



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN MOTOR  
HONDA BERBASIS WEB PADA CV. BENTENG HONDA MOTOR**

**Disusun dan Disajikan Untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Pembangunan Panca Budi  
Medan**

---

**SKRIPSI**

---

**OLEH**

**NAMA : Moch Ganay Al Halim**  
**NPM : 1514370055**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI**

**MEDAN**

**2020**

## **ABSTRAK**

**MOCH GANNY ALHALIM**

**Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Motor Honda Berbasis Web pada CV.**

**Benteng Honda Motor**

**2020**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berjalan dengan sangat pesat dan cepat, sehingga segala kebutuhan informasi tentang hal apapun bisa didapat dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut bahkan informasi yang cepat, tepat dan akurat sekalipun mudah didapatkan, informasi inilah yang sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan, organisasi maupun bidang lainnya. *Website* ini adalah sarana penjualan motor *hondaonline* yang dapat diakses oleh siapa saja, maka perancangan sistem informasi penjualan honda motor dapat diakses dengan cepat dan akurat, informasi tentang perangkat komputer juga dapat dilihat dengan detail.

**Kata Kunci :** Aplikasi Penjualan Motor, Berbasis *Web*, IPTEK, MySQL, PHP.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Penjualan.....	9
2.2 Pengertian <i>Website</i> .....	9
2.3 Unsur-unsur <i>Website</i> .....	10
2.4 Pengertian <i>Internet</i> .....	11
2.5 <i>Database</i> (Basis Data).....	13
2.6 Model <i>Database</i> .....	14
2.7 Perancangan <i>Database</i> .....	15
2.8 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	18
2.9 MySQL ( <i>My Structure Query Language</i> ).....	21
2.10 PHP ( <i>HypertextPreprocessor</i> ) .....	23
2.11 XAMPP.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Tahapan Penelitian.....	25

3.2	Metode Pengumpulan Data .....	26
3.3	Analisis Sistem Sedang Berjalan .....	27
3.3.1	Proses Pemasukkan Data.....	28
3.3.2	Proses Transaksi Data .....	29
3.3.3	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan .....	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
3.5	Rancangan Penelitian .....	30
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	31
3.5.2	<i>Activity Diagram</i> .....	32
3.5.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	38
3.6	Rancangan Database .....	40
3.6.1	<i>Desain Tabel</i> .....	40
3.6.2	<i>Class Diagram</i> .....	44
3.6.3	<i>Site Map/Navigation</i> .....	46
3.6.4	Rancangan Tampilan <i>Website</i> .....	47

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Komponen Perancangan Sistem.....	63
4.2	Pengujian Sistem.....	63
4.2.1	Tampilan <i>Homepage</i> .....	64
4.2.2	Tampilan <i>LoginAdmin</i> .....	64
4.2.3	Tampilan <i>Dashboard</i> .....	65
4.2.4	Tampilan Pelanggan.....	65
4.2.5	TampilanProduk.....	68
4.2.6	Tampilan Laporan Angsuran.....	68
4.2.7	Tampilan Laporan Pembelian .....	69
4.2.8	Tampilan Laporan Produk.....	69
4.2.9	Tampilan <i>Admin</i> .....	70

## **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran.....	71

**DAFTAR PUSTAKA**  
**BIOGRAFI PENULIS**  
**LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1	<i>Cardinality</i> (Kardinalitas) <i>One to One</i> ..... 16
2.2	<i>Cardinality</i> (Kardinalitas) <i>One to Many/Many to One</i> ..... 17
2.3	<i>Cardinality</i> (Kardinalitas) <i>Many to Many</i> ..... 17
3.1	Kerangka Tahapan Penelitian..... 25
3.2	Gambaran Sistem Lama Benteng Honda Motor..... 28
3.3	<i>Usecase Diagram</i> ..... 31
3.4	<i>Sequence Diagram Admin</i> ..... 39
3.5	<i>Sequence Diagram Costumer</i> ..... 39
3.6	<i>Class Diagram</i> ..... 45
3.7	<i>Site Map</i> atau Peta Situs ..... 46
3.8	Rancangan Tampilan <i>Homepage</i> ..... 47
3.9	Rancangan Tampilan Menu Utama ..... 48
3.10	Rancangan Tampilan Produk..... 49
3.11	Rancangan Tampilan Menu Pelanggan ..... 50
3.12	Rancangan Tampilan Tambah Pelanggan ..... 51
3.13	Rancangan Tampilan Pembelian Pelanggan..... 52
3.14	Rancangan Tampilan Data Pelanggan ..... 53
3.15	Rancangan Tampilan Pembayaran Angsuran..... 54
3.16	Rancangan Tampilan Bukti Pembayaran ..... 55
3.17	Rancangan Tampilan Menu Angsuran ..... 56
3.18	Rancangan Tampilan Menu Laporan ..... 57
3.19	Rancangan Tampilan Laporan Angsuran ..... 58
3.20	Rancangan Tampilan Laporan Produk ..... 59
3.21	Rancangan Tampilan Laporan Pelanggan ..... 60
3.22	Rancangan Tampilan Laporan Menu <i>Admin</i> ..... 61
3.23	Rancangan Tampilan Laporan <i>Login</i> ..... 62
4.1	Tampilan <i>HomepageWebsite</i> ..... 64
4.2	Tampilan <i>LoginAdmin</i> ..... 64
4.3	Tampilan Menu Utama..... 65
4.4	Tampilan Pelanggan ..... 66
4.5	Tampilan <i>Input Data Costumer</i> ..... 66
4.6	Tampilan Pemesanan Produk ..... 67
4.7	Tampilan Bayar Angsuran..... 67
4.8	Tampilan Cetak Bukti Pembayaran..... 68
4.9	Tampilan Produk ..... 68
4.10	Tampilan Laporan Angsuran ..... 69
4.11	Tampilan Laporan Pembelian..... 69
4.12	Tampilan Laporan Produk ..... 70
4.13	Tampilan <i>Admin</i> ..... 70

## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Simbol - simbol pada ERD ( <i>EntityRelationshipDiagram</i> ) .....	15
2.2 Simbol - simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	19
2.3 Simbol - simbol <i>Activity Diagram</i> .....	19
2.4 Simbol - simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	20
3.1 <i>ActivityDiagramUser</i> pada Menu <i>Home</i> .....	32
3.2 <i>ActivityDiagramUser</i> pada Menu Pelanggan .....	33
3.3 <i>ActivityDiagramUser</i> pada Menu Produk .....	33
3.4 <i>ActivityDiagramUser</i> pada Menu Angsuran .....	34
3.5 <i>ActivityDiagramUser</i> pada Menu Laporan .....	34
3.6 <i>ActivityDiagramAdmin</i> .....	35
3.7 <i>ActivityDiagramAdmin</i> pada Menu <i>Home</i> .....	35
3.8 <i>ActivityDiagramAdmin</i> pada Menu Pelanggan .....	36
3.9 <i>ActivityDiagramAdmin</i> pada Menu Produk .....	36
3.10 <i>ActivityDiagramAdmin</i> pada Menu Angsuran .....	37
3.11 <i>ActivityDiagramAdmin</i> pada Menu Laporan .....	37
3.12 <i>ActivityDiagramAdmin</i> pada Menu <i>Admin</i> .....	38
3.13 Struktur <i>FileAdmin</i> .....	40
3.14 Struktur <i>File</i> Angsuran .....	41
3.15 Struktur <i>File</i> Merek .....	41
3.16 Struktur <i>File</i> Pelanggan .....	42
3.17 Struktur <i>File</i> Pembelian .....	43
3.18 Struktur <i>File</i> Perusahaan .....	43
3.19 Struktur <i>File</i> Produk .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biografi Penulis .....	L-1
Lampiran 2. Penggalan Program.....	L-3
Lampiran 3. Pengajuan Judul .....	L-3
Lampiran 4. Assistensi Bimbingan .....	L-4
Lampiran 5. Surat Riset Penelitian.....	L-5
Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian .....	L-6
Lampiran 7. Form Permohonan Meja Hijau .....	L-7
Lampiran 8. Hasil Plagiat Checker .....	L-8
Lampiran 9. Kartu Bebas Praktikum.....	L-9
Lampiran 10. Lembar Pengajuan Judul .....	L-10

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Tuhan Yang Maha Esakarena berkat dan kasih anugrah-Nya penulis masih diberikan kesehatan lahir dan batin, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Motor Honda Berbasis Web pada CV. Benteng Honda Motor”** dengan tujuan sebagai salah satu syarat untuk Tugas Akhir Program Studi Sistem Komputer pada Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yaitu Aang Supono, S.H dan Umilawati yang senantiasa memberikan dukungan penuh terhadap diri saya sehingga memotivasi saya dalam penyelesaian penulisan ini.
2. Bapak Ir. Bhakti Alamsyah, M.T., Ph.D. selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Ibu Sri Shindi Indira, S.T., M.Sc selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Bapak Eko Hariyanto S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
5. Bapak Hafni S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. IbuVirdyra Tasril S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk seluruh keluarga besarku yang kucintai dan kusayangitelah senantiasa memberikan dukungan dan menemani penulis dari awal sampai saat ini, serta memberikan semangat dan menghibur psenulis dalam penyelesaian skripsi.

8. Bapak Hendrik selaku pemilik usaha CV. Benteng Honda Motor dan Ibu Tati Haryati selaku Manager yang sudah bersedia dengan seikhlas hati untuk mengizinkan penulis dalam melakukan penulisan Tugas Akhir ini dengan membuat usahanya sedikit lebih maju dalam teknologi.
9. Dosen-dosen pada program studi Sistem Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
10. Para Sahabat, Rekan dan Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan ini.
11. Terimakasih juga buat squad Naga Hitam yang sudah mensupport dan mendukung saya dalam mengerjakan tugas akhir/skripsi ini, love you all the best.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini belum sempurna baik dalam penulisan maupun isi disebabkan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk penyempurnaan isi Tugas akhir ini.

Medan, 21 September 2019

Penulis,

**Moch Ganny Al Halim**  
**1514370055**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berjalan dengan sangat pesat dan cepat, sehingga segala kebutuhan informasi tentang hal apapun bisa didapat dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut bahkan informasi yang cepat, tepat dan akurat sekalipun mudah didapatkan, informasi inilah yang sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan, organisasi maupun bidang lainnya. Sebagai contoh dalam bidang bisnis, teknologi informasi dapat digunakan untuk meningkatkan strategi promosi maupun membantu mengelolah data – data yang ada untuk dijadikan sebuah informasi. Pengolahan data atau transaksi suatu penjualan dan pembelian, harus diolah datanya dengan menggunakan komputer agar proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan jauh lebih baik dari pada tidak menggunakan komputer atau secara manual.

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang

kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Perkembangan aplikasi web yang semakin pesat sejak munculnya teknologi internet sangat membantu dalam kemudahan serta kecepatan pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Mulai dari perusahaan-perusahaan, sekolah-sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga atau organisasi lainnya telah banyak memanfaatkan aplikasi web dalam kegiatan penjualan, promosi, belajar dan kegiatan lainnya dimana dibutuhkan pengiriman, penyebaran dan penerimaan informasi sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna (*user*) yang membutuhkan (Amril Setiono, 2013:1-2).

Strategi promosi yang baik dapat menarik dan menjangka lebih banyak lagi konsumen dan juga dapat memenuhi kebutuhan konsumen. Sistem pemesanan serta penjualan yang ada masih bersifat konvensional dimana antar produsen dan konsumen bertemu langsung. Selain itu, promosi serta penjualan yang ada masih menggunakan fasilitas kertas, brosur, dan fasilitas lainnya yang sejenis. Setiap perusahaan akan selalu bersaing dalam merebut pangsa pasar. Para pengusaha harus pandai mempengaruhi konsumen agar mau membeli produk yang dihasilkan perusahaan masing – masing.

Pertumbuhan konsumen sepeda motor meningkat luar biasa. Di tengah-tengah persaingan yang begitu tajam akibat banyaknya merek pendatang baru, sepeda motor Honda yang sudah lama berada di Indonesia, dengan segala

keunggulannya, tetap mendominasi pasar dan sekaligus memenuhi kebutuhan angkutan yang tangguh, irit dan ekonomis.

Selain praktis, ekonomis dan mudah dalam pengoperasian berkendara, sepeda motor juga tepat untuk segala kondisi jalan menjadikan sepeda motor sebagai sarana transportasi yang penting bagi konsumennya. Hal ini memacu para produsen kendaraan untuk menciptakan inovasi baik dari segi mutu, model dan teknologi produknya untuk mendapat simpati dari konsumen. Sedangkan dari segi pemasaran, pemasar berusaha melakukan kegiatan pemasaran yang efektif antara lain dengan melakukan promosi untuk menawarkan dan mempromosikan produk baru yang dikeluarkan yaitu dengan berbagai macam periklanan baik melalui media cetak maupun elektronik. Dengan harapan *volume* penjualan dapat meningkat, kepuasan konsumen akan terpenuhi, dan laba perusahaan akan meningkat. Upaya untuk meningkatkan *volume* penjualan tersebut dilakukan melalui studi atau penelitian dengan maksud mencari sejumlah informasi tentang faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam membeli dan meningkatkan permintaan terhadap sebuah produk (Kotler, 2000).

Dalam ekonomi, permintaan adalah sejumlah barang yang dibeli atau diminta pada suatu harga dan waktu tertentu. Dengan demikian pihak *supplier* dapat memperkirakan berapa banyak produk yang dihasilkan untuk memenuhi jumlah permintaan tersebut. Keadaan tersebut memaksa para produsen untuk bersaing dalam menciptakan produk yang kompetitif di dalam memuaskan tingkat kepuasan konsumen. Dalam hal ini berkaitan dengan kondisi industri otomotif terutama dalam permintaan sepeda motor. Seiring dengan perkembangan zaman,

kondisi persaingan dunia bisnis khususnya di dalam dunia otomotif telah mengalami banyak perkembangan. Perubahan ini disebabkan oleh adanya perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat di dunia.

Putong (2002) mengungkapkan permintaan adalah banyaknya jumlah barang yang diminta pada suatu pasar tertentu dengan tingkat harga tertentu pada tingkat pendapatan tertentu dan dalam periode tertentu. Beberapa faktor yang mempengaruhi permintaan dari seseorang individu dan masyarakat terhadap suatu barang adalah diantaranya harga barang yang dimaksud, tingkat pendapatan, jumlah penduduk dan selera/ramalan di masa yang akan datang dan juga harga barang lain.

Pola pikir dan tingkat kecenderungan masyarakat yang mengarah ke pola konsumerisme membuat tingkat kebutuhan akan informasi dan konsumsi juga meningkat. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya investasi dan inflasi serta dipengaruhi juga oleh tingkat pertumbuhan ekonomi dan tingkat pendapatan masyarakat. Dalam keadaan seperti ini, maka setiap pertumbuhan ekonomi dan usaha industri haruslah memiliki keunggulan kompetitif sehingga dapat menarik perhatian konsumen untuk memenuhi kebutuhannya termasuk dalam bidang transportasi. Fungsi transportasi adalah memungkinkan melancarkan terjadinya pergerakan manusia (*movement of people*), melancarkan pergerakan barang (*movement of goods*), dan pergerakan jasa dan informasi (*movement of service and information*), dengan prasarana yang telah disiapkan oleh alam seperti sungai, laut dan udara, atau jalur lintasan hasil kerja manusia (*man made*) seperti jalan raya dan jalan rel (Anonim, 2009). Untuk wilayah perkotaan, transportasi

memegang peranan yang cukup menentukan. Indikasi kota yang baik dapat antara lain dengan melihat kondisi transportasinya. Transportasi yang baik, aman dan lancar selain mencerminkan keteraturan kota, juga memperlihatkan kelancaran kegiatan perekonomian kota.

Kehidupan masyarakat modern saat ini turut mempengaruhi pola perilaku masyarakat dalam pembelian. Kehidupan modern saat ini seringkali identik dengan gaya hidup yang selalu mengikuti *trend* atau perkembangan jaman. Dalam kondisi seperti ini, keputusan memilih merek turut berperan dalam gaya hidup modern, sehingga keinginan untuk membeli produk yang bermerek turut mewarnai pola konsumsi seseorang. Lannon (1996) dalam Muafi (2003) menambahkan bahwa, kehidupan masyarakat modern memiliki implikasi pada peran merek, artinya konsumen tidak sekedar menginginkan produk, tetapi juga merek. Merek yang telah mapan biasanya dijadikan simbol sebagai suatu produk yang sukses, sehingga ekuitas merek turut berpengaruh terhadap kondisi emosional konsumen. Meskipun di pasar banyak beredar produk-produk yang sejenis terutama produk pesaing, semuanya itu akan tergantung dari ekuitas konsumen terhadap merek. Artinya jika konsumen telah memahami benar tentang merek yang diyakininya, maka ingatan dibenak konsumen akan semakin kuat. Ekuitas merek merupakan persepsi total konsumen terhadap merek yang dapat dibentuk melalui informasi baik dari, pendapat teman atau pengalaman sendiri. Jika konsumen memiliki persepsi yang baik terhadap merek akan mempengaruhi terbentuknya pilihan produk yang akan dibeli, selanjutnya akan membentuk sikap positif yang pada gilirannya akan mempengaruhi keputusan pembelian.

Benteng Honda Motor merupakan salah satu perusahaan yang berbentuk dealer yang berusaha memenangkan persaingan dalam perebutan konsumen dari banyaknya dealer – dealer sebagai pesaing yang ada di Medan. Menjawab tantangan tersebut, organisasi yang berada di balik kesuksesan sepeda motor Honda di Indonesia terus memperkuat diri dengan cara mempromosikan penjualan sepeda motor merek Honda ke dalam aplikasi yang berbasis web.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan merancang bangun sebuah aplikasi penjualan yang mampu mengatasi permasalahan yang ada pada Benteng Honda Motor. Adapun judul penelitian yang dilakukan penulis yaitu **“RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN MOTOR HONDA BERBASIS WEB PADA CV. BENTENG HONDA MOTOR”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang di ambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan sepeda motor merek Honda yang berbasis *web* pada Benteng Honda Motor?
2. Bagaimana membuat sebuah *website* yang menarik dan inovatif yang dapat memudahkan penggunaanya dalam menggunakan berbagai perangkat dan mengaksesnya?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah pada penyusunan skripsi ini sebagaimana masalah yang akan diungkapkan pada rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah aplikasi penjualan sepeda motor merek Honda yang berbasis *web* pada Benteng Honda Motor.
2. Membangun suatu *web* yang dapat digunakan untuk mengelolah data penjualan sepeda motor merek Honda supaya karyawan dan *customer* dapat mengakses tanpa batas dalam hal waktu dan tempat secara cepat.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan tugas akhir (skripsi) merancang aplikasi website untuk penjualan sepeda motor merek Honda adalah sebagai berikut :

1. Agar dapat membantu dan memudahkan masyarakat dalam melakukan pembelian, mengakses serta mendapatkan informasi penjualan dari aplikasi berbasis *web* tersebut.
2. Serta menjalankan tujuan perusahaan sebagai suatu saranapromosidanpeningkatan pelanggan baru.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dijadikan sebagai sarana untuk melatih kemampuan dalam membuat aplikasi penjualan berbasis *web*.

2. Penelitian ini memberikan solusi untuk mempermudah melakukan transaksi jual beli sepeda motor pada Benteng Honda Motor.
3. Penulis dapat menciptakan aplikasi rancang bangun penjualan sepeda motor pada Benteng Honda Motor.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Penjualan**

Menurut Hanhan Hanafia solihin dan Arvid Alnuron Fuja Nusa (2017 : 2) Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan. Sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi.

Menurut Fendi Nurcahyono(2012:16) Penjualan adalah penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan. Pertimbangan ini dapat dalam bentuk tunai peralatan kas atau harta lainnya. Pendapatan dapat diperoleh pada saat penjualan, karena terjadi pertukaran, harga jual dapat ditetapkan dan bebannya diketahui.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa penjualan adalah sebuah proses di mana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan guna mendapatkan penghasilan laba.

#### **2.2 Pengertian Website**

Menurut Anggiani Septima, dkk(2012:3) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar

diam atau bergerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terhubung dimana masing – masingdihubungkan dengan jaringan–jaringanhalaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*.Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah – ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman–halamanyang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara,dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing – masingdihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa *web* adalah sebuah layanan yang beiris dokumen multimedia yang dapat diakses dengan *browser* lewat komputer yang terhubung ke *internet*.

### **2.3 Unsur – unsur Website**

Tanpa adanya unsur – unsur *website* tidak akan pernah ditemukan dan dapat diakses oleh pengguna di *internet*. Terdapat tiga unsur yang sangat penting pada *website*, diantaranya adalah sebagai berikut :

### 1. *Domain*

Jika *website* diibaratkan sebagai produk, maka domain adalah *merk*. Penggunaan domain yang menarik akan membuat orang tertarik untuk memasuki suatu *website*. Dengan pemilihan nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali.

### 2. *Hosting*

Tidak kalah pentingnya dengan domain, *hosting* memiliki peran untuk menyimpan semua *database* (*script*, gambar, video, teks dan lain sebagainya) yang diperlukan untuk membentuk suatu *website*.

### 3. *Content*(konten)

Tanpa adanya konten pada *website*, maka *website* bisa dikatakan tidak memiliki tujuan yang jelas. Konten pada *website* dapat berupa teks, gambar atau video.

## **2.4 Pengertian Internet**

Menurut Rahma Indera, Aditya Pratama, dan Fajar Shadiq (2015) *Internet* adalah rangkaian atau jaringan sejumlah komputer yang saling berhubungan. *Internet* berasal dari kata *interconnected-networking*. *Internet* merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan (*network*) dengan jaringan lainnya di seluruh dunia. Media yang menghubungkan bisa berupa kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa *internet* merupakan suat sarana yang dapat memperantarai kita terhubung dengan berbagai hal,

sehingga kita dapat melihat, mendengar, maupun berbicara melalui media komunikasi yang mendukung penggunaan internet itu sendiri.

Tentunya internet terdapat banyak sekali kelebihan dan kekurangan tergantung bagaimana dapat diakses, kelebihan dan kekurangan internet adalah sebagai berikut :

#### 1. Kelebihan internet

- a. Berupa hiburan yang dapat menghilangkan kejenuhan penggunanya dan bisa mengasah kemampuan berstrategi dalam berpikir.
- b. Dapat bersosialisasi di media sosial.
- c. Menambah edukasi bagi penggunanya, memudahkan siapapun untuk belajar melalui internet dengan instan, ringkas, padat, dan jelas.
- d. Membuat pengguna cepat menerima informasi terbaru tanpa harus menunggu acara berita di televisi, radio atau koran dan juga dapat menambah wawasan dari seluruh dunia, karena sangat banyak sekali situs informasi dari seluruh dunia.
- e. Dapat diakses 24 jam tanpa dibatasi oleh waktu.
- f. Kemudahan diakses dimana saja.
- g. Interaktif dan fleksibilitas.
- h. Sarana komunikasi yang murah.

#### 2. Kekurangan internet

- a. Ketergantungan pada jaringan telepon dan *internetserviceprovider* (ISP).
- b. Selektivitas dan anonimitas.
- c. Karakteristik demografis pemakai internet.

- d. *Clutter* dan *neverendingsearching*.
- e. Reliabilitas dan validitas sumber acuan hasil riset.
- f. Risiko terkena virus komputer yang mudah menyebar lewat jaringan internet.
- g. Tidak ada filter yang tangguh.
- h. Pengawasan hukum yang masih lemah.
- i. Privasi pengguna mudah dibobol oleh *hacker*.

## **2.5 Database (Basis Data)**

Menurut Rice Novita dan Novita Sari (2015:2) *Database* merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pengguna. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *databasesystem*. *Database* adalah sekumpulan data *persistence* yang saling terkait, menggambarkan suatu organisasi.

Menurut Rahma Indera, Aditya Pratama, dan Fajar Shadiq (2015) Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan

informasi bagi para pemakai. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *databasesystem*.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa *database* merupakan komponen yang penting dalam membuat sistem informasi yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga dapat membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan perusahaan atau instansi dalam batasan tertentu.

## 2.6 Model Database

Niki Ardila Parinduri (2014) Pada dasarnya kekuatan dan kelemahan dari model mencerminkan perbedaan filosofi manajemen *database*, model *database* ada tiga yang dikenal, yakni :

### a. Model relasional

Dikembangkan berdasarkan konsep matematika dari hubungan dan kumpulan *entity* atau beberapa objek dari kumpulan-kumpulan atribut. Model data relasional menggunakan tabel dua dimensi, kolom didalam tabel dua dimensi, kolom didalam tabel cocok untuk atribut, untuk setiap *entity* atau *relationshiptype* dan baris untuk setiap transaksi.

### b. Model hirarki

Sering dikenal dengan *binarytree* (pohon biner atau *biner relationship*) merupakan jenis struktur *tree* yang terbaik dimana dua akar (*root*) mempunyai beberapa cabang. Pada setiap cabang, satu objek atau lebih dapat dihubungkan

dengan objek lain yang lebih tinggi dan satu objek dapat dihubungkan dengan objek lain yang lebih rendah.

c. Jaringan atau *network*

Suatu jaringan dimana suatu objek dapat dihubungkan dengan beberapa objek lain yang lebih tinggi atau yang lebih rendah.

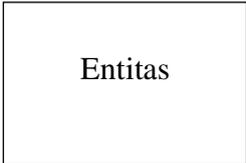
## 2.7 Perancangan *Database*

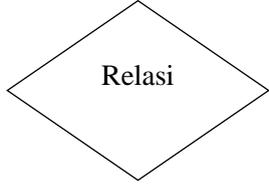
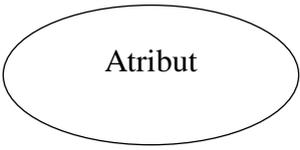
Rice Novita dan Novita Sari (2015 : 4) Perancangan *database* adalah perancangan basis data yang akan digunakan pada sistem, didasari oleh data yang perusahaan yang terkait. Perancangan ini bertujuan agar tiap *field* data yang memiliki relasi dapat terhubung pada tabel di *database*, sehingga proses pengaksesan data akan terorganisir dengan lebih baik.

### 1. ERD (*EntityRelationshipDiagram*)

Suatu permodelan berbasis pada persepsi dunia nyata yang mana terdiri dari kumpulan objek dasar yang disebut dengan entitas (*entity*) dan hubungan diantara objek – objek tersebut dengan menggunakan perangkat konseptual dalam bentuk diagram (Yuni Romauli Tobing, 2017).

**Tabel 2.1 Simbol – simbol pada ERD (*EntityRelationshipDiagram*)**

SIMBOL	KETERANGAN
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.

 Relasi	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
 Atribut	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah)
	Garis sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

## 2. Cardinality (kardinalitas)

Kardinalitas adalah suatu hubungan menyatakan sejumlah kejadian yang terkait untuk masing–masing dua entitas. Kardinalitas mendefinisikan jumlah kemunculan baik minimum maupun maksimum satu entitas yang dapat dihubungkan dengan kemunculan tunggal entitas lain (Nana Mardiana, 2019).

Jenis kardinalitas (*cardinality*) sebagai berikut :

### a. Onetoone

Hubungan satu ke satu (1 : 1) terjadi jika *entity* A diasosiasikan pada sebuah *entity* B, dan sebuah *entity* B diasosiasikan dengan paling banyak sebuah *entity* A.



**Gambar 2.1 Cardinality (kardinalitas) onetoone**

b. *One to many / Many to one*

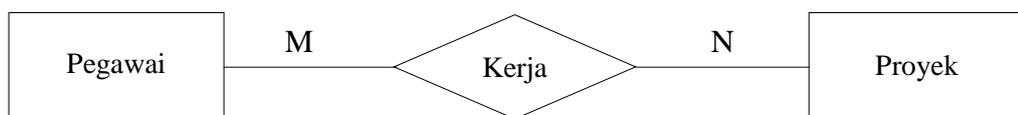
Hubungan satu ke banyak (1 : N) dan sama dengan banyak ke satu (N : 1) terjadi jika *entity* A diasosiasikan dengan sejumlah *entity* B, tetapi *entity* B dapat diasosiasikan paling banyak satu *entity* A atau juga *entity* A dapat diasosiasikan dengan paling banyak sebuah *entity* B, tetapi *entity* B dapat diasosiasikan dengan sejumlah *entity* di A.



**Gambar 2.2 Cardinality (kardinalitas) *One to Many / Many to One***

c. *Many to many*

Hubungan banyak ke banyak (M : N) terjadi jika *entity* A dapat diasosiasikan dengan sejumlah *entity* B dan *entity* B dapat diasosiasikan dengan sejumlah *entity* di A.



**Gambar 2.3 Cardinality (kardinalitas) *Many to Many***

### 3. Normalisasi

Dimuat dalam karya tulis Nana Mardiana (2019) bahwa menurut Yulanita Cahya Chrystanti dan Indah Ulli Wardati (2011 : 55) Normalisasi merupakan proses pengelompokkan elemen data menjadi table–table yang menunjukkan

*entity* dan relasinya. Normalisasi adalah proses pengelompokkan atribut – atribut dan suatu relasi sehingga membentuk sebuah *relation* dengan jumlah kerangkapan datanya sedikit, serta memberikan kemungkinan bagi *user* untuk melakukan *insert*, *delete*, *modify* terhadap baris – baris data pada relasi tersebut, yang tidak berakibat terjadinya *error* yang disebabkan oleh operasi – operasi tersebut.

## 2.8 Unified Modeling Language (UML)

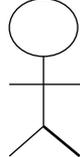
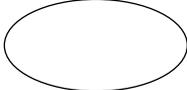
Menurut Sopian, Yogo Darminto, dkk(2015) *Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (*Object-Oriented*). UML tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemrograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemrograman seperti JAVA, C++, *Visual Basic*, atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah *object-oriented database*.

Dibawah ini beberapa diagram pada *unified modeling language (UML)*, yaitu :

### 1. Use case diagram

Erni Marlina, Fatmasari (2016 : 20) *Use case diagram* adalah diagram yang menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*, yang memperlihatkan hubungan – hubungannya yang terjadi antara *actors* dengan *use case* dalam sistem.

Tabel 2.2 Simbol – simbol *Use Case Diagram*

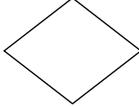
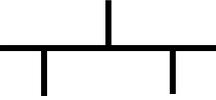
SIMBOL	KETERANGAN
Aktor 	Simbol ini menjelaskan segala sesuatu yang berinteraksi dengan sistem, dapat berupa manusia, perangkat keras, perangkat lunak, objek lain dalam sistem dan entitas luar.
<i>Use Case</i> 	Simbol ini menjelaskan proses dan urutan kegiatan yang dilakukan aktor dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
<i>Use Case Subject</i> 	Simbol ini membatasi beberapa sistem yang saling berinteraksi dalam sebuah <i>use case diagram</i> .
	Simbol ini menunjukkan sebuah <i>use case</i> diaktifkan oleh aktor.
<i>&lt;&lt;include&gt;&gt;</i> 	Simbol ini menunjukkan bahwa <i>use case</i> asal membutuhkan tujuan saat <i>use case</i> asal diaktifkan
<i>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</i> 	Simbol ini menunjukkan bahwa <i>use case</i> asal bisa saja membutuhkan <i>use case</i> tujuan saat <i>use case</i> asal diaktifkan.

## 2. Activitydiagram

*Activitydiagram* adalah salah satu cara untuk memodelkan *event* – *event* yang terjadi dalam suatu *usecase*.

Tabel 2.3 Simbol – simbol *Activity Diagram*

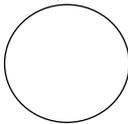
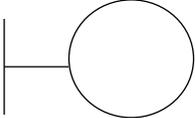
SIMBOL	KETERANGAN
	Simbol <i>start</i> ini untuk menyatakan awal dari suatu proses.
	Simbol <i>stop</i> ini untuk menyatakan akhir dari suatu proses.

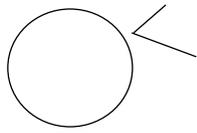
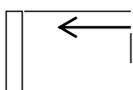
	Simbol <i>decision</i> ini digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses.
	Simbol <i>action</i> ini menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem.
	Simbol navigasi ini menunjukkan ke arah <i>action</i> yang berikutnya.
	Simbol yang menunjukkan bahwa <i>action</i> berikutnya adalah <i>action</i> yang dapat dikerjakan secara paralel.
	Simbol yang menunjukkan bahwa <i>action</i> berikutnya dapat dilaksanakan saat semua <i>action</i> yang diperlukan telah diselesaikan.

### 3. *Sequence diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, *display* dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek – objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah – langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu (Kusnita Yusmiarti, 2016 : 5).

**Tabel 2.4 Simbol - simbol *Sequence Diagram***

SIMBOL	KETERANGAN
<p><i>Entity Class</i></p> 	Simbol ini merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
<p><i>Boundary Class</i></p> 	Simbol ini berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interface</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan <i>form</i> cetak.

<p style="text-align: center;"><i>Control Class</i></p> 	<p>Simbol ini berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Message</i></p> 	<p>Simbol ini menggambarkan mengirim pesan antar <i>class</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Recursive</i></p> 	<p>Simbol ini menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Action</i></p>	<p>Simbol ini mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Lifeline</i></p>	<p>Simbol ini menggambarkan apa yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i></p>

## 2.9 MySQL (*MyStructureQueryLanguage*)

Muhammad Agung Setiabudi dan Andi Iwan (2019) Pengertian MySql (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *DatabaseManagementSystem* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postage SQL*, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *opensource* sehingga dapat digunakan secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung/*support* dengan *database* MySQL. MySql sendiri merupakan aplikasi atau sistem operasi yang berada dalam satu aplikasi XAMPP yang berkesinambungan dengan sistem lain seperti *apache*. *DatabaseManagementSystem* ini berguna untuk menyimpan data dengan jumlah

yang cukup besar pada *website*. MySQL berfungsi mencakup data dalam proses pembuatan *website*.

MySQL juga terdapat banyak sekali kelebihan dan kekurangan tergantung, kelebihan dan kekurangan MySQL adalah sebagai berikut :

#### 1. Kelebihan

- a. Berlisensi GPL dan Multi Platform.
- b. Dapat diintegrasikan dengan beberapa bahasa Pemrograman seperti *.Net*, *Java*, *Python*, *Perl* yang merupakan bahasa pemrograman yang paling dominan di kalangan programmer.
- c. Mendukung ODBC untuk sistem operasi *Windows* sehingga bisa digunakan aplikasi yang berjalan di *windows*.
- d. Bisa dijalankan pada spesifikasi *hardware* yang rendah karena lebih hemat *resourcememory* (dibandingkan *database* lain) sehingga mudah digunakan untuk bahan pembelajaran.
- e. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa meskipun bahasa indonesia belum termasuk didalamnya.

#### 2. Kekurangan

- a. Banyak mengklaim kurang *support* terhadap pemrograman *Visual/Desktop*, sehingga sedikit yang menggunakan untuk aplikasi *visual*.
- b. Karena berlisensi GPL sehingga sulit mendapatkan *update* untuk *problem* yang *urgent*, sehingga perusahaan skala menengah keatas lebih memilih RDBMS berlisensi dan *disupport* seperti *Oracle* dan *MS SQL Server*.

- c. Sangat diragukan dalam menangani data skala besar, karena ada beberapa opini yang pro dan kontra terhadap kemampuan MySQL terhadap pengolahan data yang besar.

## 2.10 PHP (*HypertextPreprocessor*)

Menurut Abdul Rozaq, Khairunnisa Fitri Lestari, dan Sindi Handayani (2015) PHP sendiri sebenarnya merupakan singkatan dari *HypertextPreprocessor*, yang merupakan sebuah bahasa *scripting* tingkat tinggi yang dipasang dokumen HTML. Sebagian besar sintaks dalam PHP mirip dengan bahasa C, Java, dan Perl, namun pada PHP ada beberapa fungsi yang lebih spesifik. Sedangkan tujuan utama dari penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan *web* yang dinamis dan dapat bekerja secara otomatis.

Menurut Supono dan Vidiandry (2016) *HypertextPreprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang menggunakan *script-script* untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML.

## 2.11 Xampp

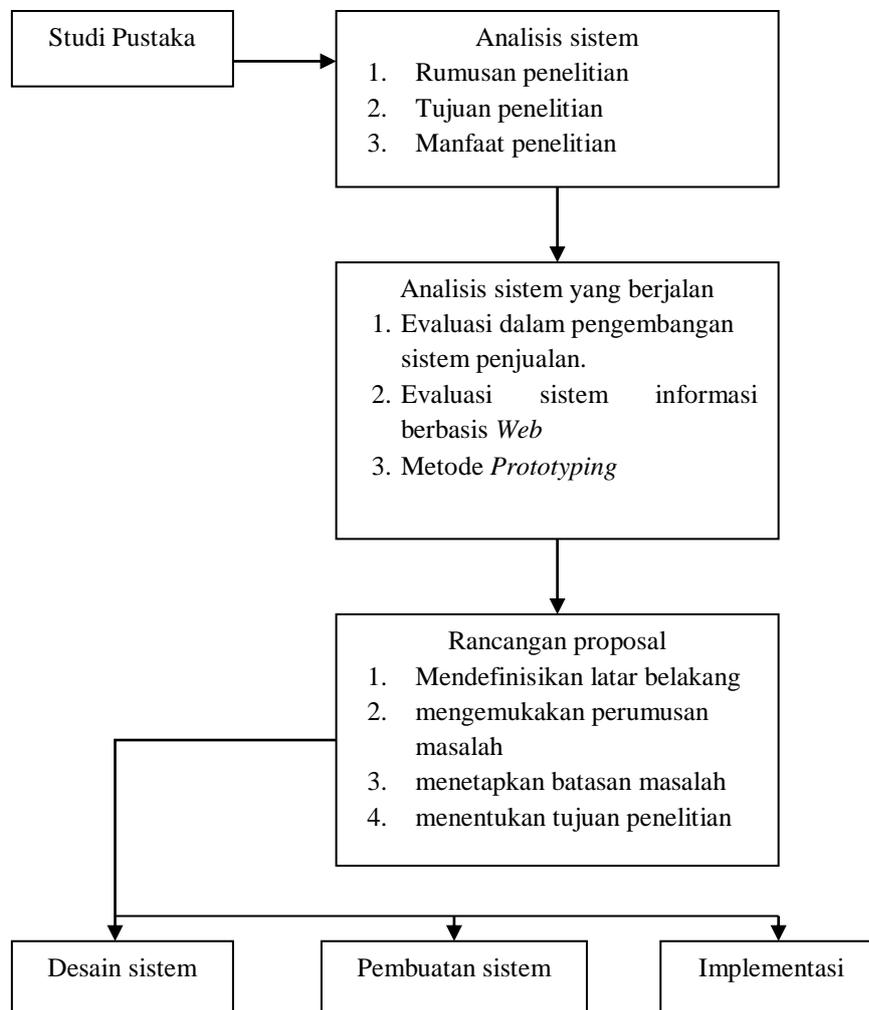
Hadriana, dkk(2017 : 282) XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*). Nama XAMPP singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, MySQL, PHP, dan *Perl*. Program ini merupakan *webserver* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tahapan Penelitian

Secara umum terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini dengan mengikuti pola umum penelitian ilmiah seperti pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Kerangka Tahapan Penelitian**

### 3.2. Metode Pengumpulan Data

Secara umum terdapat beberapa metode dalam penelitian ini dengan mengikuti pola umum penelitian ilmiah. Metode tersebut terbagi atas beberapa bagian yaitu:

#### 1. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan tahapan dimana mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang kita temukan. Studi pustaka ini berguna sebagai dasar dan memperkuat permasalahan yang ditemukan. Studi pustaka dilakukan bisa bersumber dari membaca jurnal ataupun buku – buku yang berhubungan dengan penelitian.

#### 2. Observasi

Dalam tahapan ini informasi dikumpulkan dengan cara mencari *referensi* langsung dari para sumber bisa dengan cara wawancara langsung atau menggunakan angket penilaian dari masalah yang penulis angkat menjadi judul.

#### 3. Analisis data

Analisis data adalah tahapan dimana kita mengidentifikasi data yang telah kita kumpulkan dan merumuskannya menjadi sebuah masalah untuk mendapatkan solusi yang memungkinkan.

#### 4. Perancangan

Tahapan ini merupakan hasil dari analisis pengolahan data untuk merancang dan membangun sistem aplikasi mulai dari analisis kebutuhan sistem maupun desain aplikasi.

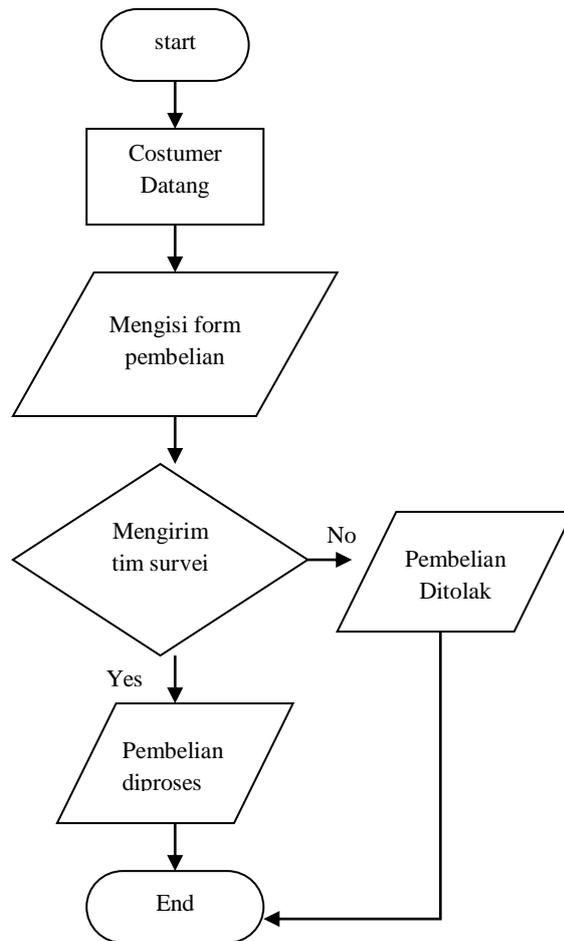
## 5. Implementasi dan pengujian sistem

Implementasi merupakan tahap penerapan dari rancangan sistem aplikasi yang siap dijalankan. Setelah sistem dijalankan maka masuk pada tahap pengujian sistem. Pada tahap ini pengujian sistem akan dinilai dari persentase kesuksesan program yang dijalankan.

### **3.3. Analisis sistem sedang berjalan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di benteng honda, penyampaian informasi penjualan masih menggunakan sistem konvensional dimana menggunakan fasilitas jejaring sosial facebook dan brosur. Hal ini tentu saja masih banyak kendala yang dihadapi terkait dengan keterbatasan informasi mengenai produk penjualan tersebut. Pendataan penjualan juga masih menggunakan cara manual dengan memanggil tim survei yang akan datang ke rumah calon pembeli untuk pendataan diri, seperti identitas diri, slip gaji dan sebagainya.

Bila digambarkan dengan gambar sederhana, maka dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 3.2 Gambaran Sistem Lama Benteng Honda Motor**

### 3.3.1. Proses Pemasukan Data

Pada proses pemasukan data, pihak sorum menerima data identitas diri yang diberikan oleh pembeli berupa Kartu Keluarga (KK), Kartu Tanda Penduduk (KTP), Slip Gaji dan lain-lain. Hal tersebut berguna untuk pengecekan yang nantinya akan di periksa oleh tim survei tentang keaslian data tersebut.

### 3.3.2. Proses Transaksi Data

Proses transaksi yang terjadi adalah proses pembayaran yang dilakukan oleh pembeli setelah tim survei melakukan pengecekan pada data pembeli. Pembeli akan diberikan bukti pembayaran resmi sebagai bukti transaksi yang sah.

### 3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan memiliki beberapa kelemahan yang dijabarkan sebagai berikut :

- a. Proses pendataan pembeli hanya bisa dilakukan di *showroom* Benteng Honda Motor.
- b. Proses transaksi pembelian juga hanya bisa dilakukan di *showroom* Benteng Honda Motor.

### 3.4. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem adalah sebagai penguraian untuk pemanfaatan perangkat komputer sebagai media penampung data, memverifikasi perangkat komputer yang ada digunakan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan yang terjadi, dan kebutuhan – kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan – perbaikannya.

#### 1. *Hardware* (Perangkat Keras)

*Hardware* yang digunakan adalah untuk membangun atau membuat sistem informasi dan promosi berbasis *web*. *Hardware* atau perangkat keras yang digunakan untuk membuat sistem ini sebagai berikut :

- a) *Processor* : *Processor AMD A10-5745M APU with Radeon(tm) HD Graphics (4 CPUs),~2.1GHz*
- b) *RAM* :4096 MB
- c) *Harddisk* : 1 *TeraByte*

## 2. *Software* (Perangkat Lunak)

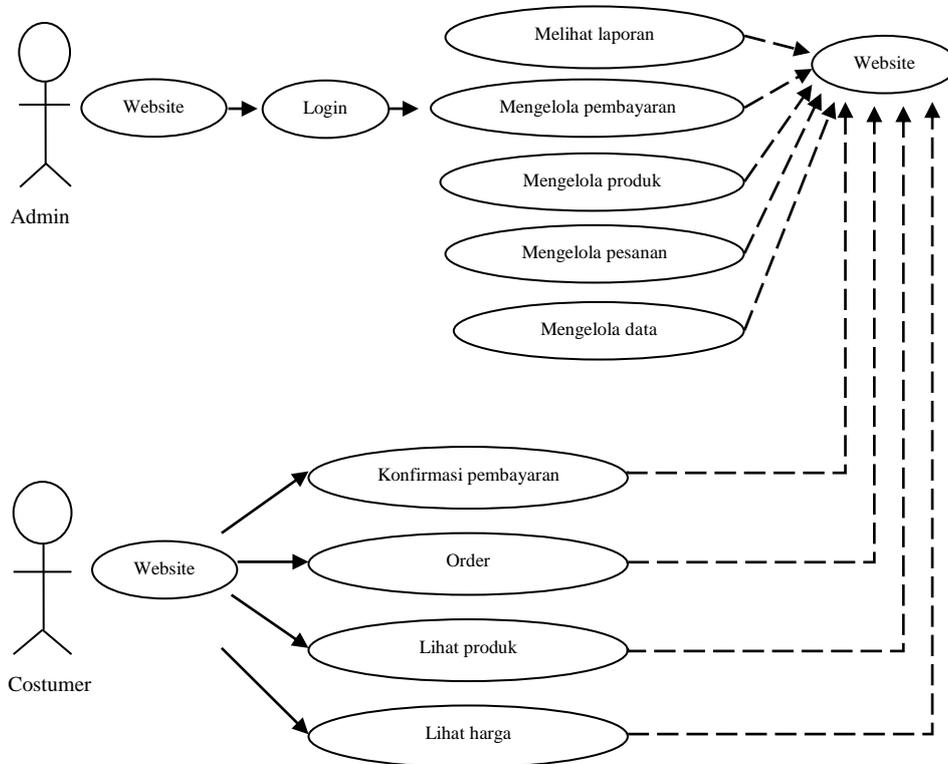
*Software* juga merupakan perangkat yang sangat penting dalam mendukung proses pembuatan *website*. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut :

- a) Windows 7 Ultimate 65-bit (6.1, Build 7601)
- b) Xampp version 3.2.2 32bit
- c) Notepad++

### 3.5. **Rancangan Penelitian**

Analisis sistem kebutuhan secara garis besar membahas tentang kebutuhan sistem aplikasi, pengguna yang akan memanfaatkan aplikasi ini dapat menggunakan sistem informasi penjualan berbasis *web (E-commerce)*, hanya dengan menggunakan pencarian di internet maka konsumen dapat mengakses *website* Benteng Honda Motor.

### 3.5.1. Usecase Diagram



**Gambar 3.3 Usecase Diagram**

*Admin* merupakan orang yang berkewajiban dalam mengatur dalam segala hal yang berkaitan dengan *website*. Tugas dari seorang *admin* yaitu melihat laporan transaksi, mengelola pembayaran, mengelola produk, mengelola pesanan, dan mengelola data *member*, dimana semua tugas tersebut telah dimuat dalam *website* benteng honda motor.

Halaman beranda yang berisikan beberapa menu seperti menu *home*, menu produk, menu pelanggan, menu angsuran, menu laporan, dan menu *admin*. *Costumer* yang telah membuka *website* benteng honda motor akan diarahkan ke halaman beranda, dimana halaman ini berisi tentang produk – produk motor beserta nama dan harga. Apabila *costumer* tertarik pada salah satu

produk, customer dapat menekan nama produk tersebut dan akan langsung diarahkan ke halaman pemesanan.

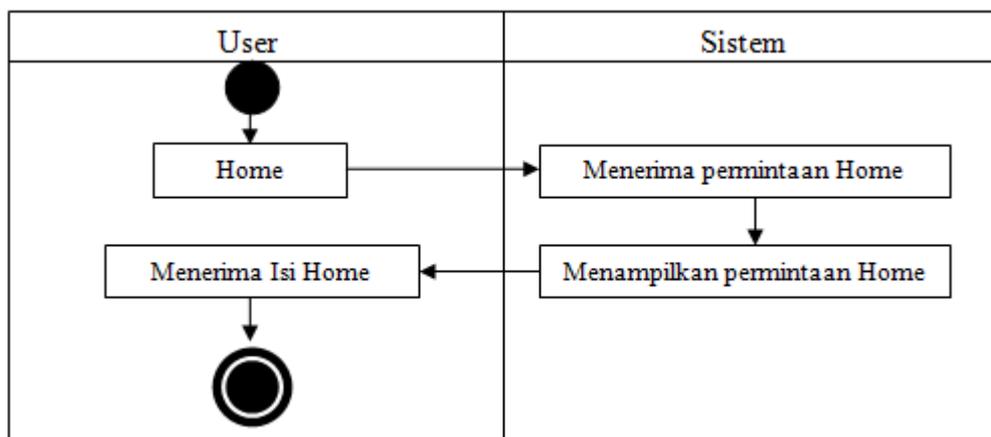
Halaman ini berisikan tentang inputan data customer seperti nama, nomor telepon, alamat, nomor KTP, KK dan slip gaji. Setelah data customer berhasil diinput, customer akan diarahkan ke halaman pembelian pelanggan yang isinya yaitu merek produk, nama produk, uang muka(DP) dan cicilan.

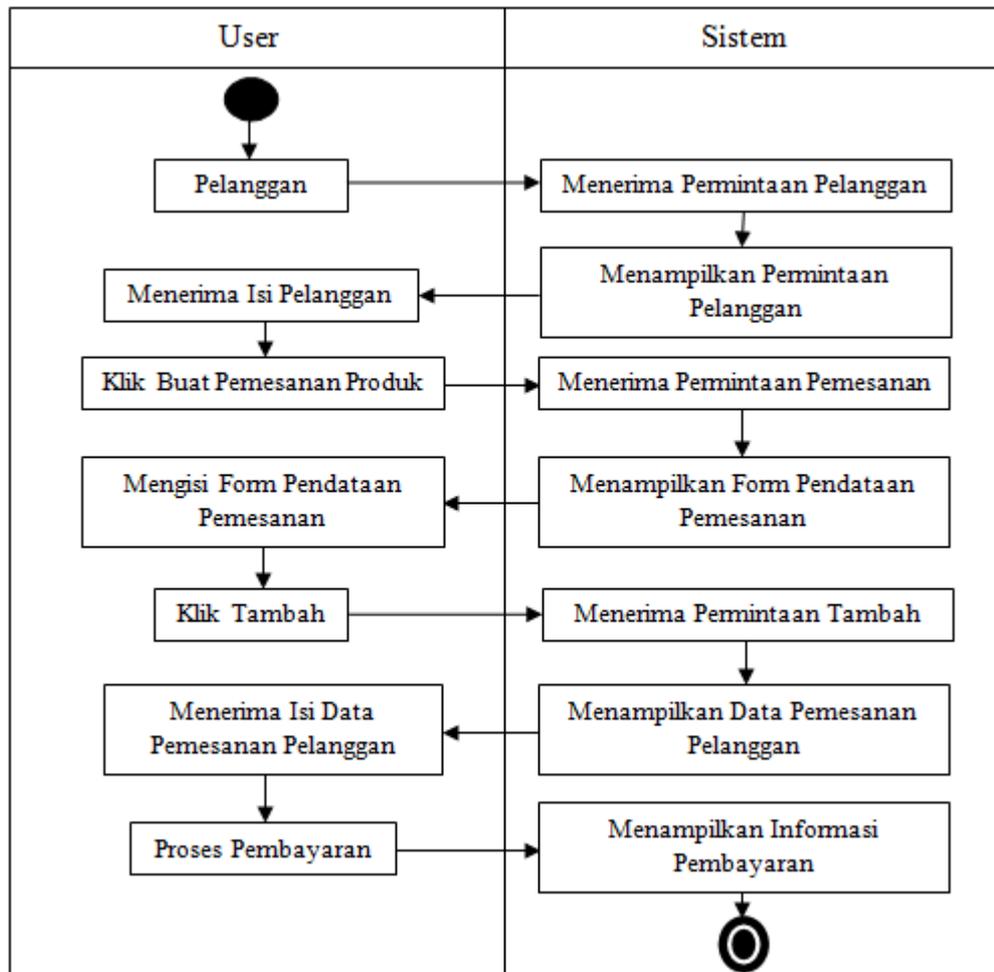
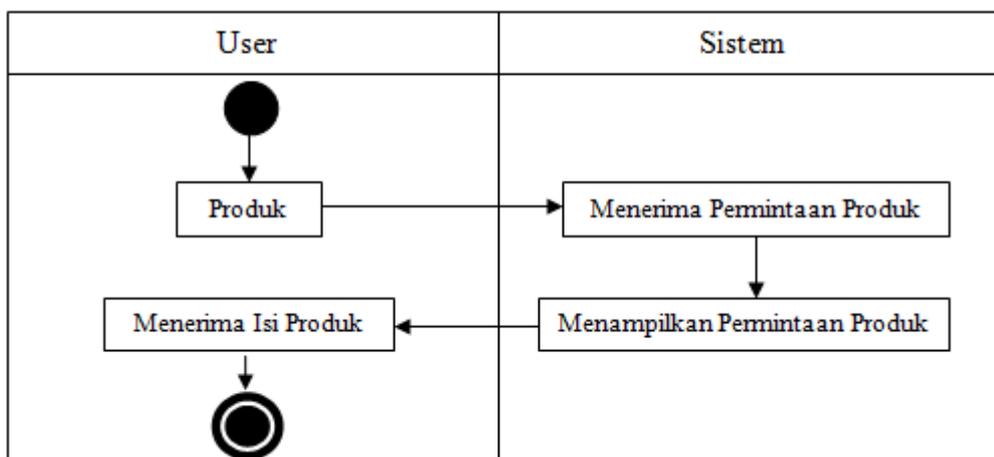
Setelah proses pemesanan produk selesai, customer akan dialihkan ke halaman data pelanggan yang berisi tentang hasil inputan data customer dan pesanan customer. Halaman ini juga dilengkapi dengan menu pembayaran angsuran dan cetak tanda bukti.

### 3.5.2. Activity Diagram

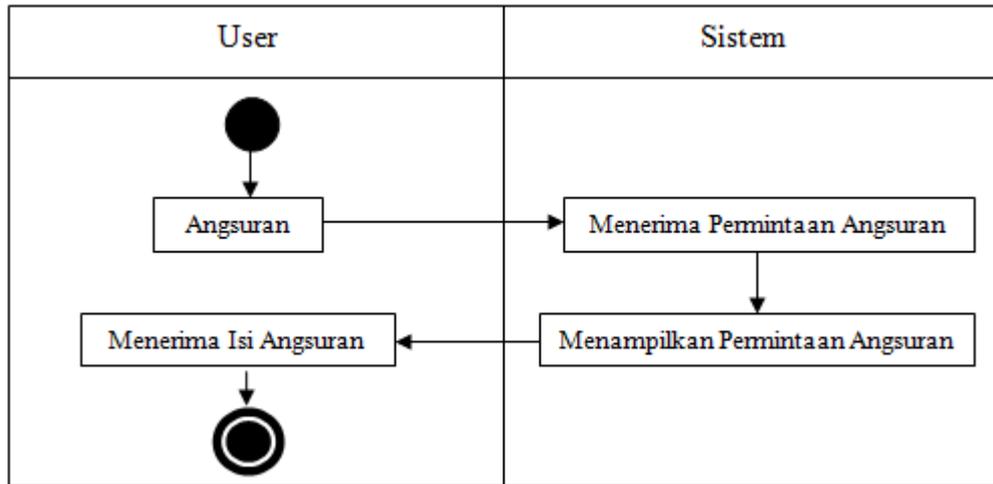
#### a. Activity Diagram User

**Tabel 3.1 Activity Diagram User pada Menu Home**

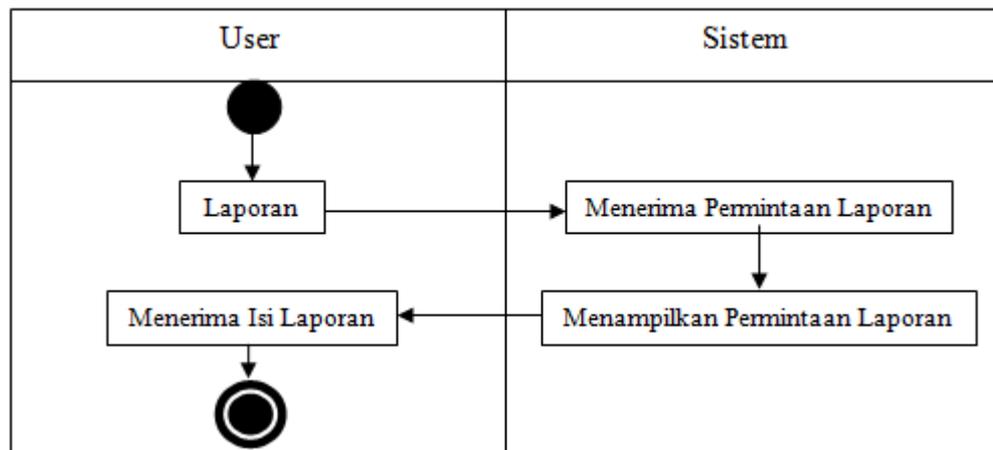


Tabel 3.2 *Activity Diagram User* pada Menu PelangganTabel 3.3 *Activity Diagram User* pada Menu Produk

**Tabel 3.4 Activity Diagram User pada Menu Angsuran**

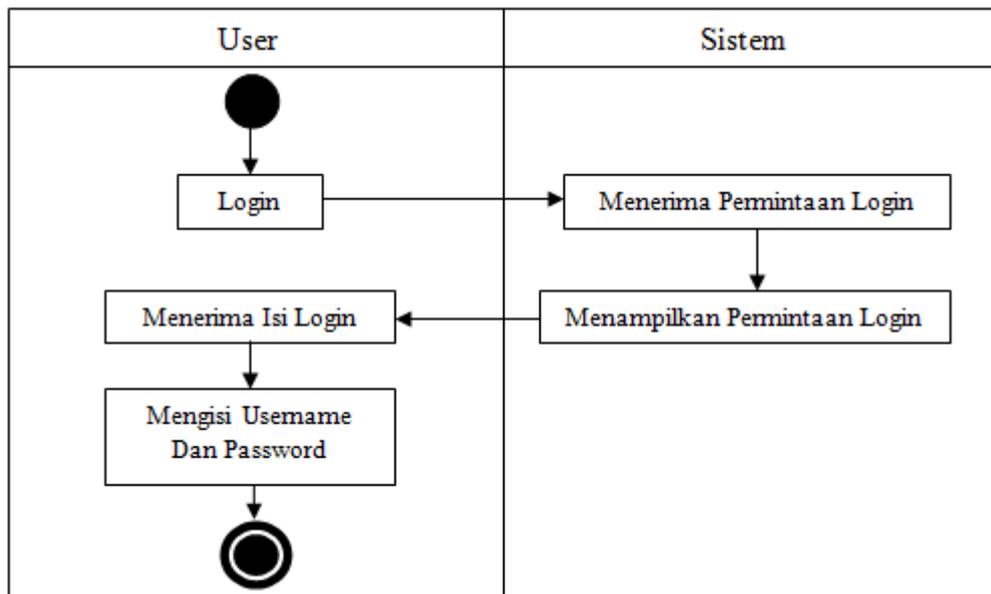


**Tabel 3.5 Activity Diagram User pada Menu Laporan**

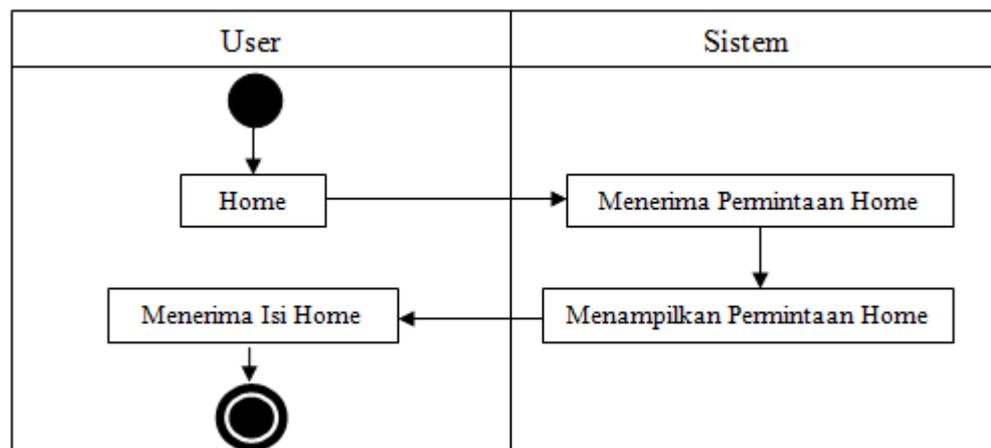


b. *Activity Diagram Admin*

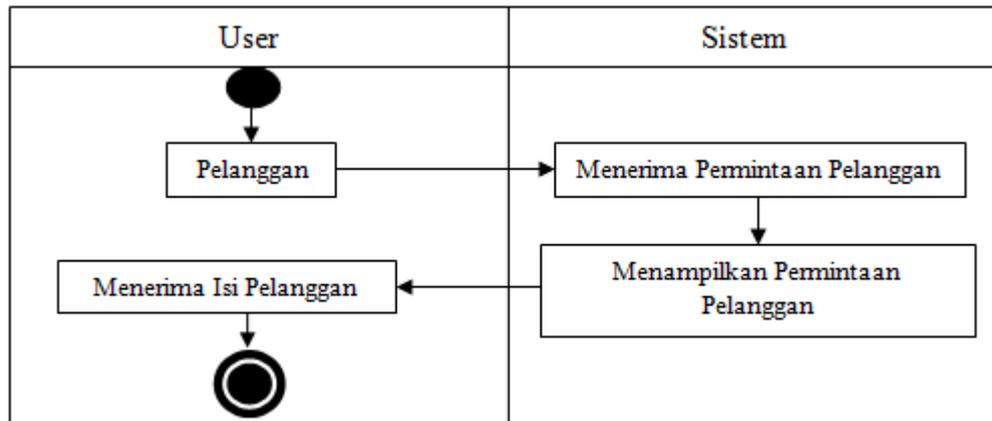
Tabel 3.6 *Activity Diagram Admin*



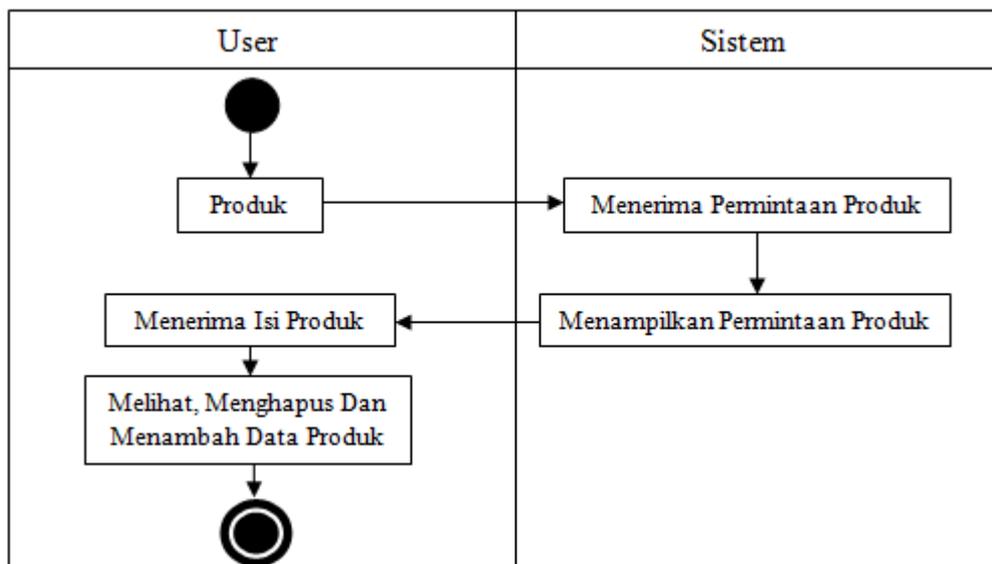
Tabel 3.7 *ActivityDiagramAdmin pada Menu Home*



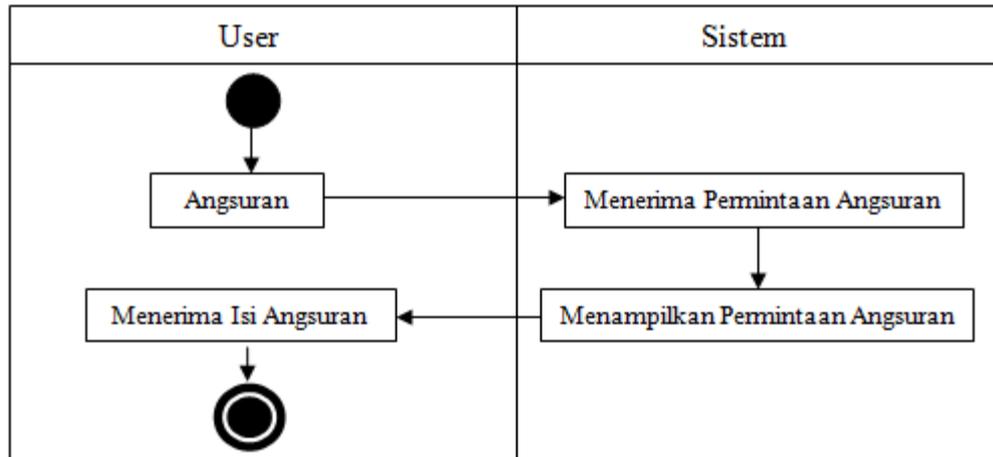
**Tabel 3.8 Activity Diagram Admin pada Menu Pelanggan**



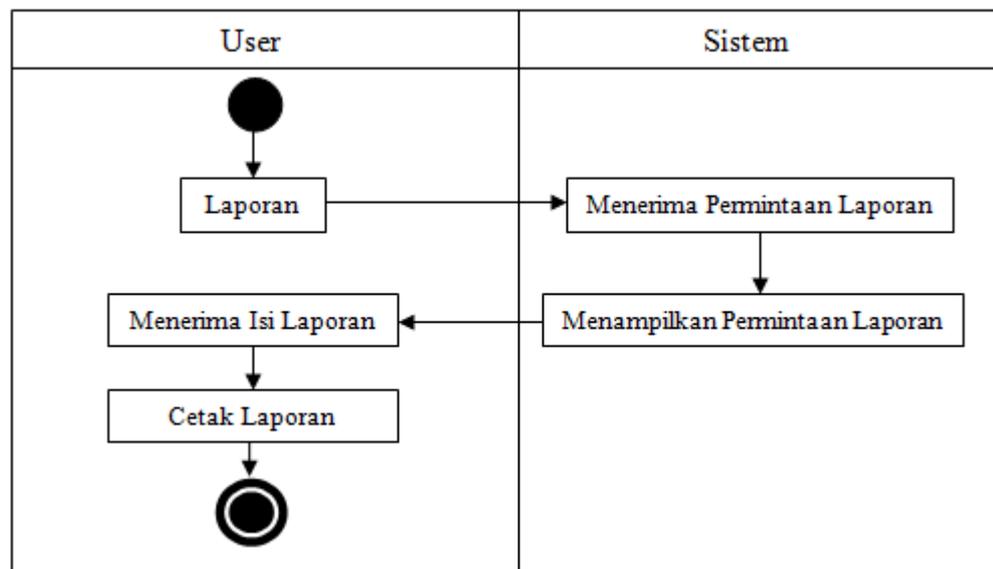
**Tabel 3.9 Activity Diagram Admin pada Menu Produk**



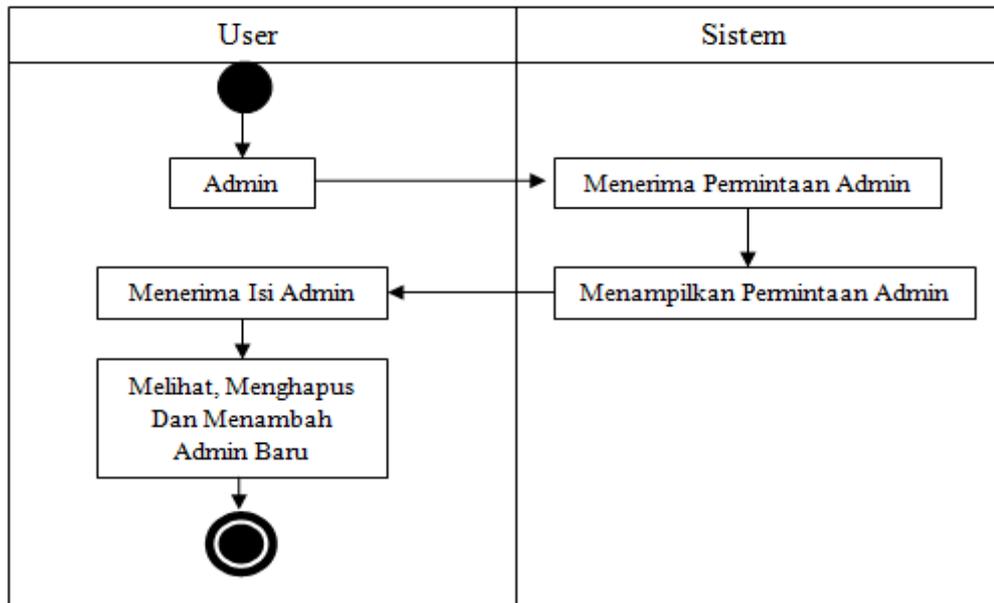
**Tabel 3.10 Activity Diagram Admin pada Menu Angsuran**



**Tabel 3.11 Activity Diagram Admin pada Menu Laporan**



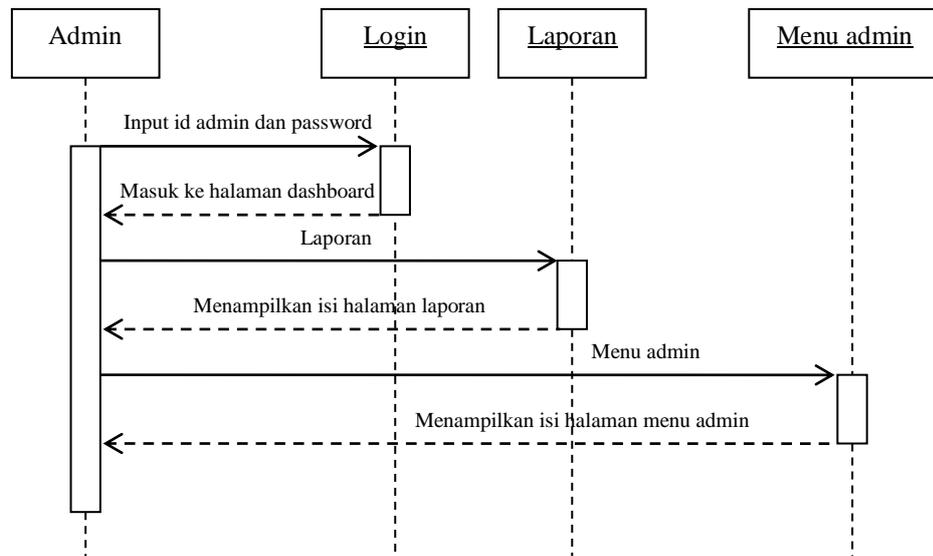
Tabel 3.12 Activity Diagram Admin pada Menu Admin



### 3.5.3. Sequence Diagram

#### a. Sequence Diagram Admin

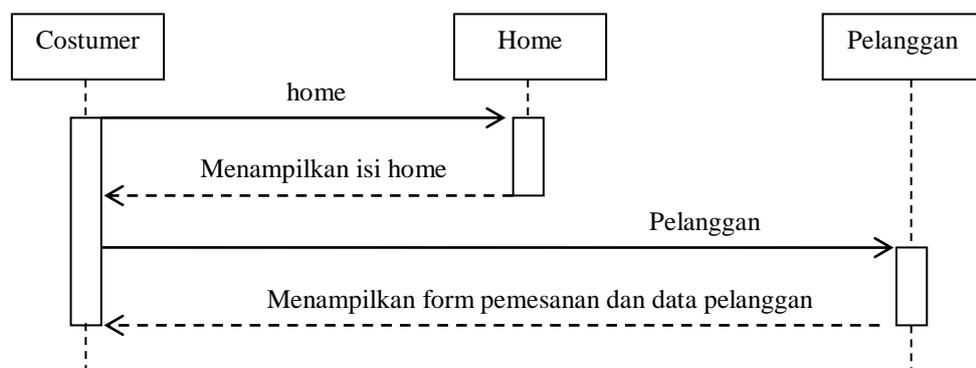
*Sequence diagram admin* merupakan alur yang menggambarkan sistem kerja dari seorang admin pada *website*. *Sequence diagram admin* dimulai dari *admin* masuk ke *form login* kemudian memasukkan *id admin* beserta *password* dicek dalam *database*. Jika benar, maka *admin* masuk kedalam *website* dan dapat melakukan pekerjaannya. Untuk lebih memahami *sequence diagram admin* perhatikan gambar berikut.



**Gambar 3.4** *Sequence Diagram Admin*

**b. Sequence Diagram Costumer**

*Sequence diagram costumer* merupakan alur yang menggambarkan sistem kerja dari *website* benteng motor honda. *Costumer* yang mengakses *website* akan diarahkan ke halaman *home* yang menampilkan produk, dan *contact person*. *Costumer* yang memilih produk akan diarahkan ke halaman pelanggan untuk mengisi form pemesanan dan pembayaran angsuran. Untuk lebih memahami *sequence diagram costumer* perhatikan gambar berikut.



### Gambar 3.5 *Sequence Diagram Costumer*

#### 3.6. Rancangan *Database*

Rancangan *database* merupakan tahap perancangan yang harus dilakukan dalam pembangunan tabel. Dalam *database* dijelaskan berbagai macam data *field* dan tabel yang membantu dalam pembangunan tabel. Adapun isi dari tabel *database* menjelaskan mengenai nama *field*, tipe data yang digunakan beserta *value* dan keterangan untuk *primarykey*.

##### 3.6.1. Desain tabel

Desain tabel yang penulis bangun, dapat dipahami untuk membantu perancangan aplikasi. Desain tabel ini terbagi atas beberapa bagian yaitu :

###### a. Tabel *Admin*

Digunakan untuk mencatat data *admin* mencakup *id\_admin*, *username\_admin*, *pass\_admin*, *nama\_admin*, *level\_admin*, dan *stat\_admin*.

**Tabel 3.13 Struktur *FileAdmin***

Nama Field	Type	Size
<i>Id_admin</i>	Varchar	255
<i>Username_admin</i>	Varchar	255
<i>Pass_admin</i>	Varchar	255
<i>Nama_admin</i>	Varchar	255
<i>Level_admin</i>	Varchar	10
<i>Stat_admin</i>	Int	5

b. Tabel Angsuran

Digunakan untuk mencatat data angsuran, mencakup kode angsuran, kode\_pelanggan, id\_admin, tgl\_angsuran, denda\_angsuran, stat\_bayar\_angsuran, dan stat\_angsuran.

**Tabel 3.14 Struktur File Angsuran**

Name	Type	Size
Kode_angsuran	Int	255
Kode_pelanggan	Varchar	255
Id_admin	Varchar	255
Tgl_angsuran	Date	-
Denda_angsuran	Int	100
Stat_bayar_angsuran	Int	5
Stat_angsuran	Int	5

c. Tabel Merek

Digunakan untuk mencatat data merek, mencakup kode\_merk, gambar\_merk, nama\_merk, dan stat\_merk.

**Tabel 3.15 Struktur File Merek**

Name	Type	Size
Kode_merk	Varchar	255
Gambar_merk	Varchar	255
Nama_merk	Varchar	255
Stat_merk	Int	5

## d. Tabel Pelanggan

Digunakan untuk mencatat data pelanggan. Mencakup kode\_pelanggan, id\_admin, tgl\_pelanggan, nama\_pelanggan, telp\_pelanggan, Alamat\_pelanggan, no\_ktp\_pelanggan, berkas\_ktp, berkas\_kk, berkas\_slip, dan stat\_pelanggan.

**Table 3.16 Struktur File Pelanggan**

Name	Type	Size
Kode_pelanggan	Varchar	255
Id_admin	Varchar	255
tgl_pelanggan	Date	-
Nama_pelanggan	Varchar	255
Telp_pelanggan	Varchar	50
Alamat_pelanggan	Longtext	-
No_ktp_pelanggan	Varchar	255
Berkas_ktp	Varchar	255
Berkas_kk	Varchar	255
Berkas_slip	Varchar	255
Stat_pelanggan	Int	5

## e. Tabel Pembelian

Digunakan untuk mencatat data pembelian, mencakup kode\_pelanggan, kode\_produk, uang\_muka\_pembelian, hasil\_cicilan, stat\_pembayaran, stat\_cicilan, bayar\_terakhir, batas\_bayar, dan stat\_beli.

**Tabel 3.17 Struktur File Pembelian**

Name	Type	Size
Kode_pelanggan	Varchar	255
Kode_produk	Varchar	255
Uang_muka_pembelian	Double	-
Hasil_cicilan	Double	-
Sisa_pembayaran	Int	100
Stat_cicilan	Int	5
Bayar_terakhir	Varchar	100
Batas_bayar	Varchar	100
Stat_beli	Int	5

## f. Tabel Perusahaan

Digunakan untuk mencatat data perusahaan, mencakup kode\_perusahaan, nama\_perusahaan, alamat\_perusahaan, telp\_perusahaan, mail\_perusahaan, dan web\_perusahaan.

**Tabel 3.18 Struktur File Perusahaan**

Name	Type	Size
Kode_perusahaan	Varchar	255
Nama_perusahaan	Varchar	255
Alamat_perusahaan	Varchar	255
Telp_perusahaan	Varchar	50
Mail_perusahaan	Varchar	255
Web_perusahaan	Varchar	255

## g. Tabel Produk

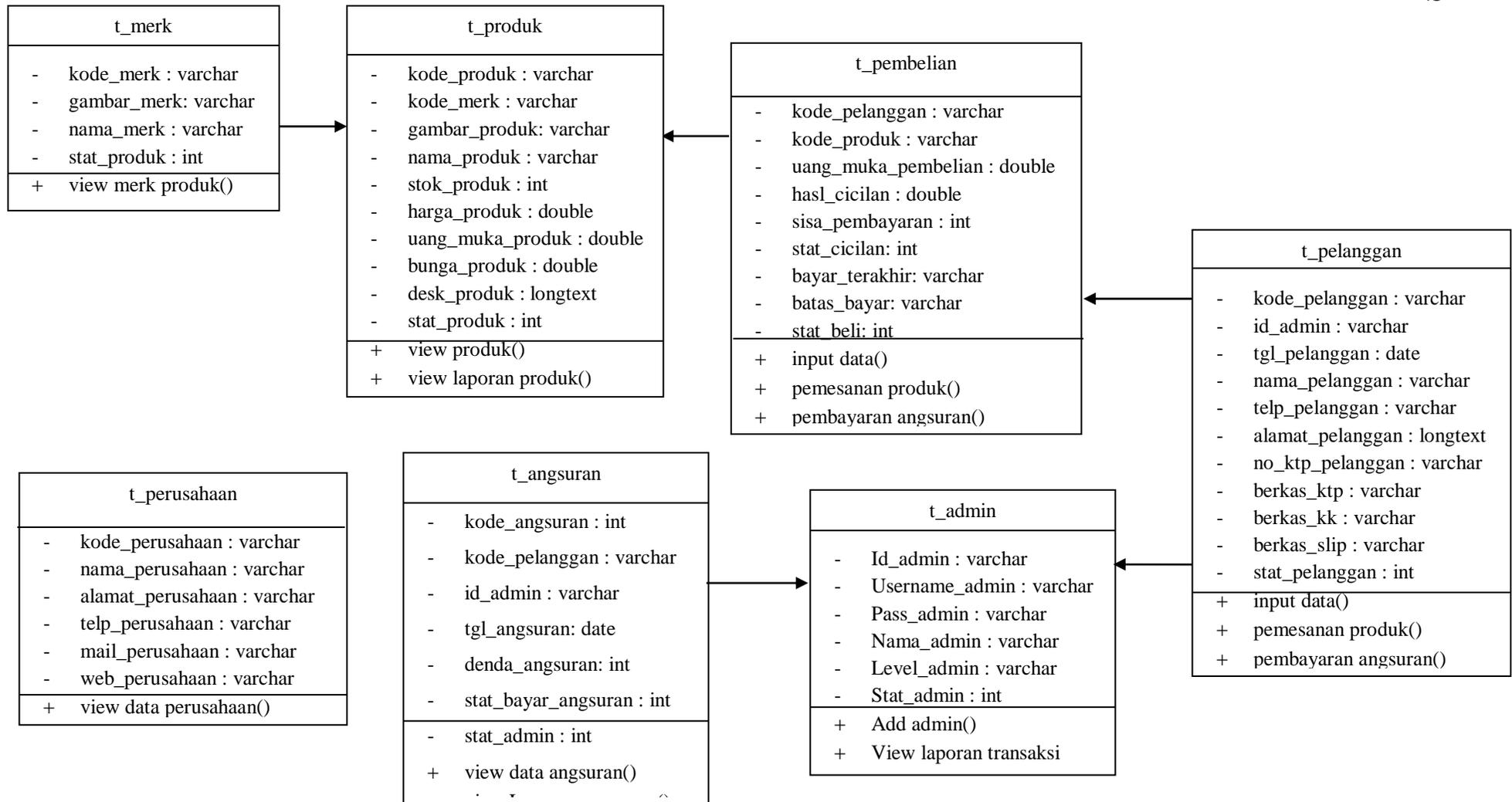
Digunakan untuk mencatat data produk, mencakup kode\_produk, kode\_merk, gambar\_produk, nama\_produk, stok\_produk, harga\_produk, uang\_muka\_produk, bunga\_produk, desk\_produk, dan stat\_produk.

**Tabel 3.19 Struktur File Produk**

Name	Type	Size
Kode_produk	Varchar	255
Kode_merk	Varchar	255
Gambar_produk	Varchar	255
Nama_produk	Varchar	255
Stok_produk	Int	25
Harga_produk	Double	-
Uang_muka_produk	Double	-
Bunga_produk	Double	-
Desk_produk	Longtext	-
Stat_produk	Int	5

### 3.6.3 Class Diagram

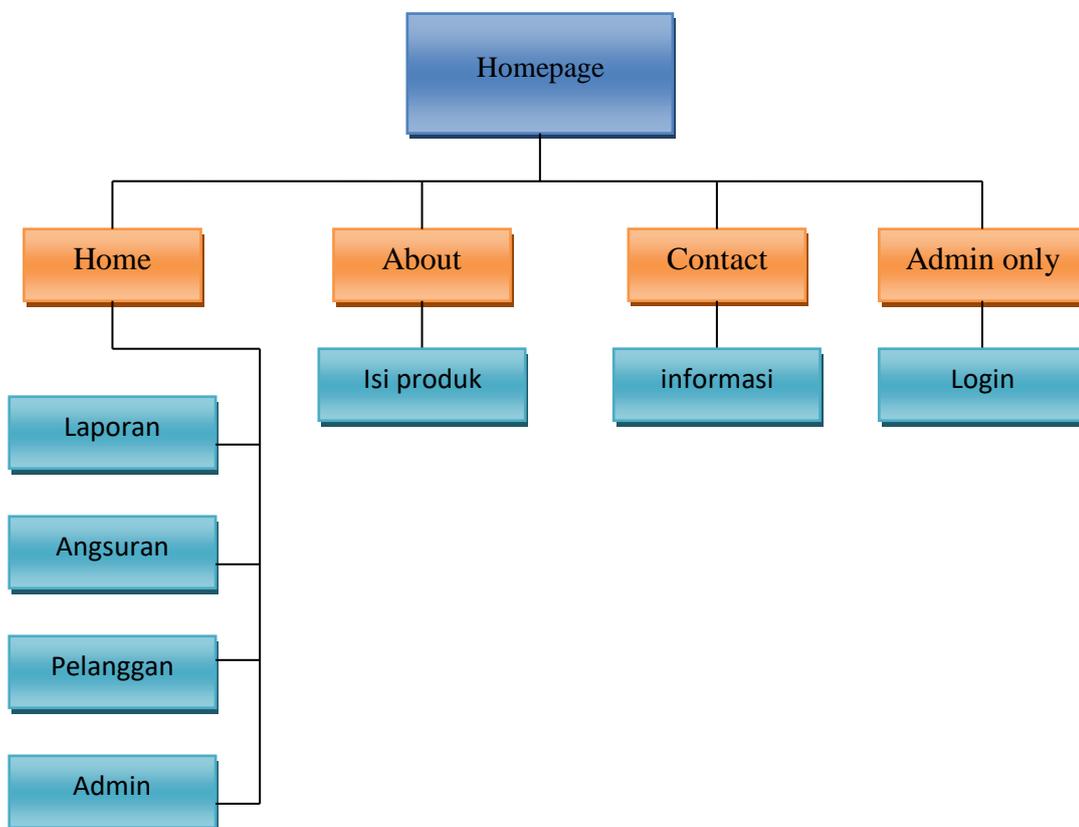
*Class diagram* menggambarkan keadaan suatu sistem dan memberikan pelayanan untuk menyelesaikan keadaan tersebut.



**Gambar 3.6 Class Diagram**

### 3.6.4 SiteMap Navigation

*Site Map* atau peta situs merupakan sebuah denah/lokasi yang menempatkan semua *link url* yang ada di halaman *website* ini sebagai tinjauan bagi pengunjung untuk mengetahui lebih jauh tentang isi dari *website*. Fungsi dari *site map* adalah untuk memudahkan mesin pencari untuk menemukan artikel atau sebuah topik terkait dalam sebuah *website*.



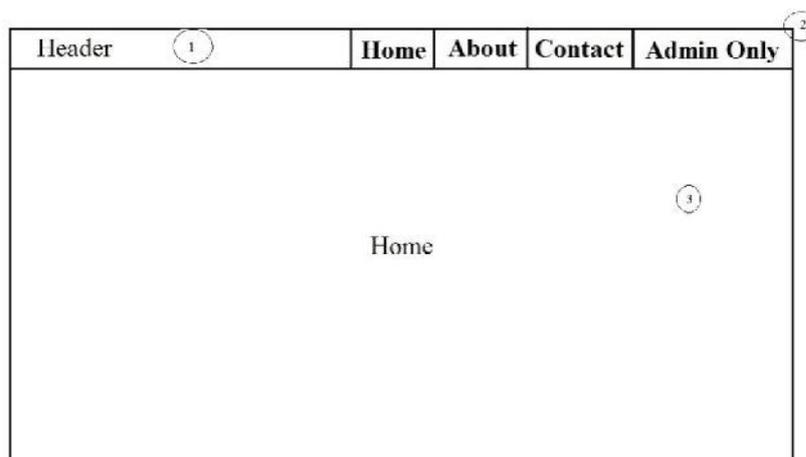
**Gambar 3.7** sitemap atau peta situs

Pada alur peta situs dari *website* penjualan honda motor pada CV. Benteng Honda Motor dirancang dengan empat (4) *button* menu, dan satu (1) tampilan *home* seperti pada gambar 3.8. tampilan *home* adalah menu utama, dimana halaman ini merupakan tampilan paling pertama muncul ketika

*costumer* mengunjungi *website*. *Costumer* dapat melihat dan memilih produk-produk yang ada pada halaman *home* dan akan diarahkan ke halaman beranda. *Costumer* hanya dapat mengakses menu pelanggan untuk melakukan pembayaran sedangkan *admin* dapat mengakses seluruh menu setelah *login* terlebih dahulu, seperti menu *home*, menu produk, menu laporan, menu pelanggan, menu angsuran dan menu *admin*.

### 3.6.4 Rancangan tampilan *website*

#### A. Rancangan tampilan *homepage*



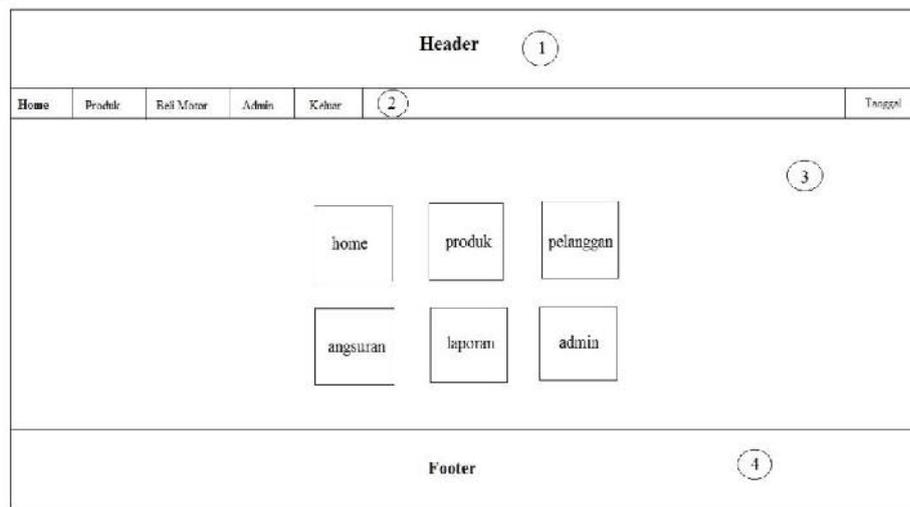
**Gambar 3.8 Rancangan Tampilan *Homepage***

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : untuk melihat tampilan awal *website*
  - b. *About* : untuk melihat bagian produk honda motor
  - c. *Contact* : untuk melihat bagian *contact person*
  - d. *AdminOnly* : untuk masuk ke halaman *login*

3. Daftar gambar produk motor honda.

## B. Rancangan tampilan menu utama



**Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Utama**

Keterangan :

1. Judul

2. Tombol terdiri dari :

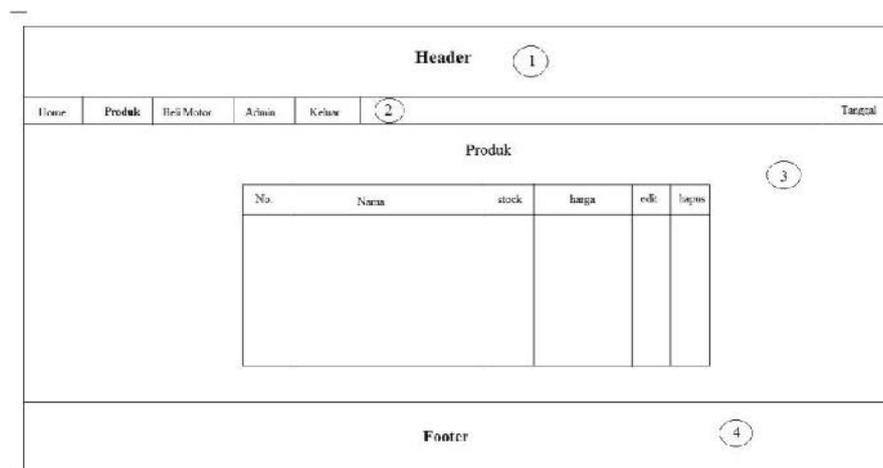
- a. *Home* : menampilkan menu utama
- b. *Produk* : menampilkan menu produk
- c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
- d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
- e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*

3. Submenu terdiri dari :

- a. *Home* : menampilkan menu utama
- b. *Produk* : menampilkan menu produk

- c. Pelanggan : menampilkan menu pelanggan
  - d. Angsuran : menampilkan menu angsuran
  - e. Laporan : menampilkan menu laporan
  - f. *Admin* : menampilkan menu *admin*
4. Berisikan tentang alamat dan kontak person dari CV. Benteng Honda Motor.

### C. Rancangan Tampilan Menu Produk



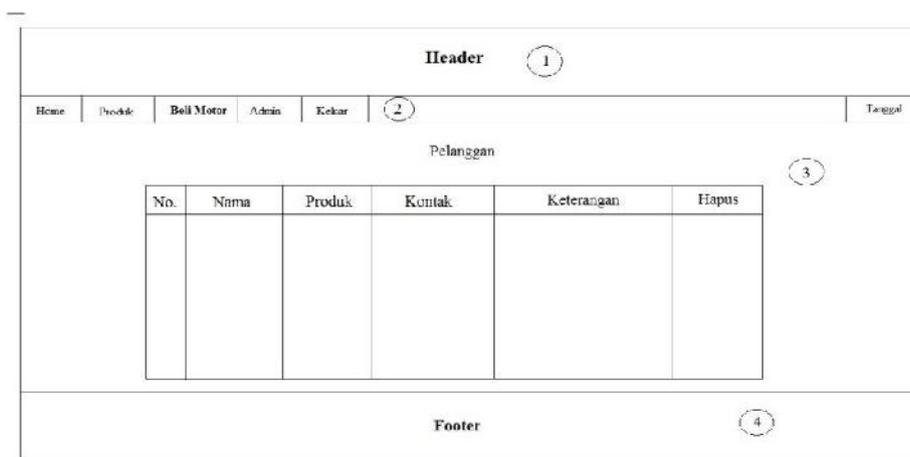
**Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Produk**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*

- e. Keluar : kembali ke *Homepage*
3. Daftar tabel seluruh produk pada CV. Benteng Honda Motor
  4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

#### D. Rancangan Tampilan Menu Pelanggan



**Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Pelanggan**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*

3. Daftar tabel seluruh pelanggan yang melakukan pembelian produk pada *website* Benteng Honda Motor.
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor

### E. Rancangan Tampilan Tambah Pelanggan

**Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Tambah Pelanggan**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu admin
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Form pendaftaran data pembeli terdiri dari :
  - a. Kode pelanggan

- b. Nama pelanggan
- c. Nomor telepon
- d. Alamat
- e. Nomor KTP
- f. Berkas seperti KTP, kartu keluarga dan slip gaji.
- g. Berisikan tentang alamat dan kontak person dari CV. Benteng Honda Motor.

## F. Rancangan Tampilan Pembelian Pelanggan

The wireframe shows a web page layout for customer purchases. At the top is a header section (1). Below it is a navigation bar (2) with links for Home, Produk, Beli Motor, Admin, Keluar, and Tanggal. The main content area (3) is titled 'Pembelian Pelanggan' and contains a form with the following fields: Kode, Name, Mark, Produk, Uang Muka (DP), and Cicilan. Below the form is a 'Beli' button. At the bottom of the page is a footer section (4).

**Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Pembelian Pelanggan**

Keterangan :

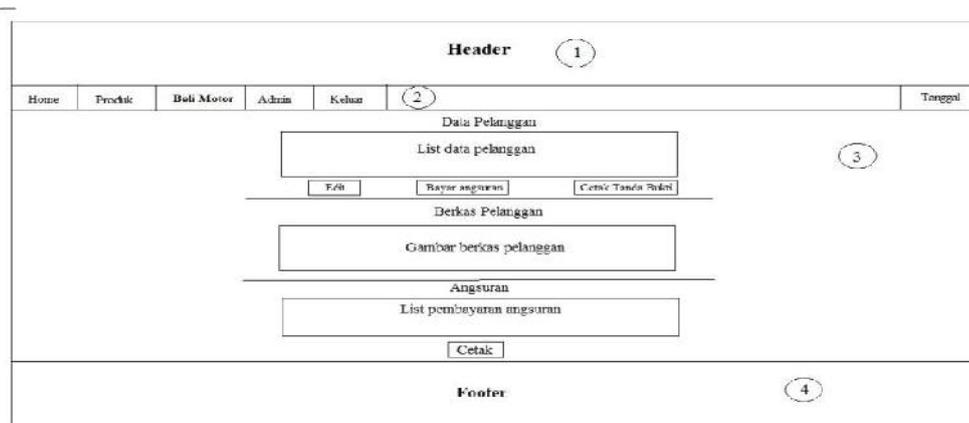
1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu admin
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*

3. Form pembelian pelanggan terdiri dari :

- a. Kode pelanggan
- b. Nama pelanggan
- c. Merk produk
- d. Nama produk
- e. Uang muka (DP)
- f. Cicilan

4. Berisikan tentang alamat dan kontak person dari CV. Benteng Honda Motor.

### G. Rancangan Tampilan Data Pelanggan



**Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Data Pelanggan**

Keterangan :

1. Judul

2. Tombol terdiri dari :

- a. *Home* : menampilkan menu utama
- b. *Produk* : menampilkan menu produk

- c. Beli Motor : menampilkan menu pembelian
  - d. Admin : menampilkan menu *admin*
  - e. Keluar : kembali ke *Homepage*
3. Data pelanggan yang telah dimasukkan terdiri dari :
- a. Data pelanggan : menampilkan data pelanggan dan pembelian
  - b. Berkas pelanggan : menampilkan seluruh berkas pelanggan
  - c. Angsuran : menampilkan seluruh transaksi pembayaran  
angsuran
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

## H. Rancangan Tampilan Pembayaran Angsuran

Header <span style="float: right;">1</span>										
Home	Produk	Beli Motor	Admin	Keluar	2	Tanggal				
Pembayaran Angsuran						3				
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Kode Pelanggan</td> </tr> <tr> <td>Nama Pelanggan</td> </tr> <tr> <td>Nama Produk</td> </tr> <tr> <td>Denda</td> </tr> </table>						Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Nama Produk	Denda	
Kode Pelanggan										
Nama Pelanggan										
Nama Produk										
Denda										
<input type="button" value="Kirim"/> <input type="button" value="Batal"/>										
Footer <span style="float: right;">4</span>										

**Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Pembayaran Angsuran**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama

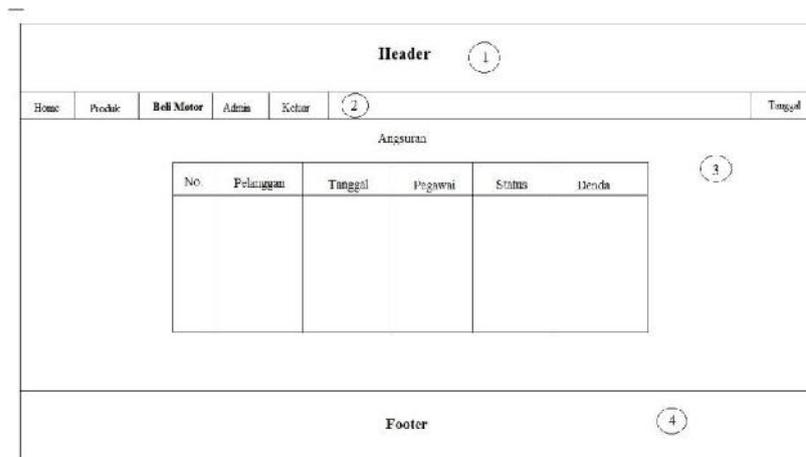
- b. Produk : menampilkan menu produk
  - c. Beli Motor : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. Keluar : kembali ke *Homepage*
3. Pembayaran terdiri dari :
- a. Kode pembayaran
  - b. Nama pelanggan
  - c. Nama produk
  - d. Cicilan
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

### I. Rancangan Tampilan Bukti Pembayaran

Tanda Bukti Pembelian Benteng Honda Motor	
Kode	:
Nama	:
Alamat	:
Produk	:
Pegawai	:
lokasi, tanggal	

**Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Bukti Pembayaran**

## J. Rancangan Tampilan Menu Angsuran

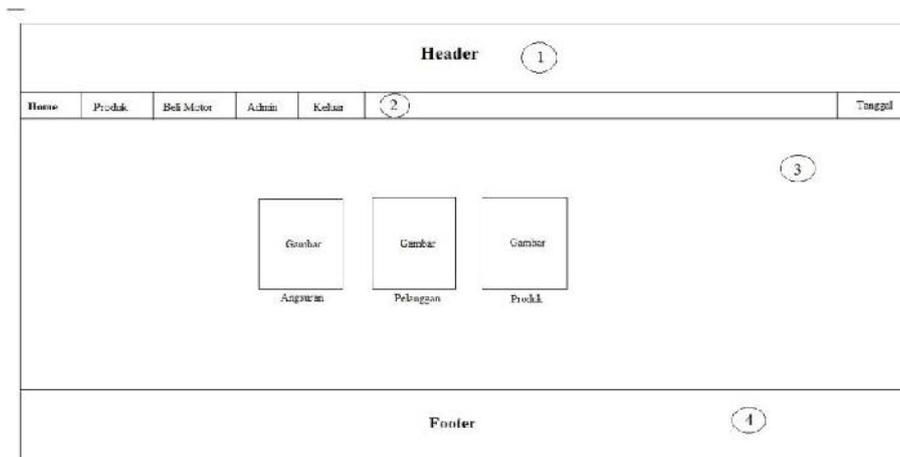


**Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Menu Angsuran**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Daftar tabel seluruh data angsuran yang telah diterima.
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

## K. Rancangan Tampilan Menu Laporan



**Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Menu Laporan**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Submenu terdiri dari :
  - a. *Angsuran* : menampilkan halaman laporan angsuran
  - b. *Pelanggan* : menampilkan halaman pelanggan
  - c. *Produk* : menampilkan halaman produk
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor

## L. Rancangan Tampilan Laporan Angsuran

The design shows a web page layout for a payment report. It features a header section with a title 'Header' and a navigation menu with buttons for 'Home', 'Produk', 'Beli Motor', 'Admin', 'Keluar', and 'Tanggal'. Below the navigation is a table with columns for 'No.', 'Pelanggan', 'Tanggal', 'Pegawai', 'Status', and 'Denda'. The table is currently empty. At the bottom, there is a footer section labeled 'Footer'.

Header					
Home	Produk	Beli Motor	Admin	Keluar	Tanggal
Angsuran					
No.	Pelanggan	Tanggal	Pegawai	Status	Denda
Footer					

**Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Laporan Angsuran**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Daftar tabel seluruh data laporan angsuran yang telah diterima.
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor

## M. Rancangan Tampilan Laporan Produk

Header <span style="float: right;">①</span>						
Home	Produk	Beli Motor	Admin	Keluar	②	Tanggal
Produk <span style="float: right;">③</span>						
No.	Nama	stock	harga	edit	hapus	

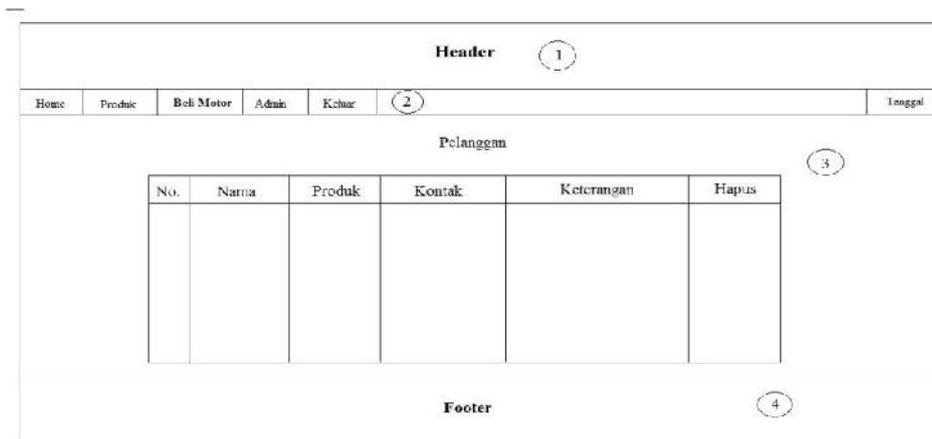
Footer ④

**Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Laporan Produk**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Daftar tabel seluruh data laporan produk yang ada pada CV. Benteng Honda Motor.
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

## N. Rancangan Tampilan Laporan Pelanggan



**Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Laporan Pelanggan**

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Daftar tabel seluruh data laporan pelanggan yang telah diterima.
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

## O. Rancangan Tampilan Menu *Admin*

The wireframe shows a web interface for an admin menu. At the top is a header area labeled 'Header' (1). Below it is a navigation bar (2) with buttons for 'Home', 'Produk', 'Beli Motor', 'Admin', 'Keluar', and 'Tentang'. The main content area (3) contains a 'Form Pendaftaran Admin' and a table with columns for 'No.', 'Nama', 'Username', 'Level', 'Edit', and 'Hapus'. At the bottom is a footer area labeled 'Footer' (4).

**Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Menu *Admin***

Keterangan :

1. Judul
2. Tombol terdiri dari :
  - a. *Home* : menampilkan menu utama
  - b. *Produk* : menampilkan menu produk
  - c. *Beli Motor* : menampilkan menu pembelian
  - d. *Admin* : menampilkan menu *admin*
  - e. *Keluar* : kembali ke *Homepage*
3. Berisikan tentang form pendaftaran *admin* baru dan daftar tabel seluruh data *admin* yang ada pada *website* Benteng Honda Motor.
4. Berisikan tentang alamat dan *contactperson* dari CV. Benteng Honda Motor.

## P. Rancangan Tampilan *LoginAdmin*

Silahkan Login
Username
Password
Masuk
Website Pembelian Motor Cash & Kredit

**Gambar 3.23 Rancangan Tampilan *Login***

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Komponen Perancangan Sistem**

Komponen perancangan sistem yang digunakan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi penjualan motor honda berbasis *web* pada CV. Benteng Honda Motor adalah *xampp-win 64*, *notepad++*, sistem operasi *windows ultimate 7 64-bit*. Adapun spesifikasi laptop yang digunakan dalam rancang bangun ini adalah :

- a. *Processor* : *Processor AMD A10-5745M APU with Radeon(tm) HD Graphics (4 CPUs),~2.1GHz*
- b. *RAM* : 4096 MB
- c. *Harddisk* : 1 TeraByte

#### **4.2. Pengujian Sistem**

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Pengujian sistem dilakukan dalam proses pengolahan data pada sistem informasi penjualan motor honda berbasis web pada CV. Benteng Honda Motor.

#### 4.2.1. Tampilan *Homepage*

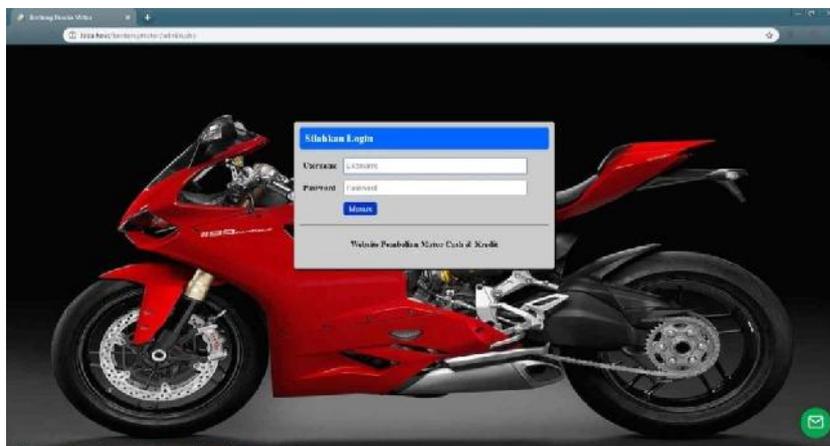
Tampilan *homepage* adalah tampilan yang paling awal muncul pada saat *website* diakses pertama kali oleh *costumer*. Tampilan ini menampilkan animasi gambar bergerak untuk waktu yang ditentukan.



Gambar 4.1 Tampilan *Homepage Website*

#### 4.2.2. Tampilan *LoginAdmin*

Tampilan *loginadmin* adalah tampilan *login* untuk *admin*, dimana *admin* harus memasukan id *admin* dan *password*.

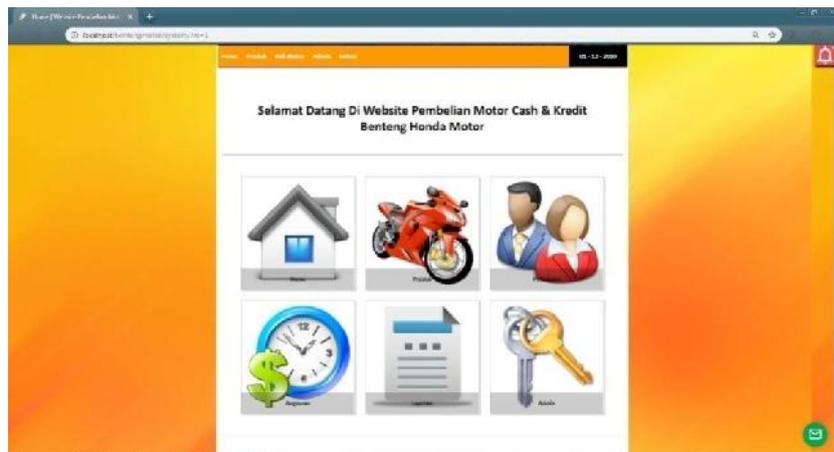


Gambar 4.2 Tampilan *LoginAdmin*

### 4.2.3. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini memiliki enam (6) menu, dimana menu tersebut merupakan fasilitas – fasilitas yang diberikan untuk mempermudah pelanggan dan *admin* dalam menggunakan *website*. Menu tersebut antara lain :

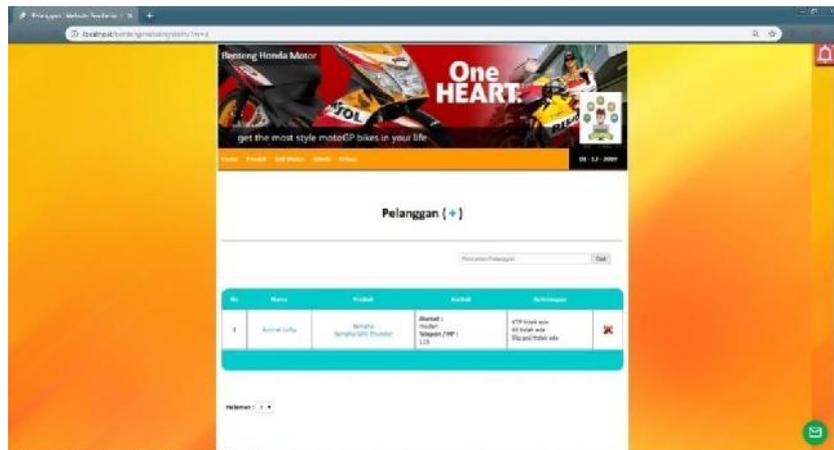
- a. Menu *Home* : Menampilkan halaman menu utama
- b. Menu Produk : Menampilkan halaman produk
- c. Menu Pelanggan : Menampilkan halaman pelanggan
- d. Menu Angsuran : Menampilkan halaman angsuran
- e. Menu Laporan : Menampilkan halaman laporan
- f. Menu *Admin* : Menampilkan halaman *admin*



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

### 4.2.4. Tampilan Pelanggan

Tampilan pelanggan merupakan tampilan yang berisi tentang data dari pemesanan produk pada *website* ini.



**Gambar 4.4 Tampilan Pelanggan**

*Customer* dapat melakukan pemesanan dengan memilih produk yang ada pada *homepage* dan akan langsung diarahkan ke halaman *input data customer*.



**Gambar 4.5 Tampilan *Input Data Customer***

Setelah input selesai, *customer* akan diarahkan ke halaman pemesanan produk.

**Gambar 4.6 Tampilan Pemesanan Produk**

*Customer*akan diarahkan lagi ke halaman pelanggan untuk melihat kembali data yang telah di input serta dapat mengedit, bayar angsuran dan cetak bukti pembayaran.

**Gambar 4.7 Tampilan Bayar Angsuran**

Tanda Bukti Pembelian Benteng Honda Motor	
Kode	: PLGN02
Nama	: Azrinal Lufty
Alamat	: medan
Produk	: Yamaha Yamaha GRX Thunder
Pegawai	: pembeli
Medan, 01-12-2019	

**Gambar 4.8 Tampilan Cetak Bukti Pembayaran**

#### 4.2.5. Tampilan Produk

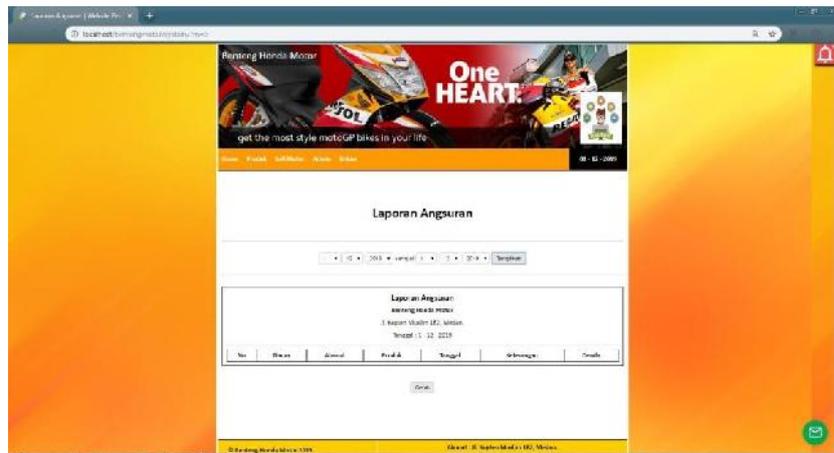
Tampilan produk merupakan tampilan produk motor pada CV. Benteng Honda Motor. Pada halaman ini, hanya admin yang dapat merubah dan menghapus data produk.

No	Nama	Stok	Harga		
1	Honda Shid 110cc	1	Rp 22.000.000		
2	Honda Polar 150cc	1	Rp 16.500.000		
3	Honda Lava 150cc	25	Rp 15.750.000		
4	Honda Vixion 150cc	11	Rp 17.000.000		
5	Honda Lava 150cc	0	Rp 15.750.000		
6	Honda Shid 110cc	1	Rp 16.000.000		
7	Honda Lava 150cc	1	Rp 15.750.000		
8	Honda Lava 150cc	0	Rp 15.750.000		
9	Honda Lava 150cc	7	Rp 10.500.000		
10	Honda Lava 150cc	0	Rp 15.750.000		

**Gambar 4.9 Tampilan Produk**

#### 4.2.6. Tampilan Laporan Angsuran

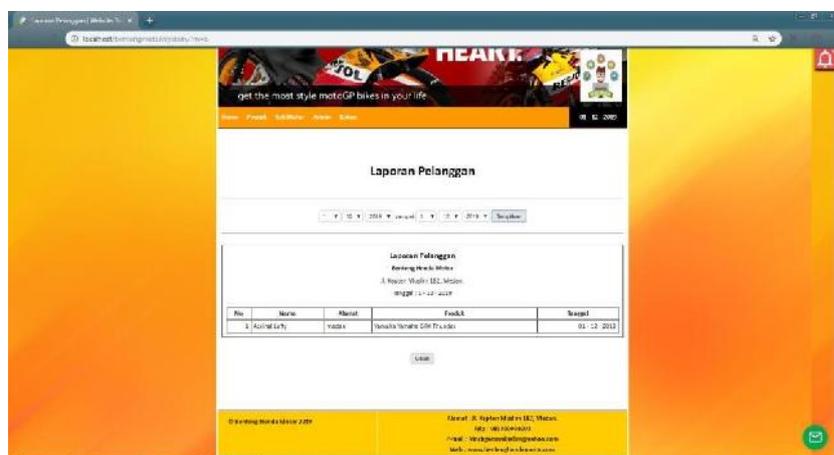
Tampilan laporan angsuran merupakan tampilan yang berisikan tentang laporan pembayaran angsuran seluruh *customer*.



**Gambar 4.10 Tampilan Laporan Angsuran**

#### 4.2.7. Tampilan Laporan Pembelian

Tampilan laporan pembelian adalah tampilan yang berisikan tentang laporan pembelian seluruh *costumer*.



**Gambar 4.11 Tampilan Laporan Pembelian**

#### 4.2.8. Tampilan Laporan Produk

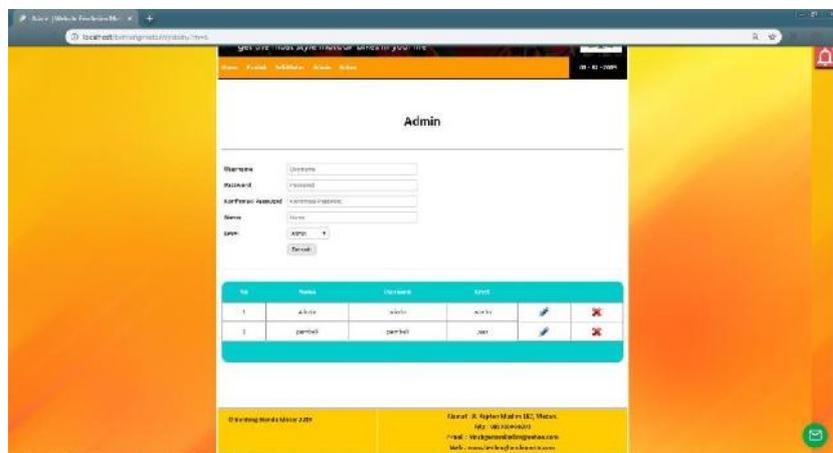
Tampilan laporan produk merupakan tampilan yang berisikan daftar seluruh data produk pada CV. Benteng Motor Honda.



**Gambar 4.12** Tampilan laporan produk

#### 4.2.9. Tampilan Admin

Tampilan *admin* merupakan tampilan yang berisikan data *admin* dan pendaftaran *admin* baru.



**Gambar 4.13** Tampilan Admin

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa dan uraian dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. *Website* ini adalah sarana penjualan motor honda *online* yang dapat diakses oleh siapa saja.
2. Pendesainan yang menarik sangat diperlukan dalam merancang sebuah perancangan sistem informasi agar para *user* nyaman menelusuri *website* ini.
3. Dengan adanya sistem komputer, maka perancangan sistem informasi penjualan honda motor dapat diakses dengan cepat dan akurat, informasi tentang perangkat komputer juga dapat dilihat dengan detail.
4. Sasaran dari *website* adalah para *user* yang suka dengan perkembangan *ter-update* untuk produk honda motor, tetapi kurang mempunyai waktu untuk pergi langsung ke *dealer* honda atau adanya jarak yang cukup jauh.

#### **5.2 Saran**

Dalam rancang bangun aplikasi penjualan motor honda berbasis *web* pada CV. Benteng Honda Motor, penulis menyadari banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan :

1. Agar selalu dipercaya oleh pelanggan maka hendaknya pihak *dealer* selalu cepat dan tepat dalam memberikan layanan dan informasi yang dibutuhkan pelanggan.

2. Untuk tahap pemulaan, mungkin sistem informasi ini memerlukan biaya yang cukup mahal, akan tetapi pada tahap selanjutnya akan jauh lebih hemat dari pada cara manual.
3. Perlu adanya pengembangan dari segi desain, kelengkapan, detail produk, tata cara pembayaran dan pengiriman yang cepat dan mudah kedepannya.
4. Kecepatan dalam membuka halaman *web* perlu diperhatikan, agar pengunjung tidak merasa bosan karena harus menunggu lama untuk membuka halaman *web* pada situs ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozaq, Khairunnisa Fitri Lestari, dan Sindi Handayani. 2015. *Sistem Informasi Produk dan Data Calon Jamaah Haji dan Umroh Pada PT. Travellindo Lusiyanana Banjarmasin Berbasis Web*. Banjarmasin: Jurnal Positif Politeknik Negeri Banjarmasin.
- Ana, Ahmat, dan Nur Aini Hutagalung. 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih*. Prabumulih: Perguruan Tinggi STMIK.
- Badawi, A. (2018). Evaluasi Pengaruh Modifikasi Three Pass Protocol Terhadap Transmisi Kunci Enkripsi.
- Dhany, H. W., Izhari, F., Fahmi, H., Tulus, M., & Sutarman, M. (2017, October). Encryption and decryption using password based encryption, MD5, and DES. In International Conference on Public Policy, Social Computing and Development 2017 (ICOPOSDev 2017) (pp. 278-283). Atlantis Press.
- Enterprise, Jubilee. 2017. *Otodidak Desain dan Pemrograman Website*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ester MarsaulinaGultom, 2013, Perancangan Sistem Penjualan berbasis web pada Butik Your Daily Wardrobe.
- Fathansyah.(2012). *Basis Data*.Bandung: Informatika.
- Fathurrahman, 2014.*Membuat Website Mudah dan Praktis dengan Weeble*,Jakarta :Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Fuad, R. N., & Winata, H. N. (2017). APLIKASI KEAMANAN FILE AUDIO WAV (WAVEFORM) DENGAN TERAPAN ALGORITMA RSA. InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan, 1(2), 113-119.
- Gaol, C. J. (2008).*Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hanafiah Solihin, Hannah dan Arvid Nusa. 2017. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, dan Persediaan Suku Cabang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut*. Bandung: Jurnal Infotronik Universitas Sangga Buana YPKP.
- Hariyanto, E., Lubis, S. A., & Sitorus, Z. (2017). Perancangan prototipe helm pengukur kualitas udara. KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer), 1(1).
- Hayuningtyas RatihYulia, 2015. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Taspada Toko Lokalop. "Jurnal dari Sistem Informasi STMIK antarBangsa", ISSN 2089- 8711 Vol. IV NO.2 : 160-167.

- Hendini, Ade. 2016, *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus : Distro Zhezha Pontianak)*. Jurnal Khatulistiwa Informatika. IV(2), 108.
- Iqbal, M., Siahaan, A. P. U., Purba, N. E., & Purwanto, D. (2017). Prim's Algorithm for Optimizing Fiber Optic Trajectory Planning. *Int. J. Sci. Res. Sci. Technol*, 3(6), 504-509.
- Irawan, Budhi. 2005. *Jaringan Komputer*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(1), 1-6.
- Kristanto, Andi. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi*. Gava Media. Yogyakarta.
- Kristanto, H., 2004. *Konsep dan Perancangan Database*. Edisi ke - 2, Andi. Yogyakarta.
- Ladjamudin, Al – Bahrin Bin., 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Cetakan Pertama, Tangerang: Graha Ilmu.
- Maulana Kiki Rizki and Bunyamin, 2015. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Stok Barang di Toko Widari Garut. "Jurnal Algoritma", ISSN : 2302-7339 Vol. 12 No. 1 : 1-6.
- Muhammad Ikhsandan Tirta Aditya Kusuma, 2014, *Sistem Informasi Penjualan Produk Kesehatan dan Alat Kosmetik Pada Angi Shop*.
- Muhyuzir T.D., 2010, *Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data*, Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Nugroho, Bunafit, 2013, *Membuat Aplikasi WEB Penjualan Pembelian dengan PHP, MySQL dan Dreamweaver*. Yogyakarta : Penerbit PT. Alif Media.
- Raharjo, Budi, 2016. *Pemrograman Web (HTML, PHP, & MySQL)*. Edisi ketiga. Bandung: Penerbit Modula.
- Rahim, R., & Fuad, R. N. (2019). Aplikasi dalam simulasi penjualan dengan menggunakan metode monte carlo. *Ready Star*, 2(1), 235-239.
- Rusliana, 2018. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Bucket Bunga Berbasis Web pada Toko Buket Medan Binjai*. Medan: Universitas Pembangunan Panca Budi.
- Sanusi, A. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat. Sitepu, N. B., Zarlis, M., Efendi, S., & Dhany, H. W. (2019, August). Analysis of Decision Tree and Smooth Support Vector Machine Methods on Data

Mining. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1255, No. 1, p. 012067). IOP Publishing.

Sharif, A. (2019). DATA MINING UNTUK MEMPREDIKSI ITEMSET PROMOSI PENJUALAN BARANG MENGGUNAKAN METODE MARKET BASKET ANALYSIS (MBA)(STUDI KASUS: TOKO SENTRA PONSEL). Jurnal Mantik Penusa, 3(2, Des).

Simarmata, Janner. 2007. *Perancangan Basis Data*. Andi. Yogyakarta.

Sitorus, Z., Saputra, K, S., Sulistianingsih, I. (2018) C4.5 Algorithm Modeling For Decision Tree Classification Process Against Status UKM.

Sitorus, Z. (2018). Kebutuhan Web Service untuk Sinkronisasi Data Antar Sistem Informasi dalam Universitas. Jurnal Teknik dan Informatika, 5(2), 87-90.

Subhan, M.2012.*Analisa Perancangan Sistem*. Lentera Ilmu Cendekia. Jakarta

Sudarto Hasugian, Penda. 2018. *Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi*. Medan: STMIK Pelita Nusantara.

Sumartono, I., Siahaan, A. P. U., & Mayasari, N. (2016). An overview of the RC4 algorithm. IOSR J. Comput. Eng, 18(6), 67-73.

Sumartono, I. (2019). Analisis Perancangan Sistem Rencana Pembelajaran Terpadu dalam Mendukung Efektivitas dan Mutu Pengajaran Dosen (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi). Jurnal Teknik dan Informatika, 6(1), 12-17.

SupardiYuniar, 2015.*Mudah dan Cepat Membuat Skripsi dengan VB 2012*, Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo.

Sutarman, 2007.*Membangun Aplikais Web dengan PHP dan MySQL*.Edisi ke – 2.Yogyakarta:Grahallmu.

Raharjo, Budi, Imam Heryanto. Enjang RK., 2010. *Modul Pemrograman Web (HTML, PHP, & MySQL)*. Bandung: Modula.

Tasril, V., & Putri, R. E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Berbasis Macromedia Flash. Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology, 7(1).

Utomo, R. B. (2019). Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh berbasis Multimedia dengan Metode User Centered Design (UCD). J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika), 3(1), 68-79.



