

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN ASIN KAMPUNG BOGOHARJO BERBASIS WEB

Suminten  
Sistem Informasi Kota Bogor  
Fakultas Teknik dan Informatika  
Universitas Bina Sarana Informatika  
[suminten.sue@bsi.ac.id](mailto:suminten.sue@bsi.ac.id)

**Abstrak** - Ikan sebagai salah satu sumberdaya alam yang terkandung di perairan laut dan perairan umum yang dimiliki bangsa Indonesia, merupakan sumberdaya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan bagi kemakmuran dan kesejahteraan masyarakat secara luas. Setiap perusahaan memiliki strategi pemasaran dalam menjual produk dagangannya, pada Kampung Bogoharjo cara pemasaran produk Kampung Bogoharjo masih sangat kurang, mereka hanya melakukan pemasaran melalui pameran-pameran makanan yang diselenggarakan di sekitar Rembang dan Yogyakarta, sehingga jangkauan pemasarannya tidak sampai ke pelosok masyarakat Indonesia apalagi sampai keseluruh dunia. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju dan pesatnya, menuntut perusahaan untuk dapat memanfaatkan kondisi tersebut dengan semaksimal mungkin. Saat ini bukan hanya perusahaan bersekala besar yang memanfaatkan dunia teknologi sebagai sarana pemasaran produk, namun perusahaan bersekala kecil dan perusahaan perseorangan pun akan memperoleh manfaat yang lebih jika dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia secara optimal. Perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain yang perkembangannya juga semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang. Karena itu Kampung Bogoharjo perlu solusi yang tepat dalam mengenai masalah persaingan bisnis dan pemasarannya. Salah satu cara yang tepat adalah dengan memberikan penawaran penjualan secara online dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui *wbsite e-commerce*..

**Kata kunci:** ikan asin, tradisional, teknologi, *website, commerce*

### I. PENDAHULUAN

Ikan asin menjadi salah satu komoditas yang banyak dijual di Indonesia. salah satu pemasuk ikan asin di Kota Rembang adalah Desa Bogoharjo RT 01 RW 01 Kecamatan Kaliori Kabupaten Rembang Jawa Tengah. Setiap hari para nelayan menjemur ikan hasil tangkapannya dilokasi pengolahan ikan asin yang terletak di Desa Bogoharjo Kecamatan Kaliori Kabupaten Rembang.

Beberapa pekerja terlihat membersihkan ikan asin dan memilah-milah serta menaruhnya di tempat anyaman bambu tempat penjemuran ikan asin. Sebelum di jemur ikan hasil tangkapan dibersihkan terlebih dahulu, selanjutnya dilakukan proses pembaceman atau penggaraman dalam bak air yang telah campur garam, selanjutnya ikan yang sudah dibacem diletakkan pada tempat anyaman bambu untuk dilakukan penjemuran. (Karno, 2021)

Penjemuran ikan asin yang panasnya tidak normal ikan yang di jemur menjadi kurang baik dan bisa keluar ulat, maka penjemuran harus benar-benar memerlukan panas yang cukup supaya hasilnya bisa maksimal. Setelah ikan yang dijemur kering proses selanjutnya dilakukan pengepakan dan siap dipasarkan ke konsumen. Dalam sehari para pekerja bisa mengolah ikan asin mencapai delapan sampai sepuluh ton dalam kondisi cuaca yang normal. Namun kali ini para pengolah ikan hanya

bisa mengolah ikan asin sebanyak satu sampai tiga ton perharinya karena cuaca yang tidak menentu. Pada saat musim penghujan seperti sekarang harga komoditas ikan asin menjadi mahal, harga perkilo bisa mencapai dua puluh delapan sampai tiga puluh ribu rupiah di pasar. Salah satu pengelola ikan asin kepada awak media harga agak mahal sekarang bulan Desember ini sepi, sebab pengaruh musim hujan, perkiraan mulai bulan Januari sudah mulai banyak ikan lagi. Proses pembuatan ikan asin ini masih secara tradisional mulai dari penggaraman sampai pengeringan, begitu juga dengan pemasaran masih dilakukan secara tradisional. Belum adanya wadah paguyuban atau koperasi yang menaungi para pengusaha pembuat ikan asin, membuat masing-masing memasarkan hasil olahannya sendiri-sendiri di beberapa daerah seperti Kota Wonosobo, Madiun, Yogyakarta dan Rembang. (Karno, 2021)

Ikan sebagai salah satu sumberdaya alam yang terkandung di perairan laut dan perairan umum yang dimiliki bangsa Indonesia, merupakan sumberdaya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan bagi kemakmuran dan kesejahteraan masyarakat secara luas. Kampung Bogoharjo merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pengolahan ikan yaitu ikan yang diolah dengan cara diasinkan. Jikalau kita lihat peluang bisnis dalam penjualan ikan asap ini sangatlah bagus dikarenakan bangsa indonesia merupakan bangsa perairan yang luas sehingga

sumberdaya ikan yang dimiliki juga sangat banyak, begitu juga dengan banyaknya masyarakat Indonesia yang sangat gemar makan ikan. Selain itu jarang sekali perusahaan sejenis Kampung Bogoharjo yang ada di Indonesia sehingga persaingan pasar pun tidaklah ketat.

Setiap perusahaan memiliki strategi pemasaran dalam menjual produk dagangannya, pada Kampung Bogoharjo cara pemasaran produk Kampung Bogoharjo masih sangat kurang, mereka hanya melakukan pemasaran melalui pameran-pameran makanan yang diselenggarakan di sekitar Rembang dan Yogyakarta, sehingga jangkauan pemasarannya tidak sampai ke pelosok masyarakat Indonesia apalagi sampai keseluruh dunia.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju dan pesatnya, menuntut perusahaan untuk dapat memanfaatkan kondisi tersebut dengan semaksimal mungkin. Saat ini bukan hanya perusahaan bersekala besar yang memanfaatkan dunia teknologi sebagai sarana pemasaran produk, namun perusahaan bersekala kecil dan perusahaan perseorangan pun akan memperoleh manfaat yang lebih jika dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia secara optimal.

Perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain yang perkembangannya juga semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang. Karena itu Kampung Bogoharjo perlu solusi yang tepat dalam mengenai masalah persaingan bisnis dan pemasarannya. Salah satu cara yang tepat adalah dengan memberikan penawaran penjualan secara online dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui *website e-commerce*.

Dalam penelitian sebelumnya menurut Indrajani (2007:8) mengemukakan bahwa “kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan mengaplikasikan sistem penjualan berbasis web (*web base*) PT. Sarang Imitasi dapat melakukan promosi/pengenalan produk-produk yang ada secara efisien dan efektif, kemudahan bagi pelanggan untuk dapat memperoleh informasi secara jelas mengenai produk-produk yang ada sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ataupun menunggu pengiriman informasi produk dan dapat mengurangi biaya pengiriman informasi produk dan mendukung sistem yang telah ada.”

Pada penulisan karya ilmiah ini, penulis mencoba memanfaatkan teknologi komputer dan internet yang akan digunakan untuk membantu Kampung Bogoharjo Rembang dalam melakukan pemasaran dan penjualan ikan asin.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi Penjualan diartikan “sebagai suatu pembuatan pernyataan penjualan, kegiatan

akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli, pengecekan barang ada atau tidak ada dan diteruskan dengan pengiriman barang yang disertai dengan pembuatan faktur dan mengadakan pencatatan atas penjualan yang berlaku” menurut Niswonger dalam Indrajani (2007:3).

Menurut Sjukani (2008:13) memberikan penjelasan bahwa “program adalah kumpulan instruksi-instruksi yang diberikan kepada komputer untuk melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan”. Untuk pertama kali program diketik kedalam komputer melalui *keyboard* yang hasilnya dapat dilihat di *screen* atau layar monitor.

“*E-commerce* adalah konsep baru yang menggambarkan proses pembelian dan penjualan atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan komputer termasuk *internet*” menurut Turban dalam Indrajani (2007:3).

Menurut Andi (2009:133) memberikan penjelasan bahwa “*PHP* adalah bahasa pemrograman yang berjalan di dalam *server*, dan mampu membuat *web* menjadi interaktif dan dinamis”.

Menurut Fowler (2005:1) UML (*Unified Modeling Language*) adalah “keluarga notasi grafis yang didukung oleh model-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO)”.

Menurut pBahra (2005:142) memberikan penjelasan bahwa “*ERD (Entity Relationship Diagram)* adalah “suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak”.

## III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metodologi siklus hidup pengembangan sistem. Menurut Sutabri (2005:14) mengemukakan bahwa “Siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle*) atau SDLC adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer”. SDLC terdiri dari serangkaian tugas yang erat, mengikuti langkah-langkah penekatan air terjun (*waterfall*) bagian pengembangan dan penggunaan sistem yang memiliki tahapan sebagai berikut:

### a. Analisis (*Analyst*)

Untuk menunjang kebutuhan sistem usulan yang akan dibangun, penulis pada tahap ini melakukan analisa terhadap sistem yang sudah ada dengan mendatangi dan melihat langsung ke Kampung Iachi. Penulis melakukan pengamatan terhadap sistem penjualan. Pada tahap ini meliputi: menganalisa data produk, data transaksi penjualan, data stok barang, mempelajari

organisasi, menganalisis kebutuhan input, menganalisa kebutuhan output.

b. Disain (design)

Dalam merancang *website* ini penulis mengkategorikan dua *tools* yaitu *tools system* dan *tools application*, pada *tools system* menggunakan UML dan ERD begitu juga pada *tools application*, penulis menggunakan Dreamweaver CS4.

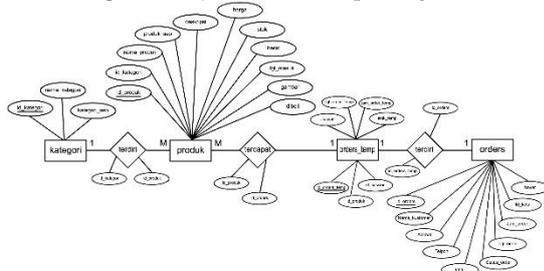
c. Implementasi (implementation)

Sebelum beralih dari sistem lama ke sistem usulan, dalam strategi penjualan produk melalui *website e-commerce* penulis melakukan pengecekan terlebih dahulu dengan mencoba seluruh komponen yang ada dalam aplikasi sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan pada Kampung Iachi, lalu penulis melakukan penghostingan dan pemberian domain.

IV. PEMBAHASAN

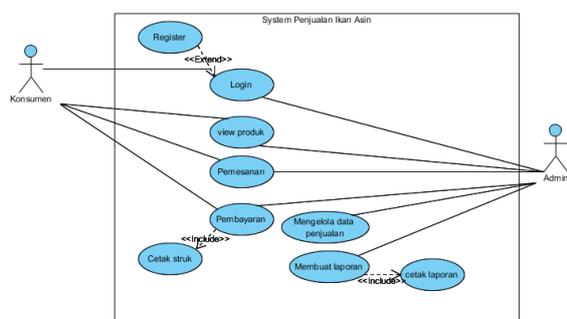
Pembahasan dalam perancangan sistem penjualan Ikan asin yang dibuat meliputi rancangan databasenya menggunakan diagram *Entity Relationship Diagram*, *Usecase daigram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

a. Rancangan *Entity Relationship Diagram*



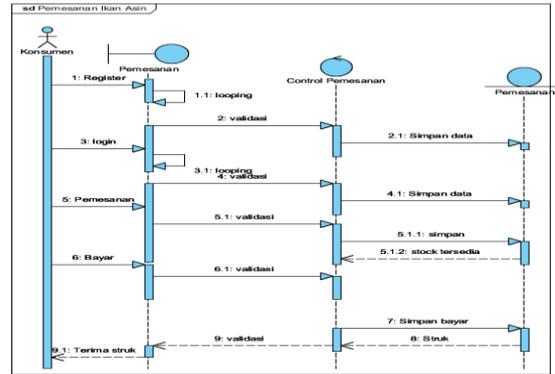
Gambar 1. Rancangan database

b. Usecase Diagram



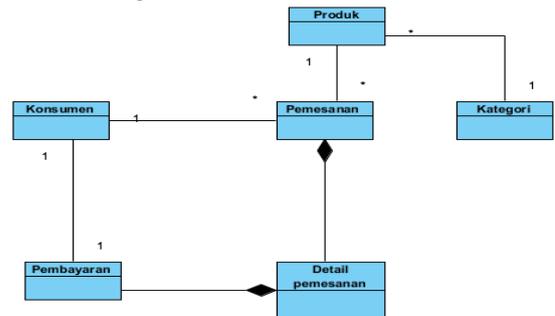
Gambar 2. Pemesanan Konsumen

c. Sequence Diagram



Gambar 3. Pemesanan konsumen

d. Class Diagram



Gambar 4. Pemesanan Konsumen

5. Antarmuka

a. Halaman Home

Halaman ini berfungsi sebagai halaman depan atau *homepage* pada *website* Kampung Bogoharjo. Pada halaman ini terdiri dari menu pilihan dan beberapa kategori produk, dan juga login konfirmasi pembayaran.



Gambar 5. Tampilan home

b. Halaman Cara Pembelian

Halaman ini berisi tentang cara dan mekanisme pembelian.



Gambar 6. Tampilan pembelian

c. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini berfungsi sebagai proses pembelian pada *website* Kampung Bogoharjo.



Gambar 7. Tampilan keranjang belanja

d. . Halaman Kategori Ikan asin

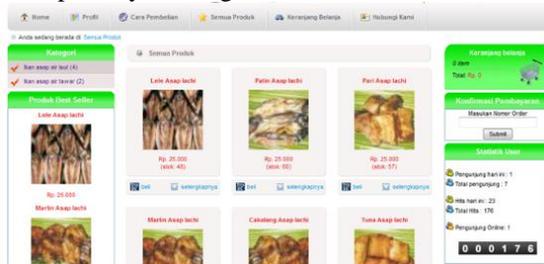
Halaman ini berisi tentang semua produk ikan asin Kampung Bogoharjo.



Gambar 8. Tampilan ikan asin

e. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman ini berfungsi untuk konfirmasi pembayaran bagi konsumen.



Gambar 9. Tampilan konfirmasi pembayaran

f. . Halaman Struk Bukti Transaksi

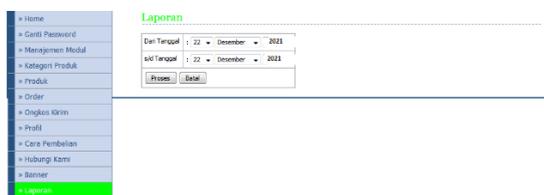
Halaman ini adalah halaman bukti transaksi.



Gambar 10. Tampilan struk

g. Halaman Laporan Penjualan

Halaman ini adalah untuk membuat laporan penjualan.



Gambar 11. Tampilan laporan

V. KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas mengenai sistem informasi penjualan Ikan Asin Kampung Bogoharjo berbasis *web* pada. Penulis menarik kesimpulan dari keseluruhan pokok pembahasan, adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *website* ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang ada di Ikan Asin Bogoharjo dalam melakukan pemasaran, penjualan dan pemesanan yang saat ini sudah dapat dilakukan secara *online* dengan teknologi *internet*.
2. Mengurangi biaya iklan, biaya operasional penyebaran kartu nama dan memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan tanpa harus mendatangi toko fisik.
3. Dalam rancangan sistem informasi ini, pelanggan mendapatkan informasi tentang barang-barang terbaru dengan cepat di *website* Ikan Asin ini, sehingga menjadi lebih efisien.
4. Dengan sistem informasi seperti ini diharapkan dapat mengubah kinerja perusahaan menjadi lebih baik dan lebih profesional dalam aktivitasnya.

Penulis berharap pemahaman rancangan *website* Ikan Asin Kampung Bogoharjo ini dapat dimengerti oleh semua pembaca.

Dari pembahasan dan penjelasan diatas, untuk penelitian kedepannya sistem yang dapat dikembangkan menjadi mobile sistem. Dengan harapan semoga dapat lebih meningkatkan kinerja perusahaan ikan asin tersebut secara optimal. Saran-saran penulis sebagai berikut :

1. Langkah awal dalam pengimplementasiannya disarankan untuk menggunakan *webhosting* berbayar, sehingga kepercayaan konsumen terjaga.
2. Sebelum diterapkannya sistem informasi ini, disarankan untuk melakukan program pelatihan bagi admin dan *user* yang akan menggunakan sistem informasi ini, sehingga akan lebih mudah mengoperasikannya.
3. Kedepan sebaiknya diberi tampilan yang lebih menarik agar dapat menarik pelanggan, seperti halaman berita atau forum.
4. Selain itu, cara pembayaran masih menggunakan *transfer* antar rekening belum menggunakan pembayaran dengan kartu kredit yang bersifat *online*.
5. Sebaiknya memberikan *diskon* kepada pelanggan yang sudah sering melakukan transaksi atau pembelian.

DAFTAR PUSTAKA

Al-bahra. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Andi. 2008. Panduan Lengkap ADOBE DREAMWEAVER CS4. Yogyakarta: MADCOMS.
- Andi. 2009. Menguasai XHTML, CSS, PHP dan MySQL. Yogyakarta: MADCOMS.
- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Media Kita.
- Elidjen, Firlyanti, Stephanus Judodihardjo dan Tofik Indrajadja. 2005. Aplikasi Sistem Penjualan Tiket Bioskop 21 Berbasis Web dan Wap. Yogyakarta: Universitas Bina Nusantara. (18 Juni 2005). Di ambil dari:  
<http://journal.uii.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1342/1125>
- Fowler, Martin. 2005. *UML Distilled, Edisi Tiga*. Yogyakarta: Andi
- Gunawan, Wahyu. 2010. *Kebut Sehari Jadi Master PHP*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Hakim, Lukmanul. 2008. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*. Lokomedia.
- Hidayat, Irfan. 2006. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Widya Utama.
- Indrajani, Wily. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada PT. Sarang Imitasi. Yogyakarta: Universitas Bina Nusantara. (24 November 2007). Di ambil dari: <http://digilib.unsri.ac.id/download.pdf>
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisa dan Disain Sistem Informasi (Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jatmiko, Nurbo, Syahrial Hadi dan Misni, H.M. 2010. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Dalam Layanan Penjualan Bebasis Web pada Mall Puri Indah*. Yogyakarta: STMIK Antar Bangsa. (19 Juni 2010). Di ambil dari:  
<http://journal.uii.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1879/1657>
- Karno.2021. *Desa Bogoharjo Jadikan Ikan Asin sebagai Komuditas Utama*.  
<https://wajahbangsanews.com/2021/12/27/desa-bogoharjo-jadikan-ikan-asin-sebagai-komoditas-utama/> .(diakses tanggal 02 agustus 2022)
- Sjukani, Moh. 2008. *Algoritma (Algoritma dan Struktur Data 1) dengan C,C++, dan Java*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sutabri, Tata. 2005. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.