

SISTEM INFORMASI DEALER SETYA JAYA MOTOR SUMBER LAWANG SRAGEN

Edy Susena

Politeknik Indonusa Surakarta
Jl. KH. Samanhudi, No 31 Mangkuyudan, Surakarta
Email : edysusena@poltekindonusa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi, yang ditandai dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi komunikasi serta transportasi, membuat setiap lembaga / instansi dituntut memiliki infra struktur teknologi informasi, sebagai tuntutan kemajuan zaman. Di era globalisasi sekarang ini, seluruh sistem pelayanan diotomatisasi dengan peralatan yang bersifat efisien dalam waktu dan tenaga. Hal ini diharapkan akan memuaskan keinginan konsumen dan proses permintaan pasar sehingga menjangkau keseluruhan bidang kehidupan.

UD. Setya Jaya Motor yang beralamatkan di Sumber lawang Sragen merupakan sebuah dealer sepeda motor yang saat ini berkembang sangat pesat dengan transaksi setiap hari rata – rata 100 transaksi, baik pembelian motor baru, penjualan, pembayaran kredit, maupun transaksi lainnya. Jumlah kendaraan yang readi stok sebanyak 100 unit. Permasalahan yang timbul saat ini adalah proses transaksi masih dilakukan secara manual dengan mesin ketik manual dan tulis tangan. Hal ini menyebabkan pelayanan menjadi lama dan kurang memuaskan pelanggan. Sementara untuk melihat kondisi keuangan dan kondisi stok barang membutuhkan waktu lama. Keuntungan dan kerugian tidak dapat dideteksi dengan cepat.

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan secara kredit dan cash pada dealer UD. Setya Jaya Motor Sumberlawang Sragen. Kemampuan yang diharapkan dari sistem informasi dealer ini adalah : Dapat mengolah data supplier, data barang, data nasabah, Mengolah dan menyimpan data – data transaksi, Membuat faktur pembelian, membuat perjanjian sewa beli, surat kuasa, surat pengantar titip pajak, Membuat laporan tentang semua data transaksi.

Kata kunci : sistem, informasi, dealer

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat semakin mendorong manusia untuk meningkatkan bahkan menciptakan suatu teknologi baru yang lebih bermanfaat bagi umat manusia. Perkembangan dan kemajuan yang pesat dialami oleh negara-negara yang menguasai teknologi informasi pada era globalisasi ini, sehingga mengakibatkan negara – negara yang tidak memiliki infrastruktur teknologi informasi yang canggih akan tertinggal jauh di belakang. Perkembangan teknologi informasi, yang ditandai dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi komunikasi serta transportasi, membuat setiap lembaga / instansi dituntut memiliki infra struktur teknologi informasi, sebagai tuntutan kemajuan zaman. Di era globalisasi sekarang ini, seluruh sistem pelayanan diotomatisasi

dengan peralatan yang bersifat efisien dalam waktu dan tenaga. Hal ini diharapkan akan memuaskan keinginan konsumen dan proses permintaan pasar sehingga menjangkau keseluruhan bidang kehidupan.

UD. Setya Jaya Motor yang beralamatkan di Sumber Lawang Sragen merupakan sebuah dealer sepeda motor yang saat ini berkembang sangat pesat dengan transaksi setiap hari rata – rata 100 transaksi, baik pembelian motor baru, penjualan, pembayaran kredit, maupun transaksi lainnya. Jumlah kendaraan yang readi stok sebanyak 100 unit. Permasalahan yang timbul saat ini adalah proses transaksi masih dilakukan secara manual dengan mesin ketik manual dan tulis tangan. Hal ini menyebabkan pelayanan menjadi lama dan kurang memuaskan pelanggan. Sementara untuk melihat kondisi keuangan dan kondisi stok barang

membutuhkan waktu lama. Keuntungan dan kerugian tidak dapat dideteksi dengan cepat.

Terkait dengan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi penjualan sepeda motor secara kredit dan cash secara terkomputerisasi. Sistem komputerisasi yang akan dibuat, dirancang untuk mempermudah proses transaksi pembelian dan penjualan sepeda motor, transaksi keuangan. Sehingga diharapkan pelayanan terhadap pelanggan semakin meningkat. Disamping itu juga merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi, yang nantinya akan menjadikan suatu dealer atau perusahaan dalam negeri dapat bersaing dengan dunia internasional.

2. METODE PENELITIAN

a. Objek Penelitian

Objek yang dijadikan sasaran penelitian adalah UD. Setya Jaya Motor yang beralamatkan di Jati, Sumberlawang, Sragen.

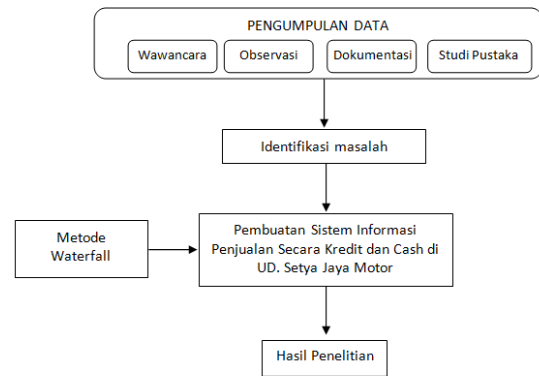
b. Metode Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- 1) Metode interview
Penulis melakukan tanya jawab langsung kepada pemilik, staf dan karyawan UD. Setya Jaya Motor untuk mendapatkan sumber data yang valid dan benar
- 2) Metode observasi
Penulis melakukan observasi langsung ke UD. Setya Jaya Motor Sumber lawang Sragen untuk mengetahui secara langsung kondisi UD. Setya Jaya Motgor
- 3) Metode Dokumentasi
Penulis melakukan pengumpulan dokumentasi – dokumnetasi yang dimiliki UD. Setya Jaya Motor seperti daftar kendaraan, daftar pelanggan, data transaksi, prosedur pembelian, prosedur penjualan dll
- 4) Metode kepustakaan
Penulis menggunakan berbagai buku literatur yang relevan, artikel-artikel/e-book yang resmi serta jurnal ilmiah resmi dari internet.

a. Desain Penelitian

Desain penelitian yang direncanakan secara garis besar dapat diterangkan sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Penelitian

3. TINJAUAN PUSTAKA

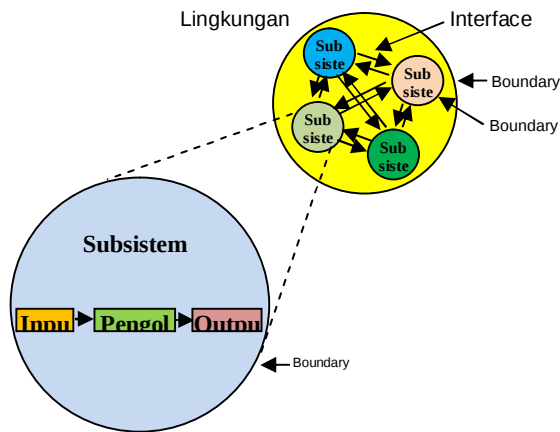
Terdapat dua pendekatan tentang definisi sistem yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yang menekankan pada komponennya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya, mendefinisikan sistem sebagai berikut (Jogiyanto, 2001 : 1) “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”. Pendekatan sistem yang menekankan pada komponennya, mendefinisikan sistem sebagai berikut (Jogiyanto, 1995 : 1) : “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan kedua definisi sistem di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi menurut prosedur tertentu untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Sedangkan informasi merupakan data - data masukan yang dapat dijadikan dasar untuk membuat keputusan. Dengan demikian sistem informasi dapat didefinisikan sebagai komponen - komponen sebuah kelompok yang berpengaruh pada pembuatan pernyataan keputusan.

a. Karakteristik Sistem

Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu (Jogiyanto, 1995 : 1) yaitu komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), masukan (*input*),

pengolah (*process*), keluaran (*output*) dan tujuan (*goal*).



Gambar 2. Karakteristik Sistem

b. Kualitas Informasi

Informasi harus memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

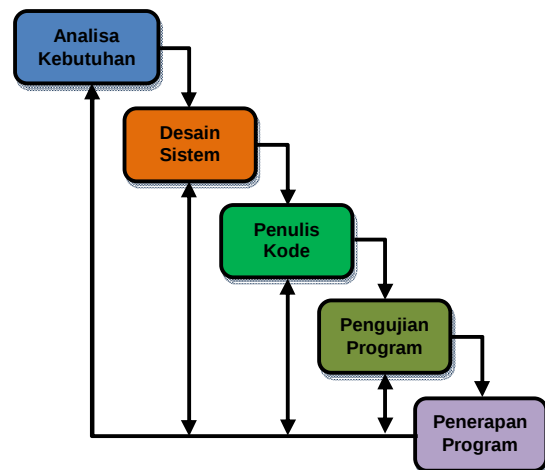
- 1) Akurat/Ketelitian
Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan.
- 2) Tepat pada waktunya
Informasi yang diterima tidak boleh terlambat, jika pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi suatu organisasi atau instansi tersebut.
- 3) Penyajian
Informasi yang sudah diproses dan yang akan disajikan harus mudah dimengerti dan dipahami oleh setiap pengguna dan cara penyajiannya pun tidak terlalu sulit untuk di pahami dan di mengerti.
- 4) Kelengkapan
Informasi yang diberikan kepada pengguna nantinya harus tersaji secara lengkap sesuai dengan kebutuhan, misalkan tanggal berapa, oleh siapa, untuk siapa, dll.

c. Metode Pengembangan Sistem

Pada tahun 1960 – an dan 1970 – an, proyek pengembangan sistem merupakan pekerjaan yang sangat memakan biaya dan waktu karena pengembangan sistem ini difokuskan pada perencanaan dan pengendalian Basili dan Musa, 1991). Model atau metode air terjun pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce tahun

1970. *Waterfall Model* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier.

Kemunculan model air terjun adalah untuk membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek – proyek pengembangan perangkat lunak (Boehm, 1976). Model ini diperoleh dari proses *engineering* lainnya. Model ini menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata. Disebut *waterfall* (berarti air terjun) karena memang diagram tahapan prosesnya mirip dengan air terjun yang bertingkat. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Pada model waterfall ini berisi rangkaian aktivitas proses dan disajikan dalam proses yang terpisah. Setelah setiap langkah didefinisikan langkah tersebut dianggap selesai dan pengembangan dilanjutkan pada langkah berikutnya. Berikut adalah Gambar *Waterfall Model*:



Gambar 3. Metode Waterfall

Berdasarkan gambar fase-fase dalam Waterfall Model menurut referensi Sommerville (2001) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Analisa Kebutuhan** (*Requirements analysis and definition*) ialah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk dapat menghasilkan desain yang lengkap (Sommerville, 2001). Seluruh kebutuhan software harus dapat didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan

software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya (Justinus, 2007).

2. **Desain Sistem** (*Sistem and software design*) yaitu desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap (Sommerville, 2001). Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan (Justinus, 2007).
3. **Penulisan kode program** (*Implementation and unit testing*) ialah desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit (Sommerville, 2001). Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum (Justinus, 2007).
4. **Pengujian program** (*Integration and sistem testing*) yaitu penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (sistem testing) (Sommerville, 2001). Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak (Justinus, 2007).
5. **Penerapan Program** (*Operation and maintenance*) yaitu mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya (Sommerville, 2001). Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam

memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru (Justinus, 2007).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Kebutuhan

Sistem yang dianalisis adalah sistem informasi penjualan sepeda motor baik secara kredit maupun cash. Sistem membahas tentang pendataan barang, supplier, konsumen dan transaksi yang dilakukan oleh sistem informasi persewaan penjualan sepeda motor.

- 1) Kondisi awal :
 - a) Pencatatan, pengolahan, penyimpanan dan pelaporan data penjualan dilakukan secara manual.
 - b) Pencarian data berdasarkan jenis tertentu sangat membutuhkan banyak waktu.
- 2) Kemampuan yang diharapkan dari sistem informasi dealer ini adalah :
 - a) Dapat mengolah data supplier, data barang, data nasabah
 - b) Mengolah dan menyimpan data – data transaksi
 - c) Membuat faktur pembelian, membuat perjanjian sewa beli, surat kuasa, surat pengantar titip pajak
 - d) Membuat laporan tentang semua data transaksi.
- 3) Kebutuhan perangkat keras
 - a) Processor pentium atau setara pentium
 - b) Memory 2 GB
 - c) Harddisk 80 GB
 - d) Monitor 14 inch
 - e) CDROM 52 X
 - f) Printer
- 4) Kebutuhan perangkat lunak
 - a) Windows XP
 - b) Microsoft Visual Foxpro 8
 - c) Sistem Informasi Dealer
- 5) Kebutuhan brainware
Kebutuhan *brainware* atau perangkat pintar sistem adalah operator. Operator bertugas mengoperasikan aplikasi sistem seperti melakukan input data, edit data, pencetakan dan lain sebagainya.
- 6) Kebutuhan basis data
Sistem informasi dealer ini membutuhkan data – data awal yang diinputkan dalam sistem yang bersumber dari bagian

transaksi pembelian, penjualan, data supplier, dan data konsumen.

b. Penerapan Program

1. Menjalankan sistem informasi dealer dengan cara double klik pada shortcut SI_Dealer



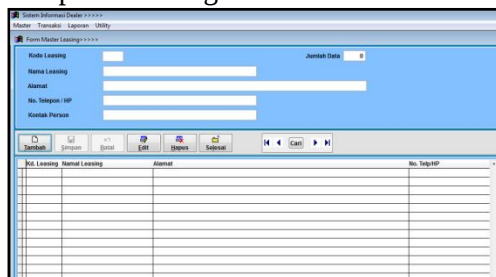
Gambar 4. Tampilan Awal Windows

- ## 2. Tampilan menu utama



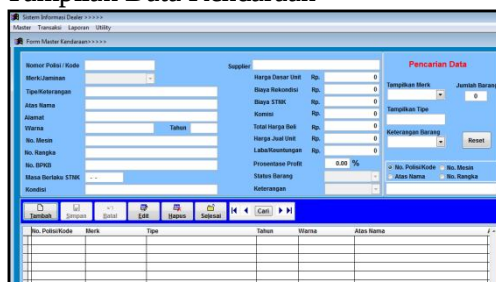
Gambar 5. Tampilan Menu Utama

- ### 3. Tampilan Leasing



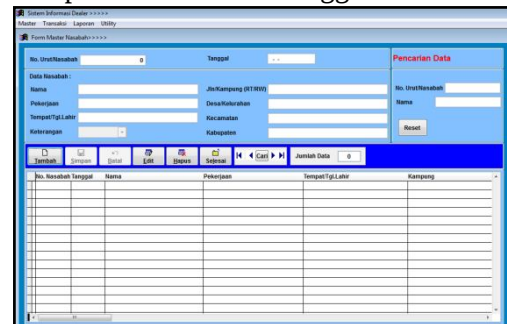
Gambar 6. Tampilan Form Leasing

- #### 4. Tampilan Data Kendaraan



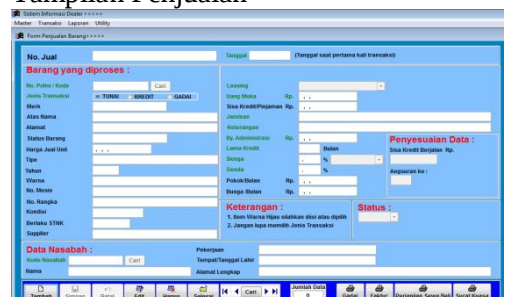
Gambar 7. Tampilan Form Kendaraan

- ## 5. Tampilan Nasabah / Pelanggan



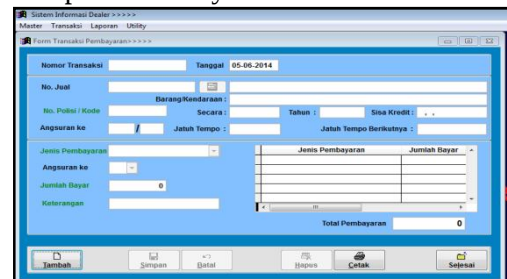
Gambar 8. Tampilan Form Nasabah

- ## 6. Tampilan Penjualan



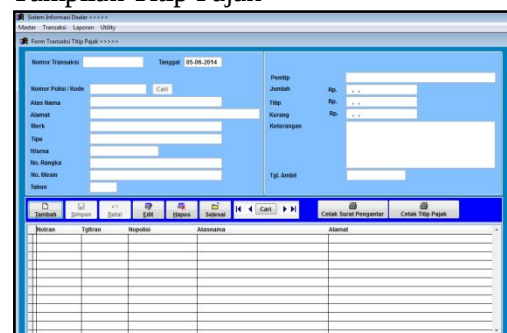
Gambar 9. Tampilan Form Penjualan

- ## 7. Tampilan Pembayaran



Gambar 10. Tampilan Form Pembayaran

- ## 8. Tampilan Titip Pajak



Gambar 11. Tampilan Form Titip Pajak

9. Tampilan Kas Harian

Gambar 12. Tampilan Form Kas Harian

10. Tampilan Kas Bulanan

Gambar 13. Tampilan Form Kas Harian

11. Tampilan Laporan Kendaraan

Gambar 14. Tampilan Form Laporan Kendaraan

12. Tampilan Laporan Nasabah / Pelanggan

Gambar 15. Tampilan Form Laporan Nasabah

13. Tampilan Laporan Data Kendaraan

UD. "SETYA JAYA MOTOR" SRAGEN							
Jual Beli Sepeda Motor Superda Motor Pusat RT 03 Jaki, Sumberebang, Sragen Telepon : 082137878111, Faxsimile : -							
Tanggal Cetak : 01-06-2013							
Noopolis	Atas Nama	Merk dan Tipe	Tahun	Warna	Harga Beli	Harga Jual	Keterangan
Merk : HONDA							
AD-889-HAC	EDY BUBENKA	HONDA-SUPRA X 125	2012	MERAH HITAM	12.000.000	13.000.000	TERJUAL
** Count Bar HONDA :					1		
** Total Count :					1		

Gambar 16. Tampilan Laporan Kendaraan

14. Tampilan Laporan Data Nasabah / Pelanggan

UD. "SETYA JAYA MOTOR" SRAGEN			
Jual Beli Sepeda Motor Superda Motor Pusat RT 03 Jaki, Sumberebang, Sragen Telepon : 082137878111, Faxsimile : -			
Tanggal Cetak : 01-06-2013			
DATA NASABAH			
Nama Nasabah	Pekerjaan	Alamat	Ket
*Kecamatan : KEDAWURUNG			
WONOREJO	DOSEN	SADAKAN RT 04 WONOREJO, KEDAWURUNG, SRAGEN	AKTIF
** Jumlah Nasabah :			1
Total Count :			1

Gambar 17. Tampilan Laporan Nasabah

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Program aplikasi ini dibuat untuk sebuah dealer sepeda motor yang berdiri sendiri tanpa terhubung dalam suatu jaringan cabang yang berbeda tempat dan wilayah. Dalam penyajiannya, program aplikasi penjualan sepeda motor ini masih terdapat banyak kelemahan, diantaranya adalah: masih terbatas untuk kalangan sendiri (*single user/stand alone*) dalam artian bukan komputer *client* (*multi user*)

Selain kelemahan diatas, program aplikasi ini juga memiliki sebuah keunggulan, diantaranya adalah :

- 1) User friendly
- 2) Tampilan sederhana tetapi menarik
- 3) Waktu penginputan data lebih efektif dan efisien
- 4) Mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pengisian data karena kemudahan yang diberikan dalam proses input

b. Saran

Program aplikasi ini belum sempurna, maka penulis menyarankan agar aplikasi ini dapat sebagai referensi untuk pengembangan aplikasi dealer yang lebih sempurna, sesuai dengan kebutuhan user.

6. DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Penelitian Sains dan Teknologi
Masri Singarimbun, 1987, Metode Penelitian Survei, Balai Pustaka
Steve D.S , 2000, Cara Mudah Berkreasi Web di Situs Internet

- G.A. Gorby and M.S. Scott, A Framework for Management Information Systems, Sloan Management Review, Fall 1971
- P.G.W. Keen, MIS Research: Reference Disciplines And A Cumulative Tradition, Proceedings of the First International Conference on Information Systems, E. Mc Lean, 1980