

IMPLEMENTASI APLIKASI TOKO CUANMUDA ONLINE SPAREPART MOTOR BERBASIS WEB

IMPLEMENTATION OF WEB-BASED CUANMUDA ONLINE SPAREPART MOTOR STORE

Septio Prabowo¹, Slamet Riyanto², Ridho Pamungkas³

Universitas PGRI Madiun

e-mail: septioprabowo83@gmail.com¹, mm_riset@yahoo.co.id², ridho.pamungkas@unipma.ac.id³

Abstract: This study aims to implement a website-based sales system. There are still many motorcycle spare parts sales using the offline sales system by coming directly to the seller / shop to buy goods. The offline system is very inefficient in terms of purchasing goods because buyers can not see the stock of goods and the price of goods before buying and payment in cash can not be with the account transfer system, then the website sales system can provide convenience in shopping. This study aims to build a sales system for Cuanmuda motorcycle spare parts based on the website making a new system in modern sales safely. The method in this study uses the waterfall method at each stage of this study. This system is bolted using the CodeIgniter and Bootstrap Framework because it is more responsive when the application is run. Sources of data in this study from primary data sources people objects directly and secondary from documents, articles, journals, in collecting data using observation techniques make observations directly see the situation of the sales system conditions that are still offline to be developed into an online website system.

Keywords: Applications; CodeIgniter; Sales; Websites.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan sistem penjualan berbasis *website*. Penjualan barang sparepart motor masih banyak yang menggunakan sistem penjualan *offline* dengan datang langsung ke penjual/toko untuk membeli barang. Sistem *offline* sangat kurang efisien dalam hal pembelian barang dikarenakan pembeli tidak dapat melihat stok barang dan harga barang sebelum membeli dan pembayaran secara tunai tidak dapat dengan sistem transfer rekening, maka dengan adanya sistem penjualan *website* dapat memberi kemudahan dalam berbelanja. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem penjualan Cuanmuda *sparepart* motor berbasis *website* pembuatan sistem baru dalam penjualan secara modern dengan aman. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall* pada setiap tahapan penelitian ini. Sistem ini dibuat dengan menggunakan *Framework CodeIgniter* dan *Bootstrap* dikarenakan lebih *responsive* saat aplikasi tersebut dijalankan. Sumber data dalam penelitian ini dari sumber data primer objek orang secara langsung dan sekunder dari dokumen, artikel, jurnal, dalam mengumpulkan data menggunakan teknik observasi melakukan pengamatan secara langsung melihat situasi keadaan sistem penjualan yang masih *offline* untuk dikembangkan ke sistem *online website*.

Kata kunci: Aplikasi; *CodeIgniter*; Penjualan; *Website*.

PENDAHULUAN

Pada kemajuan teknologi masa kini terutama dalam bidang teknologi informasi, dapat mendorong manusia untuk menciptakan sebuah inovasi baru supaya membantu manusia mendapatkan informasi menjadi lebih cepat dan mudah. Inovasi teknologi informasi dapat diterapkan pada bidang otomotif dengan menggunakan sistem *website* dan didunia otomotif dapat membantu bisnis toko online sparepart motor.

Dunia bisnis toko *sparepart* motor melakukan kegiatan penjualan dan pemasaran produk sparepart motor masih secara sistem *offline*, saat konsumen membeli sebuah sparepart motor harus datang langsung ke toko dan konsumen tidak tahu harga dan stok barang yang tersedia sebelum membeli sparepart tersebut. Sistem pembayaran dengan uang tunai dan pemasaran produk tidak begitu luas maka dari itu sebuah inovasi teknologi informasi sangat diperlukan dengan menggunakan sistem *website*.

Pada toko *online sparepart* motor ini berisi jenis-jenis sparepart sepeda motor yang dapat membantu konsumen dalam mencari produk yang dibutuhkan. Bagi *admin* atau sebagai yang mengelola *website* dapat membantu dalam pengolahan data barang *sparepart*

motor yang terjual dan stok barang yang tersisa. Toko *online* tersebut dapat memasarkan produk lebih luas dan tidak hanya di Kota Madiun tapi diseluruh Indonesia.

KAJIAN TEORI

Menurut (Putra, 2019) menyatakan bahwa sistem sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang saling beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Menurut (Muthohari et al., 2016) menyatakan bahwa Informasi adalah serangkaian data yang bersifat sementara, bergantung pada waktu dan mampu memberi kejutan pada penerima informasi. Intensitas durasi kejutan pada informasi disebut sebagai nilai informasi. Informasi yang mempunyai nilai dikarenakan serangkaian data yang tidak lengkap atau informasi yang sudah kadaluarsa.

Menurut (Prawira, 2017) menyatakan bahwa sistem informasi adalah bagian dalam sebuah gabungan yang terdiri dari empat gabungan yang menjadi bagian utama dalam sebuah sistem informasi yang mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur dan sumber daya manusia (SDM).

Menurut (Rohayah et al., 2015) (Nafi'iyah, 2019) menyebutkan bahwa aplikasi adalah subkelas perangkat lunak (*software*) program komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi dapat dibandingkan dengan perangkat lunak sistem komputer yang saling terhubung dengan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak dapat secara langsung menerapkan kemampuan sistem tersebut untuk mengerjakan tugas-tugas yang memberi keuntungan oleh pengguna.

Menurut (Ferdika & Heri, 2016) (Sobitha Ahila & Shunmuganathan, 2016) (Tangchaiburana & Techametheekul, 2017) (Andry & Loisa, 2016) menyatakan bahwa Penjualan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki, berupa barang maupun jasa kepada pasar untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan oleh manusia. Penjualan disebut sebagai transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dan suatu jantung pada suatu perusahaan.

Menurut (Elmayati, 2016) (Pamungkas & Saifullah, 2019) menyebutkan bahwa *Web* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*. Menurut (Wulandari & Aprilia, 2015) menyatakan bahwa (*Web server*) merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima (HTTP) atau (HTTPS) yang dikenal sebagai (*browser web*), mengirim kembali hasil dalam bentuk halaman *web* yang berbentuk dokumen. (HTML) adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara yang mempunyai sifat statis dan dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terhubung. Masing-masing dapat dihubungkan dengan jaringan halaman yang disebut (*link*).

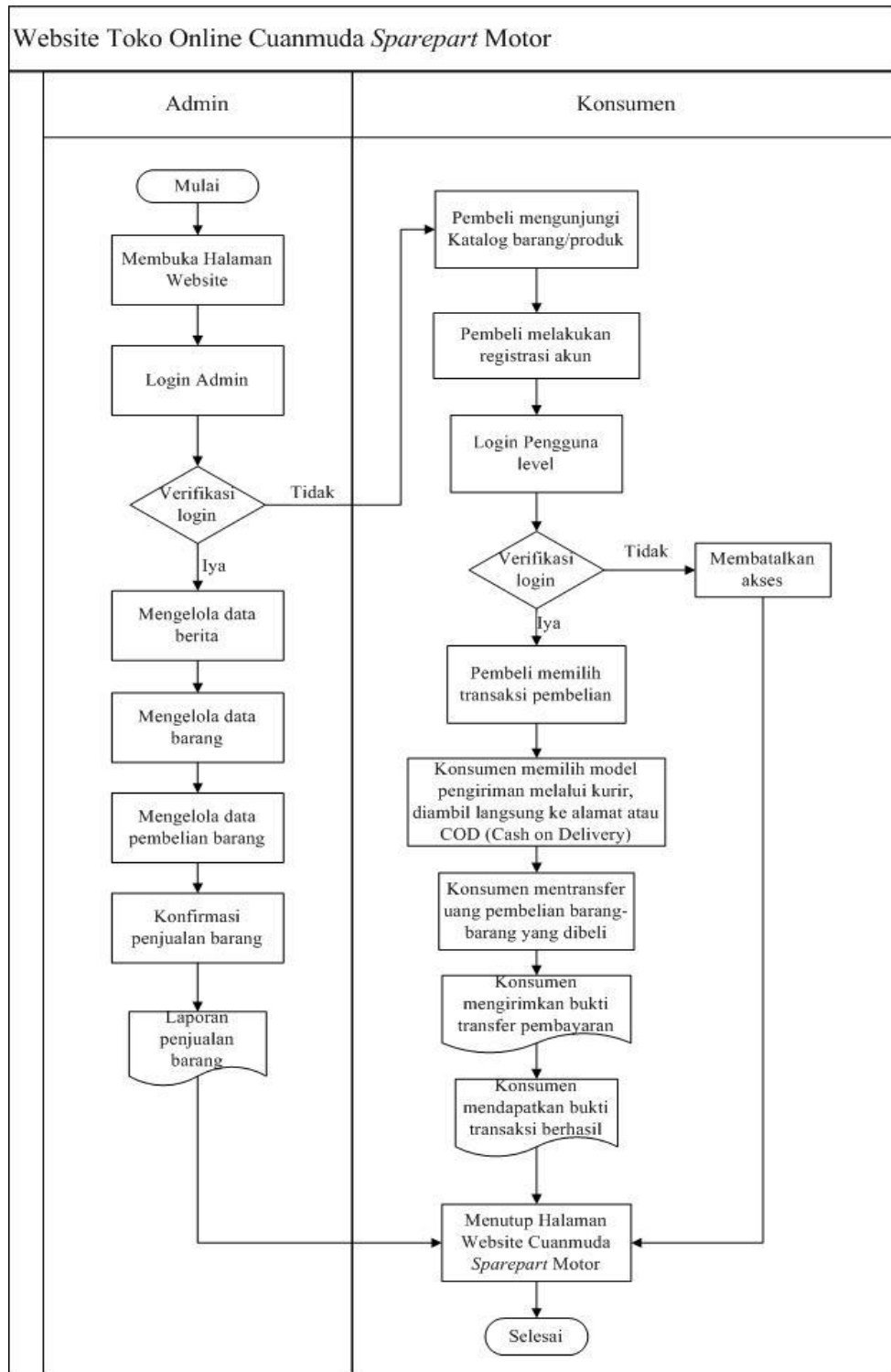
Menurut (Sanjoyo, 2017) (Pamungkas, 2019) menyatakan bahwa *CodeIgniter* merupakan sebuah aplikasi *framework web* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi (PHP) dinamis, dengan menggunakan konsep (*Model View Controller development pattern*). *CodeIgniter* juga menyediakan beberapa macam jenis *library* yang dapat membantu mempermudah pengembangan *web*. *Codeigniter* termasuk *framework* yang tercepat dan *responsive* apabila dibandingkan dengan jenis *framework* lainnya.

METODE

Peneliti dalam penelitian sistem aplikasi *web* toko *online sparepart* motor Cuanmuda menggunakan metode *waterfall* dalam pembuatan sistem aplikasi *website*. Alasan peneliti memilih metode *waterfall* dikarenakan metode *waterfall* mudah dipahami dan mudah dalam penerapan. (Isaias & Issa, 2015) Pada metode *waterfall* terdapat tahapan-tahapan yang menjadi gambaran proses awal sampai selesainya sistem yang dibuat. Tahapan pada metode *waterfall* secara berurutan dalam perencanaan sistem yang akan dibuat, pada setiap tahapan-tahapan diselesaikan terlebih dahulu agar dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. menggunakan metode *waterfall* dalam perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

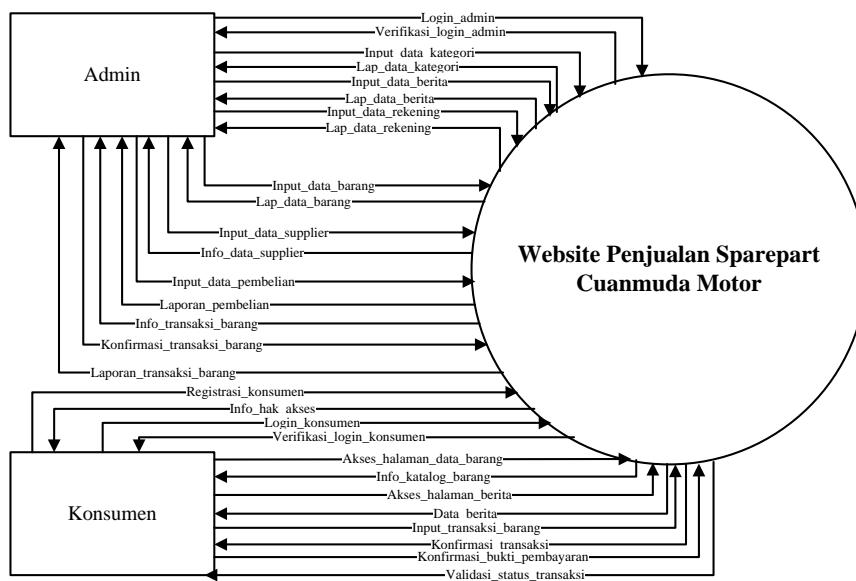
HASIL

1. Flowchart Sistem



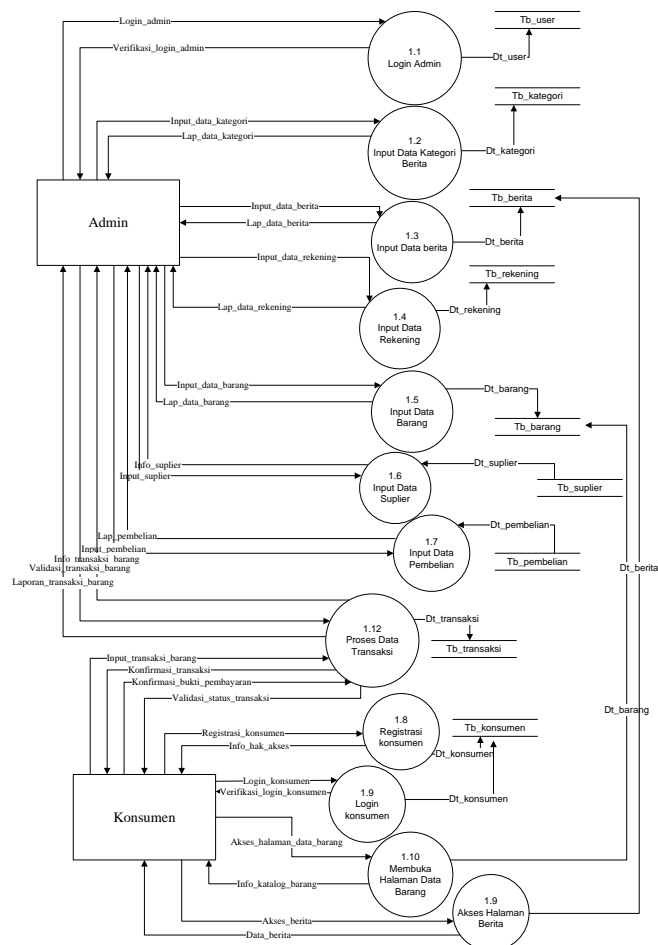
Gambar 1. Flowchart sistem

2. DFD level 0



Gambar 2. DFD Level 0

3. DFD level 1



Gambar 3. DFD level 1

4. Implementasi Program
a) Halaman *Login* Konsumen

CUANMUDA MOTOR

Home Informasi ▾ Berita Semua Produk

Login Users

Masukkan username dan password untuk login,...

Username

Masukkan Username

Password

Masukkan Password

Lupa Password Anda?

Login Belum Punya Akun?

Gambar 4. Halaman *Login* Konsumen

b) Halaman *Dashboard* Konsumen

CUANMUDA MOTOR

Home Informasi ▾ Berita Semua Produk Keranjang (0)

Search Pencarian...

Login + Register + Hubungi Kami

SUZUKI HONDA Kawasaki YAMAHA

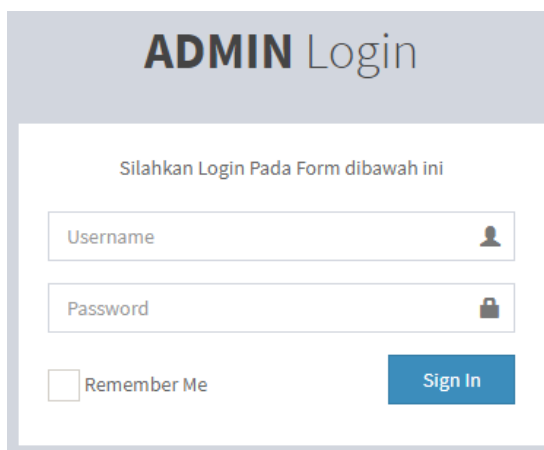
Kualitas 100% Original

Semua Produk

Produk	Harga	Stok
Lengan ayun replika KTM pnp KLX 150	Rp 479.997	Stok 10
RV1 shorty KLX 150	Rp 649.999	Stok 8
Piston KLX 150 Standart		
Tromol Depan Yamaha Scorpio + Piringan Cakram Orig		
Reflektor Beat FI	Rp 120.000	Stok 13
Proliner KLX 150	Rp 800.000	Stok 9

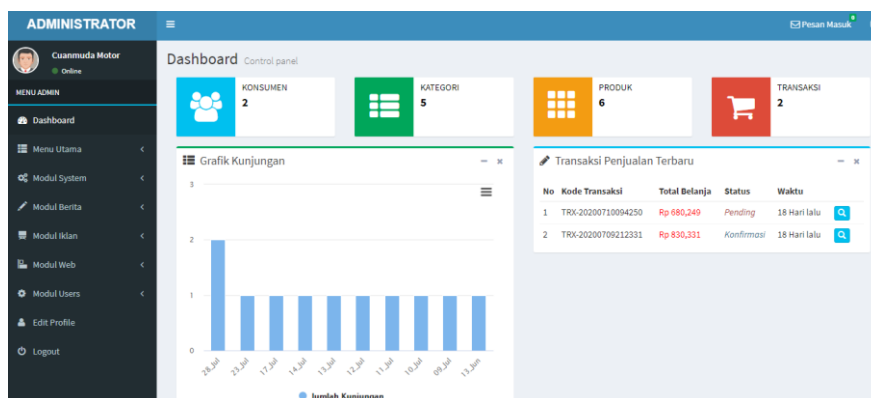
Gambar 5. Halaman *Dashboard* Konsumen

c) Halaman *Login Admin*



Gambar 6. Halaman *Login Admin*

d) Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 7. Halaman *Dashboard Admin*

PEMBAHASAN

Dengan adanya sistem penjualan toko online Cuanmuda Motor ini dapat memberikan inovasi baru sistem penjualan *sparepart* motor berbasis *web*. Pada umumnya toko *sparepart* motor hanya menjual dengan sistem secara manual dari segi pembelian dan pembayaran. Sistem penjualan berbasis *web* ini dapat mempermudah dalam melakukan pemasaran produk, pembelian produk, transaksi pembayaran. Konsumen dapat mengakses produk-produk yang dijual secara *online* tanpa harus datang ke toko Cuanmuda Motor. Sistem aplikasi pada Cuanmuda Motor ini dibangun menggunakan *framework codeigniter* dan *bootstrap*. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, serta menggunakan perancangan *flowchart*, DFD, ERD dan antarmuka. Kendala saat membuat sistem ini terdapat pada pembuatan perancangan sistem yang harus menyesuaikan dengan sistem aplikasi yang dibuat. Kelemahan dari sistem yang dibangun ini adalah belum adanya menu untuk menampilkan *flash sale* menjual barang dengan waktu yang ditentukan dengan harga yang murah.

KESIMPULAN

Hasil dalam pembuatan Sistem penjualan berbasis *online* menggunakan *codeigniter* dan *bootstrap* pada toko Cuanmuda Motor. Menggunakan *Framework Codeigniter* dan

Bootstrap dalam pembuatan *web* ini membuat kinerja akses *web* menjadi ringan, cepat dan *responsive*. Sistem penjualan pada Cuanmuda Motor berbasis *website* ini, dapat mempermudah dalam melakukan penjualan produk secara *online* dan akses informasi penjualan yang luas. Kelemahan dari sistem yang dibangun ini adalah belum adanya menu untuk menampilkan *flash sale* menjual barang dengan waktu yang ditentukan dengan harga yang murah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, J. F., & Loisa, J. (2016). the E-Commerce Potential for Home-Based Businesses: a Case Study. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 8(2), 139. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i2.1308>
- Elmayati. (2016). Elmayati Aplikasi Sistem Informasi Pengajuan Beasiswa Berbasis Web Pada Sekolah Tinggi Manajemen Dan Ilmu Komputer Musi Rawas (STMIK-MURA) Kota Lubuklinggau. *Jusim*, 1(1), 8–18.
- Ferdika, M., & Heri, K. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(2), 1–16.
- Isaias, P., & Issa, T. (2015). High level models and methodologies for information systems. In *High Level Models and Methodologies for Information Systems*. Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-9254-2>
- Muthohari, A., Bunyamin, H., & Rahayu, S. (2016). Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 157–163. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.157>
- Nafiiyah, N. (2019). Prediksi Jumlah Penjualan pada Toko Makmur Jaya Elektronik dengan Regresi Linier. *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 2(2), 47. <https://doi.org/10.25273/research.v2i02.5143>
- Pamungkas, R. (2019). Analisis Pengaruh Teknik Responsive Web Design (RWD) Terhadap Kualitas Website Dengan Metode PIECES. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 149–154.
- Pamungkas, R., & Saifullah, S. (2019). Evaluasi Kualitas Website Program Studi Sistem Informasi Universitas PGRI Madiun Menggunakan Webqual 4.0. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12137>
- Prawira, I. (2017). Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Barang Berbasis Web Pada Bengkel Mobil Auto Rizal Palembang. *Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Barang Berbasis Web Pada Bengkel Mobil Auto Rizal Palembang*, 5, 271.
- Putra. (2019). Rancang bangun Sistem Informasi Penjualan Sparepart Sepeda Motor Berbasis Web Joyo Speed Motor. *Jurnal Informatika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rohayah, S., Sasmito, G. W., & Somantri, O. (2015). Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan. *Jurnal Informatika*, 9(1), 975–981. <https://doi.org/10.26555/jifo.v9i1.a2038>
- Sanjoyo. (2017). Analisis Performasi Framework Codeigniter Dan Laravel Menggunakan Web Server APACHE. 4(3), 3565–3572.
- Sobitha Ahila, S., & Shunmuganathan, K. L. (2016). Role of Agent Technology in Web Usage Mining: Homomorphic Encryption Based Recommendation for E-commerce Applications. *Wireless Personal Communications*, 87(2), 499–512. <https://doi.org/10.1007/s11277-015-3082-y>
- Tangchaiburana, S., & Techametheekul, K. W. (2017). Development model of web design element for clothing e-commerce based on the concept of mass customization. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 242–250. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.07.007>
- Wulandari, & Aprilia, S. (2015). Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 4 Juli 2015. *Technology Acceptance Model*, 4, 1–7.