
Perancangan Aplikasi Pemasaran Sepeda Motor Suzuki pada PT. Sunindo Varia Motor Medan Berbasis Web

Juliarica

STMIK IBBI

Jl. Sei Deli No. 18 Medan, Telp. 061-4567111 Fax. 061-4527548

e-mail : juliarica@gmail.com

Abstrak

PT. Sunindo Varia Motor dalam pengolahan data pemasaran sepeda motor masih menggunakan sistem manual dengan menggunakan Microsoft Excel untuk pengolahan datanya, sehingga masih cukup lambat dan hasilnya sering tidak akurat, sehingga dibutuhkan suatu sistem yang baru yang terkomputerisasi. Sistem pemasaran sepeda motor yang diusulkan dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, database menggunakan MySQL, dan server base menggunakan Apache, sehingga pengolahan data dapat dilakukan dengan cepat dan hasilnya lebih akurat serta dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Sistem ini dapat menampilkan data produk, data pemasaran sepeda motor perusahaan, serta berita tentang perusahaan. Sistem ini juga menggunakan verifikasi login agar bisa melakukan perubahan terhadap data pemasaran. Namun sistem ini belum dapat digunakan untuk melakukan verifikasi penjualan, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan perkembangan di bidang teknologi informasi.

Kata Kunci : Perancangan Aplikasi, Pemasaran Sepeda Motor, dan Berbasis Web

Abstract

PT . Sunindo Varia Motor in motorcycle marketing data processing still using manual systems using Microsoft Excel for data processing , so it is still quite slow and the results are often inaccurate , so we need a new system is computerized . Marketing system proposed motorcycle designed using PHP programming language , MySQL database to use , and the base server using Apache , so the data processing can be done quickly and the results are more accurate and can be accounted for righteousness . This system can display product data , marketing data firm motorcycles , as well as news about the company . This system also uses a login verification in order to make changes to data marketing . But this system can not be used to verify the sale , so it needs to be further developed in accordance with developments in information technology .

Keywords : Design Application , Motorcycle Marketing , and Web -Based

1. Pendahuluan

PT. Sunindo Varia Motor Medan adalah merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pemasaran motor dengan merek dagang Suzuki dalam pengolahan datanya sudah menggunakan sistem komputerisasi menggunakan jaringan *Local Area Network* (LAN) sehingga hanya bisa di akses secara internal saja. Hal ini sudah tidak memadai lagi karena berkembangnya teknologi di bidang komputer, di mana pertukaran informasi sudah bisa dilakukan secara global menggunakan jaringan *internet*, sehingga semua pihak yang membutuhkan bisa berinteraksi di manapun dan kapanpun dibutuhkan, terutama di bidang pemasaran sepeda motor. Sistem informasi pemasaran sepeda motor dengan menggunakan jaringan *internet* sebagai media pemasarannya diharapkan dapat meningkatkan penjualan perusahaan, karena pelanggan dapat melakukan *order* pembelian di manapun dan kapanpun dibutuhkannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, perusahaan ini di rasa perlu untuk mengembangkan sistem informasi pemasaran sepeda motornya berbasis *web* sehingga semakin dapat bersaing dengan perusahaan lain sejenis maupun bersaing secara global.

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub sistem yang berinteraksi untuk mencapai satu tujuan. Sedangkan sistem adalah kerangka-kerangka dari prosedur-prosedur yang berhubungan yang disusun dengan suatu skema yang menyeluruh, untuk melaksanakan

suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan. Dari pengertian sistem menurut para ahli di atas, maka istilah “*systema*” atau sistem mengandung arti kumpulan bagian unsur atau komponen yang saling berhubung satu sama lain secara teratur yang merupakan satu kesatuan yang saling bergantung untuk mencapai tujuan. Sebuah sistem harus mempunyai tujuan atau sasaran. Pengembangan sistem terdiri dari personil-personil sebagai berikut :

1. **Manajer Analisis Sistem**
Manajer analisis sistem disebut juga sebagai koordinator proyek dan mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut :
 - a. Sebagai ketua/koordinator team pengembangan sistem.
 - b. Mengarahkan, mengontrol dan mengatur anggota tim pengembangan sistem.
 - c. Membuat jadwal pelaksanaan proyek pengembangan sistem yang akan dilakukan.
 - d. Bertanggung jawab dalam mendefinisikan masalah, studi kelayakan, disain sistem dan penerapannya.
 - e. Memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan sistem.
 - f. Mewakili team untuk berhubungan dengan pemakai sistem dalam hal perundingan-perundingan dan pemberian-pemberian nasehat kepada manajemen dan pemakai sistem.
 - g. Membuat laporan-laporan kemajuan proyek.
 - h. Mengkaji ulang dan memeriksa kembali hasil kerja dari team.
 2. **Ketua Analis Sistem**
Ketua analis sistem biasanya menjabat sebagai wakil dari manajer analisis sistem. Tugasnya membantu manajer analisis sistem dan mewakilinya apabila manajer berhalangan.
 3. **Analisis Sistem Senior**
Analisis Sistem Senior merupakan analisis sistem yang sudah berpengalaman.
 4. **Analisis Sistem**
Analisis sistem merupakan analisis sistem yang cukup berpengalaman dan dapat bekerja sendiri tanpa bimbingan dari analisis sistem senior.
 5. **Analisis Sistem Junior**
Analisis sistem junior merupakan analisis sistem yang belum berpengalaman dan masih membutuhkan bimbingan dari analisis sistem yang lebih senior.
 6. **Pemrogram Aplikasi Senior**
Pemrogram aplikasi senior merupakan pemrogram komputer yang sudah berpengalaman dengan tugas merancang spesifikasi dari program aplikasi dan mengkoordinasi kerja dari pemrogram lainnya.
 7. **Pemrogram Aplikasi**
Pemrogram aplikasi merupakan pemrogram komputer yang cukup berpengalaman dan dapat melakukan tugasnya tanpa harus dibimbing secara langsung lagi.
 8. **Pemrogram Aplikasi Junior**
Pemrogram aplikasi junior merupakan pemrogram komputer yang belum berpengalaman dan masih dibawah bimbingan langsung dari pemrogram yang lebih senior. Pemrogram aplikasi junior biasanya hanya dilibatkan pada pembuatan modul program sederhana, seperti pembuatan bentuk-bentuk input dan output.
- Sedangkan sistem buatan manusia dapat berinteraksi atau dikontrol oleh satu atau lebih komputer yang disebut dengan sistem yang terotomasi dan terdiri atas :
- a. *Sistem online (on – line system)*, yaitu sistem yang menerima langsung input pada area di mana input tersebut direkam, dan menghasilkan output yang dapat berupa hasil komputasi pada area dimana mereka dibutuhkan.
 - b. *Sistem real time (real – time system)*, yaitu mekanisme pengontrolan, perekaman data, pemrosesan yang sangat cepat sehingga output yang dihasilkan dapat diterima dalam waktu yang tidak relatif lama.
 - c. *Sistem pendukung keputusan dan perencanaan strategik (decision support + strategic planning system)* yaitu sistem yang memproses transaksi organisasi secara harian, dan membantu para manajer mengambil keputusan, mengevaluasi dan menganalisis tujuan organisasi.
 - d. *Sistem berbasis pengetahuan (knowledge – based system)*, yaitu program komputer yang dibuat mendekati kemampuan dan pengetahuan seorang pakar. Umumnya menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak khusus seperti LISP dan PROLOG.

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sedangkan menurut informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang telah memiliki arti.[2]

Dari pengertian informasi menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi penerima dan bermakna dalam pengambilan keputusan. Dalam suatu perusahaan peran informasi dapat digolongkan menjadi suatu sumber daya utama, disamping personil, material, media (termasuk fasilitas dan energi) dan dana.

sistem informasi adalah suatu kerangka kerja dimana sumber daya (manusia dan komputer) dikoordinasikan untuk mengubah masukan (data) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran perusahaan. McLeod menyatakan bahwa sistem informasi sebagai suatu kerangka kerja dengan sumber daya (manusia dan komputer), dikoordinasikan untuk mengubah masukan (data) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran institusi. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu susunan di dalam organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting untuk memproses tipe rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan terhadap kejadian-kejadian eksternal yang penting, dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan. Selain itu sistem informasi juga dapat diartikan sebagai kumpulan dari elemen data dan perangkat pengolah data yang saling berhubungan yang bertujuan untuk menghasilkan informasi secara akurat, tepat, cepat dan sesuai dengan kebutuhan. Disamping itu sistem informasi juga melaksanakan operasi-operasi guna menunjang perencanaan dan pengawasan kegiatan dalam pengambilan keputusan serta memberi laporan yang beragam kepada pengguna luar. Sistem informasi dapat bermanfaat dalam menunjang berbagai peran pengambil keputusan dan dapat menyediakan laporan khusus yang dengan jelas memberi informasi kepada manajer serta sistem informasi dapat memonitor dan memberikan data yang lengkap agar sistem dapat melakukan perhitungan-perhitungan untuk membandingkan hasil dari berbagai cara alokasi sumber daya.

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat *tool* untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. http://id.wikipedia.org/wiki/UML_-_cite_note-dav-0 Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (tool) desain berorientasi objek dari IBM.

Diagram aliran data (*Data Flow Diagram, DFD*) adalah gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

Rasmus Lerdorf merupakan seorang programmer yang menciptakan PHP pada tahun 1994. PHP terus mengalami perkembangan dan perubahan hingga saat ini dalam berbagai versi. PHP adalah salah satu *server side* artinya bahasa yang digunakan pada server dengan tanpa perlu melakukan kompilasi tetapi cukup menuliskan ASCIInya saja.. PHP termasuk *Open Source Product*. Jadi, dapat diubah *source code* dan mendistribusikannya secara bebas.

Untuk menjalankan sistem PHP dibutuhkan 3 komponen :

1. Web server.
2. Program PHP.
3. Database Server.

Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP yaitu :

1. PHP mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi.
2. PHP dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dalam sistem operasi yang berbeda pula.
3. PHP diterbitkan secara gratisan.
4. PHP merupakan bahasa yang dapat diletakkan dalam tag HTML.
5. Sistem database yang didukung PHP cukup banyak.
6. PHP termasuk *server side programming*.

Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>). Ada tiga cara untuk menuliskan script PHP :

1. <?script PHP?>
2. <?php

Script PHP

```
?>
```

```
3. <SCRIPT LANGUAGE="php">
```

```
Script php
```

```
</script>
```

Pemisah antar instruksi adalah tanda titik koma (;). Untuk membuat atau menambahkan komentar, standar penulisan adalah /*komentar*/, //komentar dan #komentar. Untuk menuliskan script PHP, ada dua cara yang sering digunakan yaitu Embedded Script dan Non- Embedded Script.

Menurut Bunafi: "Embedded Script yaitu script PHP yang disisipkan diantara tag-tag HTML".

Contoh dari Embedded Script :

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Embedded Script</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<?php
```

```
Echo "Hallo, selamat menggunakan PHP";
```

```
?>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Sedangkan Non-Embedded Script menurut Bunafi adalah script program PHP murni. Termasuk tag HTML yang disisipkan dalam script PHP.

Contoh dari Non-Embedded Script :

```
<?php
```

```
echo "<html>";
```

```
echo "<head>";
```

```
echo "<title>Mengetahui PHP</title>";
```

```
echo "</head>";
```

```
echo "<body>";
```

```
echo "<p>PHP cukup jitu</p>";
```

```
echo "</body>";
```

```
echo "</html>";
```

```
?>
```

Pemasaran didefinisikan dalam berbagai pengertian. Menurut American Marketing Association dalam Kotler: "Pemasaran diartikan sebagai hasil prestasi kerja kegiatan usaha yang langsung berkaitan dengan mengalirkannya barang atau jasa dari produsen ke konsumen. Pengertian pemasaran dapat ditafsirkan dengan berbagai arti sesuai dengan profesi masing-masing". [6]

Perkembangan peradapan manusia itu menimbulkan perkembangan penggunaan alat pertukaran. Dengan adanya perkembangan tersebut mulailah dikenal transaksi jual-beli. Dengan meningkatnya jumlah barang yang diproduksi dan adanya peningkatan usaha untuk memenuhi kebutuhan manusia, menimbulkan kegiatan perdagangan dan usaha pendistribusian barang dari tangan produsen sampai ketangan konsumen. Perkembangan selanjutnya, produsen mulai menghasilkan barang-barang dalam jumlah yang besar untuk menghadapi pesanan berikutnya.

Pemasaran mempunyai peranan penting dalam masyarakat karena menyangkut kehidupan, termasuk bidang sosial dan ekonomi. Peranan pemasaran ada dua yaitu peranan pemasaran dalam masyarakat dan dalam perusahaan. Peranan pemasaran dalam masyarakat adalah sebagai berikut :

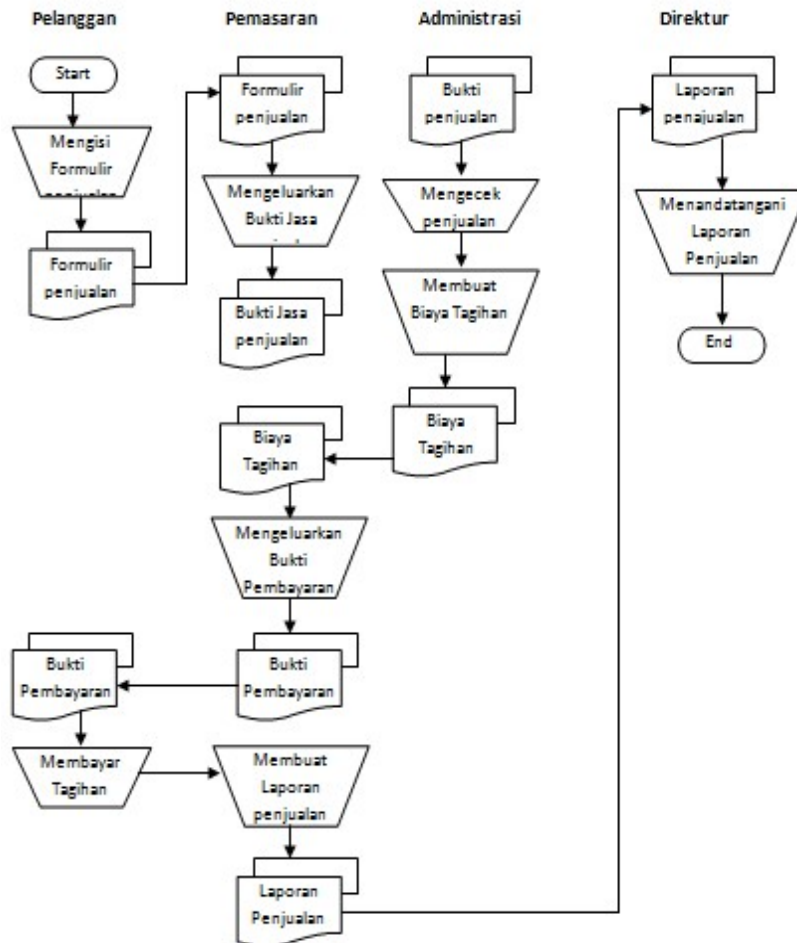
1. Peranan pemasaran dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia.
2. Peranan pemasaran dalam mengalirkannya produk dari produsen ke konsumen.
3. Keterkaitan antara pemasaran dengan industrialisasi.
4. Peranan pemasaran dalam kegiatan ekonomi.

2. Metode Penelitian

Penelitian Lapangan, Yaitu metode yang dilakukan dengan cara berhadapan langsung dengan objek permasalahan dengan tujuan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk tahap selanjutnya. kemudian Penelitian Kepustakaan, Penelitian ini sifatnya

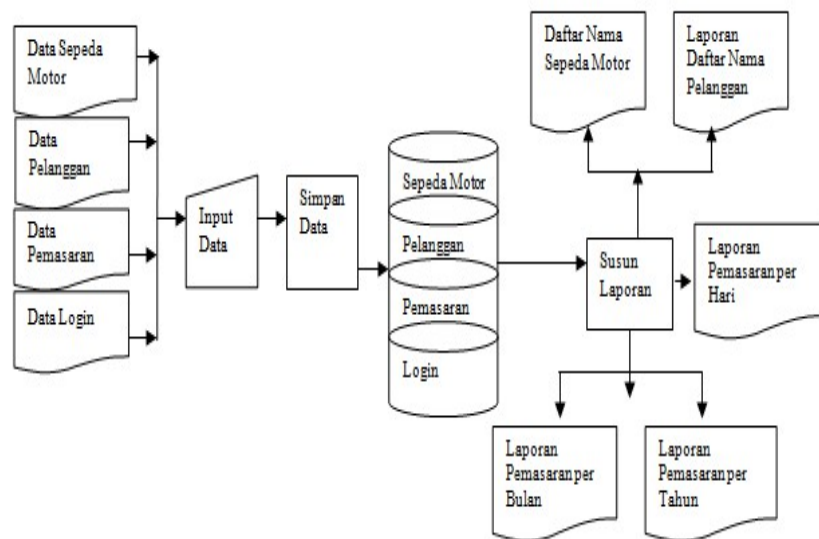
teoritis dengan cara memperoleh informasi dalam buku bacaan yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas yang berasal dari akademik ataupun dari luar akademik.

Adapun bagan alir sistem yang sedang berjalan di PT. Sunindo Varia Motor dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Alir Sistem Yang Sedang Berjalan

Berikut ini bagan aliran sistem usulan yang peneliti ajukan dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 2. Bagan Aliran Sistem Usulan Yang Peneliti Ajukan

Penjelasan bagan alir sistem usulan pada Gambar 3.2 adalah sebagai berikut :

1. Dokumen yang telah dibuat seperti data pelanggan, data sepeda motor dan data pemasaran diinputkan ke dalam komputer.
2. Apabila ada pemesana sepeda motor, maka diinputkan ke dalam program komputer yang disebut data pemasaran sepeda motor.
3. Setelah melakukan *input* data kemudian dilakukan proses simpan data ke program *DBMS*.
4. Data yang telah di simpan dalam program *DBMS* diambil untuk selanjutnya dibuatkan laporannya.
5. Demikianlah laporan tersebut dibuat dan itu terjadi secara terus-menerus.

3. Hasil dan Analisis

Sesuai dengan judul skripsi penulis yaitu Sistem Informasi Pemasaran Sepeda Motor Berbasis *Web* pada PT. Sunindo Varia Motor Medan yang merupakan tempat penulis melaksanakan riset. Adapun hasil analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Analisis *input* adalah merupakan analisis yang dilakukan untuk melakukan pemasukan data. Adapun data yang menjadi masukan pada sistem ini adalah berupa faktur penjualan sepeda motor yang digunakan sebagai tanda bukti penjualan sepeda motor kepada pelanggan.

Sedangkan kuitansi penerimaan kas merupakan bukti penerimaan kas yang dikeluarkan oleh perusahaan kepada para pelanggan sebagai bukti pelunasan atas piutang perusahaan kepada pelanggan.

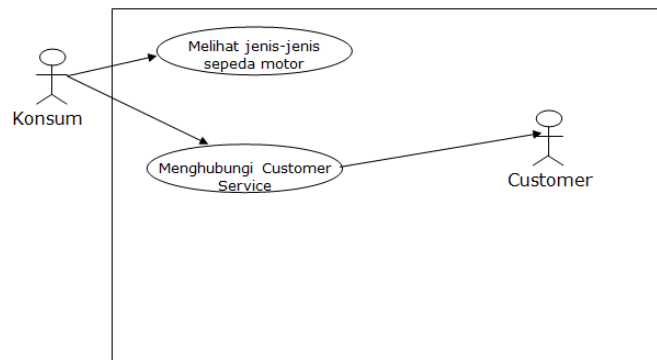
Proses sistem yang sedang berjalan pada PT. Sunindo Varia Motor Medan di mulai dari keinginan pelanggan dalam menggunakan sepeda motor yang dimiliki oleh perusahaan. Pelanggan yang berminat tersebut dapat datang langsung ke PT. Sunindo Varia Motor Medan untuk menanyakan informasi tentang sepeda motor yang diinginkan. Kemudian PT. Sunindo Varia Motor Medan akan membuat formulir isian dan menjelaskan cara pembayaran, di mana ada dua cara pembayaran yaitu pembayaran tunai dan kredit.

Untuk pembayaran tunai dapat dibayar langsung atau disetor langsung kepada PT. Sunindo Varia Motor Medan, sedangkan untuk pembayaran yang dilakukan secara bertahap atau cicilan dapat dilakukan melalui *leasing*. Kemudian PT. Sunindo Varia Motor Medan akan memberikan bukti pelunasan pembayaran kepada pelanggan, berupa kuitansi pembayaran. Barulah pelanggan dapat menggunakan sepeda motor tersebut.

Analisis *output* merupakan sebuah data keluaran yang dihasilkan dari PT. Sunindo Varia Motor Medan. Adapun laporan yang dianalisis adalah laporan data pemasaran sepeda motor.

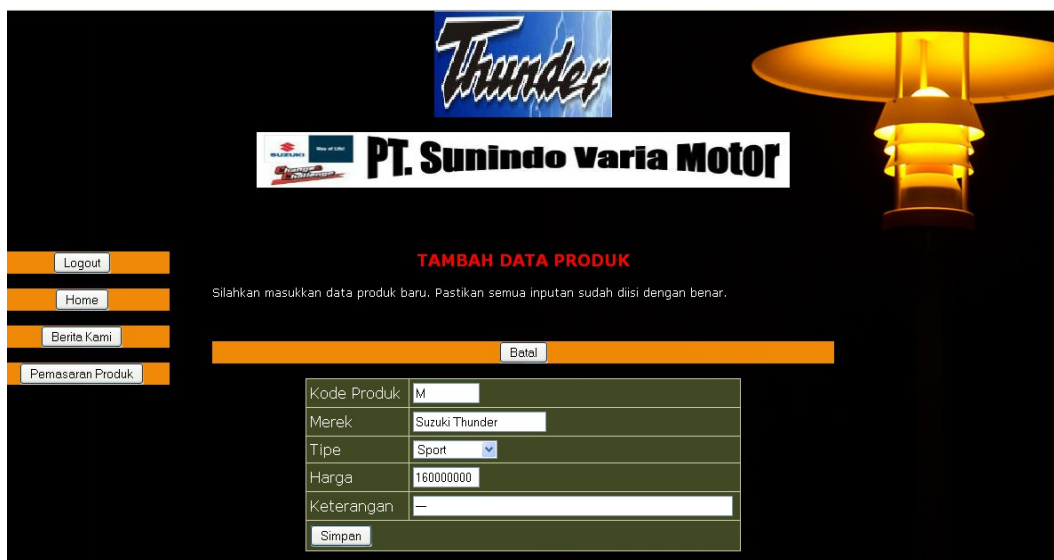
Laporan data pemasaran sepeda motor berfungsi untuk menampilkan data sepeda motor yang telah terjual oleh pelanggan setiap periodenya, baik per hari per bulan dan per tahun. Perancangan sistem yang digunakan dalam sistem informasi pemasaran sepeda motor berbasis web ini mencakup perancangan proses, perancangan input, perancang output, dan perancangan database. Adapun langkah-langkah perancangan sistem ini adalah sebagai berikut : Use case diagram sistem informasi pemasaran sepeda

motor berbasis web ini merupakan gambaran tentang interaksi pengguna dengan sistem yang dirancang. Adapun use case diagram sistem informasi ini dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



Gambar 3. Use Case Diagram

Dari hasil analisis, maka dihasilkan sebuah rancangan halaman aplikasi pemasaran sepeda motor suzuki pada PT. sunindo varia motor medan pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Rancangan Halaman Aplikasi Pemasaran

4. Kesimpulan

Dari hasil dan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem yang dirancang ini bisa digunakan untuk melakukan pendataan data produk, pelanggan dan pemasaran produk sepeda motor secara *online* bila menggunakan fasilitas *web hosting*. Untuk merancang sebuah sistem informasi yang bersifat *online* dibutuhkan aplikasi *web server* seperti *apache* untuk menampilkan halaman yang dirancang dan aplikasi *server database* seperti *MySQL Server* untuk mengolah data dan informasi pada sistem informasi yang dirancang. Kemudian Untuk merancang sebuah *website*, dapat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *notepad* sebagai aplikasi pengolah *script-script* bahasa pemrograman yang digunakan..

Referensi

Daftar Pustaka :

- [1] Arbie, Erwan. *Management Database dengan MySQL*. Yogyakarta. 2004.
- [2] Purwanto, M.Tito. *Membangun web server*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2002.

- [3] M. Syafii. *Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2004.
 - [4] Sholiq. *Unified Modelling Language*. Yogyakarta : Penerbit Andi. 2006.
 - [5] Sutarman. *Membuat Aplikasi web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu Komputer. 2003.
 - [6]Ukar, Kurweni. *Microsoft Internet Explorer*. Jakarta : Penerbit PT. Elex Media Komputindo. 2002.
-

