari 2013).
- [3] Anonymous. (2009). "Modul Praktikum : Rekayasa Perangkat Lunak". Bandung : Programming Lab.
- [4] Anonymous. (2010). "MySQL". Dari <http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL> diakses pada (2 Februari 2013).
- [5] Anonymous. (2012). "Pengetahuan Dasar Diagram Use Case" dari <http://pccontrol.wordpress.com/2012/08/23/pengetahuan-dasardiagram-use-case/> diakses pada (12 Januari 2013)
- [6] Anonymous. (2012). "Use Case". http://en.wikipedia.org/wiki/Activity_diagram diakses pada (2 Februari 2013).
- [7] Anshari, Ridha. (2011). "APA ITU WEBSITE :: mengenal Definisi dan Pengertian Situs Web". Dari <http://caramembuat.mywapblog.com/apa-itu-website-mengenal-definisi-dan-pe.xhtml> diakses pada (1 Februari 2013).
- [8] Ashri. 2010. "Pengertian Gammu" dari <http://ashrickens.blogspot.com/2010/02/pengertian-gammu.html> diakses pada (15 Maret 2013).
- [9] Djogja, Danang. (2010). "Sequence Diagram". Dari <http://danangdjogja.blogspot.com/2010/06/sequence-diagram.html> diakses pada (12 Maret 2013).
- [10] Wiswakarma, Komang. 2011. "Teknik Cepat Menguasai CSS3". Yogyakarta: Penerbit Lokomedia.
- [11] Ramakrishnan, Roghu dan Johannes Gehrke, 2004, *Sistem Manajemen Database Edisi 3*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- [12] Yoga, Ranu. 2012. "Web Server Apache". Dari <http://ranoeyoga.blogspot.com/2012/09/web-server-apache.html> diakses pada (15 Maret 2013).
- [13] Riyanto. 2011 membuat sendiri aplikasi E-Commerce dengan PHP & MySQL. Yogyakarta : Andi.
- [14] Shanks, Kaiser. (2012). "Black Box Testing". Dari <http://kaisarshanks.blogspot.com/2012/01/black-box-testing.html> Diakses pada (12 Juni 2013).
- [15] Sunyoto, Andi. 2007. *AJAX membangun Web dengan teknologi Asynchronous JavaScript dan XML*. Yogyakarta; Penerbit Andi.
- [16] Suprianto, Dodit. 2008. *Buku Pintar Pemrograman PHP*. Bandung: OASE Media.
- [17] Tim Litbang LPKBM MADCOMS, 2004, *Aplikasi Pemrograman PHP+MySQL untuk Membuat Website Interaktif*, Yogyakarta, Penerbit Andi