

## Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Wahana Arung Jeram Berbasis Bootstrap

**Edwar**

STMIK STIKOM Bali

Jl.Raya Puputan No.86 Renon, Denpasar, Telp. (0361)244445, Fax (0361)264773)

Email edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id

### **Abstrak**

*Wahana Arung Jeram adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang jasa. Usaha ini masih dalam tahap pengembangan dalam melakukan transaksi pemasaran, Teknologi yang sering digunakan oleh banyak perusahaan dalam meningkatkan dan mendukung kemajuan pemasaran bisnis adalah sistem informasi penjualan. Untuk lebih memaksimalkan kinerja sistem informasi penjualan, maka pemilik usaha memilih sistem informasi penjualan dalam bentuk website dan menggunakan Bootstrap. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini maka pelanggan dapat mengakses dan melakukan transaksi di berbagai tempat. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat meningkatkan transaksi penjualan di Wahana Arung Jeram. Implementasi sistem informasi penjualan merupakan sarana yang tepat dalam mengembangkan sebuah peluang bisnis karena karena pemilik usaha akan mendapatkan penghasilan yang lebih dibandingkan dengan berjualan yang hanya memanfaatkan sebuah toko yang menggunakan proses transaksi yang manual dan dengan lingkup penjualan yang terbatas.*

**Kata kunci:** Arung Jeram, Pemasaran, Sistem Informasi, Bootstrap

### **Abstract**

*Wahana Rafting is a business that is engaged in services. This business is still in the stage of development in marketing transactions, Technology often used by many companies in improving and supporting the progress of business marketing is a sales information system. To maximize the performance of the sales information system, the business owner selects the sales information system in the form of website and uses Bootstrap. With this sales information system, customers can access and conduct transactions in various places. With the sales information system is expected to increase sales transactions at Wahana Rafting. Implementation of sales information systems is an appropriate tool in developing a business opportunity because because business owners will get more income compared to selling that only utilize a shop that uses a manual transaction process and with a limited scope of sales..*

**Keywords:** Rafting, Marketing, Information Systems, Bootstrap.

### **1. PENDAHULUAN**

Untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan suatu bidang usaha penjualan harus inovatif dan selalu memberikan yang terbaik bagi pelanggan. Inovatif dalam arti harus menjual produk-produk yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan, disamping itu barang-barang yang ditawarkan mengikuti perkembangan. Kemudian selalu memberikan yang terbaik, berarti memberikan banyak alternatif barang, dan kemudahan dalam bertransaksi. Suatu bidang usaha harus dapat mengenalkan diri dan produk-produk yang mereka jual sehingga pelanggan yang belum tahu akan mengenalnya, dan yang sudah mengetahui akan semakin percaya. Sehingga akan mudah mendapat perhatian masyarakat. Informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi

---

internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu.[1]

Dengan masalah yang dihadapi oleh Wahana Arung Jeram, maka dibutuhkan sebuah media untuk penyampaian informasi produk dan mempermudah proses promosi serta transaksi ke jangkauan pemasaran yang lebih luas. Dari uraian yang telah disampaikan, akan dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pada Wahana Arung Jeram Sebagai Media Promosi dan Penjualan Berbasis *Bootstrap*”.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Promosi

Menurut beberapa ahli dalam buku Rangkuti yang berjudul Strategi Promosi yang kreatif dan Analisis Kasus Integreted Marketing beberapa ahli menjelaskan tentang pengertian Promosi. Menurut Stanton (1993): Promosi adalah kegiatan memberikan informasi kepada pelanggan, memengaruhi, dan menghimbau khalayak ramai. Menurut Saladin (2003): Promosi adalah salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, mengingatkan, dan membujuk pelanggan tentang produk perusahaan. Menurut Swastha (1991): Promosi adalah arus informasi atau persuasi suatu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran. Menurut Zimmerer (2002): Promosi adalah segala macam bentuk komunikasi persuasi yang dirancang untuk menginformasikan pelanggan tentang produk atau jasa dan untuk mempengaruhi mereka agar membeli barang atau jasa tersebut yang mencakup publisitas, penjualan perorangan dan periklanan[2].

### 2.2 Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen-komponen yang dimaksud adalah kumpulan dari perangkat keras, perangkat lunak[3].

Menurut Davis (1999), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini dan mendatang. McFadden, dkk.(1999) juga mengemukakan, informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut[3].

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu memberikan informasi yang berkualitas. Sistem informasi juga merupakan sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar dengan laporan-laporan yang diperlukan[3].

### 2.4 Website

*Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antar satu halaman dengan halaman web lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan text yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*[4].

*Domain* adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga bisa diakses melalui internet, misalnya *lintas.com*, *yahoo.com*, *google.com* dan lain-lain. Untuk mendapatkan sebuah domain, harus terlebih dahulu melakukan *register* pada *register-register* yang ditentukan. Istilah lain yang sering ditemui sehubungan dengan website adalah *homepage*. *Homepage* adalah halaman awal sebuah *domain*. Menu-menu yang apabila diklik akan meloncat ke lokasi yang lainnya disebut *web page*, sedangkan keseluruhan isi atau *content domain* disebut dengan website.[5]

### 2.5 Framework Bootstrap

*Bootstrap* adalah *Framework* ataupun tools untuk membuat aplikasi web ataupun website yang bersifat *responsive* secara cepat, mudah dan gratis. Kata '*responsive*' disini berarti bahwa tampilan web (lebar dan susunan isinya) dapat berubah secara otomatis sesuai dengan lebar layar yang menampilkannya.

---

*Bootstrap* terdiri dari *CSS* dan *HTML* untuk menghasilkan *Grid*, *Layout*, Tifografi, Tabel, Form, Navigasi, dan lain-lain. Didalam *Bootstrap* juga sudah terdapat *Javascript (jQuery Plugins)* untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *Transition*, *Modal*, *DropDown*, *ScrollSpy*, *ToolTip*, *PopOver*, *Tab Alret*, *Button*, *Carousel*, dan lai-lain.

Dengan *Bootstrap*, kita dapat membuat *responsive* website dengan cepat dan mudah dan dapat berjalan sempurna pada browser-browser modern seperti *Chrome*, *Firefox*, *Safari*, *Opera* dan *Internet Explorer*. [6]

### 3. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional merupakan fitur – fitur yang terdapat pada perangkat lunak yang akan dibuat. Dalam sistem ini terdapat kebutuhan fungsional, yaitu kebutuhan pengguna dengan level yang berbeda :

1. Admin

User ini memiliki tanggung jawab dalam mengelola sistem ini, yaitu:

- a. Memiliki hak akses *login* sebagai *admin*.
- b. Setiap admin memiliki level untuk menentukan batasan hak akses seperti misalnya admin yang memiliki level '1' memiliki hak akses sepenuhnya atau dapat menambahkan atau menghapus data - data admin, sedangkan admin dengan level '2' tidak dapat melakukan penambahan atau penghapusan data admin.
- c. Mengelola data admin, data produk, data kategori, data pelanggan, data order, data konfirmasi pembayaran.

2. Pelanggan

Peranan dari user ini dalam menggunakan sistem, yaitu :

- a. Melakukan registrasi sebagai pelanggan.
- b. Memiliki hak akses login sebagai pelanggan.
- c. Dapat melihat detail produk yang disediakan.
- d. Dapat melakukan order produk dan melakukan transaksi pembayaran.

3. Non Pelanggan

Peranan dari user ini dalam menggunakan sistem yaitu dapat melihat informasi dari produk yang dijual.

#### 3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang menunjang dalam pengembangan sistem ini. Kebutuhan ini diperlukan untuk memaksimalkan dalam pengembangan dan penggunaan program ini. Berikut adalah kebutuhan yang diperlukan dalam melakukan pengembangan sistem ini :

1. *Adobe Dreamweaver CS6*

Digunakan untuk membuat program beserta interface dari program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*, *CSS*, *HTML*. Hasilnya dapat dijalankan menggunakan browser seperti *mozilla firefox*, *google chrome*, dan lain sebagainya.

2. *Adobe Photoshop CS4*

Digunakan untuk membuat desain tampilan yang akan digunakan dalam pembuatan sistem ini seperti membuat *background image*, mengedit ukuran gambar dan lain sebagainya.

3. *XAMPP*

Digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang didalamnya terdiri atas program *Apache HTTP* server, *Mysql database* dan penerjemah bahasa tulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.

4. *Framework Bootstrap*

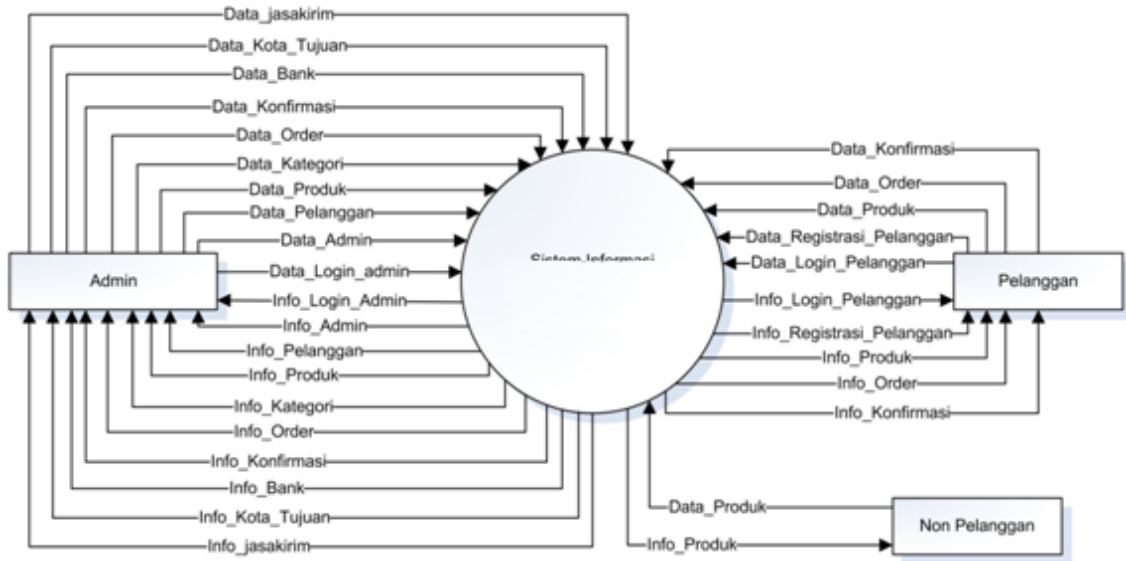
Sebuah tools yang digunakan untuk membuat tampilan aplikasi web bersifat *responsive*.

5. *Windows 10*

Sistem operasi ini digunakan karena sistem operasi yang cukup untuk mendukung sistem yang akan dibangun.

#### 3.3 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan gambaran secara umum dari sistem yang bekerja. Pada Gambar 3.1 adalah diagram konteks dari sistem yang dibangun.



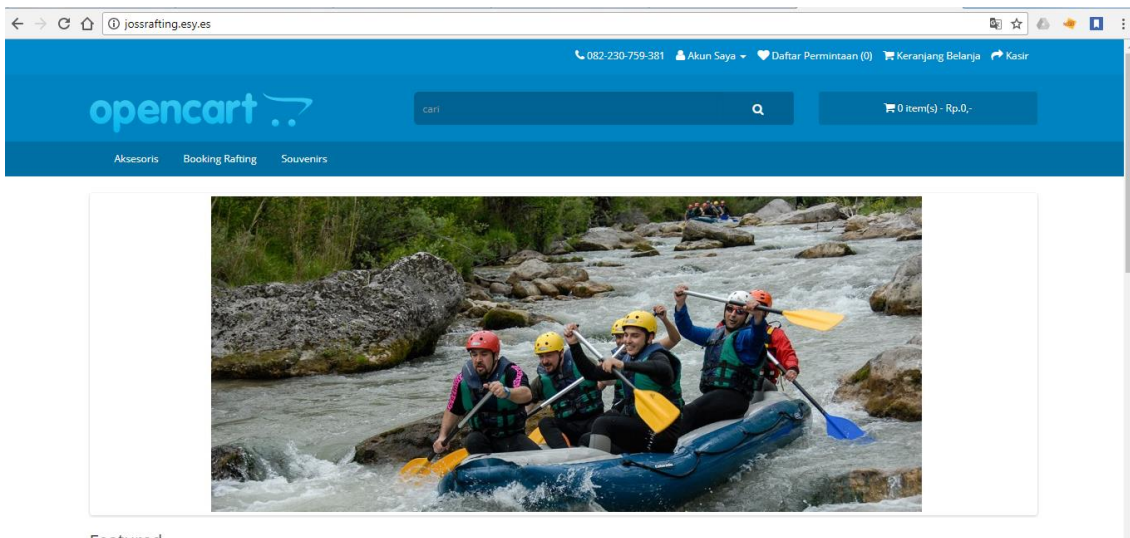
Gambar 3.1 Diagram Konteks

### 3.4 Perancangan Desain Antarmuka

Desain antarmuka merupakan gambaran form secara umum dimana desain ini akan menjadi desain suatu sistem yang akan dibuat. Adapun desain antarmuka sistem ini, sebagai berikut :

#### 3.4.1 Desain Halaman Utama Pelanggan

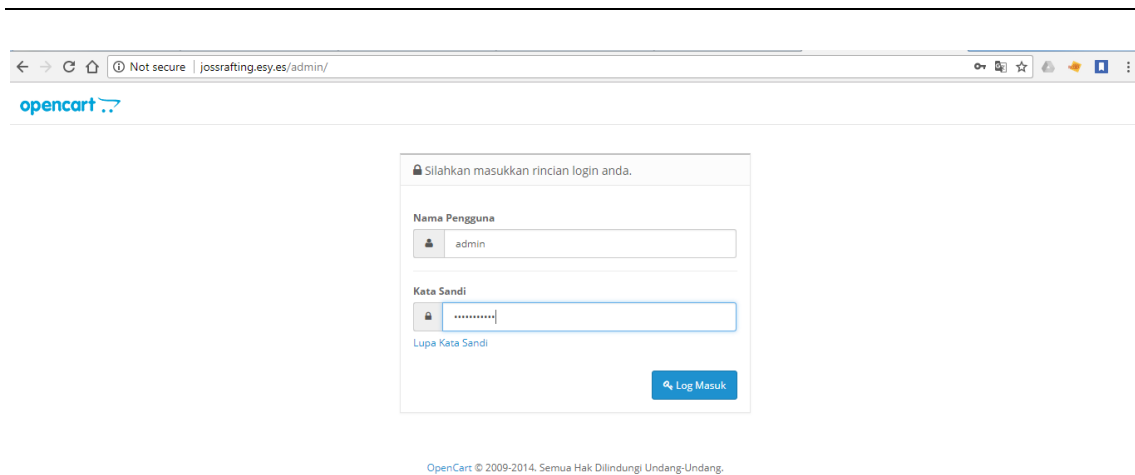
Desain halaman utama pelanggan merupakan tampilan pertama yang dilihat oleh pelanggan. Perancangan desain halaman utama pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Desain Halaman Utama Pengunjung

#### 3.4.2 Desain Halaman Utama Admin

Desain Halaman Utama Admin merupakan tampilan awal admin setelah admin melakukan *login*. Desain halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Halaman log in admin

## 4. IMPLEMENTASI SISTEM

### 4.1 Batasan Implementasi

Batasan sistem implementasi pada sistem yang dibuat adalah terdapatnya pembagian dalam hak akses, yang terdiri dari pengelola aplikasi keseluruhan yang dinamakan admin dan hak akses yang telah dibatasi oleh admin itu sendiri. Hak akses yang dibatasi oleh admin adalah pengunjung dan pelanggan. Pengunjung hanya bisa melihat informasi produk, sedangkan pelanggan bisa melakukan proses pemesanan, melihat data pemesanan, melakukan update data diri, melakukan upload bukti pembayaran dan melihat validasi bukti pembayaran serta menerima pesan dari admin.

### 4.2 Implementasi Data

Untuk membentuk data awal yang akan dibuat sebagai file dalam komputer perlu dilakukan pengumpulan data yang akan dimasukkan kedalam sistem yang dibangun. Data awal terdiri dari :

1. Data Produk.
2. Data Admin.
3. Data Bank Transfer.
4. Data Pelanggan.

Sedangkan untuk data transaksinya terdiri dari :

1. Data Pesanan.
2. Data Bukti Pembayaran.

### 4.3 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras merupakan suatu rangkaian komponen elektronik yang saling terintegrasi memiliki satu tujuan mengelola intruksi dari perangkat lunak (*software*) sehingga menghasilkan sebuah output yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada perkerayaan ini, sistem informasi penjualan dibutuhkan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor Intel® Core™ i3-2330M CPU @ 2.20GHz*
2. *RAM 2GB*
3. *Hardisk 320 GB*

### 4.4 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak atau *software* merupakan program yang dibuat oleh seorang programmer untuk dapat menjalankan perangkat keras pada komputer. Software adalah sebuah media penghubung antara pengguna dengan perangkat keras (*hardware*), yang memiliki fungsi untuk

---

menerjemahkan bahasa manusia kedalam bahasa mesin. Sehingga perangkat keras pada computer dapat memahami intruksi dari pengguna dan dapat menjalankan intruksi tersebut agar menghasilkan output yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada perikayasaan ini menggunakan perangkat lunak (software) sebagai berikut :

1. PHP (PHP Hypertext Processor) sebagai bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sistem informasi penjualan berbasis web responsive menggunakan Framework Bootstrap.
2. Macromedia Dreamweaver 8
3. MySQL untuk menyimpan database dari sistem informasi penjualan.
4. Xampp yaitu aplikasi yang digunakan untuk pembuatan database MySQL.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pada Wahana Arung Jeram Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Berbasis Bootstrap yang sudah dapat digunakan untuk membantu Wahana Arung Jeram dalam melakukan peningkatan penjualan. Sistem informasi ini dalam pembuatannya ditunjang dengan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8*, *Xampp*, dan *Framework Bootstrap*. Setelah melakukan pengujian dengan *blackbox testing* semua fungsionalitas menu yang ada pada sistem mendapat hasil yang valid.

### 5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan penambahan fitur laporan untuk mempermudah dalam pembuatan laporan pemasukan setiap bulannya yang akan diserahkan kepada pimpinan.
2. Dalam pengembangannya diharapkan dapat dibangun sistem berbasis *android* dan *ios* untuk mempermudah pelanggan dalam pembelian produk dengan menggunakan aplikasi *mobile*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rowland, Jonathan. Perancangan sistem penjualan berbasis web pada PT. Restu Mahkota Karya. Ponorogo: Jaka Pramana. 2006
- [2] Budi Kurniawan. Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada STIKES AL MA'ARIF Baturaja. Jurnal Media Informasi dan Komputer. Volume 4, Halaman 4. 2014
- [3] Jogiyanto, HM.MBA. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi. 2008
- [4] Yuhefizar, Mooduto HA, Hidayat ST Rahmat. Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi. Edisi Revisi. Jakarta: PT Gramedia. 2009
- [5] Yuhefizar, S.kom, Ir.HA Mooduto, Hidayat, ST Rahmat. Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2008
- [6] Husein, Alatas. Proyek membangun responsive web design dengan Bootstrap 3 & 4. Yogyakarta : Lokomedia. 2015