

# **SISTEM INFORMASI PENJUALAN SPARE PART SEPEDA BMX BERBASIS WEBSITE DI TOKO MS CYCLES**

**Roni Rizki Parlindungan<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,  
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia

Email: [!xxxxx-xxxxx@gmail.com](mailto:xxxxx-xxxxx@gmail.com)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Perkembangan dunia teknologi dan informasi semakin hari semakin cepat. Perkembangan tersebut jelas mempengaruhi kecepatan dan ketepatan penyampaian informasi. Sayangnya masih banyak kegiatan bisnis terutama proses jual beli yang belum sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini. Atas dasar itulah penulis mencoba membuat tugas akhir mengenai sistem penjualan pada Toko Sepeda yang saat ini pengelolaan penjualan masih bersifat manual. Kebanyakan sistem yang berjalan pada Toko Sepeda adalah dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan produk, penjualan barang, dan pembuatan laporan sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan. Perancangan sistem informasi penjualan ini adalah solusi terbaik untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada Toko Sepeda. Untuk metode pengembangan perangkat lunak, penulis menggunakan model *Prototype*. Dalam membuat sistem informasi penjualan ini menggunakan bahasa pemrograman menggunakan PHP dan menggunakan *database* MySQL. Sistem informasi penjualan ini menyediakan informasi dari beberapa proses umum yang sering terjadi pada toko sepeda. Hasil yang diharapkan dari pembuatan sistem informasi penjualan ini mampu memberikan informasi dengan cepat dan tepat diharapkan dengan sistem informasi ini, pengguna dapat menambah keuntungan dalam bisnisnya.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, *Prototype*, Penjualan

**Abstract**– *The development of the world of technology and information is getting faster day by day. These developments clearly affect the speed and accuracy of information delivery. Unfortunately, there are still many business activities, especially the buying and selling process, which are not in line with current technological advances. On that basis, the author tries to make a final project regarding the sales system at the Bicycle Shop, which currently sales management is still manual. Most systems that run at the Bicycle Shop are done manually, starting from recording products, selling goods, and making reports so that it is possible during the process there is an error in recording. The design of this sales information system is the best solution to overcome the problems that occur in the Bicycle Shop. For the software development method, the author uses the Prototype model. In making this sales information system using a programming language using PHP and using a MySQL database. This sales information system provides information on some common processes that often occur in bicycle shops. The expected results from making this sales information system able to provide information quickly and accurately are expected with this information system, users can increase profits in their business.*

**Keywords:** *System Information, Prototype, Sales*

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan Teknologi Informasi pada saat ini khususnya di Indonesia telah berkembang secara pesat. Komputer dan teknologi yang mendukungnya, menjadikan komunikasi antar dunia menjadi semakin mudah. Seiring perkembangan zaman, kebutuhan akan suatu sistem yang dapat membantu meningkatkan pendapatan dari suatu perusahaan menjadi lebih baik. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab dimana sebuah perusahaan mempertimbangkan apakah sistem penjualannya yang sedang digunakannya sudah baik atau belum. Dalam promosi produk, penjualan dan pencarian informasi produk pun akan semakin dipermudah dengan adanya jaringan internet yaitu dengan menggunakan website. Dengan adanya teknologi informasi yang berbasis internet (*website*) ini diharapkan bisa merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web.

MS CYCLES merupakan unit usaha yang bergerak dibidang penjualan spare part Sepeda BMX. Dalam operasionalnya, MS cycles masih menggunakan sistem yang sederhana dimana pengelolaan data transaksi dicatat dengan menggunakan buku besar. Dimana omset MS CYCLES dalam sehari Rp. 1.000.000 lalu perminggu Rp. 3.500.000 dan perbulan Rp. 15.000.000 dan

penjualan unit mencapai 85 unit Untuk menunjang kegiatan tersebut dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mendukung proses penjualan barang.

Permasalahan yang saat ini terjadi pada toko MS CYCLES terdapat kelemahan yang dapat ditemukan, seperti kesalahan dalam penjualan, pencatatan barang, pencatatan data pelanggan, dan selain itu jika sewaktu waktu pemilik usaha membutuhkan laporan akan kesulitan karena data transaksi tidak terintegritas dengan baik.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi prototype dengan tahapan pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan system, menguji sistem, evaluasi sistem, menggunakan sistem.



**Gambar 1.** Model Prototype

Dalam gambar diatas terdapat proses-proses dalam model prototyping secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan kebutuhan  
Developer dan klien atau user akan bertemu terlebih dahulu dan kemudian menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
- b. Perancangan  
Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan tersebut mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototype.
- c. Evaluasi Prototype  
Pada proses ini klien atau user akan mengevaluasi prototype yang dibuat untuk memperjelas kebutuhan software.

Berikut tahapan dalam metode prototype:

- a. Pengumpulan Kebutuhan  
Pada tahap pengumpulan kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
- b. Membangun Prototyping  
Pada tahap pembangunan prototyping, pelanggan dan pembuat sistem bersama-sama membuat format input maupun output yang akan dihasilkan oleh sistem yang dibuat.
- c. Evaluasi Prototyping  
Selanjutnya, setelah tahap pembangunan prototyping, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
- d. Mengkodekan Sistem  
Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

- e. Menguji Sistem  
Pada tahap pengujian system, koding yang telah dibuat sebelumnya akan diuji apakah dapat berjalan dengan baik ataupun masih ada bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau apakah masih ada bagian yang belum sesuai dengan keinginan pelanggan.
- f. Evaluasi Sistem  
Evaluasi sistem bukanlah evaluasi prototyping, evaluasi system adalah mengevaluasi system atau perangkat lunak yang sudah jadi apakah sudah sesuai dengan keinginan pelanggan atau belum. Jika belum, maka system akan direvisi kembali dan kembali ketahap 4 dan 5. Jika system sudah dikatakan OK maka system siap dilanjutkan pada tahap selanjutnya.
- g. Menggunakan Sistem  
Tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan system dengan metode Prototyping Model. Pada tahap ini perangkat lunak yang sudah jadi dan sudah lulus uji, siap untuk digunakan oleh pelanggan atau pengguna.

### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Sistem

Tahap ini dilakukan untuk mempelajari serta memahami sistem yang ada di organisasi, baik dalam konteks lingkungannya maupun kegiatan operasional di dalamnya.

Analisis sistem ini untuk memahami dan mempelajari sistem yang ada di organisasi dan mengidentifikasi masalah-masalah dan peluang secara spesifik di organisasi sebagai kelanjutan dari kegiatan inisiasi sistem. pada tahap ini ditentukan penyebab masalah yang telah ditemukan dan kendala yang dihadapi dalam pengembangan sistem.

Analisa sistem Informasi digunakan untuk mengetahui permasalahan mengenai sistem Informasi yang ada sekarang sehingga diketahui kebutuhan Informasi dari sisi pengguna sistem dan merupakan sasaran yang ingin dicapai oleh sistem supaya sistem yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan data yang ada..

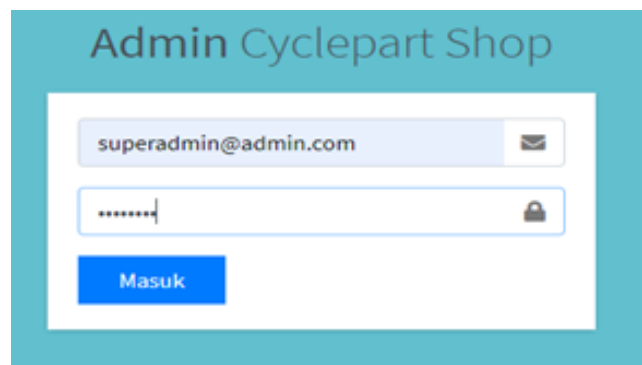
#### 3.2 Implementasi

Implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis . Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada pelaku sistem sehingga User dapat memberikan masukan kepada pengembang system.

##### 3.2.1 Implementasi Halaman Pengguna (*Admin*)

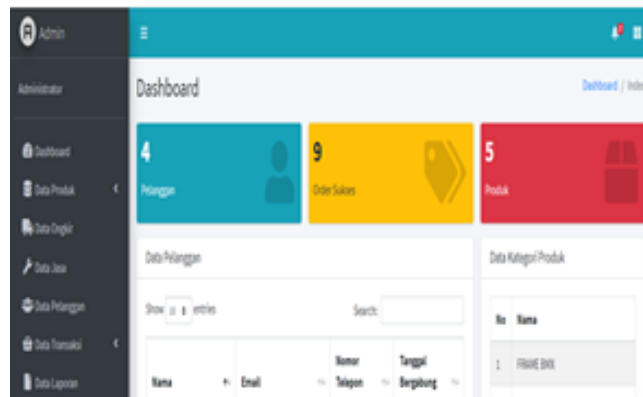
Berikut ini implementasi pengguna untuk menggunakan system operasi sebagai berikut:

##### a. Tampilan Halaman *Login*

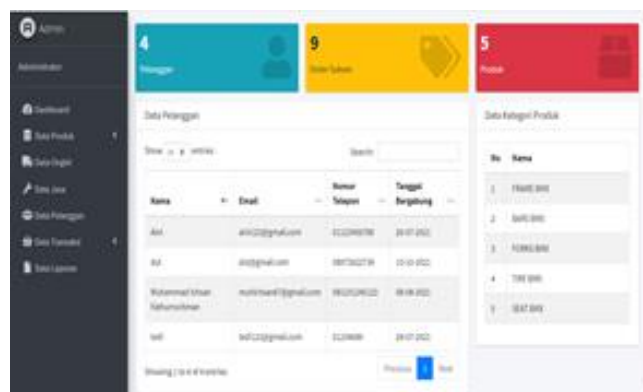


**Gambar 2.** Tampilan Halaman *Login*

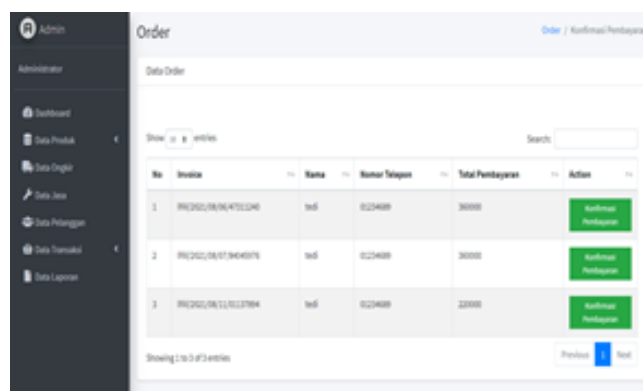
Pada menu *login* ini admin atau user bila ingin masuk kedalam sistem maka harus terlebih dahulu memasukan *username* dan *password*, bila sesuai maka tampilan selanjutnya adalah menu utama.

**b. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*****Gambar 3.** Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

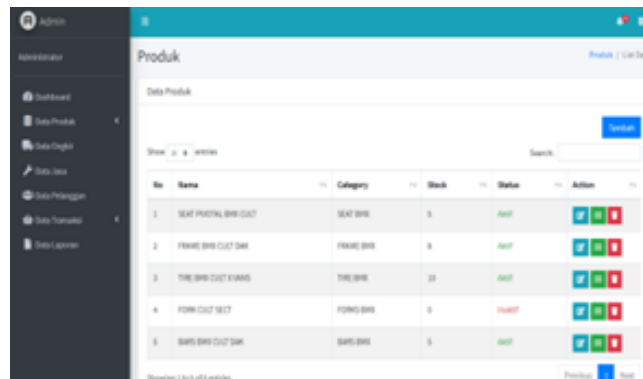
Pada *dashboard* ini, admin bisa mengelola website berdasarkan kepada fitur-fitur yang tersedia dalam website seperti data user, data transaksi, data laporan, daftar order, daftar produk, dll.

**c. Tampilan Halaman *Admin Data User*****Gambar 4.** Tampilan Halaman *Admin Data User*

Pada halaman ini, admin bisa melihat dan mengelola data user berdasarkan kepada fitur-fitur yang tersedia dalam halaman tersebut.

**d. Tampilan Halaman *Admin Data Transaksi*****Gambar 5.** Tampilan Halaman *Admin Data Transaksi*

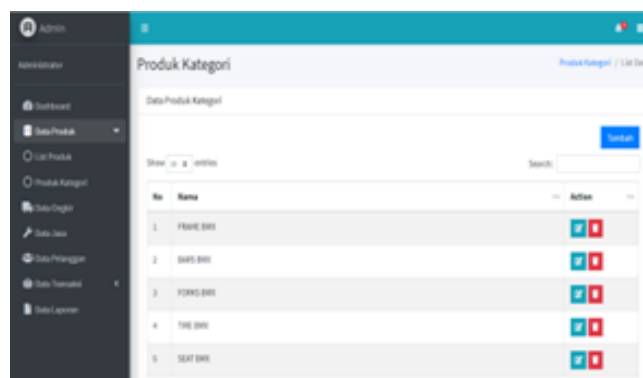
Pada halaman ini, admin bisa melihat data transaksi pembeli dan menkonfirmasi pembayaran berdasarkan kepada fitur-fitur yang tersedia dalam halaman tersebut.

**e. Tampilan Halaman *Admin List Produk***

No	Name	Category	Stock	Status	Action
1	SEAT POKAL BIRI CUT	SEAT BIRI	8	aktif	[edit] [delete]
2	FRANK BIRI CUT DAM	FRANK BIRI	8	aktif	[edit] [delete]
3	TOK BIRI CUT KIRANG	TOK BIRI	18	aktif	[edit] [delete]
4	FORM CUT SECT	FORM BIRI	8	aktif	[edit] [delete]
5	SAND BIRI CUT DAM	SAND BIRI	8	aktif	[edit] [delete]

**Gambar 6.** Tampilan Halaman *Admin List Produk*

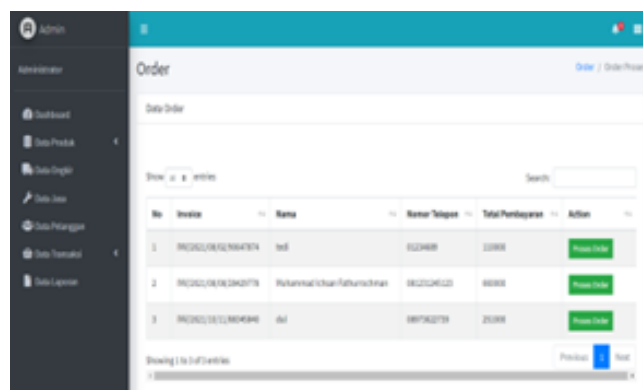
Pada halaman ini admin bisa melihat list produk yang tertera, admin juga dapat mengelola list produk tersebut dengan cara menambah list produk, mengubah list produk dan menghapus list produk.

**f. Tampilan Halaman *Admin Kategori Produk***

No	Name	Action
1	FRANK BIRI	[edit] [delete]
2	SAND BIRI	[edit] [delete]
3	FORM BIRI	[edit] [delete]
4	TOK BIRI	[edit] [delete]
5	SEAT BIRI	[edit] [delete]

**Gambar 7.** Tampilan Halaman *Admin Kategori Produk*

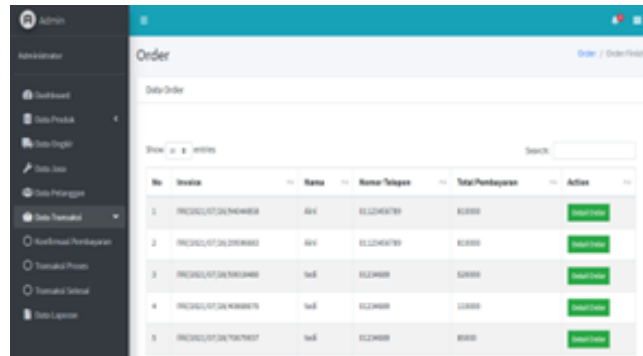
Pada halaman ini admin dapat mengelola kategori produk dengan cara menambah kategori produk, mengedit kategori produk dan menghapus kategori produk.

**g. Tampilan Halaman *Admin Data Order***

No	Invoice	Nama	Nomor/Tempat	Total Pembayaran	Action
1	PROCCOL0816244704	test	022468	22000	[view] [delete]
2	PROCCOL0816244778	Rakunand'islan'Fahumoch'lan	0822246222	66000	[view] [delete]
3	PROCCOL0816244898	dui	0817462278	25000	[view] [delete]

**Gambar 8.** Tampilan Halaman *Admin Data Order*

Pada halaman ini admin dapat mengelola data order dengan cara melihat data order tersebut yang tertera pada aplikasi tersebut.

**h. Tampilan Halaman Admin Transaksi Selesai**

No	Invoice	Nama	Nomor Telepon	Total Pembayaran	Aksi
1	PROSES/LOT/DA/INVOICE/001	AGI	0123456789	10.000	Selesai
2	PROSES/LOT/DA/INVOICE/002	AGI	0123456789	10.000	Selesai
3	PROSES/LOT/DA/INVOICE/003	AGI	0123456789	10.000	Selesai
4	PROSES/LOT/DA/INVOICE/004	AGI	0123456789	10.000	Selesai
5	PROSES/LOT/DA/INVOICE/005	AGI	0123456789	10.000	Selesai

**Gambar 9.** Tampilan Halaman Admin Transaksi Selesai

Pada halaman ini admin dapat melihat orderan dari pelanggan dan mengkonfirmasi order dengan cara mengkonfirmasi pembayaran dari pelanggan.

**i. Tampilan Halaman Admin Data Ongkir**

No	Wilayah	Range	Waktu Pengiriman	Aksi
1	Tangerang Selatan	20000	2 Hari	[Edit] [Hapus]
2	Bogor	20000	2 Hari	[Edit] [Hapus]
3	Tangerang	20000	2 Hari	[Edit] [Hapus]
4	Pekalongan	0	0 Hari	[Edit] [Hapus]

**Gambar 10.** Tampilan Halaman Admin Data Ongkir

Pada halaman ini admin dapat melihat data ongkir pelanggan dengan cara menambah data ongkir pelanggan, mengedit data ongkir pelanggan dan menghapus data ongkir pelanggan.

**3.2.2 Implementasi Halaman Pengguna (Pelanggan)**

Berikut ini implementasi pengguna untuk menggunakan system operasi sebagai berikut:

**a. Tampilan Halaman Login Pelanggan**

Form login pelanggan dengan dua input field: Email Address\* (isi: aditya@gmail.com) dan Password\* (isi: ---). Terdapat tombol 'Lupa' dan 'Masuk' di bagian bawah.

**Gambar 11.** Tampilan Halaman Login Pelanggan

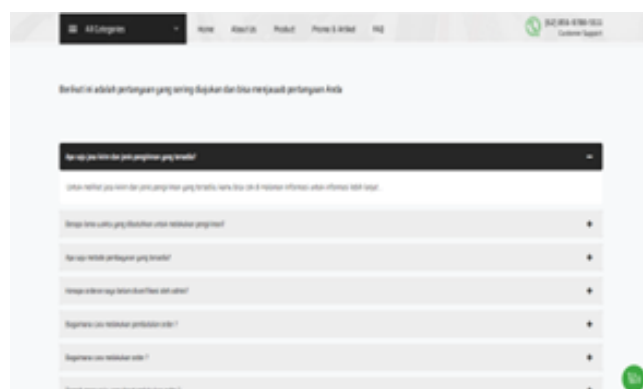
Halaman ini adalah form login pelanggan untuk masuk ke aplikasi dengan cara mengisi username dan password, jika benar akan masuk ke menu dashboard.

**b. Tampilan Halaman *Dashboard* Pelanggan****Gambar 12.** Tampilan Halaman *Dashboard* Pelanggan

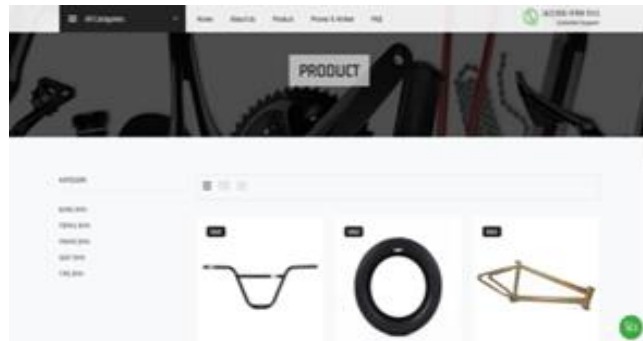
Halaman ini adalah menu *dashboard* pelanggan untuk melihat kategori produk yang tertera di aplikasi tersebut

**c. Tampilan Halaman *About Us* Pelanggan****Gambar 13.** Tampilan Halaman *About Us* Pelanggan

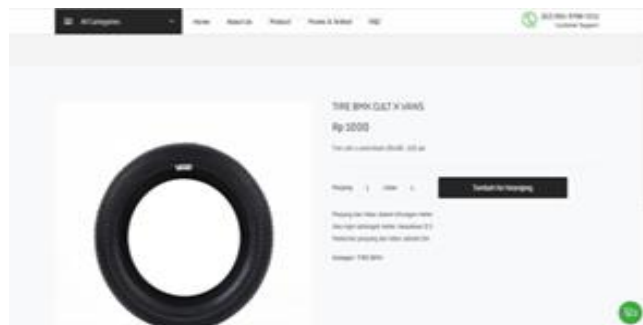
Halaman ini adalah about us pelanggan yang berisi latar belakang profile perusahaan Ms Cycles.

**d. Tampilan Halaman *FAQ* Pelanggan****Gambar 14.** Tampilan Halaman *FAQ* Pelanggan

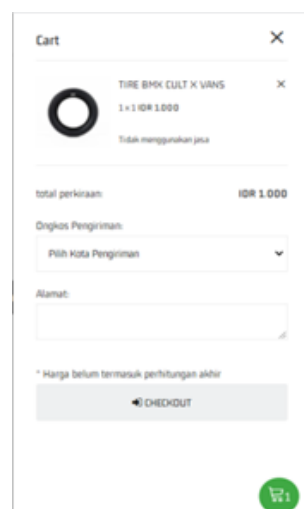
Halaman ini adalah halaman faq pelanggan yang berisi pertanyaan kepuasan pelanggan kepada perusahaan Ms Cycles

**e. Tampilan Halaman Pelanggan *List* Produk****Gambar 15.** Tampilan Halaman Pelanggan *List* Produk

Halaman ini adalah halaman pelanggan list produk yang berisi semua produk yang tertera di halaman ini.

**f. Tampilan Halaman Pelanggan Memesan****Gambar 16.** Tampilan Halaman Pelanggan Memesan

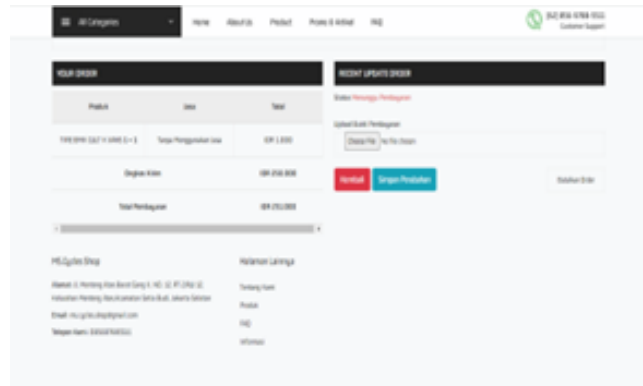
Halaman ini adalah Halaman Pelanggan memesan produk yang sudah dipesan, dengan cara menambahkan produk yang diinginkan tambah ke keranjang.

**g. Tampilan Halaman Pelanggan *Checkout*****Gambar 17.** Tampilan Halaman Pelanggan *Check*

Halaman ini adalah halaman pelanggan checkout pesanan dengan cara mengisi kota pengiriman dan alamat yg dituju, lalu akan muncul ke halaman berikutnya.



#### **h. Tampilan Halaman Pelanggan Invoice**



**Gambar 18.** Tampilan Halaman Pelanggan Invoice

Halaman ini adalah halaman pelanggan invoice, dengan cara mengupload bukti pembayaran yang sudah ditransfer pelanggan ke admin lalu klik simpan perubahan.

## **4. KESIMPULAN**

### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengamatan di lapangan maka penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan sparepart sepeda BMX berbasis website ini dapat juga memudahkan bagian administrasi mengelola persediaan barang yang sudah terkomputerisasi sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dan kehilangan data barang tersebut.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan sparepart sepeda BMX ini memudahkan membuat laporan penjualan berbentuk file yang suatu saat dibutuhkan, dan tidak memakan waktu yang lama untuk melihat laporan penjualan.

### **4.2 Saran**

Setelah selesai penelitian dan pembuatan aplikasi ini, penulis mempunyai sedikit saran yaitu:

1. Aplikasi bisa di kembangkan dengan menggunakan metode lain seperti metode Agile karena perancangan dan analisis metode prototype terlalu singkat dan biasanya kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan.
2. Aplikasi bisa di kembangkan dengan mengubah menjadi berbasis mobile.

## **REFERENCES**

- Abdulloh, & Rohi. (2017). *Web Programing*, 1-100.
- Arif, F. (2019). Perancangan Sistem Penjualan Tekstil PT. BINTANG Kanguru Berbasis Website. *Teknik Informatika*, 1-120.
- Arizona, Nanda, & Diaz. (2018). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web. *CYBERNETICS*, 105-119.
- Clayton. (2017). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB PADA TOKO SEPEDA SUMBER BERKATJAKARTA. *Sistem Informasi*, 1-94.
- D. S., & S. N. (2019). SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAMIK BERBASIS DESKTOP PADA UD. BINTANG LIMA KERAMIK. *Mantik Penusa*, 1-6.
- Hakim Amrullah, L. (2017). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB PADA TOKO SEPEDA SUMBER BERKAT JAKARTA. *Sistem Informasi*, 1-94.

- Isabel, Ananda, & Zuraidah, E. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta. *Teknik Informatika*, 193-200.
- Marcella, Wina, Djoni, & Culita. (2020). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN DAN PERSEDIAAN SEPEDA DAN SPARE PART. *IJCCS*, 1-12.
- Mulyanto, & Khasanah. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server. *Evolusi Volume*, 1-7.
- Nur Aini, T. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA MOTOR BEKAS DI DEALER SINAR MAJU MOTOR PURWODADI. *Teknik Elektro*, 1-9.
- Salahuddin, & Rosa. (2018). Rekaya Perangkat Lunak Berorientasi Objek Bandung. *Informatika*, 1-20.
- Sallby, & Kanedi. (2020). IMPLEMENTASI MODEL VIEW CONTROLLER FRAMEWORK. *Teknik Informatika*, 1-95.
- Solihin, H. H., & Fuja Nusa, A. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pembelian Dan Persediaan suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut. *Teknologi Informasi & Elektronika*, 1-9.
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE. *Teknik Informatika Kaputama*, 1-7.
- Tukino, & Arnomo, S. A. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASIE-PROPERTI BERBASIS FRAMEWORK CODEIGNITER. *Sistem Informasi Dasar Komputer*, 1-67.
- Wardani, A., & Sari, R. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SUKU CADANG MOBIL BERBASIS WEB STUDI KASUS AUTO PARTS. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 1-8.
- Wicaksono. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server. *Evolusi Volume*, 1-7.
- Winarmo, Edy, Zaky, & Ali. (2017). *Buku Sakti Pemrograman*, 1-200.
- Yoseph, Arifin, & Limbong. (2019). SISTEM INFORMASI INVENTORY SPAREPART MOBIL MENGGUNAKAN. *Sistem Informasi*, 1-12.