

# SISTEM APLIKASI E-COMMERCE PADA BAMPRINGSEWU MOTOR SHOWROOM

**Bambang Triraharjo**

*Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer*

*Pringsewu Lampung*

*Jl. Wismarini No. 09 Pringsewu 35373*

*Telp/Fax. (0729) 22240*

*E-mail :bankrahardjo@gmail.com*

## ABSTRAK

*Bampringsewu motor Showroom adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan motor bekas. Perkembangan teknologi penjualan membuat perusahaan ingin memperluas jangkauan dan memberikan kemudahan untuk customernya. Pembuatan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat mempermudah dan keuntungan bisnis bagi pemilik dan customernya. Sebuah bisnis dan penjualan dapat di lakukan dalam sebuah website agar membuat kemudahan untuk perusahaan dan customer, misalnya customer tidak perlu lagi harus datang langsung ke showroom untuk melihat motor yang ada di showroom. Aplikasi penjualan motor bekas berbasis web pada Bampringsewu Motor showroom dengan metode waterfall. Pihak pemilik menyadari tidak semua customernya dapat mempunyai waktu yang banyak untuk dapat datang langsung ke showroom untuk itu dibangunnya website ini dapat menjadi penghubung dan kemudahan untuk pemilik dan customernya.*

*Kata Kunci: Bampringsewu motor, e-commerce*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang pesat . Banyak usaha yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang dan mengembangkan kinerja usahanya. Media online yang berbasis web saat ini sedang diminati para pelaku usaha sebagai faktor pendukung dalam mengembangkan usaha. Website salah satunya, Website digunakan sebagai media online agar masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi.

Sebagai usaha pribadi yang baru muncul di tahun 2012 yang bergerak dibidang penjualan motor bekas BAMPRINGSEWU MOTOR Showroom yang sedang berkembang ini memiliki peningkatan pelanggan setiap tahunnya dan mulai dapat bersaing dengan showroom lainnya. Permasalahan yang ada pada Bampringsewu Motor Showroom adalah segala informasi masih disediakan manual, sehingga pelanggan harus datang langsung ke showroom untuk mengetahui motor bekas apa saja yang tersedia di showroom. Cara ono tentunya tidak

efisien bagi pelanggan yang tidak mempunyai banyak waktu. Pemilik juga sering mengalami keterlambatan dalam penerimaan laporan penjualan mobil di *showroom* sehingga dapat menghambat pemilik dalam mengontrol kinerja perusahaan.

Oleh karena itu maka dibuatlah aplikasi penjualan motor bekas berbasis web untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tanpa harus datang langsung ke showroom. Maka karya tulis ini diberi judul “**Sistem Aplikasi E-Commerce Pada Bampringsewu Motor**”.

### 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk memperluas promosi penjualan motor bekas?
2. Bagaimana cara mengelola data penjualan motor bekas?
3. Bagaimana mengatasi masalah lambatnya pembuatan laporan penjualan motor bekas?

### 1.3 Tujuan

1. Membangun aplikasi penjualan berbasis web untuk memperluas promosi penjualan motor bekas.
2. Pembuatan aplikasi pengelola data penjualan motor bekas berbasis web.
3. Melengkapi aplikasi untuk admin dalam mengatasi masalah lambatnya pembuatan laporan penjualan motor bekas.

### 1.4 Batasan Masalah

Didalam batasan masalah yang akan dibahas dibatasi pada pembatasan rancangan E-commerce yang mencakup pada ruang lingkup di Bampringsewu Motor Showroom yang terletak pada kelurahan pringsewu Timur Kecamatan pringsewu kabupaten Pringsewu

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengertian Sistem

M. Sobry Sutikno (2004): system adalah totalitas struktur yang terdiri dari unsur – unsur, dimana masing – masing unsur tersebut mempunyai fungsi khusus, dan diantara mereka saling berinteraksi dan interaksi dalam upaya pencapaian tujuan bersama.

### 2.2 Pengertian Informasi

Menurut Indrajit dalam Zubair (2005:9) "Informasi adalah hasil pengolahan data yang secara prinsip memiliki nilai atau value yang dibandingkan dengan data mentah ". Informasi Menurut Gordon B. Davis adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

### 2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Kertahadi (dalam Fatta, 2007) sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian,

pengendalian kegiatan operasi suatu perusahaan yang menyajikan sinergi organisasi pada proses (Murdick & Ross, dalam Fatta 2007). Sistem informasi menurut Mc. Leod adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengoahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan (MC. Leod 1995).

### 2.4 Pengertian Aplikasi

Pengertian Aplikas Menurut Jogiyanto(1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instructiom) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Sedangkan pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52) adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

### 2.5 Pengertian E-Commerce

Pengertian e-commerce menurut Laudon & Laudon (1998), E-Commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis. Sedangkan menurut Yuan Gao dalam Encyclopedia of Information Science and Technology (2005), menyatakan E-Commerce adalah penggunaan jaringan komputer untuk melakukan komunikasi bisnis dan transksaksi komersial.

### 2.6 Pengertian Basis Data

Menurut Bambang Hariyanto (2004), adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Sedangkan menurut Ilberschatz, dkk. (2002), mendefinisikan basisdata sebagai kumpulan data berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan.

## 2.7 Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Wijaya (2007) Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam obyek kemudian melewati suatu proses yang mentransformasikan ke tujuan yang lain, yang ada pada objek lain.

Dengan demikian data flow diagram adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan aliran data melalui sistem dan kerja atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem tersebut.

## 2.8 Pengertian Website

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk e-mail, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer. Menurut Boone (Thomson), Web adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar. Sedangkan Menurut Yuhefizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser.

## 2.5 Pengertian ERD

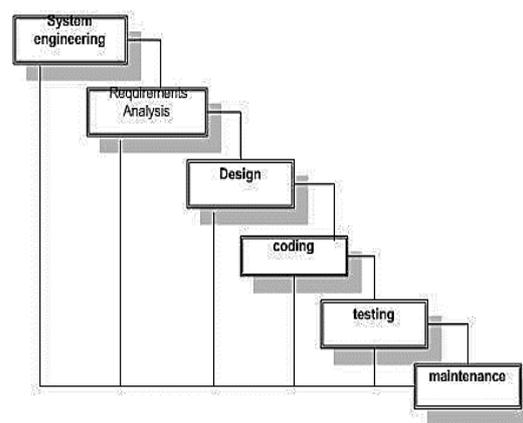
Menurut pendapat Kronke (2006) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu pemodelan konseptual yang didesain secara khusus untuk mengidentifikasi entitas yang menjelaskan data dan hubungan antar data.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan

yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi (Jogiyanto 2005, h59).

Menurut (Rosa 2011, h26) Metodologi yang penulis gunakan adalah metodologi *waterfall*, Metode air terjun atau *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah tahapan dari model air terjun :



Gambar 1. Fase-fase dalam Waterfall Sommerville

### 1. Survei sistem

Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yang meliputi mendefinisikan dari permasalahan yang ada pada Bampringsewu Motor Showroom untuk menentukan ruang lingkup, menentukan metodologi yang dipergunakan, serta membuat jadwal kegiatan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti wawancara dan observasi.

### 2. Analisa sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang telah ada dengan mengidentifikasi permasalahan, penentuan tujuan dari perbaikan sebuah sistem, dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna system pada Bampringsewu Motor Showroom.

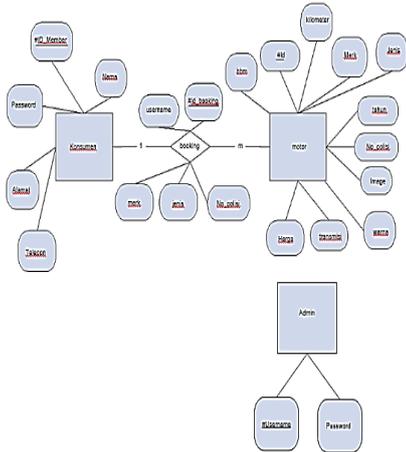
### 3. Pengkodean

Harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

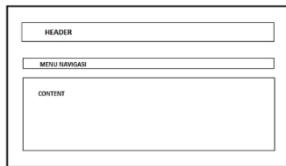


#### 4.4 ERD

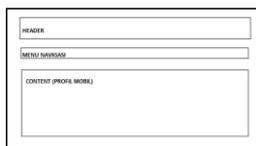
Berikut ini adalah gambar dari hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram / ERD) dari sistem informasi penjualan sepeda motor bekas pada Bampringsewu Motor adalah sebagai berikut :



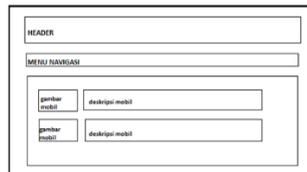
#### 4.5 Perancangan Antar Muka



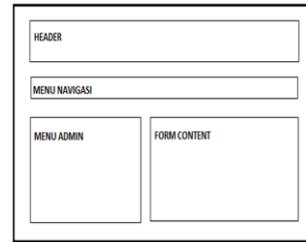
4.5.1 Antar muka halaman home konsumen



4.5.2 Antar muka halaman profile konsumen



4.5.3 Antar muka halaman katalog motor



4.5.4 Antar muka halaman admin

#### 4.6 Implementasi Antarmuka



Gambar 4.1 halaman index



Gambar 4.2 halaman login admin



Gambar 4.3 halaman insert data motor



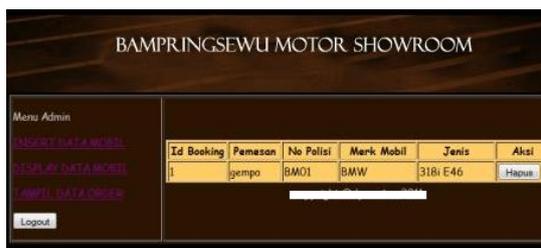
Gambar 4.4 halaman edit data motor



Gambar 4.9 halaman FAQ



Gambar 4.5 halaman display data motor



Gambar 4.6 halaman data order motor



Gambar 4.7 halman profile konsumen



Gambar 4.8 halaman catalog motor buat konsumen

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari serangkaian pengujian aplikasi yang telah dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi ini dapat memperluas promosi penjualan motor bekas.
2. Aplikasi ini dapat mengelola data penjualan motor
3. Dapat mengatasi masalah lambatnya pembuatan laporan penjualan motor.

### 5.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi penjualan motor bekas berbasis web di Bampringsewu motor showroom adalah:

1. Terdapat sistem pembayaran online, dimana konsumen tidak perlu lagi sulit untuk menyelesaikan masalah pembayaran yang kadang banyak menyita waktu.
2. Terdapat sistem pengiriman barang dimana konsumen tidak perlu lagi datang langsung ke showroom untuk dapat melihat barang yang diinginkannya.

## REFERENSI

- Borom, Emily. Study Offers Early Look at How Internet is Changing Daily Life. Stanford Institute for the Quantitative Study of Society, 2000.
- Doe, John. Internet Usage Within Nations. Boston: Boston Publishing, 2000.
- Fatansyah. Basis Data. Bandung: Politeknik Telkom, 2002.
- Indo-Community. Indo-Community. January 01,

Internet World Stats. Top 10 Countries With The Highest Numbr of Internet Users. 2006.  
<http://www.internetworldstats.com/top20.htm> (accessed 12 30, 2006).

Jayadi, Muslim. Implementasi ISO 9001:2008 di Perguruan Tinggi Bandung, (Januari 11, 2010).

Kadir, Abdul. Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: CV Andi, 2008.

Lubis, Jane. Internet User Behaviour. McMillan Publishing, 2001.

pressman. rekayasa perangkat lunak:pendekatan praktisi (buku I). Yogyakarta: Andi, 2002.

Purnomo, Cahyo. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akademis Berbasis Framework Codeigniter pada SMA Negeri 2 Purworejo. Yogyakarta: CV Andi, 2010.

Putra, Hendra. Information System Quality Assurance. Bandung: Politeknik Telkom, 2009. Ramakrishnan, Raghu, dan Johannes Gehrke. Sistem Manajemen Basis Data (Edisi Ketiga). Yogyakarta: CV Andi, 2003.

Roberts, Speerman. Information System: Now and Tomorrow. Chicago: Adventure Press, 2009

Rokoko, John. Pseudo-2D Hidden Markov Model. New York: McGraw Hill, 2005.

Scribd. maret 2, 2010. [www.scribd.com](http://www.scribd.com) (accessed mei 2, 2011).

software quality. Desember 4, 2010 . [searchsoftwarequality.techtarget.com](http://searchsoftwarequality.techtarget.com) (accessed Maret 7, 2011).

Supardi, Dahlan. Sistem Kerja Perpustakaan Daerah. 15. Jakarta: Gramedia, 2006.

Wardana, S.Hut., M.Si. Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010.

Wealth Indonesia. september 05, 2010. [www.wealthindonesia.com](http://www.wealthindonesia.com) (accessed mei 2,2011).

Wibowo, Adi. Adi Wibowo. Januari 24, 2011. [adiwibowo.com](http://adiwibowo.com) (accessed Mei 2, 2011).