
SISTEM PENJUALAN PADA CV LESTARI MOTORINDO BERBASIS WEB

SALES SYSTEM ON CV. WEB BASED LESTARI MOTORINDO

Alfina Damayanti¹, Muchsin Holis²

*Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana; Institut Teknologi dan PalComTech
Jl. Basuki Rahmat No.05, Palembang 30129, Indonesia
e-mail: baidilfitra@gmail.com¹, andikarobby27@gmail.com²*

Abstrak

CV. Lestari Motorindo adalah belum mempunyai sistem penjualan sehingga konsumen yang akan membeli barang seperti suku cadang dan sparepart harus datang ke dealer terlebih dahulu. Konsumen yang berada diluar kota tidak dapat melakukan pembelian barang baik aksesoris maupun sparepart dikarenakan sistem penjualan yang masih konvensional sehingga beberapa pelanggan lebih memiliki dealer yang proses penjualannya lebih fleksibel. Tidak dapat melihat stok barang secara real time ketika sales melakukan pemesanan barang yang sama secara bersamaan salah satu sales harus membatalkan pesanan karena barang yang dipesan stoknya habis sehingga menyebabkan ketidakpercayaan pelanggan terhadap dealer dan menyebabkan penurunan penjualan. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode waterfall karena metode ini memberikan gambaran proses awal bagaimana membangun sebuah sistem sampai hasil akhir dari sistem. Metode waterfall mempunyai lima tahapan yaitu Requirements, Desain, Implementation, Verification dan yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (maintenance).

Kata Kunci : *Website, Waterfall, Penjualan*

Absrtact

CV. Lestari Motorindo does not yet have a sales system so consumers who want to buy goods such as spare parts and spare parts must come to the dealer first. Consumers who are outside the city cannot purchase goods, either accessories or spare parts, because the sales system is still conventional, so some customers prefer dealers whose sales processes are more flexible. Cannot see stock of goods in real time when sales orders the same goods simultaneously, one of the sales people has to cancel the order because the goods ordered are out of stock, causing customer distrust of the dealer and causing a decrease in sales. The development method used is the waterfall method because this method provides an overview of the initial process of how to build a system until the final result of the system. The waterfall method has five stages, namely Requirements, Design, Implementation, Verification and ending with support for the complete software produced (maintenance).

Keywords: *Website, Waterfall, Selling.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi memainkan peran sentral dalam mempercepat proses penjualan, meningkatkan akurasi informasi, dan memungkinkan akses ke analisis data yang mendalam untuk mengambil keputusan yang lebih baik. [1].

Teknologi internet digunakan untuk penyampaian dan pencarian informasi yang cepat, karena internet adalah jaringan yang luas yang digunakan sebagai sarana yang efektif dan efisien untuk menyampaikan dan pencaian informasi [2]. Negara-negara berkembang seperti Singapore memiliki kemajuan teknologi yang sangat pesat [3]. Pemanfaatan teknologi dan sistem informasi seharusnya mendapatkan perhatian sehubungan dengan resiko yang mempunyai peluang akan datang sehinggapemanfaatan sistem informasi dan teknologi menjadi kurang berhasil [4]. Teknologi internet banyak dimanfaatkan untuk mencari informasi dengan cepat dan dapat digunakan untuk media penyampaian informasi [5].

CV. Lestari Motorindo sendiri didirikan sejak tahun 2003 yang memiliki kantor pusat bertepatan di Jalan Jendral Ahmad Yani No.200-201 Kecamatan. Seberang Ulu Satu Kelurahan 7 Ulu. CV. Lestari Motorindo merupakan perusahaan *otomotif* yang bergerak dibidang penjualan kendaraan roda dua dengan *merk Honda*, pelayanan bengkel, penjualan suku cadang dan sparepart. Saat ini CV Lestari Motorindo sudah memiliki rangkain sistem administrasi yang berguna

untuk mempermudah karyawan dalam menjalankan tugas masing-masing. Contohnya aplikasi *call center* yang saat ini digunakan pada perusahaan.

Permasalahan yang ada pada CV. Lestari Motorindo adalah belum mempunyai sistem penjualan sehingga konsumen yang akan membeli barang seperti suku cadang dan sparepart harus datang ke dealer terlebih dahulu. Konsumen yang berada diluar kota tidak dapat melakukan pembelian barang baik aksesoris maupun *sparepart* dikarenakan sistem penjualan yang masih konvensional sehingga beberapa pelanggan lebih memiliki dealer yang proses penjualannya lebih *fleksibel*.

Tidak dapat melihat stok barang secara *real time* ketika sales melakukan pemesanan barang yang sama secara bersamaan salah satu sales harus membatalkan pesanan karena barang yang dipesan stoknya habis sehingga menyebabkan ketidakpercayaan pelanggan terhadap dealer dan menyebabkan penurunan penjualan.

Dari permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti berinisiatif membuat sistem penjualan berbasis website yang akan digunakan oleh perusahaan untuk melakukan transaksi penjualan serta pengolahan data penjualan baik dari sisi stok barang, barang masuk dan keluar sampai laporan penjualan. Sistem penjualan yang akan dibuat menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Metode ini memberikan gambaran proses awal bagaimana membangun sebuah sistem sampai hasil akhir dari sistem. Metode *waterfall* mempunyai lima tahapan yaitu *Requirements*, *Desain*, *Implementation*, *Verification* dan yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (*maintenance*).

2. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan data

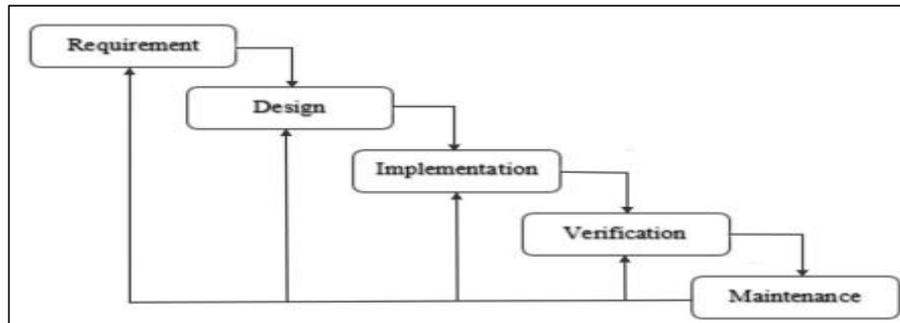
Pada penelitian ini terdapat beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan yang bertujuan untuk mengumpulkan data primer dan data sekunder yang berguna dalam pembangunan *Website tour & travel* pada PT. Barokah Ka'bah Palembang, metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. **Wawancara**, komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada orang yang bersangkutan untuk mendapatkan jawaban [6]. Wawancara merupakan sebuah percakapan yang ditujukan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh kedua belah pihak dimana pewawancara mengajukan sejumlah pertanyaan yang kemudian ditanggapi oleh pihak yang diwawancarai [7]. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka langsung atau menanyakan secara langsung dengan orang-orang yang terlibat di dalam objek yang sedang di amati [8]. Peneliti melakukan wawancara dengan *Manager* Pemasaran kemudian data yang didapat berupa informasi bagaimana proses penjualan *aksesoris* dan *sparepart* motor pada CV. Lestari Motorindo Palembang, bagaimana proses perekapan data penjualan dan bagaimana perekapan data *stok*.
2. **Observasi**, adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan suatu pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap perilaku atau keadaan dari objek sasaran penelitian [9]. Teknik ini dilakukan secara berstruktur yaitu dengan menyiapkan data yang dibutuhkan dan sumber datanya [10]. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan langsung pada CV. Lestari Motorindo bagaimana proses penjualan aksesoris dan *sparepart* motor pada CV. Lestari Motorindo. Data yang didapat berupa data penjualan, data prosedur penjualan, data konsumen, data *stok* dan struktur organisasi.
3. **Studi Pustaka**, adalah studi yang menggunakan sumber data berupa buku-buku referensi dan artikel-artikel ilmiah [11]. Studi pustaka yang dilakukan peneliti yaitu dengan membaca, mencatat dan mengelolah informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Sumber data yang didapat diambil dengan mengunjungi perpustakaan kampus atau perpustakaan daerah.

B. Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan model pengembangan evolusioner [12]. SDLC (*System Development Life Cycle*/Siklus Hidup Pengembangan Sistem) adalah penyusunan sistem/perangkat lunak yang benar-benar baru atau yang sering terjadi yaitu menyempurnakan yang telah ada sebelumnya [13].

Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*) nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak[14], dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*) yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan[15].



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Adapun beberapa penjelasan tahapan dari metode pengembangan *waterfall* sebagai berikut :

1. **Requirement** Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Tahap pengumpulan kebutuhan termasuk dokumen dan interface untuk menganalisis/menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan user guna menentukan solusi software yg akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem [16]. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.
2. **Design** Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. **Implementation** Pada tahap ini sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing. Implementasi sistem dilakukan sesuai desain dan rancangan antarmuka aplikasi yang akan dibangun [17].
4. **Verification** Pada tahap ini sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit *testing* (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas). Pengujian dengan menggunakan *blackbox equivalence partitioning*.
5. **Maintenance** Tahapan ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

C. Blackbox Testing

Metode *Blackbox Testing* adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah *software* tanpa harus memperhatikan detail *software*. Proses *Black Box Testing* dengan cara mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap *formnya*. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan[18].

D. Pengujian *Blackbox Testing*

Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai yang diharapkan[19].

E. *Equivalence Partitions*

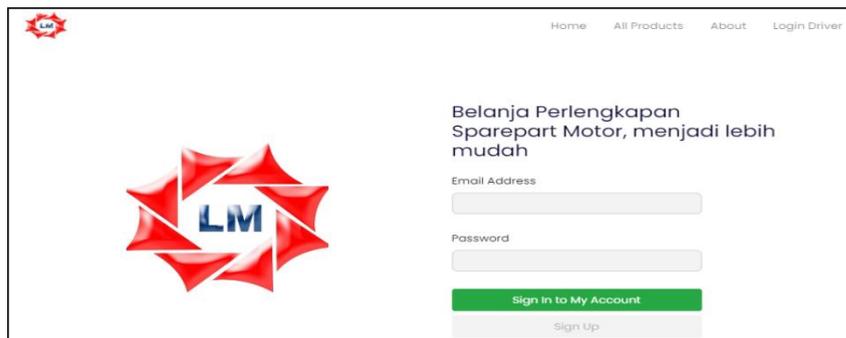
merupakan pengujian berdasarkan masukan setiap menu yang terdapat pada sistem seleksi pemenang tender, setiap menu masukan dilakukan pengujian melalui klasifikasi dan pengelompokan berdasarkan fungsinya.

F. *Flowchart (Bagan Air)*

Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. Seorang analis sistem menggunakan *flowchart* sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada *programmer*. Dengan begitu, *flowchart* dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem. Pada dasarnya, *flowchart* digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol. Setiap simbol mewakili suatu proses tertentu. Sedangkan untuk menghubungkan satu proses ke proses selanjutnya digambarkan dengan menggunakan garis penghubung[20].

2.1 Hasil Perancangan

Pada Gambar 2 menjelaskan Halaman *Login* yang digunakan untuk *login* sistem penjualan CV. Lestari Motorindo.



Gambar 2. Halaman *Login*

Pada Gambar 3 menjelaskan *Dashboard* Utama yang menampilkan informasi *dashboard* yang ada di dalam sistem.



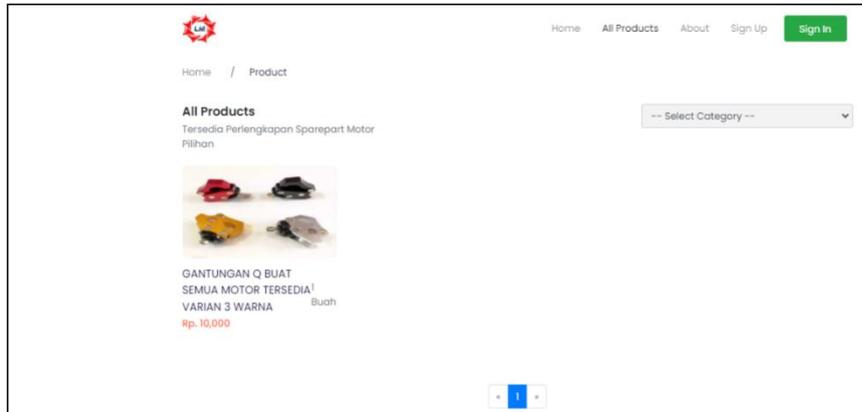
Gambar 3. *Dashboard* Utama

Pada Gambar 4 menjelaskan *Dashboard Admin*, tampilan *dashboard admin*



Gambar 4. *Dashboard Admin*

Pada Gambar 5 menjelaskan halaman produk ini menampilkan tampilan halaman produk



Gambar 5. Halaman Produk

1. Struktur Tabel

a. Tabel *user*

Tabel *users* digunakan untuk melakukan *input* data *user* pada sistem penjualan CV. Lestari Motorindo. Berikut ini merupakan struktur table admin yang dapat dilihat pada tabel 1:

Nama Tabel: *User*

PrimaryKey: **id_user*

Foreign Key:

Tabel 1. Tabel user

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_user</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	<i>name</i>	<i>varchar</i>	50	Nama pengguna
3	<i>Email</i>	<i>varchar</i>	50	Email pengguna
4	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	<i>Password</i>
5	<i>address</i>	<i>Text</i>	-	Alamat pengguna
6	<i>phone_number</i>	<i>varchar</i>	50	Nomer hp pengguna
7	<i>postal_code</i>	<i>varchar</i>	50	Kode pos
8	<i>Roles</i>	<i>varchar</i>	50	-

b. Tabel Product

Digunakan untuk melakukan *input* data *products* pada sistem penjualan CV. Lestari Motorindo. Berikut ini merupakan struktur *tb_product* yang dapat dilihat pada tabel 2:

Nama Tabel: *tb_paket*

Primary Key: **kd_paket*

Foreign Key: ***id_pemandu*

Tabel 2. Tabel Product

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>id_product</i>	<i>int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	<i>product_name</i>	<i>varchar</i>	25	Nama produk
3	<i>unit</i>	<i>int</i>	11	Unit produk
4	<i>price</i>	<i>varchar</i>	50	Harga produk
5	<i>descriptions</i>	<i>text</i>	-	Deskripsi produk
6	<i>category_id</i>	<i>int</i>	11	Id kategori
7	<i>stock</i>	<i>varchar</i>	50	Stok produk

3. Kesimpulan

Mengenai pembahasan pada bab-bab sebelumnya, disini peneliti memiliki sebuah kesimpulan pada *website* tour & travel pada PT. Barokah Ka'bah Palembang, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu membuat sebuah sistem yaitu *website tour & travel* pada PT Barokah Ka'Bah Palembang.
2. Mempermudah dalam penjualan dan pembelian produk melalui sebuah *website online* pada PT Barokah Ka'Bah Palembang.
3. Dengan adanya aplikasi *website tour & travel* pada PT Barokah Ka'Bah Palembang, kini efektivitas kerja meningkat dimana pekerjaan tidak dilakukan secara *manual* lagi, seperti data-data yang terkait pada peserta umroh, kini dengan adanya sistem *download* pada *website* ini pengguna khususnya admin yang mengolah data kini hanya tinggal *download* data pelanggan yang telah mendaftar menggunakan *website online* tersebut.
4. *Website* ini sudah memiliki sistem *log* aktifitas pada *user* pimpinan dimana hanya pimpinan saja yang dapat melihat aktifitas karyawan siapa saja yang telah menggunakan *website* tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, dan Kepala PPM Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saputra, A. (2022). Sistem Informasi Monitoring Kinerja Kepala Sekolah Dan Guru Pada Koordinator Wilayah Kecamatan Muara Kuang Berbasis Web. *Teknomatika*, 12(01), 59-70.
- [2] Ardiansyah, M. R., & Sriwidiya, N. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Metode Waterfall pada PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang Staffing Information System Uses Waterfall Method At PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang. *Maret 2022 IJCCS*, 12(01), 1-5.
- [3] Setiawan, E., & Hartati, E. (2022). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Polisiku di Kota Palembang.
- [4] Aprizal, Y. (2022). Application of the Extreme Programming Method in Designing Applications for Processing Librarian Credit Scores at UPT Sriwijaya University Library. *Teknomatika*, 12(01), 71-80.
- [5] Tenggono, A., & Khasanah, I. (2022). APLIKASI ONLINE PENGELOLAAN TUGAS OTOMATIS MENGGUNAKAN METODE RAPID APLICATION DEVELOPMENT. *Teknomatika*, 12(01), 93-100.
- [6] Ardiansyah, M. R. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Metode Waterfall pada PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang. *Teknomatika*, 12(01), 23-36.
- [7] Ak, M. F., Darmayani, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., ... & Handayani, F. S. (2021). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Widina.
- [8] Handayani, F. S., & Putri, M. P. (2018). Perancangan Basis Data Instrumen Bimbingan Konseling Alat Ungkap Pemahaman Diri Siswa. *Creative Information Technology Journal*, 4(2), 128-140.
- [9] Handayani, F. S., Pertiwi, D. H., Effendi, H., Widyanto, A., Sugarac, E. P. A., & Kusmiati, H. (2022). Pendampingan Teknis Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer bagi Siswa SD Negeri 05 Palembang. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(3), 191-200.
- [10] Agra, V., Zakir, S., Aprison, W., & Melani, M. (2022). Perancangan E-Modul Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK Di SMPN 5 Padang Panjang Menggunakan Multi Brains Apps. *Teknomatika*, 12(01), 37-48.
- [11] Rachmatsyah, A. D., Wijaya, B., Isnanto, R. B., Yanuarti, E., Alkodri, A. A., & Nugraha, R. (2022). Penggunaan Pelayanan Sistem Transportasi Umum Bus Berbasis Web. *Teknomatika*, 12(01), 48-58.
- [12] Lavenia, C. (2022). Perancangan Aplikasi Penilaian Kontes Ikan Cupang Dengan Metode Topsis Berbasis Website. *Teknomatika*, 12(01), 101-110.
- [13] Yunifa, W., Setiawan, E., & Hartati, E. (2022). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Polisiku di Kota Palembang. *Teknomatika*, 12(01), 81-92.
- [14] Setiawan, E., & Hartati, E. (2022). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Aplikasi Polisiku di Kota Palembang.
- [15] Guntoro, G. B., & Septianto, Y. (2022). Implementasi Multi Algoritma pada Aplikasi Enkripsi dalam Mengamankan File. *Teknomatika*, 12(01), 1-12.
- [16] Wijaya, A. (2022). Implementasi Metode Rekayasa Sistem Jaringan Komputer untuk Pengembangan Jaringan Komputer. *Implementasi Metode Rekayasa Sistem Jaringan Komputer untuk Pengembangan Jaringan Komputer*.

- [17] Indra, A. M., Aribowo, M. F., & Setiawan, E. (2023). Pemahaman Dan Kebermanfaatan Digital Trend Dalam Transformasi Digital Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. *Teknomatika*, 13(02), 61-69.
- [18] Saputra, A. (2023). Perbandingan Metode Naïv ve Bayes Classifier Dan Support Vector Machine Untuk Analisis Sentimen Pengguna Twitter Mengenai Piala Dunia Fifa 2022. *Teknomatika*, 13(01), 22-31.
- [19] Ardiansyah, M. R., & Sriwidiya, N. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Metode Waterfall pada PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang Staffing Information System Uses Waterfall Method At PT. Tirta Osmosis Sampurna Palembang. *Maret 2022 IJCCS*, 12(01), 1-5.
- [20] Coresponding, Y. A. (2022). Penerapan Metode Rekayasa Sistem Jaringan Komputer dalam Merancang Blueprint Jaringan Komputer (Studi Kasus: Hotel Maxone Palembang). *Teknomatika*, 12(01), 13-22.