

**NASKAH PUBLIKASI**

**SISTEM MANAJEMEN MARKETING ONLINE MENGGUNAKAN  
MVC (MODEL VIEW CONTROLLER)  
(STUDI KASUS SUPER MURAH DISTRO)**

Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Sigit Dias Artanto

3105111239

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2020**

**NASKAH PUBLIKASI**

**SISTEM MANAJEMEN MARKETING ONLINE MENGGUNAKAN**  
**MVC (MODEL VIEW CONTROLLER)**  
**(STUDI KASUS SUPER MURAH DISTRO)**

Disusun oleh:  
Sigit Dias Artanto  
3105111239

Pembimbing

**Muhammad Fachrie, S.T., M.Cs.**

Tanggal:.....

# SISTEM MANAJEMEN MARKETING ONLINE MENGGUNAKAN MVC (MODEL VIEW CONTROLLER)

## (STUDI KASUS SUPER MURAH DISTRO)

**Sigit Dias Artanto, Sutarman**

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
Jl. Siliwangi (Ringroad Utara) Jombor Sleman Yogyakarta  
E-mail : [muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id](mailto:muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id)*

### ABSTRAK

Super Murah Distro merupakan usaha dalam bidang penjualan pakaian, sepatu dan tas untuk orang dewasa. Saat ini manajemen marketing pada Super Murah Distro masih sangat tidak terstruktur dengan baik sehingga muncul berbagai masalah seperti harus memiliki ruang yang cukup besar untuk dapat menampung produk dengan susunan yang menarik, harus mencetak brosur untuk media periklanan, belum pula dirugikan dengan user yang memilih barang tanpa memperhitungkan kerusakan barang. Sedangkan untuk user masih disulitkan dengan pemilihan barang dan pembelian barang karena user harus datang ke distro untuk melakukan transaksi pembelian. Oleh karena itu maka perlu diadakannya manajemen marketing yang terstruktur dengan baik. Maka dibangunlah Sistem Manajemen Marketing Online Menggunakan Metode MVC berbasis web, supaya pekerjaan dapat di manajemen dengan baik.

*Kata kunci: Sistem, informasi, penjualan, pemesanan, MVC, marketing.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi pada saat ini penggunaan komputer dan internet telah merambah ke berbagai bidang, misalnya bidang penjualan yang memanfaatkan internet untuk melakukan transaksi penjualan dengan menggunakan website sebagai mediana. Salah satu tempat yang memanfaatkan website sebagai media penjualan produk yaitu Super Murah Distro. Hal ini akan memudahkan transaksi pembelian produk oleh konsumen, dibandingkan dengan cara konvensional yang membuat Super Murah Distro banyak dirugikan dengan konsumen yang memilih barang tanpa memperhitungkan kerusakan barang. Sedangkan untuk konsumen masih disulitkan dengan pemilihan barang dan pembelian barang karena konsumen harus datang ke distro untuk melakukan transaksi pembelian.

Super Murah Distro yang beralamatkan di Mblutak, Semin, Gunung Kidul tengah membuka usaha dalam bidang penjualan clothing remaja. Saat ini manajemen marketing masih terbilang kurang terstruktur sehingga muncul berbagai masalah seperti harus memiliki ruang yang cukup besar untuk dapat menampung produk dengan susunan yang menarik, harus mencetak brosur untuk media periklanan, serta harus mempersiapkan manajemen marketing yang terstruktur dengan baik. Dengan kondisi tersebut, maka dibutuhkan sistem penjualan dan pengolahan stok barang dengan pengolahan data yang lebih interaktif. Dengan dukungan teknologi informasi diharapkan mampu menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat.

Dengan keadaan tersebut penulis merancang sistem penjualan dengan dukungan teknologi informasi yang dapat dipersiapkan untuk pengembangan ke depan. Maka dalam karya ilmiah ini penulis menentukan judul penelitian, yaitu "Sistem Manajemen Marketing Online Menggunakan MVC (Model View Controller) Studi Kasus Super Murah Distro".

### 1.2 Batasan Masalah

Dengan tujuan penulisan ini lebih fokus, maka penelitian ini akan dibatasi oleh hal sebagai berikut:

- Data dan sistem pengolahan data yang digunakan adalah data yang ada pada super murah distro, seperti pengolahan data produk, konsumen, pemesanan dan penjualan, pembelian, pengiriman dan pembayaran.
- Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data My SQL.
- Terdapat fasilitas untuk konfirmasi pembayaran melalui *website*.

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu menghasilkan sistem yang dapat mempermudah pemilik perusahaan dan pelanggan untuk memperoleh informasi yang akurat dan cepat. Selain itu memberi kemudahan bagi pemilik untuk mengetahui perkembangan usahanya.

## 2. KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

### 2.1 Kajian Hasil Penelitian

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian terdahulu membahas mengenai tampilan website yang meliputi profil, visi dan misi, alat yang ditawarkan dan fasilitas-fasilitas yang ada pada untuk sumber elektronik. Tugas Akhir ini menghasilkan sebuah website sebagai media informasi dan publikasi yang cepat, tepat dan akurat dan memberikan kemudahan untuk mengolah informasi dengan efektif dan efisien, dan untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi untuk sumber elektronik dengan lebih spesifik [1].

Dalam penelitian lain yang membahas mengenai pembuatan website pada Mutiara fashion Tugas Akhir ini menghasilkan website yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memperoleh informasi yang bermanfaat tentang mutiara fashion. Selain itu terdapat fitur chatting antara konsumen dengan penjual, dimana konsumen bisa menanyakan perihal produk atau informasi yang masih kurang dari yang sudah ditampilkan di website, perancangan sistem informasi ini juga menggunakan UML [2].

### 2.2 Sistem

Sistem merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Jerry FithGerald, sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu sebagai berikut : komponen (components), batas sistem (boudary), lingkungan ruas sistem (invironment), penghubung (interface), masukan (input), keluaran (output), pengolahan proses (process) dan sarana (objektivies) atau tujuan (goal).

### 2.3 Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran adalah salah satu kegiatan-kegiatan pokok yang dilakukan oleh perusahaan untuk mempertahankan kelangsungan perusahaannya, untuk berkembang, dan untuk mendapatkan laba. Proses pemasaran itu dimulai jauh sejak sebelum barang-barang diproduksi, dan tidak berakhir dengan penjualan. Kegiatan pemasaran perusahaan harus juga memberikan kepuasan kepada konsumen jika menginginkan usahanya berjalan terus, atau konsumen mempunyai pandangan yang lebih baik terhadap perusahaan [3].

### 2.3 Online Marketing

Online Marketing adalah suatu cara atau konsep untuk memasarkan atau mempromosikan suatu produk barang atau jasa melalui Internet. Bentuk promosi atau pemasarannya adalah submit data produk ke Forum, Social Network, Social Bookmark, Blog, Email, Search Engine. Online Marketing juga sama seperti Marketing Offline di dunia nyata pada umumnya yang membutuhkan konsistensi promosi yang berkelanjutan dan penempatan media promosi yang tepat. Perbedaannya hanya terletak pada media dan teknik promosiny [4].

### 2.4 Pengertian Codeigniter dan MVC

Codeigniter merupakan salah satu dari sekian banyak framework PHP yang ada. Codeigniter dikembangkan oleh Rick Ellis. Tujuan dari pembuatan dari framework codeigniter ini menurut panduan penggunaan adalah untuk menghasilkan framework yang akan dapat digunakan untuk pengembangan proyek pengembangan sistus web dengan cara penggunaan kode program secara manual, dengan menyediakan banyak sekali pustaka yang dibutuhkan dalam pembuatan situs web, dengan antar muka yang sederhana dan struktur logika untuk mengakses pustaka yang dibutuhkan. Codeigniter membiarkan kita untuk memfokuskan diri pada pembuatan situs web dengan meminimalkan pembuatan kode untuk berbagai tujuan pembuatan situs *web* [5].

Berikut adalah alasan kenapa menggunakan codeigniter, yaitu sebagai berikut :

- Open Source
- Berjalan di PHP versi 4, 5 serta versi terbaru
- Ringan dan Cepat
- Menggunakan MVC
- Dokumentasi lengkap
- Library* yang lengkap

### 2.4 Basis Data

Basis data terdiri dari 2 kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, symbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya [6].

### 2.5 Diagram Arus Data (DAD)

Diagram arus data atau DAD adalah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan perubahan yang dipergunakan sebagai perpindahan data dari masukan (input) ke keluaran (output) [7].

## 2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Model *Entity Relationship* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang ditinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan diagram entity relationship [8].

Notasi-notasi simbolik di dalam diagram entity relationship yang dapat digunakan adalah:

- Entitas (entity)
- Atribut (attribute)
- Hubungan (relationship)
- Kereliasian antar entitas

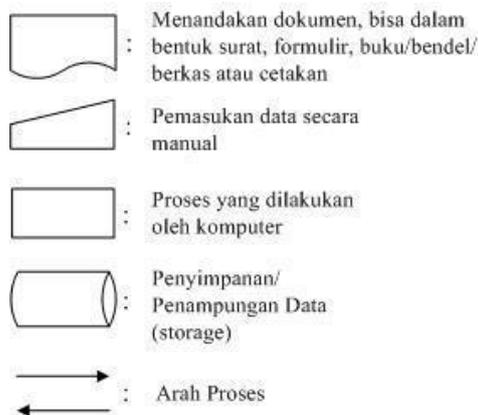
Tabel 1: Simbol-simbol Entity Relationship Diagram

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.
	Relasi, yaitu sebagaimana halnya entiti maka dalam hubunganpun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar entiti dengan isi dari hubungan itu sendiri.
	Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entiti. Misalnya atribut nama pekerja dari entiti pekerja. Setiap entiti bisa terdapat lebih dari satu atribut.
	Relasi, melambangkan penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

## 2.6 Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan yang menggambarkan atau mempresentasikan suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan masalah. Flowchart terbagi menjadi dua, yaitu flowchart sistem dan flowchart program. Flowchart sistem yaitu bagian yang menggabungkan suatu prosedur dan proses suatu file dalam suatu media menjadi file dalam media yang lain dalam suatu sistem data.

Gambar 1: Simbol-simbol Flowchart Sistem



## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil objek berupa data-data yang bersifat deskriptif kuantitatif dari sistem penjualan online secara umum. Objek penelitian laporan proyek tugas akhir ini meliputi proses pemesanan yang langsung bisa dilakukan oleh seorang user atau pengunjung website untuk melakukan registrasi atau menjadi member, tanpa melakukan cek terlebih dahulu kepada pihak Super Murah Distro sehingga memudahkan bagi pelanggan untuk melakukan proses pemesanan barang.

### 3.1 Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode wawancara langsung dengan karyawan dan staf ahli yang bersangkutan, sehingga data tentang manajemen penjualan dan pelayanan yang dilakukan oleh Super Murah Distro lebih akurat.

### 3.2 Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung dari suatu kegiatan yang sedang dilakukan oleh Super Murah Distro yang bersangkutan dengan tujuan mendapatkan data tentang manajemen penjualan dan pelayanan yang dilakukan oleh Super Murah Distro yang menjadi titik kelemahan dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan sehingga kita dapat membantu memberi jalan keluar dalam memperbaiki sistem tersebut.

### 3.3 Pustaka

Metode pengumpulan data yang diperoleh bersumber dari buku fathansah yang berjudul Basis Data tahun 2012 dan karya tulis tugas akhir yang disusun oleh Fachryh Konduwes 2010 yang berjudul Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Listrik Secara Grosir Berbasis WEB, Dyah Paramita 2010 yang berjudul Membangun Situs WEB pada POSH Mode Boutique dan Elizaandayani Ginting 2013 dengan judul Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB (e-commerce) Menggunakan Joomla pada Mutiara Fashion serta media lain seperti internet sebagai referensi penulis manajemen penjualan dalam menyusun laporan tugas akhir.

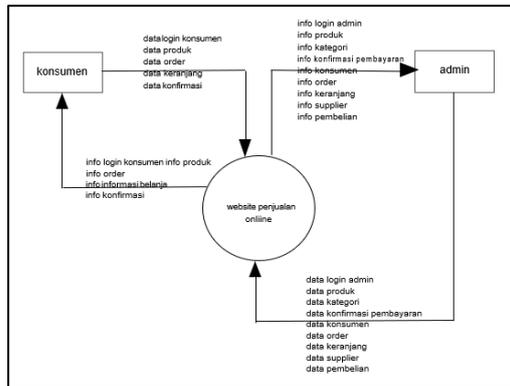
### 3.4 Analisis dan Perancangan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespefikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan



#### 4.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup sistem dengan entitas eksternal. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DAD yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Diagram konteks tersebut dapat dilihat pada gambar 3.

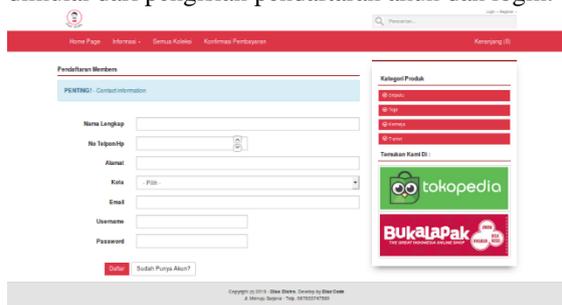


Gambar 2 : Diagram Konteks

#### 4.4 Implementasi

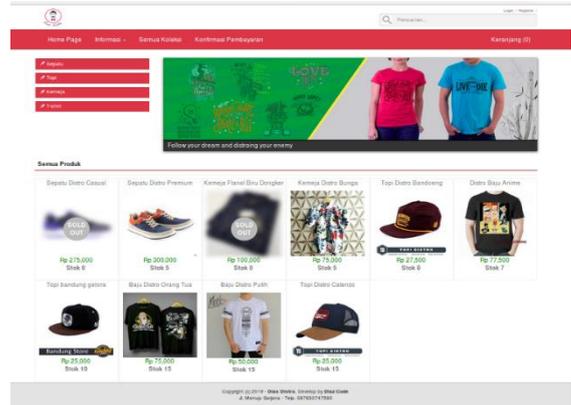
implementasi merupakan hasil dari proses-proses yang dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dimulai dengan tahapan analisis, desain dan pemrograman. Sehingga menghasilkan gambaran dari sistem manajemen marketing pada Super Murah Distro. Berikut merupakan beberapa tampilan yang ada di *web*.

Halaman yang akan digunakan adalah tampilan halaman untuk level akses konsumen yang dimulai dari pengisian pendaftaran akun dan login.



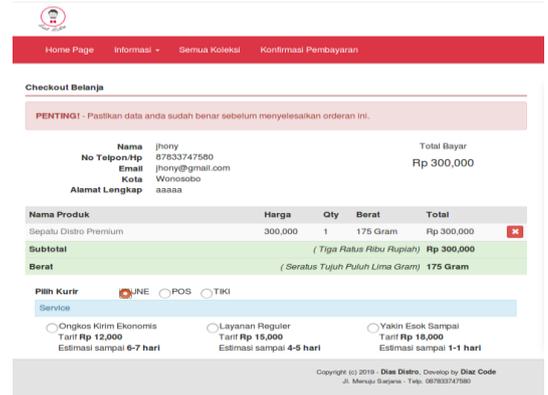
Gambar 4 : Tampilan form pendaftaran

Setelah berhasil login sistem konsumen akan kembali disuguhkan halaman utama penjualan dengan proses penjualan yang sudah bisa digunakan.



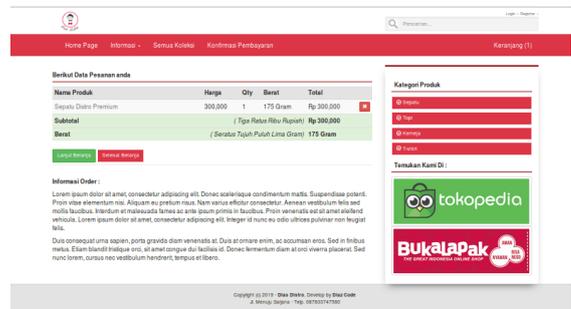
Gambar 5 : Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan checkout atau pembelian yaitu alur proses pembelian konsumen akan disajikan sebagai berikut bersama dengan detail dari item pesanan yang sudah dibeli.



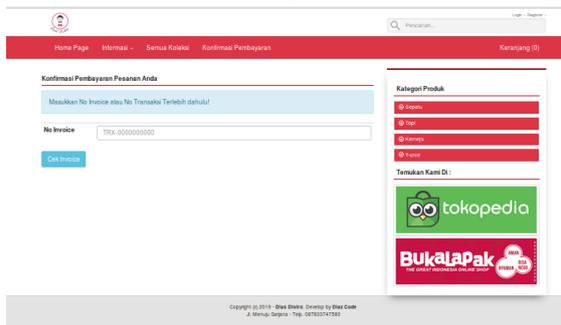
Gambar 6: Tampilan Halaman pembelian

Pada tampilan keranjang yang merupakan lanjutan proses akhir dari halaman checkout atau pembelian pengguna dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 : Tampilan Halaman Keranjang

Halaman konfirmasi pembelian dan tracking pesanan berdasarkan inputan nomer invoice dapat dilihat seperti pada gambar 8.



Gambar 8: Tampilan Konfirmasi Pembelian

#### 4.2 Pembahasan

Pembahasan dalam aplikasi ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Admin dan konsumen dapat menjalankan alur batasan dari sistem dengan sesuai.

### 5. PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan rancang bangun sistem penjualan online pada Super Murah Distro, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menghasilkan suatu sistem yang mempermudah pemilik dalam melakukan pengolahan data dan pelayan penjualan serta mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan sehingga dapat meningkatkan omset penjualan.
- b. Sistem berbasis web dapat membantu karyawan untuk melakukan perekapan barang, transaksi dan pemesanan.

#### 5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menghasilkan suatu sistem yang mempermudah pemilik dalam melakukan pengolahan data dan pelayanan penjualan

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem yang mempermudah pemilik dalam melakukan pengolahan data dan pelayan penjualan serta mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan sehingga dapat meningkatkan omset penjualan.

- b. Sistem berbasis website dapat membantu karyawan untuk melakukan perekapan barang, transaksi dan pemesanan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Konduwes, Fachryh (2010). Sistem Informasi Penjualan Alat-Alat Listrik Secara Grosir Berbasis Web. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- [2] Paramita, Dyah (2010), Membangun Situs Web Pada Posh Mode Boutique
- [3] Ginting, Elizandayani (2013). Sistem Informasi Pejualan Berbasis WEB (E-COMMERCE) Menggunakan Joomla pada Mutiara Fashion. Universitas Widyatama.
- [4] Sunyoto, Danang (2013). Manajemen Pemasaran. Yogyakarta: CAPS.
- [5] Sulianta, Feri (2012). Smart Online Marketer. Yogyakarta: Andi.
- [6] Basuki, Awan Pribadi (2010). Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter. Yogyakarta: Lokomedia
- [7] Fathansyah (2012). Basis Data, Bandung: Informatika Bandung.
- [8] Pressman, Roger S. (2010). Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi.
- [9] Fathansyah (2012). Basis Data, Bandung: Informatika Bandung.