

Pemanfaatan *Dashboard* Data Pengiriman Barang Pelanggan Pada Cv Grotas Creative

Doni Sofyawan¹, Hanafi², Muhammad Ramdani³

^{1,2}Universitas Ibnu Sina; Jalan Teuku Umar - Lubuk Baja, Batam, Kepulauan Riau, Telp. 0778 – 408 3113

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik – Universitas Ibnu Sina, Batam
e-mail: *¹ Sofyawan@uis.ac.id, ² Hanafi@uis.ac.id, ³ 1410128262080@uis.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan Dashboard Data Pengiriman Barang Pelanggan Pada CV Grotas Creative" yang menggunakan metode OOAD, CV Grotas Creative merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Onlineshop. Penelitian ini dilakukan selama 3(tiga) bulan. Objek yang dilakukan berupa mengatasi masalah pekerjaan yang belum maksimal. Seperti dalam melaksanakan operasional pelayanan terhadap customer yang mengalami kendala ialah pada saat pelanggan ingin mendapatkan nomor resi, pelanggan harus menunggu balasan via chat melalui sales, biasanya pelanggan selalu mendapatkan respon lambat dari sales, karna sales harus melakukan pencarian resi secara manual dan membalas chat pelanggan satu persatu, dan membuat kerja menjadi tidak efisien. Tujuan dari untuk merancang aplikasi ini adalah untuk merancang aplikasi dashboard Data Pengiriman Barang Pelanggan Pada CV Grotas Creative, dengan adanya dashboard sebagai bentuk visualisasi informasi yang membuat pelanggan mudah mendapatkan informasi data resinya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Februari 2019. Rancangan sistem ini menggunakan metode Object Oriented Analysis Design (OOAD) dengan metode pemodelan Unified Modeling Language (UML) serta pengujian sistem menggunakan blackbox dengan menggunakan sistem database MySQL dan bahasa pemrograman PHP.

Kata kunci— Resi. Pelanggan, sales, aplikasi dashbord, Object Oriented Analysis Design. Blackbox

Abstract

Utilization of Dashboard Data Delivery of Customer Goods in CV Grotas Creative" which uses the OOAD method. CV Grotas Creative is a company engaged in the field of Online Shopping, This research was conducted for 3 (three) months. The object done is in the form of overcoming work problems that have not been maximized. As in carrying out service operations for customers who experience problems is when the customer wants to get a receipt number, the customer must wait for a reply via chat through sales, usually the customer always gets a slow response from the sales, because sales have to do a receipt receipt manually and reply to customer chats one by one, and makes work inefficient. The purpose of designing this application is to design a dashboard application Customer Data Delivery on CV Grotas Creative, with the dashboard as a form of information visualization that makes it easy for customers to obtain receipt data. This research was conducted on 18 February 2019. This system design uses the Object Oriented Analysis Design (OOAD) method with the Unified Modeling Language (UML) modeling method and system testing using a blackbox using the MySQL database system and PHP programming language

Keywords— Receipt. Customers, sales, dashbord applications, Object Oriented Analysis Design. Blackbox

PENDAHULUAN

Dashboard adalah sebuah tampilan visual dari informasi terpenting yang dibutuhkan satu atau lebih tujuan, digabungkan dan diatur pada sebuah layar, menjadi informasi yang dibutuhkan dan dapat dilihat secara sekilas. Tampilan visual disini mengandung pengertian bahwa penyajian harus dirancang sebaik mungkin, sehingga mata manusia dapat menangkap informasi secara cepat dan otak manusia dapat memahami maknanya secara benar. Dashboard itu sebuah tampilan pada suatu tampilan monitor komputer penuh, yang berisi informasi yang bersifat kritis, agar kita dapat melihatnya dengan segera, sehingga dengan melihat dashboard itu saja, kita dapat mengetahui hal-hal yang perlu diketahui. Biasanya kombinasi dari teks dan grafik, tetapi lebih ditekankan pada grafik Menurut (Few, 2006) pada jurnal (Ropianto, 2017).

CV Grotas Creative merupakan salah satu grosir di kota Batam yang bergerak dibidang fashion seperti: tas dan sepatu namun perusahaan ini memiliki pelanggan yang tersebar diseluruh Indonesia. Pada saat penanganan dan pemrosesan data juga masih dilakukan secara manual, dengan kondisi saat ini banyak menyebabkan banyak kendala tersendiri contohnya setiap pemesanan barang oleh pelanggan pasti memiliki nomor pengiriman atau nomor resi, biasanya nomor resi akan didapat satu hari setelah pengiriman oleh pihak ekspedisi yang dikirim melalui via e-mail, dan untuk mendapatkan nomor resi pelanggan meminta kepada pihak sales melalui via chat. Dan biasanya pelanggan lambat mendapatkan nomor resi dikarenakan sales harus mencari nomor resi dengan cara manual dan banyaknya pelanggan yang harus dilayani, sehingga pekerjaan tidak maksimal dan banyak hal lainnya.

Sistem Panel (*dashboard*) merupakan alat untuk menyajikan informasi secara sekilas solusi bagi kebutuhan informasi organisasi (Few, 2006). Sistem Panel (*dashboard*) mengumpulkan informasi yang relevan dari bagian organisasi, mengkonsolidasikan, dan menyampaikan secara aman, cepat, dengan personalisasi sesuai dengan peran pengguna dalam organisasi. Metode sistem panel kinerja (*performance dashboard*) adalah suatu alat bantu yang dapat mengkomunikasikan suatu kinerja dengan menampilkan informasi terpilih yang ditampilkan secara visual sehingga kita dapat dengan cepat menemukan dimana letak dari suatu permasalahan, sehingga dapat segera pula dilakukan langkah pengambilan keputusannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana membuat data pengiriman pelanggan mudah didapat oleh pelanggan tanpa harus menunggu balasan dari pihak sales dan bagaimana membangun sistem panel kinerja (*performance dashboard*) yang dapat digunakan untuk membantu pengukuran kinerja karyawan CV Grotas Creative. Dari permasalahan diatas inilah yang membuat penulis ingin membangun Sistem Data Pengiriman Barang Pelanggan Pada CV Grotas Creative.

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Dashboard

Dashboard adalah sebuah tampilan visual dari informasi terpenting yang dibutuhkan satu atau lebih tujuan, digabungkan dan diatur pada sebuah layar, menjadi informasi yang dibutuhkan dan dapat dilihat secara sekilas. Tampilan visual disini mengandung pengertian bahwa penyajian harus dirancang sebaik mungkin, sehingga mata manusia dapat menangkap informasi secara cepat dan otak manusia dapat memahami maknanya secara benar. Dashboard itu sebuah tampilan pada suatu tampilan monitor komputer penuh, yang berisi informasi yang bersifat kritis, agar kita dapat melihatnya dengan segera, sehingga dengan melihat dashboard itu saja, kita dapat mengetahui hal-hal yang perlu diketahui. Biasanya kombinasi dari teks dan grafik, tetapi lebih ditekankan pada grafik Menurut (Few, 2006) pada jurnal (Ropianto, 2017).

1.1.2 Pengertian Data

Data adalah fakta mengenai objek data juga dapat didefinisikan sebagai bahan keterangan dapat didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian atau fakta yang dirumuskan dalam sekelompok Lembaga tertentu yang tidak diacak yang menunjukkan jumlah, tindakan, kejadian, aktivitas dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai, pada jurnal (Abdurahman, M. 2018)

1.1.3 Pengertian Pengiriman Barang

Pengiriman barang adalah rutinitas yang dilakukan dalam bisnis, Sehingga pemilihan pengiriman barang selalu dilakukan pihak manajemen secara berkelanjutan, agar kepuasan pelanggan terjaga, menurut (Akhirina, 2016).

1.1.4 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website menurut (Deddy, 2013)

1.1.5 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual dan merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek (Whitten, et. al. 2004) pada jurnal (Ropianto, 2016).

METODE PENELITIAN

2.1 Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD)

Pada jurnal Ependi, (2014) menyatakan bahwa konsep OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOAD) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA adalah metode analisis yang memeriksa requirement (syarat/keperluan) yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan OOAD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

OOAD mempelajari permasalahan dengan menspesifikasikannya atau mengobservasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode berorientasi objek. Biasanya Analisa sistem dimulai dengan adanya dokumen permintaan (requirement) yang diperoleh dari semua pihak yang berkepentingan. Sedangkan OOAD mengubah model konseptual yang dihasilkan dalam analisis berorientasi objek memperhitungkan kendala yang dipaksakan oleh arsitektur yang dipilih dan setiap non-fungsional teknologi atau lingkungan – kendala, seperti transaksi throughput, response time, run – waktu platform, lingkungan pengembangan, atau bahasa pemrograman.

2.1.1 Tahapan Metode OOAD

a. Tahapan Tahap Requirements (Persyaratan)

Dalam tahapan ini penulis melakukan perencanaan sistem yang akan dibuat sesuai system request yang diperoleh. Seperti keperluan, kebutuhan, nilai, dan isu-isu bisnis pada pengembangan sistem ini. Tahapan ini merupakan pengidentifikasian persyaratan kebutuhan

sistem. Seperti aktor apa saja yang menjadi pengguna, bagaimana alur proses sistem, kapan dan dimana sistem digunakan. Semua rincian hasil analisis dibuat menggunakan tools UML dalam bentuk diagram (usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram). Pada tahap ini pula penulis mengumpulkan data dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

b. Tahap Analisis

Selanjutnya setelah penentuan requirement maka peneliti menganalisa permasalahan yang dihadapi pada keinginan pengguna, apakah yang akan diinginkan pengguna bisa dijadikan dasar tahapan perancangan.

c. Tahap Design

Setelah analisis maka dilakukan perancangan untuk pembuatan rancangan proses menggunakan UML yaitu bahasa pemodelan untuk sistem yang berparadigma berorientasi objek. Didalam UML yang digunakan yaitu salah satunya Use Case Diagram, rancangan database yaitu sekumpulan data store yang tersimpan dalam magnetik disk, official disk, magnetik drum atau media penyimpanan sekunder lainnya, digunakan untuk gambaran dari pembuatan database sebagai tempat penyimpanan data dari sistem dan rancangan program yang akan dibuat.

d. Tahap Implementasi

Kemudian peneliti melakukan pengcodingan dan aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP.

e. Tahap Testing

Setelah selesai pembuatan aplikasi ini dengan menerapkan metode UML dan OOAD kemudian dilakukan pengujian sistem perangkat lunak dari segi fungsional tanpa menguji desain dan kode program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Kebutuhan

Penelitian dan pengumpulan data atas sistem yang berjalan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara lengkap untuk merancang sistem yang baru dari sistem yang berjalan. Dengan data yang di peroleh maka akan di implementasikan pada sistem yang akan di buat. Analisa sistem dilakukan untuk proses menentukan sebuah masalah yang kemudian nantinya akan dilihat dari berbagai aspek dan dipelajari guna mempermudah dan menemukan jalan keluar dari permasalahan suatu sistem informasi yang sedang kita observasi

3.1.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisis Kebutuhan Sistem digunakan untuk menganalisis kebutuhan kebutuhan dalam penggunaan sistem. Pemanfaatan dashboard data pengiriman barang pelanggan pada CV Grotas Creative yang berbasis pemrograman web dan database. Sistem ini dirancang untuk mendapat informasi secara efisien dan efektif dan dapat diakses Bersama melalui jaringan internet. Dengan proses ini pengguna dapat memberikan informasi juga dapat diakses secara bersamaan didalam jaringan computer dan tidak mengalami kesulitan lagi dalam menyajikan informasi.

Berdasarkan hasil penelitian lapangan dan wawancara yang diperoleh maka dapat ditemukan beberapa kebutuhan sistem yang dapat disimpulkan antara lain yaitu:

1. Dapat melakukan peng-input-an, pengolahan, edit, delete, data di CV Grotas Creative dalam bentuk sistem dashboard
2. Dapat melihat tampilan data resi pelanggan yang telah disajikan dalam bentuk dashboard.

3. Dapat menerima data calon pembeli pada form pendaftaran pelanggan, memverifikasi dan memasukan data tersebut ke database.

3.1.2 Analysis and Design

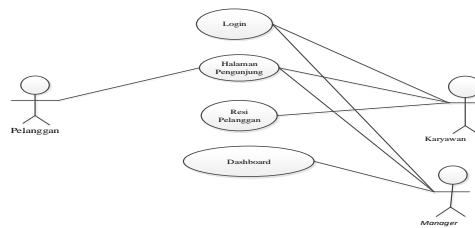
a. Analysis

Pada tahap analisis diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul dalam tahap berikutnya, hal yang harus dilakukan yaitu merancang sistem baru, karena tahap ini merupakan tahapan yang penting karena tahapan ini melakukan pendekatan terhadap sistem yang ada dan dapat menentukan permasalahannya, sehingga dapat dilakukan evaluasi kepada cara kerja sistem yang berjalan.

b. Design

Pada tahap ini dibuat sesuai kebutuhan admin dan user CV Grotas Creative. Tahap pada sistem ini menggunakan tahapan UML (Unified Modeling Language). Setelah melakukan analisis sistem, maka yang dilakukan berikutnya adalah melakukan tahap design yang nantinya akan dikerjakan atau digambarkan dalam bentuk dashboard dengan menggunakan pemodelan UML.

3.1.3 Use Case Modeling



Gambar 3. Use Case Modeling

Definisi Aktor

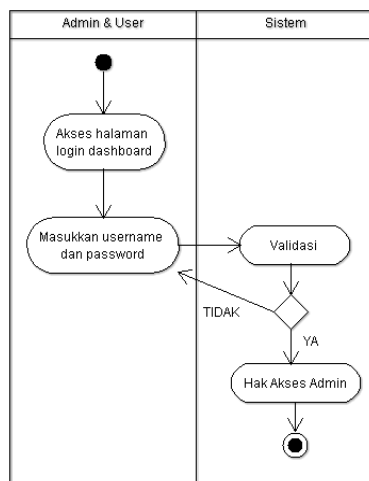
Aktor disini adalah pihak mana saja yang terlibat dalam sistem. Daftar Aktor yang terlibat beserta deskripsinya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Aktor

No	Nama Aktor	Deskripsi Tugas
1	Admin	dapat mengakses menu login, halamanpengunjung, Resi pelanggan.
2	Penguna	hanya dapat mengakses pada halaman pengunjung.
3	Manager	dapat mengakses pada menu login, halaman pengunjung dan dashboard.

3.2 Perancangan Activity Diagram

a. Diagram Activity

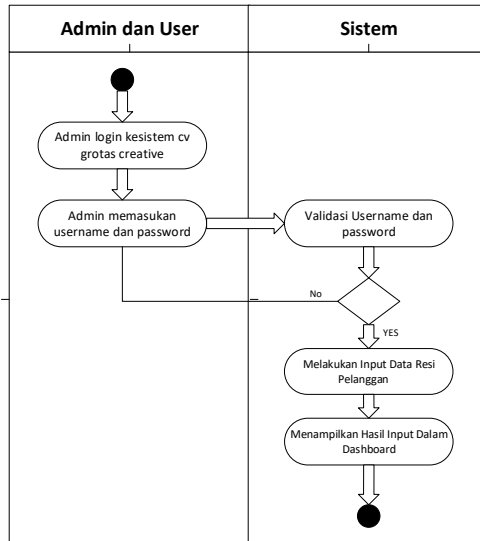


Gambar 6. Rancangan Diagram Activity Login

Keterangan :

1. Admin mengakses halaman login dashboard.
2. Pihak admin memasukkan username dan password pada sistem
3. Username dan password akan divalidasi didalam sistem
4. Jika username dan password yang dimasukkan salah akan kembali

b. Rancangan Diagram Activity Input data



Gambar 7. Rancangan Diagram Activity Input data

Keterangan :

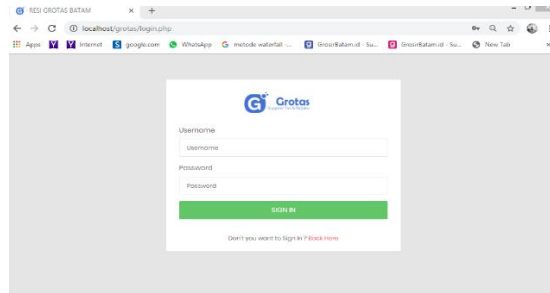
Aktivitas di atas menerangkan admin mengubah dan menambah data dengan memasukan data dan menyimpannya di database lalu ditampilkan kembali.

3.3 Implementation

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya, pada implementasi ini akan menyertakan gambar dari aplikasi CV Grotas Creative yang telah dijalankan pada Web Browser.

1. Menu Login

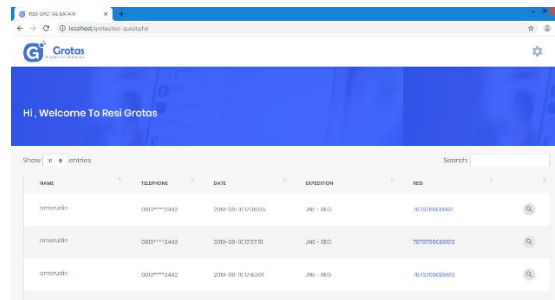
pada halaman admin utama adalah halaman login terlebih dahulu, setelah admin memasukan user dan password, barulah sistem akan terbuka ke halaman utama admin.



Gambar 8. Halaman Menu Login

2. Halaman Pengunjung

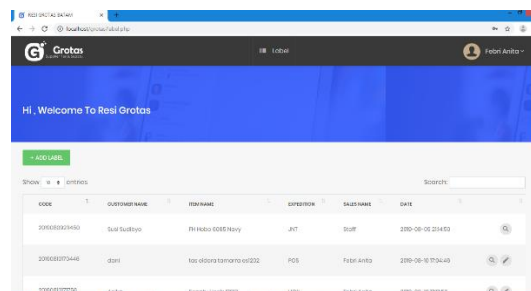
Pada Halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar pada gambar diatas, dalam tampilan dijelaskan bahwa seluruh informasi data resi pelanggan ada dihalaman pengunjung..



Gambar 9. Halaman Pengunjung

3. HalamanLabel

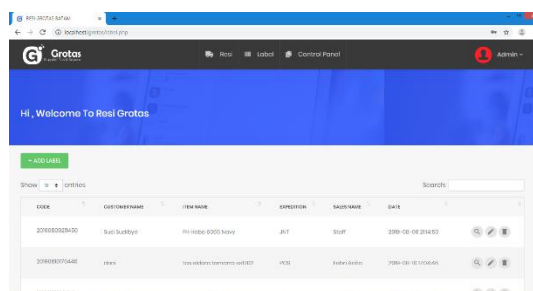
Halaman label dapat dilihat pada gambar diatas, dimana sales dapat menginput data pelanggan.



Gambar 10. Halaman Label

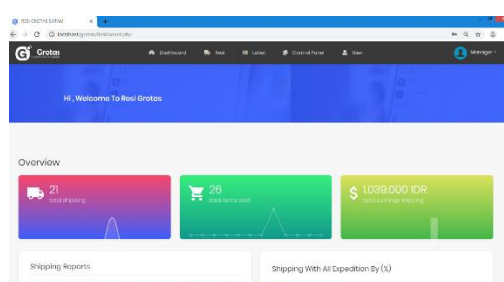
4. Tampilan Admin

Halaman admin dapat dilihat pada gambar diatas, dimana admin dapat menambahkan resi pelanggan, dapat mengedit dan menghapus resi pelanggan.



Gambar 11.Tampilan Admin

1. Halaman Dashboard
 Halaman Dashboard dapat dilihat pada gambar diatas, dimana halaman dashboard ditampilkan dengan grafik seperti gambar diatas.



Gambar 12.Halaman Dashboard

3.5 Pengujian Black Box

Website Pada CV Grotas Creative diuji dengan model teknik black box. Pengujian black box digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Teknik pengujian black box adalah suatu pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil dari eksekusi pada software tersebut. Pengamatan hasil ini melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak itu sendiri. Untuk pengujian menggunakan teknik black box dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.37 Tabel black box

No	Input/event	Proses	Output	Hasil
1	Login	http://www.grotas.com/	Halaman utama pengguna	Sesuai
2	Pengunjung	http://www.grotas.com/pengunjung	Halaman Pengunjung	OK
3	Label	http://www.grotas.com/label	Halaman label	OK
4	Admin	http://www.grotas.com/admin	Halaman admin	OK
5	Dashborad	http://wwwgrotascom/dashboar	Halaman Dashboard	OK

Dari hasil pengujian dapat disimpulkan untuk uji blackbox yang meliputi uji input proses dan output dengan acuan perancangan perangkat lunak telah terpenuhi dengan hasil sesuai dengan rancangan.

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang dan penelitian serta pembahasan yang dilakukan terhadap Pemanfaatan dashboard Data Pengiriman Barang Pelanggan Pada CV Grotas Creative, Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah adanya sebuah sistem untuk halaman resi pengiriman, para pelanggan sudah tidak menunggu lama balasan chat dari sales karna sudah mudah mendapatkan resi tersebut.
2. Setelah perancangan sistem telah dibuat maka mudahnya mendapatkan informasi resi pengiriman barang bagi sales dan juga pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, M. (2018). Sistem Informasi Data Pegawai Berbasis Web Pada Kementerian Kelautan Dan Perikanan Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Ilkominfo-Ilmu Komputer & Informatika*, 1(2).
- [2] Akhirina, T. Y. (2016). Komparasi Metode Simple Additive Weighting Dan Profile Matching Pada Pemilihan Mitra Jasa Pengiriman Barang. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (Jepin)*, 2(1), 27-33.
- [3] Aprianti, W., & Maliha, U. (2017). Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 2(1).
- [4] Dewi, I. K., & Syofiawan, D. (2018). Pembangunan Dashboard Sebagai Alat Monitoring Dan Evaluasi Pada Toko Permata Batam. *Jurnal Teknik Ibnu Sina Jt-Ibsi*, 3(2).
- [5] Ependi, U. (2014). Implementasi Metode Ooad Pada Perancangan Kamus Istilah Akuntansi Berbasis Mobile. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*
- [6] Purwaningtias, F. (2018). Penerapan Product Knowledge Dan Strategi Upselling Pada Chandra Tech Palembang. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It*, 3(2), 253-258.
- [7] Ropianto, M. (2016). Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language. *Jurnal Teknik Ibnu Sina Jt-Ibsi*, 1(01).
- [8] Ropianto, M. (2017). Pemanfaatan Sistem Dashboard Pada Data Akademik Di Sekolah Tinggi Teknik (Stt) Ibnu Sina Batam. *Jurnal Teknik Ibnu Sina Jt-Ibsi*, 2(2).