



PEMANFAATAN APLIKASI LAYANAN JASA MEKANIK GURAH MESIN MOBIL BERBASIS WEB

Eko Hariadi¹, Afnan Rosyidi², Widada³

^{1,2,3}STMIK Amikom Surakarta

Article Information

Article history:

Received October 3, 2022

Approved October 27, 2022

Keywords:

Benefits, Gurah Machines, Applications, E-Commerce, Websites

Kata Kunci:

Manfaat, Gurah Mesin, Aplikasi, E-Commerce, Website

ABSTRACT

Car Engine Gurah is an attempt to clean the scale dirt in the piston bore without disassembling the engine with carbon cleaner fluid that is put in after the spark plug is removed then sucked clean and dried and reinstall the spark plug. Many motor vehicle and car users often complain that their vehicle performance is decreasing, such as power that is not optimal, drag down, the pull on the gas is getting heavier so that the vibration on the engine becomes rough. To be able to reach more customers and expand the area of marketing as well as promotion, media is needed that can optimally support promotional activities, sales transactions of Gurah Machine information. One of the media that is of concern to the public today is using online media websites. Electronic Commerce (E-Commerce) is defined as the process of buying and selling products, services and information that is carried out electronically by utilizing the internet network through electronic gadgets and computers. Gurah Machinery Mobil realizes that the role of website media can increase sales turnover of services or home services that they have to reach a wider market and can minimize advertising operational costs and physical costs. The method used in making web-based applications is the system development life cycle or what is commonly called the System Development Life Cycle (SDLC). SDLC has several stages, namely planning, analysis, design, implementation, testing, and maintenance. This application provides information both to customers and the general public in obtaining information about the services offered.

ABSTRAK

Gurah Mesin Mobil adalah usaha membersihkan kotoran kerak dalam lubang piston tanpa membongkar mesin dengan cairan carbon cleaner yang dimasukkan setelah busi dilepas kemudian disedot sampai bersih dan dikeringkan pasang kembali busi nya. Banyak pengguna kendaraan motor dan mobil yang sering mengeluhkan performa kendaraannya semakin turun seperti tenaga yang tidak maksimal, tarikan turun, tarikan pada gas semakin berat sehingga membuat getaran pada mesin menjadi kasar. Untuk dapat menjangkau lebih banyak pelanggan serta memperluas area pemasaran sekaligus promosi, maka diperlukan media yang dapat menunjang kegiatan promosi, transaksi penjualan informasi Gurah Mesin dengan optimal. Salah satu media yang menjadi perhatian masyarakat sekarang ini adalah menggunakan media website online. Electronic Commerce (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet melalui perangkat elektronik gadget dan

komputer. Gurah Mesin Mobil menyadari bahwa peranan media website dapat meningkatkan omset penjualan jasa atau layanan home service yang mereka miliki untuk menjangkau pasar yang lebih luas lagi serta dapat meminimalkan biaya-biaya operasional iklan dan biaya secara fisik. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis web ini adalah siklus hidup pengembangan sistem atau yang biasa disebut System Development Life Cycle (SDLC). SDLC mempunyai beberapa tahapan yaitu perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, ujicoba, dan pemeliharaan. Aplikasi ini memberikan informasi baik terhadap pelanggan maupun masyarakat umum dalam memperoleh informasi mengenai pelayanan jasa yang ditawarkan.

© 2022 SAINTEKES

*Corresponding author email: eko.h@dosen.amikomsolo.ac.id

PENDAHULUAN

Kaitannya dengan penelitian ini adalah Perkembangan Teknologi Informasi khususnya internet mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sampai sekarang. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 berjumlah 95,2 juta pengguna aktif. Demikian halnya pada tahun 2019 dimana terjadi peningkatan 10,2% menjadi 107,2 juta pengguna aktif. Sejalan dengan lajunya perkembangan teknologi banyak perusahaan-perusahaan dalam industri kecil maupun besar merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini yang dipacu untuk menggunakan teknologi sebagai senjata untuk tetap survive. Business to customer merupakan suatu proses bisnis dimana penjual (produsen) berhadapan langsung dengan pembelinya. Sifat dari bisnis tersebut adalah terbuka dan bebas dimanfaatkan oleh khalayak umum dengan mudah mengaksesnya melalui sebuah website yang disediakan oleh penjual. Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya. Mempromosikan produk atau jasa layanan dengan menggunakan website akan lebih banyak menguntungkan, juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Berdasarkan permasalahan pada jasa pelayanan gurah mesin ini maka perlu diterapkan sebuah aplikasi sistem penjualan online berbasis web dengan pemograman PHP dan MYSQL. Penulis bermaksud merancang sebuah Aplikasi Penjualan Jasa Gurah Mesin Mobil Online Berbasis Web, sehingga aplikasi ini diharapkan dapat diterima masyarakat untuk meningkatkan pelayanan dan kepuasan dari konsumen untuk mendapatkan pelayanan home

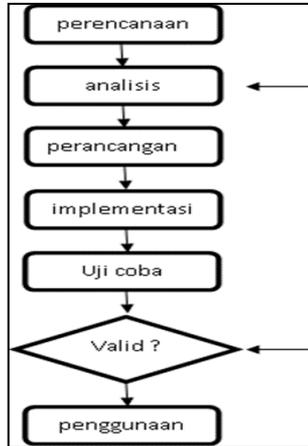
service yang dibutuhkan dengan kualitas yang terbaik sesuai dengan harga terjangkau. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah merubah sistem pemesanan yang awalnya manual menjadi berbasis web, memecahkan masalah yang sering dialami jasa layanan Gurah Mesin Mobil dalam hal meningkatkan penjualan layanan jasa Home Service, dan merancang *website* yang dapat membantu penyajian informasi yang dibutuhkan oleh konsumen secara *online* di internet. Hal-hal yang akan didapatkan dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat mengetahui seberapa besar pengaruh *Website* terhadap kemudahan akses internet dengan manfaat *Ecommerce* strategi bisnis kewirausahaan, mengetahui seberapa besar Perusahaan terhadap manfaat *e-commerce* dengan Sikap, Niat dan Kepuasan penerimaan *Website/ Ecommerce* sebagai bisnis kewirausahaan, dan mengetahui seberapa besar kemudahan akses internet dengan Sikap, Niat dalam memanfaatkan *e-commerce* sebagai strategi bisnis kewirausahaan terhadap kepuasan layanan dan penerimaan *website/ Ecommerce* perusahaan.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Metode Pengembangan SDLC. Jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya. MySQL dikembangkan oleh perusahaan swedia bernama MySQL AB yang pada saat ini bernama Tcx Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979. Awalnya

Tcx merupakan perusahaan pengembang *software* dan konsultan database, dan saat ini MySQL sudah diambil alih oleh Oracle Pengembangan SDLC dilakukan melalui 5 tahapan yaitu Perencanaan, Analisis, Perancangan, Implementasi, Uji Coba dan Pemeliharaan.



Gambar 1. Tahap Pengembangan SDLC

2. Analisis (analysis)

Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti: mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data (data fisik, non fisik), wawancara dan lain-lain. Dalam tahap awal ini peneliti dituntut untuk benar-benar melakukan penelitian yang terarah.

3. Perancangan (Design)

Proses disain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti perangkat lunak sebelum dimaulai penulisan program. Desain ini harus di dokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak. Proses ini meliputi: Pembuatan *flowchart*, DFD.

4. Implementasi

Setelah dilakukan tahap perancangan, selanjutnya sistem diimplementasikan melalui bahasa pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang diaplikasikan dalam bentuk web yang berbasis Client dan Server.

5. Uji Coba (Testing)

Setelah kode program dibuat dan program dapat berjalan, testing dapat dimulai testing dapat difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, mencari segala

kemungkinan kesalahan, dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan. Ada 3 tahap uji coba yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Uji Coba Struktural artinya Uji coba *structural* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah alur sistem yang dibuat sudah sesuai dengan perancangan.
- b. Uji Coba Fungsional artinya Uji coba *fungsional* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah dapat berfungsi dengan baik.
- c. Uji Coba Validasi artinya Uji coba *validasi* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah dapat bekerja dengan benar.

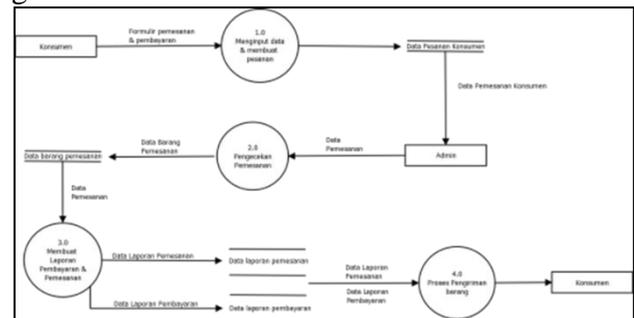
6. Pemeliharaan (Maintenance)

Perangkat lunak yang harus diberikan kepada user, mungkin ditemui error ketika dijalankan dilingkungan user, atau mungkin user meminta penambahan fungsi. Pemeliharaan ini dapat dilakukan dengan cara backup data secara berkala dan pengembangan sistem sesuai kebutuhan.

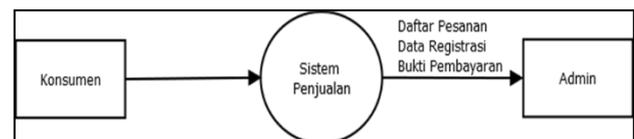
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram sistem menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data dari sistem pada Aplikasi Penjualan Online Berbasis web, yang ditujukan pada gambar 2 dan 3.



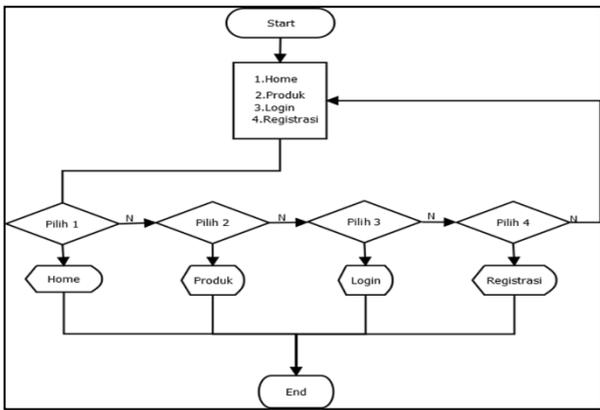
Gambar 2. DFD Sistem



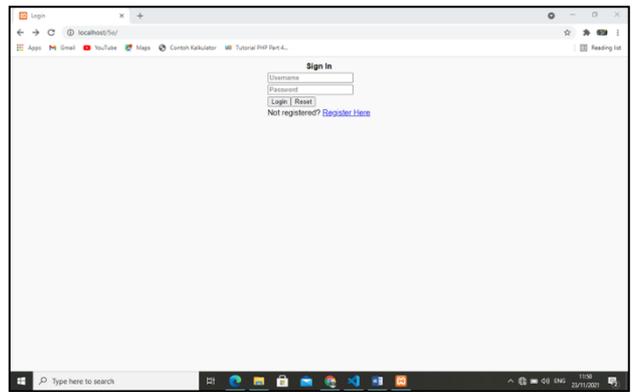
Gambar 3. Diagram konteks

2. Flowchart sistem

Flowchart merupakan diagram alir program dari sistem aplikasi penjualan online berbasis web pada gambar 4, 5 dan 6.



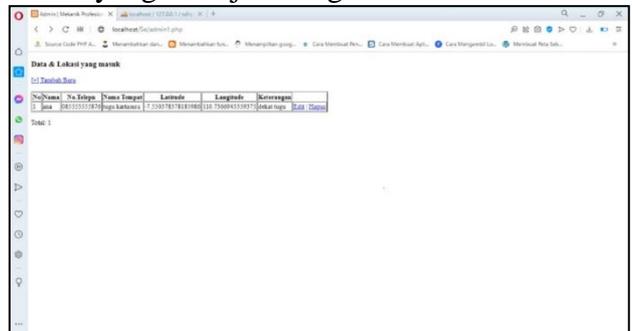
Gambar 4. Flowchart system



Gambar 2.1 Tampilan Halaman Login

2. Halaman Dashboard Admin

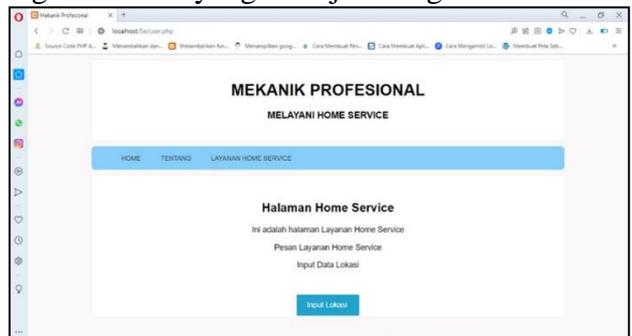
Halaman untuk mengatur input delete dan update barang oleh admin, untuk ditampilkan ke pembeli. Berikut ini contoh tampilan dashboard admin yang ditunjukkan gambar 2.2.



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Dashboard Admin

3. Halaman Menu Utama Sebelum Login

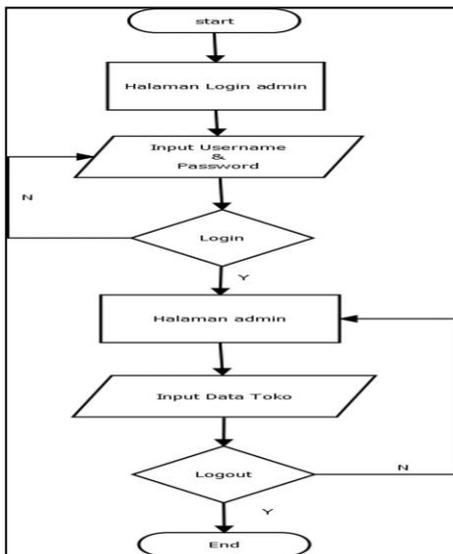
Tampilan halaman menu utama yang menampilkan produk yang dijual oleh bisnis online. Terdapat perbedaan bagian member dan non member yaitu belum ada nya menu akun ku dan checkout bagi non member. Berikut ini contoh tampilan halaman menu utama sebelum login member yang ditunjukkan gambar 2.3.



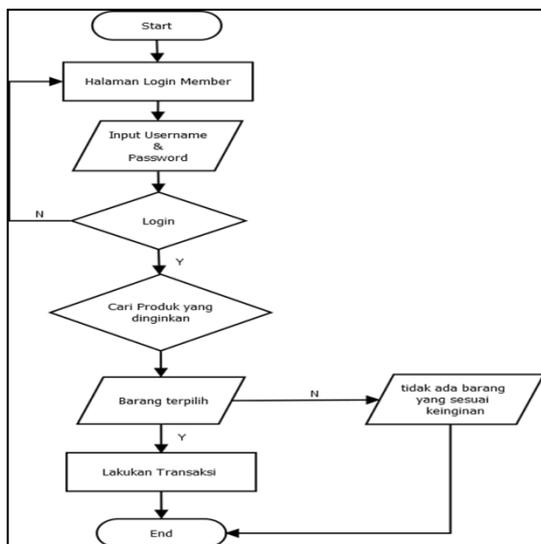
Gambar 2.3 Tampilan Menu Utama Sebelum Login member

4. Halaman Menu Utama setelah Login

Tampilan menu utama setelah login member berfungsi bagi member bisa membeli produk yang dibutuhkan serta dapat mengakses menu akun ku dan menu checkout. Berikut ini contoh



Gambar 5. Flowchart admin

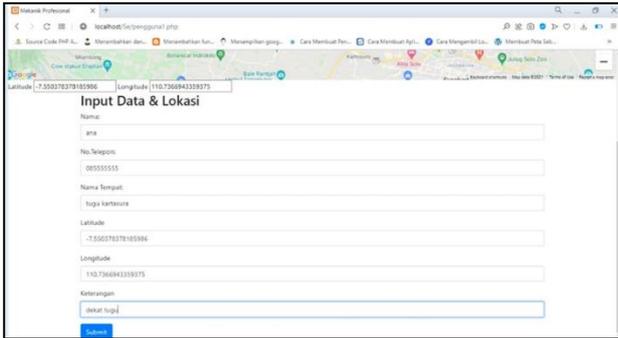


Gambar 6. Flowchart Member

E. Hasil Penelitian Dan Pembahasan
1. Halaman Utama

Halaman untuk memulai penggunaan / akses program login dan halaman utama guruh mesin mobil secara sederhana.

tampilan menu keluar yang ditunjukkan gambar 2.4.



Gambar 2.4 Tampilan Menu Utama Setelah Login

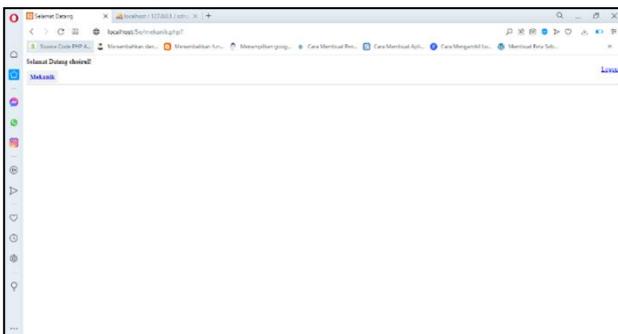
5. Halaman Menu Dashboard Data Member
Tampilan menu Dashboard member dapat diakses melalui menu utama setelah member login, berfungsi bagi member untuk melihat profil dan melihat history belanja yang pernah dilakukan. Berikut ini contoh tampilan menu checkout yang ditunjukkan gambar 2.5.



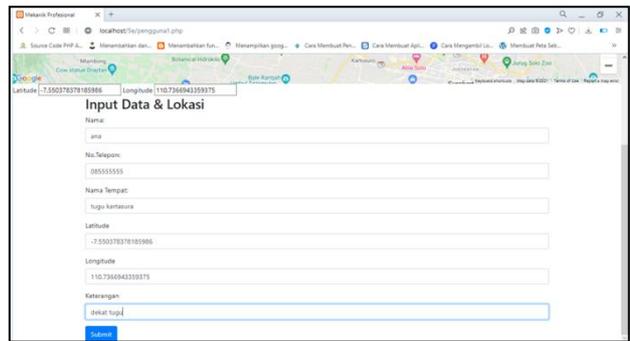
Gambar 2.5 Tampilan menu dashboard member

6. Halaman Login Mekanik

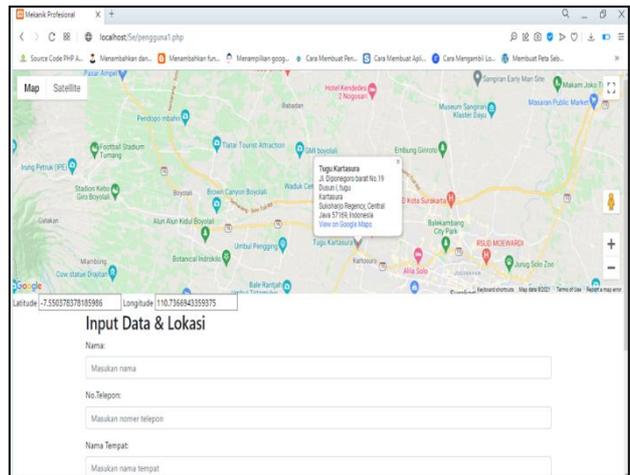
Halaman login mekanik untuk mendaftarkan diri kepada admin bahwa ada mekanik yang dapat menerima orderan.



Gambar 2.6 Halaman login mekanik



Gambar 2.7 Input Data dan Lokasi



Gambar 2.8 User Maps Terdeteksi

SIMPULAN

Kesimpulan dari analisis Dari serangkaian hasil uji coba, yaitu meliputi uji coba struktural, fungsional dan validasi program aplikasi jasa layanan Gurah Mesin Mobil Mekanik online berbasis web ini sebagian sudah berfungsi dengan baik, karena terbatasnya waktu pembuatan menjadi kendala untuk program ini selesai 100%. Adanya aplikasi berbasis web ini yaitu data layanan jasa yang sebelumnya bersifat manual menjadi lebih mudah dan cepat karena semua data diolah didalam komputer. Aplikasi mempermudah user dalam hal mendapatkan informasi tempat jasa pelayanan Gurah Mekanik yang ditawarkan karena proses yang ada dapat meminimalisir waktu, biaya serta efektifitas dari user itu sendiri. Saat ini pemograman Aplikasi pemograman berbasis web sangat banyak digunakan, PHP dapat dijadikan sebagai satu pilihan utama dalam pembuatan aplikasi berbasis web. Dengan menggunakan media internet sangat efektif jika dibandingkan dengan pelayanan jasa yang sifatnya manual.

DAFTAR PUSTAKA

APJII, "Survey Internet APJII," Survey Internet APJII, 2019. <http://www.apjii.or.id>
Baskoro, Adi, 2012. *Buku pintar membuat toko online*. Jakarta: Media ita.
Kadir, Abdul. 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL*.
R. Nursyanti, R. Y. R. Alamsyah, and S. Perdana, "Perancangan Aplikasi Berbasis Web Untuk Membantu Pengujian Kualitas

Kain Tekstil Otomotif (Studi Kasus Pada Pt. Ateja Multi Industri)," *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat.*, vol. 10, no. 2, 2019, doi: 10.36448/jsit.v10i2.1323
Y. Kustiyaningsih, *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySql*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.