Implementasi E-Commerce Untuk Jual Beli Sparepart Sepeda Motor Di Toko Expo Motor

Fauriatun Helmiah¹, Dewi Maharani², Nurwati³

Program Studi Manajemen Informatika STMIK ROYAL KISARAN

Jl. Prof. H.M. Yamin No 173 Telp. 0623-41079, Fax. 0623-42366

Email: fahel_mi2@yahoo.com, dewimaharani15@gmail.com, nurwati763@gmail.com

Abstract -Expo Motor Shop is a company engaged in the sale of motorcycle spare parts. Conventional and manual promotion and data collection systems slow down market share outreach achieved by the Expo Motor Store. Therefore, marketing and sales through the Internet or E-Commerce are made which aim to provide convenience to sellers and buyers in the process of buying and selling products and customers. Visual modeling uses the Unified Modeling Language (UML). And in the end e-commerce buying and selling can bring benefits to the company in marketing and meeting customer needs for up-to-date information.

Keywords: E-Commerce, Expo Motor Shop, UML

Abstrak-Toko Expo Motor adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan sparepart sepeda motor. Sistem promosi dan pendataan yang konvensional dan manual membuat lambatnya penjangkauan pangsa pasar yang diraih oleh Toko Expo Motor. Oleh sebab itu dibuatlah suatu pemasaran dan penjualan melalui internet atau E-Commerce yang bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada penjual dan pembeli dalam melakukan proses jual beli dan pendataan produk dan pelanggan. Pemodelan visual menggunakan Unified Modeling Language (UML). Dan pada akhirnya e-commerce jual beli ini dapat membawa keuntungan bagi perusahaan dalam memasarkan dan memenuhi kebutuhan pelanggan akan informasi yang up to date.

Kata kunci: E-Commerce, Toko Expo Motor, UML.

1. PENDAHULUAN

Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen. dalam hal ini, banyak di temukan konsumen melakukan transaksi jual beli dengan cara konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. E-commerce atau biasa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan kedalam E-commerce seperti Customer Service, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Customer juga terkadang kesulitan dalam sistem pembayaran yang dilakukan apabila berada di luar kota. Konsumen juga dapat melakukan pengecekan barang baru yang sudah ter-update. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas yaitu dibuat aplikasi E-commerce penjualan dan pemesanan berbasis web yang diharapkan dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang dimiliki oleh Toko Expo Motor. Tujuan dari penelitian ini adalah Dengan adanya aplikasi sistem informasi e-commerce dapat mengetahui secara terperinci

penjualan dan pemesanan serta data pembelian barang agar minim dari kesalahan dan mempermudah pekerjaan dan diharapkan dapat membantu calon pembeli dalam membeli dan memesan *sparepart* Sepeda Motor di Toko Expo Motor.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas sehingga sasaran akhir dari penelitian dapat dicapai. Pengumpulan Data, Mengolah Data, Merancang Aplikasi *E-Commerce*, Mengimplementasikan Sistem, Menguji Sistem.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Prosedur

Analisis prosedur yang berjalan menjelaskan sistem yang saat ini ada pada Toko Expo Motor terdiri dari :

- Proses permintaan barang masih dilakukan dengan membuat PO (*Purchase Order*). Kemudian dikirim ke *supplier*.
- Ketika barang masuk ke dalam *inventory*, dilakukan pengecekan dengan perhitungan fisik kemudian data di *input* ke dalam Buku Besar.
- Ketika barang keluar petugas menghapus data barang dengan cara manual.
- Pembuatan laporan persediaan akhir dengan *MS.Excel* dan dilakukan pengecekan dari nota transaksi.

3.2 Tampilan Antar Muka

Berikut ini tampilan sistem yang dirancang pada *e-commerce*:

- Halaman Login Administrator

Gambar 1. Tampilan Halaman Login Administrator

b. Halaman Menu Utama

Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama

c. Halaman Daftar Member Baru

Gambar 3. Tampilan Halaman Daftar Member Baru

d. Halaman Login User

Gambar 4. Tampilan Halaman Login User

e. Halaman Katalog

Gambar 5. Tampilan Halaman Katalog

f. Halaman Cara Belanja

Gambar 6. Tampilan Halaman Cara Belanja

g. Halaman Keranjang Belanja

Gambar 7. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

h. Halaman Data Pemesanan

Gambar 8. Tampilan Halaman Data Pemesanan

i. Halaman Laporan Penjualan Harian

Gambar 9. Desain Halaman Laporan Penjualan Harian

j. Halaman Laporan Penjualan Bulanan

Gambar 10. Desain Halaman Laporan Penjualan Bulanan

3.3 Hasil

Berdasarkan proses pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik sebuah hasil dari pengujian sistem tersebut. Hasil pengujian ini memaparkan kesesuaian sistem yang dibuat terhadap apa yang diharapkan *user*. Berikut ini adalah hasil pengujian terhadap sistem yang telah dirancang:

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

Nama Tes	Skenario Uji	Hasil Yang Di Harapkan	Hasil
Login	<i>Input Login</i> (Jika Benar)	Tampil menu utama	Berhasil
	<i>Input Login</i> (Jika Salah)	Tetap di halaman <i>login</i> dan menampilkan pesan kesalahan kode <i>user</i> dan <i>password</i>	Berhasil
Member Baru	Tambah, simpan, hapus, Edit	Data dapat dimasukkan ke dalam <i>database</i> , dihapus, diedit dan ditambah	Berhasil
Berita	Tambah, simpan, hapus, edit	Data dapat dimasukkan ke dalam <i>database</i> , dihapus, diedit dan ditambah	Berhasil
Kategori Sparepart	Tambah, simpan, hapus, edit	Data dapat dimasukkan ke dalam <i>database</i> , dihapus, diedit dan ditambah	Berhasil
Promo	Tambah, simpan, hapus, Edit	Data dapat dimasukkan ke dalam <i>database</i> , dihapus, diedit dan ditambah	Berhasil
List Barang	Tambah, simpan, hapus, edit	Data dapat dimasukkan ke dalam <i>database</i> , dihapus, diedit dan ditambah	Berhasil
List Konfirmasi	Tambah, simpan, hapus, edit	Data dapat dimasukkan ke dalam <i>database</i> , dihapus, diedit dan ditambah	Berhasil
Laporan	Pilih Jenis Laporan	Tampil laporan yang dipilih	Berhasil
Keluar	Close	Keluar dari sistem aplikasi	Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan ini, telah diuraikan dengan jelas bagaimana proses jual beli yang telah berjalan dan sistem yang baru pada Toko Expo Motor, sehingga dapat diambil beberapa kesimpulan:

- Merancang sebuah sistem *E-Commerce* menjadi suatu media penjualan *sparepart* sepeda motor.
- Direkomendasikan untuk digunakan di Toko Expo Motor untuk mendukung bisnis perusahaan dari transaksi yang sebelumnya bersifat manual mengarah kepada penjualan, pembelian, *up date* stock barang dan transaksi untuk kemudahan atau kelancaran dan bertransaksi.
- Untuk mempermudah melakukan tahap implementasi *E-Commerce*.
- Dengan menggunakan UML sebagai media visualisasi dari perancangan sistem dapat membuat model yang dirancang semakin mendekati realitas. Sehingga mempermudah para pengembang dalam melakukan pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arcanggih, Diaz Junay dkk. *IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN SECARA ELEKTRONIK*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB). Malang : Vol 14 No 1 September 2014
- [2] Hendriansyah. *IMPLEMENTASI DATA FLOW DIAGRAM PADA PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE*. Jurnal IPTEK. Palembang: juli 2014
- [3] Hermawan, Indra dan Kurnia, Ade Dian. *Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon*. Jurnal Online ICT STMIK IKMI. Majasam Cirebon : Vol.12 No.2 Desember 2014
- [4] Kauffman, J Robert. *Electronic Commerce Research and Applications*. Journal homepage Singapore : Available online 20 January 2012
- [5] Maulana, Miftah Shabur dkk. *IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN ONLINE*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB). Malang : Vol. 29 No. 1 Desember 2015
- [6] Nilasari, Senja. 2014. *Jago Membuat Website Gratis & Cepat*. Cipayung - Jakarta timur: Dunia komputer.
- [7] Rejeki, Artati Sri Rara dkk. *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce*. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 16, No 1, juli 2011 : 150 – 159.
- [8] http://www.noficahyono.com/2015/07/perancangan-sistem-informasi_13.html. diakses tanggal 20 Mei 2017
- [9] <http://indonesia.smetoolkit.org/id/content/435/penggolongan-bahan-anda>. diakses tanggal 21 Mei 2017
- [10] <https://catusaja.wordpress.com/2015/30/4/> diakses pada tanggal 22 Mei 2017