

Perancangan Sistem Informasi Bisnis Multi Level Marketing Pulsa Elektrik

I Rusi¹, F Febriyanto²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tanjungpura Pontianak¹²

Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi Pontianak, Kalimantan Barat¹²

ibnurrusi@sisfo.untan.ac.id¹, ferdyf@sisfo.untan.ac.id²

diterima: 2 September 2019

direvisi: 19 November 2019

dipublikasi: 1 Maret 2020

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan perusahaan terdorong untuk meningkatkan pelayanannya kepada pengguna, sehingga pengguna dengan mudah mendapatkan informasi tentang produk yang tersedia dan bertransaksi dengan perusahaan. Dalam usaha untuk meningkatkan pelayanannya CV. Abdi Teknologi Mandiri memutuskan untuk membuat sistem on-line (berbasis web) untuk salah satu nama bisnisnya yaitu Pulsa Kita yang bergerak di bidang penjualan pulsa elektrik dengan sistem Multi-level Marketing. Sistem Informasi ini berfokus pada konsep DBMS (Database Management System). Sistem ini memberikan kemudahan bagi anggota untuk mengetahui informasi terbaru dari produk perusahaan khususnya program Pulsa Kita, pendaftaran anggota baru, melakukan transaksi subsidi yang disediakan perusahaan, melakukan penarikan subsidi, dan melihat daftar anggota yang berada pada level di bawahnya. Selain memberikan kemudahan bagi para anggotanya, sistem ini juga memberikan kemudahan bagi admin perusahaan khususnya yang ditunjuk untuk menangani sistem ini, untuk dapat mengolah dan mendapatkan informasi dari data-data anggota yang terdaftar, membuat salinan data, mengubah tampilan sistem, dan meng-konfigurasi sistem subsidi.

Kata kunci: Sistem Informasi; Multi Level Marketing; Pulsa

Abstract

The development of information technology causes companies to be driven to improve their services to consumers, so consumers can easily get information about available products and deal with companies. In an effort to improve its services CV. Abdi Teknologi Mandiri decided to create an on-line system (web-based) for one of its business names namely Pulsa Kita which is engaged in the sale of electric pulses with a Multi-level Marketing system. This information system focuses on the concept of DBMS (Database Management System). This system makes it easy for members to find out the latest information on the company's products, especially the Pulsa Kita program, register new members, make subsidy transactions provided by the company, withdraw subsidies, and view the list of members who are at the level below it. In addition to providing convenience for consumers / members, this system also provides convenience for company employees, especially those designated to handle this system, to be able to process and obtain information from registered member data, make copies of data, change the appearance of the system, and configure subsidy system.

Keywords: Information System; Multi Level Marketing; Voucher

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang cepat dewasa ini menuntut berbagai pihak untuk mempersiapkan diri dalam persaingan informasi yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Dalam perkembangannya, internet telah menjadi media yang sangat efektif bagi pelaku bisnis dalam mempromosikan usahanya. Sehingga, penyajian segala macam informasi melalui media *online* akan memudahkan pengguna untuk mengetahui produk atau program perusahaan yang ditawarkan, dimana hal ini akan

meningkatkan efektifitas dan efisiensi promosi program perusahaan. Banyak sekali media berbasis *online* yang dimanfaatkan oleh pebisnis untuk mempromosikan dan menjual produk-produknya seperti instagram, whatsapp, youtube, dan website serta media-media lainnya. Hal ini ampuh dilakukan dan akan sangat menjanjikan karena di era millennial ini teknologi dan sistem informasi sudah menjadi kebutuhan pokok yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan masyarakat.

Perusahaan-perusahaan yang berada di Indonesia baik lokal, nasional, maupun internasional berlomba-lomba ingin memperkenalkan dan menjual produk-produk mereka dengan berbagai cara, mulai dari menggunakan selebaran produk yang diberikan kepada pengguna kendaraan di jalan, iklan di media cetak, promosi di media elektronik, bahkan penggunaan sistem informasi berbasis *website* juga dilakukan. Kebutuhan akan sebuah sistem informasi program perusahaan sangatlah diperlukan untuk menunjang kinerja dari perusahaan. Demikian pula yang dilakukan oleh CV. Abadi Teknologi Mandiri (ATM). Perusahaan ini memanfaatkan teknologi untuk menghadapi persaingan pasar khususnya dalam bisnis marketing, juga untuk meningkatkan mutu dan kualitas marketing perusahaan serta loyalitas pengguna kepada perusahaan, untuk memudahkan dan memperlancar dalam operasional bisnis perusahaan ini memutuskan untuk membuat suatu sistem informasi berbasis *online* untuk diterapkan pada sektor penjualan pulsa elektrik dengan konsep *Multi Level Marketing* (MLM).

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini berjudul “Aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik (Studi Kasus Pada Q-Cell)”, penelitian yang dirancang oleh Aldi Fajar Hidayat dan Rahmadi ini menghasilkan aplikasi penjualan pulsa menggunakan SMS Gateway, harapan dari dibuatnya aplikasi ini dapat mempermudah dan mempercepat proses penjualan pulsa [1]. Penelitian lain yang menjadi rujukan dari peneliti berjudul “Rancang Bangun Sistem Berbasis Web Untuk Penjualan Pulsa Elektrik”, penelitian ini dibuat oleh Muhammad Fikry Rizal dan menghasilkan sistem penjualan pulsa berbasis website yang diharapkan dapat mengambil data penjualan dan membuat laporan penjualan. Database yang digunakan akan Microsoft Access [2].

2. Kajian Pustaka

2.1. Sistem

Pengertian sistem menurut Jogiyanto HM (1988), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Dengan kata lain sistem mengandung arti sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan dan merupakan suatu kesatuan yang erat dan saling berinteraksi satu sama lainnya untuk mencapai sasaran dan tujuan tertentu.

Sistem mempunyai karakteristik atau sifat yang tertentu yaitu :

1. Komponen (*Components*), merupakan suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi untuk membentuk suatu kesatuan komponen juga dapat berupa suatu sub sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batas sistem (*Boundry*), berfungsi sebagai pembatas antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem tersebut juga menunjukkan ruang lingkup atau scope dari sistem tersebut.
3. Lingkungan luar sistem (*Environment*), adalah lingkungan luar sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi yang harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar

sistem yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsunagn hidup dari sistem.

4. Penghubung (*Interface*), merupakan media penghubung antara ssub sistem dengan sub sistem yang lain.
5. Masukan (*Input*), merupakan suatu energi yang dimasukkan ke dalam suatu sistem, masukan juga dapat berupa masukan maintenance input dan masukan signal input. Maintenance input merupakan suatu energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi, sedangkan signal input merupakan energi yang diproses untuk mendapatkan pengeluaran (*output*).
6. Keluaran (*output*), merupakan suatu hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi pengeluaran yang berguna. Hasil dari pengeluaran suatu sistem dapat juga berfungsi menjadi input output sistem yang lain.
7. Pengolahan (*Process*), suatu sistem itu mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*) kalau sistem tersebut tidak mempunyai sasaran maka sistem tersebut tidak akan berguna. Suatu sistem dikatakan berhasil, apabila berhasil mengenai sasaran atau tujuannya.
8. Sasaran atau tujuan (*Goal*), suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*) kalau sistem tersebut tidak mempunyai sasaran maka sistem tersebut tidak akan berguna. Suatu sistem dikatakan berhasil, apabila berhasil mengenai sasaran atau tujuannya.

Sistem yang dikembangkan memerlukan orang-orang yang terdidik. Manusia merupakan faktor yang utama yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu sistem yang baik dalam proses pengembangannya, penerapannya maupun dalam proses operasinya [3].

2.2. Informasi

Pengertian informasi menurut Jeffrey A. Hoffer, dkk (2002), informasi merupakan data yang telah diproses dengan suatu cara tertentu dan dapat menambah pengetahuan dari orang yang menggunakannya. Informasi adalah hasil atau produk dari proses pengolahan data. Untuk setiap sistem informasi mencakup suatu sistem pengolahan data dari pengumpulan data, mengklasifikasikan, menyortir, sampai membandingkan data-data yang diperoleh untuk meningkatkan kegunaan data tersebut menjadi informasi [4]. Informasi menjadi hal penting dalam berbagai hal, karena dengan adanya informasi seseorang dapat menentukan keputusan yang harus diambil. Menurut Susanto (2004:47) ciri-ciri informasi yang baik adalah efektif: informasi harus sesuai dengan kebutuhan pemakai; efisien: informasi yang dihasilkan melalui penggunaan sumber daya yang optimal; *confidensial*: memperhatikan proteksi terhadap informasi; integritas: informasi yang dihasilkan merupakan hasil pengolahan data yang terpadu; ketersediaan: informasi harus selalu tersedia; kepatuhan: informasi harus patuh kepada undang-undang; kebenaran: informasi yang dihasilkan harus benar dan dapat dipercaya [5].

2.3. Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir (2003:10) Sistem Informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan [6]. Penggunaan Sistem Informasi harus dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi orang-orang yang bekerja dalam suatu kelompok pada satu tempat atau beberapa tempat[7]. Menurut Zakiyudin (2011:9), di dalam sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti:

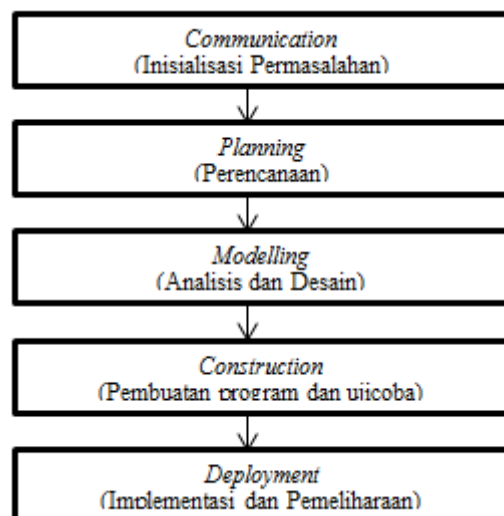
1. Perangkat keras (hardware), mencakup, peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (software) atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Basis data (database) adalah sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
4. Prosedur adalah sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Jaringan komputer dan komunikasi data, merupakan sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resources) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai. [8]

2.4. Multi Level Marketing (MLM)

Menurut Clothier (1994), Multi Level Marketing adalah suatu cara atau metode menjual barang secara langsung kepada pelanggan melalui jaringan yang dikembangkan oleh para distributor lepas yang memperkenalkan para distributor berikutnya pendapatan dihasilkan terdiri dari laba eceran dan laba grosir ditambah dengan pembayaran-pembayaran berdasarkan penjualan total kelompok yang dibentuk oleh sebuah distributor [9]. Dalam sistem MLM terdapat istilah *upline* dan *downline*. *Upline* merupakan anggota yang sudah terlebih dahulu menjadi anggota, sementara *downline* adalah anggota yang baru masuk dalam sistem MLM dan berafiliasi serta mendapat anjuran dari seorang *upline*.

3. Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) *Waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:26) menerangkan bahwa SDLC adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik [10]. Sedangkan Sukamto dan Shalahuddin (2013:28) mengemukakan model *waterfall* sering juga disebut model sekuensi linear atau alur hidup klasik. Pengembangan sistem dikerjakan secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.



Gambar 1. Alur Pengembangan Sistem

A. *Communication* (Komunikasi)

Sebelum memulai pengembangan sistem yang lebih bersifat teknis, tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan komunikasi/observasi lapangan dengan pemilik ataupun pengguna bisnis Pulsa Kitademi memahami masalah dan mencari solusi dari permasalahan. Hasil dari komunikasi dan observasi tersebut adalah inisialisasi, seperti memahami permasalahan dan menganalisisnya, mengumpulkan data-data yang diperlukan, kemudian *melist* kebutuhan fitur-fitur yang akan diprogram dalam sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data tambahan termasuk pula pencarian referensi seperti proses-proses dalam MLM, jurnal, artikel, dan pendukung lainnya.

B. *Planning* (Perencanaan)

Tahap kedua adalah tahap perencanaan yaitu melakukan estimasi dari tugas teknis yang akan dilakukan, termasuk pula kemungkinan resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan, dan gambaran produk yang akan dibuat, serta perencanaan proses-proses terbaik yang dapat diterapkan dalam pengembangan sistem.

C. *Modelling* (Analisis dan Desain)

Pada tahap ini fokus pada tahap analisis perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang akan dibuat, seperti perancangan model struktur data, penggunaan *software/framework* pembangun sistem, tampilan *interface* sistem, rancangan diagram konteks, *database*, relasi antar tabel, dan analisis kebutuhan lainnya.

D. *Construction* (Pemrograman dan Tes)

Tahap ini adalah tahap pembuatan program atau penerjemahan bentuk desain/*modelling* menjadi kode yang dapat diterjemahkan kedalam bahasa mesin. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL. Setelah pembuatan program selesai, maka dilakukan pengujian (*testing*) terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan adanya *testing* ini adalah untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi agar dapat diperbaiki dan disempurnakan.

E. *Deployment* (Implementasi dan Pemeliharaan)

Tahap terakhir dari pengembangan sistem ini adalah tahap *Deployment*. Tahap ini merupakan tahap implementasi sistem yang telah dibuat untuk digunakan oleh pemakai, selain itu akan dilakukan pula pemeliharaan, pengembangan, dan evaluasi sistem jika diperlukan berdasarkan umpan balik (*feedback*) dari pengguna. Tujuan dilakukan tahap ini adalah agar sistem dapat terus berjalan dan berkembang menjadi lebih sempurna sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Sistem

Sistem Informasi Bisnis *Multi Level Marketing* pulsa elektrik yang dibuat ini dapat membantu menangani data anggota jaringan Pulsa Kita. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan baik bagi admin maupun kepada anggota jaringan Pulsa Kita. Dengan sistem ini, admin dapat memperoleh daftar anggota, laporan subsidi-subsidi yang ada pada Pulsa Kita, laporan penarikan subsidi-subsidi, dan laporan penggunaan sistem oleh anggota. Selain itu admin diberikan *privillage* berupa kemudahan dalam mengelola dan mendapatkan informasi dari data-data anggota yang terdaftar, membuat salinan data, mengubah tampilan sistem, dan meng-konfigurasi sistem subsidi. Anggota dapat dengan mudah melakukan transaksi-transaksi sesuai prosedur yang diberikan Pulsa Kita misalnya mendaftarkan *downline* dan penarikan subsidi.

Pada rancangan diagram konteks dalam sistem ini melibatkan tiga *entity* eksternal, yaitu:

1. Tamu

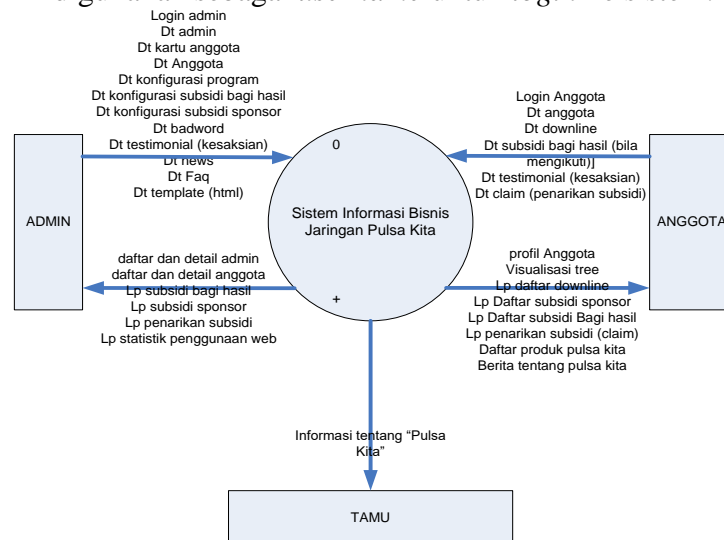
Tamu merupakan pengunjung atau orang yang hanya bisa melihat informasi-informasi dari website ini dan tidak mempunyai hak untuk melakukan transaksi seperti mendaftarkan *downline* dan penarikan subsidi.

2. Anggota

Anggota merupakan orang yang telah mendaftarkan dirinya untuk bergabung dengan jaringan Pulsa Kita. Anggota dapat melakukan pencarian informasi dari keanggotaannya. Anggota berhak mendapatkan informasi mengenai *downline*, prospek anggota yang disponsorinya, pembuatan testimonial, informasi subsidi perusahaan dan transaksi klaim subsidi. Anggota yang berhak mengakses data-data tersebut adalah anggota yang telah menerima kode anggota dari perusahaan. Kode keanggotaan digunakan sebagai *username* pada saat *login* ke sistem.

3. Admin

Admin mempunyai hak akses penuh dalam sistem ini. Admin dapat mengelola sistem antara lain pemberian kode keanggotaan, pengelolaan anggota, pengelolaan subsidi, konfigurasi sistem. Selain itu mengelola berita, testimonial dan juga mengedit tampilan HTML. ID admin digunakan sebagai *username* untuk *login* ke sistem.

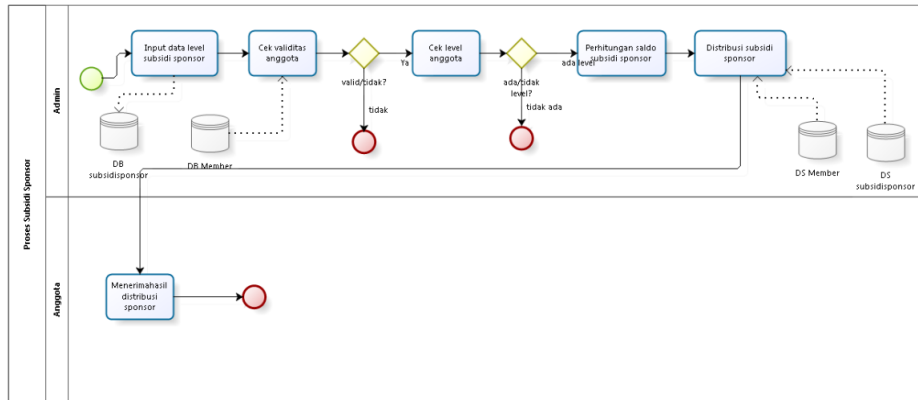


Gambar 2. Diagram Konteks Sistem

Gambar 2 merupakan diagram konteks dari Sistem Informasi Bisnis Jaringan Pulsa Kita yang terdiri dari tiga entitas yaitu tamu, anggota, dan admin. Entitas Admin memiliki *previllage* untuk melakukan pengelolaan sistem. Entitas Anggota memiliki *previllage* diantaranya mendaftarkan *downline* dan melakukan penarikan subsidi, sedangkan entitas tamu merupakan pengunjung yang hanya bisa melihat informasi-informasi dari website.

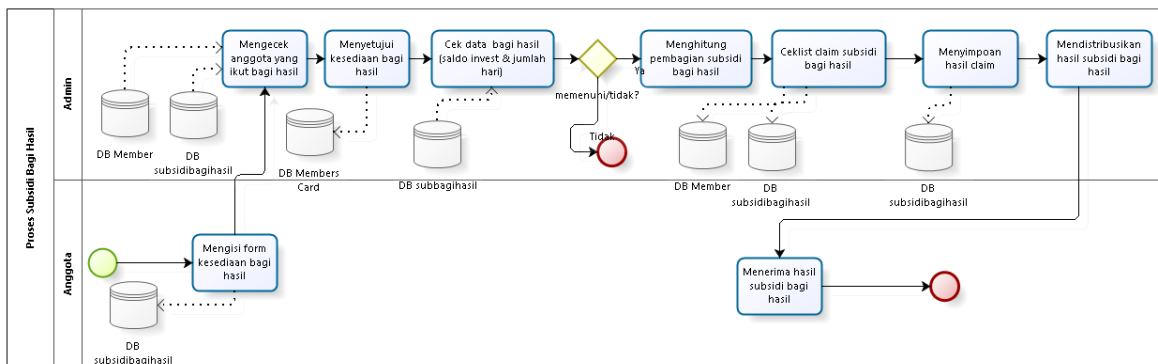
4.2. Proses Bisnis Sistem

Proses Bisnis merupakan kumpulan dari kegiatan dengan satu atau lebih *input*-an yang menghasilkan *output* yang bernilai bagi pengguna. Pada sistem informasi bisnis multi level marketing pulsa elektrik ini, proses bisnis yang menghasilkan *output* secara finansial terdiri dari dua proses bisnis, yaitu bisnis proses subsidi sponsor dan bisnis proses subsidi bagi hasil.



Gambar 3. Bisnis Proses Subsidi Sponsor

Gambar 3 menggambarkan bisnis proses subsidi dari sponsor. Subsidi sponsor merupakan sistem bagi hasil yang menerapkan aturan *multi level marketing*, dimana *upline* mendapatkan masukan *financial* dari *downline* yang berada dibawahnya. Semakin tinggi level dari seseorang atau semakin banyak *downline* maka akan semakin banyak pendapatan yang diperoleh.

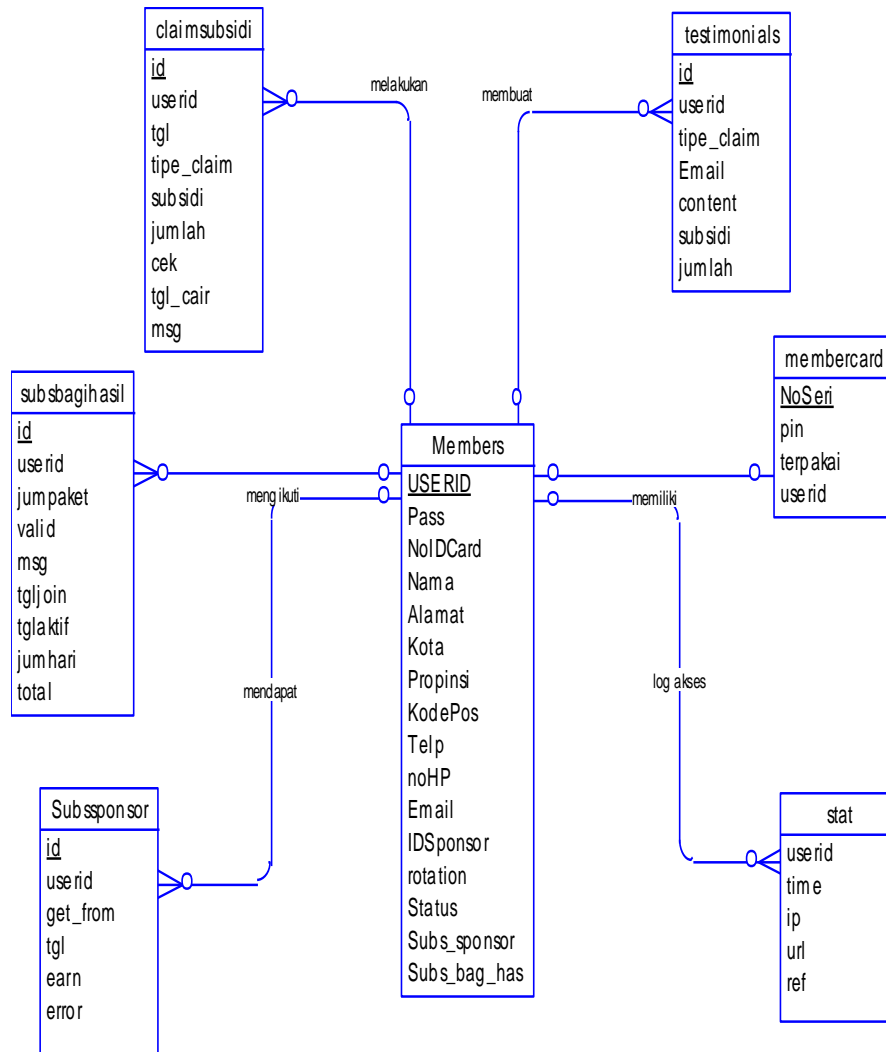


Gambar 4. Bisnis Proses Subsidi Bagi Hasil

Subsidi bagi hasil merupakan aturan yang dibuat oleh sistem, dimana anggota harus terlebih dahulu menyetujui kesediaan untuk bagi hasil dengan cara investasi sebanyak Rp. 100.000 atau kelipatannya selama satu bulan. Anggota yang bersedia untuk bagi hasil akan mendapatkan Members Card, sebagai bukti kesediaan investasi. Bagi hasil yang diterima anggota yang memiliki Members Card sebesar 50% dari total investasi.

4.3. Rancangan Basis Data

Basis data merupakan pengalokasian atau penempatan atribut-atribut yang digunakan dalam pembangunan suatu sistem. Konsep basis data yang digunakan dalam sistem informasi bisnis multi level marketing pulsa elektrik pada penelitian ini menggunakan konsep *Data Base Management System (DBMS)*, dimana antara satu entitas dengan entitas lain saling terkait.



Gambar 5. Rancangan Basis Data

Gambar 5 merupakan rancangan basis data yang diterapkan pada sistem informasi bisnis multilevel marketing pulsa online. *Database* yang digunakan adalah MySQL. Basis data pada sistem ini terdiri dari tujuh entitas, yaitu members, *claim* subsidi, subsidi bagi hasil, subsidi sponsor, status, testimonials, dan member card. Entitas members digunakan untuk menyimpan data dan informasi dari orang yang telah menjadi anggota dari jaringan Pulsa Kita. *Claim* subsidi digunakan untuk mengklaim subsidi yang diterima oleh anggota. Subsidi bagi hasil digunakan untuk anggota yang berkeinginan menanam modal dan memperoleh hasil dari penanaman modal (bagi hasil). Subsidi sponsor merupakan entitas yang diperuntukkan bagi sponsor kartu yang akan memberikan subsidi kepada anggota jaringan Pulsa Kita. Status merupakan entitas yang digunakan untuk mengetahui status keanggotaan dan aktifitas dari anggota. Testimonials merupakan entitas yang digunakan untuk mengisi testimoni dari anggota. Member card merupakan entitas untuk menerangkan kartu anggota dari keanggotaan jaringan Pulsa Kita yang bersedia mengikuti program bagi hasil, entitas member card memiliki atribut no_ser, pin, terpakai, dan userid.

4.4. Tampilan Sistem Informasi

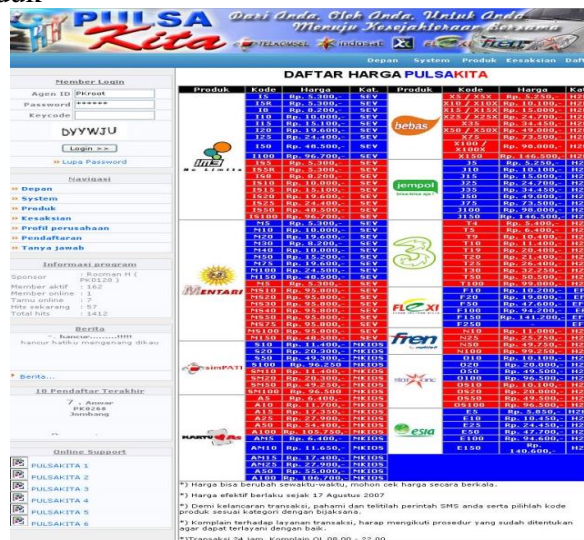
➤ Tampilan Page Depan



Gambar 6. Page Depan

Gambar 6 merupakan halaman depan yang menjadi *landing page* dari website. Halaman ini akan muncul pertama kali ketika pengguna mengunjungi website dari PULSA Kita.

➤ Tampilan Page Produk



Gambar 7. Page Produk

Gambar 7 memberikan informasi tentang daftar harga pulsa yang ada di PULSA Kita. Informasi ini dapat memberikan kemudahan kepada anggota untuk mengetahui harga pulsa yang ada di PULSA Kita.

➤ Tampilan Page Pendaftaran

Gambar 8. Page Pendaftaran

Gambar 8 merupakan *form* pendaftaran bagi pengunjung yang akan menjadi anggota perusahaan. Pengunjung yang akan menjadi anggota dapat mengisi *form* yang telah disediakan di website, selanjutnya pengunjung menunggu aktivasi oleh admin.

➤ Tampilan Page Struktur Downline



Gambar 9. Page Struktur Downline

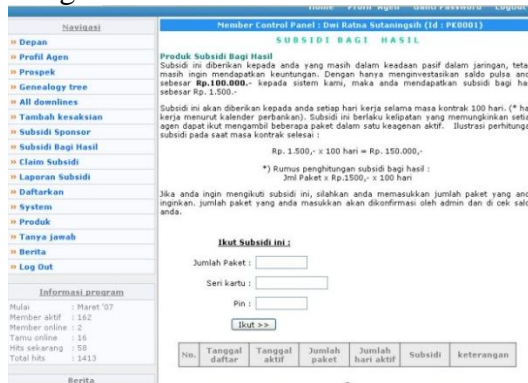
Gambar 9 merupakan tampilan untuk melihat struktur *downline* anggota. Anggota dapat mengetahui perkembangan *downline* yang ada dibawahnya.

➤ Tampilan Page Data Downline

Gambar 10. Page Data Downline

Gambar 10 merupakan tampilan untuk melihat data *downline* anggota. Anggota yang memiliki *downline* dapat mengetahui data-data hasil secara lebih rinci dari anggota yang berada dibawahnya.

➤ Tampilan *Page* Subsidi Bagi Hasil



Gambar 11. *Page* Subsidi Bagi Hasil

Gambar 11 merupakan tampilan halaman subsidi bagi hasil bagi anggota yang telah mengikuti program subsidi. Pembagian subsidi diperuntukkan bagi anggota yang menginvestasikan saldo pulsanya.

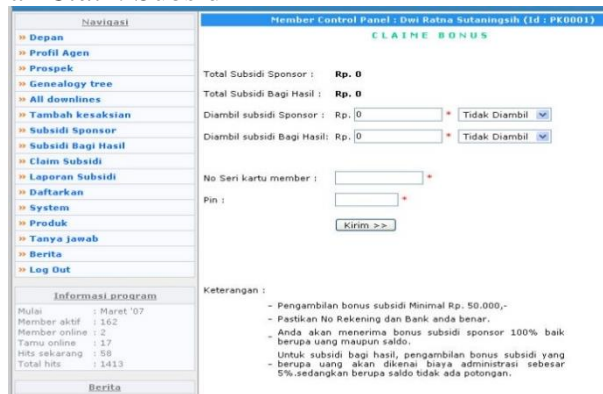
➤ Tampilan *Page* Aktivasi Member



Gambar 12. *Page* Aktivasi Member

Gambar 12 merupakan tampilan halaman aktivasi member. Tampilan ini memungkinkan admin untuk dapat mengelola anggota antara lain mengaktifasi dan menghapus anggota.

➤ Tampilan Page Laporan Claim Subsidi



Gambar 13. Page Laporan Claim Subsidi

Gambar 13 merupakan laporan *claim* subsidi yang merupakan subsidi sponsor dan subsidi bagi hasil (bagi anggota yang telah menginvestasikan saldo pulsanya).

4.5. Source Code Sistem

➤ Perhitungan jumlah *downline* anggota

```
function countDL($userid,$nlev)
{
if ($nlev == 0 or $userid=="")
$has = 0;
else
{
if (strlen(trim($userid))>0)
{
$sql = mysql_query("SELECT `userid` FROM members WHERE
`IDSponsor`='$userid'")
or die(mysql_error());
$num = mysql_num_rows($sql);
$sidsponsor = mysql_fetch_array($sql);
$has=$num;
if ($num>0)
for ($i=0;$i<$num;$i++)
$has += countDL($sidsponsor[$i],$nlev-1);
else $has = 0;
}
}
return $num;
}
```

Gambar 14. Source Code Perhitungan jumlah *downline* anggota

➤ Perhitungan Permohonan Subsidi Bagi Hasil

```
$error = "";
if (!strlen($_POST['jumpaket'])) $error .= "<li>._ERR_NO_PAKET.</li>";
if (!cekbil(trim($_POST['jumpaket']))) $error .= "<li>._ERR_PAKET_INVALID.</li>";
if (!strlen($_POST['NoSeri'])) $error .= "<li>._ERR_NO_SERICARD.</li>";
if (!strlen($_POST['pin'])) $error .= "<li>._ERR_NO_PIN.</li>";
$nseri = trim(stripslashes($_POST['NoSeri']));
$npin = trim(stripslashes($_POST['pin']));
$has = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT `userid` FROM `membercards` WHERE
`NoSeri` = '$nseri' AND `pin` = '$npin'"));
if ($has['userid'] != $_SESSION['userid']) $error .= "<li>._ERR_WRONG_MEMBERCARD.</li>";
if ($error) display_html($error, "error.html");
$jumpaket = trim(stripslashes($_POST['jumpaket']));
$now = date('d-m-Y');
$now = strtotime($now);
$qadb = "INSERT INTO `subsbagihasil`(userid, jumpaket, tgljoin, tglaktif)
VALUES ('$userid', '$jumpaket', '$now', 0)";
$dbres = mysql_query($qadb) or die(mysql_error());
display_member_page("member_join_bghsl_sukses.html", "");
```

Gambar 15. Source Code Perhitungan Permohonan Subsidi Bagi Hasil

➤ Konfigurasi Subsidi Bagi Hasil

```

for ($i=1;$i<$j;$i++)
{
    $sql=mysql_query("SELECT `tgl` FROM `harinonaktif` WHERE
`tgl`='$tgl[$i]'");
    if (!mysql_num_rows($sql))
        mysql_query("INSERT INTO `harinonaktif` SET `tgl` =
`$tgl[$i]`, `msg`='$msg[$i]'" or admin_error(mysql_error());
}
$date=strtotime("1-".$_POST['bln']."-".$_POST['thn'],date("d-m-Y"));
$bln=$_POST['bln']+1;
$date2=strtotime("1-".$bln."-".$_POST['thn'],date("d-m-Y"));
$dbq = "SELECT * FROM `harinonaktif` WHERE `tgl`>`$date` and `tgl`<`$date2`
ORDER BY `tgl` ASC";
$dbres = mysql_query($dbq) or admin_error(mysql_error());
$setMonth=$_POST['bln'];
if ($_POST['bln'] != date("m"))
    $todayDate=date("d",$date);
else
    $todayDate=date("d");
$myear=$_POST['thn'];
    $noOfDays=date("t",$date);
}

```

Gambar 16. Source Code Konfigurasi Subsidi Bagi Hasil

➤ Proses Persetujuan Claim Subsidi

```

$id = $_GET['id'];
if ($SESSION['Super_Admin'] != 1)
    admin_error('SUPER_ADMIN_ONLY');
$pa = $_REQUEST['pa'];
$time=strtotime(date("d-m-Y"));
switch($pa)
{
    case 'success' :
        $data = db_result("SELECT `tipe_claim`,`jumlah` FROM `claimsubsidi`
WHERE id=`$id` ");
        $spot = 0.05 * $data['jumlah'];
        $jmlbaru = $data['jumlah'] - $spot;
        if (trim($data['tipe_claim']) == "Saldo")
            mysql_query("UPDATE `claimsubsidi` SET cek = '1', tgl cair = '$time'
WHERE id=`$id`") or admin_error ( mysql_error());
        else mysql_query("UPDATE `claimsubsidi` SET cek = '1', jumlah =
'$jmlbaru', tgl cair = '$time' WHERE id=`$id`") or admin_error(mysql_error());
        break;
    case 'blok' :
        require_once("../admin/blokclaim.php");
        break;
    case 'gagal' :
        mysql_query("DELETE FROM `claimsubsidi` WHERE id = '$id' ) or
admin_error(mysql_error() );
        break;
}
header("Location: Claim.php");

```

Gambar 17. Source Code Proses Persetujuan Claim Subsidi

5. Kesimpulan

Sistem Informasi Bisnis *Multi Level Marketing* pulsa elektrik yang dibuat ini dapat membantu menangani dan mempermudah proses bisnis pada jaringan Pulsa Kita. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan baik bagi admin sistem maupun anggota jaringan Pulsa Kita. Sistem ini dibagi menjadi tiga hak akses dalam penggunaannya yaitu tamu, anggota Pulsa Kita, dan admin Pulsa Kita. Sedangkan proses dari sistem ini dibagi menjadi 5 kategori yaitu pendaftaran oleh tamu (yang akan menjadi anggota), login admin dan anggota, pengolahan data master, transaksi, dan laporan. Melalui sistem ini, admin sistem dapat memperoleh daftar anggota, laporan subsidi-subsidi, laporan penarikan subsidi-subsidi, dan laporan penggunaan sistem oleh anggota. Admin juga diberikan *privillage* berupa kemudahan dalam mengubah *template* dari sistem web ini, menambah kolom berita, dan memberikan konfigurasi-konfigurasi lain pada sistem. Anggota dapat dengan mudah melakukan transaksi-transaksi sesuai prosedur yang diberikan misalnya mendaftarkan *downline* dan penarikan subsidi.

Daftar Pustaka

- [1] Hidayat, A.F, dan Rahmadi, "Aplikasi Penjualan Pulsa Elektrik (Studi Kasus Pada Q Cell)", Progresif, vol. 13, no. 2, 2017. Tersedia: <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/progresif/article/view/270>. [Diakses tanggal 3-Juli-2019]

- [2] Rizal, M. F, “Rancang Bangun Sistem Berbasis Web Untuk Penjualan Pulsa Elektrik”, *Techsi*, vol. 9, no. 2, 2017. Tersedia: <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/techsi/article/view/222>. [Diakses tanggal 3-Juli-2019]
- [3] Jogyianto HM, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 1998.
- [4] Hoffer, Jeffrey A, Mary B. Prescott, dan Fred R.McFadden. *Modern Database Management International Edition*. New Jersey: Prentice Hall (Person Education), 2002.
- [5] Susanto, A, *Sistem Informasi Manajemen*, Bandung: Linggar Jaya, 2004.
- [6] Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi, 2003.
- [7] Turban, Efraim; McLean, Ephraim; dan Wetherbe, James, *Information Technology for Management*, New York: John Wiley & Sons, Inc, 1999.
- [8] Zakiyudin, Ais, *Sistem Informasi Manajemen*, Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media, 2011.
- [9] Clothier, P.J. *Meraup Uang dengan MLM: Pedoman Praktis Menuju Network Selling yang Sukses*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1994.
- [10] Sukanto,dan M. Shalahuddi, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2013.