

Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Sales Marketing

Oleh:

Robby Pratama,

Ade Eviyanti

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2024



Pendahuluan

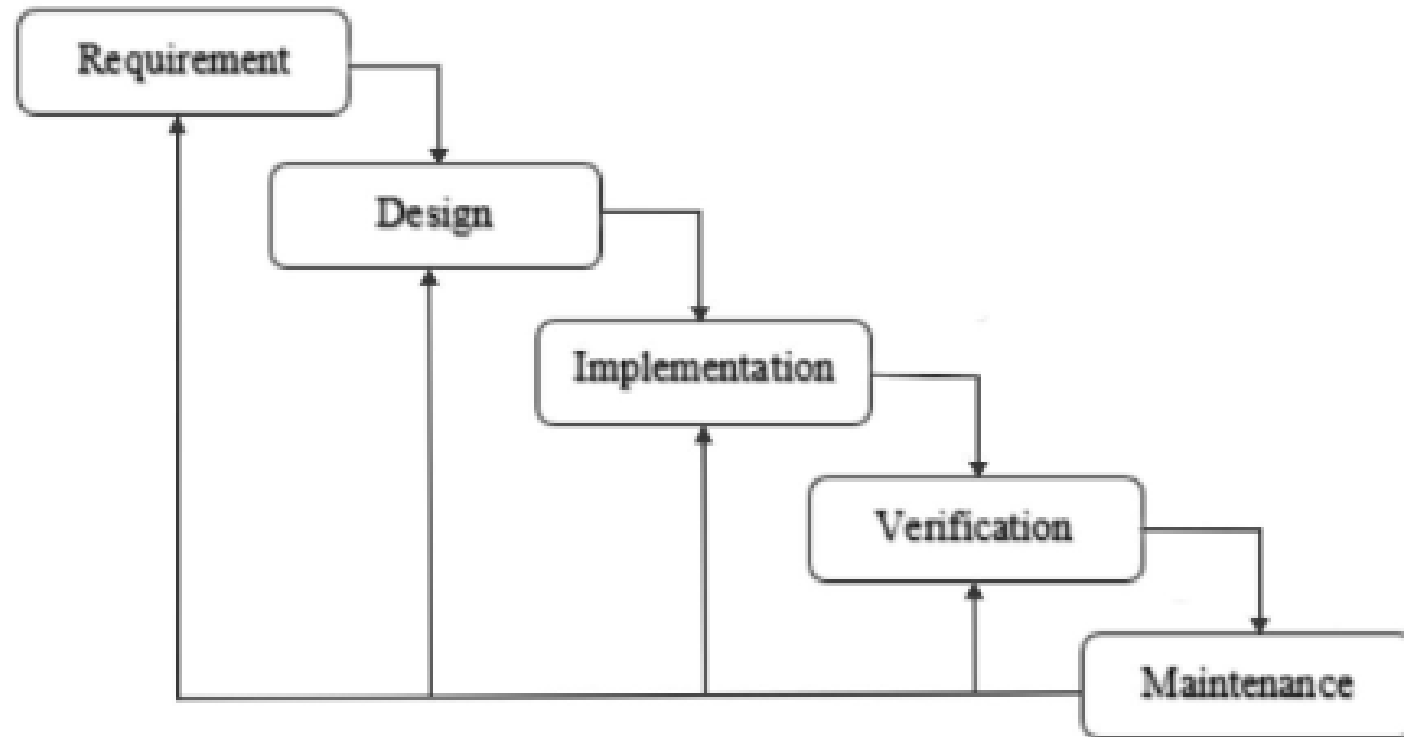
Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi berkembang dengan cepat sekali. Di masa lampau, informasi hanya bisa diakses melalui media cetak, tetapi sekarang informasi bisa diakses melalui internet. Internet merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi yang memberikan dampak signifikan terhadap banyak sektor profesi lainnya, seperti bisnis, ekonomi, pendidikan, teknologi, dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan internet dalam menjangkau segala jenis data dan informasi yang dibutuhkan masyarakat, khususnya di sektor komersial.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana membuat Perancangan dan Pembuatan Website Sistem Informasi Sales Marketing Penjualan (Studi Kasus PT Indonesia Comnets Plus (ICON+))?

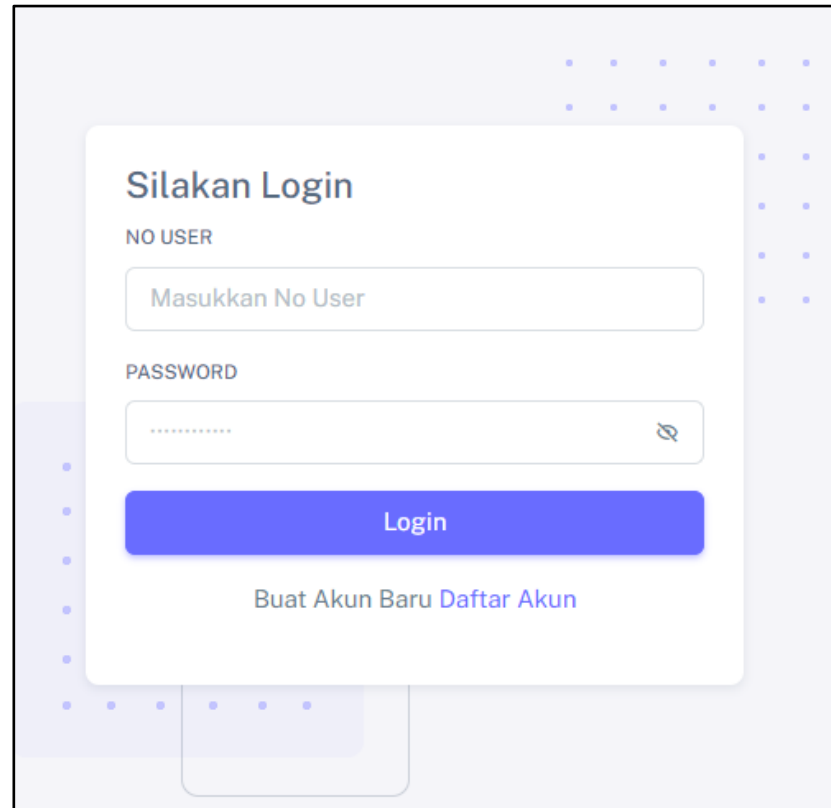
Metode

Metodologi Waterfall



Hasil

Antarmuka Halaman Login



The screenshot shows a login form with the following elements:

- Title:** Silakan Login
- Section:** NO USER
- Input Field:** A text box with the placeholder text "Masukkan No User".
- Section:** PASSWORD
- Input Field:** A password field with a masked password "....." and a toggle icon.
- Button:** A blue button labeled "Login".
- Text:** "Buat Akun Baru" followed by a blue link "Daftar Akun".

Hasil

Antarmuka Administrator Data User Marketing

The screenshot displays the 'Data Marketing' interface. On the left is a sidebar with navigation items: Beranda, Data User (highlighted), Data Paket, Marketing, Data Pelanggan, Persetujuan Pelanggan, and Marketing Status Approval. The main content area is titled 'Data Marketing' and includes a 'Tambah Data' button, 'Print', 'Excel', and 'PDF' buttons, and a search box. Below these is a table with the following data:

NO	NO USER	NAMA	NO REKENING	AKSES	AKSI
12	U-000	Robby Pratama	1212121212	administrator	Edit Hapus Detail
13	U-001	Niken Dwi Rahma	123442423523	manager_marketing	Edit Hapus Detail
14	U-002	rico	32424525323	marketing	Edit Hapus Detail
15	U-003	marketing 2	12341234	marketing	Edit Hapus Detail
16	U-004	bim bim	6541262156	marketing	Edit Hapus Detail

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 5 of 5 entries' and includes 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

Pembahasan

A. Implementasi

Tahap implementasi terdiri dari konversi desain berdasarkan hasil analisis ke dalam bahasa yang dapat dibaca mesin dan implementasi perangkat lunak dalam skenario dunia nyata. Antarmuka perangkat lunak diimplementasikan berdasarkan perancangan yang telah selesai.

Temuan Penting Penelitian

Berdasarkan hasil uji coba dan implementasi penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa informasi Website untuk salles marketing dapat dijalankan sesuai dengan apa yang direncanakan. Salles marketing mendaftar untuk memiliki akun salles marketing kemudian salles marketing mencari pelanggan dan setelah itu pelanggan yang telah bersedia, di daftarkan ke website tersebut. Setelah pelanggan terdaftar dan data pelanggan telah di konfirmasi oleh pihak manager marketing maka salles marketing mendapatkan penghasilan sesuai paket yang telah dipilih oleh pelanggan.

Manfaat Penelitian

PT. Indonesia Comnets Plus (ICON+) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang telekomunikasi yang membutuhkan sistem informasi untuk mengelola data sales marketing. Sistem informasi yang ada saat ini masih manual dan tidak efisien, sehingga menghambat kinerja sales marketing. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis website untuk sales marketing di PT. ICON+. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dirancang dan dibangun dapat membantu PT. ICON+ dalam mengelola data sales marketing dengan lebih efektif dan efisien.

Referensi

- [1] J. S. Irsandi, I. Fitri, dan N. D. Nathasia, "Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (Customer Relationship Management) Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall dan Agile," Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, vol. 5, no. 4, 2021, doi: 10.35870/jti.
- [2] M. Rusdi, "Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Volume Penjualan Pada Perusahaan Genting Ud. Berkah Jaya," Jurnal Studi Manajemen dan Bisnis, vol. 6, no. 2, hlm. 49-54, 2019.
- [3] A. Frisdayanti, "PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN," Jurnal Ekonomi dan Manajemen Sistem Informasi, vol. 1, no. 1, hlm. 60-69, 2019, doi: 10.31933/JEMSI.
- [4] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi." Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika dan Manajemen, vol. 1, no. 1, 2020, <https://www.researchgate.net/publication/346397070>.
- [5] Supiyandi, M. Zen, C. Rizal, dan M. Eka, "Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall," JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), vol. 9, no. 2, hlm. 274, Apr 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.
- [6] D. Hariyanto, M. Qomaruddin, dan T. Y. Sirait, "Implementasi Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Pendaftaran Sekolah Seni Tari Balet Berbasis Website (Studi Kasus: On Point Balet School)," Jurnal JUPITER, vol. 13, no. 2, 2021.
- [7] F. Soufitri, "PERANCANGAN DATA FLOW DIAGRAM UNTUK SISTEM INFORMASI SEKOLAH (STUDI KASUS PADA SMP PLUS TERPADU)," Regional Development Industry & Health Science, Technology and Art of Life, vol. 1, no. 1, 2019.
- [8] Syamsiah, "Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Paud Rambutan," Jurnal STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi), vol. 4, no. 1, 2019.
- [9] K. 'Afiifah, Z. F. Azzahra, dan A. D. Anggoro, "Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review," JURNAL INTECH, vol. 3, no. 1, hlm. 8-11, 2022.
- [10] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, dan M. Wulandari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE)," Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi, vol. 1, no. 1, hlm. 19-25, 2022.

Referensi

- [11]A. F. Prasetya, Sintia, dan U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi, vol. 1, no. 1, hlm. 14-18, 2022.
- [12]A. R. Putri, A. Hafizhah, F. H. Rahmah, R. Muslikhah, dan S. Nabila, "Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopét)," Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis, vol. 7, no. 2, hlm. 130-139, 2021.
- [13]C. N. Paradis, M. R. Yusuf, M. Farhanudin, dan M. A. Yaqin, "Analisis dan Perancangan Software Pengukuran Metrik Skala dan Kompleksitas Diagram Class," Journal Automation Computer Information System, vol. 2, no. 1, 2022.
- [14]T. Pricillia, dan Zulfachmi, "Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," vol. 10, no. 1, 2021.
- [15]W. Buana dan B. N. Sari, "Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course," vol. 5, no. 2, hlm. 91-97, 2022.
- [16]F. K. Bhakti, I. Ahmad, dan Q. J. Adrian, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG)," Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI), vol. 3, no. 2, hlm. 45-54, 2022.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [17]F. R. Mulyadi dan Y. Syahidin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Dengan Metode Waterfall," Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, vol. 12, no. 2, hlm. 186-196, Nov 2021, doi: 10.36448/jsit.v12i2.2056.
- [18]N. Cahya, A. Triayudi, dan Benrahman, "Implementasi Framework Codeigniter Pada Perancangan Chatbot Interaktif Menerapkan Metode Waterfall," JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, vol. 5, no. 1, hlm. 273, Jan 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2623.

