

APLIKASI PEMESANAN MOBIL & SPARE PART PADA PT.SURYA BATARA MAHKOTA (SBM) BERBASIS WEB

Dede Kurniawan¹

¹*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
e-mail : boysummer77@gmail.com*

ABSTRAK

E-Commerce merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce*. *E-Commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog. Adapun sistem *e-commerce* yang digunakan adalah dengan *Php* dan *Mysql*. Pada tugas akhir ini akan dibahas tentang “Aplikasi Pemesanan Mobil & Spare Part PT.Surya Batara Mahkota (SBM) Berbasis web” atau lebih dikenal dengan *e-commerce* yaitu bagaimana tentang proses penawaran dan penjualan produk, informasi produk serta proses pemesanan produk yang diinginkan oleh konsumen dan Suku Cadang.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi di era modern ini semakin pesat dan telah menjadi komponen yang sangat penting bagi keberhasilan bisnis dan organisasi. Media penyampaian informasi merupakan salah satu faktor penentu dalam sukses tidaknya informasi itu sampai pada user. Banyaknya masyarakat yang lebih berminat mencari informasi melalui internet dan pekerjaan masyarakat yang tidak menetap pada satu tempat menyebabkan website menjadi alat bantu yang tidak hanya menyediakan informasi dan sebagai media promosi, tetapi juga mengolah informasi.

PT.Surya Batara Mahkota (SBM) adalah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan kendaraan roda empat (Mobil) Suzuki. Perusahaan berdiri pada tahun 2011 yang berlokasi dipusat kota Kupang (NTT). PT. Surya Batara Mahkota (SBM) yaitu dealer pusat yang memasok mobil dan suku cadang ke cabang-cabang suzuki daerah yang tersebar dikota Kupang (NTT). Penulis melakukan observasi penelitian di PT.Surya Batara Mahkota, sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh PT. Surya Batara Mahkota yaitu dengan cara berkerjasama dengan dealer-dealer lising.

LANDASAN TEORI

Internet

Internet (*Interconnected Network*) terbentuk jaringan-jaringan komputer yang saling terkoneksi satu sama lain. Internet memungkinkan orang-orang atau perusahaan-perusahaan di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi suatu

sama lain secara efektif dan murah. Dengan kata lain seseorang yang memiliki akses internet dapat berkomunikasi langsung dengan seseorang yang lain, membuat informasi yang bermanfaat bagi orang lain, menemukan informasi-informasi yang disediakan orang lain atau menjual dan membeli produk-produk tertentu dengan biaya yang minimum dengan jaringan yang terhubung secara global (*Mcleod dan Schell, 2004*).

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 Suwanto Raharjo, “Web adalah salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibandingkan dengan layanan lain seperti ftp, news, gopher, flaship atau bahkan-email”.

Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web merupakan Aplikasi yang dibuat dengan memanfaatkan mekanisme dan aplikasi yang sudah ada pada sistem web (WWW). Aplikasi berbasis web merupakan aplikasi yang dapat langsung dijalankan pada

browser dengan bantuan koneksi dari internet. Aplikasi berbasis web tidak terbatas pada sistem operasi yang digunakan. User yang mengakses data dengan menggunakan aplikasi berbasis web bisa langsung mendapat umpan balik dari server penyedia data sehingga tidak statis. Jenis bahasa pemrograman yang digunakan tidak mempengaruhi hasil aplikasi yang dibuat.

Sistem web sebenarnya merupakan aplikasi yang :

1. Berarsitektur *client-server*
2. *Software web browser* di sisi *client*
3. *Software web server* di sisi server
4. Menggunakan protokol HTTP dalam komunikasi antara *client* dan *server*
5. Mempunyai fungsi untuk mengambil/menjalankan isi file dokumen web diserver dan menampilkannya di sisi *client*

METODOLOGI PENELITIAN

Pengertian Metode

Metode berasal dari Bahasa Yunani “*Methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.

Metodologi penelitian menjelaskan cara penelitian yang akan dilakukan, didalamnya tercakup bahan atau materi penelitian, alat, jalan penelitian, variabel dan data yang hendak disediakan (Mahsun, 2007: 72). Menurut Mahsun, bahasan materi penelitian dapat berupa uraian tentang populasi dan sampel penelitian, serta informan. Pada bagian metodologi penelitian yang disajikan penelitian disebutkan mengenai jenis penelitian yakni deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk menggambarkan suatu keadaan berdasarkan fakta yang ada.

Jenis Penelitian

Jenis penelitiannya adalah penelitian deskriptif dengan pencarian fakta interpretasi yang tepat., dan menggunakan pendekatan Kualitatif. Hal ini dapat dilihat dari pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya. Metode deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan

yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia.

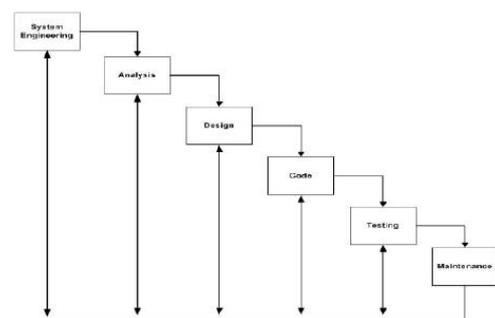
Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian ada beberapa teknik pengumpulan data yang diterapkan yaitu:

1. Wawancara
Untuk mendapatkan kebenaran informasi dan data, maka penulis melakukan tanya jawab dengan pihak intansi yang bersangkutan, mengidentifikasi kebutuhan, kemudian membuat sebuah laporan untuk memasukan dalam perancangan sistem yang di usulkan.
2. Observasi
Metode ini digunakan dimana penulis melakukan pengamatan atau melihat langsung dari setiap kegiatan administrasi yang sedang berlangsung.
3. Studi Pustaka
Dalam metode ini penulis akan mempelajari tutorial dan buku-buku yang berkaitan dengan pembuatan sistem.

Model Pengembangan Sistem

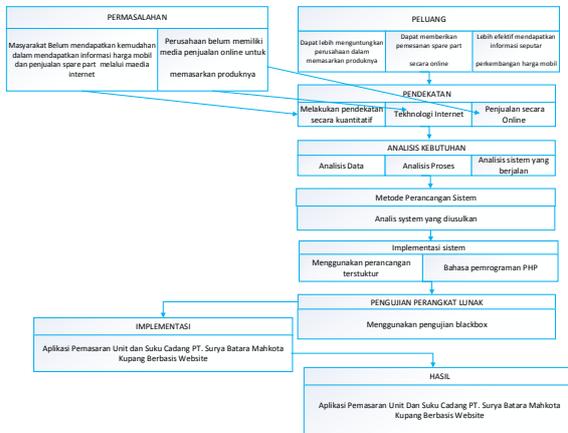
Dalam pengembangan sistem penulis akan menggunakan metode *Waterfall*. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering*. Roger S.Pressman(1992:24-25) salah satunya adalah *waterfall* model. Model ini memberikan pendekatan - pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan piranti lunak.Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses *waterfall*.



Gambar 1.Model Waterfall
Sumber: Roger S. Pressman (1992;25)

Kerangka Pikir

Suatu bagan alur yang menghubungkan masalah dan pendekatan penelitian yang dihasilkan dari teori/konsep/model yang ada di landasan teori. dan di kerangka pikir ini menjelaskan bagaimana pola pikir dan konsep dalam penelitian yang dilakukan.



Gambar 2.Kerangka Pikir

Perancangan Sistem

Sistem Aplikasi Pemasaran Unit & Spare Part PT. Surya Batara Mahkota Kupang merupakan suatu sistem yang memudahkan konsumen yg memberikan fasilitas pemesanan mobil dan spare part berbasis *website* melalui media internet.

Dari uraian tersebut, penulis menganalisis bahwa terdapat beberapa proses yang dilibatkan, diantaranya yaitu :

1. Proses *login admin*, dengan memasukan *email* dan *password* agar *admin* bisa masuk ke halaman *admin*.
2. Proses *input data* dilakukan oleh *admin*. *Admin* memasukan seluruh kebutuhan data informasi yang ada pada *website*.
3. Proses pengolahan data dilakukan oleh *admin* dengan memasukan data dan informasi, untuk selanjutnya sistem secara otomatis melakukan *publish* data dan informasi yang kemudian langsung dapat dilihat di *website*.
4. Proses lihat data, proses untuk melihat data dan informasi yang telah diolah.
5. Proses ubah data, untuk mengubah data yang dioperasikan oleh *admin*.
6. Proses hapus data, untuk menghapus data yang tidak diperlukan.
7. Proses ubah data akun jika *admin* ingin mengubah akun *admin*.

8. Proses *logout*, yaitu proses keluar dari halaman *admin*.

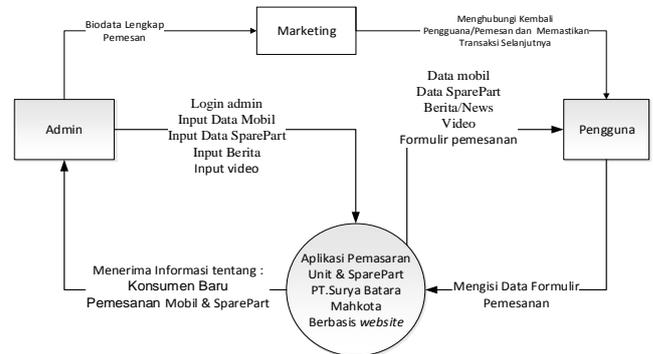
Dalam merancang Aplikasi Pemasaran Unit & Spare Part PT. Surya Batara Mahkota Kupang, yaitu salah satunya dengan cara membuat *scenario website* agar mudah dipahami.

Tabel 1. Tabel Kebutuhan *Entitas*

Entitas	Kebutuhan
Pengguna	Melihat halaman <i>index/hompage</i> Melihat halaman produk Melihat halaman detail produk Melihat halaman video Melihat halaman order/pesanan Pengisian formulir pemesanan mobil & spare part
Pengelola	Pegawai yang bertugas mengurus dan mengawasi <i>website</i> seperti : <i>Input data mobil, input spare part</i> ubah, dan hapus data, <i>video, berita, contac, about, data slider.</i> Konfirmasi dan hapus data kotak saran. Lihat data konsumen <i>user</i>

Diagram Konteks

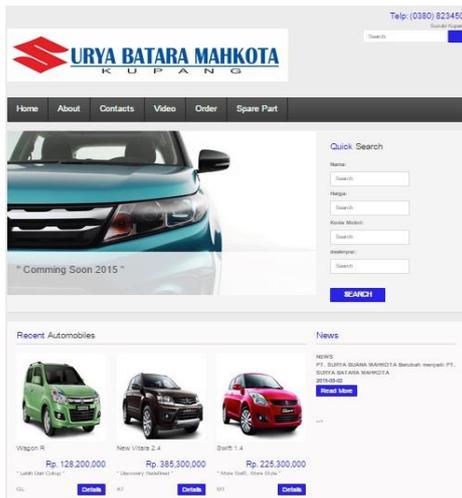
Berikut dibawah ini merupakan sebuah rancangan sistem yang diterapkan kedalam bentuk diagram konteks :



Gambar 3. Diagram Konteks

Implementasi dan Pengujian

Implementasi adalah suatu prosedur yang digunakan dalam menyelesaikan suatu desain sistem yang telah ada, dalam suatu dokumen sistem yang telah disetujui dilakukan pengujian, serta penginstalan untuk memulai menggunakan sistem yang baru.



Gambar 4. Halaman Utama

Untuk mendapatkan program yang baik, maka program tersebut harus dilakukan pengujian dengan data yang telah disiapkan sebelumnya. Sehingga bila tidak sesuai dengan kebutuhan, kesalahan bahasa, kesalahan logika, dan kesalahan pada saat *run times* dapat diketahui secara dini dan secepatnya dapat diperbaiki. Pengujian yang dilakukan terhadap sistem meliputi:

Tabel 2. Tabel Pengujian

No.	Deskripsi Pengujian	Skenario Pengujian	Hal yang Dicapai	Hasil
1.	Proses Menjalankan <i>website</i>	Masuk url localhost/suzuki	Menampilkan halaman <i>Utama Webaita</i>	OK
2.	Proses Masuk <i>loginAdmin</i>	Mengisikan <i>Username</i> dan <i>password</i> lalu pilih <i>Login</i>	Menampilkan halaman <i>Admin</i> atau <i>dashboard</i> .	OK
3.	Proses membuka halaman <i>About</i>	Klik menu bar <i>About</i>	Menampilkan halaman <i>About</i>	OK
4.	Proses membuka halaman <i>Galeri</i>	Klik menu bar <i>Galeri</i>	Menampilkan halaman <i>Galeri</i>	OK
5.	Proses membuka halaman <i>Video</i>	Klik menu bar <i>Video</i>	Menampilkan halaman <i>Video</i>	Ok
6.	Proses menjalankan <i>Video</i>	Klik gambar <i>play</i>	Menampilkan <i>Video</i> yang diputar	OK
7.	Proses	Klik menu	Menampilkan	OK

	membuka halaman <i>Order</i>	bar <i>Order</i>	halaman <i>Pemberitahuan</i>	
8.	Proses membuka halaman <i>Contak</i>	Klik menu bar <i>Contak</i>	Menampilkan halaman <i>Contak</i>	OK
9.	Proses membuka halaman <i>Data Spare Part</i>	Klik menu bar <i>Spare Part</i>	Menampilkan halaman <i>Data Spare Part</i>	OK
10	Proses membuka halaman ketika memilih mobil	Klik <i>Mobil Yang Di Inginkan</i>	Menampilkan halaman <i>Spesifikasi dan gambar detail mobil</i>	OK
11	Proses <i>Search</i>	Isi Nama <i>Mobil</i> yang dicari	Menampilkan halaman <i>Mobil</i> yang dituju	OK
12	Proses menginput data mobil	Klik <i>Input Data Mobil</i>	Menampilkan halaman <i>Penginputan Mobil</i>	OK
13	Proses menginput <i>Spare Part</i>	Klik <i>Input Spare Part</i>	Menampilkan halaman <i>Input Spare Part</i>	OK
14	Proses membuka halaman <i>daftar Pemesan</i>	Klik menu bar <i>Data Pemesan Mobil</i>	Menampilkan halaman <i>Daftar Konsumen</i>	OK
15	Proses <i>Melihat Data Berita</i>	Mengedit dan menghapus berita	Menampilkan halaman <i>Data Berita</i>	OK
16	Proses <i>Tambah Data Video</i>	Mengisikan data video yang tdbutuhkan	Muncul pemutaran“ <i>video</i> ”	OK
17	Proses <i>Ubah dan Hapus Data pemesanan</i>	Tekan tombol <i>delet</i> dan <i>view</i> pada kolom <i>tampil data</i>	Merubah dan menghapus data sesuai kebutuhan	OK
18	Proses <i>Tambah Data Spare Part</i>	Mengisikan data secara lengkap lalu tekan tombol <i>Upload</i>	Muncul data spare part yang ditambah”, maka telah masuk ke <i>database</i>	OK
19	Proses <i>Ubah dan</i>	Tekan tombol	Merubah dan menghapus	OK

	Hapus Data About	delete dan edit about	data data kebutuhan	sesuai	
20	Proses Lihat slider	Klik menu bardata slider	Melihat dan menghapus data slider	dan OK	
21	Proses Ubah Data Slider	Merubah data yang sudah ada sebelumnya lalu tekan Upload	Muncul gambar slider dan masuk ke database	OK	
22	Proses logout Admin	Klik logout Pada tombol logout	Kembali ke halaman login admin	ke OK	

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari penjelasan yang telah dikemukakan, penulis mencoba menarik kesimpulan tentang “Aplikasi Pemasara Mobil Dan Spare Part PT. Surya Batara Mahkota Kupang”. Adapun kesimpulannya yaitu:

1. Dengan dibuatnya aplikasi ini, PT. Surya Batara Mahkota mudah mempromosikan dan memasarkan secara online untuk bisa memasarkan produknya.
2. Masyarakat dapat melihat terlebih dahulu jenis Mobil ataupun Spare Part yang dibutuhkan konsumen tanpa harus melihat datang langsung ke lokasi perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Prastyo, 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta : Media Kita
 Alexander Sibero F.K. 2011. “*Kitab Suci Web Programing*”. Jakarta: Mediakom.
 Edy Winarno & Smitdev Community, 2011. *Mudah Membuat Website & e-commerce dengan*

PHP Framework. Jakarta : Elex Media Komputindo
 Ir. Ponco W. Sigit, 1999, *Analisis dan Perancangan Sistem*, Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia, Jakarta.
 Janner Simarmata, 2008. *Perancangan Basis Data*. Jakarta : Andi Publisher
 Kasiman Peranginangin, 2006. *Aplikasi Web dengan PHP & MySql* .Jakarta : Andi Publisher
Pengertian Kamus Data.
 [online]. Tersedia :https://id.wikipedia.org/wiki/Kamus_data di akses tanggal 14 Agustus Pukul 23.39 WIB
Pengertian XAMPP.
 [online]. Tersedia :<https://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP> di akses tanggal 18 Agustus Pukul 23: 45 WIB
 Prof. Edseger Djikstra. 1965. *Pemrograman Terstruktur*.
 [online]. Tersedia :<http://pemrograman-terstruktur> di akses tanggal 18 Mei Pukul 20:10 WIB
 Raymond Mcleod dan GeorgeSchell, 2004. *Sistem Informasi Management*. Jakarta : Penerbit Index
 Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom, 2014. *Kolaborasi PHP 5 Dan MySql Untuk Pengembangan website*. Jakarta : Andi Publisher
 Yeni Kustianingsih. 2011. “*Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*”. Jakarta: Graha Ilmu.