

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPAREPART SEPEDA MOTOR PADA CV. SATRIA JAYA MOTOR SAMARINDA BERBASIS WEB RESPONSIVE

Renda Rahmad Pujiono

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123
Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492
E-mail: budicitra789@gmail.com

ABSTRAK

Renda Rahmad Pujiono, 2017. Sistem Informasi Penjualan *Sparepart* Sepeda Motor Pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda Berbasis Web Responsive. Skripsi, Program Studi Sistem Informasi STMIK Widya Cipta Dharma. Pembimbing I : Ita Arfyanti, S.Kom., MMSI dan Pembimbing II : Reza Andrea, S.Kom., M.Kom

CV. Satria Jaya Motor merupakan badan usaha yang bergerak pada penjualan *sparepart* sepeda motor dan *service* sepeda motor. Perusahaan ini menyediakan *sparepart* dan *service* sepeda motor. Pada CV. Satria Jaya Motor masalah yang dihadapi adalah pembelian dari luar kota yang melakukannya yang mengharuskan pelanggan harus datang ke toko. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *waterfall*. *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Adapun tahap yang dilakukan adalah analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, tetapi tidak sampai tahap pemeliharaan.

Dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membangun *website* penjualan *online sparepart* menggunakan teknik *responsive* adalah untuk membuat *layout website* ini akan secara otomatis menyesuaikan tampilannya dengan *device* pengunjung, baik ukuran maupun orientasinya. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan UML dan Sitemap, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL. Pada program yang dibuat sebelumnya harus diuji terlebih dahulu dengan Pengujian *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional sistem yang dibuat dan pengujian *beta* dilakukan dengan cara melakukan kuisioner yang dibagikan kepada beberapa responden yang merupakan pengunjung *website*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, *Sparepart*, *Responsive*, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

CV. Satria Jaya Motor merupakan badan usaha yang bergerak pada penjualan *sparepart* sepeda motor dan *service* sepeda motor. Perusahaan ini menyediakan *sparepart* dan *service* sepeda motor. Selain menjadi distributor untuk *sparepart* sepeda motor. CV. Satria Jaya Motor juga aktif dalam bidang jasa dibidang otomotif. Dalam upayanya untuk terus berkembang, CV. Satria Jaya Motor senantiasa menjadikan dirinya bermanfaat bagi bangsa dan Negara. Memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggan.

Kendala yang dapat dilihat pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda adalah pada penjualan *sparepart* sepeda motor, hal ini dikarenakan belum terlalu banyak masyarakat yang mengetahui bahwa CV. Satria Jaya Motor menangani penjualan *sparepart* sepeda motor, dari hal tersebut dilakukanlah penelitian untuk membangun sistem penjualan secara *online*. Oleh karena itu penelitian

ini dilaksanakan untuk membangun sistem informasi penjualan secara *online* agar bermanfaat untuk di kemudian hari, sehingga dapat di manfaatkan oleh masyarakat luas yang akan membeli *sparepart* motor dan dapat mengaksesnya melalui jaringan *internet*.

Dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya maka dilakukanlah penelitian untuk merancang suatu sistem informasi penjualan *online* pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda. Permasalahan itu juga yang menjadi latar belakang untuk melakukan penelitian yang disajikan dalam skripsi ini yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan *Sparepart* Sepeda Motor Pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda berbasis web *Responsive*".

Tujuan untuk membangun *website* penjualan *online sparepart* menggunakan teknik *responsive* adalah untuk membuat *layout website*

ini akan secara otomatis menyesuaikan tampilannya dengan *device* pengunjung, baik ukuran maupun orientasinya. Jadi tampilan yang berada di *desktop* komputer dengan tampilan yang diakses melalui *smartphone* akan berbeda tampilannya. Teknik *responsive* ini memiliki beberapa keuntungan, salah satunya adalah penghematan penggunaan sub domain, yang tadinya mengakses *website* harus menggunakan kata "*mobile*" atau "*m*" di depan domainnya, jika sudah digunakan teknik *responsive* cukup dengan mengetik nama domainnya saja.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Dari Rumusan Masalah tersebut di atas maka penulis membuat suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana Membangun Sistem Informasi Penjualan *Sparepart* Sepeda Motor Berbasis Web *Responsive*". *Website* penjualan yang dibangun akan menyesuaikan dengan tampilan *device* pengunjung.

Batasan Masalah

Dari hasil penelitian pada CV.Satria Jaya Motor di Samarinda maka perlu adanya batasan masalah mengenai membangun sebuah sistem informasi penjualan *sparepart* pada CV.Satria Jaya Motor di Samarinda Berbasis *Online*. Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada maka batasan masalah yang akan diteliti.

1. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Waterfall* tetapi tidak sampai tahap pemeliharaan
2. *Website responsive* dapat diakses melalui *smartphone* dan menyesuaikan tampilan *layout* dari *smartphone* yang digunakan.
3. Proses penjualan *sparepart* dilakukan secara *online*.
4. Halaman hubungi kami berisi tentang kontak toko yang bisa dihubungi dan cara pemesanan *sparepart* yang tidak tersedia pada daftar barang di *website*.
5. Halaman cara belanja berisi tentang Informasi cara belanja
6. Halaman bukti pembayaran berisi tentang proses pembayaran dan proses konfirmasi pembayaran..
7. Admin dapat menginputkan data barang, data barang promo, melihat order pembelian dan mencetak transaksi penjualan.
8. Web yang dibangun memiliki halaman testimonial yang bertujuan *customer* baru dapat melihat informasi pelayanan yang telah dilakukan CV.Satria Jaya Motor Samarinda.
9. Untuk Activity Diagram dan Sequence Diagram pada penulisan skripsi yang dibuat adalah proses penjualan.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam *website* ini adalah :

3.1 Sistem

Menurut Sutabri (2012), Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dari definisi ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap sistem terdiri dari berbagai unsur.
- 2) Unsur-unsur tersebut merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem yang bersangkutan.
- 3) Unsur-unsur di dalam sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem.
- 4) Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

Menurut Jogiyanto (2009), Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai teori diatas maka yang dimaksud dengan sistem adalah seperangkat komponen yang melibatkan manusia, mesin dan metode yang terpadu dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

3.2 Data dan Informasi

Menurut Sutabri (2012), Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

3.3 Sistem Informasi

Menurut Yacub (2009), adalah sistem yang didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisa, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya.

Menurut Sutabri (2012), Sistem informasi adalah komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisa, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari

komponen-komponen yang saling bekerjasama secara harmonis untuk bertujuan menyajikan informasi yang bermanfaat. Didalamnya juga termasuk proses perencanaan, kontrol, koordinasi dan keputusan.

3.4 Penjualan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006), jual adalah memperdagangkan sesuatu atau memberikan sesuatu dengan mendapatkan ganti uang, sedangkan penjualan merupakan perbuatan atau tata cara dalam menjual.

Menurut Alma (2006) penjualan adalah suatu persetujuan antara dua pihak, yaitu pihak yang satu menyanggupi untuk menyerahkan suatu barang, sedang pihak lain menyanggupi membayar harga yang sudah ditentukan untuk barang itu. Maka dapat dikemukakan bahwa pengertian penjualan adalah suatu keadaan yang timbul karena adanya permintaan dari calon pembeli atau penawaran dari calon penjual, dan kedua belah pihak sepakat untuk mengadakan persetujuan jual beli.

3.5 Web

Menurut Rohi Abdulloh (2015), mendefinisikan pengertian *web* pada dasarnya adalah salah satu layanan *internet* yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti *fip*, *gopher*, *news* atau bahkan *email*.

Perkembangan dunia *web* sangat begitu cepat dan menggembirakan. Berbagai teknologi *web* bermunculan dan ini semua memberi manfaat dan kemudahan yang sangat besar bagi semua orang, terutama sekali bagi mereka yang ingin menguasai *web* tetapi tidak mempunyai latar belakang khusus dalam bidang komputer.

Tidak dapat dipungkiri berbagai teknologi *web* yang terus bermunculan, seperti *HTML*, *CGI*, *JavaScript*, *PHP*, *ASP*, *ASP Net* dan lainnya membuat banyak orang merasa selalu terus tertinggal. Ternyata ini bukan hanya di rasakan oleh mereka yang tidak mempunyai latar belakang pendidikan komputer, tetapi mereka yang sudah terbiasa bermain-main dengan teknologi *web* juga merasakan hal yang sama. Untungnya kemunculan teknologi *web* yang bertubi-tubi ini juga diimbangi dengan munculnya program-program yang memudahkan setiap orang untuk menguasai teknologi ini. Kemudahan ini ternyata terus berkembang.

3.6 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010), bagian ini akan membahas secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas pengembangan perangkat lunak. Pembahasan akan dimulai dengan

model air terjun (*waterfallModel*) dan Pendekatan *Prototype*.

3.6.1 Metode *Waterfall*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015), model *SDLC* air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan pemeliharaan (*maintenance*).

1. Analisis
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, dan prosedur pengkodean.
3. Pengkodean
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.

2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mangakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

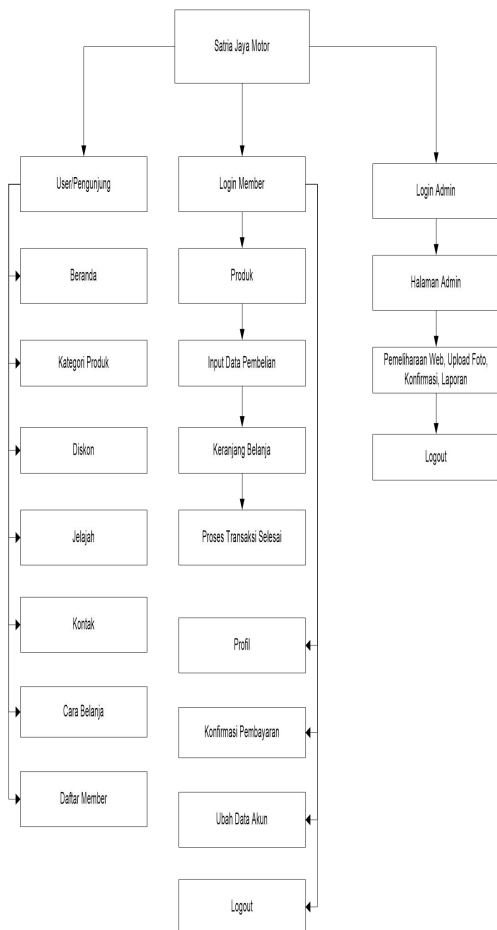
Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak.

Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil.

Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi di hasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

4. RANCANGAN SISTEM

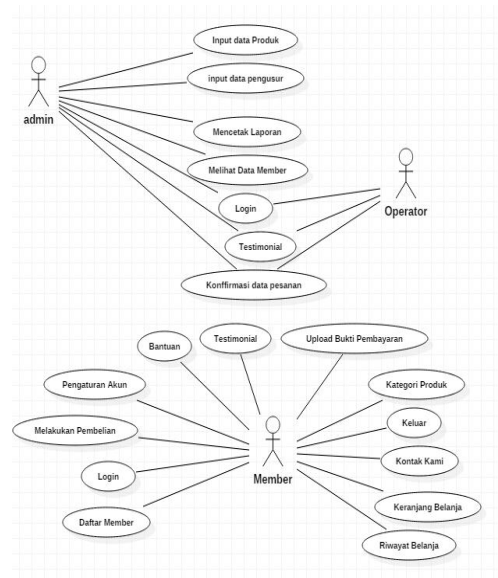
4.1 Sitemap



Gambar 1. Sitemap Penjualan

Pada tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara garis besar dalam bentuk sistem yang akan dibangun di CV. Satria Jaya Motor Samarinda, dan juga mempermudah untuk memahami jalannya sistem dan pemahaman pada program.

4.2 Activity Diagram



Gambar 2. Activity diagram

Use Case Diagram di atas Menunjukkan sistem informasi penjualan *sparepart* sepeda motor pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda berbasis *web responsive*. Dimulai dengan Admin yang menambah data Produk dan pengusur untuk memberikan *password* kepada operator. Dengan *password* yang telah didapat, Operator dapat login ke menu admin dan melakukan konfirmasi penjualan.

5 IMPLEMENTASI

5.1 Halaman Beranda

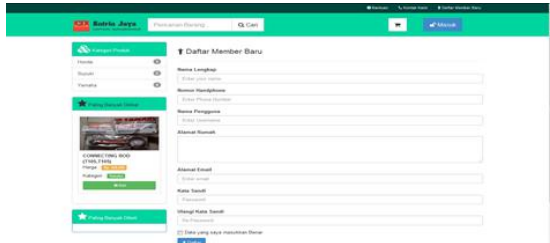


Gambar 3. Halaman Beranda

Pada gambar ini sistem tidak perlu login sebagai user. Halaman ini Hanya untuk

mengunjungi halaman web saja tidak dapat melakukan transaksi pembelian dan jika ingin melakukan pembelian user terlebih dahulu melakukan login member jika belum terdaftar maka user wajib melakukan pendaftaran member. Menu panel diatas, terdiri dari login, register, beranda, jelajah, kontak, cara belanja.

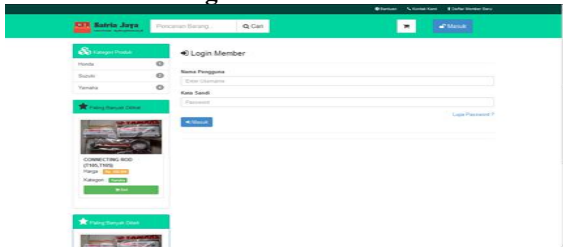
5.2 Halaman Pendaftaran Member



Gambar 4. Halaman Pendaftaran member

Pada halaman ini bagi *user* yang belum terdaftar maka *user* wajib melakukan pendaftaran member terlebih dahulu dengan mengisi semua data dengan benar. Data-data yang harus di isi seperti: nama, no telepon, alamat, *email* dan *password*.

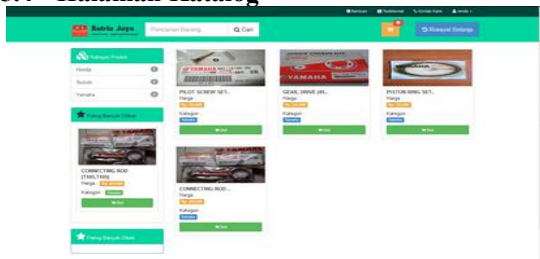
5.3 Halaman Login



Gambar 5. Halaman Login

Pada halaman ini bagi yang sudah terdaftar menjadi *member* maka tinggal memasukan data *email* dan *password* dengan benar, jika *email* belum terdaftar maka terlebih dahulu melakukan pendaftaran *member* dengan mengisi semua data dengan benar untuk melakukan transaksi pembelian.

5.4 Halaman Katalog



Gambar 6. Halaman Katalog

Pada halaman ini *member* dapat memilih produk sesuai kategori yaitu kategori : Honda, Suzuki dan Yamaha.

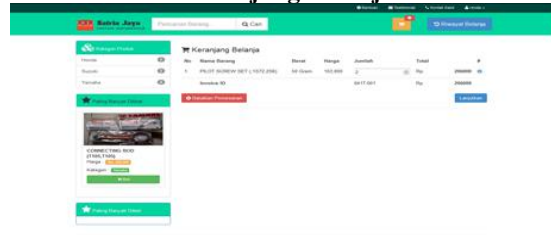
5.5 Halaman Detail Produk



Gambar 7. Halaman Detail Produk

Pada halaman ini *member* akan melihat detail produk yang berisikan nama produk, deskripsi, stok, berat dan harga produk. jika melakukan pembelian maka otomatis barang yang di pilih akan tersimpan dihalaman keranjang belanja.

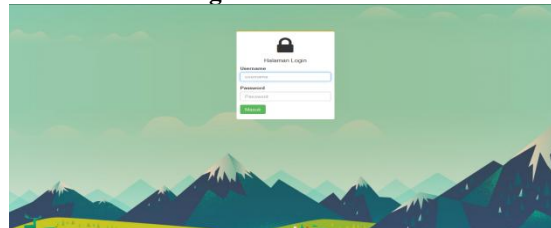
5.6 Halaman Keranjang Belanja



Gambar 8. Halaman Keranjang Belanja

Pada halaman ini bagi *member* yang membeli produk, jika produk yang dipilih sudah benarselanjutnya klik lanjutkan dan melakukan transaksi pemesanan agar di proses oleh admin.

5.7 Halaman Login Admin



Gambar 9. Halaman Login Admin

Form login administrator ini digunakan untuk mengelola sistem informasi penjualan *sparepart* secara *online*. Hak akses yang diberikan pada halaman *administrator* adalah operator dan *administrator*. Form login ini memiliki 1 tombol yaitu tombol *login*.

6 KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan sebelumnya terdapat beberapa masalah yang dapat mengurangi efektifitas dan efisiensi dalam menjalankan rangkaian proses penjualan pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Penjualan *Sparepart* Sepeda Motor Pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda Berbasis Web

Responsive ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Merancang Sistem Informasi Penjualan pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda berjalan dengan baik, karena dapat membantu mempercepat kinerja anggota *member*, memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, dan dapat menyajikan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan.
2. Implementasi terhadap sistem informasi penjualan pada CV. Satria Jaya Motor Samarinda berbasis *web* berjalan dengan baik, sehingga aplikasi dapat digunakan sebagaimana mestinya sesuai dengan apa yang diharapkan *user*.
3. Membangun website dengan metode *Responsive* agar *costumer* mudah dalam mengakses *website* dengan menggunakan *gadget* maupun *smartphone*

7 SARAN

1. Sistem dibangun dengan tahapan *waterfall*, mulai dari tahapan analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, tetapi tidak sampai tahap pemeliharaan.
2. Sebaiknya sistem segera diterapkan dan diimplementasikan secara online, sehingga segala bentuk kekurangan dapat segera diminimalisir khususnya memberikan pelayanan informasi terhadap pelanggan.
3. Adapun saran yang dapat penulis usulkan bagi perusahaan yaitu terkait dengan program yang diusulkan perlunya upaya publikasi ataupun mempromosikan *website* kepada pelanggan, perlunya dukungan atau pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dibidang IT untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap pemanfaatan *website* CV. Satria Jaya Motor Samarinda, dan juga senantiasa melakukan perawatan terhadap sistem yang diusulkan dan senantiasa memperbaharui informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan.
4. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan pada CV. Satria Jaya Motor ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan pelayanan CV. Satria Jaya Motor dan memberikan kemudahan dalam penjualan di dalam daerah maupun luar daerah.
5. Untuk pembuatan UML pada penelitian selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan penelitian ini agar *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram* menyesuaikan dengan jumlah *UseCase Diagram* yang ada.

8 DAFTAR PUSTAKA

- Alatas Husein, 2013, *Responsive Web Design Dengan PHP dan Bootstrap*, Jakarta : Lokomedia.
- Alma Buchari, 2006, *Pemasaran dan Pemasaran Jasa*, Bandung : Alfabeta.
- Bunafit Nugroho, 2007, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP*, Yogyakarta : Gava Media.
- Catur, 2012, *Teknisi Otodidak Sepeda Motor*, Yogyakarta : Andi Publisher.
- Darma, 2009, *Buku Pintar Menguasai Internet*, Jakarta : Media Kita.
- Jogiyanto HM, 2009, *Analisis dan Desain* Yogyakarta : Andi Offset.
- Juju dan Syukrie, 2009, *Jurus Jitu Webmaster Freelance*, Jakarta : Elex Media
- Kurniawan Denni, 2014, *Membangun Website Penjualan Pada Toko Kedai Mug*, Jurusan Sistem Informasi, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma.
- Mulyanto Agus, 2009, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nugroho Andi, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML*, Yogyakarta : Andi Publisher.
- Pratama Cakty, 2010, *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada CV.Permata* : Jurnal STMIK GI MDP.
- Pressman Roger, 2010, *Software Engineering: a practitioner's approach*, New York : McGraw-Hill.
- Quadri dan Farooq, 2010, *Pengujian dan Implementasi Sistem*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Simamarta dan Janner, 2010, *Basis Data*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Simamarta dan Janner, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Sommerville dan Ian, 2011, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*, Jakarta : Erlangga.
- Sutabri Tata, 2012, *Analisis Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Sutarman, 2009, *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Sutisna Dadan, 2007, *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*, Jakarta Selatan : Media Kita.
- Suyanto Herman, 2007, *Step by Step Web Design Theory and Practices*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Syachbana dan akib, 2014, *Perancangan Website Menggunakan Responsive Web Design* : Jurnal SIGMATA LPPM AMIK SIGMA.