

MODERNISASI ADMINISTRASI USAHA KECIL MENENGAH (UKM) MELALUI PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI

Supratman Zakir¹

¹Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Bukittinggi

Jl. Raya Gurun Aur Kubang Putih Bukittinggi

¹Mahasiswa Program Doktor Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

¹e-mail : supratman@iainbukittinggi.ac.id, ¹e-mail : sefzaku@gmail.com

Abstrak

Salah satu langkah yang banyak digunakan dalam membantu penyelesaian masalah perusahaan adalah pemanfaatan teknologi komputer yang diwujudkan dalam sebuah Sistem Informasi. Usaha Kecil dan Menengah (UKM) tidak terlepas dari penggunaan teknologi komputer dalam mendukung operasionalnya. Akan tetapi penggunaannya tidak optimal sesuai dengan tujuan dan fungsi komputer tersebut, dalam rangka mengoptimalkan kerja computer serta memberikan solusi manajemen UKM supaya dapat dikelola secara profesional dan memiliki daya saing, maka dilakukan penelitian yang berkaitan dengan desain Sistem Informasi Administrasi yang dalam penelitian ini digunakan teknologi berbasis Web dengan memanfaatkan Bahasa Pemrograman PHP/MySQL. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan (Development Research) dengan menggunakan pendekatan pengembangan model 4D (four-D model). Adapun tahapan model pengembangan meliputi tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap ujicoba (disseminate). Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan (develop). Hasil penelitian di dapatkan bahwa dengan adanya Sistem Informasi Administrasi (SIA) berbasis web, terjadi peningkatan mutu informasi, kualitas dan kuantitas dari penjualan produk. Pemanfaatan jaringan internet dengan adanya website, pembeli dapat mengakses informasi tentang produk yang ditawarkan tanpa harus mendatangi lokasi untuk mencek produk yang ada. Website dapat dijadikan media promosi produk.

Kata Kunci : UKM, Administrasi Modern, PHP/MySQL, Webbase

PENDAHULUAN

Perusahaan dihadapkan pada tantangan dalam mewujudkan tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba optimal, dari keuntungan tersebut diharapkan perusahaan dapat melanjutkan dan mengembangkan operasionalnya lebih baik lagi. Besar kecilnya keuntungan yang dihasilkan perusahaan biasanya dijadikan

sebagai tolak ukur utama dalam menentukan keberhasilan manajemen.

Semakin kompleksnya permasalahan dalam berbagai bidang pada perusahaan menuntut penyelesaian yang lebih baik dan profesional. Salah satu langkah yang banyak digunakan dalam membantu penyelesaian masalah perusahaan adalah pemanfaatan teknologi komputer yang

diwujudkan dalam sebuah Sistem Informasi, seperti Sistem Informasi Manajemen (SIM), Sistem Informasi Akuntansi (SIA), Sistem Informasi Keuangan (SIK) dan lain sebagainya. Teknologi komputer telah terbukti mampu membantu pengguna (*user*) dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan, hal ini menjadikan komputer digunakan dalam berbagai bidang, aspek dan segmen kehidupan.

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) tidak terlepas dari penggunaan teknologi komputer dalam mendukung operasionalnya. Akan tetapi penggunaannya tidak optimal sesuai dengan tujuan dan fungsi komputer tersebut. Pada tataran aplikasi di lapangan komputer hanya digunakan sebagai alat ketik, padahal komputer memiliki kemampuan yang “lebih” dari sekedar mesin ketik, bahkan dapat dikatakan komputer sebagai alat yang memiliki multi fungsi yang sering disebut dengan komputer multimedia.

Komputer saat ini tidak lagi dikategorikan sebagai barang mewah yang hanya dapat dimiliki oleh perusahaan menengah ke atas, akan tetapi komputer telah masuk ke berbagai lapisan atau tingkatan perusahaan termasuk perusahaan dalam skala kecil dan menengah. Salah satu contohnya adalah “Sanggar Karya”.

“Sanggar Karya” merupakan industri kecil yang bergerak pada usaha pembuatan kerajinan tangan yang berdiri sejak tahun

1999. Pada awal berdirinya usaha ini hanya dengan satu orang tenaga kerja dan modal awal sebesar Rp 150.000. Dalam perjalanannya, usaha kerajinan tangan yang dimulai dari “tempat pena” dari bambu ini berkembang sampai menghasilkan berbagai bentuk kerajinan tangan lainnya seperti berbagai jenis lampu hias baik digunakan sebagai lampu bendi atau lampu rumah dengan berbagai ukuran. Miniatur rumah adat, tempat pena, gantungan kunci, figura dan berbagai bentuk lainnya dengan berbagai ukuran (kecil, sedang dan besar) dan Kaligrafi dengan bermacam model.

Semua usaha produksi kerajinan tangan tersebut dilakukan di rumah produksi sendiri guna menjaga mutu produk. Rumah produksi ini juga berfungsi sebagai rumah tinggal dan kantor administrasi usaha. Sejalan dengan semakin meningkatnya permintaan produk dari industri kecil ini, diikuti dengan peningkatan jumlah tenaga kerja, sehingga sampai saat ini tenaga kerja yang terlibat adalah 8 orang. Dalam penerimaan tenaga kerja selalu dilakukan seleksi terhadap keahlian yang dimiliki sehingga tenaga kerja yang ada betul-betul orang yang bisa menghasilkan karya seni yang bisa diterima dipasaran.

Hasil kerajinan tangan ini telah dipasarkan ke segala tempat seperti Silungkang, Padang, Pandai Sikek, Pasar Atas, Panorama, Kebun Binatang, bahkan

hasil kerajinan tangan ini telah sampai ke Malaysia. Setiap satu tahun sekali Sanggar Karya selalu mengikuti pameran yang diadakan di Malaysia.

Dalam operasionalnya, industri kerajinan tangan ini masih bersifat konvensional. Penanganan administrasi usaha masih dilakukan secara manual yaitu dengan pencatatan sendiri setiap transaksi yang terjadi. Hal ini tentu menjadi tidak efektif dan tidak efisien. Dengan semakin banyaknya permintaan dan kegiatan yang terjadi, tentu administrasi menjadi semakin kompleks. Permasalahan mendasar pada roda perjalanan perusahaan adalah tidak adanya sistem yang dapat menangani dengan baik proses administrasi perusahaan, seperti proses sistem penggajian dan pencatatan keuangan. Sehingga pemilik tidak dapat mengetahui dengan cepat beberapa hal seperti posisi keuangan, *delivery of Order (DO)*, maupun berapa jumlah persediaan yang ada.

Berdasarkan gambaran yang telah dijelaskan di atas maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu tingginya produksi kerajinan tangan tidak disertai dengan peningkatan kemampuan manajerial, Proses pencatatan transaksi keuangan masih konvensional, Proses administrasi yang masih manual membuat perjalanan operasional perusahaan tidak efektif dan efisien, sehingga apakah dengan mendesain Sistem Informasi Administrasi Berbasis

Web mampu menanggulangi permasalahan keterbatasan kemampuan manajerial, meminimalkan kesalahan transaksi keuangan dan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses administrasi perusahaan ?.

Adapun indikator tingkat keberhasilan dari penelitian ini yang diharapkan adalah ; Pertama; Pemilik UKM mampu mengelola administrasi industri dengan lebih baik. Kedua; Pemilik UKM dapat menggunakan program yang dihasilkan dari penelitian ini. Ketiga; Sistem yang dihasilkan betul-betul dapat menjadi sarana penghubung yang baik, seperti antara karyawan dan pimpinan atau antara industri dan pelanggan (*costumer*).

KAJIAN LITERATUR

Sistem Informasi

Informasi menurut Davis merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang. Sementara Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau mengendalikan informasi. Suatu sistem

dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan prosedur organisasi, yang nantinya akan bertujuan untuk menyajikan informasi.

Sumber informasi adalah data. Data merupakan bentuk yang masih mentah belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi, penerima yang menerima informasi lalu mengambil keputusan dan mengambil tindakan yang menghasilkan data kembali.

Informasi yang diambil dan dijadikan sebagai tolok ukur pengambilan keputusan sangat tergantung pada kualitas informasi itu sendiri. Kualitas dari informasi tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan jelas mencerminkan maksudnya. Tepat pada waktunya, maksudnya informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang telah usang tidak

ada nilai guna lagi karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. relevan, artinya informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevan informasi untuk tiap-tiap orang berbeda satu sama lainnya.

Siklus Informasi

Siklus informasi adalah data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang berarti akan menghasilkan tindakan yang lain akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. (Al-Bahra : 2005)

Kualitas Informasi

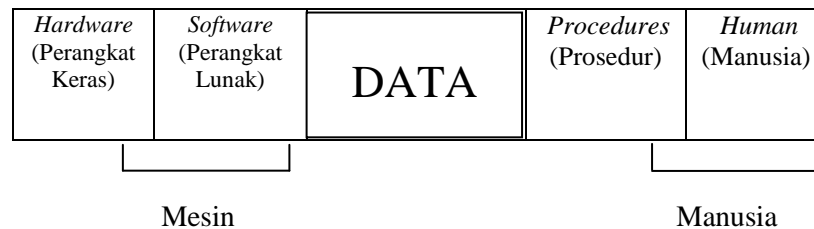
Kualitas informasi tergantung dari 3 hal yaitu a). informasi harus akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, harus jelas mencerminkan maksudnya. b). Tepat pada waktunya, artinya informasi yang datang pada penerimanya tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai guna, karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. c). Relevan, artinya informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya. (Al-Bahra : 2005)

Nilai Informasi

Nilai dari suatu informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Dari definisi informasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi dapat mengenai apa saja, seperti informasi mengenai data, informasi tentang komunikasi dan sebagainya. Sehingga informasi dapat didefinisikan sebagai data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya.

Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi dapat diklasifikasikan; pertama; *Hardware* dan *software* yang berfungsi sebagai mesin. Kedua; *People* dan *procedures* yang merupakan manusia dan tatacara menggunakan mesin. Ketiga; Data merupakan jembatan penghubung antara manusia dan mesin agar terjadi suatu proses pengolahan data.



Gambar 1 : Komponen Informasi

Sumber : Al-Bahra Bin Ladjamuddin, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), Cet.1; h.15

Administrasi

Administrasi berasal dari bahasa Latin : *Ad* = intensif dan *ministrare* = melayani, membantu, memenuhi. Administrasi merujuk pada kegiatan atau usaha untuk membantu, melayani, mengarahkan, atau mengatur semua kegiatan di dalam mencapai suatu tujuan.

Menurut Soewarno Handyaningrat¹ administrasi adalah suatu kegiatan yang meliputi catat-mencatat, surat-menyurat, pembukuan ringan, ketik mengetik, agenda dan sebagainya yang bersifat teknis ketatausahaan.

Dalam perancangan web untuk usaha “Sanggar Karya” ini peneliti menggunakan

¹ Soewarno Handyaningrat, 1996. *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Gunung Agung, Jakarta.

kata administrasi untuk melakukan kegiatan pencatatan data tenaga kerja yang terlibat, penggarjian karyawan, laporan barang, laporan pemesanan barang, laporan pendapatan yang diperoleh oleh usaha “Sanggar Karya” dan dilakukan secara komputerisasi dengan berbasiskan *web*.

Aplikasi Web

Aplikasi web tidak saja digunakan di Internet, namun juga dapat digunakan untuk keperluan intra-organisasi. Jaringan aplikasi web yang terpasang dilingkungan intra-organisasi ini dikenal dengan *Intranet*. Sebelum teknologi web banyak digunakan, dulu telah dikenal teknologi *multi user* dan *client/server*

Website adalah salah satu sumber daya internet yang mempunyai sifat interaktif, bebas jarak, bebas dimensi dan lain-lain. Karena sifat-sifatnya inilah yang menjadikan website sangat efektif untuk melakukan bisnis. Tidak mengherankan apabila kemudian tumbuh perusahaan-perusahaan *online* dengan berbagai layanan bisnis yang ditawarkan

Software yang digunakan

Dalam perancangan website ini, software yang digunakan adalah: Pertama; HTML (*Hypertext Markup Language*); *Hypertext MarkUP Language* merupakan bahan utama yang digunakan untuk

membuat web. Pemrograman HTML dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pengolahan teks standar seperti *Notepad*. Gunakan *Save As* dan isi Nama file + “.HTML” untuk menyimpan menjadi dokumen *web*, *HTML* merupakan bahasa paling sederhana dan hanya dapat digunakan untuk menampilkan informasi saja. Kedua; Adobe Dreamweaver; *Adobe Dreamweaver* merupakan *software* khusus untuk pembuatan halaman web secara visual. Disini sintaks-sintaks *HTML* tidak perlu diketik lagi karena dapat kita lihat *View Code*. Adapun versi terbaru dari *software* ini adalah *Adobe Dreamweaver MX* . Ketiga; Dreamweaver; Adobe Dreamweaver tidak hanya mempermudah dalam pembuatan halaman web site, tetapi juga dalam mengelolanya. Setiap peluncuran software baru pasti juga diwarnai dengan wajah baru. Keempat; Adobe Flash; *Adobe Flash* merupakan program grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan oleh desainer grafis khususnya animasi, CD interaktif bahkan menjadi program profesional standar dalam pengolahan animasi *web*. Kelima; *Adobe Flash* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya. Dengan fitur-fitur baru yang terdapat pada *Flash* membuatnya lebih handal, mudah dan cepat untuk menciptakan animasi-animasi yang menajubkan, apalagi didukung dengan

pemrograman *ActionScript* yang semakin kompleks. Keenam; Adobe Firework; *Adobe Firework* adalah *software* sejenis *Photoshop* buatan *Adobe*. Seperti fungsi *Photoshop*, *Firework* juga bisa untuk *retouching image*, membuat efek *emboss* dan *bevel* dan banyak fasilitas lainnya. Kelebihan lainnya *file image* yang dibuat bisa langsung jadi format *HTML*, sedangkan *Photoshop* butuh *ImageReady* untuk menjadikan *image* menjadi format *HTML*. Versi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Firework MX*. Ketujuh; *WampServer*; *WampServer* merupakan sepaket aplikasi yang terdiri dari *apache*, *mysql* dan *php*.

UKM Sanggar Karya

Jumlah karyawan ada 8 orang, dimana 7 orang pekerja dan 1 administrasi yang merangkap sebagai kasir. Rata-rata tenaga kerja tersebut memiliki latar belakang pendidikan tamatan SMK. Pemimpin “Sanggar Karya” langsung dipimpin oleh pemiliknya yang bernama Abdul Sohar. Pembukuan manual dilakukan oleh salah seorang tenaga kerja yaitu istri dari pemilik, langsung dibawah pengawasan pimpinan. Setiap jumlah dari kerajinan yang dihasilkan dilakukan pencatatan secara manual dan begitu juga saat terjadinya penjualan produk.

Dalam pemasaran produk sudah dilakukan beberapa daerah seperti di

Silungkang, Padang, Pandai Sikek, untuk Kota Bukittinggi sendiri pemasarannya bisa kita temui di Pasar Atas, Panorama, Kebun Binatang dan bahkan di luar negeri seperti Malaysia. Pemasaran kenegeri jiran Malaysia dilakukan sekali setahun yaitu ketika dilaksanakan event pameran produk kerajinan yang yang selenggarakan oleh Dinas Pariwisata Bukittinggi yang dilakukan sekali dalam setahun. Walaupun pemasarannya dilakukan sekali dalam setahun, tepatnya pada bulan Desember. Namun pemilik sangat bersemangat untuk pemasaran ini bisa dikembangkan lagi ke berbagai daerah bahkan luar negeri yang tidak saja Malaysia.

Pendanaan industri ini dibantu oleh bapak angkat yaitu *Sucopindo*. Dengan bantuan *Sucopindo* inilah UKM ini dapat berkembang dan bisa melakukan pameran kerajinan di Malaysia setiap tahunnya. Berbagai pelatihan dan perlombaan telah diikuti oleh Sanggar Karya ini, sehingga hal ini sangat berdampak positif pada perkembangan dan kualitas produk yang dihasilkan.

Jumlah produksi yang dihasilkan bervariasi tergantung banyaknya permintaan. Biasanya kerajinan tangan ini dipesan terlebih dahulu, baru UKM ini menyediakan sebanyak produk yang dipesan. Tetapi walaupun belum ada pemesanan, persediaan barang selalu ada tetapi dalam jumlah yang sewajarnya.

Kerajinan tangan yang bisa dihasilkan setiap minggunya dapat dipaparkan dalam

table 1.1. berikut :

Tabel 1. Jumlah Produksi perminggu

No	Jenis Barang	Produksi / Minggu	
		Satuan	Jumlah
1	Tempat Pena	Kodi	20
2	Lampu Tidur Hias	Kodi	15
3	Kaligrafi	Kodi	5

Sumber : Sanggar Karya

Sementara harga kerajinan yang dihasilkan bervariasi mulai dari Rp 5.000 sampai Rp. 300.000. Setiap produk yang dihasilkan oleh pekerja selalu dilakukan pengontrolan oleh pemilik usaha yang juga memang sudah ahli dibidang kerajinan ini. Hal ini terbukti dengan banyaknya piagam-piagam pelatihan untuk peningkatan mutu kerajinan tangan yang telah diikuti. Bahkan ada beberapa perlombaan yang sudah berhasil mereka raih dengan predikat juara. Pelatihan-pelatihan yang ada tidak saja diikuti oleh pimpinan tapi juga oleh karyawan usaha Sanggar Karya ini. Tentu dengan semakin banyaknya pelatihan yang diikuti, kualitas produk yang dihasilkanpun tentu akan lebih baik.

Dalam memenuhi kebutuhan bahan baku usaha “Sanggar Karya” ini ada yang diperoleh langsung melalui langganan yang berada pada pasar Kota Bukittinggi seperti pengadaan kabel, pernis, lem, cok listrik, dan peralatan lainnya. Sedangkan untuk kayu, triplek, ijuk biasanya mereka telah

bekerja sama dengan daerah Tabek Patah dan Kamang. Namun tak jarang juga pimpinan mencari langsung pada tempat yang memang menyediakan peralatan ini dengan harga lebih murah.

METODOLOGI PENELITIAN

Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada salah satu Usaha Kecil & Menengah (UKM) yang ada di Kota Bukittinggi. Berdasarkan pra-survey yang dilakukan, maka pengelolaan atau manajemen perusahaan menjadi topik utama dalam penelitian ini dan difokuskan pada sistem pengelolaan administrasi perusahaan.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan data yang akan diolah, maka dalam hal ini digunakan suatu metode dalam upaya memperoleh data tersebut. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan

adalah **Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)**.

Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dimana produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan manajemen.²

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan (*Development Research*) dengan menggunakan pendekatan pengembangan model 4D (*four-D model*). Adapun tahapan model pengembangan meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap ujicoba (*disseminate*). Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini baru sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Secara garis besar keempat tahap tersebut sebagai berikut³ :

a. Tahap Pendefinisian (*define*).

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan *user* yang diawali dengan analisis tujuan dari batasan objek yang dikembangkan. Tahap ini meliputi 4 langkah pokok, yaitu: (a) Analisis sistem yang sedang berjalan, (b) Analisis kebutuhan *user*, (c) Analisis sumber daya manusia. (d) Analisis waktu.

b. Tahap Perancangan (*Design*).

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe sistem. Tahap ini terdiri dari 5 (lima) langkah yaitu, (a) desain input, yaitu desain form input sesuai dengan hasil analisis kebutuhan user, (b) Desain Database, yaitu merancang file atau table untuk mendukung sistem, (c) Desain *Output*, yaitu merancang laporan yang akan dihasilkan dari sistem. Dalam penelitian ini penulis membuat laporan dalam bentuk tabel., (d) Desain Teknologi, yaitu mendesain perangkat-perangkat keras (*hardware*) baik untuk computer *stand alone* ataupun jaringan termasuk jaringan internet. (e) Desain Kontrol, yaitu mendesain komponen-komponen yang akan mendukung

²Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosda, 2009), h.164

³ Trianto dalam Supratman, *Metode Research & Development*, <http://e-manza.com>

stabilitas operasional sistem, seperti sekuritas sistem.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*).

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan sistem yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar ataupun user sendiri. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, (b) simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan sistem, dan (c) uji coba terbatas. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan sistem sesungguhnya.

d. Tahap penyebaran (*Disseminate*).

Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan sistem yang telah dikembangkan pada sistem yang sebenarnya. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan sistem dalam operasional sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Objek Penelitian

“Sanggar Karya” langsung dipimpin oleh pemiliknya yang bernama Abdul Sohar. Pembukuan manual dilakukan oleh salah seorang tenaga kerja yaitu istri dari pemilik, langsung dibawah pengawasan pimpinan. Setiap jumlah dari kerajinan yang dihasilkan dilakukan pencatatan secara

manual dan begitu juga saat terjadinya penjualan produk.

Pemasaran produk sudah dilakukan beberapa daerah seperti di Silungkang, Padang, Pandai Sikek, untuk Kota Bukittinggi sendiri pemasarannya bias kita temui di Pasar Atas, Panorama, Kebun Binatang dan bahkan di luar negri seperti Malaysia. Pemasaran ke negeri jiran Malaysia dilakukan sekali setahunnya itu ketika dilaksanakan event pameran produk kerajinan yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Bukittinggi yang dilakukan sekali dalam setahun. Walaupun pemasarannya dilakukan sekali dalam setahun, tepatnya pada bulan Desember. Namun pemilik sangat bersemangat untuk pemasaran ini bias dikembangkan lagi ke berbagai daerah bahkan luar negri yang tidak saja Malaysia.

Pendanaan industry ini dibantu oleh bapak angkat yaitu *Sucopindo*. Dengan bantuan *Sucopindo* inilah UKM ini dapat berkembang dan bias melakukan pameran kerajinan di Malaysia setiap tahunnya.

Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Pemasaran produk yang berjalan sekarang yaitu pembeli datang langsung ke toko atau gudang dan melakukan order barang yang di inginkan. Namun hal tersebut dirasa belum efisien dalam pemasaran suatu produk.

Berdasarkan uraian singkat diatas, pemilik toko mempunyai kendala untuk menyampaikan informasi karya-karya terbaru dan harga dari setiap karya terhadap pelanggannya. Selain itu pengiriman produk yang tidak tepat waktu karena informasi pengiriman karya yang tidak jelas.

Beberapa ancaman dan kendala yang terjadi antara lain :

1. Ancaman pendatang baru yang potensial dan lebih baik dalam bidang penjualan karya-karya yang sama dengan produk yang lebih variatif.

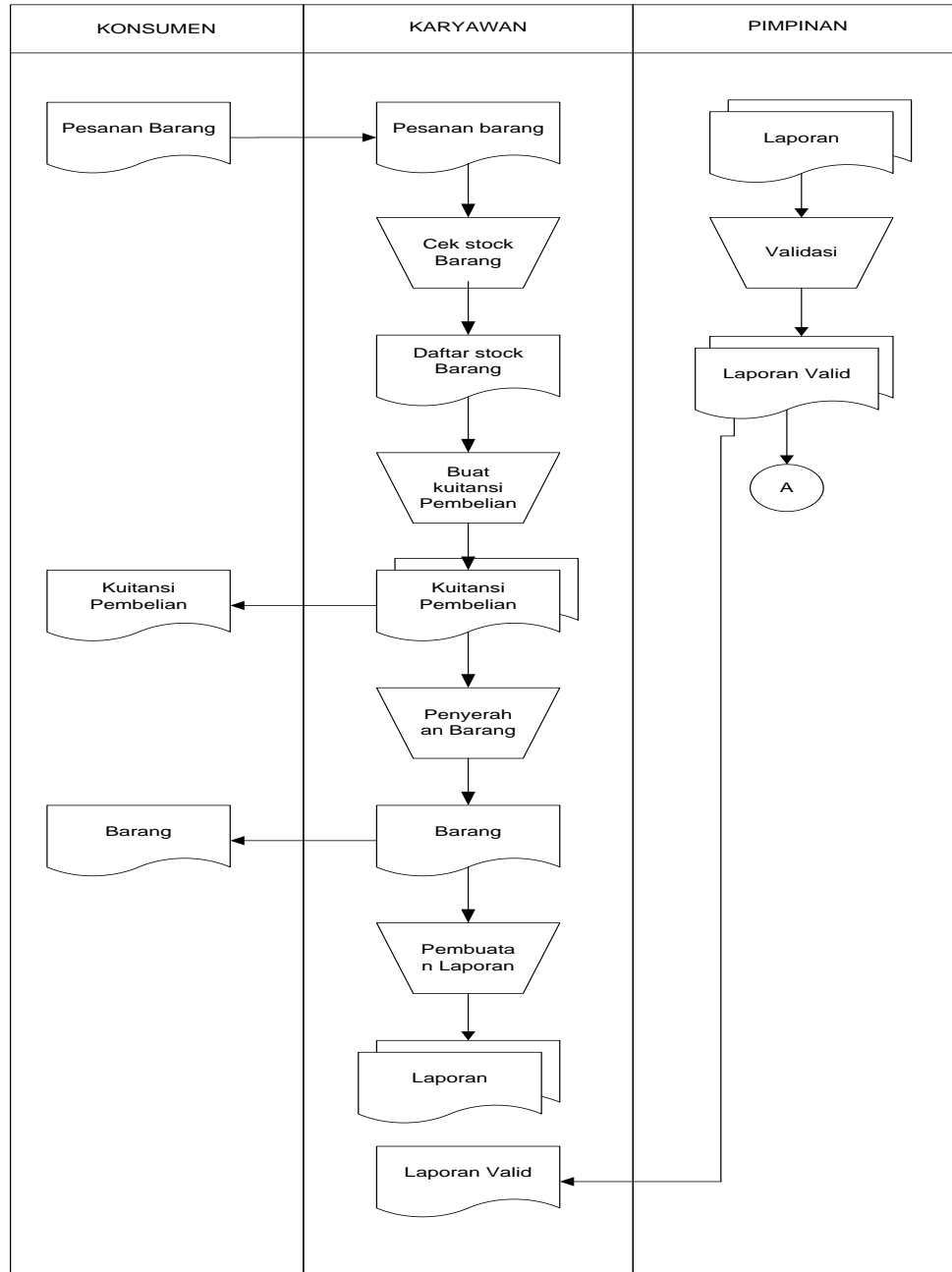
Pendatang baru merupakan salah satu faktor yang penting untuk diperhatikan.

2. Persaingan antar toko lokal yang berada pada kawasan penjualan. Keberadaan toko baru yang menjual produk yang sama perlu di cermati, karena memiliki kemampuan yang

cukup kuat dalam mempengaruhi persaingan pasar.

3. Kekuatan penawaran pemasok, banyak pemasok yang lebih fleksibel dalam menentukan harga produk. Apabila harga suatu produk yang ditawarkan terlalu tinggi maka toko akan mencari pemasok lain yang dapat menawarkan harga yang lebih sesuai.
4. Kekuatan penawaran pembeli, Pelanggan yang merasa tidak puas atas pelayanan suatu toko memiliki kecenderungan yang kuat untuk beralih ke toko lain. Oleh karena itu perusahaan harus dapat mengetahui kebutuhan para pelanggan untuk mempertahankannya.

Berdasarkan uraian dari pimpinan sanggar karya, maka dapat dirumuskan Aliran Sistem Informasi sebagai berikut :



Gambar 2 : Aliran Sistem Informasi Adminsitrasi Sanggar Karya (Existing)

Kelemahan Sistem Lama

Adapun masalah-masalah yang ditemukan dari sistem yang sedang berjalan di Sanggar Karya adalah sebagai berikut: Pertama; Masih belum jelasnya program perhitungan persediaan produk : Pada saat

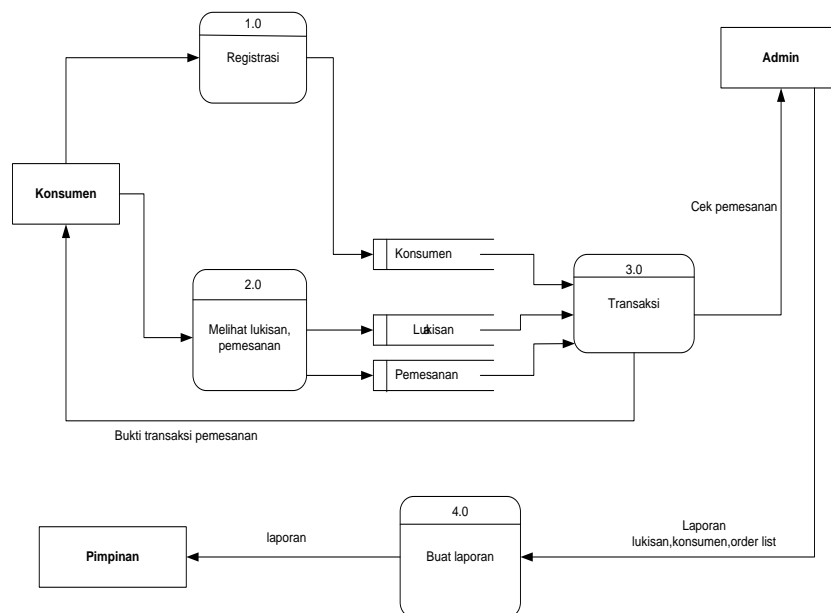
ini masih belum ada program perhitungan yang jelas di Sanggar Karya, jumlah keluar masuknya produk tidak begitu pasti, sehingga untuk mengetahui keadaan persediaan produk sangat sulit dan sering terjadi kesalahan-kesalahan, masalah ini

dapat menimbulkan kerugian dan tahap yang lebih fatal bias terjadi kebangkrutan. Kedua; Penggunaan cara manual dalam sistem pencatatan persediaan: Dalam pencatatan proses operasionalnya yaitu proses pembelian, proses penjualan dan proses pencatatan persediaan produk masih menggunakan kalkulator sebagai alat bantu untuk perhitungan dan dicatat dalam sebuah buku atau kertas-kertas yang penyimpanannya tidak begitu baik sehingga sering terjadi kehilangan arsip-arsip yang diperlukan dan untuk mencari kembali sangatlah sulit. Ketiga; Laporan yang dihasilkan tidak akurat: Disebabkan karena proses perhitungan yang masih belum jelas dan pencatatan manajemen persediaan

produk masih dengan cara yang manual, maka laporan-laporan yang dihasilkan sangat tidak akurat dan pembuatannya memakan waktu yang relatif lama, sehingga pihak pimpinan sangat sulit untuk mengambil keputusan-keputusan yang tepat. Ketidakakuratan dalam mengambil keputusan akan membuat kinerja tidak efisien dan tidak efektif.

Desain Sistem Baru

Untuk menggambarkan system secara keseluruhan maka dapat digunakan tools pengembangan system yaitu Data Flow Diagram (DFD). Adapun DFD dari system baru yang akan dirancang adalah sebagai berikut :



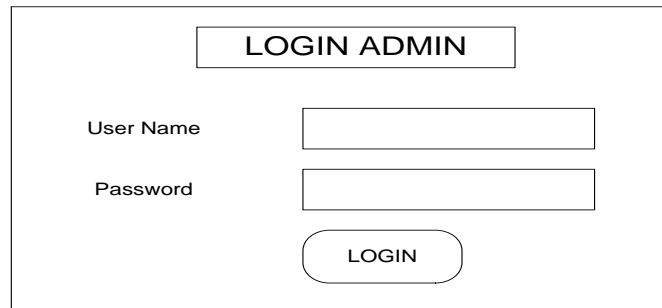
Gambar 3. Gambaran system dalam DFD

Desain Input

Desain input adalah tampilan yang dikeluarkan oleh sistem melalui tampilan monitor, dimana desain input merupakan rancangan dalam bentuk-bentuk pemasukan data yang adapada website. Tujuan dalam pendesainan ini adalah memberikan panduan kepada pengguna dalam

mengentrikan data sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pengentrian data. Bentuk dari desain input yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. Form login administrator
Form login digunakan untuk untuk mengakses kehalaman admin.



The image shows a web form titled "LOGIN ADMIN". It contains two text input fields: one for "User Name" and one for "Password". Below the input fields is a rounded rectangular button labeled "LOGIN".

Gambar 4 : Form login

2. Input kategori produk
Form Input kategori digunakan administrator untuk menambahkan

kategori produk yang ditawarkan kepada pembeli.



The image shows a web form titled "INPUT KATEGORI PRODUK". It contains two text input fields: one for "Kd_kat" and one for "Nm_kat". Below the input fields is a rounded rectangular button labeled "SIMPAN".

Gambar 5 : Form kategori produk

3. Input produk baru

Form input produk baru digunakan untuk menambahkan produk baru kedalam data base.

INPUT PRODUK

Kd_produk	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Kd_kat	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Judul	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Size	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Harga	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Nama File	<input style="width: 80%;" type="text"/> <input style="width: 50px;" type="button" value="Browse..."/>

Gambar 6 : Form produk


4. Input registrasi konsumen

REGISTRASI KONSUMEN

Nama	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Email	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Telepon	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Alamat	<input style="width: 80%;" type="text"/>
Password	<input style="width: 80%;" type="text"/>

Gambar 7 : Form registrasi konsumen

5. Input Pemesanan

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">Order</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">Kembali</div> </div>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Kd_produk : BM001</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Judul : Jam Gadang</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Category : Plakat</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;">Size : 12 x 20 cm</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Harga: 150.000</td> </tr> </table>	Kd_produk : BM001	Judul : Jam Gadang	Category : Plakat	Size : 12 x 20 cm	Harga: 150.000
Kd_produk : BM001						
Judul : Jam Gadang						
Category : Plakat						
Size : 12 x 20 cm						
Harga: 150.000						

Gambar 8 : Form Input Pemesanan

Desain Database

1. Tabel user

Tabel 2 : Tabel user

Nama Database : gallerydb
NamaTabel : user

No	Field	Type
1	Username	Varchar(10)
2	Password	Varchar(10)

2. Tabel Konsumen

Tabel 3 :Tabel Konsumen

Nama Database : gallerydb
NamaTabel : konsumen
Field key : kd_konsumen

No	Field	Type
1	Kd_konsumen	Int(11)
2	Nm_konsumen	Varchar(50)
3	email	Varchar(30)
4	telepon	Varchar(50)
6	alamat	Varchar(50)
7	password	Varchar(50)

3. Tabel kategori

Tabel 4 : Tabel Kategori

Nama Database : gallerydb
NamaTabel : kategori
Field key : kd_kat

No	Field	Type
1	Kd_kat	Varchar(10)
2	Nm_kat	Varchar(10)

4. Tabel produk

Tabel 5 : Tabel Produk

Nama Database : gallerydb
NamaTabel : produk
Field key : kd_produk

No	Field	Type
1	Kd_produk	Char(7)
2	Kd_kat	Char(20)
3	Judul	Char(30)
4	Size	Smallint(9)
6	Harga	Float(10,2)
7	nm_file	Char(15)
8	Status	Char(20)

5. Tabel pemesanan

Tabel 6 : Tabel Pemesanan

Nama Database : gallerydb
Nama Tabel : pemesanan
Field key : no_pesanan

No	Field	Type
1	No_pesanan	Varchar(4)
2	Tgl_pesanan	Varchar(50)
3	Kd_konsumen	Varchar(30)
4	Total	Varchar(30)
5	Status	Varchar(60)

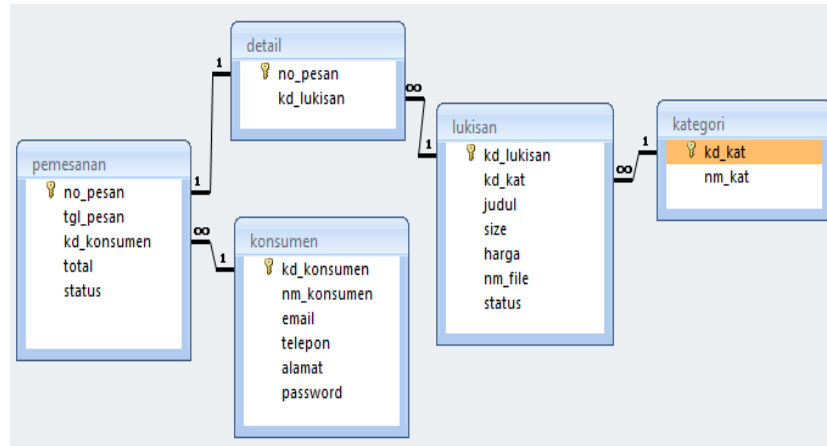
6. Tabel detail

Tabel 7 :Tabel Detail

Nama Database : gallerydb
NamaTabel : detail
Field key : order_no

No	Field	Type
1	No_pesanan	int(11)
2	kd_produk	Varchar(30)

Relasi Antar Tabel



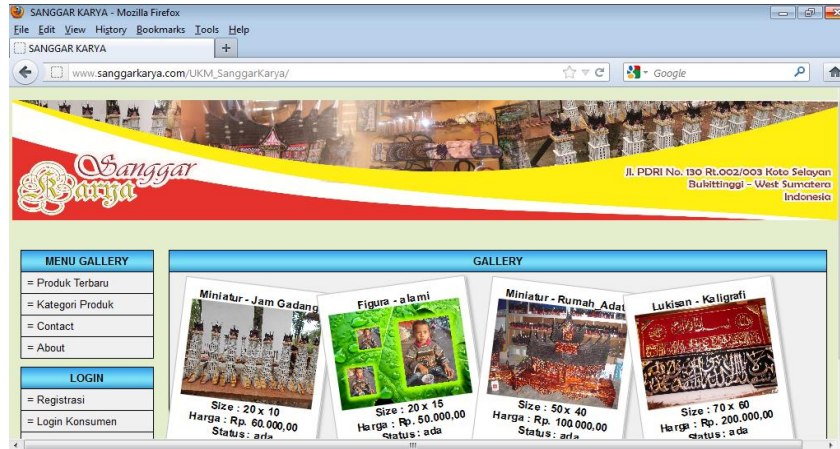
Gambar 2 : Relasi AntarTabel

Desain Output

Desain output atau rancangan output dimaksudkan untuk menetapkan format tampilan yang digunakan sebagai media untuk melihat hasil akhir dari sebuah website yang telah dibangun. Sebagai

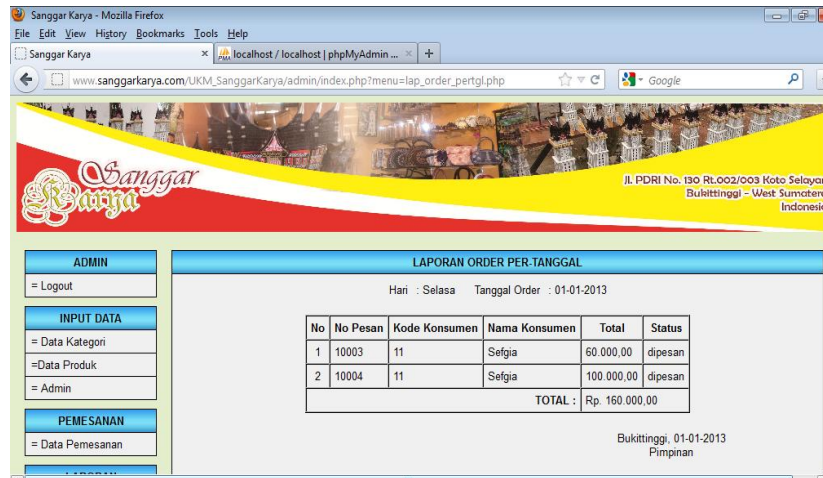
bentuk data yang dapat dilihat pada layar komputer. Bentuk dari desain output sistem website yang dirancang adalah sebagai berikut:

a. Informasi Data Produk



Gambar 3 : Informasi Data Produk

b. Laporan Penjualan pertanggal



Gambar 4 : Form Penjualan

Desain Kontrol

Dalam pengembangan suatu sistem informasi, analis dan perancang sistem harus memikirkan pengendalian yang ada atau yang akan diterapkannya. Sistem informasi sebagai sistem yang terbuka (open system) tidak bisa dijamin sebagai

suatu sistem yang bebas dari kesalahan-kesalahan atau kecurangan-kecurangan. Apabila sistem tersebut dilengkapi dengan suatu pengendalian yang berguna untuk mencegah atau menjaga hal-hal yang negatif tersebut, maka sistem akan dapat terus melangsungkan hidupnya.

Tujuannya agar keberadaan sistem setelah diimplementasi dapat memiliki keandalan dalam mencegah kesalahan, kerusakan serta kegagalan proses sistem.(anonim 30 maret 2010).

Desain kontrol menyangkut permasalahan terhadap kelangsungan sistem serta menghindari sistem dari kondisi crash(macet). Untuk menjadikan sistem yang dirancang agar aman dan berkesinambungan maka perlu di desain komponen sebagai berikut:

a. Software

Dalam perancangan sistem, dipakai beberapa software kontrol antara lain:

1. Anti virus yang digunakan adalah Smadav versi terbaru.
2. Sistem firewall yang ada di sistem operasi
3. Sistem login untuk mencegah yang tidak berhak mengakses sistem (power security).

b. Hardware

Beberapa hardware kontrol yang digunakan dalam perancangan sistem ini antara lain:

1. Penggunaan password untuk komputer admin.
2. Pengaturan tata letak hardware menghindari cahaya matahari secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan desain Sistem Informasi Administrasi berbasis web pada Sanggar Karya, maka penulis mencoba menarik suatu kesimpulan yaitu : Pertama; Dengan adanya Sistem Informasi Administrasi (SIA) berbasis web, terjadi peningkatan mutu informasi, kualitas dan kuantitas dari penjualan produk. Kedua; Pemanfaatan jaringan internet dengan adanya website Sanggar Karya, pembeli dapat mengakses informasi tentang produk yang ditawarkan tanpa harus mendatangi lokasi untuk mengecek produk yang ada. Ketiga;Website dapat dijadikan media promosi produk Sanggar Karya.

REFERENSI

Buku

- Andi Pramono dan M. Syafii. 2005. *Kalaborasi Flash, Dreamweaver, dan PHP untuk Aplikasi Website*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Arief Ramadhan dan Hendra Saputra. 2005. *PHP 5 dan Mysql*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Andi Ofset. Yogyakarta.
- Kasiman Peranginangin, 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Mei Lenawati. 2007. *Macromedia Dreamweaver 8 dengan PHP*. Andi Offset. Yogyakarta

Ridwan Sanjaya dan Onno W. Purbo. 2001. *Membuat Aplikasi WAP dengan PHP*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta

Siti Mutmainah dan Lukmanul Hakim. 2003. *Rahasia dan Trik Membuat Situs Cantik*. Cet ke-2. PT Elex Media Komputindo. Jakarta

Soewarno Handayani, 1996. *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Gunung Agung. Jakarta

Tim Evans. 1997. *10 Minute Guide to HTML 3.2*. Second Edition. PT Elex Media Komputindo. Jakarta

Wayan FM. 2003. *Modul Praktikum Pemrograman Internet*. D-3 Manajemen Informatika Fakultas MIPA Brawijaya. Malang

Website

Ahmad Amrullah. 2004. *Tutorial Pembelajaran PHP dan MySQL untuk membangun website yang menarik dan Dinamis*. dari <http://mahasiswa.unikom.ac.id>. Diakses tanggal 9 Juni 2012

Endy Muhandin. 2003. *PHP Programming Fundamental dan MySQL Fundamental*. <http://courseware.artivisi.com>. Diakses tanggal 9 Juni 2012

Mohammad Safii. 2003. *Manipulasi Database Mysql dengan PHP*. www.ilmukomputer.com. Diakses tanggal 9 Juni 2012

MySQL official website dari www.mysql.com. Diakses tanggal 9 Juni 2012