



Modul ke:

**03**

Fakultas  
**FASILKOM**

Program Studi  
**Sistem  
Informasi**

Materi Kuliah:

**W181700009-EL — PEMODELAN PROSES BISNIS**

Handy Noviyarto, MT.



# Materi:

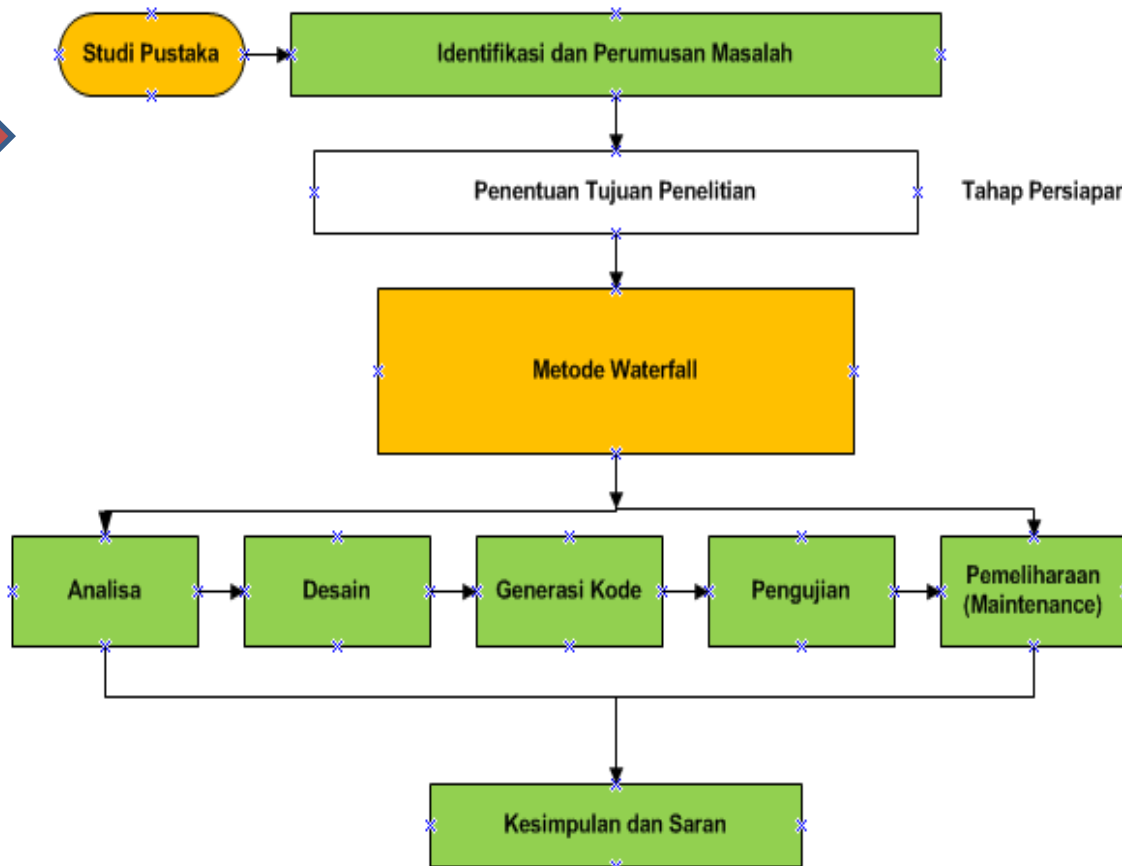
Capaian Pembelajaran	CPL – Prodi						
	Kode	Mampu Menghasilkan solusi teknis dari spesifikasi bisnis Mampu membuat dokumen teknis yang dibuat dapat berupa dokumen petunjuk instalasi sistem (instalation manual) atau dokumen pengoperasian sistem (user manual).					
	CP – Mata Kuliah						
	Kode ICTTEN5204A ICASAS502A ICASAS506A ICAWEB508A TIKJK02.020.01 TIKJK02.019.01	Mampu menentukan untuk menulis atau membuat pekerjaan teknis. Mampu membuat dokumen teknis yang dibuat dapat berupa dokumen petunjuk instalasi sistem (instalation manual) atau dokumen pengoperasian sistem (user manual). Mahasiswa mampu dan bisa untuk mengidentifikasi untuk dokumentasi dan standar industri untuk persyaratan dan tentukan aplikasi yang sesuai dengan dokumentasi pengguna Mampu membuat proses bisnis manajemen Mampu menganalisa masalah bisnis dengan menggunakan alat bantu dalam proses bisnis					
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Pemodelan proses bisnis berfokus pada proses atau pekerja. Sumber daya yag dideskripsikan dalam pemodelan proses bisnis bisa menunjukkan bagaimana hal itu diproses. Hasil akhir dari diagram pemodelan proses bisnis bisa melakukan perbaikan dengan proses bisnis yang masih bekerja.						
3	Mahasiswa mampu membuat dokumentasi proses	Dokumentasi proses	Mahasiswa memahami dokumentasi proses dalam <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifikasi proses bisnis</li><li>• Relationship mapping</li><li>• Flowchart</li><li>• Cross-functional flowchart</li></ul>	Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas	Tatap muka, Diskusi, dan Quiz (150 menit)	Mahasiswa menyelesaikan studi kasus dokumentasi proses	5%

# Identifikasi Process Bisnis

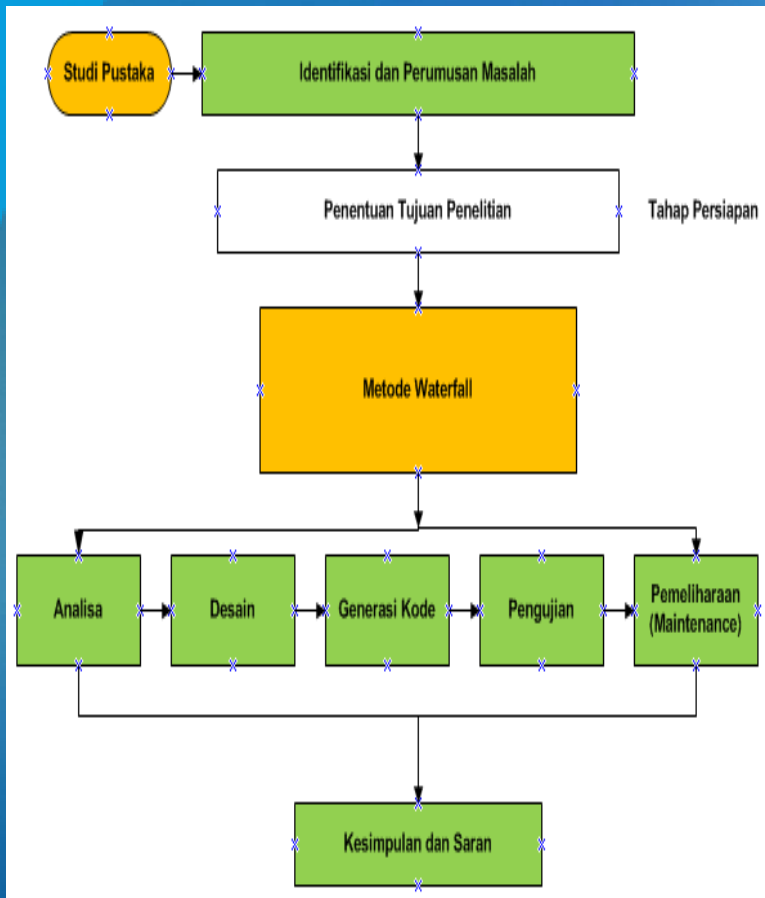
Dalam materi ini diberikan salah satu contoh mengenai process bisnis: ***“Rancang bangun Aplikasi E-Commerce berbasis opencart dengan metode waterfall di [www.belidoang.com](http://www.belidoang.com)”***.

SDLC identik dengan teknik pengembangan waterfall, karena tahapannya menurun dari atas kebawah. SDLC adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang sistem analist untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik sistem. (Sri Mulyani : 2009 : 32).

Alur  
Diagram



# Identifikasi Process Bisnis



Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metodologi Waterfall adalah sebagai berikut :

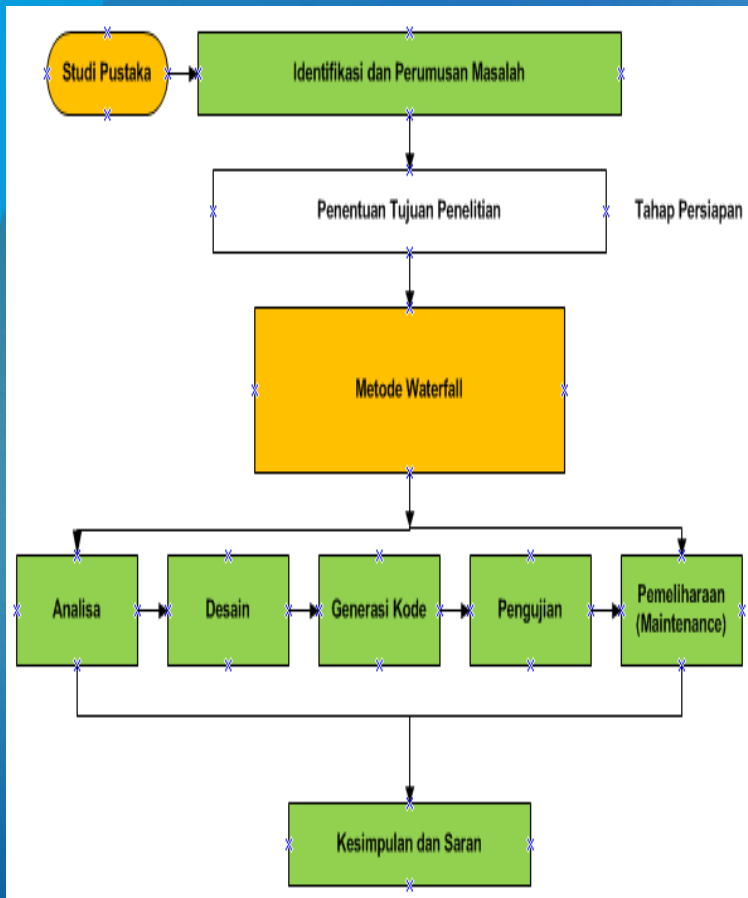
- **Analisis**

Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti : mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data (data fisik, non fisik), wawancara dan lain-lain.

- **Desain**

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langka yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, asitektur perangkat lunak, representasi interface dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat di perkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.

# Identifikasi Process Bisnis



- **Generasi Kode**

Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa di baca. Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer dan dibuat sesuai dengan kebutuhan.

- **Pengujian**

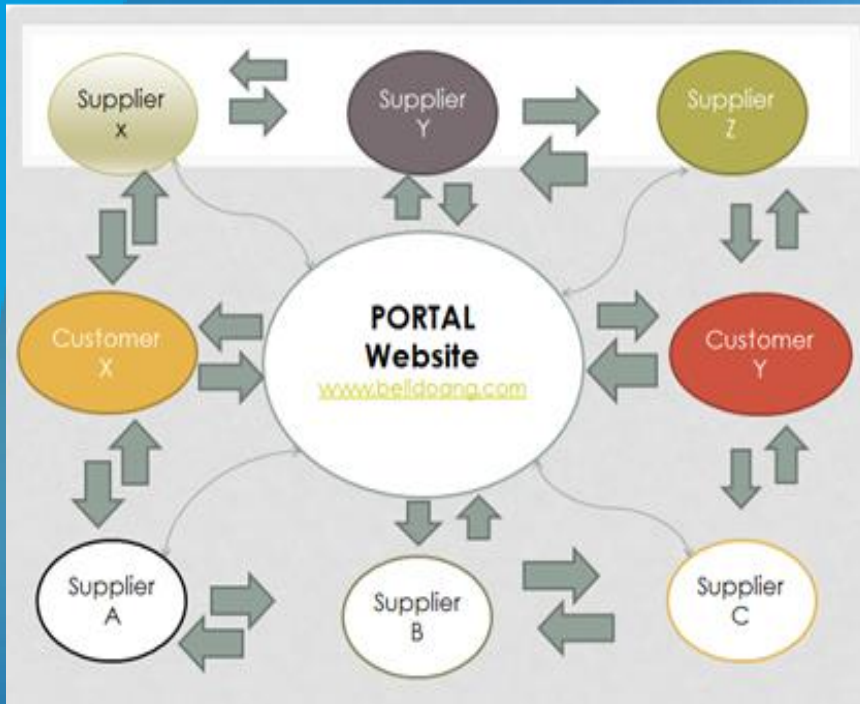
Proses Pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

- **Pemeliharaan(Maintenance)**

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

# Proses Bisnis:



Gambar .Proses Bisnis belidoang.com

## ANALISA

### 1. Proses bisnis & Kebutuhan

Proses bisnis atau usaha yang dilakukan di belidoang.com adalah model bisnis Reseller Dan Dropshipper , akan diberikan ilustrasi sebagai berikut:

- X(belidoang.com) adalah seorang *Reseller*. Dia membeli barang kepada Z sebagai *grosir/supplier* produknya. Produk yang dibeli disimpan di tempat si-X dan di stok. Saat ada pembelian dari konsumen maka semua proses selanjutnya akan diselesaikan semua oleh si-X.
- A(belidoang.com) adalah seorang *Dropshipper*. Dia menjadi seorang *Dropshipper* dari *grosir/supplier* B. Setelah terjadi kesepakatan antara si-A dan si-B, maka si-A(belidoang.com) mulai melakukan promosi sesuai cara yang efektif menurutnya. Saat ada pemesanan dan pembelian yang diterima oleh Si-A, maka si-A(belidoang.com) meminta konsumen untuk membayar uang dengan jumlah yang telah ditentukan (tentunya dengan menentukan margin sebagai keuntungan). Setelah pembayaran diterima, maka order tersebut diteruskan kepada si-B, kemudian mentransfer uang yang ditentukan kepada si-B. Setelah pembayaran diterima oleh Si-B, maka dia akan mengurus proses lanjutan, mulai dari pengepakan produk hingga pengiriman ke alamat si konsumen dengan identitas pengirim adalah belidoang.com.

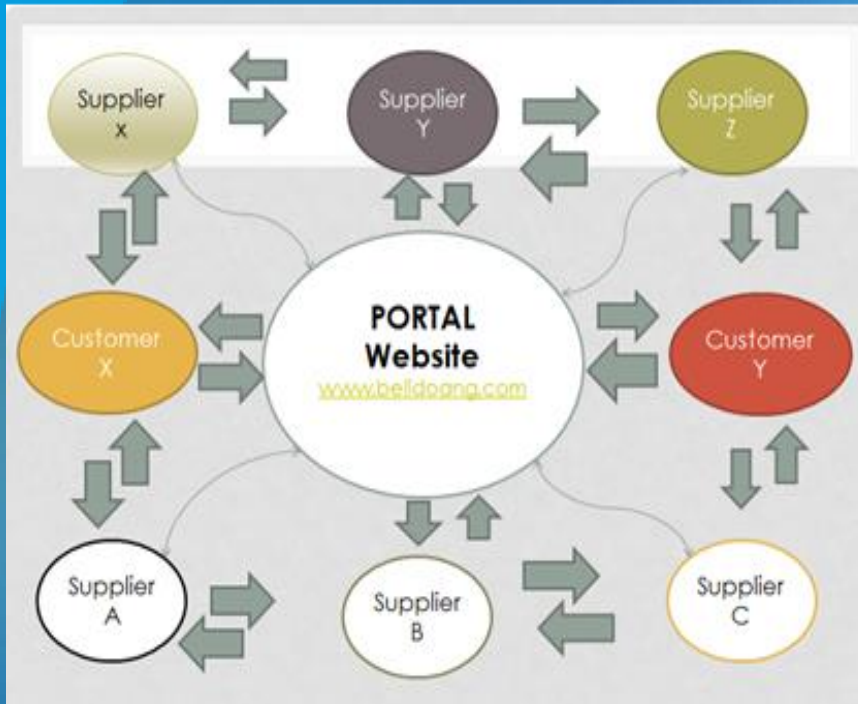


Kebutuhan admin terhadap *user* untuk memperoleh gambaran mengenai fitur dan karakteristik yang harus ada pada sistem yang ingin dirancang.

No.	User Requirement	Keterangan
1.	Input	a. Customer dapat memasukkan data customer. b. Customer dapat memasukkan data order produk berupa spesifikasi produk dan jumlah ke dalam keranjang belanja.
2.	Process	a. Customer diwajibkan memilih customer group. b. Customer tidak diwajibkan melakukan registrasi untuk melakukan order dengan menggunakan guest mode dan secara default masuk ke dalam customer group konsumen. c. Customer yang ingin mengakses data historis penjualan wajib melakukan registrasi. d. Customer dapat mengakses sistem dan mengisi form data pribadi apabila ingin melakukan registrasi. e. Customer dapat melakukan proses pemesanan produk. f. Sistem melakukan logout untuk keamanan data customer setelah menggunakan website.

3.	Output	a. Sistem dapat menampilkan data customer di halaman profil. b. Sistem dapat menampilkan katalog produk yang dapat digunakan customer untuk memilih produk. c. Sistem dapat menampilkan data produk beserta harga dan gambar produk tersebut d. Sistem dapat menampilkan data order produk yang telah dipesan oleh customer beserta total order.
4.	Performance	a. Sistem memungkinkan customer mengetahui gambar produk dan harga produk tanpa harus bertatap muka langsung dengan pemilik. b. Sistem memungkinkan customer untuk mengubah data pribadi customer. c. Sistem memungkinkan konsumen dapat melakukan transaksi jual beli setiap saat dan dimana saja, karena sistem dapat diakses 24 jam sehari dengan syarat tersambung dengan internet.
5.	Control	Sistem memberikan keamanan untuk akses customer dengan adanya username dan password yang hanya dapat diakses oleh customer itu sendiri.

# Proses Bisnis:



## 2. Analisa potensi pasar

Peluang pasar dalam bisnis online sangat prospektif, namun kami harus pandai-pandai menggunakan strategi yang unik demi menarik pelanggan, karena untuk peluang pasar penjualan produk banyak sekali. Namun peluang yang sedikit bias menjadi keuntungan yang besar jika kami dapat memberikan pelayanan yang khusus dan strategi pemasaran yang menarik konsumen.

## 3. Analisa pelanggan/konsumen

Untuk konsumen sasaran kami adalah seluruh lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang tua. Kami berada di sekitar wilayah Jakarta dan tangerang, ini akan mempermudah dalam proses penjualan, apalagi ditunjang dengan online shop yang anywhere dan anytime, dapat diakses, pesan kapan pun dan kami akan mengirimnya.

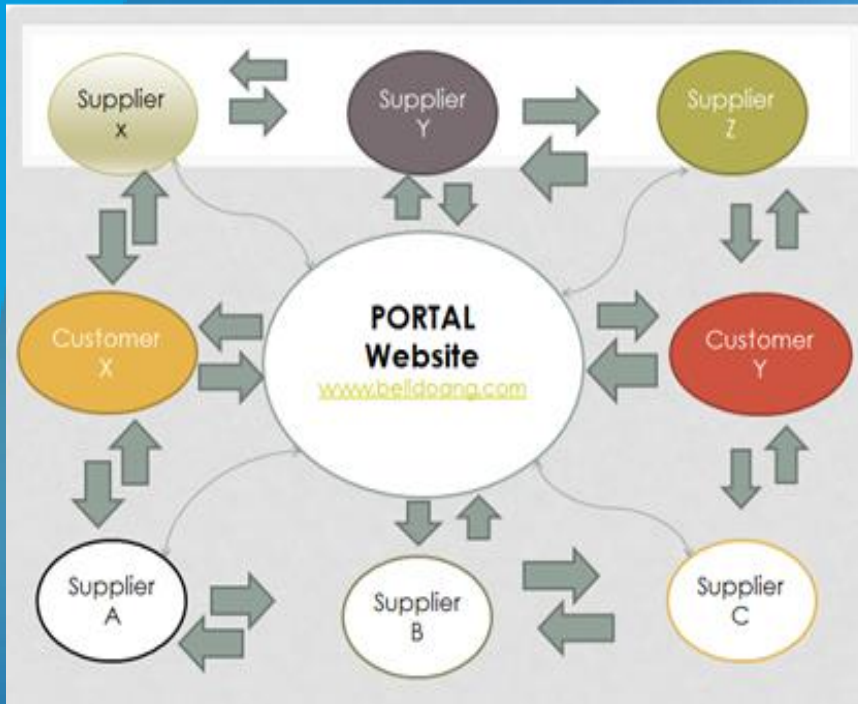
## Gambar .Proses Bisnis belidoang.com

## 4. Media Promosi

Media promosi yang kami lakukan secara online: Forum, Email, social media seperti facebook, twitter, yahoo, dll. Tidak hanya itu, kami juga melalui community media seperti kaskus, Banner Exchange, Article Marketing., social Book Marking. [www.belidoang.com](http://www.belidoang.com) akan menggunakan list building, Search Engine, SEO sehingga akses google dan rank di internet tetap naik.



# Proses Bisnis:



**Gambar .Proses Bisnis belidoang.com**

## 5. Strategi Pemasaran

Dalam strategi pemasaran, kami menggunakan beberapa model ebusiness yakni :

- a. Brokerage : memfasilitasi transaksi B2B, B2C atau C2C. Pendapatan dari fee transaksi
- b. Merchant :
  - e-tailer: grosir dan ritel barang, jasa
  - penjualan berdasar daftar harga dan lelang
- c. Advertising : periklanan yang kami lakukan dengan sebaik mungkin. menyediakan content dan jasa (eMail, chat, forums) dengan iklan banner ads.
- d. Community : melalui komunitas yang sering share baik dalam penjualan barang seperti kaskus.com.
- e. Affiliate : memberikan url link website online [www.belidoang.com](http://www.belidoang.com) melalui blog, YM, Facebook, Twitter, dll.

## 6. Strategi Pengembangan

1. Pemilihan CMS yang digunakan adalah Opencart versi ter-update(2.1.0.1), Database menggunakan MySQL, Pembelian domain(belidoang.com) dan hosting website di internet hosting.
2. Membuat website online shop terlebih dahulu, yang dapat diakses melalui Browser internet jenis apapun (compatibility all version) atau di Android, dengan alamat akses di: <https://www.belidoang.com> (yang sudah dilengkapi SSL(Secure Socket Layer)).
3. Jenis produk yang akan dijual selalu updates.
4. Memasukkan photo gallery dari tiap-tiap jenis produk yang akan dijual.
5. Pemasaran dengan mengarahkan/mendatangkan pengunjung internet agar ke web: [www.belidoang.com](http://www.belidoang.com), dengan tampilan website yang menarik.
6. Pelayanan konsumen dalam setiap transaksi yang ada, dengan menawarkan beberapa alternatif pembayaran, discount atau harga yang menarik.
7. Melakukan test & track, follow up secara rutin.
8. Dan proses pengiriman barang kepada konsumen segera mungkin(kerjasama dengan jasa JNE).
9. Sumber daya Manusia(SDM) yang handal dan di percaya.

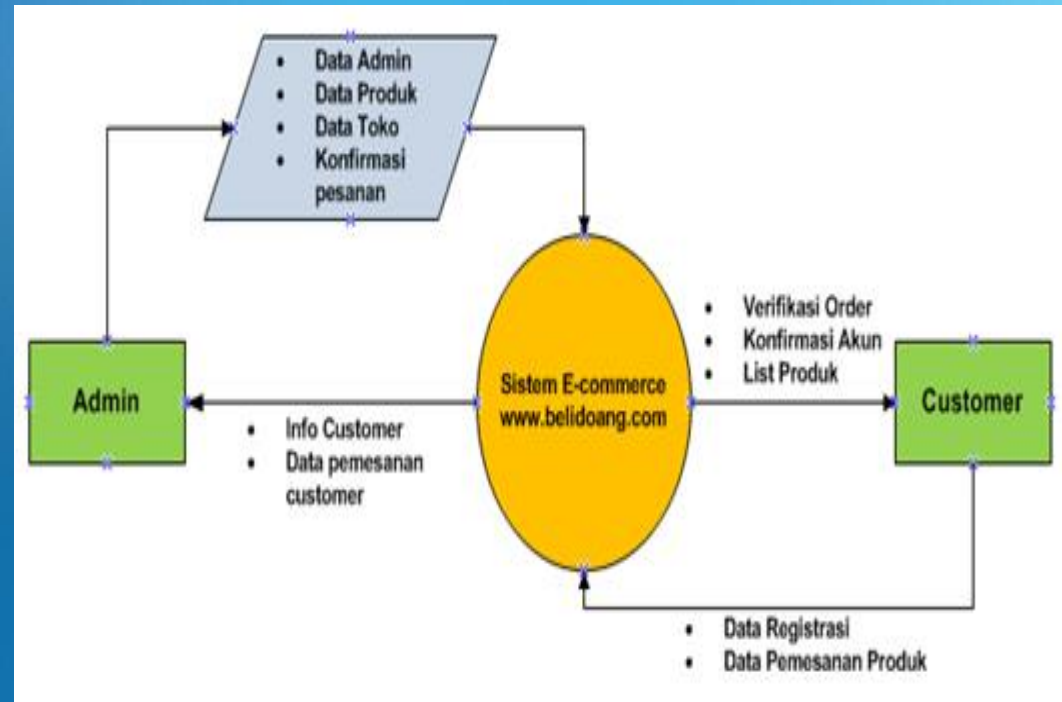
## 2.Design/Perancangan

### 1. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

Diagram alir data atau *data flow diagram* (DFD) secara grafis menunjukkan gerakan dan transformasi data dalam sistem. DFD digambarkan dengan *context diagram*, *DFD Level 0*, dan *DFD Level 1*.

#### • Context Diagram

*Context diagram* merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem dan merupakan level tertinggi dari DFD.

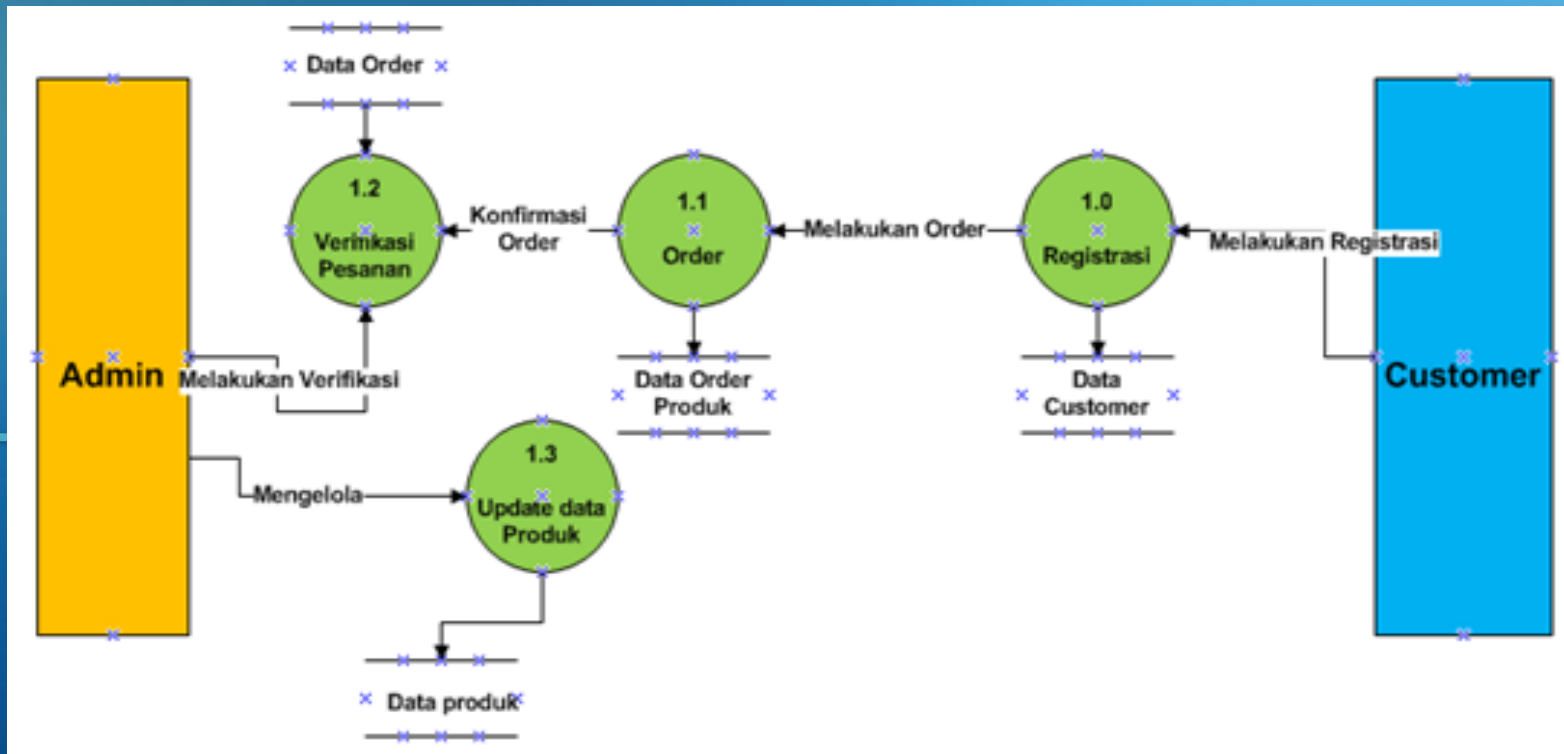


Gambar. Context Diagram bisnis proses di belidoang.com

## 2.Design/Perancangan

- DFD Level 0**

DFD level 0 menggambarkan kegiatan kegiatan utama yang dilakukan sistem.

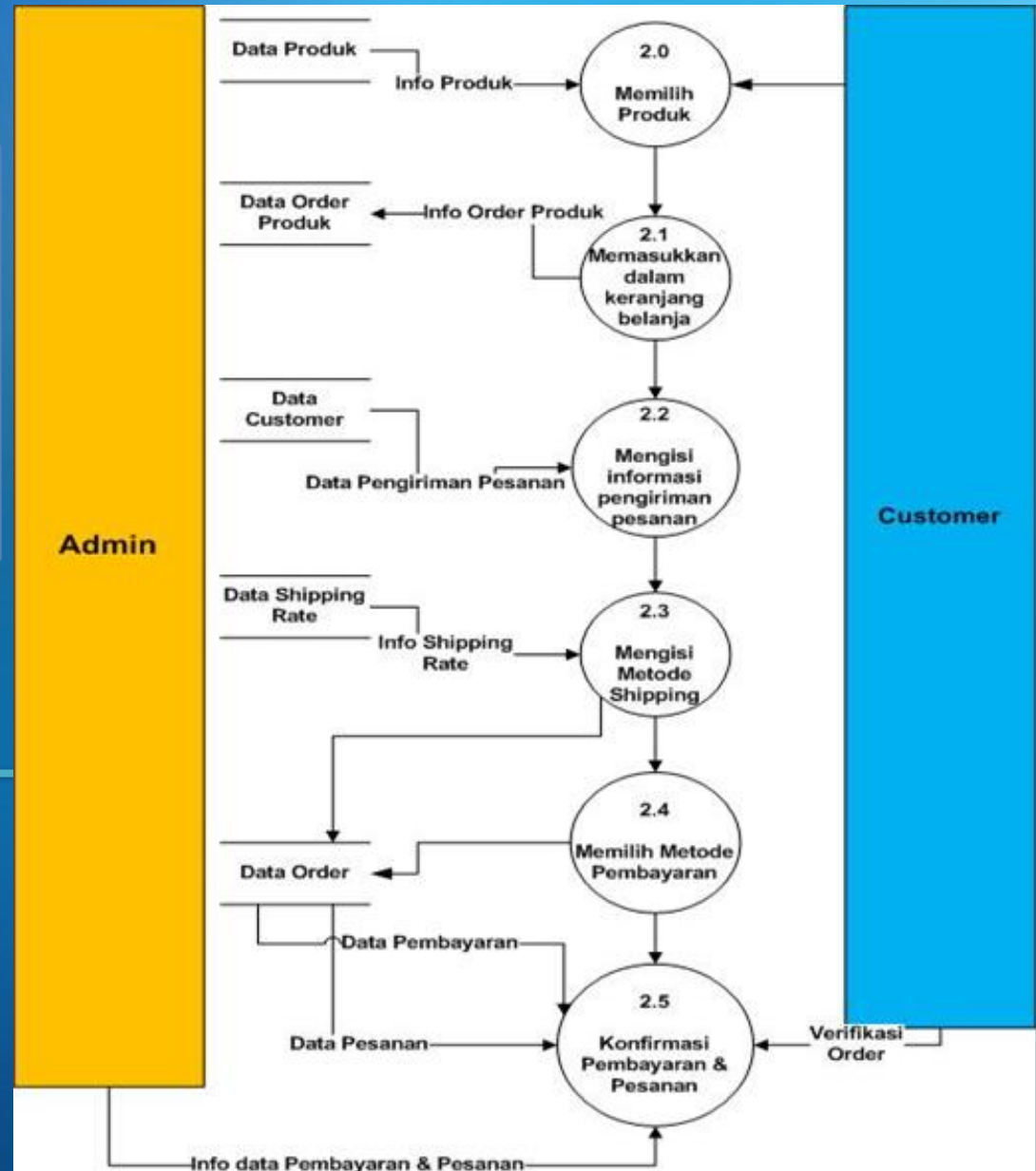


Gambar . DFD Level 0

## 2.Design/Perancangan

### DFD Level 1

DFD level 1 menunjukkan proses yang menyusun proses utama dalam DFD level 0, sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses lainnya.

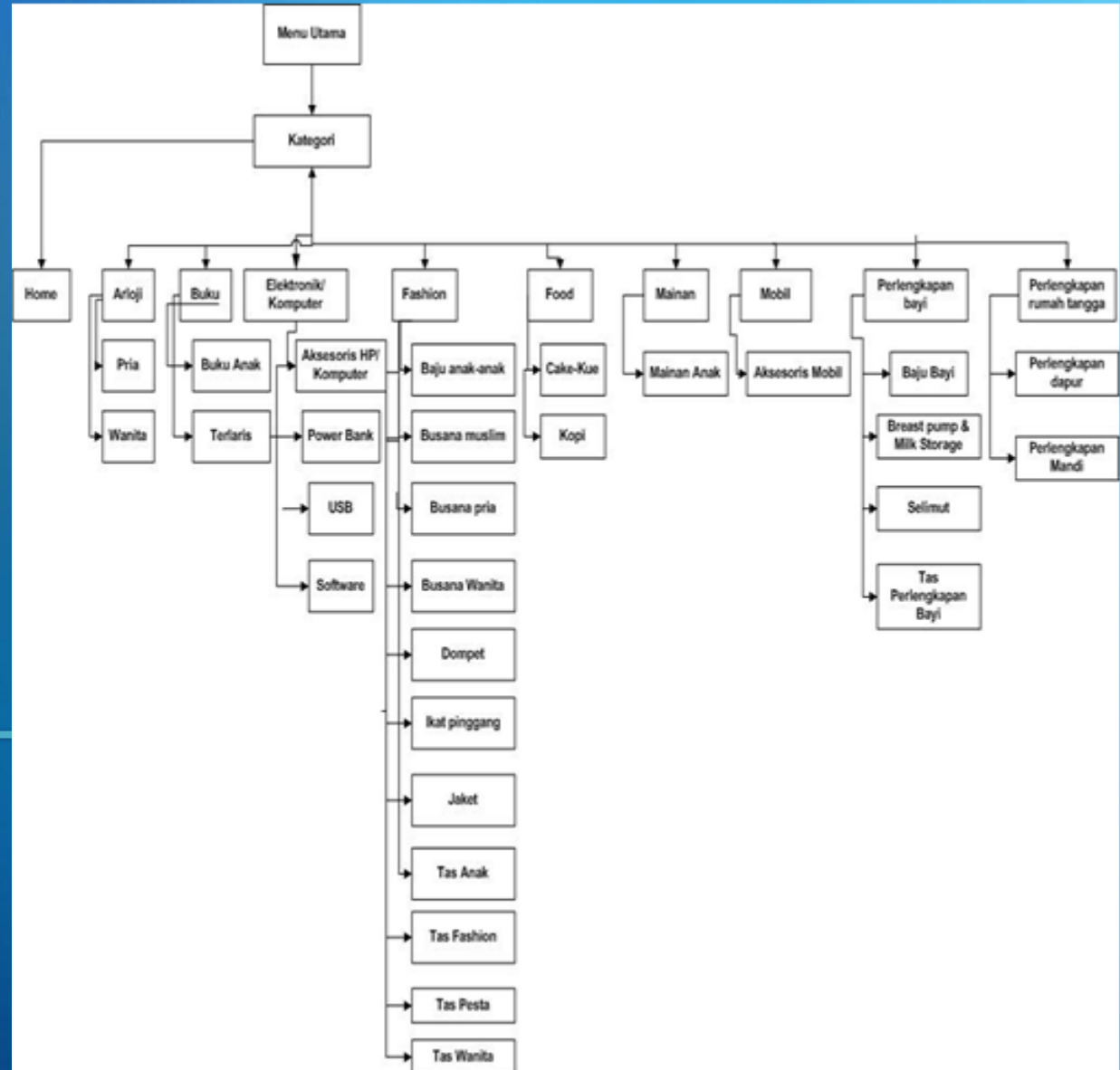


Gambar . DFD Level 1

- Design User Interface**

Desain *user interface* merupakan sebuah tahap perancangan tampilan visual. Tampilan visual dari sebuah sistem digunakan untuk membantu pengguna akan lebih mudah penggunaannya, karena hal ini merupakan alat interaksi utama antara pengguna dengan sistem.

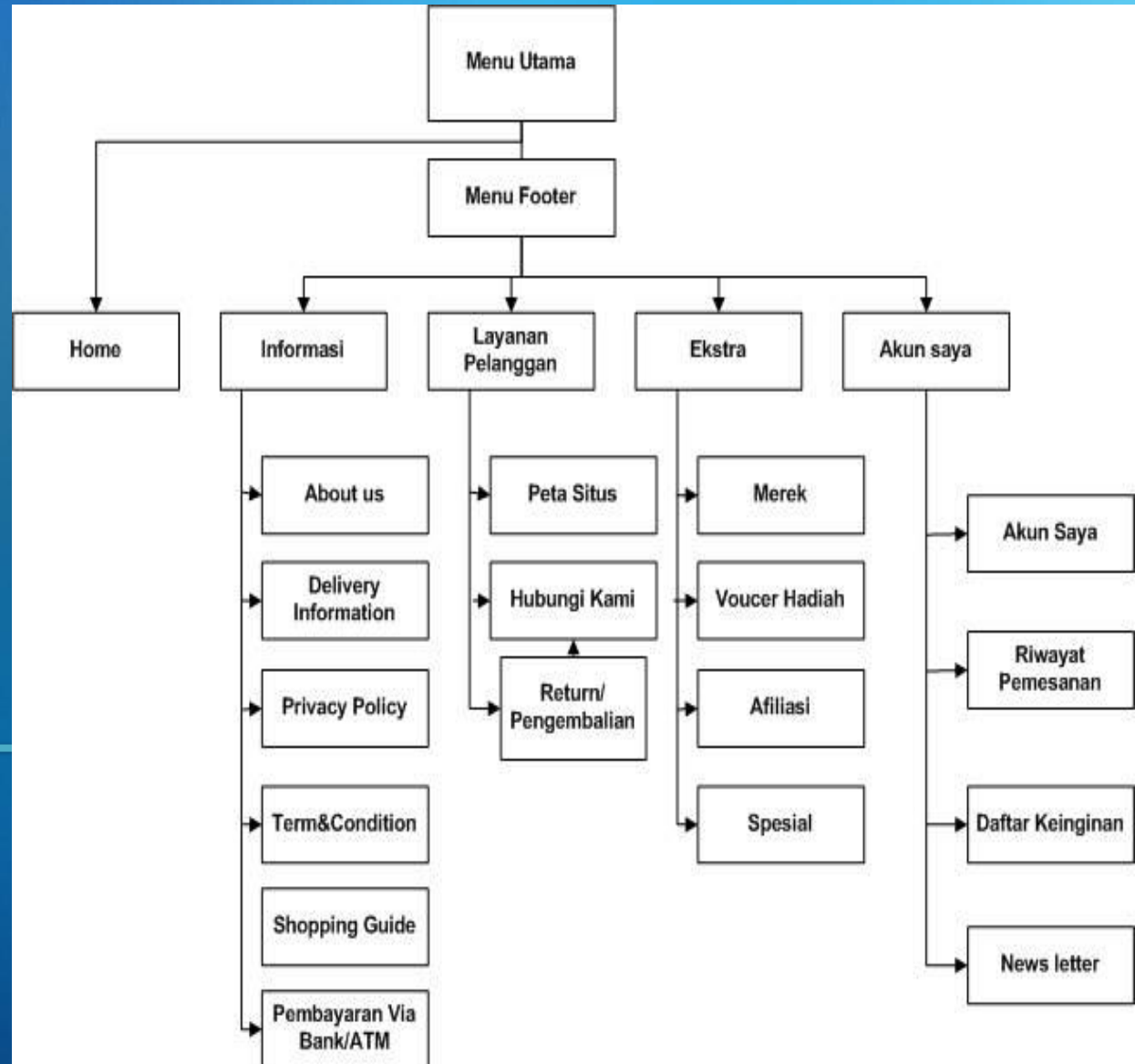
Desain *user interface* meliputi hierarki menu dan desain *interface website*.



### • Design User Interface

Desain *user interface* merupakan sebuah tahap perancangan tampilan visual. Tampilan visual dari sebuah sistem digunakan untuk membantu pengguna akan lebih mudah penggunaannya, karena hal ini merupakan alat interaksi utama antara pengguna dengan sistem.

Desain *user interface* meliputi hierarki menu dan desain *interface website*.



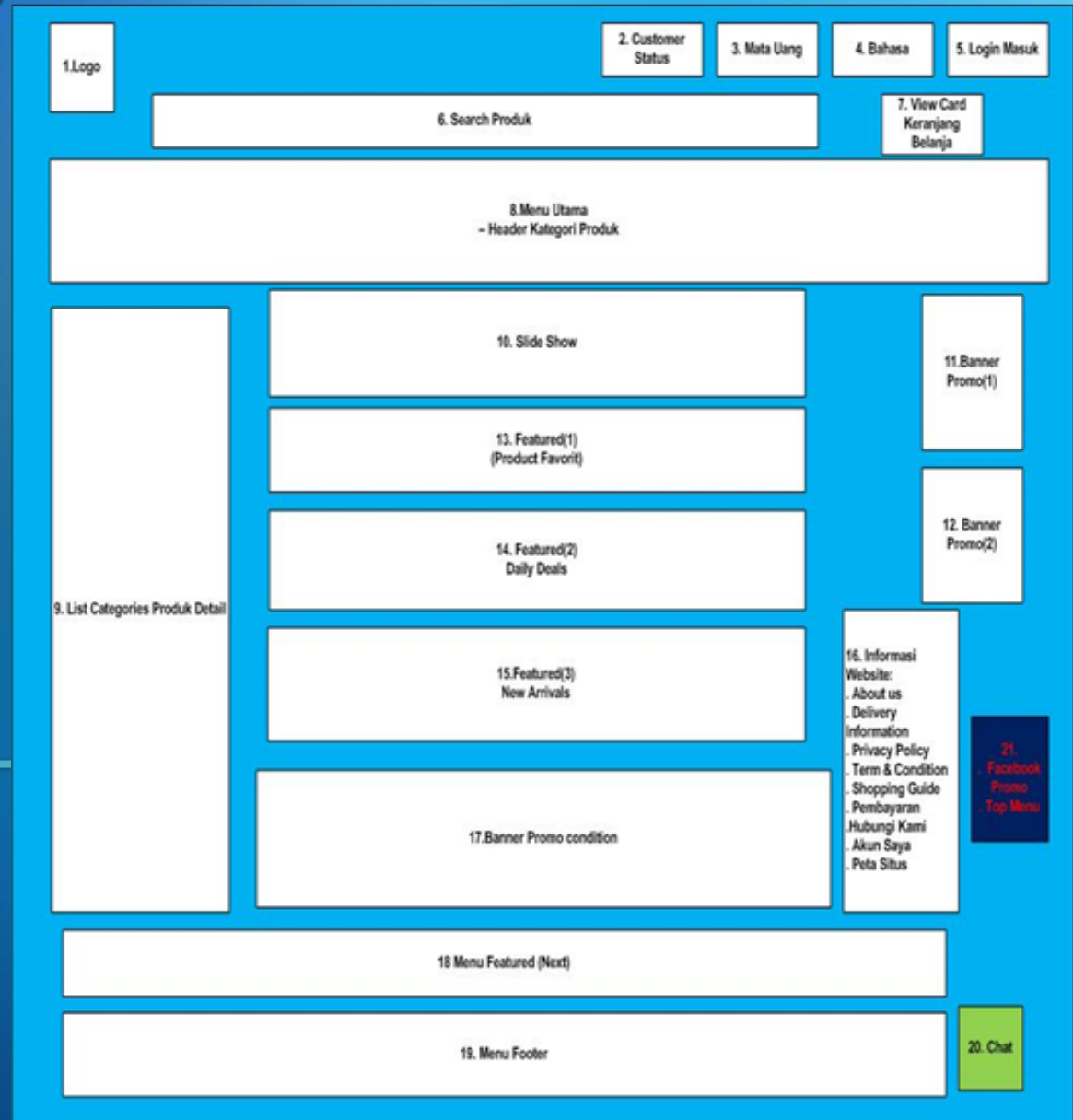
Gambar. Hirarki Menu Footer



### • Design User Interface

Desain *user interface* merupakan sebuah tahap perancangan tampilan visual. Tampilan visual dari sebuah sistem digunakan untuk membantu pengguna akan lebih mudah penggunaannya, karena hal ini merupakan alat interaksi utama antara pengguna dengan sistem.

Desain *user interface* meliputi hierarki menu dan desain *interface website*.



Gambar. Design Interface Website

## Pustaka:

- Korth, H.; Database System Concept, Mc Graw Hill, 4th edition, New York, 2002.
  - Adi Nugroho; Perancangan & Implementasi Sistem Basis Data, Andi Publisher, ISBN: 979-29-2609-5
  - Janner Simarmata; Perancangan Basis data
  - Indarajani, Elexmedia; Perancangan Basis Data dlm All in 1
  - Strategy Perancangan dan pengelolaan Basis data, ISBN: 979-763-824-3
  - <http://modulmakalah.blogspot.co.id/2015/09/teknik-pencarian-fakta-dalam.html>
-

# Terima Kasih

---

handy.noviyarto@gmail.com

[handy@mercubuana.ac.id](mailto:handy@mercubuana.ac.id)

M: 08158844502