

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE KOMUNITAS VESPA

## ABSTRACT

Nama : Alan Meola Sountani  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Sistem informasi Penjualan Online Komunitas Vespa

*Seeing the development of these technologies, of course, this computer technology we can use in the development of information systems as well as on Web-Based Spare Parts Information System For Vespa Community. since the beginning of the emergence of the vespa community in our country's creative industry, very closely its relationship with the world of vespa and also the movement of the community. From the first occurrence of the vespa community not only provide products with their respective designs, they also began to glance at the vespa spare parts market, both locally and internationally.*

*Lots of vespa community in Indonesia who work together in making the community vespa, both for the community and even his fanbase. But over time, there is a shift where the community and also the fanbasenya create their respective communities, can not be denied sometimes happened "pull pull" between them. "Interesting pull" here has a meaning of competition, there is even one case where the vespa community is less interested than the fanbase community. For some people, having a vespa community can be a prestige in itself, they can show community identity, interest in a community, support or even just fashion style. What about the fanbase community? Usually used by a handful of people who are incorporated in the fanbase, even those who do not join can choose but usually with different prices. Having a community can be said to be a form of support or it could be a designation of the identity of the wearer.*

## ABSTRAK

*Melihat perkembangan teknologi tersebut, tentunya teknologi komputer ini dapat kita gunakan dalam pengembangan sistem informasi seperti halnya pada Sistem Informasi Penjualan Barang sparepart Berbasis Web Untuk Komunitas Vespa. sejak awal kemunculan komunitas vespa di industri kreatif negeri kita, sangat erat hubungannya dengan dunia vespa dan juga pergerakan komunitas. Dari pertama kemunculan komunitas vespa tidak hanya menyediakan produk dengan desain sesuai masing - masing, mereka juga mulai melirik pasar sparepart vespa, baik lokal maupun internasional.*

*Banyak sekali pihak komunitas vespa di Indonesia yang bekerjasama dalam pembuatan komunitas vespa, baik untuk komunitasnya bahkan fanbase nya. Namun seiring dengan berjalannya waktu, ada pergeseran dimana komunitas dan juga fanbasenya membuat komunitas masing-masing, tidak bisa dipungkiri terkadang terjadi "tarik menarik" diantara keduanya. "Tarik menarik" disini memiliki arti persaingan, bahkan ada satu kasus dimana komunitas vespa kurang peminatnya dibanding komunitas fanbase. Bagi beberapa orang, memiliki komunitas vespa bisa jadi prestige tersendiri, mereka bisa menunjukkan identitas komunitas, ketertarikan pada sebuah komunitas, bentuk support atau bahkan hanya sekedar fashion style saja. Bagaimana dengan komunitas fanbase? biasanya dipakai oleh segelintir orang yang memang tergabung dalam fanbase tersebut, bahkan yang tidak bergabung pun bisa memiliki namun biasanya dengan harga yang berbeda. Memiliki komunitas bisa dikatakan sebuah bentuk support atau bisa juga sebagai penunjukan identitas si pemakai.*

## 1. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi ini perkembangan teknologi informasi meningkat pesat di segala bidang. Setiap perusahaan harus mampu mengikuti perkembangan ini untuk dapat bertahan dalam dunia usaha yang semakin kompetitif. Teknologi sangatlah berpengaruh, bahkan menjadi faktor utama yang paling berperan dalam menentukan kinerja perusahaan.

Almila dan Briliantien (2007) melakukan pengujian terhadap delapan faktor yang mempengaruhi kinerja sistem informasi pada bank umum pemerintah wilayah Surabaya dan Sidoarjo antara lain keterlibatan pengguna dalam pengembangan sistem informasi, kapabilitas personal sistem informasi, ukuran organisasi, dukungan manajemen puncak, formalisasi pengembangan sistem informasi, program pendidikan pelatihan bagi pengguna, keberadaan Dewan Pengaruh Sistem Informasi, dan lokasi departemen sistem informasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan sistem, kemampuan teknik personal, ukuran organisasi, formalisasi pengembangan sistem informasi, dan lokasi departemen sistem informasi.

Di tengah gencarnya peluncuran motor baru, ternyata eksistensi Motor Vespa tidak hilang disamping jaman. Bahkan semangat eksklusifnya tetap terjaga. Padahal motor ini sendiri sudah stop produksi 27 tahun yang lalu. Di Indonesia, produksi Motor Vespa berlangsung selama 10 tahun, dari 1970 hingga tahun 1980. Pada jaman itu sekitar tahun 70-an. Pengendara Motor Vespa banyak dan meluas.

Tradisi Motor Vespa untuk tumbuh bisa dilihat di wilayah Jawa Timur. Tercatat mulai tahun 1995, di tiap wilayah bermunculan klub motor Vespa kebangkitan kembali motor ini didominasi model Vespa PX dan sekarang pun para remaja di Jawa Timur mulai motor klasik sejenis Vespa ini.

Untuk para penggemar Motor Vespa mungkin sekarang agak mudah mencari spartpart motor tua itu karena banyaknya media sosial yang menyebarkan berita tentang jual beli motor Vespa, spert part Vespa, hingga acara Vespa di seluruh Indonesia, khususnya Jawa Timur. Dalam mempererat komunitas Motor

Vespa. Maka warga besar Motor Vespa Jawa Timur sering mengadakan agenda event event Motor Vespa sering digelar di Jawa Timur.

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan indikator adanya permasalahan yang dijabarkan dalam latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini masalah yang dipilih untuk diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat rancangan model sistem informasi komunitas Motor Vespa?
2. Bagaimana membangun software sistem informasi komunitas Motor Vespa berbasis web?
3. Bagaimana menjangkau para member untuk dapat mengetahui informasi tentang adanya aplikasi sistem informasi komunitas Motor Vespa?

Untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- Proses jual beli, event, dengan akses data besar dilakukan dengan sistem download data member, sedangkan data kecil dilakukan melalui forum komunikasi lewat media online.
- Sistem informasi komunitas dibangun dengan software PHP versi 5 dan MySQL versi 4.1.
- Uji coba sistem informasi komunitas berbasis web akan dilakukan di sekretariat Vespa di Surabaya yaitu Vespa Sidoyoso dan Vespa Seven bersama klub Vespa lainnya.

## MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan model sistem informasi komunitas Motor Vespa untuk daerah maupun pusat area regional Jawa Timur.
2. Membangun software sistem informasi komunitas Motor Vespa berbasis web yang fleksibel terhadap perubahan dengan berbasis teknologi open source.
3. Melakukan uji coba pemakaian software sistem informasi berbasis web untuk mengevaluasi tingkat

kesesuaian dengan kebutuhan di zaman era teknologi.

4. Menyediakan solusi pemesanan dengan online via internet komunitas dengan akses 24 jam

## MANFAAT

1. Memberikan solusi terhadap hasil identifikasi permasalahan sistem penjualan .
2. Memberikan kemudahan informasi bagi calon konsumen untuk melihat produk, memesan ataupun melakukan transaksi pembayaran pada Sandi Komputer secara mudah dan cepat.
3. Dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan meningkat.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Tahap awal dalam penelitian ini adalah merumuskan masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Perumusan masalah dilakukan dengan terlebih dahulu melihat kondisi aktual di lapangan. Setelah masalah dirumuskan langkah selanjutnya adalah menentukan tujuandari penelitian. Tujuan penelitian ini merupakan sasaran yang nantinya ingin diwujudkan dari penyelesaian permasalahan yang diteliti.

## TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka dilakukan guna mencari literatur pendukung penelitian ini. Pada tahap ini dijelaskan dengan mengunjungi dan mempelajari *website* atau situs-situs yang berhubungan dengan sistem penjualan berbasis web, teori-teori, untuk pengumpulan data dan *tools* yang digunakan oleh penulis. Serta dijelaskan mengenai metode yang digunakan.

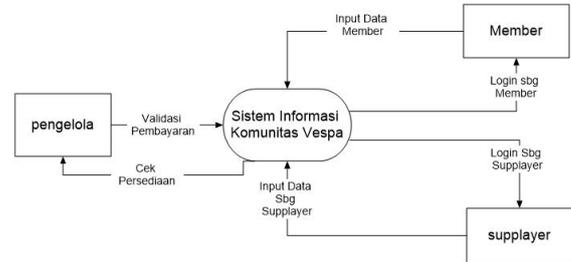
## ANALISIS KEBUTUHAN

Analisis kebutuhan aplikasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Hal ini perlu dilakukan agar aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dibagian ini juga dijelaskan siapa saja yang akan menggunakan aplikasi ini, dan informasi apa saja yang digunakan oleh mereka.

## 3. RANCANGAN DIAGRAM

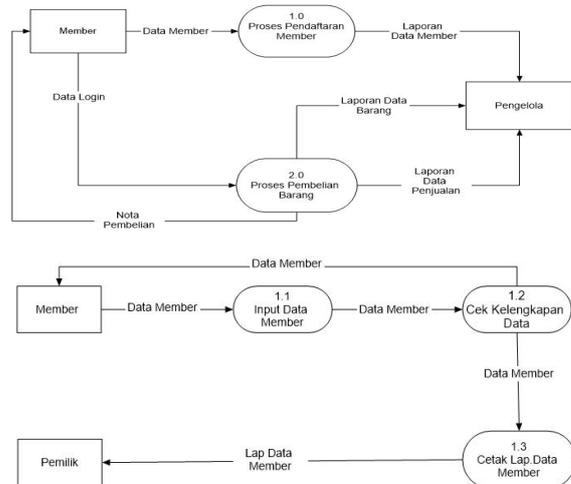
Dari diagram konteks tersebut akan diidentifikasi proses – proses yang terkait untuk menunjang setiap fitur atau fungsi Sistem

Informasi komunitas. Disamping itu juga akan diidentifikasi entitas yang menjadi database sistem Informasi komunitas.gambar, dan sejenisnya akan ditampilkan ke browser secara diagram blok sistem informasi dapat di gambarkan sebagaimana gambar berikut :



## Diagram Arus Data /Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan diagram yang menggunakan notasi - notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. Tujuan adalah memberikan pandangan umum sistem, dfd konteks memperlihatkan proses yang berinteraksi dengan lingkungan adapun pihak luar atau lingkungan yang memberikan masukan dan ada pihak yang menerima keluaran sistem.

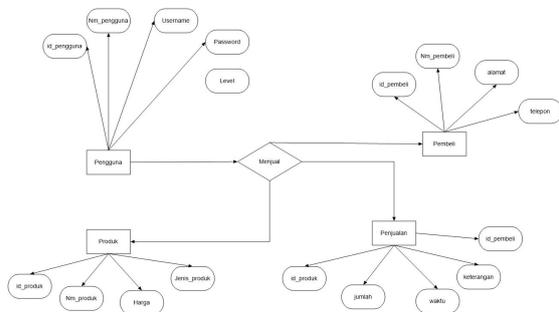


## ERD ( Entity Relationship Diagram )

Pada konsep entity relationship diagram terdapat entitas member yang memiliki data sebagai awal proses. Kemudian akan dilanjutkan menuju ke entitas produk untuk memasukkan upload barang yang ingin mereka jual, lalu terdapat entitas Forum yang digunakan untuk tempat *sharing* nantinya oleh anggota komunitas motor vespa .

Entitas admin akan menuju produk untuk melihat produk yang dijual pada sistem. Entitas komentar adalah tempat anggota komunitas mengomentari forum yang sudah dibuat oleh anggota lainnya. Entitas member menuju ke entitas agenda untuk menambahkan agenda kegiatan yang akan diadakan oleh

komunitas kedepannya. Selanjutnya Entitas member akan menuju ke entitas berita untuk mendokumentasikan hasil kegiatan yang telah dilakukan oleh komunitas. Lalu menuju ke entitas album untuk mengupload foto kegiatan yang telah dilakukan.



#### 4 IMPLEMENTASI SISTEM

Setelah melakukan semua proses yaitu proses pembahasan teori sampai proses perancangan input, proses perancangan sistem dan proses perancangan output, maka sistem siap untuk diimplementasikan dalam keadaan yang sebenarnya, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem sudah bisa dipakai atau malah sebaliknya.

Sistem yang sudah bisa dipakai akan memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pemakai aplikasi, tapi jika sebaliknya akan memuat pemakai aplikasi menjadi bosan dan bisa menyebabkan data akan jadi tidak menentu.

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate*.
2. *Macromedia Dreamweaver CS5* atau *notepad++* untuk penulisan kode program.
3. *Google chrome* atau *Mozilla firefox dll* sebagai *browser*
4. *MySQL* untuk *local internet* dan penyimpanan *database*.
5. *Apache* sebagai web server.
6. *PHP dan HTML 5*.

Kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan sistem ini adalah :

1. Prosesor *AMD E2*.
2. Memori 1 GB.
3. Ruang disk yang bebas 4 GB atau lebih.

#### PELATIHAN OPERATOR

Dengan adanya sebuah sistem yang baru maka diperlukan sumber daya manusia yang siap pakai dalam hal ini bisa mengoperasikan sistem yang baru tersebut. Sehingga petugas atau admin yang nantinya akan menangani atau mengoperasikan sistem tersebut untuk diberikan bimbingan, pengenalan dan pelatihan.

Proses pengenalan dan pelatihan meliputi beberapa proses yaitu : proses input data sampai proses cetak laporan, juga proses pemeliharaan sistem tersebut.

#### 5 .KESIMPULAN

Setelah melalui serangkaian proses yakni analisa, perancangan system, sampai uji coba maka dapat diambil beberapa kesimpulan berikut :

1. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat mempermudah dalam proses penjualan online komunitas vespa.
2. Dalam hasil pengujian *fungsiional*, Sistem informasi ini dapat berfungsi dengan baik dalam pengolahan penjualan produk dan juga pengolahan laporan yang dibutuhkan oleh Sistem Informasi Penjualan online komunitas vespa.

#### SARAN

Sistem Informasi Penjualan online komunitas vespa Untuk Komunitas vespa ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan, terutama dalam hal keamanan selanjutnya, sebagai berikut :

1. Perlunya pengembangan tampilan agar pelanggan lebih dimanjakan dalam hal detail produk, ulasan tentang produk, rating tentang produk tersebut.
2. Pengembangan tampilan berapa banyak orang yang membeli produk tersebut sehingga pelanggan percaya pada website atau sistem informasi ini.
3. Pengembangan pelayanan dari admin dalam menanggapi ulasan atau kritik customer dalam hal customer service.

## DAFTAR PUSTAKA

Vespa Sidoyoso

[http://vespa-sidoyoso.blogspot.co.id/p/blog-page\\_4.html](http://vespa-sidoyoso.blogspot.co.id/p/blog-page_4.html)  
Jurnal Komputer, 2009. Perpuustakaan digital  
<http://www.google.com/jurnal-sistem-informasi> (diakses 16 juni 2015 )

Hartono, Jogiyanto. 2008. Pengenalan Komputer, dasar ilmu komputer, pemograman, Sistem informasi dan intelegensi buatan. Ygyakarta: Andi.

Wahana Komputer, 2008, Menjadi Seorang Desainer Web, Andi: Semarang.

Wikipedia.org. 2010. Konsep dasar membangun website.

<http://www.wikepedia.org.com> ( diakses 09-06-2015 )