

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MEMBERSHIP PADA PT INDITAMA BERBASIS WEBSITE

¹Nur Azizah, ²Rini Tisnawati

^{1,2}Program Studi Manajemen Informatika D-III

^{1,2}Politeknik Piksi Ganesha

E-mail: ¹piksi.nurazizah.19302046@gmail.com; ²rinitisnawati07@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to design and build implementation information system membership at PT. Inditama website-based. From the research carried out there are several problems, namely: (1) The tracking process history client not effective and efficient, (2) The data storage process is operated using Microsoft excel, very old data searches, and an optimum ungenerated report made, (3) There is no membership dashboard. Therefore, the writer makes the design oriented method with the UML as design diagram, PHP as programming language, MySQL as database. The research method used a qualitative method with a descriptive approach. The techniques of collecting data used method observation, interview, and literature study. Software development method used is Waterfall method. There are suggestion, such as: application can be developed in terms of security which still considered lacking, some features that are not optimal can still be developed to be more responsive, this application can be developed until the design stage is more interactive so that it can be interconnected with other information systems.

Keywords: Information System, Membership, Waterfall, UML, PHP, and MySQL

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun implementasi Sistem Informasi Membership pada PT Inditama berbasis website. Dari penelitian yang dilakukan terdapat beberapa permasalahan, yaitu:

(1) Proses tracking riwayat client belum efektif dan efisien, (2) Proses penyimpanan data dioperasikan menggunakan Microsoft excel, pencarian data yang sangat lama, dan pembuatan laporan yang belum dilakukan secara optimal, (3) Belum adanya dashboard membership. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan menggunakan metode berorientasi objek dengan UML sebagai diagram perancangan, PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai database. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Kemudian metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode waterfall. Adapun saran yang diberikan penulis, yaitu: aplikasi dapat dikembangkan dari segi keamanan, beberapa fitur yang belum optimal bisa dikembangkan agar lebih responsive,

aplikasi dapat dikembangkan sampai pada tahap perancangan yang lebih interaktif agar saling terhubung dengan sistem informasi yang lainnya.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Membership, Waterfall, UML, PHP, dan MySQL

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan, didukung dengan teknologi informasi yang menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan merupakan alternatif tepat suatu perusahaan maupun start up untuk menunjang kinerja dari perusahaan tersebut agar dapat berjalan dan bekerja dengan baik. Sebuah instansi maupun perusahaan akan melakukan perbaikan – perbaikan untuk membuat instansi maupun perusahaan tersebut lebih maju dan berkembang. Karena sistem informasi digunakan untuk menampilkan informasi dengan cepat dan akurat tanpa adanya redundansi yang tidak diperlukan. Ditambah lagi dengan adanya sistem informasi membership dalam suatu perusahaan akan menjadi lebih mempermudah tracking riwayat client dan mempermudah admin dalam mengelola data di sebuah perusahaan.

PT. Inditama merupakan perusahaan Agensi Digital yang

bergerak dalam penjualan produk/jasa bisnis. Perusahaan PT. Inditama memiliki tujuan memajukan usaha yang sedang berkembang guna meningkatkan penjualan dengan cara mudah dan efektif bagi client.

PT. Inditama Proses penyimpanan data dioperasikan menggunakan Microsoft Excel. Sehingga belum terdokumentasi dengan baik dan menyulitkan pada saat dibutuhkan. Admin masih kesulitan dalam menuliskan data- data client, tanggal, Sehingga menyebabkan data - data yang belum disimpan secara efektif dapat menyebabkan adanya duplikat data dan sistem membership menjadi kurang efisien.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian atau masalah pada proses membership di PT. Inditama

KAJIAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005) sistem informasi adalah:

‘Suatu sistem didalam suatu organisasi mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan’.

Sedangkan menurut Ferdinand Magaline sistem informasi adalah:

‘Suatu Sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan’.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya

yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam bidang tertentu

B. Membership

Di dalam suatu bisnis, sistem membership adalah sistem keanggotaan yang kerap kali digunakan agar para pelanggan bisa memperoleh beragam macam promo yang menarik. Salah satu promo tersebut adalah kesempatan agar bisa memperoleh sebuah produk dengan harga yang lebih murah daripada pelanggan lain yang tidak terdaftar sebagai member.

Selain memberikan keuntungan untuk para pelanggan, berdasarkan laman Smartinsights, sistem membership adalah salah satu sistem yang akan membuat Anda bisa mempertahankan para pelanggan Anda.

Berikut adalah beberapa fungsi dari membership :

1. Meningkatkan Loyalitas Customer

Fungsi utama dari sistem keanggotaan adalah agar bisa meningkatkan loyalitas para klien ataupun pelanggan. Sistem keanggotaan harus diberikan pada

pelanggan atau klien pada suatu perusahaan agar tetap setia dan tidak pindah ke perusahaan atau kompetitor Anda.

Status member yang sudah Anda berikan nantinya bisa digunakan oleh pemiliknya agar bisa memperoleh promo, seperti diskon, atau untuk bisa memperoleh bonus dari perusahaan yang mengeluarkan kartu atau status keanggotaan.

2. Media Branding

Selain mempunyai fungsi agar bisa meningkatkan loyalitas, sistem keanggotaan juga sangat berguna sebagai media branding. Saat setiap anggotanya sudah merasa senang setelah memperoleh banyak keuntungan dari mengikuti program keanggotaan, ada banyak peluang agar mereka untuk menceritakannya pada orang lain sehingga tertarik juga dengan hal yang kita jual.

3. Menjaring Data Konsumen

Di zaman yang sudah serba digital seperti saat ini, data adalah suatu hal penting dan akan membantu Anda

dalam beragam bidang, seperti menjalankan aktivitas untuk mensukseskan usaha dalam kegiatan digital marketing. Dengan memberikan akses member kepada para pelanggan, maka perusahaan akan secara tidak langsung menyimpan data para pelanggannya.

Hal tersebutlah yang bisa berguna agar bisa menyebarkan informasi terkait promo menarik pada suatu produk. Contohnya seperti dengan mengirimkan email promosi atau mengadakan undian dengan hadiah yang menarik khusus untuk anggota membership.

C. Website

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet. Website biasanya berisi informasi atau konten yang ditampilkan dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, dan video.

Website dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari menyediakan informasi tentang perusahaan atau produk hingga menjadi platform untuk

berkomunikasi dan berbagi pendapat. Tidak hanya itu, website juga dapat digunakan sebagai alat pemasaran dan promosi.

Website dibangun dari beberapa unsur, yaitu :

1. Domain name

Unsur-unsur website meliputi domain name. Sebagai informasi, domain adalah alamat unik yang digunakan untuk mengakses situs web.

Sederhananya, pengertian domain adalah bagian dari URL yang menunjukkan asal dan jenis website. Contoh domain seperti “.com”, “.id”, atau “.co.id” memberikan identitas dan tujuan situs tersebut.

2. Hosting

Selain domain, hosting termasuk ke dalam unsur website. Hosting adalah layanan penyimpanan data dan website di server internet. Ada beberapa jenis hosting yang dapat dipilih, seperti shared hosting, VPS hosting, dan dedicated hosting.

3. Bahasa Pemrograman

Unsur website yang selanjutnya adalah bahasa pemrograman. Sebagai informasi, bahasa pemrograman adalah instruksi yang digunakan untuk membuat dan mengatur tampilan serta fungsi-fungsi sebuah situs web. Contoh bahasa pemrograman yang umum digunakan antara lain HTML, CSS, JavaScript, dan PHP.

4. Konten

Selanjutnya, konten termasuk ke dalam unsur website, yang meliputi teks, gambar, video, dan foto. Dengan adanya konten di dalamnya, secara tidak langsung website dapat menyediakan informasi yang lengkap dan dibutuhkan oleh pembaca.

5. Tampilan

Unsur-unsur website yang terakhir adalah tampilan. Tanpa disadari, tampilan website yang unik dapat menarik perhatian pengguna dan menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

Selain itu, kecepatan loading website juga sangat penting untuk menjaga minat pengguna dan menghindari kemungkinan mereka meninggalkan website karena proses loading yang terlalu lama. Itulah mengapa desain tampilan sangat penting bagi keberhasilan sebuah website.

METODE

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan

a) Metode Deskriptif, mengumpulkan data informasi secara aktual dan rinci yang menggambarkan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah dan praktik-praktek yang berlaku.

b) Metode Pengembangan Perangkat Lunak, metode ini digunakan untuk merancang dan membuat program pengolahan data presensi dalam hal ini menggunakan metode waterfall, pengerjaan dari dilakukan secara berurutan dan linear.

c) Observasi, pengumpulan data melalui analisis secara langsung dilapangan.

d) Wawancara, menggunakan proses tanya jawab yang dilakukan secara langsung.

e) Studi Pustaka, dilaksanakan dengan cara melakukan penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan dengan membaca dan mempelajari artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

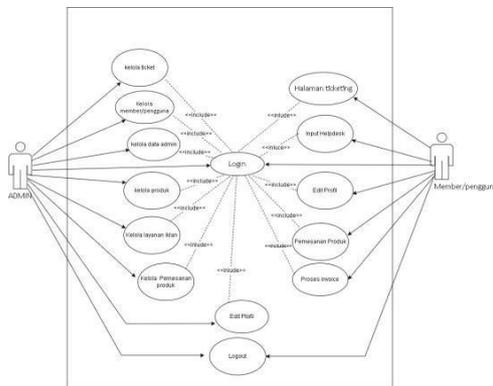
Rancangan sistem yang digunakan adalah Metode Berorientasi Objek/Unified Modeling Language (UML). Metode yang digunakan dengan UML terdiri dari Use Case Diagram. Pada saat Membuat Aplikasi, melibatkan dua aktor yaitu Admin dan User. Admin memiliki hak akses untuk mengatur jalannya aplikasi yaitu dapat melihat, mengelola semua data pegawai baik menginput ataupun update. Sedangkan user hanya dapat meregistrasi akun pribadi dan

Input/update data pribadi. Setelah aplikasi dibuat,

Perlu dilakukan pengujian dengan black box testing.

A. Use Case Diagram

Di dalam Use Case Diagram ada dua aktor, yaitu admin yang memiliki hak akses penuh pada sistem untuk mengolah data produk, layanan sponsor iklan, help desk, member pemesanan, dan mencatat laporan. Use Case Diagram Membuat Sistem Informasi Membership di PT Inditama sebagai berikut



Gambar 1. Use case Diagram

1. Use Case Skenario Registrasi

No	Aktor	Deskripsi
1	Member / Pengguna	Aktor yang melakukan kegiatan pemesanan produk, Mengajukan pertanyaan dan input helpdesk
2	Admin	Aktor yang memiliki hak akses penuh pada sistem untuk mengolah data produk, layanan sponsor iklan, help desk, member, pemesanan, dan mencatat laporan.

Sumber: Penulis, 2022

Gambar 2. Use case Skenario Registrasi

2. Deskripsi Usecase

Tabel 1. Deskripsi Usecase

No	Deskripsi Usecase	Deskripsi
1	Login	Merupakan proses pengecekan <i>username</i> dan <i>password</i> serta hak akses admin dan member, bila terdaftar pada <i>database</i> maka admin dan member dapat masuk kemenu utama sesuai dengan hak aksesnya.
2	Kelola Tiket	Merupakan proses aktivitas admin untuk merespon member atau user pada <i>form</i> help desk yang didalamnya
		terdiri dari akses <i>input</i> , <i>delete</i> , dan <i>back</i> .
3	Kelola member/pengguna	Proses pengimputan data-data pendaftar yang didalamnya terdiri dari akses <i>input</i> , <i>delete</i> , <i>update</i> , dan <i>back</i> .
4	Kelola data admin	Merupakan Proses pengecekan data admin yang didalamnya terdiri dari akses <i>delete</i> , <i>update</i> , dan <i>back</i> .
5	Kelola Produk	Merupakan proses pengecekan data produk dan juga didalamnya terdiri dari akses <i>input</i> produk, <i>delete</i> , <i>update</i> , dan <i>back</i> .
6	Kelola Layanan Iklan / Sponsor	Proses pengecekan data iklan / sponsor yang didalamnya terdiri dari akses <i>input</i> , <i>delete</i> , <i>update</i> , dan <i>back</i> .

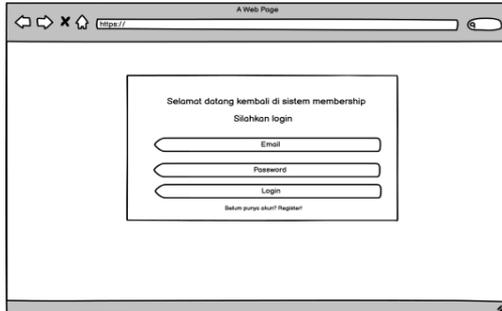
B. Dialog Layar

Dialog Layar Rancangan dialog layar berisi rancangan tampilan yang dibutuhkan oleh sistem yang dibuat. Rancangan dialog sebagai berikut:

1. Desain Form Register

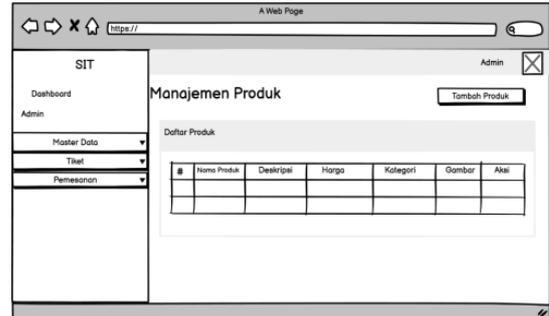
Gambar 3. Desain Form Registrasi

2. Desain form Login



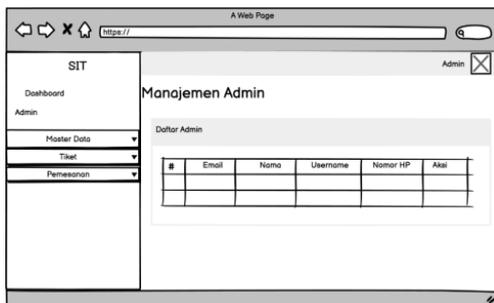
Gambar 4. Desain Form Login

6. Desain Tampilan Data Produk



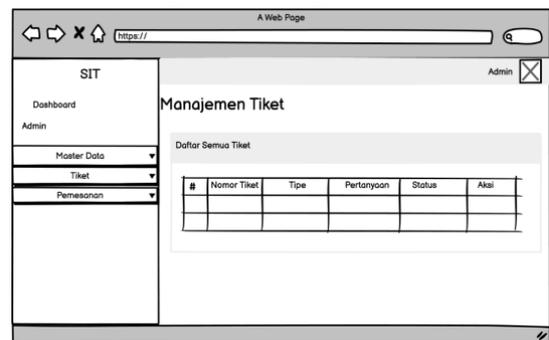
Gambar 8. Tampilan Data Produk

3. Desain Tampilan Data Admin



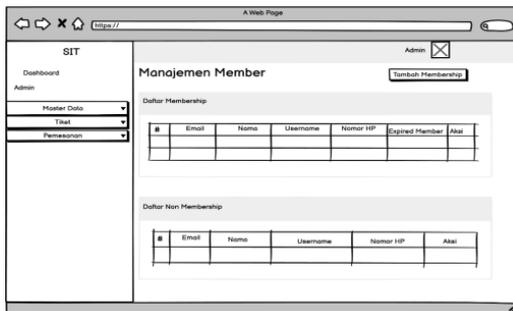
Gambar 5. Tampilan Data Admin

7. Desain Tampilan Manajemen Tiket



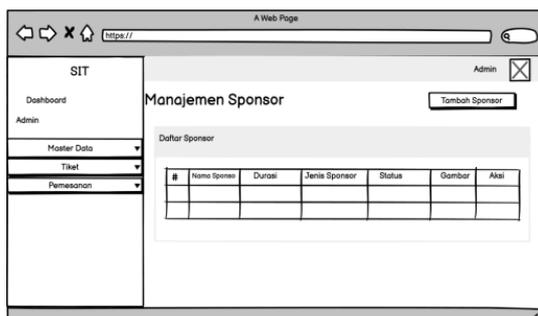
Gambar 9. Tampilan Manajemen Tiket

4. Desain Tampilan Data Member



Gambar 6. Tampilan Data Member

5. Desain Tampilan Data Sponsor



Gambar 7. Tampilan Data Sponsor

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pokok permasalahan pembahasan sistem yang di analisis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: Sistem Informasi membership di PT. Inditama Proses penyimpanan data dioperasikan menggunakan Microsoft Excel. Sehingga belum terdokumentasi dengan baik dan menyulitkan pada saat dibutuhkan. Admin masih kesulitan dalam menuliskan data-data client, tanggal, Sehingga menyebabkan data-data yang belum disimpan secara efektif dapat menyebabkan adanya duplikat data dan sistem membership menjadi kurang efisien.

1) Permasalahan yang terjadi pada sistem informasi membership di PT. Inditama yaitu sebagai berikut:

a) Inditama Proses penyimpanan data dioperasikan menggunakan Microsoft Excel. Sehingga belum terdokumentasi dengan baik dan menyulitkan pada saat dibutuhkan. Admin masih kesulitan dalam menuliskan data-data client, tanggal, Kurang efektifnya dalam melakukan pendataan.

melakukan pendataan.

b) Belum adanya dashboard Membership.

c) Tidak terdapat media penyimpanan data yang aman dan terstruktur sehingga dapat menyebabkan adanya redudansi data.

2. Perancangan sistem informasi membership menggunakan aplikasi berbasis website, penulis menggunakan metodologi berorientasi objek sebagai salah satu strategi dalam perancangan perangkat lunak yang kemudian digambarkan dalam notasi yang disebut UML (Unified Modelling Language), dan selanjutnya diimplementasikan dalam sebuah Bahasa pemrograman PHP serta menggunakan database MySQL

DAFTAR PUSTAKA

Website :

1) <https://www.logique.co.id/blog/2019/10/28/pengertian-laravel/>

(Diakses pada hari Kamis 19 Mei 2022 Pukul 16.57 WIB).

2) <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-laravel-framework-dan-fitur-fitur-terbaiknya>

(Diakses pada hari Kamis 19 Mei 2022 Pukul 17.09 WIB).

3. <https://bikinidcard.com/member>

-card/ (Diakses pada hari Kamis
19 Mei 2022 Pukul 18.50 WIB)

Buku & Artikel :

Pedoman Penulisan Laporan
Politeknik Piksi Ganesha
Bandung

D Suprianto, (2008), Buku Pintar
Pemrograman PHP. OASE
Media, Bandung 2. Hari Mulyadi,
(2015), Sistem Informasi Nilai
Online Di SMP Negeri 2
Sukamantri Berbasis Webiste.
Bandung.

Robi Yanto M. Kom, (2016),
Manajemen Basis Data
Menggunakan MySQL, CV.
Budi Utama : Yogyakarta.