

Paper

Implementasi Aplikasi Penjualan Jasa Followers Berbasis Website

Author: Muhammad Fahrel Abimanyu, Edy Rahman Syahputra, Arie Rafika Dewi



SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI
SNASTIKOM KE - 9 TAHUN 2022

Tema : Peran Teknologi dalam Pengembangan Smart System



IMPLEMENTASI APLIKASI PENJUALAN JASA FOLLOWERS BERBASIS WEBSITE

Muhammad Fahrel Abimanyu¹, Edy Rahman Syahputra², Arie Rafika Dewi³

^{1,2,3}Universitas Harapan, Medan, Indonesia

¹fahrel.abimanyu@gmail.com, ²ydeaja@yahoo.com, ³arie.juny@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong setiap individu untuk berfikir kreatif dan inovatif untuk mengikuti perkembangan zaman. Demikian dalam bidang penjualan followers, saat ini penjualan follower sangat diminati oleh masyarakat. Proses penambahan follower ini bertujuan untuk dapat meningkatkan brand awareness dan trust kepada produk apa yg mereka jual pada akun social mereka. Kemudahan customer dapat meningkatkan kepuasan dalam pembelian. Hal ini menjadi peluang bagi penulis untuk membangun dan merancang sebuah aplikasi penjualan followers berbasis web secara online ini mampu mempermudah proses pemesanan tanpa menunggu lama pemesanan tersebut. Aplikasi ini mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pemesanan tanpa harus melakukan koordinasi dengan admin terlebih dahulu, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara merancang dan mengimplementasi sistem informasi penjualan berbasis web. Metode yang digunakan adalah SDLC model Waterfall yang terdiri dari analisa kebutuhan, desain, pembuatan kode program, pengujian, penerapan dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini adalah adanya sistem informasi penjualan berbasis web dapat membuat pemasaran menjadi lebih terarah tanpa harus bersaing dengan kompetitor dalam satu platform dan diharapkan dapat meningkatkan penjualan.

Kata kunci: *Followers, Order, Web, Jasa Layanan*

Abstract

The development of information technology that encourages each individual to think creatively and innovatively to keep up with the times. Thus in the field of sales of followers, currently sales followers are in great demand by the public. This process of adding followers aims to increase brand awareness and trust in what products they sell on their social accounts. Customer convenience can increase satisfaction in purchasing. This is an opportunity for the author to build and design an online web-based follower sales application that is able to simplify the ordering process without waiting long for the order. This application makes it easier for customers to make the ordering process without coordinating with the admin first, so research is carried out that aims to find out how to design and implement a web-based sales information system. The method used is SDLC Waterfall model which consists of requirements analysis, design, code generation, testing, implementation and maintenance. The result of this research is that the existence of a web-based sales information system can make marketing more focused without having to compete with competitors on one platform and is expected to increase sales.

Keywords: *Followers, Orders, Web, Services*

1. PENDAHULUAN

Salah satu perkembangan dunia maya atau yang lebih dikenal dengan dunia internet semakin lama semakin meningkat. Begitu juga tingkat penggunaan teknologi telah berkembang dengan cepatnya dalam beberapa tahun terakhir ini. Pertumbuhan ini yang menyebabkan tuntutan pelayanan internet agar bisa melebihi promosi dari apa yang bisa diperoleh di dunia nyata untuk menjual secara online. Dengan maraknya internet di jaman sekarang tentu kegiatan guna meningkatkan penjualan dilakukan secara online serta kebanyakan konsumen melihat review ataupun lainnya secara online, dari sosial media ataupun website sendiri [1]. Jasa followers merupakan sebuah layanan sosial media yang menyediakan berbagai layanan social media marketing seperti jasa penambah followers, likes, views, subscriber, untuk beragam social media : instagram dan youtube [2]. followers dibutuhkan agar mempermudah jalannya suatu sistem informasi pemasaran secara online. Pada masa sekarang ini ditemukan kegiatan penjualan jasa followers secara offline disebabkan karena pemrosesan yang masih manual, seperti proses pembelian, penjualan, dan proses penagihan, dimana masih banyak data yang bocor atau terlewatkan karena faktor manusia. Hal ini dapat menyebabkan kerugian yang tidak terlihat. Berdasarkan proses maka diperlukan kehadiran sistem baru yang dapat membantu aktivitas pencatatan order

penjualan, penentuan pemrosesan order penjualan dan juga agar dapat mengoptimalkan dalam pengolahan data yang ada, yang nantinya diharapkan dapat mengolah data dengan cepat, tepat dan akurat, oleh sebab itu permasalahan tersebut perlu kiranya dibangun sebuah sistem untuk proses perdagangan elektronik jasa followers sehingga pembeli tidak mesti harus datang ke toko dan tidak harus bertatap muka secara langsung dengan penjualnya.

2. LANDASAN TEORI

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam menyusun penelitian ini. Tinjauan pustaka menguraikan tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu secara lebih mendalam agar proses dan hasil penelitian yang dilakukan benar-benar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya.

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [3].

2.2 Implementasi

Implementasi adalah kegiatan perancangan suatu model tertentu, definisi "perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem" (Kusrini dan Koniyo, 2018) "perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah - masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik" [4].

2.3 Aplikasi

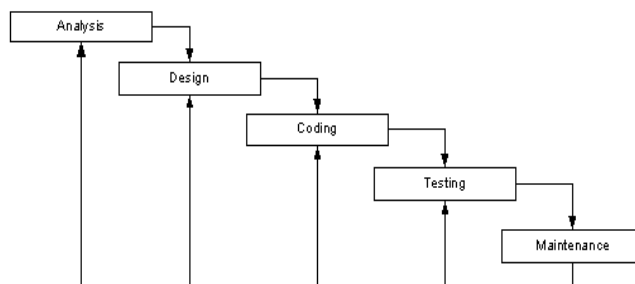
Program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu [5].

2.4 Jasa

Jasa merupakan pemberian suatu kinerja atau tindakan tak kasat mata dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya jasa diproduksi dan dikonsumsi secara bersamaan, di mana interaksi antara pemberian jasa dan penerima jasa mempengaruhi hasil jasa tersebut [6].

2.5 Metode System Development Life Cycle

SDLC (*System Development Life Cycle*) ialah metode pembentukan dan pengubahan sistem berguna untuk mengembangkan sistem. Model pengembangan ini berupa linear dari fase perencanaan hingga fase akhir pengembangan sistem. Apabila fase sebelumnya belum selesai, maka tidak dapat melaksanakan fase berikutnya dan tidak dapat kembali sebelumnya [7].



Gambar 1. Model Waterfall

Adapun fase – fase yang terdapat didalam SDLC yaitu sebagai berikut :

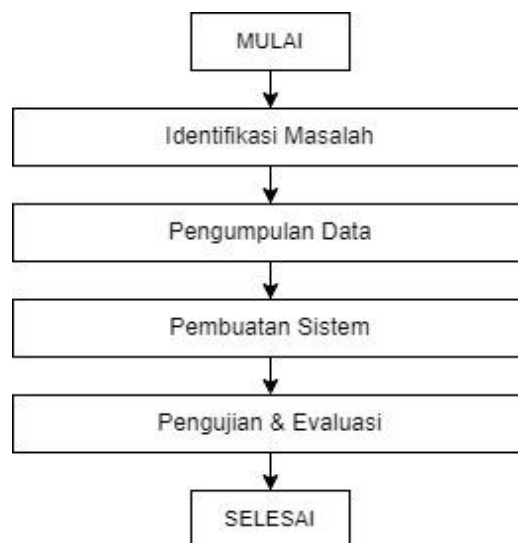
1. Tahap awal yaitu perencanaan, merupakan tahap mengenai keperluan pengguna baik secara teknik ataupun teknologi dan persiapan suatu proyek.
2. Tahap kedua adalah tahap analisis, adalah tahap untuk menganalisis masalah yang timbul dengan merealisasikan *use case diagram*.
3. Tahap ketiga adalah tahap desain, merupakan tahap menemukan pemecahan masalah atas masalah yang ditemukan pada tahap analisis.

4. Tahap keempat yaitu tahap implementasi, merupakan tahanan di mana sistem diimplementasikan dengan memilih perangkat keras serta menyusun pengkodean.
5. Tahap kelima yaitu pengujian, tahap untuk menguji sebuah sistem agar sesuai dengan keperluan pengguna. Apabila tidak sesuai dengan keperluan pengguna maka, kembali ke tahap sebelumnya

3. METODE PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian yang akan di gambarkan di tahap – tahap kerangka kerja agar penelitian menjadi terarah dan mencapai tujuan yang di tentukan dalam penelitian ini, sehingga apa yang disampaikan oleh peneliti nantinya dapat bekerja sesuai yang diinginkan dan dapat membantu dalam memasarkan jasa followers. Adapun kerangka kerja penelitian diperlihatkan melalui gambar di bawah ini :



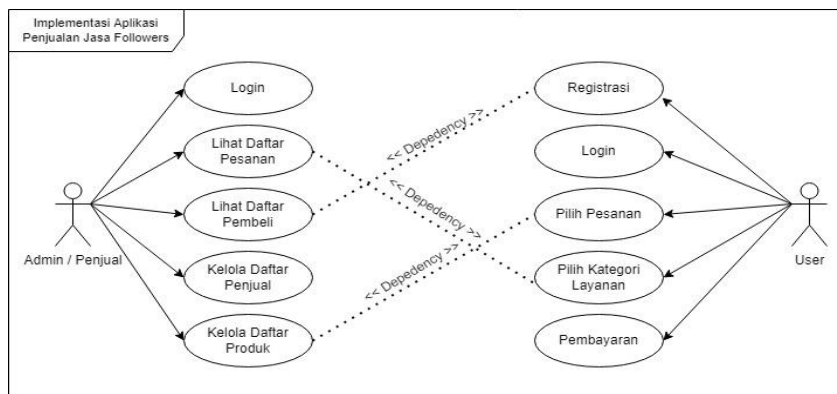
Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian

Keterangan :

1. **Identifikasi Masalah**
Pada tahapan ini akan diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada pada online shop medan dan identifikasi kebutuhan informasi pendukung yang dilakukan menggunakan wawancara kepada pihak usaha yang nantinya akan terlibat didalam sistem hal ini dilakukan agar mendapat gambaran umum dalam pembuatan sistem berdasarkan wawancara yang dilakukan pada pihak usaha online shop saat ini memiliki permasalahan diantaranya karena pemrosesan yang masih manual.
2. **Pengumpulan Data**
Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap proses yang sedang berjalan pada online shop medan sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti implementasi suatu proses untuk menempatkan sisten informasi baru ke dalam sistem yang akan dirancang.
3. **Pembuatan Sistem**
Dimana di fase ini ini dilakukan proses pembuatan sistem merupakan tahapan yang dilaksanakan selanjutnya, pengkodean program dan melakukan pengujian terhadap Sistem Informasi yang dibuat untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan hasil analisa dan desain pada tahapan sebelumnya.
4. **Pengujian & Evaluasi**
Proses pengujian sistem secara internal dapat dilakukan baik itu secara verifikasi ataupun validasi data dan disesuaikan dengan yang ada dilakukan guna mengantisipasi seminimal mungkin pengujian yang gagal ketika dilakukan test oleh user. Metode pengujian yang diambil adalah metode pengujian Black Box.

3.3 Perancangan Sistem

Usecase diagram medeskripsikan interaksi antara actor dengan sistem. Pada sistem ini ada dua aktor yang terlibat dalam sistem yaitu user dan admin. kedua aktor tersebut harus melakukan login jika ingin mengakses sistem. Para aktor yang akan mengakses web proses pertama yang harus dilakukan adalah login. Login merupakan keharusan dalam sistem ini, user tidak akan bisa melakukan kegiatan yang lain jika tidak melakukan login [8]. Untuk lebih jelasnya tentang perancangan usecase diagram yang telah dibuat oleh penulis dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 3. Use Case Diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Tahap ini merupakan tahap implementasi sistem. Setiap rancangan dari sistem yang telah dibuat akan direalisasikan pada tahap ini. Berikut ini merupakan implementasi dari pengembangan aplikasi penjualan jasa followers berbasis web mulai dari implementasi perancangan sampai implementasi antar muka yang telah dibuat untuk sistem.

a. Halaman login

Halaman ini berfungsi untuk login pengguna kedalam sistem, setiap pengguna harus memasukkan username dan password yang benar untuk bisa masuk ke dalam sistem. Jika username dan password yang dimasukkan sesuai maka pengguna akan masuk ke dalam sistem sesuai dengan hak akses masing-masing. Berikut ini merupakan implementasi halaman antar muka untuk login pengguna.

Silahkan Login ..

Gambar 4. Halaman login

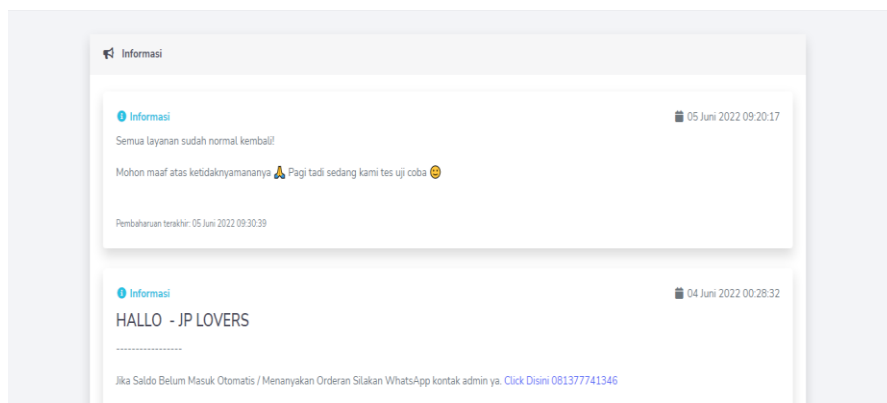
b. Halaman Registrasi

Halaman ini di gunakan untuk user dalam melakukan pendaftaran akun mereka melalui sistem yang sudah di rancang. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Gambar 5. Halaman Registrasi

c. Halaman Dashboad Pengguna

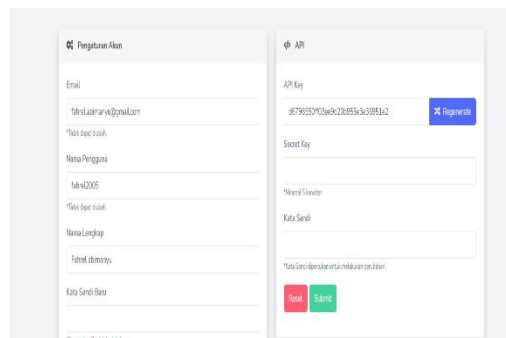
Halaman ini menampilkan tampilan awal yang mana merupakan untuk pengguna mengakses berbagai menu melalui sistem yang telah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 6. Halaman dashboard pengguna

d. Halaman Profile User Pengguna

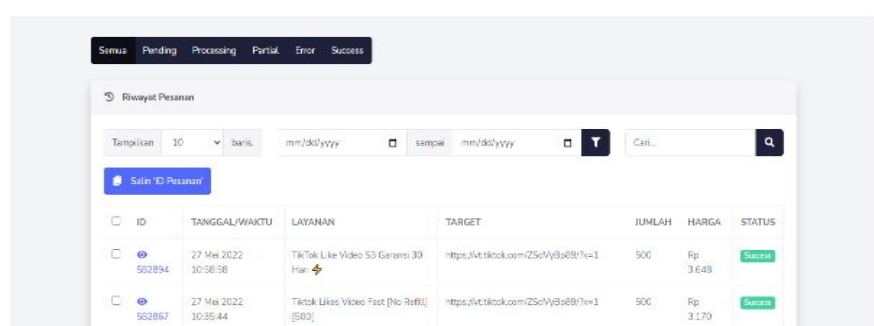
Halaman ini menampilkan tampilan profile user yang telah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 7. Halaman profile user pengguna

e. Halaman Transaksi Pengguna

Halaman ini berisi tentang informasi dari riwayat transaksi dalam penggunaan aplikasi yang telah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 8. Halaman transaksi user pengguna

f. Halaman Input Pesanan

Halaman ini berisi tentang informasi dari input pesanan dalam penggunaan aplikasi yang telah di rancang, Setelah semua field telah diisi, untuk menyimpan data yang telah dimasukkan klik tombol submit yang berada dibawah. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Gambar 9. Halaman input pesanan

4.2 Texting

Sistem yang telah dibuat diserahkan ke pengguna untuk diuji. Implementasi Aplikasi Penjualan Jasa Followers Berbasis web ini diuji untuk mencari kemungkinan kesalahan yang ada dalam pembuatan sistem [9]. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode black-box, yaitu dengan memasukkan nilai yang benar dan nilai yang salah, setelah itu akan dilihat keluarannya apakah hasilnya sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian dengan menggunakan metode Black Box testing dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji tanpa mengetahui yang terjadi dalam proses detail, melainkan hanya mengetahui input dan output. Pengujian ini dilakukan menggunakan Google Chrome sebagai web browser [10].

Tabel 1. Pengujian Black-Box Testing

Kasus Pengujian	Nilai Masukan	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Verifikasi Login	Benar	<i>Textbox username</i> dan <i>password</i> diisi dengan benar	Masuk ke halaman tampilan awal pengguna	Sukses
	Salah	<i>Textbox username</i> dan <i>password</i> diisi dengan salah	Tampil pesan " <i>username</i> atau <i>password</i> anda salah"	Sukses
Menambah data pesanan	Benar	Semua <i>field</i> diisi dengan lengkap	Data berhasil ditambahkan	Sukses
	Salah	Setiap <i>field</i> tidak diisi	Tampil pesan " <i>please fill out this field</i> "	Sukses
Mengubah data pesanan	Benar	Semua <i>field</i> diisi dengan lengkap	Data berhasil diubah	Sukses
	Salah	Setiap <i>field</i> tidak diisi	Tampil pesan " <i>please fill out this field</i> "	Sukses
Menghapus data pesanan	Benar	Klik tombol hapus pada data yang akan dihapus	Tampil konfirmasi "apakah anda yakin akan menghapus data"	Sukses
	Salah	Pilih <i>cancel</i> pada <i>window</i> konfirmasi	Batal untuk menghapus data	Sukses
	Benar	Pilih <i>ok</i> pada <i>window</i> konfirmasi	Data berhasil terhapus	Sukses

Menambah tiket bantuan	Benar	Semua <i>field</i> diisi dengan lengkap	Data berhasil ditambahkan	Sukses
	Salah	Setiap <i>field</i> tidak diisi	Tampil pesan “ <i>please fillout this field</i> ”	Sukses
Mengubah tiket bantuan	Benar	Semua <i>field</i> diisi dengan lengkap	Data berhasil diubah	Sukses
	Salah	Setiap <i>field</i> tidak diisi	Tampil pesan “ <i>please fill out this field</i> ”	Sukses
Menghapus tiket bantuan	Benar	Klik tombol hapus padadata yang akan dihapus	Tampil konfirmasi “apakah anda yakin akan menghapus data”	Sukses
	Salah	Pilih <i>cancel</i> pada <i>window</i> konfirmasi	Batal untuk menghapus data	Sukses

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan followers berbasis web ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL
2. Perancangan aplikasi penjualan jasa followers dilakukan menggunakan fase fase metode System Development Life Cycle yang telah di jelaskan.
3. Implementasi Penjualan Jasa Followers berbasis web ini telah diuji dengan black-box testing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Harapan Medan khususnya Fakultas Teknik dan Komputer atas dukungan terhadap penelitian ini dan Program Studi Sistem Informasi atas keikutsertaannya dalam kegiatan ilmiah ini. Penulis juga berterima kasih kepada Orang Tua, Dosen Sistem Informasi dan Teman-Teman atas dukungan dan dorongan motivasi yang bermanfaat bagi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustika, G. N. S. dan Diawati, L. P., Ardana, I. K. (2018). Pengaruh Model Children’s Learning In Science Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan, 2(2), 96–104.
- [2] Anton Subagia., 2018, Kolaborasi Codeigniter Dan Ajax Dalam Perancangan CMS. Jakarta : PT Elex Media Komputindo. (Codeigniter 1)
- [3] Freddy, Rangkuti. 2018. Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Jason, Miles. (2019). Instagram Power: Build your Brand and Reach More .US: McGraw
- [5] Kadir Abdul. 2020. langkah Mudah Pemrograman.
- [6] Koniyo, Kusri, Andri. 2018. Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server.
- [7] Kurniawan, C. (2021). Peran Digital Marketing Dan Sosial Media Dalam UMKM. Masyithoh, I. N., & Novitaningtyas, I. (2021). Pengaruh Digital Marketing.
- [8] Mursito, H. (2020). Sosial Media Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan Produk UMKM (Studi Kasus di SMESCO Jakarta). Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis, 4(2), 41.
- [9] Shalahuddin, M dan Sukanto, R. A. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika.
- [10] Syahrani. 2018. Sistem Informasi Pelayanan Berbasis Web pada Pluit Jakarta, Jurnal Teknik Komputer Amik BSI 4 (2), 105-111.