

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOTOR BERBASIS WEB PADA *SHOWROOM* TUNGGAL JAYA MOTORINDO

*(Web-based Motor Sales Information System at Tunggal Jaya Motorindo Showroom)*

Silviana Dwitaruni Lasmana\*, Florensa Rosani Purba\*\*

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Kristen Krida Wacana

Jl. Tanjung Duren Raya No. 4, Jakarta Barat 11470

\*silviana.lasmana@yahoo.com,\*\*frpnop@yahoo.com

## Abstrak

Pemanfaatan internet sebagai media informasi dan promosi belum di pergunakan secara maksimal pada *Showroom* Tunggal Jaya Motorindo yang bergerak dalam penjualan motor. Saat ini proses promosi dilakukan dengan menyebarkan brosur sehingga jangkauan penyebaran informasi masih sangat terbatas. *Showroom* Tunggal Jaya Motorindo membutuhkan sistem informasi yang lebih baik dan aman serta mampu mengelolah produk baik. Sistem informasi yang dibangun berbasis *website*, menggunakan bahasa program Dreamweaver CS3 dan PHP, dengan membuat halaman *web* menarik yang berisi informasi lengkap, dapat menggambarkan profil perusahaan dan produk yang dijual. Setelah menggunakan aplikasi ini pada *Showroom* Tunggal Jaya Motorindo terbukti sangat membantu bagian penjualan dalam menyebarkan informasi sehingga hasil di peroleh lebih maksimal.

**Kata Kunci:** sistem informasi, *website*, Dreamweaver, PHP

## Abstract

*Internet as a medium of information and promotion has not significantly been used at the Tunggal Jaya Motorindo. The promotional process is currently done by distributing fliers resulting in limited promotional coverage. Tunggal Jaya Motorindo Showroom needs a better information system that can manage the product well. A well developed website-based information system using Dreamweaver CS3 program language and PHP, attractive website design, and complete information will best present the the company profile and its products. After using this application Tunggal Jaya Motorindo Showroom proves to be very helpful in spreading the information and results in the maximum gain.*

**Keywords:** information system, website, dreamweaver, PHP

**Tanggal Terima Naskah** : 15 Agustus 2013  
**Tanggal Persetujuan Naskah** : 20 September 2013

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan besar dalam dunia bisnis melalui perannya dalam menunjang jalannya operasional demi tercapainya tujuan

yang diinginkan oleh perusahaan. Media internet terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang saling terhubung membentuk jaringan yang sangat luas di seluruh dunia. Siapapun yang mempunyai akses ke dalam jaringan dapat saling berkomunikasi melalui berbagai data teks, gambar, suara, *file*, dan sebagainya selama 24 jam serta dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Calon pembeli dapat melihat produk-produk yang ditawarkan di layar komputer, mengakses informasinya, memesan, dan membayar dengan pilihan yang tersedia sehingga calon pembeli mendapatkan manfaat berupa penghematan waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke *showroom* atau ke tempat transaksi. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh *Showroom Tunggal Jaya Motorindo* adalah dengan cara menunggu calon pembeli yang datang langsung ke *showroom*, sehingga dirasakan kurang efektif dan efisien. Jika hanya menggunakan sistem penjualan dengan cara menunggu *customer* datang ke *showroom*, perkembangan proses bisnis *showroom* dinilai agak lambat. Oleh karena itu, dari permasalahan yang ada perlu dirancang suatu sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan media *web* atau internet. Sistem ini bertujuan untuk meminimalkan waktu proses bisnis penjualan sehingga dapat meningkatkan volume penjualan dan pendapatan perusahaan dapat meningkat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam rancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara merancang suatu aplikasi berbasis *web* yang berfungsi untuk mendukung pemasaran produk *showroom Tunggal Jaya Motorindo*?
- 2) Bagaimana cara merancang fitur transaksi penjualan pada aplikasi berbasis *web Showroom Tunggal Jaya Motorindo*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang suatu sistem informasi penjualan dengan menggunakan *website* dan untuk memperbaiki tingkat penjualan dalam segmen pemasaran. Transaksi melalui *website* ini dapat dilakukan kapan saja tanpa batas ruang dan waktu.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah kinerja karyawan yang berada di *showroom* dalam membantu calon pembeli mendapatkan informasi motor yang diinginkan.
- 2) Mempersingkat waktu dan lebih efisien dalam biaya, *customer* tidak perlu datang langsung ke *showroom* hanya untuk melihat motor ataupun promo yang ada.

## 1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan *Adobe Dreamweaver CS3*.
- 2) Aplikasi dirancang berbasiskan *web*.
- 3) Pembayaran transaksi dilakukan melalui transfer dimana faktur pembelian dikirimkan dengan teknologi *email blast* ke *email* masing-masing pembeli sekaligus.
- 4) *Input* aplikasi ini adalah data produk *showroom Tunggal Jaya Motorindo*.

- 5) *Output* aplikasi ini adalah galeri produk dimana dapat dilakukan transaksi pembelian oleh pengguna.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Secara umum, metodologi penelitian dalam perancangan ini terdiri dari:

- 1) Studi Pustaka  
Analisis melalui studi pustaka dilakukan dengan mengambil informasi yang diperlukan mengenai *website*, diperoleh dari internet serta buku-buku yang terkait.
- 2) Pengumpulan Data  
Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data-data yang akurat dan tepat, yang akan digunakan untuk melakukan analisis masalah dan pembuatan usulan pemecahan masalah. Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara melakukan survei terhadap calon pengguna *website Showroom Tunggal Jaya Motorindo*
- 3) Evaluasi  
Dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada mahasiswa yang bersedia menjadi responden. Responden diminta untuk mencoba aplikasi berbasis *web* yang telah dibuat, kemudian memberikan pendapat mengenai aplikasi tersebut. Kuesioner disusun dalam bentuk pertanyaan.

## 2. KONSEP DASAR

### 2.1 Internet

Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer dalam jaringan ini menyimpan *file*, seperti halaman *web*, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer. Internet merupakan jaringan komputer yang berkembang pesat dari jutaan bisnis, pendidikan, dan jaringan pemerintah yang saling berhubungan dengan jumlah pengguna lebih dari 200 negara. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*.

Berdasarkan tiga pengertian tersebut, internet merupakan seluruh jaringan yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi dengan jumlah pengguna lebih dari 200 negara [1].

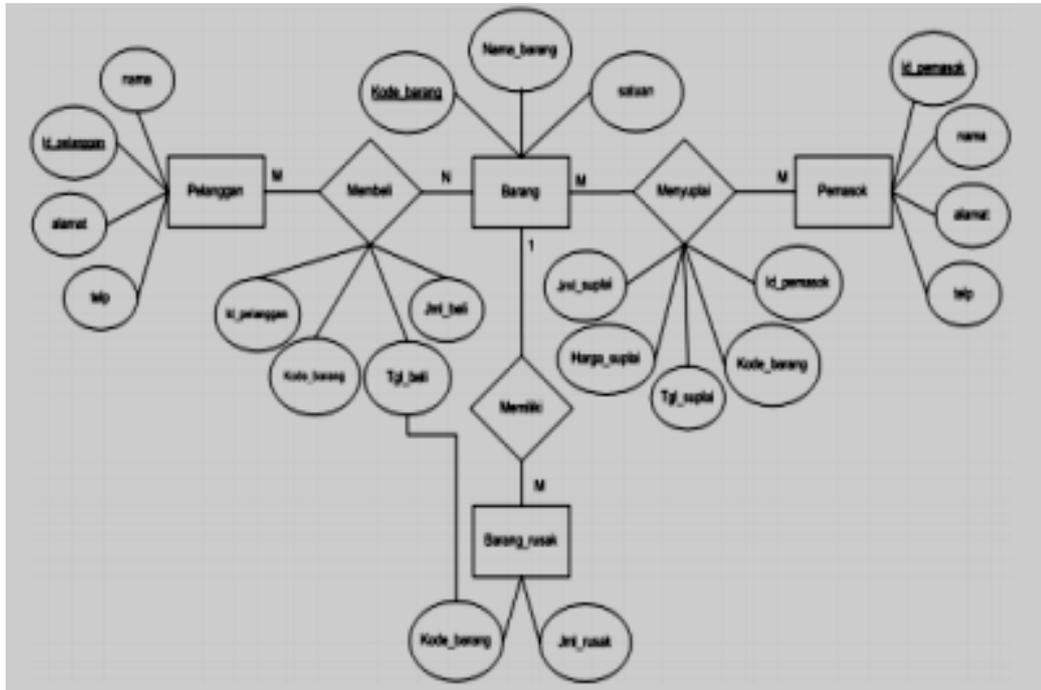
### 2.2 Website

*Website* adalah sebuah situs penyebaran informasi melalui internet. *Web* merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui *web*, setiap pengguna internet dapat mengakses informasi-informasi situs *web*, yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga berupa gambar, suara, film, animasi, dan lain-lain. Sebenarnya, *web* merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar menjadi satu jaringan yang disebut internet. *Web* merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan, sebanding dengan layanan lain, seperti *ftp*, *gopher*, *news*, atau *email* [2].

### 2.3 ERD

*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah sesuatu atau objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan dari objek lain, misalnya mahasiswa dan mata kuliah. Entitas digambarkan dalam basis data dengan kumpulan atribut, misalnya NIM, nama, alamat,

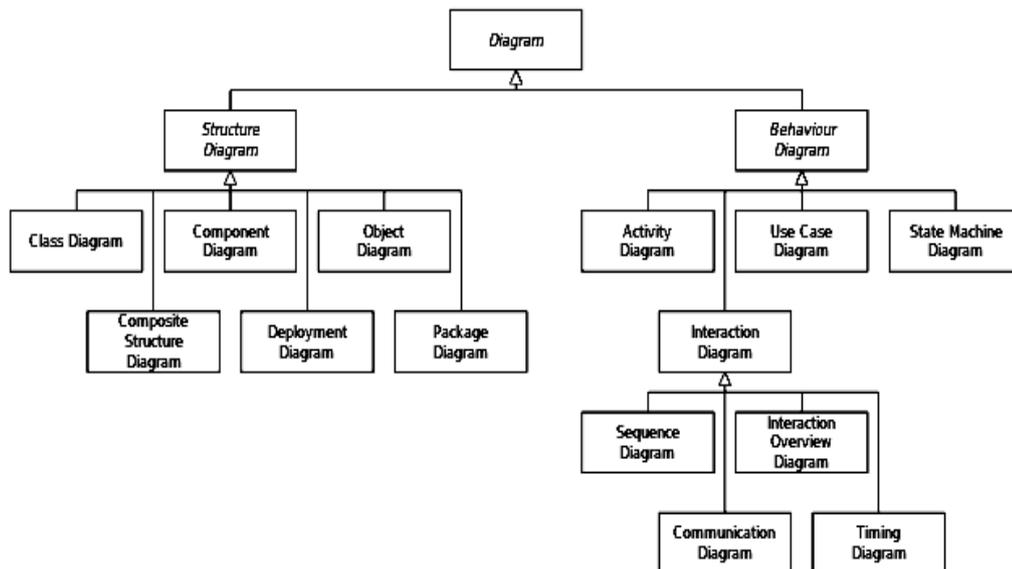
dan kota. Relasi adalah hubungan antara beberapa entitas, misalnya relasi menghubungkan mahasiswa dengan mata kuliah yang diambilnya [3].



Gambar 1. Contoh ERD sederhana dari proses bisnis

## 2.4 UML

*Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. UML adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP (*Object Oriented Programming*) dan sekelompok perangkat untuk mendukung pengembangan sistem tersebut.



Gambar 2. Contoh diagram UML

UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Saat ini UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (*tool*) desain berorientasi objek. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek. Walaupun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. [4].

## 2.5 MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) merupakan perangkat lunak sistem basis data SQL. MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (*General Public License*), dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis [5].

## 2.6 Database

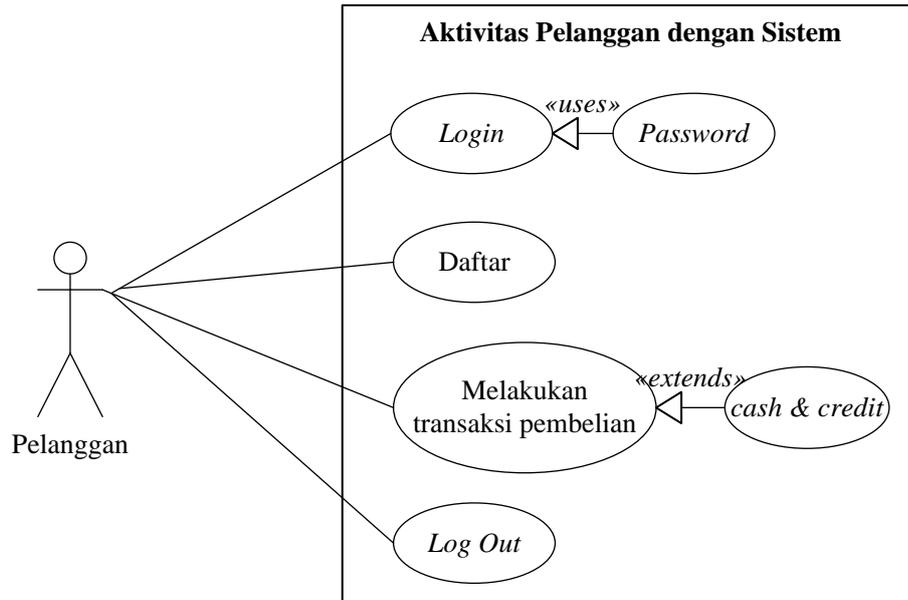
*Database* adalah sekumpulan tabel – tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari *field* atau kolom. Struktur *file* yang menyusun sebuah *database* adalah data *record* dan *field*. Data adalah satu satuan informasi yang akan diolah, sebelum diolah data dikumpulkan di dalam suatu *file data base*. *Record* adalah data yang isinya merupakan satu kesatuan, seperti nama *user* dan *password*. Setiap keterangan yang mencakup nama *user* dan *password* dinamakan satu *record*. Setiap *record* diberi nomor urut yang disebut nomor *record*. *Field* adalah sub bagian dari *record*.

## 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil analisis dan perancangan agar diperoleh solusi yang tepat. Diagram analisis masalah dan perancangan secara teknik menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berada di *Showroom Tunggal Jaya Motorindo*. Komponen UML untuk menganalisis dengan menggunakan *use case*, sedangkan untuk perancangan komponen yang digunakan adalah spesifikasi dari *use case* dan diagram *activity*.

### 3.1 Analisis Aktivitas Pelanggan

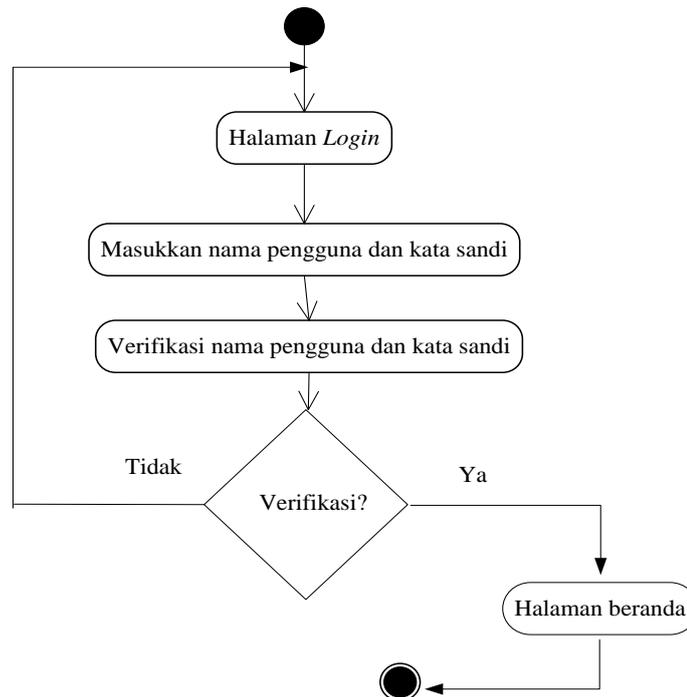
Aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pelanggan dengan sistem tergambar secara hirarki dengan diagram *use case* berikut.



Gambar 3. Use case activity pelanggan dengan sistem

### 3.2 Diagram Activity Login Pelanggan

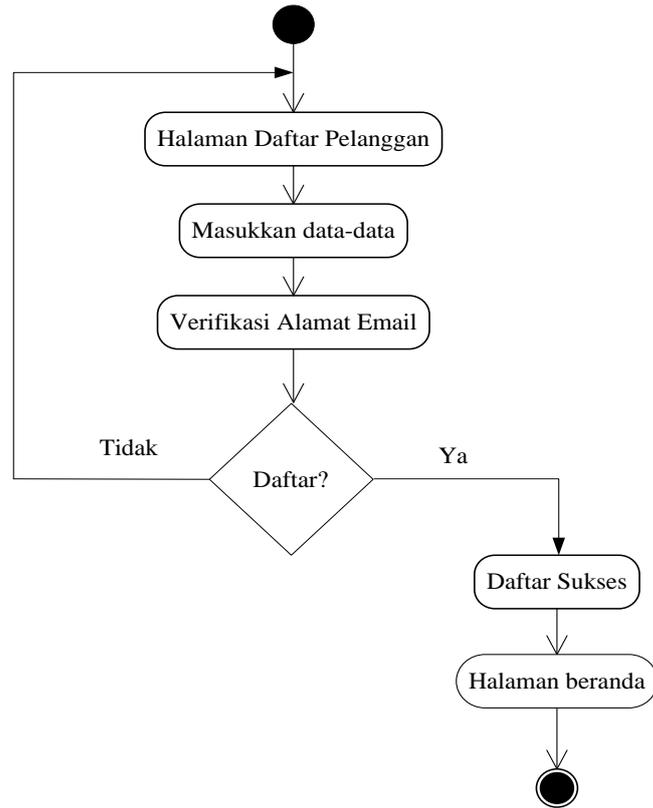
Gambar 4 adalah diagram *activity login* pelanggan.



Gambar 4. Diagram *activity login* pelanggan

### 3.3 Diagram Activity Daftar Pelanggan

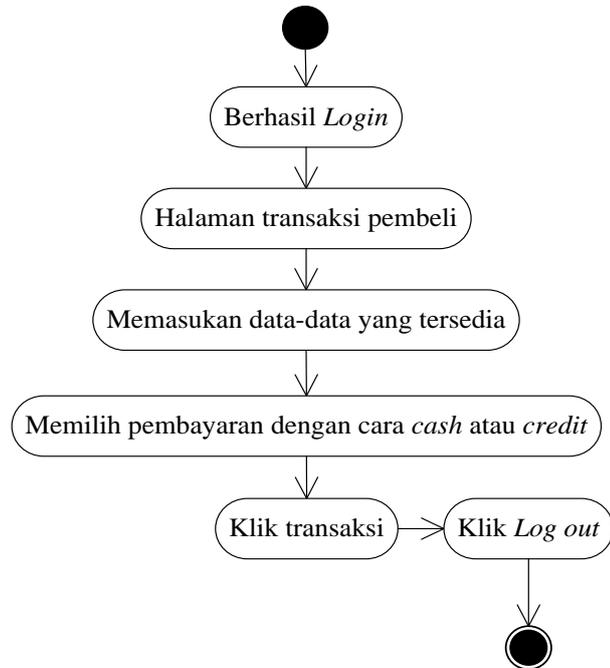
Gambar 5 adalah diagram *activity daftar* pelanggan.



Gambar 5. Diagram *activity* daftar pelanggan

### 3.4 Diagram *Activity* Transaksi Pembelian

Berikut adalah diagram *activity* transaksi pembelian.

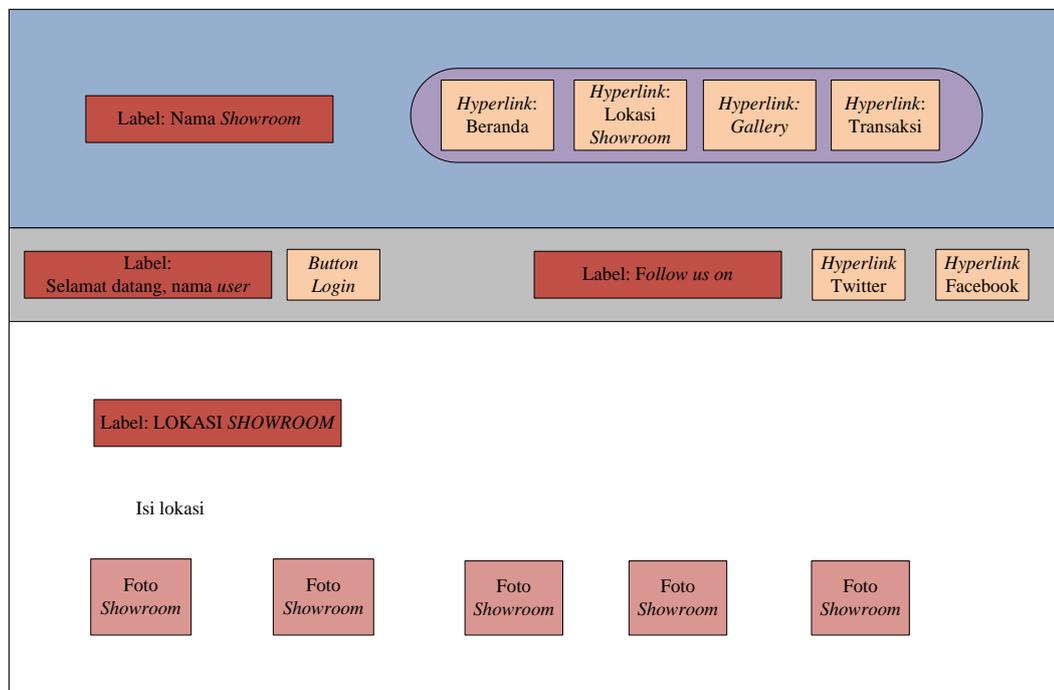


Gambar 6. Diagram *activity* transaksi pembelian

### 3.5 Rancangan Lokasi *Showroom Customer*

Pada perancangan Gambar 7 terdapat beberapa bagian, yaitu:

- 1) Label *Showroom Tunggal Jaya Motorindo*, merupakan judul pada *Showroom Motor*.
- 2) *Hyperlink Beranda*, merupakan tombol yang mengacu pada halaman *beranda* yang berisi keterangan mengenai aplikasi.
- 3) *Hyperlink Lokasi Showroom*, merupakan tombol yang mengacu pada halaman lokasi, yang menunjukkan lokasi *showrom*.
- 4) *Hyperlink Gallery*, merupakan tombol yang mengacu pada halaman *gallery* yang berisi gambar motor yang akan dijual.
- 5) *Hyperlink Transaksi*, merupakan tombol yang mengacu pada halaman transaksi yang berisi transaksi pembelian motor.
- 6) Label selamat datang, merupakan informasi berhasilnya *login* pada *user*, dan tertulis nama *user* yang sudah *login* atau yang sudah mendaftar.
- 7) *Button Logout*, merupakan tombol untuk mengakhiri transaksi.
- 8) Label *follow us on*, lebel untuk *join* dengan *showroom* di *twitter* dan *facebook*.
- 9) Label lokasi *Showroom*, menunjukkan lokasi *Showroom Tunggal Jaya Motorindo*.
- 10) Foto *Showroom*, merupakan foto yang diambil dari *Showroom*.



Gambar 7. Rancangan layar lokasi *showroom customer*

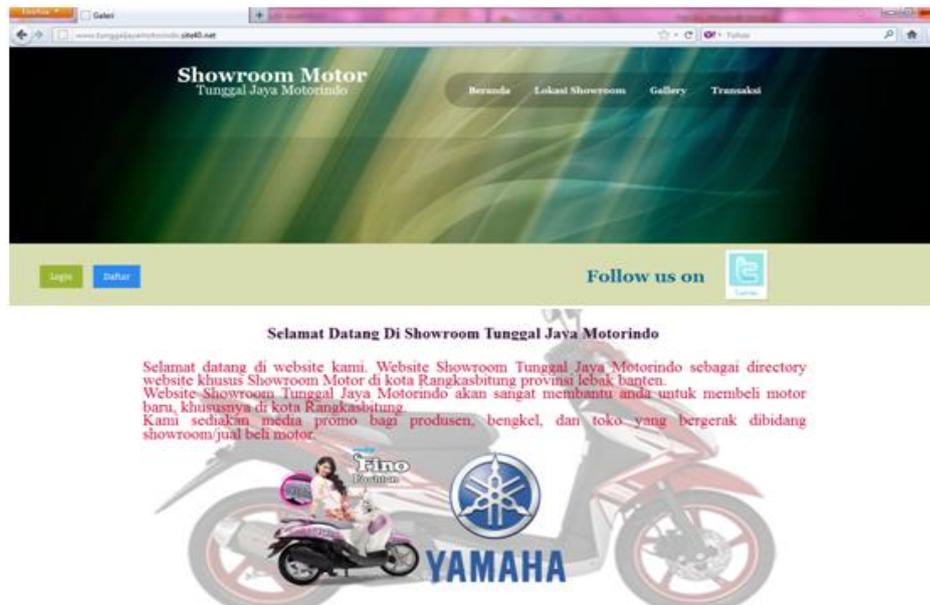
## 4. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

### 4.1 Implementasi

Sistem Informasi *showroom* berbasis *web* ini membantu perusahaan untuk memperluas pemasaran dan mempercepat kinerja karyawan, sehingga tidak perlu datang langsung ke *showroom Tunggal Jaya Motorindo* jika hanya melihat model-model Motor terbaru. Sistem yang dihasilkan dapat diimplementasikan untuk mendukung proses bisnis pada *Showroom Motor Tunggal Jaya Motorindo*.

#### 4.1.1 Halaman Beranda *Customer*

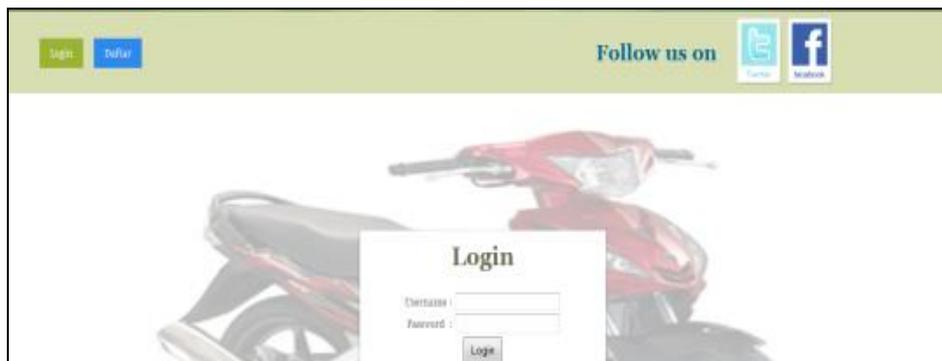
Pada halaman beranda ini ditampilkan informasi untuk *customer* dan logo motor yang disediakan oleh *showroom* Tunggal Jaya Motorindo.



Gambar 8. Halaman beranda

#### 4.1.2 Halaman Login *Customer*

Halaman *login* ditujukan untuk pelanggan yang sudah membuat *account* di *Showroom* Tunggal Jaya Motorindo. Halaman ini digunakan untuk memulai transaksi pemesanan motor yang diinginkan dan setelah *login* akan kembali ke beranda dengan nama pelanggan yang sudah mendaftar.



Gambar 9. Halaman *login*

#### 4.1.3 Daftar Pelanggan *Customer*

Halaman ini ditujukan untuk pelanggan yang belum mendaftar pembuatan akun. Pelanggan tidak dapat memulai transaksi terlebih dahulu sebelum melengkapi data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan akun pelanggan.



Gambar 10. Halaman daftar pada pelanggan

#### 4.1.4 User Admin

Pada halaman dapat diperoleh informasi pelanggan yang sudah mendaftar di akun *Showroom Tunggal Jaya Motorindo* seperti terlihat pada Gambar 11.

No	Username	Nama Depan	Nama Belakang	Alamat	Email	Kota	Telepon	Handphone	Pilihan
1	Juli	Juli	Erlinda	Bejing	Juli@yahoo.com	Jakarta Barat			✗
2	Yivi	Yivi	Dwi	Jln Tanjung Duren	Yivi_12@yahoo.com	Jakarta Barat			✗
3	Betris	Betris	Betris	Adi	Adi@adi.adi	Adi	12333	123423	✗
4	Ray	Raymond	Mandawa	Jln. Raya Raya	Ray_mend@yahoo.com	Serpong	08122977	0877763428	✗
5	Lech	Lee	Ch	Jln. Alpakat 4 No 234	Lee.ch@yahoo.com	Jakarta Barat	021654345	0877788900	✗
6	Aldo	Aldo	Aldo	Jln. Tanjung Duren	Aldo_ali@yahoo.com	Jakarta Barat	02223333	0812223333	✗

Gambar 11. Halaman user

#### 4.1.5 Transaksi Admin

Pada transaksi *admin* ini, untuk melihat pelanggan yang memesan motor dengan *leasing* dan angsuran yang dipilih sendiri.

No	Username	Type Motor	Harga	Cara Bayar	Leasing	Lama Utilitas	Uang Muka	Angsuran	Tanggal
1	Yivi	 SCORPIO	Rp 12.000.000,00	Kredit	-	-	-	-	2013-09-01
2	Ray	 SCORPIO	Rp 12.000.000,00	Kredit	-	-	-	-	2013-06-01

Gambar 12. Halaman transaksi

## 4.2 Evaluasi

Setelah melakukan tahapan analisis dan perancangan, tahap selanjutnya adalah pengujian dan evaluasi. Sebelum melakukan tahap pengujian, halaman *website* dan *database* yang telah dibuat harus terlebih dahulu di-*upload* ke *server hosting* sehingga pengguna dapat mengakses dengan menggunakan jaringan internet. Tujuan evaluasi aplikasi ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi ini telah berjalan dengan baik dan dapat dimanfaatkan. Untuk melakukan evaluasi terhadap aplikasi ini, diadakan pengisian kuesioner. Kuesioner disebarikan kepada 30 orang responden. Pengisian kuesioner dilakukan setelah sebelumnya para responden tersebut mengakses alamat [www.tunggaljayamotorindo.site40.net](http://www.tunggaljayamotorindo.site40.net).

Tujuan dari pengisian kuesioner ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan dan ketertarikan para responden terhadap fitur-fitur dan informasi yang terdapat pada *website*. Dari kuesioner ini dapat diketahui tingkat efektivitas dari penggunaan *website* sebagai salah satu fasilitas untuk mempromosikan motor-motor di *Showroom Tunggal Jaya Motorindo*. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa responden sebagian besar merasa puas dan tertarik dengan fitur-fitur informasi yang ada dalam *website*, serta keberadaan *website* sangat membantu responden dalam melakukan transaksi secara *online*.

## 5. KESIMPULAN

Setelah implementasi aplikasi pada perusahaan, maka tingkat penjualan dalam segmen pasar menjadi lebih baik dan dapat dilakukan kapan saja tanpa ada batas ruang dan waktu. Sistem ini membantu kinerja karyawan dalam memberikan informasi kepada *customer*, sehingga dapat mempersingkat waktu dan lebih menghemat biaya dalam pemesanan motor.

## REFERENSI

- [1]. "Pengertian Internet Menurut para Ahli," [online] <http://ragampendidikan.blogspot.com/2011/03/Pengertian-internet-menurut-para-ahli.html>.
- [2]. Suwanto, Raharjo. Pengertian dari *Website*.
- [3]. Date, C. J. 2000. *An Introduction to Database System*. 7<sup>th</sup> ed. Addison Wesley Longman, Inc.
- [4]. Grady, Booch, Rumbaugh Jim, dan Jacobson Ivar. Pengertian dari UML (*Unified Modelling Language*).
- [5]. Miftakhul, Huda dan Bunafit Komputer. Membuat Aplikasi *Database* dengan Java, MySQL dan Ner Beans.