

# APLIKASI PENJUALAN SUKU CADANG MOBIL BERBASIS WEB

## STUDI KASUS PROSPORT,PADANG

**Bima Anugrah Putra**  
**6301110228**

Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan  
Bima\_ix4@yahoo.co.id

### Abstrak

Perancangan *website e-commerce* pada Bengkel Prosport bertujuan untuk memperluas pemasaran dan mempermudah transaksi jual beli, sehingga penjualan barang dapat menjangkau luar daerah dan penjualan barangpun lebih efisien dan efektif.

Tugas akhir ini bertujuan membangun sebuah sistem penjualan *online*. Sistem perancangan dalam pembuatan *website e-commerce* pada Bengkel Prosport ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa *software* yakni Sublime Text, Gammu, Wammpp Server yang merupakan gabungan dari Apache Web Server, PHP dan MySQL dan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Dengan dibuatnya aplikasi ini, konsumen dapat melakukan pemesanan secara *online* dan pemilik melihat laporan penjualan barang.

**Kata Kunci:** Aplikasi, E-Commerce, Online

### Abstract

The Purpose of designing this web E-Commerce on Prosport Workshop is to expand marketing and facilitate buying and selling process, tat means the sale of products can reach outside of the are and the sales of products more efficien and effective.

This final project is to build an online sales system. System Designing on this application was developed by using some software that Sublime Text, Gammu, WAMPP Server which is a combination of the Apache Web Server, PHP and MySQL and in the making of this application using Waterfall method. With this application users can handle online orders and the owner able to view reports of sales of their goods

**Keywords:** Application, E-Commerce, Online

### 1. Latar Belakang

Prosport merupakan salah satu bengkel otomotif yang berada di Padang, bergerak dalam bidang bisnis dan aksesoris otomotif yang sudah ada sejak tahun 2012. Sistem proses bisnis yang masih berjalan pada Prosport sudah terkomputerisasi.

Permasalahan yang ada pada Prosport adalah belum tersedianya sarana penjualan melalui *website* sehingga sulit untuk menjangkau pelanggan yang berasal dari luar daerah sedangkan pelanggan yang ingin membeli barang dari Prosport harus langsung pergi ke tempat penjualan atau membeli barang tersebut ke penjual melalui telepon atau melalui aplikasi *Social Chat* dan hal ini akan memberatkan penjual karena dia akan melayani beberapa pelanggan sekaligus jika masih menggunakan sistem seperti ini, selain itu berdasarkan sistem penjualan via *chat* yang sekarang, pelanggan akan kesulitan untuk melihat spesifikasi barang yang ingin dibeli dan mengetahui status dari barang yang dibelinya.

Untuk memperluas pemasaran dan memudahkan transaksi jual beli maka solusi yang diberikan adalah membuat sebuah aplikasi penjualan berbasis *website* pada Toko Prosport dengan

menggunakan metode *Waterfall* dalam pengembangan sistemnya. Dengan dibuatnya aplikasi penjualan berbasis web tersebut diharapkan akan mempermudah pemasaran barang-barang serta mampu melakukan penjualan secara *online*.

### 2. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang muncul berkaitan dengan Aplikasi Penjualan Suku Cadang Mobil untuk Bengkel Prosport ini adalah:

1. Bagaimana menyediakan informasi mengenai barang otomotif dan menangani pemesanan secara *online*?
2. Bagaimana konsumen bisa melakukan pemesanan barang tanpa harus pergi ke tempat penjualan secara langsung.
3. Bagaimana menangani recap penjualan barang pada aplikasi penjualan?

### 3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai yang berkaitan dengan Pembuatan Aplikasi Penjualan Suku Cadang Mobil untuk Bengkel Prosport ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi penjualan *online* dimana didalamnya menyediakan informasi barang dan menangani pemesanan secara *online*.
2. Menyediakan fasilitas pembelian *online* bagi konsumen yang dimana konsumen dapat membeli barang kapan dan dimana saja.
3. Menyediakan fasilitas laporan omzet penjualan.

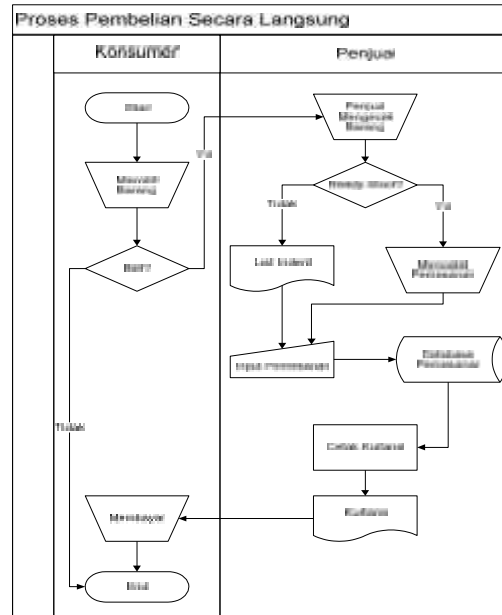
### 4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi penjualan suku cadang mobil ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak membahas sampai aspek pembayaran secara elektronik, namun tetap mendeskripsikan mekanisme pembayarannya.
2. Aplikasi ini menangani pembelian barang hanya kepada member artinya saat pertama kali melakukan pendaftaran, hanya pelanggan yang sudah menjadi member yang dapat melakukan pemesanan barang.
3. Pemesanan Indent dengan pemesanan biasa akan dilakukan pada keranjang yang berbeda.
4. Untuk kelebihan dan kekurangan pembayaran tidak ditangani oleh sistem.
5. Tanya jawab antar *user* dengan penjual secara *online* tidak disediakan pada aplikasi ini.

5. Tinjauan Pustaka

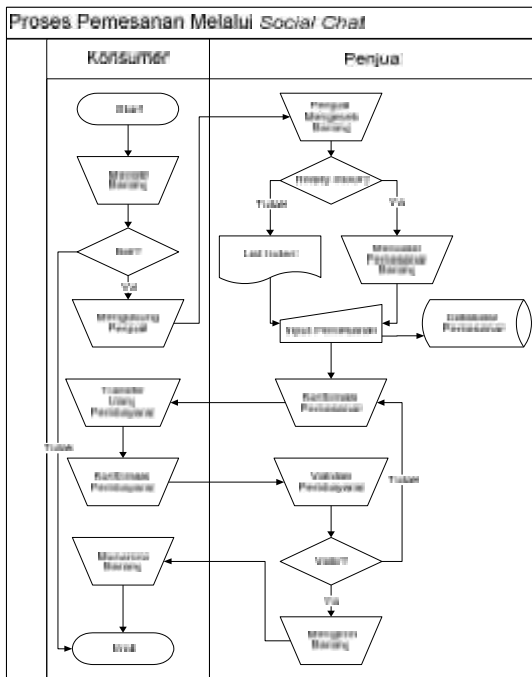
1. *E-Commerce* merupakan suatu kumpulan yang dinamis antara teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Di sini perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.  
 Model-model *E-Commerce*  
 Secara umum, interaksi dan transaksi antara pelaku bisnis yang akan menggunakan teknologi e-commerce data dikategorikan dalam jenis B2B (*Business to Business*), B2C (*Business to Consumer*), C2B (*Consumer to Business*), dan C2C (*Consumer to Consumer*).
2. Gammu adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola berbagai fungsi pada *handphone*, modem dan perangkat sejenis lainnya. Fungsi-fungsi yang data dikelola oleh Gammu antara lain adalah fungsi nomor kontak (*phonebook*) dan fungsi SMS.
3. HTML KickStart adalah pendatang baru dalam dunia *framework* yang menawarkan penggunaan yang mudah dan fitur-fitur seperti *front-end framework* yang responsif. HTML KickStart menampilkan grid Responsif dan fleksibel (opsional) dengan empat *breakpoints*: dekstop, tablet, tablet kecil, dan *smartphone*.



Gambar 2  
Proses Pembelian Secara Langsung

6. Analisa Sistem

6.1 Gambaran Sistem Saat Ini



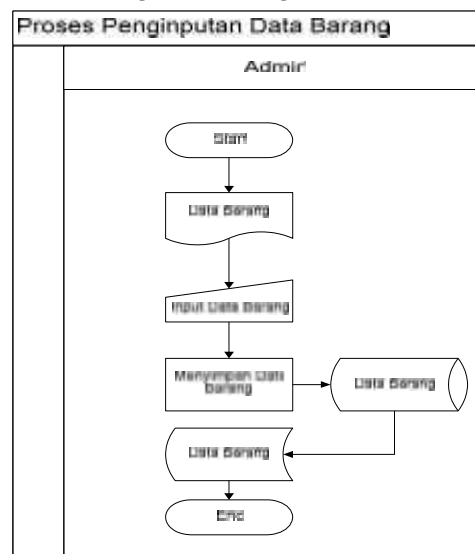
Gambar 1  
Proses Pemesanan Melalui Social Chat

6.2 Fungsionalitas sistem

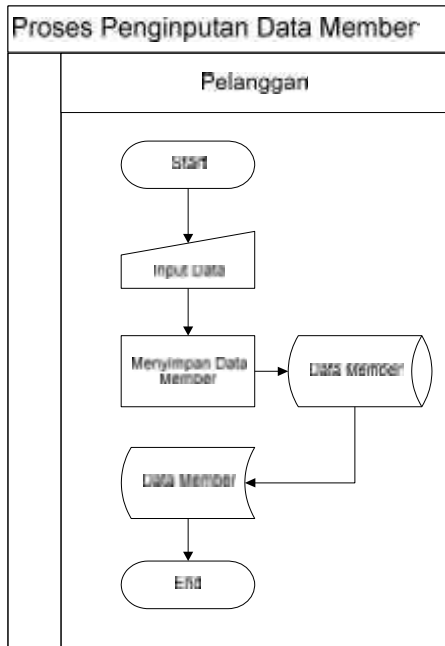
Aplikasi *E-commerce* ini dapat digunakan untuk menginputkan data barang ke katalog *e-commerce*, mengelola data member, mengelola data pemesanan, mengelola data indent dan laporan omzet penjualan.

1. Mengelola data barang  
 Fungsionalitas: tambah, update, menampilkan, *edit* diskon, delete.
2. Mengelola data member  
 Fungsionalitas: menampilkan, *edit*, tambah.
3. Mengelola data pemesanan  
 Fungsionalitas: menampilkan pemesanan, *approve*.
4. Mengelola data *indent*  
 Fungsionalitas: menampilkan barang *indent*, *approve indent*
5. Mengelola rekap penjualan.  
 Fungsionalitas: menampilkan.

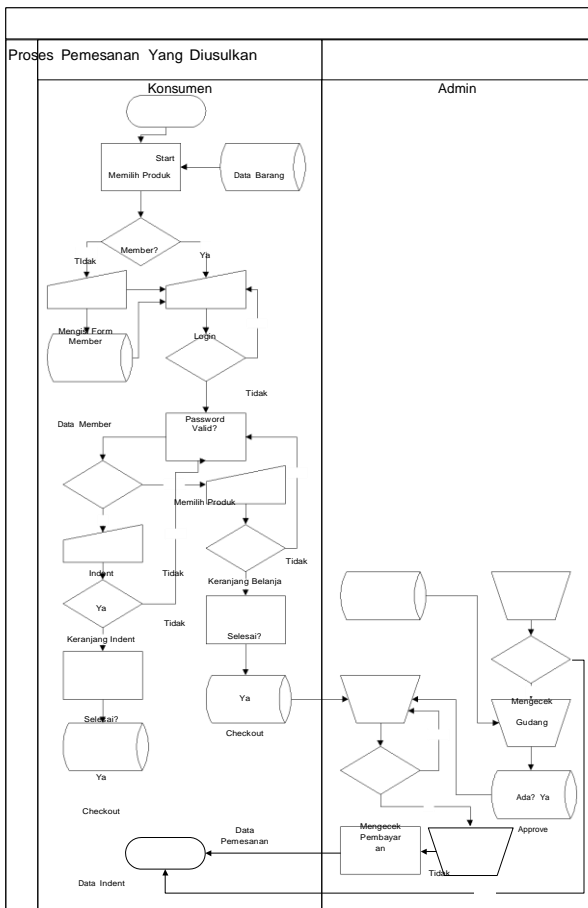
6.3 Rancangan Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3  
Input Data Barang



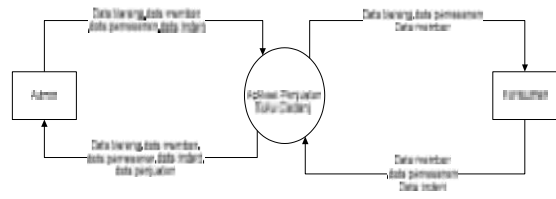
Gambar 4  
Input Data Member



Gambar 5  
Proses Pemesanan Yang Diusulkan

6.4 Data Flow Diagram

Diagram Konteks



Gambar 6  
Diagram Konteks

DFD Level 0



Gambar 7  
DFD Level 0

6.5 Entity Relationship Diagram

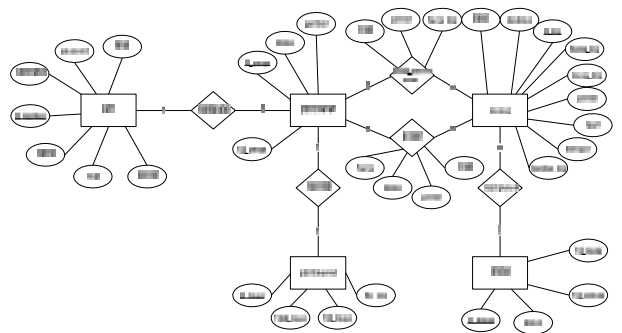
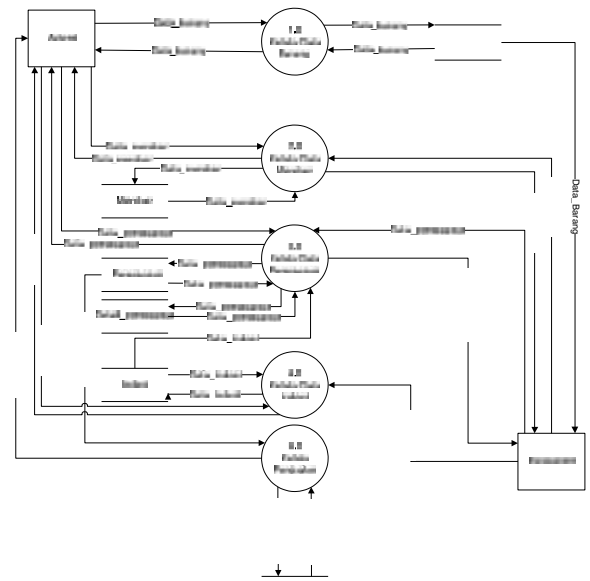


Gambar 8  
Entity Diagram Relationship

7. Penutup

7.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan Aplikasi Penjualan Suku Cadang Berbasis Web ini, maka dapat disimpulkan bahwa:



1. Aplikasi ini dapat menyediakan informasi barang dan menangani pemesanan secara *online*.
2. Aplikasi ini dapat menyediakan fasilitas pembelian *online* bagi konsumen yang dimana konsumen dapat membeli barang kapan dan dimana saja.
3. Aplikasi ini dapat menyediakan fasilitas laporan omzet penjualan.

## 7.2 Saran

Adapun saran yang diberikan dari hasil pengembangan aplikasi ini yaitu:  
Diharapkan selanjutnya aplikasi ini menangani pembayaran secara elektronik.

## 8. Daftar Pustaka

- [1] I. Sommerville, Software Engineering 7th Edition, 2004.
- [2] A. H. Suyanto, Step by Step Web Design Theory and Practices, Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2006.
- [3] B. Raharjo, Membuat Database menggunakan MySQL, Bandung: Informatika, 2011.
- [4] D. E. Tarigan, SMS Gateway berbasis Web dengan Codeigniter, Yogyakarta: Lokomedia, 2011.
- [5] M. E. Winarno ST, A. Zaki and S. Community, Easy Web Programming with PHP plus HTML5, Semarang: Elex Media Komputindo, 2011.
- [6] B. Nugroho, Administrasi Database MySQL pada server Linux dan Windows, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [7] B. Sidik, Javascript, Bandung: Informatika, 2011.
- [8] Kurniawan, "Front-end dan CSS Framework untuk web development yang lebih profesional," [Online]. Available: <http://www.webdesignerland.com/front-end-dan-css-framework-untuk-web-development-yang-lebih-profesional>. [Accessed 20 October 2014].
- [9] E. Nugroho, K. Ratnasari, K. Ramadhani and B. Putro, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Politeknik Telkom, 2009.
- [10] R. S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: Andi, 2002.
- [11] E. Sutanta, Basis Data dalam Tinjauan Konseptual, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011.
- [12] "JNE," [Online]. Available: <http://www.jne.co.id/>. [Accessed 18 12 2014].