

# RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN AKSESORIS MOTOR BERBASIS WEB (Studi kasus: BENGKEL SAFT MOTOR KEBUMEN)

**Muhammad Zul Hazmi, Muhammad Fachrie**

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro  
Universitas Teknologi Yogyakarta*

*Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta*

*E-mail : [zhazmi31@gmail.com](mailto:zhazmi31@gmail.com) [muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id](mailto:muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id)*

## ABSTRAK

Bengkel Aksesoris Saft Motor berdiri pada bulan Mei tahun 2017. Toko Aksesoris Saft Motor bergerak pada bidang penjualan. Untuk memudahkan dalam proses penjualannya maka penulis membangun sebuah aplikasi website, diharapkan adanya aplikasi tersebut dapat memberikan dampak yang sangat penting dalam mendapatkan informasi yang akurat dan cepat. Dengan adanya pembaruan yang penulis rancang pada bengkel saft motor, diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem informasi penjualan dalam mewujudkan visi toko bengkel saft motor untuk menjadi perusahaan maju dan berkembang, dan juga dapat meningkatkan penjualan yang tidak hanya di daerah kota kebumen saja melainkan di luar kota kebumen. Metodologi yang dipakai digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan aksesoris secara online ini adalah metodologi Prototype yang meliputi identifikasi kebutuhan pemakai, pembuatan, pengujian, perbaikan, dan pengembangan versi penjualan yang diharapkan dapat membantu dalam perancangan sistem ini serta desain penelitian dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa diagram alir data (FlowMap), diagram konteks, dan Data Flow Diagram (DFD), serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, normalisasi, dan Entity Relationship Diagram (ERD). Program aplikasi E-commerce ini menggunakan PHP, Apache sebagai Web server dengan My SQL sebagai Database. Dengan adanya Sistem Informasi penjualan sparepart ini maka dapat memberikan informasi yang begitu detail mengenai data penjualan, harga-harga aksesoris, dan proses transaksi saat pembelian aksesoris, sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam mencari informasi.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan Aksesoris, E-Commerce

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan cepatnya, dan banyak sekali keuntungan yang bisa di dapatkan dari perkembangan teknologi informasi ini. Teknologi informasi sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar dalam semua bidang organisasi, dari bidang pendidikan, kedokteran, pemerintahan, bisnis dan lain-lain. Sebagai contohnya di bidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk peningkatan promosi maupun untuk membantu pengelolaan data-data yang ada untuk di jadikan sebuah informasi. Untuk pengolahan data menjadi informasi salah satu contohnya adalah pengolahan data menggunakan komputer maka proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan hasilnya jauh lebih baik dari pada tanpa menggunakan komputer.

Toko Aksesoris Saft Motor merupakan salah satu Toko Aksesoris yang berada di Kebumen. Saft Motor didirikan oleh perseorangan, sebuah badan usaha yang bergerak di bidang penjualan, dan jasa.

Pemanfaatan *web* pada Toko ini masih sebatas penjualan Aksesoris.

Dibutuhkan suatu sistem informasi untuk memudahkan proses penjualan. Toko Aksesoris berbasis *website* dibuat untuk memudahkan dalam transaksi, juga memberikan kesempatan yang cukup luas bagi para pelanggan yang akan membeli sparepart, dan mengetahui informasi mengenai harga-harga Aksesoris. Sistem Penjualan ini memanfaatkan adanya aplikasi yang berupa *website*. Sistem tersebut dapat mengolah data stok barang, data pelanggan, dan laporan yang meliputi laporan penjualan, dan stok barang.

## 2. KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

### 2.1 Kajian Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul “sistem informasi pada toko al-idan variasi motor kelurahan karang waru, kecamatan mataram”, penelitian ini menggunakan metode Waterfall bertujuan untuk membantu proses dokumentasi data dan

memecahkan masalah kehilangan data. Dengan sistem komputerisasi, membuat proses penjualan dan stok barang menjadi lebih cepat. Selama proses pencatatan data penjualan dan inventaris ini hanya dengan mengumpulkan nota-nota sekaligus dan mencatatnya dalam laporan buku. Dengan adanya situs web di Al-Idan ini memudahkan konsumen untuk membeli aksesoris motor dan suku cadang yang tidak perlu datang ke toko [1].

Penelitian yang berjudul “sistem informasi penjualan aksesoris vespa berbasis web pada CV. A.S.hikmah motor bekas” Toko ini dikembangkan dengan SDLC (System Development Life Cycle) dan software yang digunakan untuk merancang dan mendesain Aplikasi E-Commerce yaitu bahasa pemrograman PHP, text editor Macromedia Dreamweaver CS5 dan Database MySQL. Penulis membuat sistem informasi penjualan aksesoris vespa berbasis web pada CV. A.S. Hikmat Motor yang dapat mengatasi kendala yang ada pada sistem penjualan manual, dapat meningkatkan penjualan serta menghasilkan informasi yang akurat dan up to date dengan adanya internet [2].

Penelitian yang berjudul Aplikasi Sistem Penjualan Sperpart Motor Pada Bengkel Barokah Motor Berbasis Web. Sistem tersebut dirancang menggunakan metode OOAD, dan digambarkan melalui diagram UML seperti activity diagram, sequence diagram, use case diagram, class diagram dan state chart diagram. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan database yang digunakan adalah MySQL. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem aplikasi penjualan yang digunakan untuk mencatat setiap transaksi yang terjadi serta membuat laporan penjualan secara cepat dan akurat. Sehingga dengan adanya sistem tersebut, user akan sangat terbantu dalam mengerjakan pekerjaannya [3].

## 2.2 Landasan Teori

### Payment Gateway

*Payment Gateway* (PG) merupakan pembayaran online dalam sistem *e- business* yang berhubungan dengan sistem perbankan. PG sebagai sistem yang bertujuan khusus mengurus pembayaran dan otorisasi pembayaran sebagai perantara antara *client* dan *merchant* dalam sistem aplikasi yang menghubungkan sistem perbankan serta secara langsung memindahkan dana dari akun bank *client* pembayaran *online merchant* [4].





### Midtrans

Midtrans adalah salah satu *payment gateway* yang memfasilitasi kebutuhan para pebisnis online dengan memberikan pelayanan dengan berbagai metode pembayaran. Pelayanan tersebut memungkinkan para pelaku industri lebih mudah beroperasi dan meningkatkan penjualan [5].

## Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu dokumentasi data dengan mengidentifikasi entity data dan memperlihatkan hubungan yang ada diantara *entity* tersebut. Pada model *Entity Relationship Diagram* (ERD) ini akan terlihat hubungan antara yang satu dengan yang lainnya dengan menggunakan kunci relasi [6]. Komponen ERD dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Entitas	Digambarkan dalam bentuk persegi panjang. Entitas adalah sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data disimpan atau dimana terdapat data.
	Relasi	Relasi adalah hubungan ilmiah yang terjadi antara entitas.
	Atribut	Adalah sifat atau karakteristik dari tiap-tiap entitas dan relasi atau elemen data dari entitas dan relasi. <i>Atribut</i> ini digunakan untuk penamaan dari bagian-bagian yang terdapat dalam entitas.
	Garis lurus	Menghubungkan antara entitas satu dengan entitas lainnya.

## Database Management System (DBMS)

*Database Management System* (DBMS) merupakan perangkat lunak untuk mengendalikan pembuatan, pemeliharaan, pengolahan, dan penggunaan data yang berskala besar. Penggunaan DBMS saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam segala aspek, baik itu dalam skala yang besar atau kecil. Sebagai contoh media social facebook menggunakan DBMS untuk menyimpan data-data pengguna facebook yang sangat banyak kedalam DBMS [7].

### Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan Sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem [8].

### Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataannya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Kejadian- kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu [9].

**Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan [10]

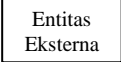
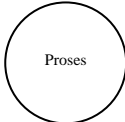
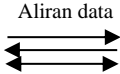
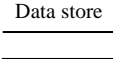
**Black Box Testing**

*Black-Box Testing* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Black-Box Testing* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program [11].

**Diagram Arus Data (DAD)**

Diagram Arus Data atau yang disingkat DAD merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam bentuk entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DAD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output [12]. Simbol Diagram Arus Data dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Diagram Arus Data

Yourdon/De Marco	Keterangan
	Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
	Orang, <i>unit</i> yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

**3. METODE PENELITIAN**

**3.1 Bahan/ Data**

Bagian ini menyajikan secara lengkap setiap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian yang antara lain meliputi

**A. Data yang Diperoleh**

Data yang digunakan yaitu diperoleh dari instansi yang diambil secara langsung dari Bengkel Saft Motor. Data yang diperoleh berupa macam-macam aksesoris beserta dengan harganya.

**B. Prosedur Pengumpulan Data**

**1. Observasi**

Observasi yaitu aktivitas yang untuk memperoleh pengetahuan dari suatu objek dalam hal ini yaitu Bengkel Saft Motor Kebumen, observasi tersebut dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada Bulan Juli. Pengamatan yang sudah saya lakukan sebanyak dua kali yang pertama untuk mengunjungi dan yang kedua untuk wawancara. Observasi yang saya lakukan yaitu di Bengkel Saft Motor yang beralamat di Jl. Sokka-Petanahan, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah.

Pengamatan yang saya lakukan menghasilkan analisis yang akan digunakan dalam pembuatan sistem yang baru. Saya menemukan beberapa permasalahan ketika melakukan pengamatan contohnya yaitu penjualan yang masih berasal dari area bengkel saja. Observasi ini digunakan untuk memberikan kesesuaian sistem yang akan dibangun.

**2. Wawancara**

Wawancara yaitu dilakukan melalui studi lapangan dan tanya jawab secara langsung di Bengkel Saft Motor. Wawancara dengan pihak terkait yaitu dengan pemilik bengkel. Isi dari wawancara yang dilakukan antara lain yaitu mengenai profil, Struktur Organisasi disana, Sejarah terbentuknya hingga seperti sekarang, visi dan misi.

**C. Sumber Data**

Pengambilan data yaitu dengan mengumpulkan data dari Bengkel yaitu Bengkel Saft Motor seperti meliputi data macam-macam aksesoris, dan data detail harga dalam bentuk buku atau kertas. Selain itu studi pustaka menjadi acuan dengan menggunakan referensi media internet dan media cetak. Media internet dapat berupa berita, artikel, jurnal, E-Book. Sedangkan media cetak dapat berupa buku-buku.

**D. Lokasi Pengambilan Data**

Lokasi pengambilan data yang dilakukan yaitu di Bengkel Saft Motor yang beralamat di Jl. Sokka-Petanahan, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah.

**E. Waktu Pengambilan Data**

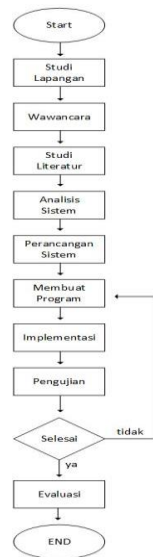
Waktu pengambilan data dilakukan bertahap, pengambilan pertama kali diambil pada bulan juli 2020.

**F. Aturan Bisnis**

Aturan yang ada di Bengkel Saft Motor Kebumen antara lain tentang penjualan yang terjadi adalah pelanggan hanya berasal dari area sekitar bengkel, kalau yang terjadi seperti ini terus maka tidak akan ada peningkatan penjualan dan omset pada bengkel tersebut, maka perlu di perluas jangkauan pasarnya melalui dunia internet

### G. Tahapan Penelitian

Tahap ini akan menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Diagram alur penelitian sebagai berikut dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart tahapan penelitian

## 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

### 4.1 Analisis

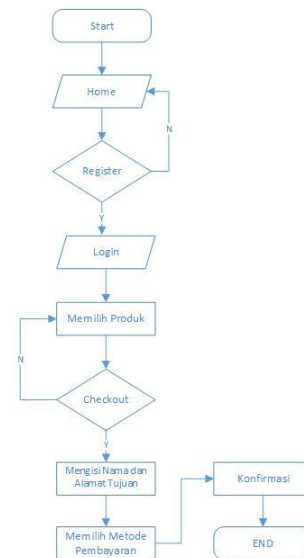
Analisis merupakan suatu teknik atau metode pemecahan masalah dengan cara menguraikan sistem ke dalam komponen-komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen-komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan sistem.

#### A. Analisis Sistem Saat Ini

Dalam membangun sebuah sistem baru diperlukan analisis terhadap sistem lama sebagai hasil dari proses pengumpulan data terhadap sistem baru. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan perancangan sistem baru yang dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Proses penjualan yang terjadi saat ini adalah pelanggan hanya berasal dari area sekitar bengkel, kalau yang terjadi seperti ini terus maka tidak akan ada peningkatan penjualan dan omset pada bengkel tersebut, maka perlu di perluas jangkauan pasarnya melalui dunia internet.

### B. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan analisa sistem lama, maka akan dibangun sebuah sistem yang dapat memberikan solusi atas masalah penjualan aksesoris motor pada bengkel saft motor. Dimana sistem dapat memudahkan pelanggan untuk membeli aksesoris motor secara online. Adapun alur sistem dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Flowchart Alur Sistem

### C. Analisis Fungsional

Merupakan analisis yang terkait dengan fasilitas yang dibutuhkan sistem secara umum. Kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun pada sistem informasi penjualan meliputi:

#### 1. Analisis Kebutuhan Input

Analisis kebutuhan *input* dalam sistem dapat diuraikan sebagai berikut:

- a.) Input Super Admin
  1. *Input login* admin: *input* berupa *username* dan *password*.
  2. *Input* data user: mengelola data user.
  3. *Input* data produk: mengelola data produk
- b.) Input Pemilik
  1. *Input login* pemilik: *input* akan berupa *username* dan *password*
  2. *Input* data admin: mengelola data admin.

#### 2. Analisis Kebutuhan Proses

Analisis kebutuhan proses dalam sistem diuraikan sebagai berikut:

- a. Proses verifikasi *login*, yaitu memverifikasi *username* dan *password* dari admin dan pemilik.

- b. Proses tambah, edit dan menampilkan data admin maupun pemilik.
- c. Proses daftar akun merupakan proses untuk menjadi pelanggan.
- d. Proses transaksi hanya bisa dilakukan untuk yang sudah menjadi pelanggan.
- e. Proses lihat barang dan stok.
- f. Proses checkout.
- g. Proses lihat informasi status pengiriman.
- h. Proses notifikasi pengiriman melalui ekspedisi yang dipilih.

### 3. Analisis Kebutuhan Output

Analisis kebutuhan poses dalam sistem diuraikan sebagai berikut:

- a. Informasi data admin dan pemilik.
- b. Informasi data pelanggan.
- c. Informasi data data barang stok barang.
- d. Informasi data transaksi.
- e. Informasi data laporan.

### D. Analisis Non Fungsional

Merupakan analisis non fungsional yang terkait dengan hardware dan software yang digunakan untuk menjalankan penelitian. Kebutuhan non fungsional sistem yang akan dibangun pada sistem tersebut meliputi:

#### 1. Spesifikasi Hardware

- a. Laptop Lenovo G-40
- b. HDD 500 GB
- c. RAM 8GB
- d. Prosesesor AMD A8

#### 2. Spesifikasi Software

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. DBMS MySQL (phpmyadmin)
- c. Sublime Text
- d. Microsoft Visio

### 4.2 Desain Sistem

Mendesain suatu sistem yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer dan ahli-ahli yang terlibat didalam.

#### A. Perancangan Logic Diagram Alir Data (DAD)

suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem,

yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, atau model fungsi.

### Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan suatu diagram yang terdiri dari satu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks dapat dilihat pada Gambar 4.2.

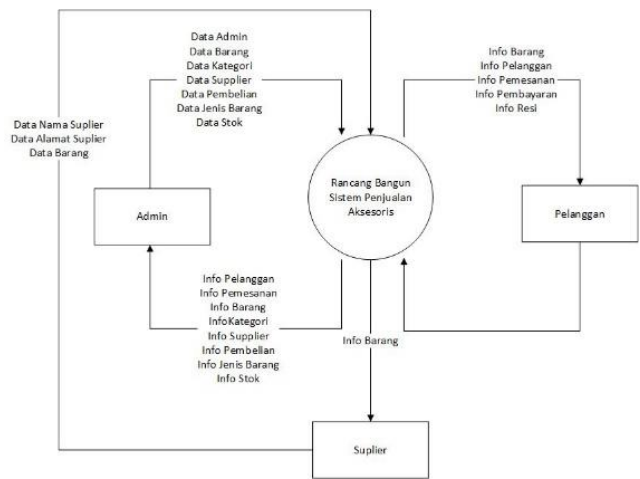
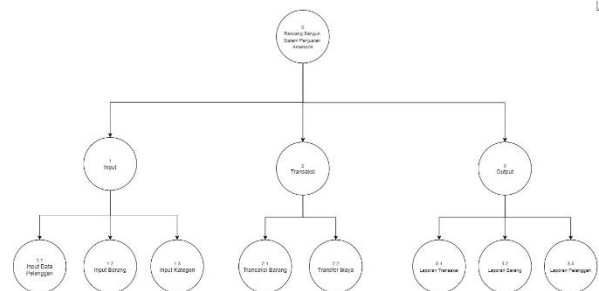


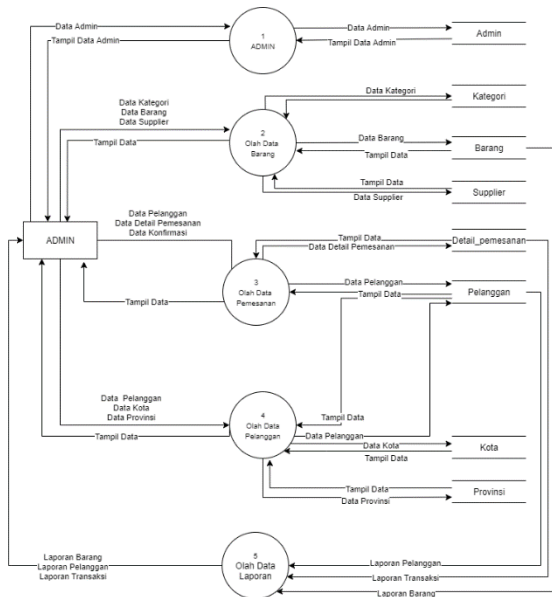
Diagram ini menggambarkan hubungan dan seluruh dari fungsi-fungsi didalam sistem secara berjenjang. Diagram jenjang dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Diagram Jenjang

### DAD Level 1

DAD Level 1 merupakan suatu proses yang dibuat untuk menggambarkan asal dan tujuan data yang keluar dari sistem, serta proses yang terjadi di dalam sistem. Gambar DAD Level 1 dapat dilihat dihalaman selanjutnya pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 DAD Level 1

### DAD Level 2 Proses Input Admin

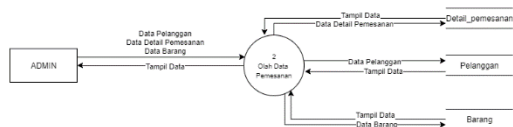
DAD level 2 proses Admin data merupakan penjabaran terhadap proses-proses yang dilakukan oleh admin. Gambar DAD Level 2 Proses Admin dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 DAD Level 2 Proses Input Admin

### DAD Level 2 Proses Pemesanan

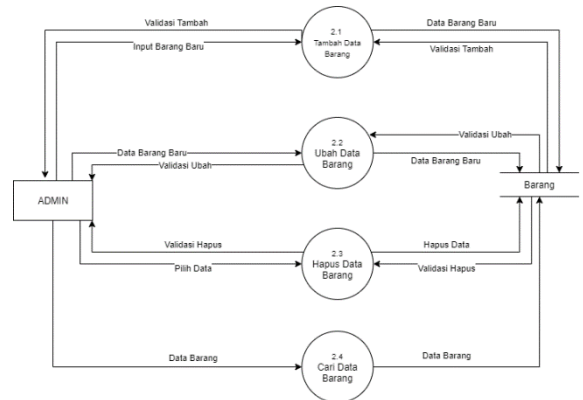
DAD level 2 proses pemesanan merupakan olah adata pemesanan. Gambar DAD Level 2 proses pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 DAD Level 2 Proses Pemesanan

### DAD Level 3 Proses Barang

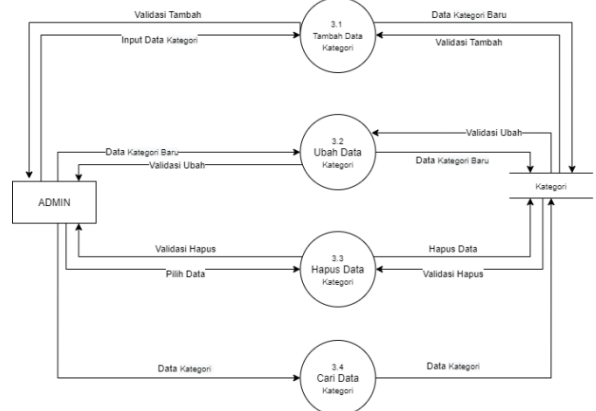
DAD level 3 proses barang merupakan penjabaran proses crud terhadap proses-proses barang dalam sistem. Gambar DAD Level 3 proses barang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 DAD Level 3 Proses Barang

### DAD Level 3 Proses Kategori

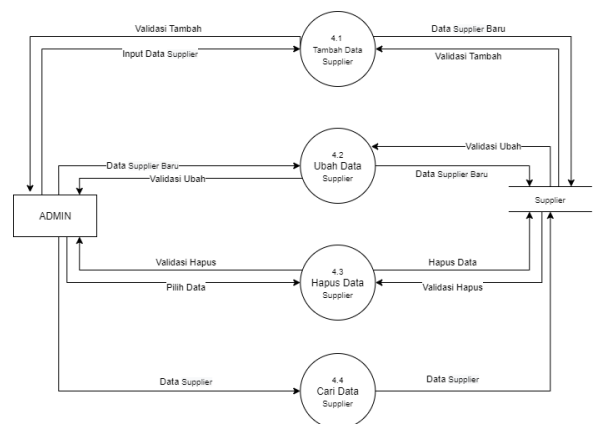
DAD level 3 proses kategori merupakan penjabaran terhadap proses-proses dalam kategori. Gambar DAD Level 3 proses kategori dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.7 DAD Level 3 Proses Kategori

### DAD Level 3 Proses Supplier

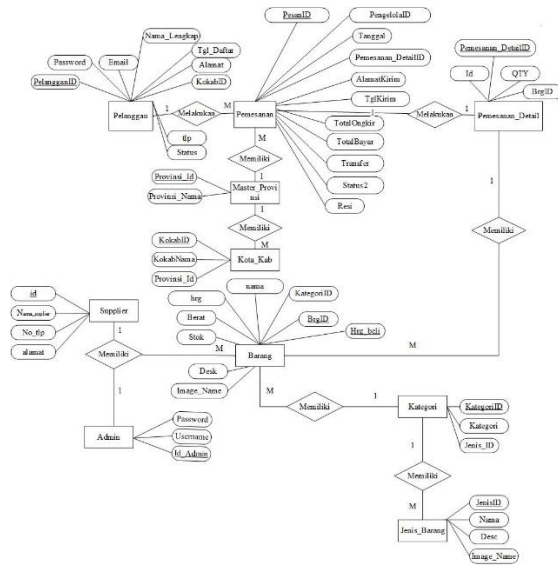
DAD level 3 proses supplier merupakan penjabaran terhadap proses-proses dalam supplier. Gambar DAD Level 3 proses supplier dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.8 DAD Level 3 Proses Supplier

## Entity Relationship Diagram (ERD)

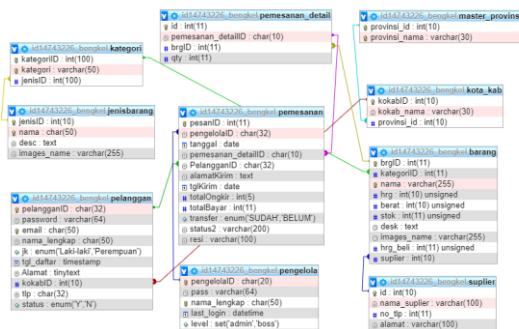
Gambar ERD dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 9 ERD

## Relasi Tabel

Relasi tabel menjelaskan tentang hubungan antara *Primary Key* dengan *Foreign Key* dari tabel-tabel yang digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan pakaian. Dari rancangan tabel yang sudah dibuat, maka hubungan antar tabel dari sistem ini bisa dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 10 Relasi Tabel

## 4.3 Perancangan Fisik

Rancangan sistem meliputi rancangan antar muka, desain fisik tabel/class menggunakan DBMS (termasuk field, tipe data, panjang dan lain-lain).

### A. Tabel data pengelola

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data pengelola. Tabel data pengelola dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Pengelola

Pk	Field name	Datatype	Len
*	PengelolaID	Char	20
	Pass	Varchar	64
	Nama_lengkap	Char	50
	Last_login	Datetime	
	Level	Set	'admin'

### B. Tabel data pelanggan

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data pelanggan. Tabel pelanggan dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Pelanggan

Pk	Field name	Datatype	Len
*	PelangganID	Char	32
	Password	Varchar	64
	Email	Char	50
	Namalengkap	Char	50
	Jk	Enum	'laki-laki' 'perempuan'
	Tgl_daftar	Timestamp	
	Alamat	Tinytext	
	kokabID	Int	10
	Tlp	Char	32
	Status	enum	'Y', 'N'

### C. Tabel data barang

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data barang. Tabel data barang dapat dilihat di halaman selanjutnya pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Barang

Pk	Field name	Datatype	Len
*	brgID	Int	11
	kategoriID	Int	11
	Nama	Varchar	255
	Hrg	Int	10
	Berat	Float unsigned	
	Stok	Int	11
	Desk	Text	
	Images_name	Vachar	255
	Hrg_beli	int	11
	Supplier	int	11

#### D. Tabel data jenis barang

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data jenis barang. Tabel data jenis barang dapat dilihat dihalaman selanjutnya pada Tabel 4.4

Tabel 4. 4 Jenisbarang

pk	Field name	Datatype	Len
*	Jenis_ID	Int	10
	Nama	Char	50
	Desc	Text	
	Images_name	Varchar	255

#### E. Tabel data kategori

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data kategori. Tabel data kategori dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4. 5 Kategori

Pk	Field name	Datatype	Len
*	KategoriID	Int	100
	Kategori	Varchar	50
	Jenis_ID	Int	100

#### F. Tabel data kota\_kab

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data kota kabupaten. Tabel data kota\_kab dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Kota\_kab

Pk	Field name	Datatype	Len
*	KokabID	Int	10
	Kokab_nama	Varchar	30
	Provinsi_id	Int	10

#### G. Tabel data master\_provinsi

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data master provinsi. Tabel data master provinsi dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Master\_provinsi

Pk	Field name	Datatype	Len
*	Provinsi_id	Int	10
	Provinsi_nama	Varchar	30

#### H. Tabel data pemesanan

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data pemesanan. Tabel data pemesanan dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Pemesanan

Pk	Field name	Datatype	Len
*	PesanID	Int	11
	PengelolaID	Char	32
	Tanggal	Date	
	Pemesanan_detailID	Char	10
	PelangganID	Char	32
	Alamatkirim	Text	
	Tglkirim	Date	
	Totalongkir	Int	5
	Totalbayar	Int	11
	Status2	Int	11
	Resi	Varchar	100

#### I. Tabel data pemesanan\_detail

Berfungsi untuk melakukan pencatatan data pemesanan\_detail. Tabel data pemesanan\_detail dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4. 9 Pemesanan\_detail

Pk	Field name	Datatype	Len
*	Id	Int	11
	Pemesanan_detailID	Char	10
	BrgID	Int	11
	Qty	Int	11

#### J. Tabel data suplier

Berfungsi untuk melakukan pencatatan suplier. Tabel data supplier dapat dilihat dihalaman selanjutnya pada Tabel 4.10.



Tabel 4. 10 suplier

Pk	Field name	Datatype	Len
*	Id	Int	10
	Nama_suplier	Varchar	100
	No_tlp	Int	11
	alamat	Varchar	100

#### 4.4 Perancangan Antarmuka

##### A. Desain Halaman Login Admin

Halaman login ini berfungsi untuk admin masuk ke halaman selanjutnya, yaitu halaman menu utama. Username dan password pada admin di inputkan melalui database secara manual. Gambar halaman login admin dapat dilihat dihalaman selanjutnya pada Gambar 4.12

Gambar 4. 11 Halaman login admin

##### B. Desain Halaman Utama Admin

Halaman utama terdapat banyak menu seperti gambar tersebut. Pada halaman menu, admin dapat mengelola semua data. Gambar halaman utama dapat dilihat di halaman selanjutnya pada Gambar 4.13.

Gambar 4. 12 Halaman utama

##### C. Desain Halaman Menu Produk

Pada halaman menu produk admin dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus data. Gambar menu produk dapat dilihat pada Gambar 4.14.

Gambar 4. 13 Halaman menu produk

##### D. Desain Halaman Menu Pesanan

Halaman menu pesanan digunakan untuk melihat nama pelanggan yang telah memesan produk. Gambar menu pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.15.

Gambar 4. 14 Halaman menu pesanan

##### E. Desain Halaman Menu Pelanggan

Halaman menu pelanggan digunakan untuk melihat data pelanggan. Gambar halaman menu pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.16.

Gambar 4. 15 Halaman menu pelanggan

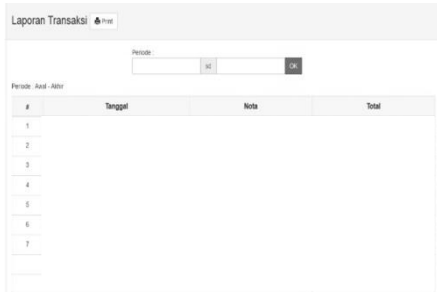
##### F. Desain Halaman Menu Suplier

Halaman menu supplier berfungsi untuk melihat data para supplier. Gambar halaman supplier dapat dilihat pada Gambar 4.17.

Gambar 4. 16 Halaman menu suplier

### G. Desain Halaman Menu Laporan Penjualan

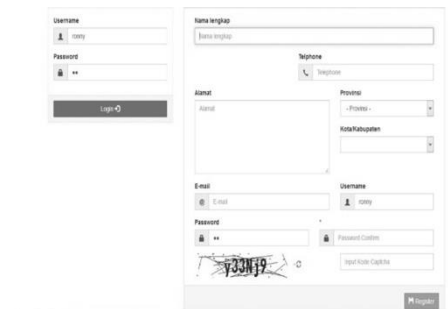
Halaman menu laporan penjualan berfungsi untuk melihat seberapa besar omset penjualan. Gambar halaman laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 17 Halaman menu laporan penjualan

### H. Desain Halaman Register dan Login

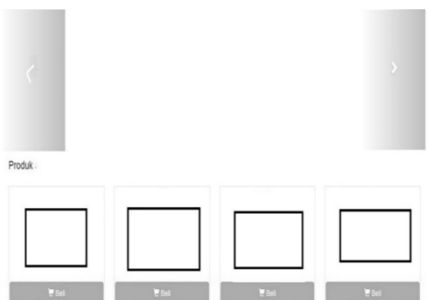
Desain halaman register dan login yang berisi form nama lengkap, telepon, alamat, provinsi, kota, email, username, password, dan captcha, sedangkan form login terdapat username dan login. Gambar halaman login dan register user dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4. 18 Halaman login dan register user

### I. Desain Halaman Home

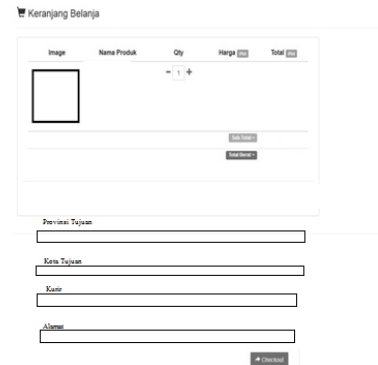
Desain halaman menu home adalah desain yang menampilkan slide dan produk. Gambar halaman menu home dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4. 19 Halaman menu home

### J. Desain Halaman Home

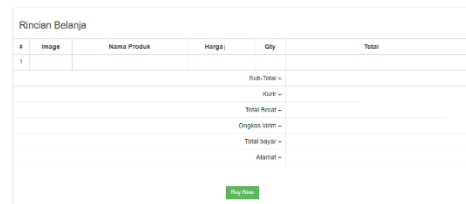
Halaman menu keranjang adalah menu yang terdiri dari gambar produk, nama produk, qty, harga, total harga, dan terdapat alamat pengiriman beserta harga ongkos kirimnya. Gambar halaman menu keranjang dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4. 20 Halaman keranjang

### K. Desain Halaman Checkout

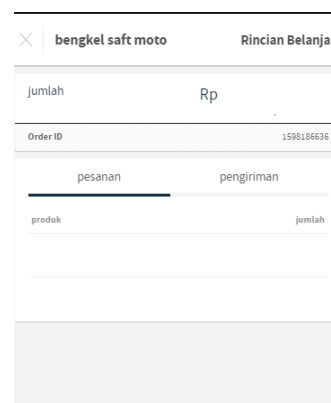
Halaman checkout merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan data yang telah di inputkan pada keranjang. Gambar menu halaman checkout dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4. 21 Halaman menu home

### L. Desain Halaman Payment Gateway

Halaman payment gateway merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan pilihan metode pembayaran. Gambar halaman payment gateway dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4. 22 Halaman Payment Gateway

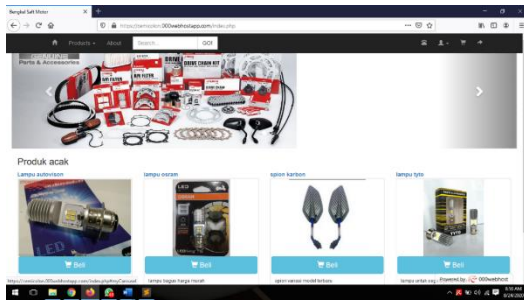
## 5. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Implementasi

Berikut merupakan *screenshot* dari hasil website yang telah dibangun pada sistem penjualan aksesoris motor.

#### A. Halaman Home User

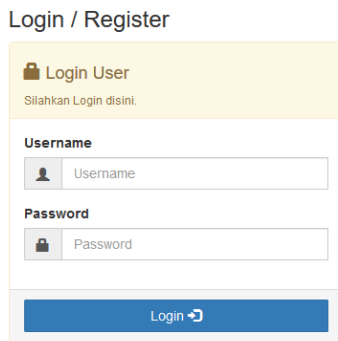
Halaman ini berisi tentang halaman utama user, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman utama user seperti pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Halaman Home User

#### B. Halaman Login User

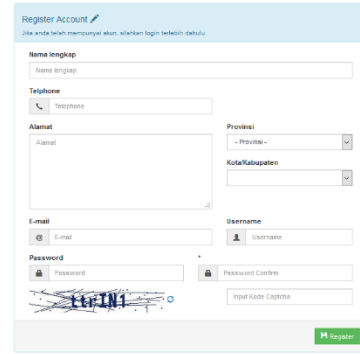
Halaman ini berisi tentang login untuk user, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman login user seperti pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Halaman login user

#### C. Halaman Register User

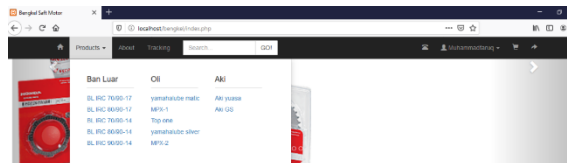
Halaman ini berisi tentang register user, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman register user dapat dilihat pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3 Halaman register user

#### D. Halaman Produk

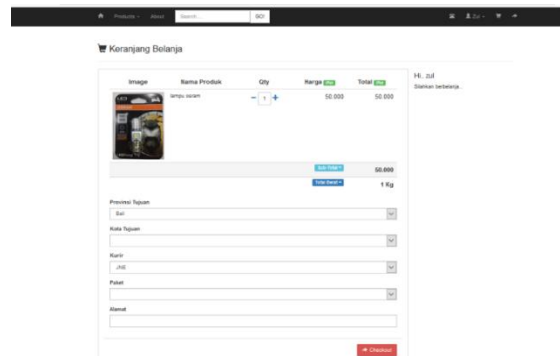
Halaman ini berisi tentang produk, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman produk seperti pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Halaman produk

#### E. Halaman Keranjang

Halaman ini berisi tentang keranjang, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman keranjang seperti pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Halaman Keranjang

#### F. Halaman Rincian Belanja

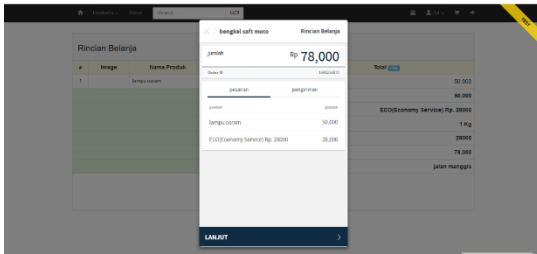
Halaman ini berisi tentang halaman rincian belanja, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman rincian belanja seperti dihalaman selanjutnya pada Gambar 5.6.

#	Image	Nama Produk	Harga	Qty	Total
1		lampu ceram	50.000	1	50.000
Sub-Total					80.000
KURIR			ECCO(Economy Service) Rp. 28000		
Total Berat				1 Kg	
Ongkos kirim					28000
Total bayar					78.000
Alamat					jalan manggis

Gambar 5.6 Halaman Rincian Belanja

### G. Halaman Pembayaran

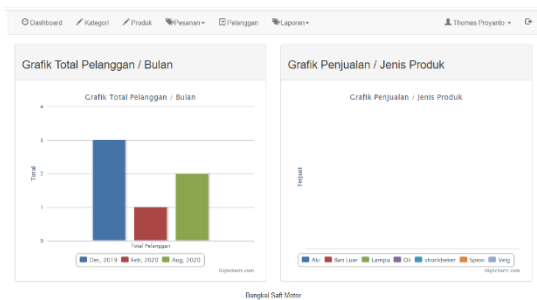
Halaman ini berisi tentang halaman pembayaran dengan payment gateway, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 5.7



Gambar 5.7 Halaman Pembayaran

### H. Halaman Login Admin

Berdasarkan Perancangan Pada bab sebelumnya, sistem informasi yang dikembangkan akan menampilkan form halaman utama saat program dijalankan, maka akan muncul seperti pada Gambar 5.9.



Gambar 5.8 Halaman Utama Admin

### I. Halaman Produk

Halaman ini berisi tentang produk yang, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman produk seperti pada Gambar 5.10.

#	Nama Produk	Harga	Kategori	Image	Stock
1	Gak Aki Kering GTZ4V	150.000	Aki GS		9
2	Aki motor YTE250 Yama aki kering	185.000	Aki yama		10
3	AKU MOTOR ARI ACCU BASAH YUASA YESL B YESL B	140.000	Aki yasa		10
4	BSC MF 59 79/90-14	115.000	BLRC 7090-14		10

Gambar 5.10 Halaman produk

### J. Halaman Pesanan Masuk

Halaman ini berisi tentang pesanan masuk, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman pesanan masuk seperti pada Gambar 5.11.

#	Nota	Order ID	Tanggal	Total bayar	Nama Pelanggan	Status
1	109078427	1558756879	24 August, 2020	78.000	Zulf	pending
2	500258207	1558193246	23 August, 2020	184.000	Zulf	pending
3	957911968	1558152843	23 August, 2020	80.000	Zulf	expired

Gambar 5.11 Halaman pesanan masuk

### K. Halaman Laporan Transaksi

Halaman ini berisi tentang laporan transaksi, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman laporan seperti dihalaman selanjutnya pada Gambar 5.12.

No	Nota	Nama Pemesan	Tanggal	Produk	Jml	Harga Beli	Harga JUAL	Total
1	1441002672	haura	01 September, 2020	yomadesire ohm 20H 40-41 0,UL	1	20000	20000	33.000
Sub Total								33.000
Total Order								84.000
Subtotal								28.000
Laba								6.000

Gambar 5.12 Halaman laporan transaksi

### L. Halaman Suplier

Halaman ini berisi tentang suplier, dengan mengacu pada perancangan pada bab sebelumnya implementasi halaman laporan suplier seperti pada Gambar 5.13.

#	Nama Suplier	No Tlp	Alamat
1	PT VARI Y	2147483647	Gembong, Kebumen
2	Rekan Motor	9789679	Sruweng, Kebumen

Gambar 5.13 Halaman suplier

## 5.2 Pembahasan

Pada tingkat keefektifan diukur berdasarkan perbandingan antara sebelum menggunakan sisten dengan sesudah menggunakan sistem dan diukur berdasarkan perbandingan efisiensi waktu.

## 6. PENUTUP

### 6.1 Simpulan

Dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan sistem penjualan berbasis web dapat mempermudah transaksi penjualan, transaksi pembayaran, pembuatan laporan serta dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan pelanggan. Dengan menggunakan sistem, memudahkan penyimpanan data sehingga mempermudah admin dalam mengelola data pesanan yang tersimpan rapi dalam database. Pencarian semua data transaksi dapat dicari kembali jika dibutuhkan dan mengurangi resiko terkait kehilangan data dan kerusakan data.

### 6.2 Saran

Desain website masih terlalu sederhana dan kurang menarik, ada baiknya desain website tersebut dibuat semaksimal mungkin.

## Daftar Pustaka

- [1] Arianti, Y. Dan Ashari, M. 'Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Al-Idan Variasi Motor Kelurahan Karang Baru, Kecamatan Mataram', *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), p. 46. doi: 10.36595/misi.v1i1.17 (2018).
- [2] Achyani, Y. E., Wahyudi, M. Dan Yusuf, L. 'Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Vespa Berbasis Web Pada Cv . A . S . Hikmat Motor Bekasi', *Jurnal Sistem Informasi Antar Bangsa. ISSN: 2098-8711*, 4(2), pp. 185–193. Availableat:<http://ejournalab.com/index.php/jisi/article/viewFile/37/> (2015).
- [3] Kusumastuti, A.D. Dan Tinangon, J.R., *Penerapan Sistem Gpn (Gerbang Pembayaran Nasional) Dalam Menunjang Transaksi Daring*, *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 6(1), 56–64 (2019).
- [4] Febriyanto, E., Rahardja, U. Dan Alnabawi, N., *Penerapan Midtrans Sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran Pada Website Ipanda*, *Jurnal Informatika Upgris*, 4(2), 246–254 (2019).
- [5] Novinaldi Dan Nanda, A.P., *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penggajian Dosen Dan Karyawan Pada Sst Payakumbuh*, , 6(2), 201– 207 (2019).
- [6] Warman, I. Dan Ramdaniansyah, R, *Analisis Perbandingan Kinerja Query Database Management System (Dbms) Antara Mysql 5.7.16 Dan Mariadb 10.1*, *Jurnal Teknoif*, 6(1), 32–41. (2018).
- [7] Rozaq, A., Hardinto, R.K., Annurrahman Dan Susanti, D, *Sistem Informasi Pembayaran Tambahan Penghasilan Berdasarkan Beban Kerja Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Bumbu*, *JurnalSistemDanTeknologiInformasi*,4(1),11 I diakses[Http://Ejurnal.Poliban.Ac.Id/Index.Php/Positif/Article/View/531](http://Ejurnal.Poliban.Ac.Id/Index.Php/Positif/Article/View/531) .(2018).
- [8] Siregar, V.M.M., *Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pakaian Pada Galoenk Distro Pematangsiantar*, *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 219–227(2017).
- [9] Jaya, T.S., *Pengujian Aplikasi Dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)*, *Jurnal Informatika P* (2018).
- [10] Sidik, B., *Pemrograman Web Dengan PHP*, (2014).
- [11] Sari, N.P., Kurniadi, D. Dan Irfan, D. *Sistem Informasi Reservasi Fasilitas Universitas Negeri Padang Berbasis Framework Laravel*, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 6(2), 1–8. (2018).
- [12] Rahardja, U., Febriyanto, E. Dan Aldiya, M.A., *Penerapan Central Event Information Untuk Mencetak Sertifikat Dan Verifikasi Dengan Qr Code Menggunakan Global Extreme Programming*, *Jurnal Informatika Upgris*, 4(2), 2-7 (2019).



