

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pemasaran merupakan hal yang sangat penting pada perusahaan dalam menjalankan bisnis agar memperoleh suatu kelangsungan hidup sebuah perusahaan, sehingga perusahaan mendapatkan keuntungan. Menurut (Solihin et al. 2020) pemasaran adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa dan ide dengan pihak lain secara bebas. Pemasaran bukan hanya kegiatan menjual produk dan jasa, tetapi dalam kegiatan pemasaran harus ada kerjasama yang baik antar departemen untuk mencapai pemasaran yang efektif.

Perubahan dalam fungsi pemasaran serta ilmu pengetahuan mendorong perubahan dalam fungsi pemasaran yang sebelumnya dilakukan dengan cara *door to door* dan menyebarkan brosur penjualan kini dengan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin berkembang pesat maka dibutuhkan aplikasi berbasis web yang dapat membantu proses pemasaran penjualan barang agar proses pemasaran dapat dilakukan dengan efisien, efektif dan modern.

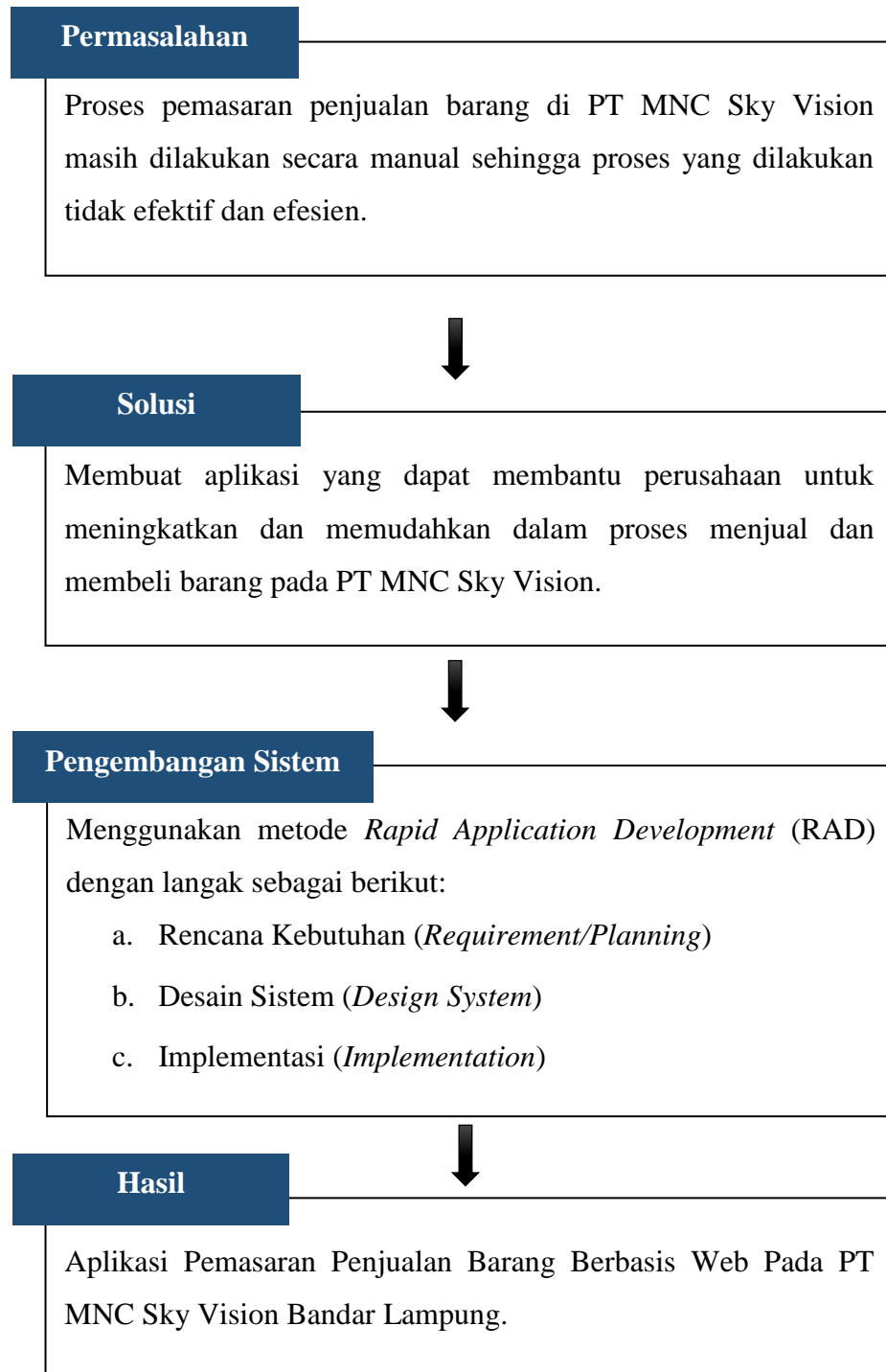
Saat ini pemasaran yang dilakukan secara manual melalui telpon atau datang langsung kerumah pelanggan untuk menawarkan produk atau barang yang ditawarkan, sehingga dapat memakan banyak waktu dan biaya. Maka dalam kesempatan ini penulis membuat proyek tugas akhir dengan judul “Aplikasi Pemasaran Penjualan Barang Berbasis Web Pada PT Mnc Sky Vision Bandar Lampung” sebagai sebuah sistem otomatis yang mempermudah dalam melakukan sebuah pemasaran penjualan.

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah sistem pemasaran penjualan barang berbasis web untuk memudahkan dalam proses mempromosikan, menjual dan membeli barang kapan saja dan dimana saja. Melakukan pemasaran secara online dapat memperluas jangkauan pasar bagi perusahaan, dapat menghemat waktu, mengurangi biaya sehingga dapat meningkatkan omset pendapatan bagi perusahaan, sehingga konsumen dapat dengan mudah dan cepat untuk memesan produk tanpa harus langsung datang keperusahaan dan juga untuk menarik minat konsumen.

## 1.3 Kerangka Pemikiran

PT MNC Sky Vision Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa manajemen pelanggan TV berbayar, seperti layanan manajemen pelanggan dan bisnis TV berbayar. Saat ini proses pemasaran penjualan barang masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara *door to door* dan menyebar brosur penjualan barang MNC. Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan solusi dalam proses penjualan untuk memudahkan dalam proses mempromosikan, menjual dan membeli barang kapan saja dan dimana saja, selain itu melakukan pemasaran secara online dapat memperluas jangkauan pasar bagi perusahaan, maka dibuatlah "*Aplikasi Pemasaran Penjualan Barang Berbasis Web Pada PT MNC Sky Vision Bandar Lampung*". Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam melakukan proses pemasaran penjualan barang. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu *Rapid Application Diagram* (RAD). Kerangka pemikiran dalam pembuatan aplikasi ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### **1.4 Kontribusi**

Aplikasi Pemasaran Penjualan Barang Berbasis Web Pada PT MNC Sky Vision Bandar Lampung ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada beberapa pihak antara lain:

1. Mempermudah proses pemasaran penjualan barang MNC.
2. Proses pemasaran penjualan dapat dilakukan dengan efektif.
3. Mengurangi biaya mencetak brosur penjualan.
4. Dapat memperluas jangkauan pasar bagi perusahaan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Aplikasi**

Aplikasi merupakan program komputer yang siap dipakai oleh pengguna. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi, metode pemrosesan data berpacu pada komputasi. Menurut (Abdurahman & Riswaya, n.d.) aplikasi memiliki makna ialah pemecahan permasalahan yang memakai salah satu metode pemrosesan informasi aplikasi yang berpacu pada suatu komputansi yang diharapkan ataupun pemrosesan informasi yang diharapkan.

### **2.2 Pemasaran dan Penjualan**

Pemasaran menurut (Rusdi, 2019) adalah proses sosial yang dengan proses itu individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan secara bebas mempertukarkan produk dan jasa yang bernilai dengan pihak lain, untuk definisi manajerial, pemasaran sering di gambarkan sebagai seni menjual produk. Sedangkan penjualan menurut (Wiharjanto, 2012) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan dan penjualan merupakan kegiatan jual beli yang dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran yang sah.

### **2.3 Barang**

Barang merupakan suatu produk atau suatu objek fisik yang dapat dilihat, disimpan, disentuh, dan dirasakan, ataupun jasa yang memiliki nilai pada setiap tindakan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lainnya. (Sm et al., n.d)

## 2.4 Web

*Web* merupakan suatu aplikasi yang berperan untuk menunjukkan dokumen yang membuat pengguna bisa mengakses internet lewat aplikasi yang terkoneksi dengan internet dan juga *web* menyediakan data yang diperlukan untuk pengguna yang tersambung ke internet (Destiningrum & Adrian, 2017). Data yang ditampilkan kepada pengguna berbentuk data interaktif baik berbentuk bacaan, foto, video, ataupun suara.

## 2.5 XAMPP

*XAMPP* menurut (Safitri, 2018) adalah perangkat lunak bebas, yang menunjang banyak sistem pengoperasian, kompilasi dari sebagian program yang mempunyai guna sebagai *Server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache*, *HTTP Server*, *MySQL database*, serta penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP.



Gambar 2. XAMPP

## 2.6 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin ialah suatu aplikasi ataupun perangkat lunak bebas (*open source*) yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menanggulangi administrasi *database* MySQL lewat jaringan lokal ataupun *internet* (Hadi, 2014). *PhpMyAdmin* menunjang bermacam pembedahan MySQL, antara lain (mengelola basis data, tabel- tabel, bidang (*fields*), kedekatan (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perijinan (*permissions*), dll).

## 2.7 Sublime Text

Sublime text merupakan aplikasi editor untuk kode serta bacaan API yang bisa berjalan diberbagai platform operating system dengan memakai teknologi *Python*. Menurut (Pahlevi et al., 2018) *Sublime Text* mendukung berbagai bahasa pemrograman dan sanggup menyajikan fitur *syntax* nyaris di seluruh bahasa pemrograman yang didukung maupun dibesarkan oleh komunitas semacam : C, C++, C#, CSS, dll.



Gambar 3. Sublime Text

## 2.8 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS merupakan fasilitas jitu untuk memenuhi keterbatasan yang dipunyai dokumen HTML yang banyak dimanfaatkan para profesional di bidang *web design* (Setiawan & Lumenta, 2019). Dengan menggunakan CSS, pengformatan halaman *web* bisa dicoba secara kilat serta efektif.

## 2.9 HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa standar pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman website, yang diakses melalui internet. HTML disusun berdasar kode dan simbol tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah file atau dokumen. Sehingga bisa ditampilkan pada layar komputer. Dan bisa dipahami oleh para pengguna internet.

## 2.10 Java Script

Javascript (Nandari, 2014) merupakan bahasa pemrograman yang sederhana, Dengan Javascript kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman web yang interaktif. Program Javascript dituliskan pada file HTML

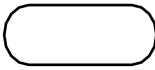


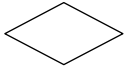

## 2.11 Bootstrap

*Bootstrap* (Sanjaya & Hesinto, 2018) adalah sebuah framework yang menyediakan kumpulan komponen class interface dasar yang telah dibangun sedemikian rupa untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan ringan, tak hanya itu *bootstrap* juga memiliki fitur grid untuk mengatur layout dengan sangat mudah dan cepat, selain itu kita juga bisa mengubah tampilan *bootstrap* dengan menambahkan *class* dan CSS sendiri.

## 2.12 Flowchart

Flowchart adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) didalam program atau prosedur sistem secara logika, yang digambarkan dengan simbol – simbol yang disusun secara sistematis. Flowchart merupakan suatu bagan yang menunjukan suatu aliran atau sebuah arus didalam program sistem yang merupakan gambaran dalam bentuk aliran dari sebuah algoritma di dalam program yang menyatakan arah alur dari program tersebut.(Hanum, 2017) Simbol Flowchart disajikan pada berikut ini Tabel 1.

Tabel 1. Simbol Flowchart.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Simbol permulaan atau akhir dari suatu kegiatan
	<i>Processing</i>	Menyatakan suatu proses sistem yang dilakukan oleh komputer
	<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses masukan dan keluaran tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
	<i>Decision</i>	Menyatakan suatu kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan.
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus.



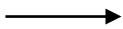
## 2.13 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut (Fitriyana & Susianto, 2019) *Data Flow Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau



sistem ke entitas. DFD juga diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input ke output. Simbol-simbol DFD dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Simbol Data flow Diagram





Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Process</i>	Aktivitas yang dilakukan.
	<i>External entity</i>	Entitas yang berinteraksi dengan sistem, entitas berupa orang atau organisasi.
	<i>Data Flow</i>	Arah data yang akan mengalir

Sumber : (Fitriyana & Susianto, 2019)

#### 2.14 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Nugroho, 2014) Entity Relationship Diagram adalah suatu komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia yang ditinjau. Simbol-simbol ERD dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tabel Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



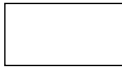

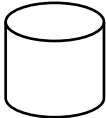
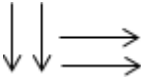

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entity</i>	Objek riil yang dapat diidentifikasi oleh pengguna
	<i>Atribut</i>	Berfungsi untuk menerangkan entitas tersebut
	<i>Line</i>	Sebagai penghubung antara atribut dengan entitas maupun entitas dengan <i>relationship</i>
	<i>Relasi 1:N</i>	Berfungsi untuk menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain

Sumber : (Nugroho 2014)

### 2.15 Mapping chart

Menurut (Dewi & Malfiany, 2017) *Mapping chart* merupakan aliran data berbentuk dokumen atau formulir di dalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktivitas yang saling terikat dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi. Simbol-simbol *Mapping Chart* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Simbol Mapping chart

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Document</i>	Dokumen input dan output
	<i>Manual action</i>	Proses kegiatan sistem secara manual
	<i>Process</i>	Proses kegiatan sistem dari program komputer
	<i>Keyboard</i>	Input atau masukan yang terkomputerisasi
	<i>Hardisk storage</i>	Tempat penyimpanan data
	<i>Flow lines</i>	Aliran dari setiap proses
	<i>Communication link</i>	Menunjukkan hubungan dengan alat komunikasi

Sumber : ( Dewi & Malfiany 2017 )

### 2.16 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan suatu urutan interaksi yang saling berkaitan dengan pengguna untuk mencapai suatu sasaran bisnis yang mempunyai teknik menangkap berbagai kebutuhan fungsional dari sebuah sistem yang telah diubah.

## **2.17 Rapid Application Development**

*Rapid Application Development* (RAD) (Zulkarnain et al., n.d.) merupakan sebuah metode pengembangan sistem yang memprioritaskan kemajuan pengembangan melalui keterkaitan pengguna yang menyeluruh dalam rancangan, cepat, beruntun dan bertambah sejalur *prototype* bekerja sebuah skema yang hasilnya berkembang ke dalam skema *final*. Berikut penjelasan dari tiap-tiap tahapan pada metode RAD.

### **2.17.1 Rencana Kebutuhan (*Reqrutmen Planning*)**

Pada tahap ini, pengguna dan analis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi, dapat berorientasi pada pemecahan bisnis, tahapan ini adalah hal terpenting karena kedua belah pihak terlibat dalam suatu tujuan.

### **2.17.2 Proses Desain Sistem (*Design System*)**

Pada tahap ini kedua team akan membuat desain sistem untuk mengimplementasikan. *Programmer* dan analis membangun dan menunjukkan tampilan visual desain alur kerja pengguna. Analis menyempurnakan modul yang dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

### **2.17.3 Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan aplikasi, aplikasi yang baru dibangun akan diuji dan diperkenalkan kepada organisasi. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan *black box system*.

### **2.17.4 Black-box Testing**

*Black Box Testing* (Ningrum et al., 2019) berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

## **2.18 Artikel Ilmiah Terkait**

Penulisan tugas akhir ini menggunakan beberapa jurnal penelitian sebagai referensi dan sebagai data pendukung. Referensi yang diambil dari jurnal tersebut dapat berupa kesamaan studi kasus atau penggunaan metode sistem. Beberapa referensi yang digunakan oleh penulis yaitu:

1. (Rahmawati & Mulyono, 2016), dalam jurnal yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada Toko Billy”. Aplikasi ini dibuat karena pemasaran yang ada pada toko billy dilakukan secara

manual yaitu melalui telpon, sms, dan datang langsung kerumah pelanggan untuk menawarkan produk atau barang yang ditawarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode prototype. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan rancangan sistem informasi pemasaran berbasis web untuk memudahkan menjual produk atau barang, dapat menghemat waktu, dan mengurangi biaya sehingga dapat meningkatkan omset pendapatan toko billy.

2. (Cahyono et al., 2019), dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi Pemasaran Bebas Website Pada Percetakan Morodadi Komputer Magetan”. Percetakan Morodadi komputer adalah sebuah usaha swasta yang bergerak dalam bidang industri proses pemasaran yang dilakukan masih manual yaitu melalui sms, telpon atau datang langsung ketempat toko percetakan. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini membuat aplikasi berbasis web untuk memasarkan produk percetakan melalui website, sehingga konsumen yang berasal diluar daerah dapat dengan mudah dan cepat untuk memesan produk tanpa harus langsung datang ketempat percetakan dan juga untuk menarik minat konsumen.

3. (Soraya & Wahyudi, n.d.), dalam jurnal yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web”. Dalam melakukan pemasaran kedai dimsum soraya belum memiliki strategi dikarenakan proses pemasaran yang hanya menggunakan *benner* sehingga masih terdapat kendala dalam hal penjualan dan pemasaran produk. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. Hasil dari pembuatan aplikasi ini mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi seputar penjualan dimsum yang ditawarkan secara cepat yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus membuang waktu untuk datang langsung ke kedai dimsum soraya.

4. (Nur, 2019), dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan”. Aplikasi ini dibuat karena organisasi ataupun perusahaan masih menggunakan sistem konvensional seperti dalam pemesanan barang, pengolahan data, penyimpanan data dan pembuatan laporan penjualannya. Hal tersebut mengakibatkan terjadinya kesalahan pencatatan data, pencarian data terlalu lama dan keterlambatan dalam pembuatan laporan serta data yang dihasilkan tidak akurat. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini membuat aplikasi Penggunaan Metode

Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan agar sistem komputerisasi. Tentunya akan memberikan banyak manfaat bagi organisasi atau perusahaan, seperti pencarian data menjadi lebih mudah, informasi mengenai data-data yang diperlukan dapat dengan cepat didapatkan, penyimpanan data lebih terstruktur, dapat meminimalkan dalam kesalahan perhitungan, penyajian laporan dapat dengan cepat dan tepat waktu serta informasi yang dihasilkan lebih akurat

5. (Ramadhan & Purwandari, 2018) , dalam jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati”. Aplikasi ini dibuat karena saat ini kegiatan bisnis yang dilakukan kurang terstruktur dan bersifat konvensional terutama pada saat proses pembuatan laporan penjualan dan unsur-unsur yang terlibat di dalamnya. Sehingga perusahaan membutuhkan suatu sistem informasi sebagai alat bantu pencatatan data, pengolahan data, dan melakukan integrasi data. Metode pengembangan yang digunakan untuk merancang sistem menggunakan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD). Hasil dari penelitian ini berupa Sistem Informasi Penjualan PT. Mustika Jati berbasis web yang mampu melakukan pencatatan, pengolahan, dan mengintegrasikan data serta menjadi tempat penyimpanan data yang terstruktur sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja maupun waktu.

6. (Ahmad & Hasti, 2018), dalam jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web”. Aplikasi ini dibuat karena pada Toko Cucko Bandung adalah dalam penjualan, mempromosikan dan pemesanan masih dengan manual ,hal ini kurang efektif karena tidak ada informasi yang detail mengenai sandal pada toko cucko untuk konsumen. Proses pemesanan yang sedang berjalan pada toko cucko bandung masih menggunakan via bbm, whatshap atau datang langsung ke tempat, hat tersebut masih kurang efesien. Metode pengembangan yang digunakan untuk merancang sistem *prototype*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web dengan adanya Sistem Informasi berbasis Website diharapkan dapat mempermudah proses pelayanan penjualan, pemensanan dan pengolahan data pada perusahaan ini.

7. (Hidayat et al., 2017), dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall” Aplikasi ini dibuat karena Sampai saat ini masih banyak toko produk

handmade yang hanya menggunakan system transaksi yang masih manual, dimana pedagang melakukan penawaran secara langsung dengan konsumen. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website yang bertujuan untuk mempromosikan dan memberikan sebuah informasi seputar produk, harga produk dan detail produk barang handmade dengan cepat dan ter-update. Penggunaan website diharapkan dapat memperluas jangkauan pemasaran produk tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga dapat meningkatkan penjualan.