

IMPLEMENTASI WEBSITE PEMASANGAN IKLAN JUAL BELI HANDPHONE

Rudy Gunawan¹, Soebandi², Antonius³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Widya Dharma, Pontianak
e-mail: ¹ruthz_diez@yahoo.com, ²soebandi@gmail.com, ³antoniusok@yahoo.com

Abstract

The use and utilization of the Internet as a means of information and communication globally can be used as a medium for business today. One of the use of the internet in the business world that is as a promotional medium where everyone can promote a product or advertising over the Internet. So far, there are many sellers of mobile phones are still doing conventional promotion, so the range is still limited promotion and can not be extended to the entire area that causes the products sold are less known by the public. It also happens to buyers who are looking for mobile products. Buyers must go to the store to look for products that comply with the wishes. If they've found one store that sells products that are sought after, usually buyers will look at other stores as well as price comparisons in order to obtain a product with the lowest price. Because it takes time and patience then this will be less efficient if the buyer fails to find the product you are looking for. Website designed by the author is expected to become a forum where buyers and sellers can use it as a means of more efficient business.

Keywords—Internet, Advertisement, Website.

Abstrak

Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai media bisnis saat ini. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu sebagai media promosi dimana setiap orang dapat mempromosikan produk atau iklan melalui internet. Selama ini masih banyak penjual handphone baru dan bekas yang masih melakukan promosi secara konvensional, sehingga jangkauan promosi masih terbatas dan belum dapat meluas ke seluruh daerah yang menyebabkan produk yang dijual kurang dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini juga terjadi kepada para pembeli yang mencari produk handphone. Pembeli harus pergi ke toko untuk mencari produk yang sesuai dengan keinginan. Jika sudah menemukan satu toko yang menjual produk yang dicari, biasanya pembeli akan mencari di toko lainnya juga sebagai perbandingan harga agar dapat memperoleh produk dengan harga termurah. Karena semua itu membutuhkan waktu dan kesabaran maka hal ini akan menjadi kurang efisien jika pembeli gagal menemukan produk yang dicari. *Website* yang dirancang oleh penulis diharapkan dapat menjadi sebuah wadah dimana penjual dan pembeli dapat menggunakannya sebagai sarana bisnis yang lebih efisien.

Kata kunci—Internet, Iklan, Website

1. PENDAHULUAN

Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai media bisnis saat ini. Mulai dari pengusaha kecil sampai pengusaha besar sudah banyak memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai sarana memenangkan persaingan bisnis. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu sebagai media promosi dimana setiap orang dapat mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan dalam proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi secara online yang disebut dengan *e-commerce*. *Perkembangan e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia

nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real*), kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual*) seperti *website* maupun aplikasi *chatting*.

Selama ini masih banyak penjual handphone baru dan bekas yang masih melakukan promosi secara konvensional, sehingga jangkauan promosi masih terbatas dan belum dapat meluas ke seluruh daerah yang menyebabkan produk yang dijual kurang dikenal oleh masyarakat luas. Sedangkan untuk penjual kecil yang tidak mampu melakukan promosi, hanya memiliki peluang yang sangat kecil agar produknya dikenal masyarakat. Hal ini juga terjadi kepada para pembeli yang mencari produk handphone. Pembeli harus pergi ke toko untuk mencari produk yang sesuai dengan keinginan. Jika sudah menemukan satu toko yang menjual produk yang dicari, biasanya pembeli akan mencari di toko lainnya juga sebagai perbandingan harga agar dapat memperoleh produk dengan harga termurah. Karena semua itu membutuhkan waktu dan kesabaran maka hal ini akan menjadi kurang efisien jika pembeli gagal menemukan produk yang dicari.

Berdasarkan realita tersebut maka penulis memutuskan untuk merancang sebuah *website* yang berfungsi sebagai tempat atau wadah dimana penjual kecil maupun besar dapat memasarkan produk handphone dan pembeli dapat mencari produk handphone yang sesuai keinginannya.

2. METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

2.1. Rancangan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

2.1.1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu berupa desain penelitian deskriptif, dimana penelitian yang dilakukan dengan cara menggambarkan komponen apa saja yang diperlukan untuk menyajikan rancangan *website* kepada pengguna. Selain itu, dari bentuk rancangan penelitian yang dilakukan dapat diketahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari *website* yang dirancang.

2.1.2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis guna memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam proses penelitian yaitu kuesioner tertutup untuk mengetahui tingkat kebutuhan responden terhadap *website* yang akan dirancang dan studi literatur.

2.1.3. Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bagian ini, teknik analisis data yang digunakan penulis untuk menggambarkan jalannya aliran data ke dalam sistem yaitu dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*. *UML* adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* yaitu bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, *artifact* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

2.1.4. Teknik Perancangan Sistem

Teknik perancangan sistem yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan MySQL sebagai *database* serta CodeIgniter sebagai *framework* PHP.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Data

Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai^[1].

2.2.2. Informasi

Informasi adalah data yang diolah kemudian menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, menggambarkan suatu kejadian (*event*), dan kesatuan nyata (*fact and entity*) serta digunakan untuk pengambilan keputusan^[2].

2.2.3. Sistem

Sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan^[3].

2.2.4. Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem^[3].

2.2.5. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi^[4].

2.2.6. Iklan

Iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media^[5].

2.2.7. Jual Beli

Unsur unsur pokok perjanjian jual beli adalah barang dan harga. Sesuai dengan asas konsensualisme yang menjiwai hukum perjanjian KUH perdata, perjanjian jual beli itu sudah lahir pada detik tercapainya “sepakat” mengenai barang dan jasa^[6].

2.2.8. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman *web*, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source* atau gratis. PHP merupakan *script* yang menyatu dengan HTML dan berada pada *server*^[7].

2.2.9. CodeIgniter

Codeigniter adalah suatu *framework* yang telah dilengkapi dengan fasilitas yang memudahkan penggunaannya untuk membuat aplikasi *website*. Misalnya saja dengan adanya fasilitas *error reporting*^[8].

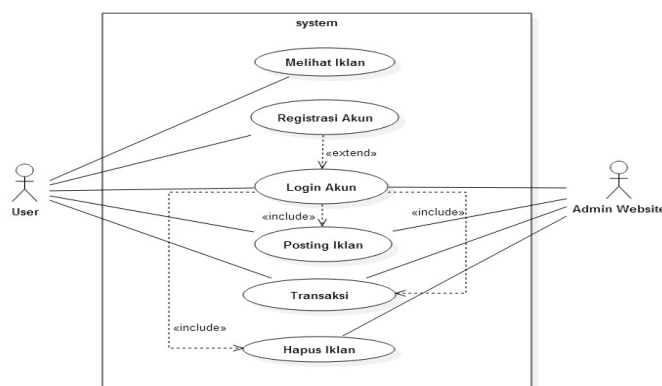
2.2.10. MySQL

MySQL adalah suatu sistem manajemen basis data relasional yang mampu bekerja dengan cepat, kokoh, dan mudah digunakan^[9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Rancangan Alur Kerja Website pada Use Case Diagram

Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Diagram *use case* atau *use case diagram* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor.



Gambar 1 Diagram *Use Case*.

User yang telah melakukan *registrasi* kemudian dapat *login*. *User* dapat melakukan *posting* iklan yang akan diverifikasi oleh admin. Admin dapat menghapus iklan yang ada tanpa pemberitahuan kepada

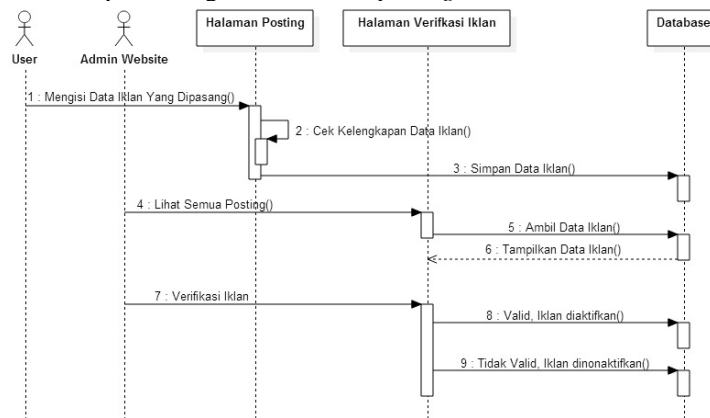
user. Iklan yang telah diverifikasi dapat dilihat oleh semua *user* tanpa melakukan *login*. *User* dapat melakukan transaksi pembelian dengan menggunakan *website* sebagai perantara transaksi.

3.2. Gambaran Alur Posting Iklan dan Transaksi melalui Diagram Sekuensial

3.2.1. Diagram Sekuensial Posting Iklan

Pada diagram sekuensial berikut, akan ditunjukkan alur kerja sistem pada saat *user* melakukan *posting* iklan.

Berikut merupakan diagram sekuensial *posting* iklan:

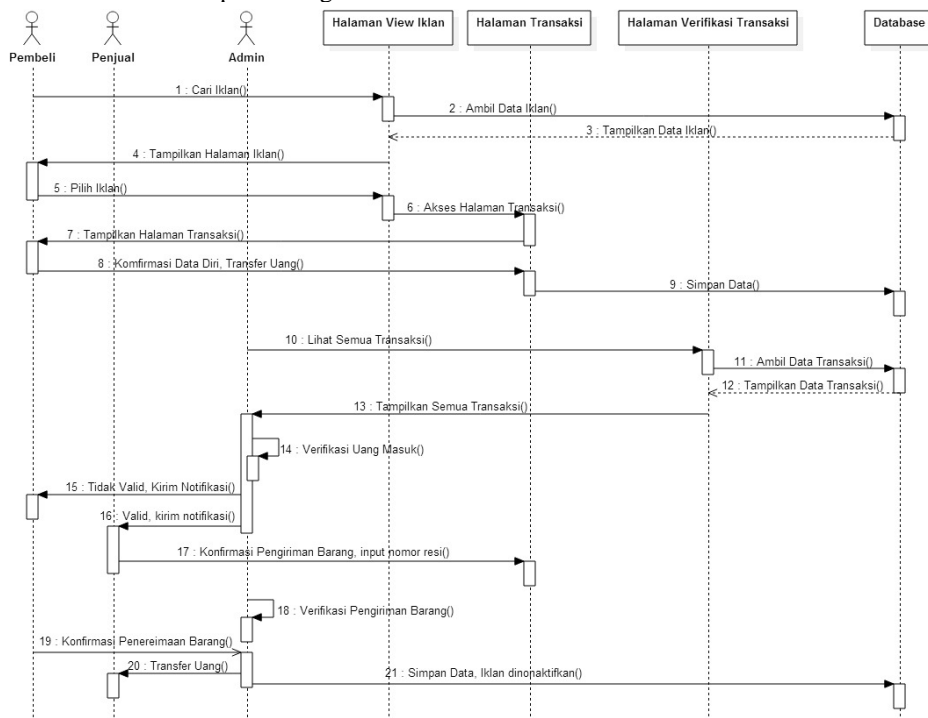


Gambar 2 Diagram Sekuensial Posting Iklan.

3.2.2. Diagram Sekuensial Transaksi

Pada diagram sekuensial berikut, akan ditunjukkan alur kerja sistem pada saat transaksi.

Berikut merupakan diagram sekuensial transaksi:

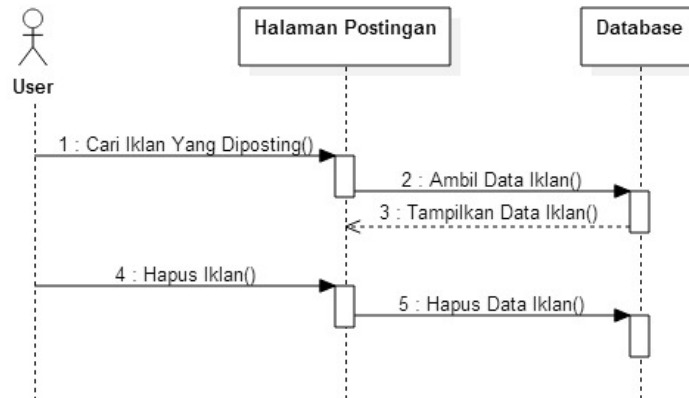


Gambar 3 Diagram Sekuensial Transaksi.

3.2.3. Diagram Sekuensial Hapus Iklan

Pada diagram sekuensial berikut, akan ditunjukkan alur kerja sistem pada saat admin melakukan penghapusan iklan.

Berikut merupakan diagram sekuensial hapus iklan:



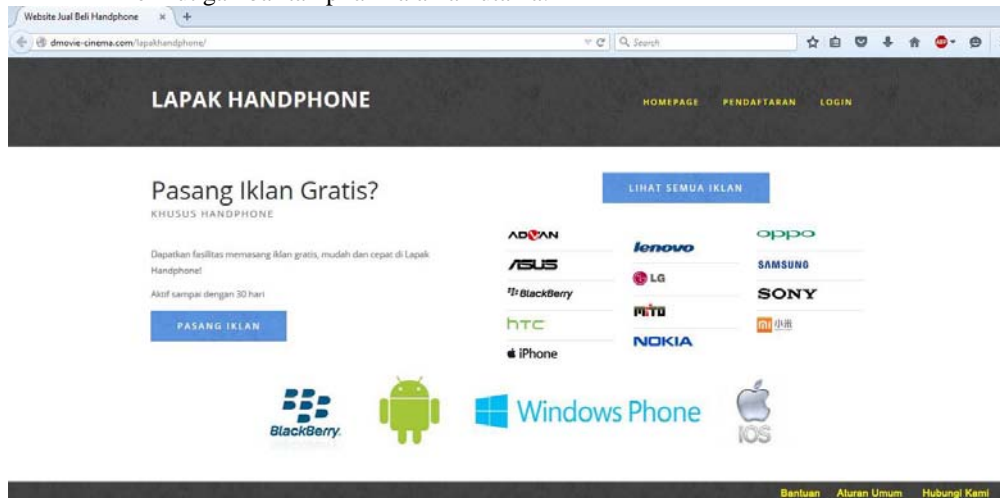
Gambar 4 Diagram Sekuensial Hapus Iklan.

3.3. Tampilan Program

3.3.1. Halaman Utama

User yang telah melakukan akses ke *website* akan dihadapkan dengan halaman utama. Setelah itu *user* dapat melakukan *login*, pendaftaran dan melihat iklan yang ada pada *website*.

Berikut gambar tampilan halaman utama:



Gambar 5 Tampilan Halaman Utama.

3.3.2. Halaman Posting Iklan

User yang ingin melakukan *posting* iklan akan masuk ke halaman ini untuk melakukan *posting* dengan mengisi judul iklan, jenis iklan, merk hp, tipe hp, harga, kota, keterangan iklan, foto dan no telp.

Pada gambar berikut ditunjukkan tampilan halaman *posting* iklan:

Posting Iklan

Judul Iklan : Asus Zenfone 4 Fullset

Jenis Iklan : Jual Beli

Merk HP : Asus

Tipe HP : Zenfone 4

Harga : 850000

Kota : Pekanbaru

Keterangan Iklan :

Asus zenfone 4 fullset, masih garansi 8 bulan. Tidak ada kendala
 930% lagi coba.
 hub 089698568481. cod saodan

Foto : *.jpg

No Telp : 089615430638

* Khusus iklan Jual

Jenis Transaksi : Cash On Delivery
 COD & Transfer

Bank : Mandiri

No Rekening : 9000022434055

Atas Nama : Rudy Gunawan

*Iklan akan melalui proses verifikasi
 *Baca ketentuan transfer [di sini](#)

Gambar 6 Tampilan Halaman Posting Iklan.

3.3.3. Halaman Transaksi

User yang akan melakukan transaksi harus melakukan pengecekan ongkos kirim terlebih dahulu dengan cara memilih ekspedisi dan kota tujuan dan setelah itu mengklik tombol “cek ongkir”, website akan menampilkan harga ongkos kirim ke kota tujuan dan total harga yang harus dibayar oleh user. Kemudian user harus mengisi data lengkap tentang alamat tujuan pengiriman. Data tersebut dapat berisi nama, no hp, kota dan alamat serta data rekening user.

Pada gambar berikut ditunjukkan tampilan halaman transaksi:

Transaksi - Samsung v lumayan mulus

Ekspedisi	<input type="text" value="JNE"/>	Ongkos Kirim	Rp 9.000,-
Kota Tujuan	<input type="text" value="Sintang"/>	Total Harga	Rp 809.000,-

Alamat Tujuan (Nama, No HP, Kota, Alamat)

Nama : Andry Chandra
 No HP : 089645891545
 Alamat : Jl. Gajah Mada, Gg. Gajah Mada 17, No 24
 Sintang, Kalimantan Barat

Silahkan transfer ke rekening website dan klik submit untuk diproses.

Bank : Mandiri
No Rekening : 900-00-2243405-5
A/N Rudy Gunawan

Data Rekening Pembeli

Bank	<input type="text" value="Danamon"/>
No Rekening	<input type="text" value="00355486500"/>
Atas Nama	<input type="text" value="Andry Chandra"/>

Gambar 7 Tampilan Halaman Transaksi.

4. KESIMPULAN

- Dapat disimpulkan dari implementasi *website* pemasangan iklan jual beli handphone sebagai berikut:
- Internet dapat dimanfaatkan sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global di bidang bisnis.
 - Informasi yang terdapat di internet dapat digunakan untuk berbagai keperluan salah satunya adalah informasi iklan jual beli handphone.
 - Website* ini dapat membantu para penjual untuk memasarkan produk secara global yang dapat dilihat kapan dan di mana saja.
 - Melalui *website* ini, pembeli mendapat banyak pilihan harga karena penjual bebas mematok harga handphone yang diiklankan.
 - Website* ini sebagai mediator untuk mempertemukan penjual dan pembeli handphone untuk mencapai tujuan masing-masing individu.

5. SARAN

- Beberapa hal yang disarankan untuk dalam penggunaan *website* ini yaitu:
- Penjual dan pembeli harus memasang informasi yang *detail* dan *valid* pada iklan agar calon penjual atau pembeli memiliki persepsi yang sama terhadap produk yang dimaksud.
 - Sebelum memasang iklan, penjual dapat melihat iklan lain agar dapat membuat patokan harga.
 - Pembeli harus lebih berhati-hati saat melakukan transaksi dengan mengecek semua kondisi barang yang ditawarkan.
 - Usahakan membeli produk dengan menggunakan metode ada barang ada uang atau sering disebut *Cash On Delivery (COD)* dan cari tempat yang ramai untuk transaksi.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Dharma Pontianak atas segala dukungan terhadap penelitian ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir, Abdul. (2008). *Pengenalan Sistem Informasi. Edisi Pertama*. ANDI. Yogyakarta.
- [2] Mardi. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- [3] Al Fatta, Hanif. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. ANDI. Yogyakarta.
- [4] Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi. Edisi Pertama*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [5] Gumelar. (Maret 2011). "ULTIMART." *Jurnal Ilmu Seni & Desain UMN*. vol. 3, no.1: hal. 65.
- [6] Eddy, Richard. (2010). *Aspek Legal Properti - Teori, Contoh, dan Aplikasi*. ANDI. Yogyakarta.
- [7] Kurniawan, Ruliantao. (2010). *PHP dan MySQL untuk Orang Awam. edisi 2*. Maxikom. Palembang.
- [8] Wardana. (2010). *Menjadi Master PHP dengan Framework CodeIgniter*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [9] Sibero, Alexander F. K (2011). *Kitab Suci Web Programing*. MediaKom. Yogyakarta.