

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PD. PANCA MOTOR VETERAN BERBASIS WEB

Wingga Asmara¹, ruliansyah, M.Kom², Drusalam, M.Sc³,

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam
Negeri Raden Fatah Palembang Jln. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri KM 3,5 Palembang

Email:winggaasmara@gmail.com

Abstrak:

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting terutama di Perusahaan. PD. Panca Motor Veteran Palembang merupakan perusahaan dagang yang menjual berbagai motor merek yamaha dan memerlukan teknologi informasi untuk mengelola data barang, penjualan dan pelanggan. Tujuan dibangunnya sistem informasi penjualan berbasis web ini adalah untuk membantu perusahaan dalam mengelolah data penjualan, pembuatan laporan, mempermudah pemesanan motor bagi konsumen, memperluas area pemasaran, mempermudah dalam mempromosikan motor dan memudahkan pelanggan mendapatkan informasi tentang motor yang dibutuhkan. Sistem yang dibangun menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan mulai dari komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyerahan sistem.

Kata Kunci : Sistem Informasi penjualan, *Waterfall*, *Web*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat semakin mendorong manusia untuk meningkatkan bahkan menciptakan suatu teknologi baru yang lebih bermanfaat bagi umat manusia. Dengan perkembangan zaman di bidang teknologi, perusahaan-perusahaan makin dituntut untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan yang

kian hari terasa ketat dan keras, apalagi persaingan dalam dunia bisnis melalui *e-commerce* (penjualan secara elektronik atau *online*). Penggunaan *internet* dalam bisnis berubah dari fungsi sebagai alat untuk pertukaran informasi secara elektronik menjadi alat untuk aplikasi srategi bisnis seperti penjualan secara online. Dengan pemanfaatan dan penggunaan teknologi internet dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif

tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi dan informasi kedalam perusahaannya.

Manfaat dari penerapan penggunaan *e-commerce* akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini. perusahaan dagang yang menjadi objek penelitian disini adalah PD. Panca Motor Veteran yang merupakan perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan kendaraan bermotor merek Yamaha. Perusahaan dagang ini berlokasi di jalan veteran No 614/291, Palembang.

PD. Panca Motor Veteran adalah toko yang menjual satu merek kendaraan bermotor dengan berbagai jenis motor kebutuhan konsumen. PD. Panca Motor Veteran merupakan salah satu toko yang proses jual belinya pembeli harus datang ke *dealer* untuk melihat dan menanyakan spesifikasi motor yang diinginkan pembeli. Untuk pemasarannya karyawan atau sales masih menyebarkan brosur dan membuka stand ditempat tertentu, misalnya di membuka stand di depan PD. Panca Motor dan di tempat-tempat ramai saat ada pameran.

Proses penjualan motor biasanya masih ditulis pada buku penjualan atau nota saja, proses mengetahui stok motor yang ada di gudang juga masih manual, untuk transaksi pembayarannya konsumen juga harus datang ke *dealer* secara langsung dan dalam pembuatan laporan penjualan masih tertulis di buku. Oleh karena itu perlu dibuat sistem informasi penjualan untuk PD. Panca Motor Veteran.

Sistem dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan. Pada proses penjualan atau pemasaran karyawan tidak lagi harus datang ke tempat-tempat tertentu untuk menyebar brosur dan mencari konsumen, laporan penjualan tidak perlu lagi ditulis pada buku. Pengecekan stok motor dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu per-satu dan proses pembayaran konsumen tidak lagi harus datang ke *dealer*. Dengan demikian sistem dapat meningkatkan kinerja toko PD. Panca Motor Veteran. Berdasarkan dari latar belakang peneliti akan membuat suatu sistem informasi dengan judul “**Sistem Informasi Penjualan pada PD. Panca Motor Veteran Berbasis Web**” dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan basis data *MySQL*.

1.1 TEORI PENDUKUNG

a. Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang

dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Sebagai contoh, raket dan pemukul bola kasti (masing-masing sebagai elemen) tidak bisa membentuk sebuah sistem, karena tidak ada sistem permainan olahraga yang memadukan kedua peralatan tersebut. (Abdul Kadir, 61:2013)

b. Informasi

Menurut Davis (1995) dalam buku Hanif Al fatta (4:2007) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. Sedangkan menurut Mc. Leod (1995) informasi adalah data yang telah diproses atau data yang memiliki arti.

c. Sistem Informasi

Menurut Alter (1992) dalam buku Abdul Kadir (9:2013), sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi dan teknologi informasi yang di organisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

Gelias (1990) dalam buku Abdul Kadir (9:2013), sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen

berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.

d. Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah suatu informasi yang mengorganisasi serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi yang berguna untuk mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan. (Nore, 2013:23)

e. Pengertian Web

Web merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah. Web merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (*web programming*). Sejarah perkembangan bahasa pemrograman web diawali dengan munculnya HTML (*hypertext markup language*), yang kemudian dikembangkan dengan munculnya CSS (*cascading style sheet*) yang bertujuan untuk memperindah tampilan *website*. Pada kenyataannya, bahasa tersebut masih memiliki kelemahan, yaitu skrip program dapat dilihat secara utuh, sehingga anda dapat mengetahui kerangka situs tersebut dan memberi peluang hacker untuk mengubahnya dengan mudah.

f. Internet

Internet merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tidak terikat pada satu organisasi pun. Siapa saja dapat bergabung pada internet. Dengan menggunakan jaringan ini, sebuah organisasi dapat melakukan pertukaran informasi secara internal ataupun melakukan pertukaran informasi secara eksternal dengan organisasi-organisasi yang lain. Pada awalnya *internet* dibangun oleh departemen pertahanan Amerika Serikat dalam rangka untuk melakukan hubungan dengan para ilmuwan dan profesor universitas di seluruh dunia. Kini, internet dapat digunakan oleh siapa saja untuk melakukan akses informasi apa saja dan bahkan untuk melakukan transaksi bisnis. (Abdul Kadir, 310: 2014)

g. E_Commerce

Elektronik Commerce (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan e-commerce dengan menggunakan teknologi informasi, E-Commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan

menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *E-Commere* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing. (Novita Maryana, 2:2011)

E-Commerce digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa, dan informasi melalui internet atau ekstranet. *E-Commerce* umumnya dikelompokkan menjadi dua buah kategori : *business-to-business* (B2B) dan *business-to-consumer* (B2C). Pada perkembangan terakhir, muncul jenis hubungan yang disebut *consumer-to-consumer* (C2C) dan *consumer-to-business* (C2B).

2. METODELOGI PENELITIAN

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah PD. Panca Motor Veteran Palembang Sumatera Selatan. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2015 sampai pada bulan Desember 2015.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Informasi yang berkaitan adalah proses jalannya sistem di toko tersebut.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada manajemen dalam obyek penelitian. Data diperoleh dari berbagai sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber data langsung yang dimaksud adalah sumber data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian seperti data-data barang, harga barang, jenis barang, nota barang, laporan penjualan, dan sebagainya. Sedangkan sumber data tidak langsung adalah sumber data yang diperoleh penulis dalam bentuk lisan yaitu tanya jawab dengan manajemen.

3. Study Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber buku yang berkaitan dirangkum sebagai acuan penulisan.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem menggunakan *waterfall*. Menurut Roger S. Pressman (2012: 46) Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini

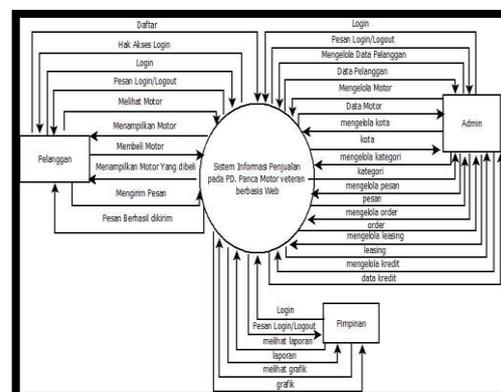
menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna, yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

2.4 Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

Perancangan logika yaitu menggunakan pemodelan sistem dengan *tools Data Flow Diagram* (DFD), pemodelan basis data dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

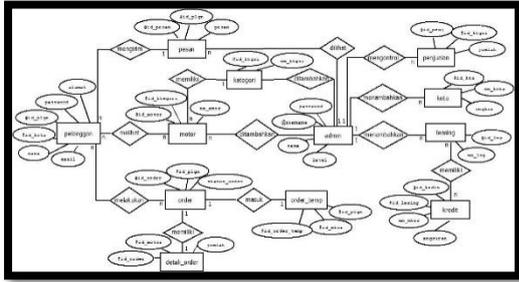
a. DFD Level 0

Data Flow Diagram pada level 0 menggambarkan proses sistem informasi penjualan pada PD. Panca Motor Veteran Palembang dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut:



Gambar 2.1 Diagram Konteks (*Level 0*)

bisnis adalah batasan yang harus diikuti ketika sistem beroperasi.



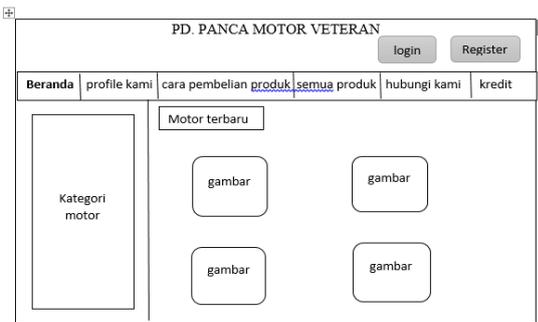
Gambar 2.4 ERD (Entity Relationship Diagram)

Pada gambar 2.4 ERD (Entity Relationship Diagram) menjelaskan entitas yang terdiri dari entitas pelanggan, admin, pesan, motor, order, detail order, order temp, kategori, penjualan, kota, leasing dan kredit. Kemudian ada juga atribut sesuai dengan entitas masing-masing.

2.6 Desain interface (rancangan antar muka)

1. Rancangan halaman utama

Halaman utama adalah merupakan rancangan pertama kali dilihat saat pengunjung membuka website atau bisa juga disebut *home page*. Halaman tersebut berisi tentang informasi tentang motor yamaha dengan berbagai tipe.



Gambar 2.5 Rancangan Halaman Utama

2. Rancangan form register

Rancangan form register digunakan untuk mendaftar bagi konsumen yang ingin membeli motor untuk pertama kalinya. Setelah mendaftar maka konsumen akan menjadi pelanggan dengan mendapatkan *username* dan *password*, setelah itu barulah pelanggan bisa login dan membeli motor.

Gambar 2.6 Rancangan register

3. Rancangan form login

Rancangan form login merupakan halaman yang dapat diakses oleh admin, pelanggan dan pimpinan PD. Panca Motor Veteran Palembang.

Gambar 2.7 rancangan form login

4. Rancangan form profile kami

Rancangan form profile kami adalah rancangan yang ditunjukkan kepada pengunjung agar pengunjung atau pembeli mengetahui informasi tentang PD. Panca Motor Veteran Palembang.

Gambar 2.8 Rancangan form profile kami

5. Rancangan form cara pembelian produk
form cara pembelian produk digunakan agar pengunjung atau konsumen mengetahui cara pembelian produk.

Gambar 2.9 Rancangan cara pembelian produk

6. Rancangan form semua produk
form semua produk dirancang supaya pelanggan mudah untuk melihat semua produk motor yamaha PD. Panca Motor Veteran Palembang. Pembelian bisa langsung dibeli jika admin sudah login terlebih dahulu. Pada form semua produk akan tampil semua tipe motor yamaha, pelanggan bisa membeli dengan mengklik beli pada gambar motor. Kemudian akan masuk ke keranjang belanja yang menampilkan spesifikasi motor, harga dan

sub totalnya. Kemudian klik selesai belanja dan langsung akan menampilkan ongkos kirim dan total bayar keseluruhan.

Gambar 2.10 Rancangan form semua produk

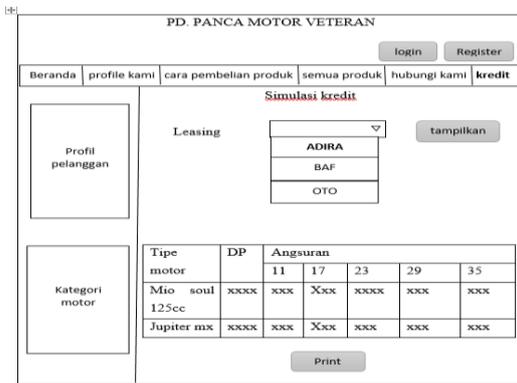
1. Rancangan form hubungi kami

Form hubungi kami digunakan pelanggan untuk menghubungi pihak perusahaan atau admin dan akan pesan yang ingin disampaikan kepada admin atau untuk konfirmasi pembayaran.

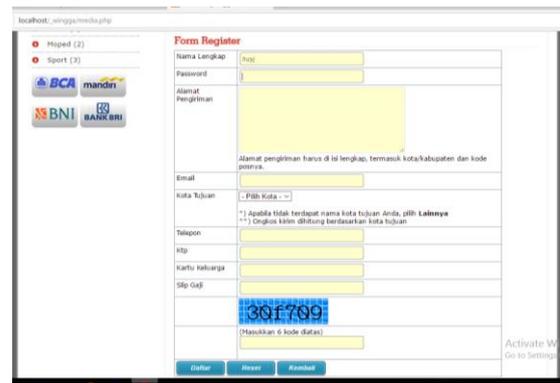
Gambar 2.11 Rancangan form hubungi kami

1. Rancangan form simulasi kredit

Form simulasi kredit dirancang supaya pelanggan bisa mengetahui angsuran kredit perbulan pada setiap leasing.



Gambar 2.12 Rancangan form kredit



Gambar 3.2 Halaman Register Pelanggan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Halaman utama

Halaman ini merupakan halaman awal pada saat *website* dibuka, terdiri dari beberapa menu yaitu Beranda, profil kami, cara pembelian produk, semua motor, hubungi kami dan angsuran kredit. Halaman utama ini juga menampilkan produk motor dengan berbagai kategori.



Gambar 3.1 halaman utama

b. Halaman Register Pelanggan

Halaman register pelanggan adalah untuk pelanggan mendaftar dan mendapatkan *username* dan *password* dengan mengisi data yang ada pada *interface*.

c. Halaman Login

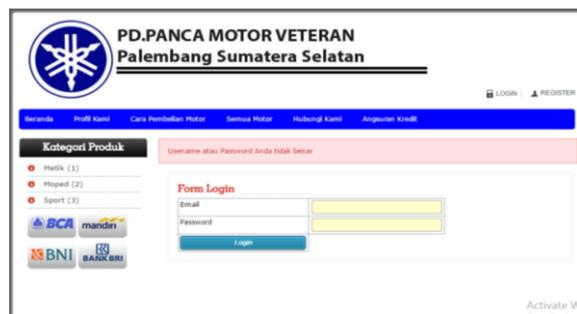
Halaman *Login* admin berisi *form* untuk mengisi *username*, *password*. Hak akses terdiri dari 2 jenis, yaitu pelanggan, dan Admin.



Gambar 3.3 Halaman Login

d. Halaman Peringatan Login

Ketika *user* salah dalam menginput *username* atau *password* maka sistem akan memberikan peringatan seperti gambar berikut :



Gambar 3.4 Halaman Peringatan Login

e. Halaman Profil Kami

Halaman profil kami (profil perusahaan) berisi tentang informasi PD.Panca Motor Veteran.



Gambar 3.5 Halaman Profil Kami

f. Halaman Cara Pembelian Produk

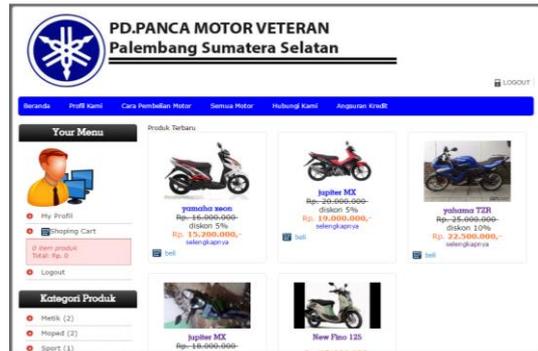
Halaman acara pembelian produk berisi tentang informasi cara pembelian motor.



Gambar 3.6 Halaman Cara Pembelian Produk

g. Halaman semua produk

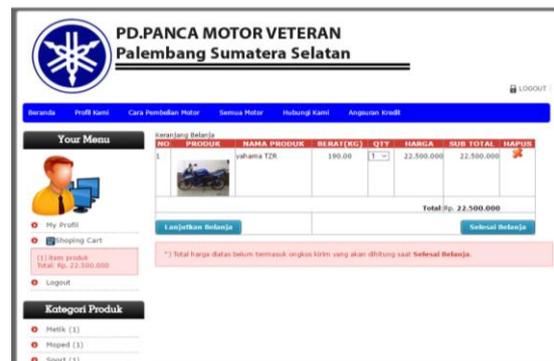
Halaman semua produk berisi tentang informasi semua motor yang di jual secara online dengan berbagai kategori motor. Pembeliannya secara *cash*, jika ingin membeli secara kredit maka bisa melalui leasing yang bekerja sama dengan PD. Panca Motor.



Gambar 3.7 Halaman Semua Motor

h. Tampilan keranjang belanja

Keranjang belanja menampilkan motor apa yang dipilih dan dibeli oleh konsumen atau pembeli, jika konsumen ingin membeli motor lebih dari satu, maka konsumen bias klik lanjut belanja.



Gambar 3.8 Tampilan keranjang belanja

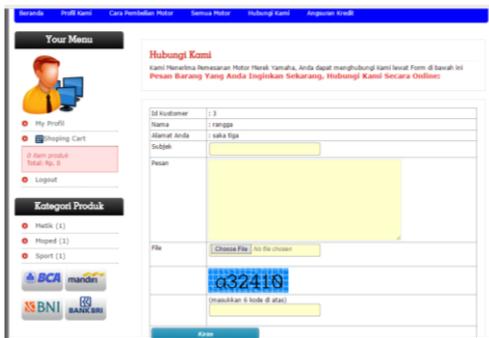
i. Tampilan selesai belanja



Gambar 3.9 Tampilan selesai belanja

j. Halaman Hubungi Kami

Halaman hubungi kami yaitu berisi *form* untuk pemesanan motor atau untuk menyampaikan pesan kepada admin, bisa juga untuk mengirim bukti tanda pembayaran jika konsumen sudah membayar atau mentransfer uang ke rekening yang telah ditentukan.



Gambar 3.10 Halaman Hubungi Kami

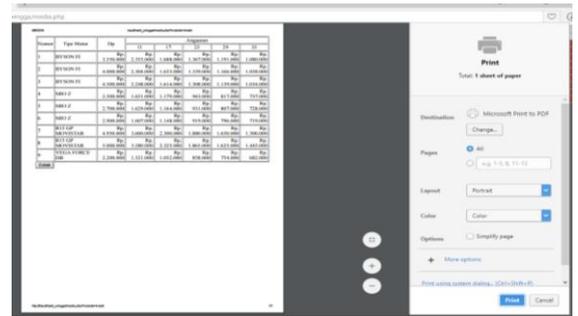
k. Halaman Angsuran Kredit

Halaman angsuran kredit berisi tentang angsuran motor per-*leasing* secara kredit. Setiap *leasing* berbeda harga angsuran, jadi pelanggan bisa membandingkan harga setiap *leasing* nya. Pelanggan juga bisa mencetak angsuran kredit.



Gambar 3.11 Halaman Angsuran Kredit

1. Tampilan cetak angsuran kredit



Gambar 4.12 Tampilan cetak angsuran kredit

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Sistem yang telah dibuat dapat mempermudah PD. Panca Motor veteran dalam mengelola data penjualan dan pembuatan laporan.
2. Sistem dapat mempermudah pemesanan motor bagi konsumen, memperluas area pemasaran, dan mempermudah dalam mempromosikan motor.
3. Dengan adanya website memudahkan pelanggan mendapatkan informasi tentang motor yang dibutuhkan

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Al-Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi.

- Aryanto, Arip dan Tri Irianto Tjendrowarsono. *Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta*. Vol 10 No 1, Februari 2013.
- A.S Rosa dan M.Salahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak* (terstruktur dan berorientasi objek). Bandung : Informatika.
- Hutasoit, Jonatan Firdaus. 2013, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada PT. Indomarco Priscatama dengan Menggunakan Metode Bussines to Customer*. Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika STMIK Budi Darma Medan. ISSN: 2301-9425.
- Irmawati, Dewi. *Pemanfaatan E-Commerce Dalam Bisnis*. Edisi ke-VI, November 2011. ISSN: 2085-1375.
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Komputer, Wahana. 2009. *ShortCourse PHP Programming*. Yogyakarta: Andi.
- Maryana, Novita, Aji Priyambodo dan Tri Arianto. *E-Commerce sentra kluster IKM Sepatu di Kota Semarang Sebagai Media Promosi dan Komunikasi On-Line*. Vol 16, No.1, Januari 2011. ISSN: 0854-9524.
- Nore, Viktor Nicolas. 2013. *Perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan produk berbasis web*. Fakultas teknik universitas widyatama bandung.
- Rini, Novita. 2010. *Sistem Informasi Penjualan Motor Toko Sumber Urip*. Program diploma III teknik informatika MIPA UNS Surakarta.
- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern*. yogyakarta: Andi.
- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- S. Pressman, Roger. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Sri Artati Rejeki, Rara, Agus Prasetyo Utomo dan Stefiana Sri Susanti. *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce*. Vol 16. No. 1 Juli 2011. ISSN: 0854-9524.
- Komputer, Wahana. 2009. *ShortCourse: PHP Programming*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

