

Perancangan Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Sparepart Motor pada Toko Autoshop Berbasis Website

**Ruslin Hamid¹, Saliz Nizar Qomaruzaman², Putri Maulidatur Riskiah³,
Santi Nurindah⁴**

^{1,2,3,4}Informatika, Universitas Alma Ata Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: ruslinhamid75@gmail.com¹, nizarsalis@gmail.com², putrimaulidaturriskiah@gmail.com³,
santinurindah01@gmail.com⁴

Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang suatu website sistem informasi persediaan dan penjualan barang di toko online sparepart motor yang bernama autoshop. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode yang mengembangkan sistem-sistem informasi dengan alur sistematis, langkah yang dilalui diselesaikan satu persatu dimulai dari tahap analisis hingga ke tahap percobaan dan pemeliharaan, perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Media promosi penjualan sparepart motor berbasis website menggunakan perkembangan teknologi informasi diperlukan karena dapat mempermudah menemukan informasi barang otomotif secara luas. Berdasarkan hasil penelitian bahwa mempromosikan barang otomotif melalui website dapat memberikan informasi berupa data produk penjualan, data pelanggan, dan laporan data pembelian. Hasil perancangan dilakukan untuk membuat sistem informasi berupa persediaan dan penjualan sparepart motor mencakupi rancangan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP yaitu dengan proses CRUD. Tujuan pembuatan sistem informasi ini yaitu memberikan kemudahan dalam mendapatkan barang yang diinginkan, dan menjadikan sistem transaksi jual beli yang praktis, hal tersebut sekaligus membantu menghidupkan perekonomian masyarakat serta dapat memenuhi kebutuhan barang otomotif bagi yang memerlukan barang tersebut.

Keywords: Barang Otomotif, Penjualan Sparepart, Website

1. PENGANTAR

Perkembangan ilmu teknologi dan informasi membuat berbagai bidang di dalam kehidupan manusia ikut mengalami perkembangan pula. Mulai diciptakannya aplikasi gojek dalam bidang transportasi, e-KTP dalam bidang kependudukan, hingga Grab/Shopee Food dalam bidang pengantaran makanan. Demikian juga dalam bidang otomotif. Otomotif adalah bidang atau ilmu yang berisi tentang alat-alat transportasi darat yang menggunakan mesin, contohnya kendaraan

bermotor [1]. Kendaraan bermotor dapat berputar atau bergerak sendiri dengan menggunakan tenaga yang dihasilkan oleh motor. Teknologi yang kian berkembang menjadikan akses kebutuhan menjadi lebih mudah.

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah kendaraan bermotor di Indonesia mencapai 136,32 juta unit pada 2020. Rinciannya, 115,29 juta sepeda motor, 15,8 juta mobil penumpang, 5,01 juta truk, dan 233,42 ribu bus. Hal inilah yang menjadi sebuah peluang bagi tempat usaha perbengkelan untuk melakukan adaptasi dan inovasi dengan teknologi agar *Income* yang dihasilkan bisa menjadi lebih besar dari sebelumnya. Akan tetapi persaingan usaha saat ini mengalami persaingan yang lebih ketat dari sebelumnya, khususnya dalam dunia perdagangan. Para pemilik usaha berlomba-lomba untuk menarik daya tarik konsumen agar membeli barang yang dijual sehingga keuntungan dapat diperoleh [2].

Teknologi dan sistem informasi dapat digunakan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat. Salah satunya pada bidang penjualan, Pasar yang semula beroperasi konvensional sekarang sudah bermunculan pasar e-commerce dimana transaksi jual beli antara pembeli dan penjual menggunakan teknologi modern. Pasar *e-commerce* ini mempermudah akses pembeli, dan jumlah pelanggan akan lebih luas daripada pasar konvensional karena jangkauan tidak terbatas bisa sampe luar daerah. Pasar e-commerce juga memberikan kemudahan transaksi, dan tidak perlu datang langsung ke toko hal itu juga dapat menghemat biaya [3]. Kemudahan dan keefektifan tersebut dapat dimanfaatkan penjual membuat peluang bisnis berbasis website. Oleh karena itu penjualan barang sparepart motor perlu adanya bantuan sistem informasi berbasis web agar berpeluang besar untuk meningkatkan angka penjualan.

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pelayanan praktis dan ekonomis serta berkualitas dalam memenuhi kebutuhan para pengguna kendaraan bermotor dalam memelihara kesehatan dan performanya. Oleh karena itu penerapan sistem informasi ini dinamakan Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Sparepart Motor Pada Toko Autoshop Berbasis Website.

2. METODE

Metode yang kami gunakan untuk merancang sistem informasi ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu merupakan suatu bentuk metode yang bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis dan gambaran yang akurat mengenai fakta, sifat dan hubungan antara fenomena yang terjadi dan yang akan diteliti dan berusaha untuk menekankan pada solusi permasalahan dengan cara mengumpulkan, menyajikan, menginterpretasikan serta menganalisis data beserta berbagai macam informasi yang relevan untuk memberikan gambaran yang jelas

atas objek yang akan kami teliti, kemudian menarik dari kesimpulan yang ada. Adapun cara untuk mengambil metode penelitian ini antara lain :

2.1. Studi Pustaka

Melalui studi pustaka ini, pengumpulan data dan informasi kami ambil dari kutipan-kutipan dari berbagai macam jurnal dan artikel yang ada di berbagai macam website, dari bahan-bahan tersebut kami ambil teori-teori yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisa berbagai macam masalah yang akan kami kemukakan dalam penelitian kami.

2.2. Studi Sistem

Studi sistem yang kami gunakan adalah metode observasi. Metode Observasi yang kami gunakan adalah mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai macam objek yang kami teliti yang kami jadikan acuan untuk bahan penulisan.

2.3. Pengembangan Sistem

Pengembangan Sistem yang kami gunakan adalah pendekatan SDLC (Software Development Life Cycle) metode waterfall. Metode Waterfall adalah sebuah metode dalam pengembangan software yang mana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap requirements analysis, design, development, testing dan maintenance.

1. Requirement Analysis

Pada tahapan ini, kelompok kami menganalisis software yang dibutuhkan pengguna serta batasan software nya, informasi ini kami peroleh melalui survei langsung di Toko Autoshop serta wawancara pada pegawai nya.

2. Design

Pada proses desain ini kami buat flowchart dari setiap proses pengerjaannya, serta membuat desain halaman website menggunakan figma.

3. Development

Pada tahap development ini kami menerjemahkan perancangan design menjadi bahasa pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP dan SQL.

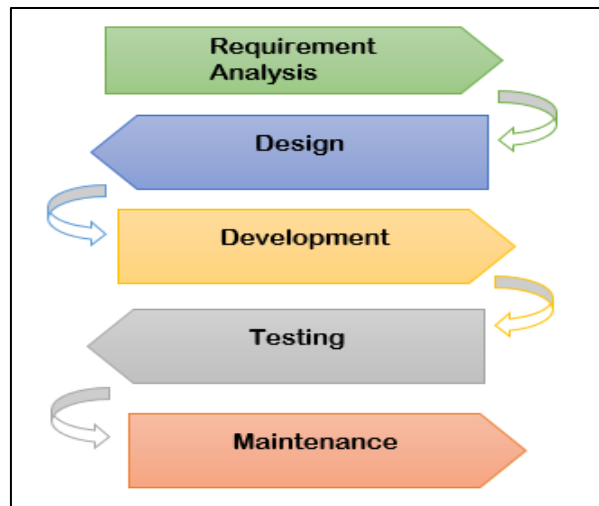
4. Testing

Pada tahap ini, modul - modul yang sudah dibuat digabungkan, lalu diuji apakah software Toko Autoshop tersebut bisa berjalan dengan baik sesuai

dengan desainnya serta fungsi pada software tersebut masih ada yang salah atau tidak.

5. Maintenance

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari metode waterfall. Software yang sudah lolos uji testing harus dilakukan pemeliharaan, bisa termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ada sebelumnya serta melakukan peningkatan sistemnya.[4]



Gambar 1. Flowchart Waterfall

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis Kebutuhan Sistem bertujuan untuk mengurangi masalah dalam proses pengolahan data dan mengembangkan sebuah sistem di toko sparepart autoshop serta dapat meningkatkan pelayanan kepada pengguna. Pada sistem informasi di toko ini mungkin lebih sederhana dibandingkan toko online yang sudah besar lainnya, akan tetapi tetap perlu adanya komponen sistem yang baik. Kebutuhan sistem informasi toko sparepart motor paling penting yaitu pada pelayanan jual beli dan transaksi pembayaran. Oleh karena itu perancangan sistem ini agar dapat digunakan oleh pihak yang membutuhkan salah satunya penjualan sparepart motor di toko Autoshop, maka dibuatlah tampilan sistem informasi secara nyata.

3.2. Rancangan Sistem

Use Case adalah salah satu bagian dari UML (Unified Modelling Language), UML merupakan bahasa standar untuk membuat rancangan software [5]. Dimana UML ini membuat antara sistem dan aktor saling berinteraksi satu sama lain, lebih mudahnya *user-system interaction*. Use Case juga merupakan gambaran grafis dari beberapa atau semua *actor*, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem atau juga dapat dikatakan komponen ilustrasi fungsional di dalam suatu sistem, dimana pengunjung dan admin sama-sama mengerti alur sistem yang telah ada [6]. Oleh karena itu, Use Case diagram dengan model bahasa yang memaparkan interaksi si pengguna dengan sistem dan dianggap cocok dalam pembahasan kali ini.



Gambar 2. Use Case Sistem

Gambar di atas merupakan contoh use case diagram pada toko *Autoshop*, adapun penjelasannya sebagai berikut ini:

Tabel 1. Deskripsi Use Case

No	Aktor	Deskripsi
----	-------	-----------

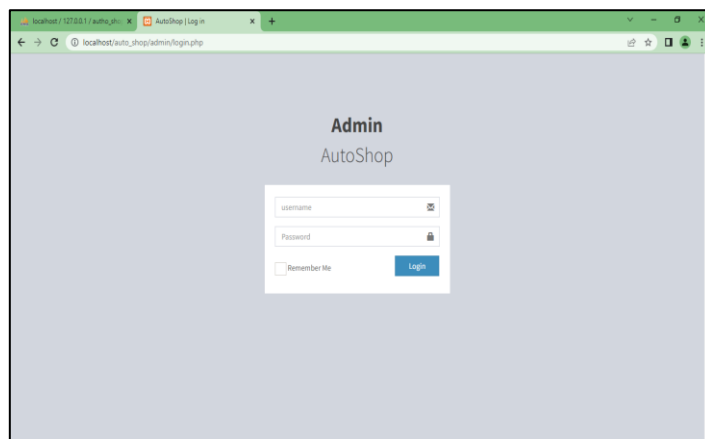
1.	Customer	Pengguna atau orang yang dapat mengakses atau menggunakan website toko <i>Autoshop</i> , mulai dari awal, login ke website hingga melakukan aksi terhadap stok produk yang disediakan seperti memilih dan melihat produk, memberikan testimoni, hingga melakukan transaksi.
2.	Admin	Yakni pengelola atau orang yang bukan hanya dapat mengakses dan menggunakan website saja, juga melakukan pengaturan terhadap stok produk-produk, melayani proses transaksi dengan <i>Customer</i> , hingga membuat laporan keuangan.
3.	Login	Pengunjung atau calon pembeli baru akan diarahkan untuk <i>Sign In</i> atau <i>Sign Up</i> sebelum bisa membeli produk. Baru setelah mendapatkan akun, akses terhadap website <i>Autoshop</i> dapat digunakan. Admin juga akan masuk lewat akun admin
4.	Transaksi	Proses aktivitas antara pembeli dan penjual untuk menukar barang, jasa atau instrumen keuangan. Suatu kegiatan yang dilakukan <i>Customer</i> dengan <i>Admin</i> dalam melakukan pembayaran, bisa lewat OVO, <i>Internet Banking</i> , dan LinkAja.
5.	Laporan Keuangan	Kegiatan yang akan dilakukan oleh <i>Admin</i> dalam menyusun laporan keuangan per bulannya, memberikan informasi mengenai posisi keuangan, kinerja keuangan, dan arus kas entitas yang

		bermanfaat
6.	Produk	Setiap jumlah barang masuk dan keluar dikarenakan proses pembelian atau kelayakan barang, <i>Admin</i> mengontrol dan mengelola agar produk yang disediakan tetap dalam kondisi layak jual dan pakai.
7.	Testimoni	Kegiatan penilaian oleh <i>Customer</i> dalam menilai suatu produk, mulai dari kualitas, performa, hingga pelayanan toko

3.3. Implementasi

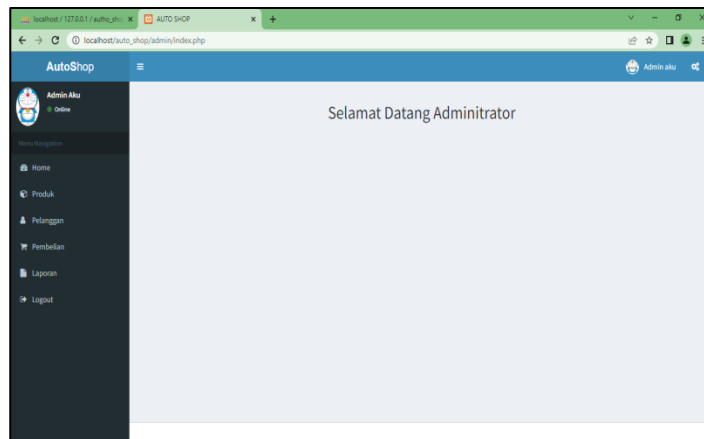
3.3.1. Implementasi Rancangan Antar Muka Admin

Implementasi rancangan antar muka admin pada persediaan dan penjualan sparepart motor pada toko autoshop berbasis website sebagai berikut :



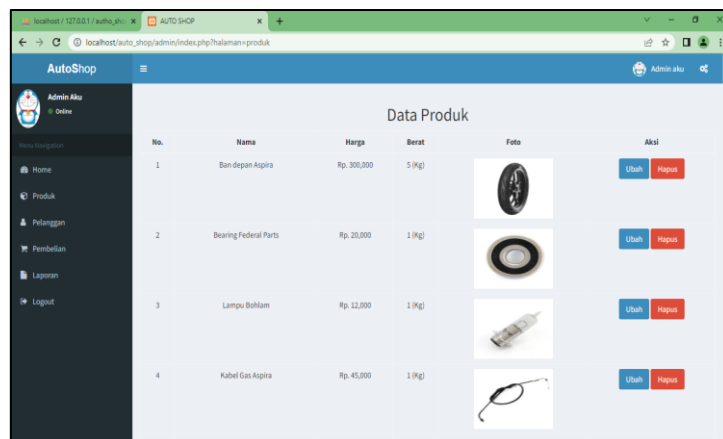
Gambar 3. Tampilan Login Admin

Pada gambar diatas admin harus melakukan login terlebih dahulu. Pada menu login ada 2 data yang harus diinput yaitu : username dan password, jika login berhasil maka menu utama akan tampil sesuai hak akses.



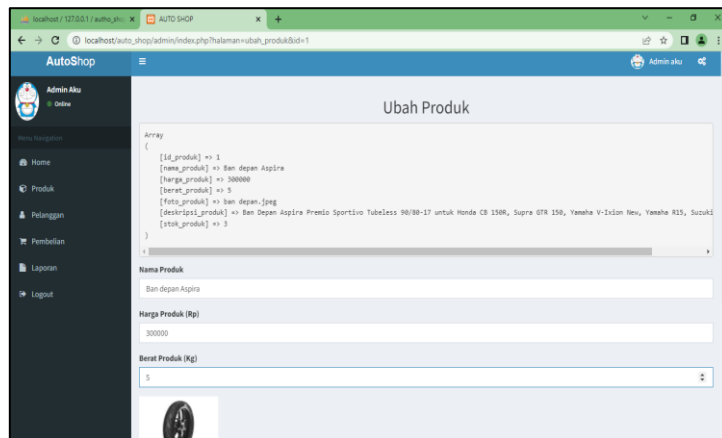
Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Pada user interface di atas menu utama merupakan tampilan awal admin dalam menjalankan website penjualan sparepart motor. Tampilan ini berisikan data produk, data pelanggan, data pembelian dan laporan pembelian.



Gambar 5. Tampilan Data Produk

Pada menu diatas admin dapat melihat nama, harga dan deskripsi barang atau produk yang akan dijual serta dapat melihat stok produk. Oleh karena itu, detail barang atau produk yang akan di jual tidak akan pernah habis. Di menu ini admin juga dapat menghapus dan mengubah produk.



```
Array
(
    [id_produk] => 1
    [nama_produk] => Ban depan Aspire
    [harga_produk] => 300000
    [berat_produk] => 5
    [foto_produk] => ban-depan.jpg
    [deskripsi_produk] => Ban Depan Aspire Premio Sportivo Tubeless 90/80-17 untuk Honda CB 150R, Supra 07R 150, Yamaha V-Zion Baru, Yamaha R15, Suzuki
    [stok_produk] => 3
)
```

Nama Produk
Ban-depan Aspire

Harga Produk (Rp)
300000

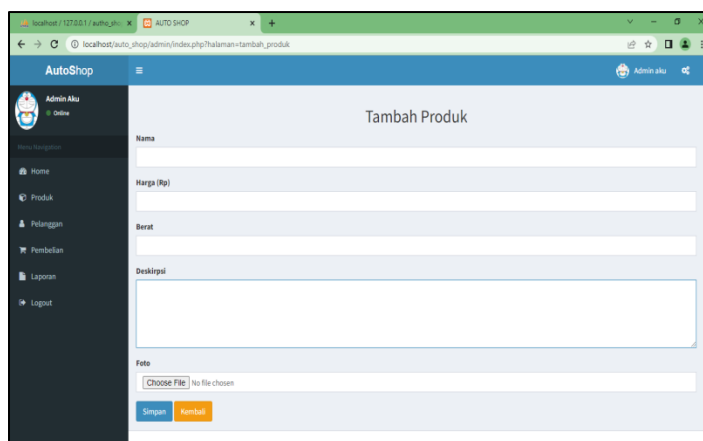
Berat Produk (Kg)
5

Foto
Choose File | No file chosen

Simpan **Kembali**

Gambar 6. Tampilan Input Ubah Produk

Gambar di atas telah dirancang admin dapat menginput ubah deskripsi barang atau produk serta dapat mengubah harga sesuai dengan harga yang akan di jual.



Nama

Harga (Rp)

Berat

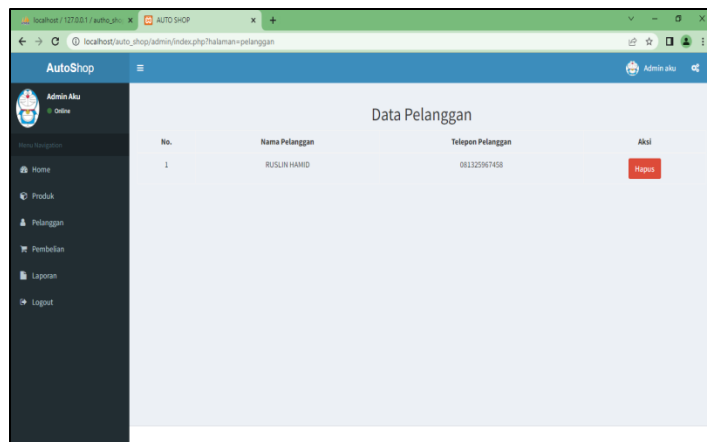
Deskripsi

Foto
Choose File | No file chosen

Simpan **Kembali**

Gambar 7. Tampilan Input Tambah Produk

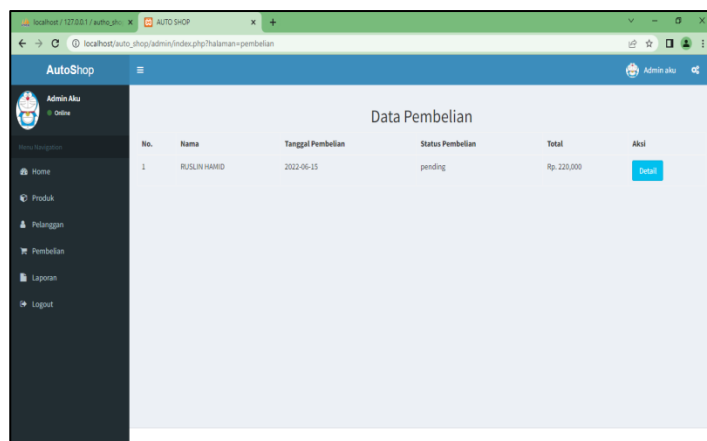
Pada halaman ini, dirancang admin dapat menginput tambah produk. Input tambah produk adalah data yang berisikan barang barang atau produk yang akan di jual. Data tersebut meliputi nama produk, harga produk, berat produk serta deskripsi produk.



No.	Nama Pelanggan	Telepon Pelanggan	Aksi
1	RUSLIN HARID	081322067458	Hapus

Gambar 8. Tampilan Data Pelanggan

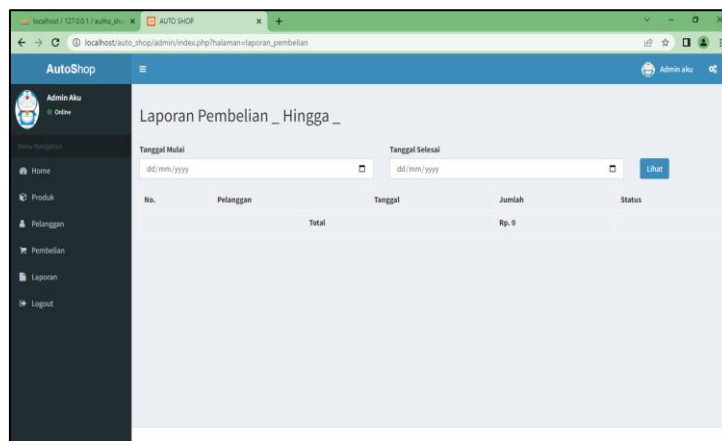
Pada menu ini, ketika pelanggan telah membeli barang atau produk , maka data pelanggan otomatis akan tersimpan . Data tersebut meliputi nama pelanggan, dan nomor telepon.



No.	Nama	Tanggal Pembelian	Status Pembelian	Total	Aksi
1	RUSLIN HARID	2022-06-15	pending	Rp. 220.000	Detail

Gambar 9. Tampilan Data Pembelian

Pada halaman diatas terlihat setelah pelanggan menyelesaikan proses pembelian dan pembayaran. Maka data pembelian barang atau produk otomatis akan tersimpan. Data tersebut meliputi nama pembeli, tanggal pembelian, status pembelian serta total pembelian. Dan admin bertugas untuk mengkonfirmasi daftar pesanan yang masuk melalui halaman data pembelian.

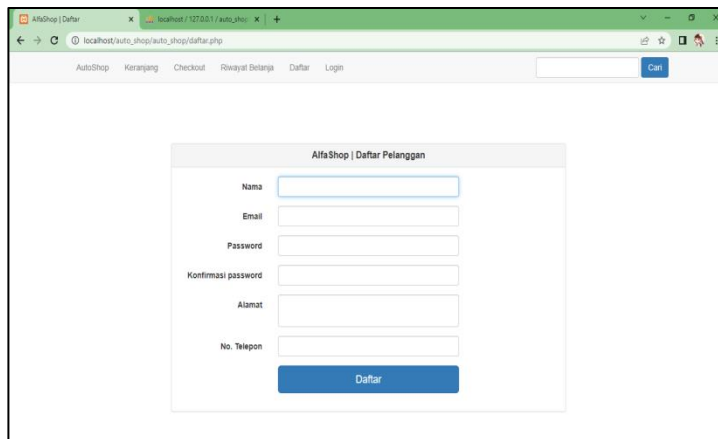


Gambar 10. Tampilan Laporan Pembelian

Setelah transaksi telah dikonfirmasi oleh admin maka akan dilanjutkan ke proses pengiriman oleh kurir. Seluruh data transaksi yang telah dilakukan dapat dilihat pada menu laporan pembelian. Admin hanya perlu memilih tanggal awal dan akhir, dan laporan yang ingin ditampilkan.

3.3.2. Implementasi Rancangan Antar Muka Pelanggan

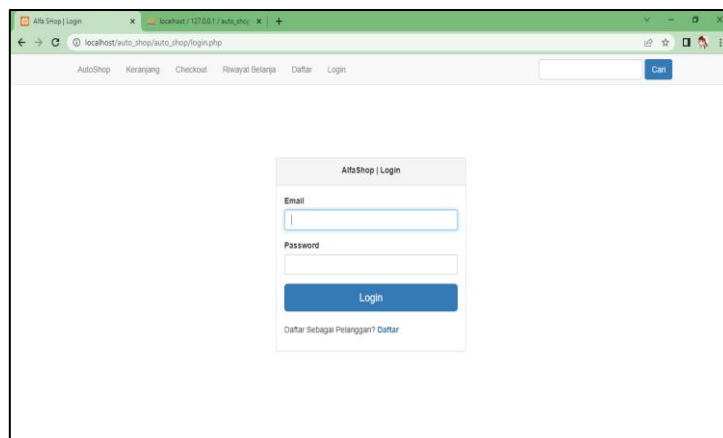
Implementasi rancangan antar muka pelanggan pada persediaan dan penjualan sparepart motor pada toko autoshop berbasis website sebagai berikut :



The screenshot shows a web browser window with the URL <localhost/127.0.0.1/autoshop/daftar.php>. The page title is 'AlfaShop | Daftar'. The navigation bar includes links for 'AutoShop', 'Keranjang', 'Checkout', 'Riwayat Belanja', 'Daftar', and 'Login'. The main content area is titled 'AlfaShop | Daftar Pelanggan' and contains a registration form with the following fields: 'Nama', 'Email', 'Password', 'Konfirmasi password', 'Alamat', and 'No. Telepon'. A blue 'Daftar' button is located at the bottom of the form.

Gambar 11. Tampilan Menu Pendaftaran

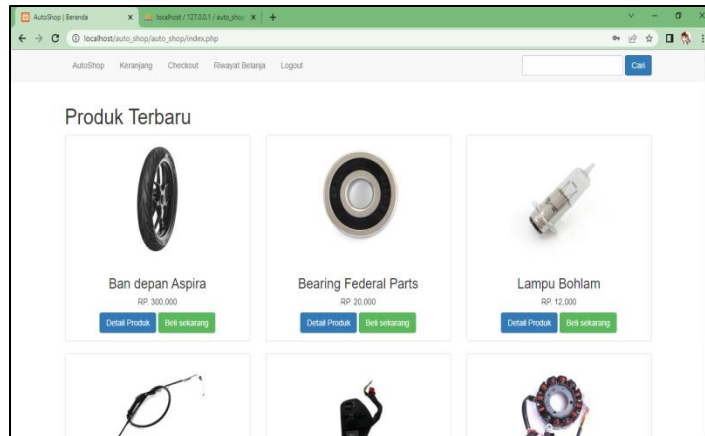
Pada gambar diatas, sebelum memasuki website Autoshop pelanggan harus mendaftarkan dirinya terlebih dahulu. Adapun data yang dibutuhkan adalah nama, email, pasword, alamat serta nomor telepon.



The screenshot shows a web browser window with the URL <localhost/127.0.0.1/autoshop/login.php>. The page title is 'AlfaShop | Login'. The navigation bar includes links for 'AutoShop', 'Keranjang', 'Checkout', 'Riwayat Belanja', 'Daftar', and 'Login'. The main content area is titled 'AlfaShop | Login' and contains a login form with the following fields: 'Email' and 'Password'. A blue 'Login' button is located at the bottom of the form. Below the button is a link 'Daftar Sebagai Pelanggan? Daftar'.

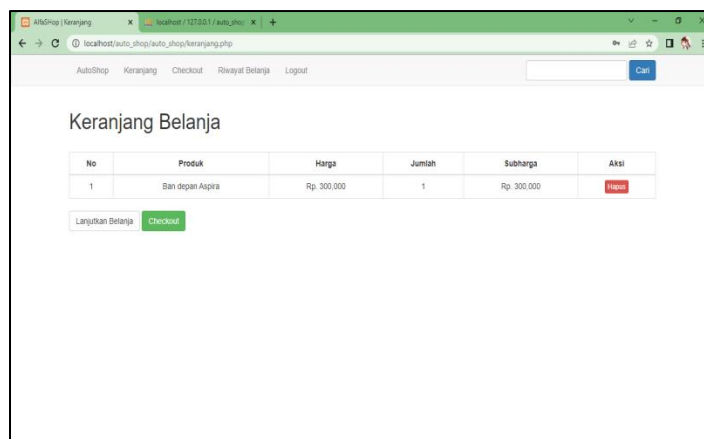
Gambar 12. Tampilan Login Pelanggan

Setelah mengklik daftar, pelanggan akan diarahkan ke halaman login. Di Halaman ini pelanggan akan memasukkan email dan password sesuai dengan yang sudah didaftarkan sebelumnya.



Gambar 13. Tampilan Menu Utama

Pada gambar diatas , pelanggan dapat melihat nama, deskripsi barang atau produk serta dapat melihat harga jual dari produk tersebut. Dengan adanya detail barang atau produk ini akan membuat pelanggan tertarik untuk membelinya. Ketika pelanggan tertarik untuk membeli barang tersebut pelanggan cukup mengklik “beli sekarang”, otomatis pesanan akan tersimpan di keranjang.



Gambar 14. Tampilan Menu Keranjang Belanja

Ketika pelanggan telah menambahkan item yang diinginkan ke keranjang maka akan menampilkan nama produk, harga produk, jumlah dan subtotal produk. Ketika pelanggan memilih lebih dari satu produk maka produk produk tersebut secara otomatis akan tersimpan di dalam tabel tersebut. Jika pelanggan ingin membeli produk tersebut, pelanggan cukup klik tombol checkout. Jika pelanggan tidak ingin melanjutkan maka pelanggan cukup klik tombol lanjutkan belanja atau klik tombol hapus yang sudah ditampilkan pada halaman tersebut.

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:127.0.0.1/auto_shop/checkout.php`. The page title is "CHECKOUT". At the top, there is a navigation bar with links: "AutoShop", "Keranjang", "Checkout", "Riwayat Belanja", and "Logout". A "Cart" button is visible on the right. Below the navigation bar, the "CHECKOUT" section contains a table with the following data:

No	Produk	Harga	Jumlah	Subharga
1	Ban depan Aspira	Rp. 300.000	1	Rp. 300.000
Total				Rp. 300.000

Below the table, there is a form for shipping information. It includes a dropdown menu for "Pilih Ongkir" with the value "Putri Maulidatur Risqiah" selected. A text input field for "Alamat Pengiriman" contains the placeholder text "Masukkan Alamat Pengiriman Secara Lengkap (Termasuk Kode Pos)". A green "Checkout" button is located at the bottom of the form.

Gambar 15. Tampilan Menu Checkout Belanja

Pada halaman di atas setelah pelanggan mengklik lanjutkan belanja maka pelanggan akan di arahkan ke halaman ini. Di halaman ini adalah proses inti dari transaksi penjualan dimana item disini telah melalui keranjang belanja untuk di proses ke pemesanan. Disini pelanggan diminta untuk mengisi alamat pengiriman serta memilih ongkir sesuai alamat pelanggan. Setelah itu akan ditampilkan subtotal harga pembelian serta biaya ongkir yang telah dipilih.

AutoShop | Nota

localhost / 127.0.0.1 / auto_shop

AutoShop Keranjang Checkout Riwayat Belanja Logout

Nota Pembelian

Pembelian

No. Pembelian : 80
Tanggal : 2022-07-02
Total : Rp. 300.000

Pelanggan

Nama : Putri Maulidatur Riskiah
Telepon : 089516309219
Email : 232879@gmail.com

Pengiriman

Kab./kota :
ongkir : 0
Alamat : gunung arak arak

No.	Nama Produk	Harga Produk	Berat Produk	Jumlah	Subharga	Subberat
1	Ban depan Aspira	Rp. 300.000	5 KG.	1	Rp. 300.000	5 KG.

Stankan Lakukan Pembayaran Rp. 300.000 ke
BANK MANDIRI SENDIRI: 123-45678-1234 AN HAMBALLAH

Gambar 16. Tampilan Detail Transaksi

Halaman diatas, menampilkan detail transaksi pelanggan dan setelah itu pelanggan akan diminta untuk menyelesaikan pembayaran melalui rekening yang sudah ditampilkan.

AutoShop | Pembayaran

localhost / 127.0.0.1 / auto_shop

AutoShop Keranjang Checkout Riwayat Belanja Logout

Konfirmasi Pembayaran

Kirim Bukti Pembayaran Anda Disini

Total Tagihan Anda Rp. 300.000

Nama Penyetor

Bank

Jumlah

Foto Bukti

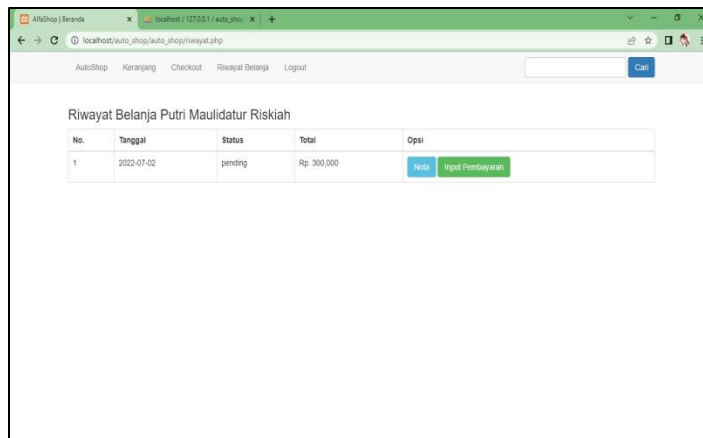
Choose File | No file chosen

Foto Bukti harus JPG maksimal 2mb

Kirim

Gambar 17. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman ini pelanggan diminta untuk mengkonfirmasi pembayaran. Data tersebut meliputi nama penyetor, bank, jumlah serta bukti transaksi pembayaran. Setelah mengisi data data tersebut pelanggan hanya akan menunggu konfirmasi dari admin hingga proses pengiriman barang.



Gambar 18. Tampilan Riwayat Belanja

Pada gambar diatas, item akan menampilkan status pembelian barang yang bisa dilihat langsung oleh pelanggan. Jika pelanggan belum menyelesaikan proses pembayaran maka status pembelian tidak akan terproses oleh admin. Di Lain sisi, jika pelanggan sudah menyelesaikan pembayaran maka otomatis pesanan akan diproses dan akan tertulis sukses pada tabel riwayat belanja.

3.4. Pengujian

Selanjutnya sistem yang telah dibangun dilakukan pengujian dengan metode *black box testing* dengan melihat tujuan fungsionalitas dari sistem tersebut [7]. Berikut adalah hasil pengujian *black box testing* yang dapat dilihat dari Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Black Box Testing Website (Admin)

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Login akun dengan	Main Menu Admin akan	Main Menu Dashboard	[✓] Diterima

username dan password	ditampilkan sesuai hak akses	ditampilkan tanpa ada kendala	☐ Ditolak
Memeriksa data ketersediaan produk dan jumlah pesanan	Data pesanan dan stok produk akan dipaparkan	Stok dan produk ditampilkan	☒ Diterima ☐ Ditolak
Mengubah data mulai dari menambahkan produk, mengganti harga hingga menghapus produk	Menu perubahan produk ditampilkan	Rincian perubahan produk ditampilkan dan penghapusan produk memunculkan <i>pop-up</i> konfirmasi	☒ Diterima ☐ Ditolak
Melihat data pelanggan yang memesan produk	Data pelanggan ditampilkan sesuai jumlah yang masuk	Data pelanggan ditampilkan tanpa ada kendala	☒ Diterima ☐ Ditolak
Melihat produk yang akan dibeli oleh pelanggan	Ditampilkan data pelanggan dengan dengan tanggal, status, dan jumlah total harga yang harus dibayar produk yang akan dibeli	Data produk yang dibeli dengan tanggal, status, dan jumlah total harga yang harus dibayar pelanggan ditampilkan	☒ Diterima ☐ Ditolak

Melihat laporan pemasukkan mulai dari tanggal X ke tanggal Y	Laporan pemasukkan ditampilkan sesuai input tanggal	Detail laporan pemasukkan ditampilkan dengan tepat	[✓] Diterima [] Ditolak
--	---	--	----------------------------

Tabel 3. Black Box Testing Website (Customer)

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Login akun dengan username dan password	Main Menu akan ditampilkan sesuai hak akses	Main Menu ditampilkan tanpa ada kendala Note : Main Menu baru bisa ditampilkan jika calon Customer sebelumnya sudah memiliki akun, jika belum maka akan diarahkan ke menu register	[✓] Diterima [] Ditolak
Mencari ketersediaan dan jumlah produk yang masih tersisa	Data gambar dan stok produk akan dipaparkan	Stok dan produk ditampilkan	[✓] Diterima [] Ditolak
Memilih atau	Produk akan	Menu detail	[✓]

membeli suatu produk	dimasukkan ke dalam keranjang	produk, jumlah produk, harga produk ditampilkan	Diterima ☐ Ditolak
Melakukan <i>checkout</i>	<i>Customer</i> akan dipandu untuk melakukan transaksi lewat mBanking atau transfer	Rincian mengenai nama jumlah total pembayaran mulai dari harga produk hingga jasa ongkir ditampilkan	[✓] Diterima ☐ Ditolak
Melihat riwayat pembelian produk yang akan dibeli	Detail riwayat produk dipaparkan, disertakan nota pembelian, dan foto bukti tranfer antarbank	Keterangan tanggal pen- <i>checkout</i> -an, total harga, nota pembelian hingga bukti pembayaran ditampilkan	[✓] Diterima ☐ Ditolak
Mencari produk agar proses pembelian lebih efektif	Terdapat tool <i>Search</i> di kanan atas dengan tujuan membantu <i>Customer</i> menemukan produk yang dicari	Produk yang dicari akan ditampilkan selama <i>Input</i> valid dan barang tersedia di dalam toko	[✓] Diterima ☐ Ditolak

4. KESIMPULAN

Dibuatnya sistem informasi mengenai persediaan dan penjualan sparepart motor pada Toko Autoshop berbasis website ini bertujuan untuk memudahkan proses

pencarian informasi mengenai barang-barang otomotif secara luas. Sistem perancangan program yang dibuat juga dapat mengontrol data penjualan produk, data pelanggan dan laporan data pembelian secara cepat, lengkap dan akurat, sehingga pelayanan terhadap pelanggan dapat meningkat dan membaik. Dan diharapkan memberikan kemudahan dalam mendapatkan barang yang diinginkan secara praktis.

REFERENSI

- [1] Purba, Minda.(2019). “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Industri Otomotif,” *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma* ,Vol.6, No 1.
- [2] Kurniawan, Haris.(2015). “Perancangan Sistem Penjualan dan Pembelian Sparepart Kendaraan Bermotor Pada Toko Ahmad Service,” *Sistem Jurnal Terbuka SEMNASTEKNOMEDIA*, Vol. 3, No 1.
- [3] Luckyardi, S dkk.(2021). “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Muslim Berbasis Web,” *Journal On Information System* ,Vol.6, No 2.
- [4] Rizky, Dimas. (2019). “Apa itu SDLC Waterfall”, <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-waterfall-5ae2071f161d> (diakses pada 28 Juni 2022)
- [5] Setiadi, Nugraha. Ridwan Setiawan.(2016). “Pengembangan Aplikasi Penjualan Sparepart di Bengkel Anugrah Jaya Motor Berbasis Desktop,” *Jurnal Algoritma*, Vol.12, No 2.
- [6] Kurniawan, Hamid dkk.(2020). “Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian pada Smk Bina Karya Karawang,” *Jurnal INTERKOM*, Vol.14, No 4.
- [7] Muhammad Nurudin, Windi Jayanti dkk.(2019). “Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 9, No.4.
- [8] Gutama, Hardan. (2019). Perancangan Sistem Pelelangan Berita Berbasis Website. *Indonesian Journal of Business Intelligence*, (2), 40-46.