

PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE PADA AHASS 00244 CV. AKUR MOTOR PRINGSEWU

Widianti

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website : www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : widiaahass10@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan yang semakin pesat dibidang otomotif selama beberapa tahun belakangan ini, membuat persaingan pada bengkel-bengkel resmi Honda atau yang disebut dengan AHASS. AHASS 00244 CV. Akur Motor adalah salah satu AHASS yang berdiri sejak tahun 1983 di Pringsewu. Mekanisme sistem penjualan barang dan jasa pada AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu masih menggunakan system konvensional, dimana konsumen harus datang langsung ke AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu. Dengan adanya Aplikasi e-commerce pada AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mengetahui harga barang dan jasa serta memperluas pemasaran dan meningkatkan pendapatan. Software yang digunakan untuk merancang dan mendesain aplikasi e-commerce yaitu bahasa pemrograman PHP, text editor Macromedia Dreamweaver 8, Database MySQL, dan Adobe Photoshop CS. Selain menyediakan informasi tentang harga sparepart dan jasa, aplikasi ini juga menghasilkan informasi tentang produk sepeda motor Honda.

Kata kunci : E-commerce, Perancangan, Akur Motor, Sistem.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi internet maka kebutuhan dalam memperoleh informasi dengan cepat, akurat dan mudah dalam segala kegiatan baik itu dalam bisnis, pendidikan, ekonomi, social, budaya, dan segala aspek kehidupan manusia sangatlah diharapkan. Oleh sebab itu dalam persaingan dunia usaha dimana dibutuhkan kemudahan dalam bertransaksi, order produk dan promosi tentang produk yang ditawarkan dengan spesifikasi tertentu menjadi permasalahan yang cukup signifikan untuk dikemukakan. E-commerce berbasis web menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

E-commerce adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi berbasis individu dengan menggunakan internet (teknologi berbasis jaringan digital) sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (business to business) dan konsumen langsung (business to consumer), melewati kendala ruang dan waste yang selama ini merupakan hal-hal dominan. Dengan aplikasi e-commerce, hubungan antar perusahaan dengan entitas eksternal lainnya

(pemasok, distributor, rekanan, konsumen) dapat dilakukan secara lebih cepat, lebih intensif, dan lebih murah daripada aplikasi prinsip manajemen secara konvensional.

Dengan pesatnya perkembangan dibidang teknologi, penggunaan internet kelihatannya akan mendominasi di bidang penjualan dan pemasaran AHASS 00244 CV. Akur Motor yang terletak di jalan Ahmad Yani Pringsewu, Lampung. Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui E-commerce dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. E-commerce (Electronic Commerce) akhir-akhir telah marak dengan munculnya ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangannya menggunakan website.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang aplikasi sistem pemasaran dan penjualan pada AHASS 00244 CV. Akur Motor?

- b. Bagaimana memberikan informasi tentang harga sepeda motor, sparepart dan jasa pada AHASS 00244 CV. Akur Motor?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi E-commerce yang digunakan sebagai tempat pemasaran produk. Jika ingin membeli produk (misalnya sparepart dan sepeda motor), pembeli tetap harus datang ke showroom atau dealer CV. Akur Motor untuk melihat kondisi produk yang akan dibeli karena harus ada syarat yang harus dipenuhi. Untuk bengkel resmi atau AHASS, konsumen bisa datang langsung ke AHASS karena penjualan jasa tidak dapat dilakukan di website.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendirikan CV. Akur Motor berbasis web sebagai sarana pemasaran produk.
2. Memberikan manfaat dari penerapan penggunaan E-commerce, akan memberikan bagaimana sistem teknik penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi kompetitor-kompetitor di era globalisasi saat ini.
3. Memberikan informasi tentang produk terbaru maupun harga terbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

- Dapat meningkatkan penjualan maupun menambah jumlah konsumen yang nantinya akan berdampak baik pada AHASS 00244 CV. Akur Motor.
- Dapat meningkatkan pangsa pasar dan memperluas jangkauan pemasaran, khususnya melalui web.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 AHASS 00244 CV. Akur Motor

AHASS 00244 CV. Akur Motor adalah bengkel resmi khusus sepeda motor Honda yang menawarkan sparepart motor asli sepeda motor Honda dan jasa pemasangan sparepart tersebut. Karena sepeda motor Honda di Lampung merupakan sepeda motor dengan total penjualan nomor satu, maka dengan adanya AHASS akan mempermudah konsumen yang memiliki sepeda motor Honda dalam melakukan perawatan.

2.2 E-commerce

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan salah satu teknologi penjualan barang dan jasa melalui jaringan internet yang berkembang pesat. E-commerce merupakan suatu cara berbelanja secara online yang memang seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan kita. Banyak orang mendapatkan manfaat kemudahan berbisnis melalui media internet.

Menurut David Baum definisi *E-commerce* yang sudah di standarkan dan disepakati bersama adalah "*E-commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprise, consumers, and communities through electronic transactions and the electronic exchange of goods, services, and information*". *E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-commerce merupakan proses pembelian dan penjualan jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet (*commerce net*) dan sejenis mekanisme bisnis elektronik dengan fokus pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa baik antar instansi atau individu dengan instansi (*NetReady*).

2.2.1 Jenis-jenis e-commerce

Kegiatan e-commerce mencakup banyak hal, yaitu :

1. Business to Business (B2B), adalah bisnis yang dilakukan oleh seorang atau pihak yang saling memiliki kepentingan bisnis didalamnya dimana kedua belah pihak biasanya sudah saling mengenal dan saling mengetahui proses bisnis yang mereka lakukan satu sama lain.
2. Business to Consumer (B2C), adalah jenis bisnis yang dilakukan antara pelaku bisnis dengan konsumen, seperti antara produsen yang menjual dan menawarkan produknya ke konsumen umum secara online. Disini pihak produsen akan melakukan bisnis dengan menjual dan memasarkan produknya ke konsumen tanpa adanya feedback dari konsumen untuk melakukan bisnis kembali kepada pihak produsen, yang artinya produsen hanya menjual atau memasarkan produk ataupun jasanya dan pihak

konsumen hanya sebagai pemakai atau pembeli.

3. Consumer to Consumer (C2C). adalah jenis bisnis yang dilakukan antara konsumen dengan konsumen, sebagai contoh pelanggan dari sebuah produsen akan menjual kembali kepada konsumen lainnya.
4. Consumer to Business (C2B), adalah jenis bisnis yang dilakukan oleh konsumen kepada para produsen yang menjual produk ataupun jasanya, sebagai contoh konsumen akan memberitahukan detail produk atau jasa yang dia inginkan melalui media internet kepada para produsen, yang kemudian produsen yang mengetahui permintaan tersebut akan menawarkan produk atau jasa yang diinginkan oleh konsumen tersebut.

2.2.2 Kelebihan e-commerce

Beberapa kelebihan e-commerce antara lain :

- a. Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui disistem transaksi tradisional.
- b. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
- c. Menurunkan biaya operasional (operating cost).
- d. Melebarkan jangkauan (global reach).
- e. Meningkatkan customer loyalty.
- f. Meningkatkan supplier management.
- g. Memperpendek waktu produksi.
- h. Meningkatkan value chain (mata rantai pendapatan).
- i. Buka sepanjang waktu. Situs web e-commerce dapat berjalan di semua waste selama 24 jam sehari – 7 hari sepekan.

2.2.3 Kekurangan e-commerce

Beberapa kekurangan e-commerce, yaitu :

- Kehilangan segi financial secara langsung karena kecurangan. Seorang penipu mentransfer uang dari rekening satu ke rekening lainnya dan dia telah mengganti semua data financial yang ada.
- Pencurian informasi rahasia yang berharga. Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar.

- Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan. Kesalahan ini bersifat kesalahan non teknis.
- Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak. Misalkan seorang hacker yang berhasil membobol sebuah sistem perbankan.
- Kehilangan kepercayaan dari para konsumen. Ini karena berbagai macam factor seperti usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pihak lain yang berusaha menjatuhkan reputasi perusahaan tersebut.
- Kerugian yang tidak terduga. Disebabkan oleh gangguan yang dilakukan dengan sengaja, ketidakjujuran, praktek bisnis yang tidak benar, kesalahan factor manusia atau kesalahan sistem elektronik.

2.3 PHP

Hypertext preprocessor atau yang lebih disebut dengan PHP merupakan bahasa interpreter yang memiliki kemiripan dengan c dan perl. PHP dapat digunakan bersama dengan HTML, sehingga memudahkan dalam membuat aplikasi web dengan cepat. Dapat digunakan untuk menciptakan dynamic website baik itu yang memerlukan penggunaan database ataupun tidak.

Menurut Nugroho (2005), “PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk scripting”. Sistem kerja ini menggunakan sistem interpreter bukan sistem compiler. Interpreter adalah bahasa yang script-script program tidak harus diubah dalam bentuk source kode.

2.4 MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak management basis data SQL (Data Base Management System/DBMS) yang multi thread dan multiuser. MySQL digunakan banyak portal-portal internet sebagai basis data dari informasi yang ditampilkan pada situs web. MySQL digunakan karena kemudahan dalam mengaksesnya selain itu kecepatan kinerja query dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan skala menengah dan kecil.

2.5 Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia dreamweaver 8 merupakan sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman

web. Terdapat kode-kode HTML secara manual atau lingkungan visual dalam melakukan editing. Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna bagi peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting, karena pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk melengkapi data-data tersebut peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya meliputi:

a. Studi pustaka

Adalah mengadakan beberapa orientasi dan berbagai informasi yang terdapat dalam literatur-literatur atau buku-buku ilmiah yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Merupakan penelitian yang bersumber dan berpatokan serta standarisasi dari kepustakaan yang ada dan dokumentasi serta literatur yang ada yang akan bertujuan untuk mendapatkan data sekunder guna memperkuat argumentasi dan prestasi. Yang mana data-data tersebut diperoleh dari buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan erat dengan penelitian ini, sehingga dapat mempermudah dan memperjelas apa yang ada dalam perancangan dan pembuatan sistem yang terkomputerisasi nantinya.

b. Observasi

Adalah mengadakan pengamatan langsung kelapangan untuk memperoleh data sesungguhnya dari perusahaan tersebut karena penulis dapat secara langsung mengamati keadaan sebenarnya dari obyek yang akan diteliti guna mendapat data primer ataupun data skundernya. Dengan demikian penulis akan mendapatkan kejelasan terhadap proses-proses yang sedang terjadi seperti orang-orang yang terlibat didalam sistem tersebut, dokumen-dokumen yang dihasilkan dari pengolahan data tersebut.

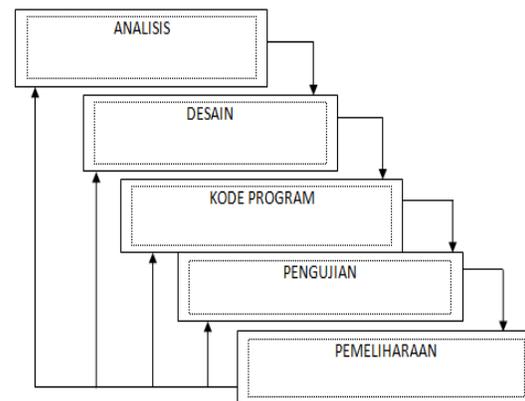
c. Wawancara (interview)

Adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap narasumber atau sumber data. Data dikumpulkan dan

informasi digali dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada narasumber, meminta penjelasan dan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepada narasumber serta membuat catatan mengenai hal-hal yang diungkapkan narasumber. Pedoman wawancara yang dilakukan dalam bentuk “semi struktur”. Mula-mula menanyakan serentetan pertanyaan, kemudian satu persatu diperdalam dengan meminta keterangan lebih lanjut.

3.2 Model Perancangan

Metode yang digunakan dalam Perancangan Sistem E-commerce pada AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu ini adalah Metode *Waterfall*. Metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang terus mengalir ke bawah seperti air terjun, melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian.



Gambar 1. Metode Waterfall

Dalam metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut, antara lain :

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti yang dibutuhkan oleh user. Pengumpulan data dalam tahap ini dengan melakukan wawancara dan studi pustaka untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya, tahapan ini akan menghasilkan dokumen,

dokumen inilah yang akan menjadi acuan untuk analisis sistem.

b. Desain

Proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding.

c. Pembuatan kode program

Tahap desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat, tujuannya untuk menemukan kesalahan kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Tujuannya untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

e. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan ini tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user, perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi dengan lingkungan baru.

3.3 Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam jurnal ini adalah data kualitatif dimana data yang diperoleh merupakan data yang tidak berbentuk bilangan dan data yang diperoleh bukan merupakan angka-angka yang dianalisa secara statistic. Adapun data ini dikumpulkan dengan cara pengamatan langsung dan wawancara.

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam penyusunan jurnal ini dan juga dalam pembuatan sistem aplikasi nantinya, karena dengan analisis tersebut data dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan suatu permasalahan dalam penelitian tersebut. Untuk menjadikan sistem yang akan dikembangkan nantinya akan menjadi lebih baik

dan maksimal serta memenuhi harapan dari pihak manajemen yang ada, maka penelitian ini juga dilaksanakan analisis data, data yang akan dianalisis adalah data yang berhubungan dengan data-data sebagai berikut :

- Sejarah Akur Motor
- Data tipe sepeda motor
- Data brosur
- Data harga sepeda motor
- Data harga sparepart/suku cadang
- Data harga jasa

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan sistem

Perancangan sistem aplikasi ini terdiri atas beberapa tahapan antara lain :

1. Perancangan data

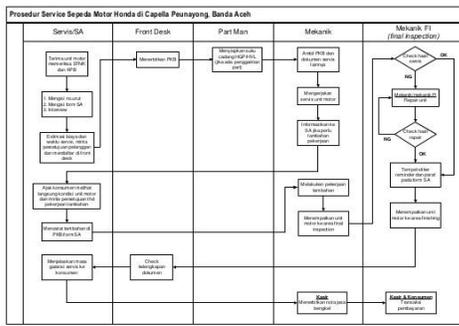
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan dan masukan kepada pengelola manajemen AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu dalam proses pemasaran/marketing untuk mendapatkan konsumen yang lebih banyak, selain itu juga bisa meningkatkan omset AHASS 00244 CV. Akur Motor.

Data-data yang terdapat pada Perencanaan Sistem E-commerce pada AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu antara lain : Sejarah Akur Motor, Data tipe sepeda motor, Data brosur, Data harga sepeda motor, Data harga sparepart/suku cadang, dan Data harga jasa.

2. Gambaran sistem aplikasi

Perencanaan Sistem E-commerce pada AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu adalah penggunaan sistem yang dibangun untuk mempermudah dan mengefisiensi pekerjaan dalam rangka memberikan pelayanan yang memuaskan kepada para pembeli/konsumen kendaraan sepeda motor Honda

Tahapan selanjutnya penyusunan basis data yang merupakan suatu media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data-data penunjang sebagai inputan sistem dan kemudian diolah menjadi output sistem.



Sumber: diambil dari SOP yang di bangun di dealer SMH Capella Penayong, Banda Aceh. Bahan ini hanya utk kepentingan belajar praktikum Sistem Informasi. Bukan utk tujuan komersil.

Gambar 2. Tabel prosedur servis

3. Kebutuhan hardware dan software

Kebutuhan hardware

- a) processor : Intel Centrino 1,66 Ghz
- b) memory : 256 MB
- c) harddisk : 80 GB
- d) VGA : 512 MB
- e) Monitor : LG 15"

Kebutuhan software

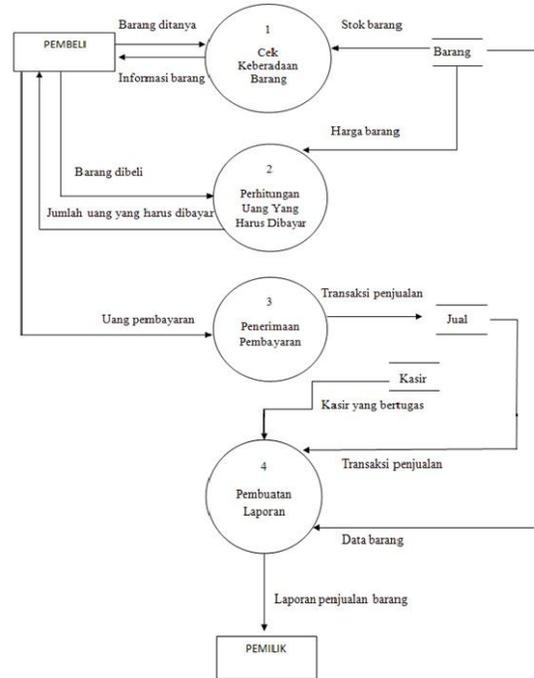
- a) Macromedia Dreamweaver 8
 - b) Adobe Photoshop CS3
 - c) Xampp
 - d) PHP MySQL
4. Aliran informasi

Diagram konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses yang menggambarkan ruang lingkup sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan member gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus-putus).

Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks. Diagram konteks berisi gambaran umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat. Secara kalimat, dapat dikatakan bahwa diagram konteks berisi "siapa saja yang member data (dan data apa saja) ke sistem, serta kepada siapa saja informasi (dan informasi apa saja) yang harus dihasilkan sistem". Jadi, yang dibutuhkan adalah (1) Siapa saja pihak yang akan memberikan data ke sistem, (2) Data apa saja yang akan diberikannya ke sistem, (3) Kepada siapa sistem

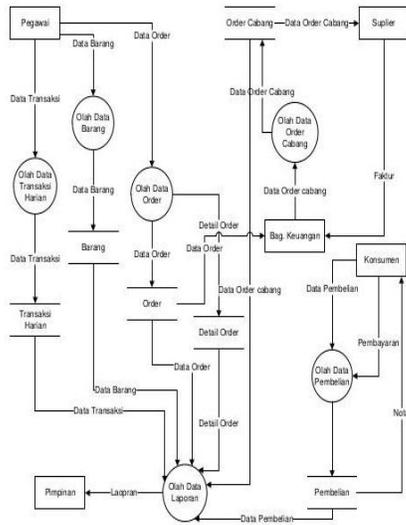
harus member informasi atau laporan, (4) Apa saja isi/jenis laporan yang harus dihasilkan sistem. Berikut ini adalah gambar dari diagram konteks dari Perencanaan Sistem E-commerce pada AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu :



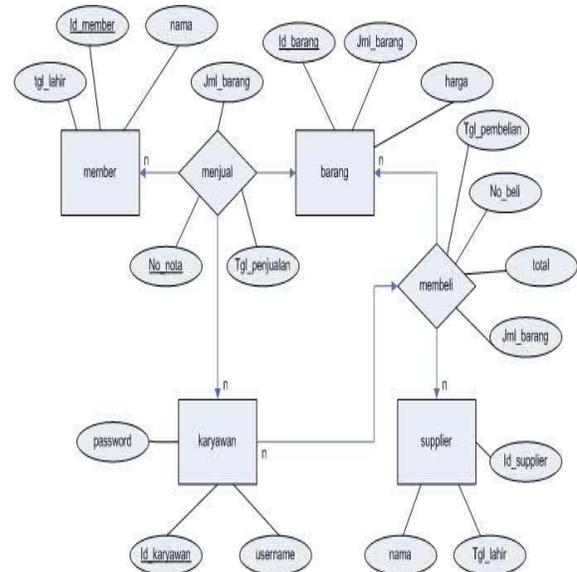
Gambar 3. Diagram Konteks

Diagram aliran data (Data Flow Diagram/DFD) level 0

Diagram aliran data (Data Flow Diagram/DFD) adalah suatu gambaran grafis dari sistem penjualan secara keseluruhan yang menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas, lebih lanjut diagram aliran data (Data Floe Diagram/DFD) digunakan karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas, lebih lanjut diagram aliran data (Data Flow Diagram/DFD) juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Berikut ini adalah gambar dari hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD) dari Perencanaan Sistem E-commerce AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu :



Gambar 4. Diagram alir data (Data Flow Diagram/DFD) level 0



Gambar 5. Diagram hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD)

Diagram hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD)

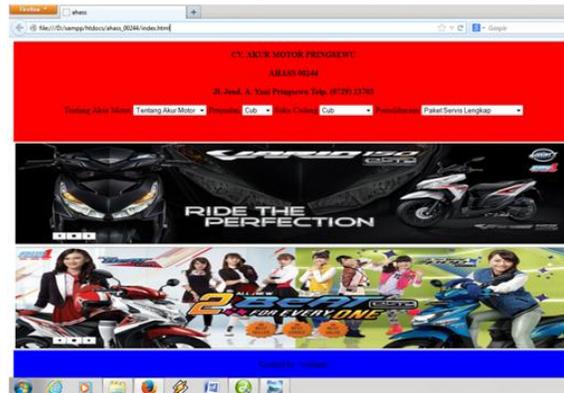
Diagram hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD) adalah suatu diagram yang menggambarkan hubungan relationship antar entitas. Diagram hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD) digunakan untuk mengekspresikan struktur logis dari suatu basis data dengan sederhana dan jelas. Hal ini dikarenakan diagram hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD) terdiri dari 3 bentuk diagram dasar antara lain : segiempat (mempresentasikan entitas), elips/oval (mempresentasikan atribut), dan garis (mempresentasikan hubungan).

Berikut ini adalah gambar diagram hubungan antar entitas (Entity Relationship Diagram/ERD) dari Perencanaan Sistem E-commerce AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu :

4.2 Implementasi

4.2.1 Halaman beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal pada web. Pada halaman ini terdapat berbagai banyak menu. Halaman ini juga dilengkapi dengan alamat AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu, nomor telepon dan nomor handphone yang bisa dihubungi.



Gambar 6. Halaman beranda web

4.2.2 Halaman tentang CV. Akur Motor Pringsewu

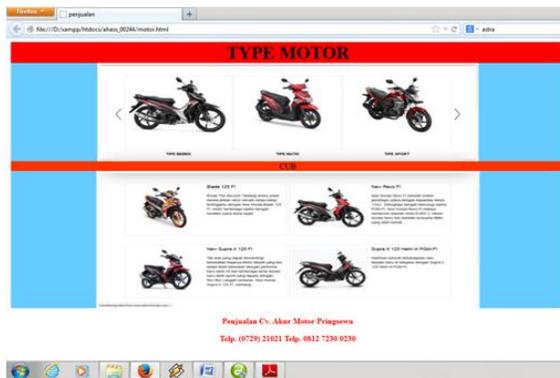
Halaman ini berisi tentang sejarah berdirinya CV. Akur Motor Pringsewu, bagaimana perkembangan dari tahun ke tahun CV. Akur Motor Pringsewu, tentang lokasi CV. AkurMotor Pringsewu, dan prestasi yang diperoleh selama berdirinya CV. Akur Motor Pringsewu.



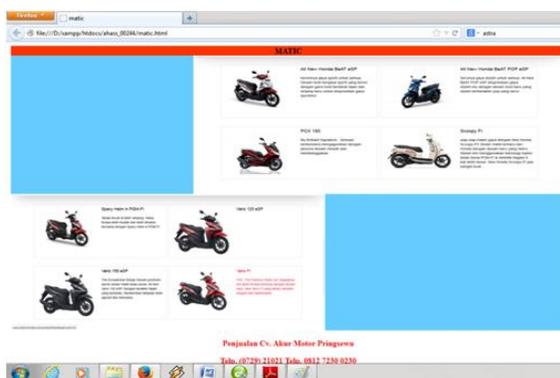
Gambar 7. Halaman tentang CV. Akur Motor Pringsewu

4.2.3 Halaman produk

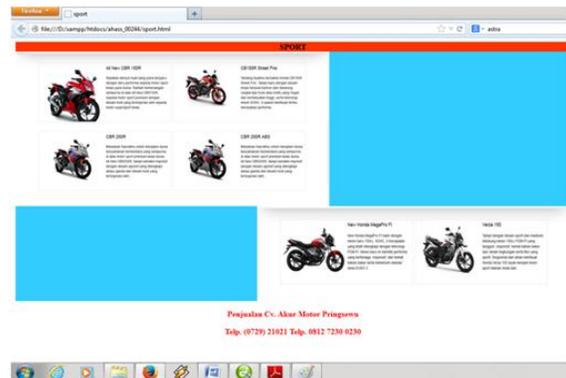
Halaman produk berisi tentang tipe sepeda motor Honda, harga cash maupun kredit dari sepeda motor tersebut, brosur-brosur untuk setiap sepeda motor Honda, dan fitur-fitur yang dimiliki oleh sepeda motor Honda.



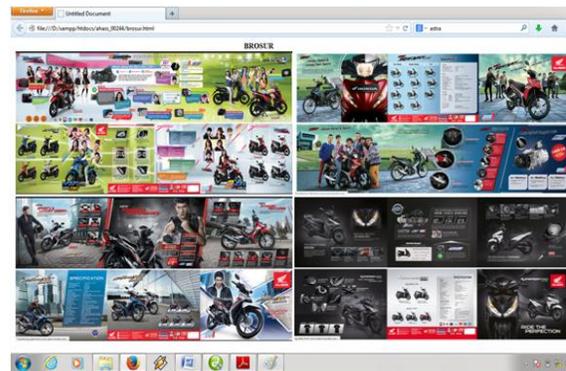
Gambar 8. Halaman tipe sepeda motor Honda cub



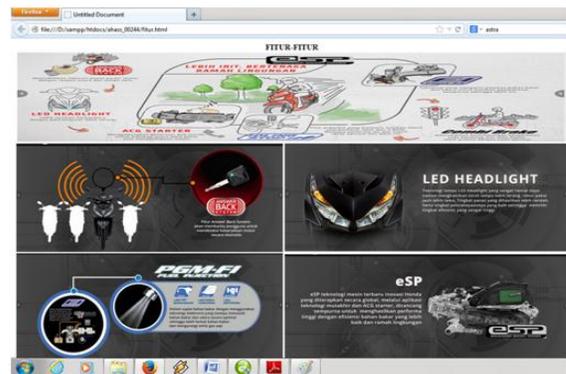
Gambar 9. Halaman tipe sepeda motor Honda matic



Gambar 10. Halaman tipe sepeda motor Honda sport



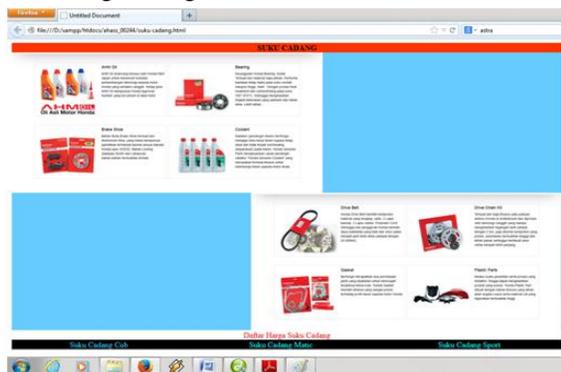
Gambar 11. Halaman brosur-brosur sepeda motor Honda



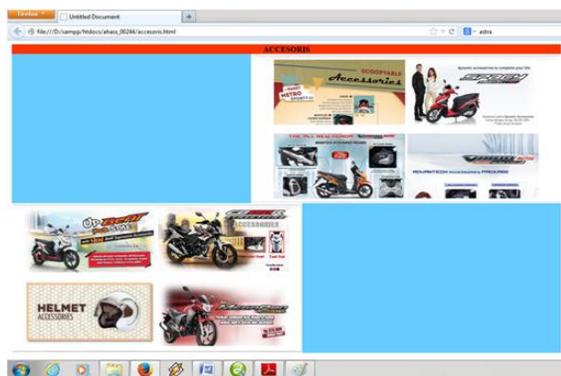
Gambar 12. Halaman fitur-fitur yang dimiliki sepeda Motor Honda

4.2.4 Halaman suku cadang

Halaman suku cadang berisi tentang suku cadang-suku cadang dari sepeda motor Honda. Terdapat gambar dari suku cadang yang berstandar AHM (Astra Honda Motor) yang merupakan pabrik pembuat suku cadang khusus untuk sepeda motor Honda dan harga-harga sparepart dari semua tipe sepeda motor Honda. Kemudian terdapat juga aksesoris-aksesoris sepeda motor Honda, aksesoris ini untuk melengkapi tampilan sepeda motor Honda agar terlihat stylish dan gagah. Ada juga merchandise-merchandise dari AHM, seperti topi, baju, jaket, dan kaos dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan Honda dan AHM.



Gambar 13. Halaman suku cadang sepeda motor Honda



Gambar 14. Halaman aksesoris sepeda Motor Honda

4.2.5 Halaman jasa servis

Halaman ini berisi tabel untuk jasa servis antara lain : paket servis lengkap (PSL/paket 1), paket servis ringan (PSR/paket 2), paket ganti oli (PGO/paket 3), semi over houl, over houl, dan lain-lain. Selain itu terdapat juga bagian-bagian mana yang harus dikerjakan pada saat mengerjakan paket-paket servis agar orang yang melihat bisa mengerti kenapa

terdapat perbedaan harga paket 1, paket 2, dan paket 3.

NO	JENIS JASA	WAKTU	HARGA
1	Paket Servis Lengkap (PSL)	30 menit	20.000
2	Paket Servis Ringan (PSR)	15 menit	10.000
3	Paket Ganti Oli (PGO)	10 menit	5.000
4	Semi Overhaul	120 menit	150.000
5	Overhaul	180 menit	200.000
6	Perawatan Berkala	30 menit	3.000
7	Perawatan Berkala	45 menit	4.500
8	Perawatan Berkala	60 menit	6.000
9	Perawatan Berkala	75 menit	7.500
10	Perawatan Berkala	90 menit	9.000
11	Perawatan Berkala	105 menit	10.500
12	Perawatan Berkala	120 menit	12.000
13	Perawatan Berkala	135 menit	13.500
14	Perawatan Berkala	150 menit	15.000
15	Perawatan Berkala	165 menit	16.500
16	Perawatan Berkala	180 menit	18.000
17	Perawatan Berkala	195 menit	19.500
18	Perawatan Berkala	210 menit	21.000
19	Perawatan Berkala	225 menit	22.500
20	Perawatan Berkala	240 menit	24.000
21	Perawatan Berkala	255 menit	25.500
22	Perawatan Berkala	270 menit	27.000
23	Perawatan Berkala	285 menit	28.500
24	Perawatan Berkala	300 menit	30.000
25	Perawatan Berkala	315 menit	31.500
26	Perawatan Berkala	330 menit	33.000
27	Perawatan Berkala	345 menit	34.500
28	Perawatan Berkala	360 menit	36.000
29	Perawatan Berkala	375 menit	37.500
30	Perawatan Berkala	390 menit	39.000

Gambar 15. Halaman harga jasa servis

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Promosi dan penjualan yang masih konvensional, sehingga pemasaran tidak menjangkau area yang luas.
- Dengan adanya rancangan pembuatan web pemasaran, maka pihak AHASS 00244 CV. Akur Motor Pringsewu mendapat gambaran tentang pemasaran melalui media online.
- Apabila rancangan ini diimplementasikan maka dengan adanya media promosi dan penjualan berbasis web ini maka konsumen akan mudah mendapatkan informasi mengenai sepeda motor Honda dan akan meningkatkan omzet CV. Akur Motor Pringsewu.

5.2 Saran

Setelah mengemukakan beberapa kesimpulan penulis dapat memberikan beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan penjualan pada CV. Akur Motor Pringsewu ke depannya. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

- ✓ Perlu pengembangan fitur yang lebih lengkap, desain yang baik, sehingga dapat menunjang toko online yang banyak pengunjung.
- ✓ Selalu update informasi terbaru agar konsumen lebih cepat mendapatkan informasi dan sumberdaya pengelola

website yang lebih baik sehingga website ini lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta Hanif, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta:2007.
- Arief M.Rudyanto**, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*, Andi, Yogyakarta: Juni 2011.
- Bunafit Nugroho**, *Membuat Website Sendiri dengan PHP-MySQL*, Mediakita : Jakarta, 2008.
- Fathansyah**, *Basis Data*, Bandung, Informatika, Bandung:2002.
- Jogiyanto, HM**, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, ANDI Offset: Yogyakarta, 2005.
- Kurniawan, Heri**, *Trik Membuat Web Template dengan PHP & CSS*, Lokomedia: Yogyakarta, 2011.
- M. Hirin dan Virgib**, *Cepat Mahir Pemrograman Web Dengan PHP dan MySQL*, Jakarta : Prestasi Pustaka, 2011.
- Prasetio Adhi**, *Cara Mudah Membuat Desain Web untuk Pemula*, Jakarta :Mediakita, 2010.
- Sunarto, Andi SEI**, *Sluk Beluk ECommerce*, Garailmu, Jogjakarta:2009.
- Url :<http://arekubl.blogspot.com/2014/03/Pengertian-E-Commerce-Manfaat-E-Commerce-dan-Keuntungan-E-Commerce.html?m=1>
- Url :<http://blog.rosihanari.net> <http://en.wikipedia.org/> <http://www.total.or.id> <http://www.ridwaniskandar.file.wordpress.com>
- Url :<http://www.patartambunan.com/pengertian-e-commerce-manfaat-serta-keuntungan-e-commerce/>
- Wahyudi, Bambang S. Kom, MMSi**, *Konsep Sistem Informasi*, ANDI Offset, Yogyakarta:2008.