

MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN SPAREPART MOBIL PADA CV. GRAHA AUTO NATAR LAMPUNG SELATAN

Yanike Anastasya¹ Sukatmi² Aliy Hafiz³

¹Jurusan Sistem Informasi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

²Jurusan Sistem Informasi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

³Jurusan Sistem Informasi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Kota Bandar Lampung

Email: yanikeanatesya@dcc.ac.id¹⁾ sukatmi@dcc.ac.id²⁾ aliyhafiz@dcc.ac.id³⁾

ABSTRAKS

CV. Graha Auto yang didirikan pada bulan Maret 2005, beralamat di jalan Raya Natar No. 125 Natar Lampung Selatan. Dalam penelitian beserta karya tulis ini penulis membahas mengenai proses pemesanan produk secara online (e-commerce) yang akan di implementasikan pada CV. Graha Auto yaitu sebuah perusahaan yang menjual produk sparepart mobil. Dalam pembuatan website aplikasi penjualan ini nantinya akan menjadi acuan untuk dapat merancang proses pemesanan melalui media elektronik dan sebagai promosi itu sendiri. Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, dan tinjauan pustaka. Sedangkan untuk metode pengembangan sistemnya peneliti menggunakan metode prototype. Hasil Penelitian dari Sistem Informasi Penjualan Sparepart Mobil adalah terwujudnya Aplikasi Penjualan Sparepart Mobil berbasis web pada CV. Graha Auto Natar Lampung Selatan. Aplikasi penjualan berbasis web ini semoga dapat membantu perusahaan dalam memasarkan produk dengan jangkauan pasar yang lebih luas, mempromosikan produk bisa lebih hemat dan cepat, dapat mempermudah laporan penjualan karena sudah otomatis terinput ke database

Kata Kunci : PHP, MySQL, Penjualan Online Sparepart Mobil, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan yang termasuk dalam industri kecil, menengah maupun besar, yang merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini, semakin dipacu menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap *survive* dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Oleh karena itu, teknologi di *web* internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*Cyberspace*). Dalam hal ini, perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain didunia maya (*Virtual World*).

Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi kedalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi kedalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah dengan menggunakan *electronic commerce* (e-commerce) yaitu untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa

dalam bentuk fisik maupun digital. Dengan ini *ecommerce* didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan antara dua belah pihak didalam suatu perusahaan dengan adanya pertukaran barang, jasa atau informasi melalui media internet. CV. Graha Auto berdiri pada tahun 2005, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang layanan jasa dan penjualan *sparepart* mobil. Dalam melakukan kegiatannya perusahaan ini masih menggunakan proses konvensional pada saat konsumen ingin membelibarang, maka konsumen masih diharuskan datang langsung ke CV. Graha Auto untuk membeli barang yang diinginkan. Belum terdapatnya media pemasaran secara *online* menambah masalah yang ada pada CV. Graha Auto. Saat ini suatu bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemasaran *online* seperti *website*. Konsumen sangat kesulitan mencari informasi tentang keberadaan CV. Graha Auto yang tentunya mengakibatkan perusahaan tersebut kurang dikenal oleh banyak orang.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh perusahaan CV. Graha Auto tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah *website*. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu *website* dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui *website* akandapat mengakses informasi

yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Suatu *website* akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepada pelanggan yang memesannya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka penelitian difokuskan pada masalah pemanfaatan tujuan teknologi informasi yang dapat memberi dukungan aktif kelancaran usaha penjualan *sparepart* yang dilakukan oleh suatu perusahaan yang diberi judul “Membangun Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Sparepart Mobil Pada CV. Graha Auto Natar Lampung Selatan”.

1.2 Referensi

1.2.1 Metode Pengembangan Sistem

Terdapat beberapa model dalam pengembangan sistem, salah satu diantaranya yaitu model prototype. Menurut McLeod (2007) prototype adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memproduksi suatu prototipe disebut prototyping. Dengan metode prototyping ini pengembang dan user dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

A. Tahapan Metode Prototyping Evolutionary

Terdapat empat langkah dalam pembuatan prototype evolutionary, yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan pemakai
Pengembang mewawancarai pengguna untuk memperoleh suatu gagasan mengenai apa yang dibutuhkan dari sistem yang akan digunakan.
2. Mengembangkan prototype
Pengembang menggunakan satu atau lebih perkakas prototyping untuk mengembangkan satu prototype.
3. Menentukan apakah prototype bisa diterima atau tidak
Pengembang mendemostrasikan prototipe kepada pengguna untuk menentukan apakah prototipe sudah memuaskan atau belum. Bila sudah memuaskan, maka dilanjutkan ke langkah 4. Jika belum, prototipe diperbaiki dengan mengulangi langkah 1, 2 dan 3. Pengulangan dilakukan dengan suatu pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna.
4. Menggunakan prototype
Prototype yang telah diuji dan diterima kemudian menjadi suatu sistem produksi baru.

B. Keunggulan Metode Prototype

Adalimakeunggulan metode prototype, yaitu:

1. Komunikasi antara pengguna dan pengembang meningkat.
2. Pengembang dapat mempelajari dan mengetahui kebutuhan-kebutuhan pengguna secara cepat.
3. Pengguna berperan lebih aktif dalam pengembangan sistem.
4. Pengembang dan pengguna memerlukan lebih sedikit usaha dan waktu dalam mengembangkan sistem.
5. Implementasi akan lebih mudah sebab pengguna mengetahui apa yang akan didapat dari sistem yang baru.

C. Kelemahan Metode Prototype

Adatigakelemahan metode prototype, yaitu:

1. Terburu-buru dalam membuat prototype dapat menyebabkan pengembangan mengambil jalan pintas dalam mendefinisikan masalah, membuat evaluasi alternatif, dan dokumentasi.
2. Pengguna mungkin sangat terkesan terhadap prototype, sehingga mempunyai harapan yang tidak realitis terhadap sistem produksi.
3. Interaksi antara komputer dan manusia yang difasilitasi oleh prototype tools tertentu tidak bisa mencerminkan teknik mendesain yang baik.

2. PEMBAHASAN

2.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Konsumen harus datang langsung ke CV. Graha Auto untuk memilih barang yang diinginkan, kemudian bagian kasir mengisi nota penjualan sebanyak 2 rangkap dan menyiapkan barang. Setelah itu nota penjualan rangkap 1 diarsipkan, kemudian nota rangkap 2 diberikan kepada konsumen bersama barang, lalu konsumen menerima nota rangkap 1 untuk disimpan dan menyiapkan uang pembayaran untuk diberikan ke bagian kasir. Bagian kasir menerima uang pembayaran lalu disimpan, dan bagian kasir mencatat transaksi nota ke dalam buku laporan pembayaran untuk diberikan ke pimpinan.

2.2 Kelemahan Sistem Yang Berjalan

- 1 Penjualan hanya dilakukan kepada konsumen-konsumenyang sudah mengetahui CV. Graha Auto sehingga jumlah konsumennya sedikit.
- 2 Transaksi masih dilakukan secara konvensional yaitukonsumen harus datang langsung sehingga menyulitkankonsumen untuk bertransaksi.
- 3 Sistem penjualannya belum bersifat online.
- 4 Pengolahan data masih secara manual sehingga menyebabkan kesulitan dalam melakukan pengolahan data tersebut.

2.3 Usulan Sistem Yang Baru

Aplikasi penjualan online (*e-commerce*) pada CV. Graha Auto diharapkan dapat memberikan kemudahan pada konsumen untuk membeli barang yang diinginkan dan konsumen tidak harus datang langsung ke CV. Graha Auto, cukup dengan mengakses situs penjualan online CV. Graha Auto dan mentransfer uang sesuai nominal pembelian maka barang akan dikirim langsung ke alamat yang sudah ditentukan oleh konsumen tersebut.

2.4 Kelebihan Sistem Yang Baru

Konsumen dapat mengakses situs penjualan online pada CV. Graha Auto kapanpun dan dimanapun, Sistem yang baru ini dapat menampilkan informasi berbagai macam sparepart mobil, kategori sparepart yang disertai dengan gambar sparepart yang di jual, dan konsumen dapat memilih sparepart mobil sesuai yang diinginkan.

2.5 Alat Pendukung Penelitian

Alat yang dibutuhkan untuk aplikasi penjualan *sparepart* mobil pada bengkel Graha Auto Natar berupa *software* dan *hardware* sebagai penunjang kebutuhan pembuatan sistem, antara lain

2.5.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah 1 unit laptop dengan spesifikasi:

1. Processor : Intel(R) Core(TM) i3-2430M CPU @2.40GHz
2. Installed memory (RAM) : 2,00/4,00 GB
3. Operating System : 32/64 bit Operating System
4. Keyboard
5. Mouse
6. Printer

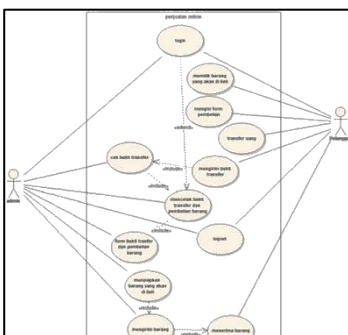
2.5.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah:

1. Sistem Operasi Windows 7/8/10
2. Program aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8, Sublime Text 3*
3. *XAMPP*
4. *PHPMyAdmin*
5. *Database My Sql*
6. *Browser : Mozilla Firefox, Google Chrome.*

2.6 Rancangan Sistem

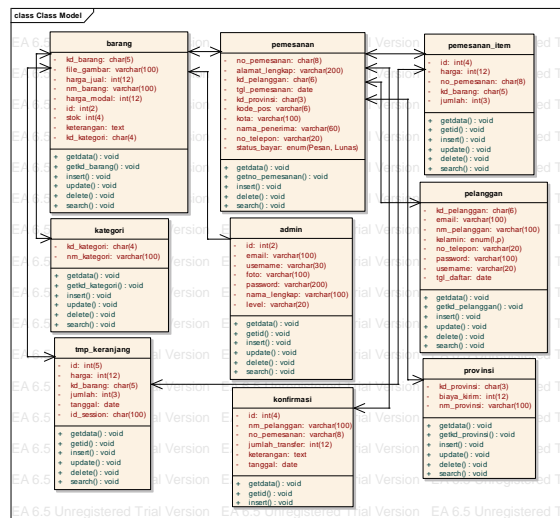
2.6.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

2.6.2 Rancangan Class Diagram

Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron. Adapun *Class Diagram* yang terdapat dalam Sistem yang akan dirancang dapat kita lihat pada gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3.2 Rancangan Class Diagram

2.6.3 Rancangan Pengkodean

1 Pengkodean Pada Pelanggan

Pada Id Pelanggan menggunakan kode char yang terdiri dari 6 digit. 1 digit pertama menyatakan Id Pelanggan dan 5 digit terakhir merupakan nomor urut Pelanggan.

Contoh : P00001

Keterangan :

P : Menyatakan Id Pelanggan

00001 : Nomor Urut Pelanggan

2 Pengkodean Pada Nomor Pemesanan

Pada Id Pemesanan menggunakan kode char yang terdiri dari 8 digit. 2 digit pertama menyatakan Id Pemesanan dan 6 digit terakhir merupakan nomor urut Pemesanan.

Contoh : PS000001

Keterangan :

PS : Menyatakan Id Pemesanan

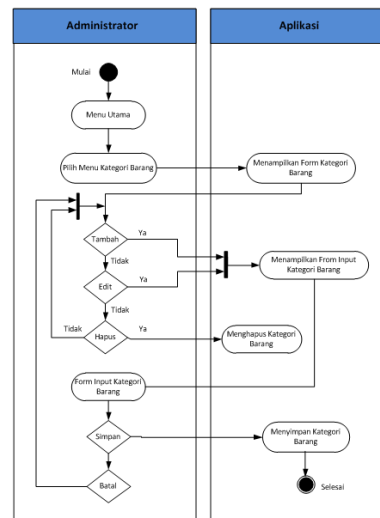
000001 : Nomor Urut Pemesanan

- 3 Pengkodean pada Data Barang
Pada Kode Barang menggunakan kode char yang terdiri dari 5 digit. 1 digit pertama menyatakan Kode Barang dan 4 digit terakhir merupakan nomor urut Kode Barang.
Contoh : B0001
Keterangan :
B : Menyatakan Kode Barang
0001 : Nomor Urut Barang

- 4 Pengkodean Pada Data Kategori
Pada Kode Kategori menggunakan kode char yang terdiri dari 4 digit. 1 digit pertama menyatakan Kode Kategori dan 3 digit terakhir merupakan nomor urut Kategori.
Contoh : K0001
Keterangan :
K : Menyatakan Kode Kategori
0001 : Nomor Urut Kategori

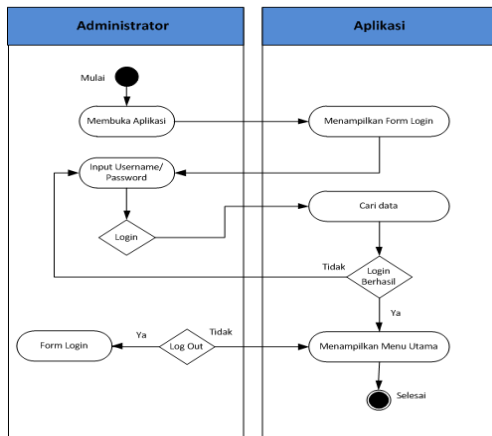
- 5 Pengkodean Pada Data Provinsi
Pada Kode Provinsi menggunakan kode char yang terdiri dari 3 digit. 1 digit pertama menyatakan Kode Provinsi dan 2 digit terakhir merupakan nomor urut Provinsi.
Contoh : P01
Keterangan :
P : Menyatakan Kode Provinsi
01 : Nomor Urut Provinsi

Gambar 3.4 Activity Diagram Input Barang
2.6.6 Activity Diagram Input Kategori Barang



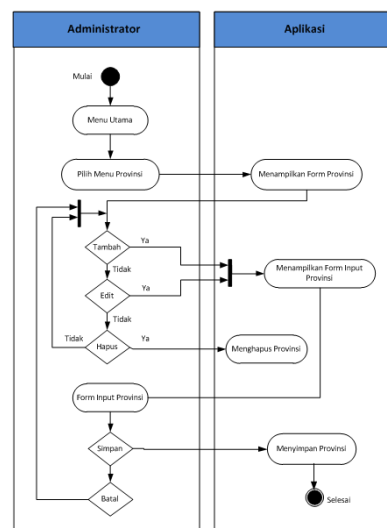
Gambar 3.5 Activity Diagram Kategori Barang

2.6.4 Activity Diagram Login Admin



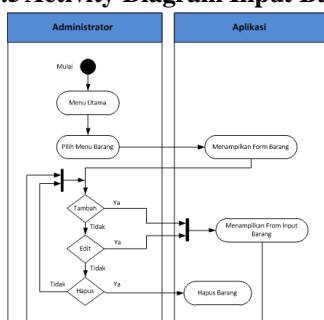
Gambar 3.3 Activity Diagram Login Admin

2.6.7 Activity Diagram Input Provinsi

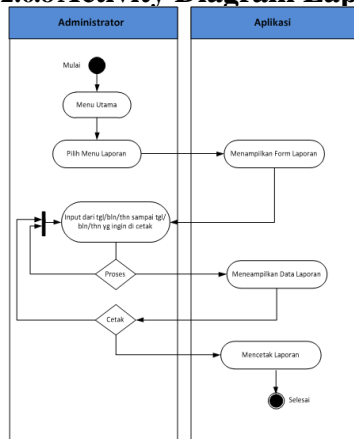


Gambar 3.6 Activity Diagram Input Provinsi

2.6.5 Activity Diagram Input Barang



2.6.8 Activity Diagram Laporan



Gambar 3.10 Activity Diagram Laporan

3. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dalam penulisan tugas akhir ini dan berdasarkan data – data yang telah diteliti, serta serangkaian tahap yang telah dilakukan mulai dari penelitian, perancangan dan implementasi penulis mengambil kesimpulan :

1. Konsumen dapat memesan produk pada CV. Graha Auto ini dimana saja yang terhubung dengan jaringan internet, konsumen hanya perlu mendaftar, melakukan login, memilih produk dan melakukan pemesanan.
2. Perancangan sistem informasi e-commerce pada CV. Graha Auto dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh CV. Graha Auto dalam proses penjualan produk serta sebagai solusi pemasaran produk bagi perusahaan.
3. Dengan Aplikasi penjualan berbasis web ini, dapat membantu perusahaan dalam memasarkan produk dengan jangkauan pasar yang lebih luas, mempromosikan produk bisa lebih cepat, dapat mempermudah laporan penjualan karena sudah otomatis terinput ke database

PUSTAKA

- Ahmadi, Hermawan, 2013. *E-Business & E-Commerce*, Andi, Denpasar.
- Betha Sidik,Ir, 2005, Teknik Informatika, *Pemrograman web dengan HTML*, Bandung.
- Kurniawan, 2015, jurusan Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama, *Perancangan Sistem Penjualan Dan Pembelian Sparepart Kendaraan Bermotor Pada Toko Ahmad Service*.
- Laudon, Kenneth dan Schel, Jane P, 2012. *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*, Andi, Yogyakarta.
- Melisa & Effendi, 2012, Jurusan Akuntansi, Fakultas STIE MDP, *Analisis Sistem*

- Informasi Akuntansi Sparepart Pada PT. Top Cars Indonesia Cabang Palembang*.
- Mulyadi, 2001, *Sistem Akuntansi*, Salemba Empat, Jakarta.
- Nugraha & Pratama, 2014, jurusan Teknik Informatika, STMIK LPKIA, *Perangkat Lunak Penjualan Suku Cadang Sepeda Motor Pada Bagian Kasir Di PT. Super Moto Indonesia*.
- Pratiwi, 2014, jurusan Sistem Komputer ,STEKOM Semarang, *Sistem Informasi Penjualan Sparepart Mobil Berbasis Web Pada CV. Dewa Putra Motor*
- Suradino, 2011, Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, *Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Dan Pelayanan Jasa Service Motor Pada Bengkel Nur Cholis Motor*.