
Web Katalog Pemasaran Sepeda Motor Suzuki

Tintin Chandra ¹⁾ Chandra Wijaya ²⁾

STMIK IBBI

Jalan Sei Deli No. 18. Telp 061. 414 67111

Email : tinuhnsbm@gmail.com

Abstrak

Teknologi dan informasi yang berkembang dengan cepat harus diseimbangkan dengan kebutuhan. Kebutuhan manusia akan informasi pada saat ini menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan hadirnya internet, memungkinkan memperoleh informasi yang dibutuhkan hanya dalam hitungan detik dan menjadikan ruang dan waktu tidak lagi menjadi persoalan. Demikian juga dengan PT. Suzuki Cemerlang, sistem informasi showroom saat ini masih kurang efektif dalam hal penyampaian informasi kepada calon pembeli. Sedangkan masyarakat pada umumnya membutuhkan informasi dengan cepat dan akurat. Dalam perancangan pemasaran sepeda motor Suzuki dengan Web Katalog menggunakan metode waterfall, dimana dalam perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan, desain sistem, koding dan testing, penerapan dan pemeliharaan. Dari metode waterfall dalam perancangan Web Katalog Sepeda Motor Suzuki ini, dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang ada di showroom sepeda motor suzuki dan mempercepat calon pembeli mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

Kata kunci: *Web Katalog*

Abstract

Technology and information expanding swiftly have to be balanced with requirement. Requirement of information human being will at the moment become requirement which must fulfill. attended it internet, conducive obtain; get required information only in second calculation and make time and room shall no longer become problem. So it is with PT. Suzuki Cemerlang, information system of showroom in this time still less effective in the case of forwarding of information to buyer candidate. While society in general require information swiftly and is accurate. In scheme of marketing of motorbike of Suzuki with Web Catalogue use method of waterfall, where in scheme started with requirement analysis, system design, and coding and testing, conservancy and applying. Of method of waterfall in scheme of Web Catalogue Motorbike of Suzuki this, can be used as appliance to submit information exist in motorbike showroom of suzuki and quicken buyer candidate get information which they require.

Keywords: *Catalog Web*

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia bisnis saat ini telah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, hal ini terlihat dengan semakin banyaknya kegiatan-kegiatan dunia usaha yang mengembangkan produk dan jaringan bisnis guna melayani konsumen. Perkembangan ini didukung oleh kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat pula yang menyebabkan penggunaan aplikasi komputer dalam sebuah perusahaan baik instansi pemerintah maupun swasta ataupun lembaga lainnya menjadi hal biasa dalam menggunakannya. Namun tidak dipungkiri bahwa hal tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam suatu aktivitas perusahaan. Ketatnya persaingan bisnis saat ini mengharuskan para pelaku bisnis seperti lembaga sekolah, pemerintahan dan perusahaan swasta agar selalu lebih maju bagi pesaingnya untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas suatu perusahaan.

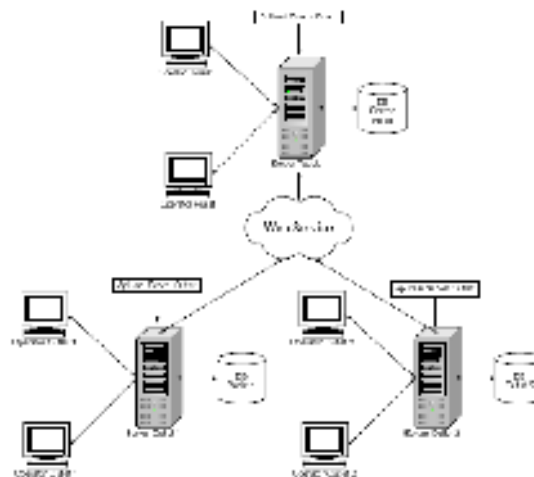
PT. Suzuki Cemerlang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang pemasaran sepeda motor suzuki yang menjadi distributor di Kota Kisaran. Sistem yang digunakan dalam pendistribusian sepeda motor pada perusahaan ini adalah *Dealerisasi* dan *Networking* yang berpatokan pada RKA (Rencana Kerja & Anggaran) untuk satu tahun dimana RKA disusun berdasarkan analisa market tahun sebelumnya serta dibagi per semester (semester I dan II) baik jumlah maupun kebutuhan unit per tipe. Hal ini mempengaruhi produksi massal sepeda motor Suzuki Nasional untuk daerah Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatan promosi, PT. Suzuki Cemerlang memasarkan sepeda motor dengan melakukan promosi langsung kepada pelanggan secara *door to door* dan promosi yang dilakukan *indoor* maupun *outdoor* melalui media elektronik maupun media cetak seperti majalah, koran, radio,

billboard, baliho, spanduk dan lainnya. Promosi tersebut kurang efektif dalam penyampaian informasi yang dilakukan, seperti koran, majalah ataupun brosur sepeda motor bisa hilang atau basah terkena air sehingga mengakibatkan pelanggan atau calon pembeli harus membeli koran atau majalah untuk melihat iklan sepeda motor atau kembali ke *showroom* untuk mengambil brosur sepeda motor suzuki yang baru.

Melihat permasalahan di atas, maka perlu dibuat suatu sistem informasi berbasis web yang diharapkan dapat membantu PT. Suzuki Cemerlang dalam mempromosikan sepeda motor kepada masyarakat luas dan juga dapat membantu para calon pembeli dalam mengakses informasi yang dibutuhkan secara *online* tanpa perlu datang ke *showroom* PT. Suzuki Cemerlang untuk mencari informasi sepeda motor yang akan dibelinya, sehingga dengan adanya sistem ini akan mempermudah segala proses kegiatan di dalam perusahaan tersebut.

Perangkat lunak akan dibangun dengan menggunakan basis aplikasi web. Oleh karena itu di bawah ini disajikan beberapa konsep mengenai aplikasi web beserta dengan cara kerjanya. Aplikasi Web adalah sekumpulan halaman Web yang mampu berinteraksi dengan pengunjung, dengan sesama halaman Web, dan dengan berbagai sumber data yang ada di server Web. Isi dari suatu halaman aplikasi *Web* ini berbeda dari satu pengunjung ke pengunjung lain. Ini terjadi karena isi halaman aplikasi *Web* ditentukan oleh permintaan dari pengunjung yang tidak selalu sama. Permintaan ini diproses oleh server dan kemudian dikirimkan ke *browser*. [1]

Gambar 1 merupakan rancangan model arsitektur sistem yang menerapkan *webservice* sebagai media komunikasi antar server pada apotek pusat dan server pada apotek outlet/cabang. Diperlihatkan pula arsitektur sistem direpresentasikan ke dalam 3 jenis aplikasi server, yaitu aplikasi pada server apotek pusat (server pusat) dan aplikasi pada server apotek cabang/outlet (server outlet). Masing-masing aplikasi ini terhubung pada database tersendiri yang juga terdiri dari 2 jenis *database*, yaitu *database* pusat dan *database* outlet. Ketiga aplikasi server tersebut terintegrasi melalui media *web service* yang berjalan dalam koneksi jaringan internet (TCP/IP) pada port 80. [3]



Gambar 1. Model Arsitektur Sistem

Data Flow Diagram (DFD) menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. *Data Flow Diagram* (DFD) menunjukkan hubungan antara data sistem dan proses pada sistem. *Data Flow Diagram* merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut *Data Flow Diagram* juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. [2]

Sepeda motor adalah kendaraan beroda dua yang ditenagai oleh sebuah mesin. Rodanya sebaris dan pada kecepatan tinggi sepeda motor tetap tidak terbalik dan stabil disebabkan oleh gaya giroskopik. Pada kecepatan rendah, pengaturan berkelanjutan setang yang dikendalikan pengendaranya memberikan kestabilan bagi sepeda motor. Penggunaan motor di Indonesia sangat populer karena harganya yang relatif murah, penggunaan bahan bakarnya rendah serta biaya operasionalnya juga sangat rendah. Pada periode lebaran sepeda motor digunakan untuk mudik dalam perjalanan jarak jauh.

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*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*. Contoh *website* statis adalah berisi profil toko, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa di-*update* oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa di-*update* oleh pengguna maupun pemilik. *World Wide Web* (www) atau *Web* merupakan sumber daya internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau bahkan melakukan transaksi pembelian barang ataupun pemesanan barang/produk.

Web service merupakan suatu komponen software yang merupakan *selfcontaining*, aplikasi modular *self-describing* yang dapat dipublikasikan, dialokasikan, dan dilaksanakan pada web. *Web service* adalah teknologi yang mengubah kemampuan internet dengan menambahkan kemampuan *transactional web*, yaitu kemampuan web untuk saling berkomunikasi dengan pola *program-to-program* (P2P). Fokus web selama ini didominasi oleh komunikasi *program-to-user* dengan interaksi *business-to-consumer* (B2C), sedangkan *transactional web* akan didominasi oleh *program-to-program* dengan interaksi *business-to-business* [3].

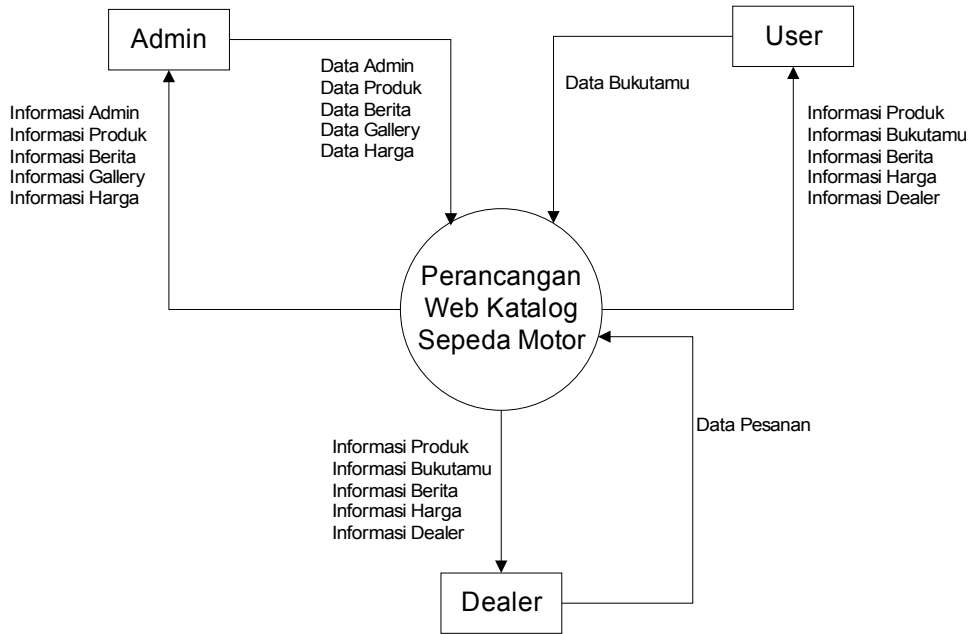
Pada skema *waterfall* terdapat beberapa tahapan-tahapan yang dimana dari tiap-tiap tahapan terdapat penjelasan sebagai berikut :

1. Rekayasa Sistem, Tahapan ini menyangkut pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis serta desain tingkat puncak.
2. Analisis, Pada tahap ini dilakukan pengumpulan perangkat lunak. Untuk memahami perangkat lunak yang dibangun, perancang perangkat lunak harus memahami domain informasi, tingkah laku, untuk kerja, dan antarmuka yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.
3. Desain Sistem, Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut program yang berbeda, struktur data, arsitek perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail prosedural. Proses desain menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.
4. Pengkodean, Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.
5. Pengujian, Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika *internal* perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada *eksternal* fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa masukan yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.
6. *Maintenance*, Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan *eksternalnya*. Pemerliharaan perangkat lunak menerapkan lagi setiap tahap program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi. [4]

2. Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang dilakukan saat perancangan *web* katalog ini adalah analisis kebutuhan dengan melakukan pengumpulan data-data, bahan-bahan dan informasi untuk pembuatan sistem *web* katalog. Kemudian lanjut ke tahap merancang dan mendesain tampilan-tampilan tiap halaman *web* katalog yang akan ditampilkan dalam *web* katalog ini dan perancangan dilakukan dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS5. Setelah itu dibuat koding dan dilakukan pengujian terhadap *web* katalog yang telah selesai didesain langsung melalui *localhost*, dan melakukan pembenahan kembali terhadap kesalahan-kesalahan *coding* maupun perbaikan kembali terhadap guna memperbaiki tampilan *web* katalog yang dibuat.

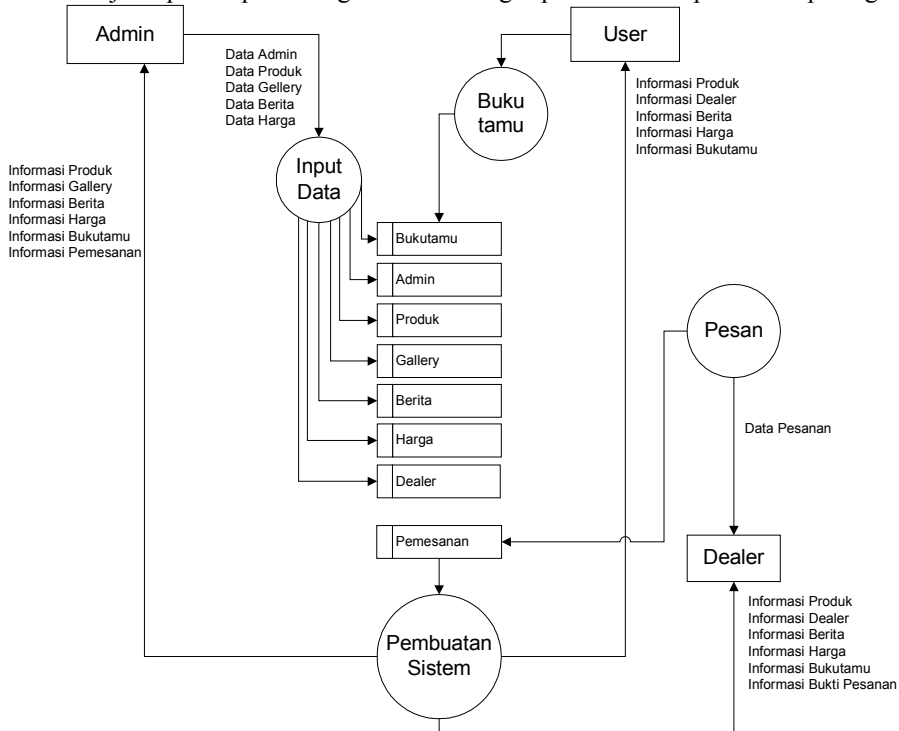
Diagram perancangan web katalog sepeda motor dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Konteks

Entitas admin memberikan data yang dibutuhkan ke dalam proses perancangan web katalog sepeda motor, kemudian proses perancangan akan memberikan informasi yang dibutuhkan kepada admin. Entitas berikutnya adalah user yang mengisi data bukutamu dan proses perancangan akan memberikan informasi kepada user. Sedangkan entitas dealer memberikan data pesanan sesuai yang dikirim oleh proses perancangan kepada dealer.

Untuk lebih jelas proses perancangan web katalog sepeda motor dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Data Flow Diagram (DFD)

Untuk merancang sistem yang baik dan terstruktur dibutuhkan basis data (*database*). Adapun struktur basis data yang digunakan ada sebanyak 15 tabel.

Tabel 1. Struktur Tabel Admin

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Id	INT	3
2	Username	VARCHAR	15
3	Password	VARCHAR	40

Tabel 2. Struktur Tabel Angsuran

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	No_urut	INT	2
2	Kode_harga	VARCHAR	9
3	Depan	VARCHAR	50
4	12x	INT	8
5	18x	INT	8
6	24x	INT	8
7	30x	INT	8
8	36x	INT	8

Tabel 3. Struktur Tabel Berita

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	No_urut	INT	2
2	Judul	VARCHAR	100
3	Isi	VARCHAR	500
4	Tanggal	DATE	
5	Cuplik	VARCHAR	100
6	Sts	INT	1

Tabel 4. Struktur Tabel BukuTamu

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	No_urut	INT	2
2	Nama	VARCHAR	30
3	Email	VARCHAR	30
4	Tanggal	DATE	
5	Komentar	VARCHAR	200
6	Sts	INT	1

Tabel 5. Struktur Tabel DealerCabang

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kode_do	VARCHAR	6
2	Nama	VARCHAR	30
3	Pemilik	VARCHAR	30
4	Email	VARCHAR	30
5	Alamat	VARCHAR	30
6	Telp1	VARCHAR	12
7	Telp2	VARCHAR	12
8	Fax	VARCHAR	12
9	Username	VARCHAR	30
10	Password	VARCHAR	30
11	Encriph	VARCHAR	30

Tabel 6. Struktur Tabel Dimensi

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_dimensi	VARCHAR	10
2	Panjang	VARCHAR	15
3	Lebar	INT	3
4	Tinggi	INT	4
5	Jrk_as_roda	INT	4
6	Jrk_msn_tnh	INT	3
7	Berat	INT	3
8	Tggi tmpt dduk	VARCHAR	3

Tabel 7. Struktur Tabel Kelistrikan

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_sis_lis	VARCHAR	10
2	Pengapian	VARCHAR	35
3	Busi	VARCHAR	30
4	Accu	VARCHAR	25

Tabel 8. Struktur Tabel Gallery

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kode_gallery	VARCHAR	15
2	Nama	VARCHAR	20
3	Utama	VARCHAR	30
4	Foto1	VARCHAR	70
5	Foto2	VARCHAR	70
6	Foto3	VARCHAR	70
7	Foto4	VARCHAR	70
8	Foto5	VARCHAR	70
9	Foto6	VARCHAR	70
10	Foto7	VARCHAR	70
11	Foto8	VARCHAR	70

Tabel 9. Struktur Tabel Harga

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_harga	VARCHAR	15
2	Harga	INT	9

Tabel 10. Struktur Tabel Kapasitas

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_kapasitas	VARCHAR	10
2	Tangki_bbm	VARCHAR	3
3	Bagasi_bwh	VARCHAR	4
4	Oli_mesin_gnti	VARCHAR	4
5	Oli_mesin_bongkar	VARCHAR	4

Tabel 11. Struktur Tabel Mesin

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_mesin	VARCHAR	10
2	Jenis	VARCHAR	20
3	Sis_pendgn	VARCHAR	20
4	Jlh_sil	VARCHAR	1
5	Diameter_sil	VARCHAR	4
6	Lgkh_piston	VARCHAR	4
7	Kpastas_sil	VARCHAR	3
8	Kompresi	VARCHAR	12
9	Daya_maks	VARCHAR	12
10	Torsi_maks	VARCHAR	12
11	Suplay_bbm	VARCHAR	27
12	Saringan_udr	VARCHAR	15
13	Sis_starter	VARCHAR	20
14	Sis_pelumasan	VARCHAR	20

Tabel 12. Struktur Tabel Produk

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kode	VARCHAR	15
2	Nama	VARCHAR	25
3	Kd_spek	VARCHAR	15
4	Kd_harga	VARCHAR	15
5	Gambar	VARCHAR	300
6	Kat	VARCHAR	12
7	Deskripsi	TEXT	
8	Kode_gallery	VARCAR	15

Tabel 13. Struktur Tabel Spesifikasi

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_spek	VARCHAR	10
2	Nama_spek	VARCHAR	20
3	Kd_dmnsi	VARCHAR	40
4	Kd_mesin	VARCHAR	40
5	Kd_trans	VARCHAR	20
6	Kd_rangka	VARCHAR	20
7	Kd_sislis	VARCHAR	20
8	Kd_kap	VARCHAR	20

Tabel 14. Struktur Tabel Transmisi

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_trans	VARCHAR	10
2	Kopling	VARCHAR	30
3	Transmisi	VARCHAR	30
4	Arh_pndh_gigi	VARCHAR	30
5	Sis_pnggrk	VARCHAR	30

Tabel 15. Struktur Tabel Rangka

No	FIELD NAME	TYPE	SIZE
1	Kd_rangka	VARCHAR	10
2	Rangka	VARCHAR	20
3	Suspen_dpn	VARCHAR	40
4	Suspen_blg	VARCHAR	40
5	Rem_dpn	VARCHAR	20
6	Rem_blg	VARCHAR	20
7	Uk_ban_dpn	VARCHAR	20
8	Uk_ban_blg	VARCHAR	20
9	Sdt_kemudi	VARCHAR	25
10	Radius putar	VARCHAR	3

Setelah melakukan perancangan basis data maka dilanjutkan dengan perancangan halaman utama dan bagian lain yang terlibat seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Desain Menu Utama

Input login user bagi user yang terdaftar menjadi adminstator, input informasi pengunjung bagi visitor yang ingin memberikan komentar, bagi user yang menjadi admin dapat mengisi atau meng-update

informasi pada *link* produk berisi tentang kode, nama, spesifikasi, harga, kategori, gallery, description dan gambar. Untuk link dealer/network berisi tentang kode, nama, nama pemilik, email, alamat, telp 1, telp 2, fax, username, password dan re password. Untuk link daftar harga berisi tentang kode dan harga dan untuk link berita berisi tentang judul, berita dan tanggal

Sedangkan untuk keluaran berisi tampilan dari data yang diisi pada rancangan input meliputi: informasi produk, informasi dealer dan network service, informasi Berita Informasi, Informasi Harga Produk, Informasi Teknologi Produk, Informasi Kontak, Informasi Buku Tamu Pada Menu Administrator, Informasi Pemesanan, Informasi Proses Pemesanan, Informasi Detail Pemesanan, Informasi Bukti Pemesanan

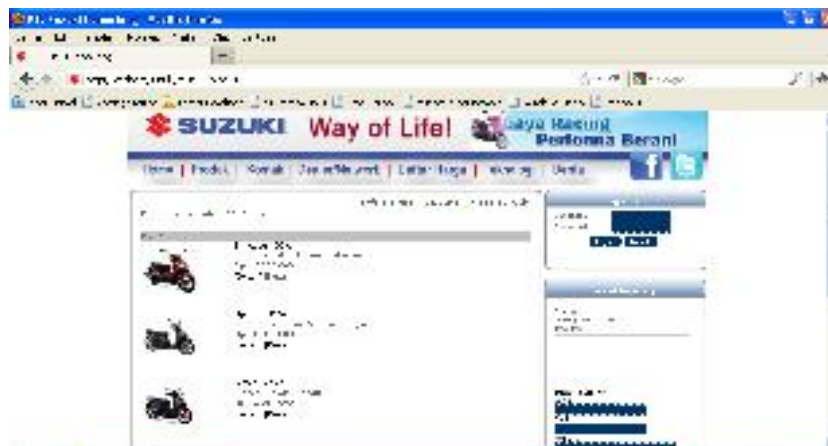
3. Hasil dan Analisis

Adapun sistem yang akan dibangun adalah suatu sistem informasi berbasis *web* yang akan menyediakan informasi mengenai diri perusahaan dan produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Sistem informasi berbasis *web* yang dirancang menyediakan sejumlah informasi mengenai diri perusahaan seperti misalnya informasi mengenai diri perusahaan, visi dan misi perusahaan, dan tujuan berdirinya perusahaan. Sistem yang dirancang memberikan kemudahan bagi pihak masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan berikut harganya, pegawai perusahaan, membaca artikel yang berhubungan dengan perusahaan, dan mengirimkan kritik dan saran kepada pihak perusahaan melalui penyediaan halaman pengisian buku tamu. Berikut beberapa tampilan dari hasil analisis seperti pada gambar 5 sampai dengan gambar 9.



Gambar 5. Halaman Utama

Halaman utama berisi tentang informasi umum tentang web katalog Sepeda Motor Suzuki beserta dengan link yang ada.



Gambar 6. Tampilan Produk

Pada bagian produk disampaikan informasi tentang produk sepeda motor Suzuki baik harga maupun link untuk detail dari produk sepeda motor Suzuki tersebut.



Gambar 7. Tampilan Dealer/Network

Tampilan dealer/network ini menampilkan informasi tentang nama dealer, alamat, email dan telepon yang bisa dihubungi untuk informasi langsung.



Gambar 8. Tampilan Daftar Harga

Pada tampilan daftar harga menampilkan informasi tentang merek, harga sepeda motor Suzuki beserta dengan gambarnya.



Gambar 9. Tampilan Berita

Tampilan berita pada gambar 9., berisi informasi serba-serbi misalnya bengkel resmi sepeda motor Suzuki, produk terbaru, event yang disponsori oleh Suzuki.

4. Kesimpulan

Setelah melakukan uji coba dapat diambil kesimpulan dalam perancangan Sistem Informasi Web Katalog PT. Suzuki Cemerlang meliputi dengan terciptanya Sistem Informasi Web Katalog PT. Suzuki Cemerlang, dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dengan cepat kepada masyarakat global, pengembangan terhadap sistem yang sedang berjalan, dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam melaksanakan pengolahan data serta mampu menyajikan informasi dengan lebih akurat dalam waktu yang relatif singkat, sehingga dapat menciptakan suasana kerja yang lebih baik dan keuntungan yang lebih besar. Sistem ini mempublikasikan atau mengenalkan produk sepeda motor Suzuki. Untuk mengetahui informasi produk, baik harga maupun spesifikasinya serta informasi *Dealer* Cabang yang terdapat dalam cakupan wilayah distribusi dari PT. Suzuki Cemerlang. Sistem ini dirancang berbasis *web*, agar proses pemesanan produk oleh *Dealer* Cabang dapat dengan mudah. Walaupun demikian ada beberapa yang perlu untuk administrator yaitu petugas/*administrator* harus selalu memeriksa daftar pemesanan produk oleh *dealer* cabang dan daftar buku tamu yang masuk setiap harinya agar dapat mempercepat proses pemesanan.

5. Daftar Pustaka

- [1.] <http://www.suzuki.co.id>, *Data mengenai produk Suzuki*.
 - [2.] Jogyanto, H.M., 2004, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
 - [3.] Marlinda Linda, 2004, *Sistem Basisdata*, Andi Offset, Yogyakarta.
 - [4.] Nugroho Bunafit, 2006, *Database Relasional Dengan MySQL+CD*, Andi Offset, Yogyakarta.
 - [5.] Suteja Bernard Renaldy dkk, 2005, *Mudah dan Cepat Menguasai Pemrograman Web+CD*, Bandung, CV. Informatika.
-