

# APLIKASI SISTEM INFORMASI PELAYANAN MOTOR HONDA BERBASIS WEB

**DESRIYANTI**

Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

## **ABSTRAK**

Teknologi internet salah satu merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi suatu perusahaan ataupun kalangan masyarakat. Situs-situs web menampilkan informasi apapun yang ada di belahan dunia tidak peduli berapapun jauhnya. Sebagai contoh informasi mulai dari sains dan teknologi, berita perang, hasil pertandingan olahraga, bahkan informasi yang sifatnya pribadi sekalipun sangat mudah didapatkan di sini. Web mulai digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan interaksi dari user. Belakangan ini bahkan muncul istilah e-commerce. Dengan e-commerce web tidak saja dipakai untuk memasarkan produk barang atau jasa melainkan juga untuk melakukan transaksi secara online. Adapun promosi kendaraan bermotor seperti halnya motor Honda dengan telah menerapkan dan memanfaatkan teknologi internet, dimana untuk melaksanakannya dirancang dalam sebuah halaman web atau homepage yang berupa desain / tampilan yang informatif dan komunikatif serta dalam penyajian yang interaktif. Karena pada dasarnya website atau homepage dimaksudkan untuk media pendistribusian informasi yang menarik, cepat, mudah dan murah, sehingga isi homepage harus benar-benar informatif dan dapat memberikan nilai tambah bagi pengunjungnya.

Kata Kunci: Web, e-commerce, Honda

## **PENDAHULUAN**

Teknologi internet bukan lagi menjadi kalimat yang asing bagi orang yang berkecimpung di dunia komputer. Bahkan bagi orang awam sekalipun kata-kata world wide web (www) seakan-akan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern saat ini. Sebagai contoh informasi mulai dari sains dan teknologi, berita perang, hasil pertandingan olahraga, bahkan informasi yang sifatnya pribadi sekalipun sangat mudah didapatkan di sini. Dengan web, seseorang bisa mendapatkan informasi yang ia butuhkan dengan mudah, cepat, dan murah. Contoh informasi seperti ini adalah informasi mengenai pendidikan, iklan mobil, dan sebagainya. Belakangan ini bahkan muncul istilah e-commerce. Dengan e-commerce web tidak saja dipakai untuk memasarkan produk barang atau jasa

melainkan juga untuk melakukan transaksi secara online. Bertitik tolak dari uraian di atas maka penulis ingin menerapkan sebuah sistem Promosi untuk kendaraan bermotor seperti halnya motor Honda dengan memanfaatkan teknologi internet, dimana untuk melaksanakannya dirancang dalam sebuah halaman web atau homepage yang berupa desain / tampilan yang informatif dan komunikatif serta dalam penyajian yang interaktif. Karena pada dasarnya website atau homepage dimaksudkan untuk media pendistribusian informasi yang menarik, cepat, mudah dan murah, sehingga isi homepage harus benar-benar informatif dan dapat memberikan nilai tambah bagi pengunjungnya.

## **Rumusan Masalah**

Dengan kebutuhan yang semakin kompleks ini tidak lagi menjadi mudah untuk membuat

situs web yang menarik dan informatif dengan hanya menggunakan Hypertext Markup Language (HTML). Diperlukan sesuatu yang lebih agar interaksi user dapat dipakai sebagai pengendali datangnya informasi, dan lebih ke depan lagi agar situs web mampu bersahabat dengan user. Jalinan interaksi dan timbal balik inilah yang dikenal dengan sebutan aplikasi web.

### **Batasan Masalah**

Mengingat luas dan beragamnya lingkup permasalahan pada sistem promosi motor Honda ini, maka penulis membatasi masalah diantaranya adalah bahwa dalam aplikasi sistem promosi motor Honda berbasis web ini hanya akan menyediakan fasilitas-fasilitas bagi para pengguna internet atau user mengenai informasi beberapa produk motor Honda serta beberapa keunggulan-keunggulan produk motor Honda yang ada di seluruh Indonesia. Dengan melihat uraian di atas maka muncul pemikiran :

1. Bagaimana media internet dan aplikasi web dapat diterapkan untuk mendukung proses sistem pelayanan promosi motor Honda terhadap para konsumen atau pun terhadap para pengguna internet (user).
2. Bagaimana bentuk pelayanan yang berbasis internet dan aplikasi web ini dapat diakses oleh seluruh user untuk mengetahui berbagai macam informasi yang berhubungan dengan fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam pelayanan sistem promosi motor Honda.

### **Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk membangun sebuah sistem informasi

berbasis web yang memberikan pelayanan informasi kepada para pengguna internet atau user mengenai promosi motor Honda dengan menggunakan bahasa pemrograman *Active Server Pages* (ASP) dan berbasis internet.

## **LANDASAN TEORI**

### **Internet**

Keberadaan internet berawal dari adanya jaringan komputer lokal yang kemudian seiring dengan perkembangan teknologi jaringan komputer yang diregenerasi secara terus menerus dengan berbagai penyempurnaan, jaringan-jaringan komputer tersebut disatukan melalui satu jalan tersendiri yang dinamakan dengan internet (antar jaringan). Untuk menghubungkan jaringan yang letaknya jauh digunakan komunikasi satelit, media ini berfungsi sebagai jalan tempat lalu lintas data yang beredar di internet. Namun demikian, membayangkan internet sebagai sekedar jaringan komputer adalah tidak tepat. Jaringan komputer hanyalah merupakan medium yang membawa informasi. Dengan demikian, maka perlu diperjelas bahwa internet adalah sebagai sumber daya informasi, bukan sebagai jaringan komputer. Juga yang perlu diperhatikan bahwa internet adalah sebagai sumberdaya informasi yang berorientasi ke manusia, karena disini yang paling berperan penting adalah manusia. Internet mempunyai beberapa definisi tergantung dari sudut mana memandangnya. Dari segi teknis, internet adalah jaringan komputer global yang cakupannya meliputi seluruh dunia dan meliputi berjuta-juta komputer yang bisa saling bertukar informasi. Sedangkan jika ditinjau dari segi ilmu pengetahuan, Internet

adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat berjuta atau bahkan bermilyar artikel, buku, jurnal, kliping, foto dan lain-lain dalam bentuk media elektronik, dimana setiap orang bisa 'berkunjung' kapan saja dari mana saja. Nama\_domain adalah domain yang paling umum. Isinya bisa kode negara atau kode khusus organisasi seperti :

1. *COM* merupakan kelompok organisasi yang komersial (perusahaan)
2. *EDU* merupakan kelompok suatu akademi dan universitas atau sekolah tinggi.
3. *GOV* merupakan kelompok suatu pemerintahan USA
4. *MIL* merupakan kelompok suatu instalasi militer USA
5. *COUNTRY CODES* merupakan kode suatu negara yang terdiri dari 2 digit huruf, misal negara Inggris menggunakan kode *uk*, Indonesia menggunakan kode *.id*.
6. *NET* merupakan sekelompok penyedia internet.organisasi yang beroperasi langsung pada *Internet* seperti *network information center* dan *network provider*.
7. *ORG* merupakan kelompok organisasi-organisasi selain organisasi yang di atas.

#### **Protokol**

1. HTTP (Hypertecxt Transfer Protocol), merupakan protocol untuk aplikasi World Wide Web. Protokol ini yang paling banyak dipakai oleh pengguna internet untuk mengakses Web. HTTP server (server HTTP) adalah komputer yang menyediakan layanan World Wide Web. Server ini disebut juga situs web (web site) dan jumlahnya paling banyak di internet.

2. FTP (File Transfer Protocol), adalah protocol yang dipakai dalam transfer (upload dan download) file melalui internet. FTP server adalah komputer yang menyediakan layanan upload/download file. Program ini digunakan untuk melakukan transfer file melalui internet. Contoh program FTP yaitu : FTP.EXE (windows 95) dan CuteFTP.

3. SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), adalah protocol yang dipakai untuk mengirim e-mail. Agar dapat berkomunikasi dengan *Internet* diperlukan adanya software perantara atau gateway, yang dikenal sebagai SMTP Gateway. Setiap kali gateway menerima *E-Mail* dari MS-Mail, CC Mail ataupun Lotus-Notes, *E-Mail* tersebut akan dilapisi *protocol* SMTP terlebih dahulu sebelum dikirimkan ke *Internet*. Sebaliknya saat Gateway menerima *E-Mail* dari internet, pada *E-Mail* tersebut akan dilakukan pelepasan atau pembongkaran *protocol* SMTP sebelum didistribusikan ke masing-masing pemakai MS-Mail, CC Mail atau Lotus-Notes Mail. Dengan demikian, dalam lingkungan *Internet*, SMTP Geteway inilah yang bertindak sebagai *Internet Mail Server*.

4. POP (Post Office Protocol) adalah protocol untuk menerima e-mail. *Protocol* sederhana yang dipakai untuk mengambil *E-mail* dari kotak surat adalah POP3 (Post Office *Protokol*), POP3 merupakan *protocol* yang digunakan untuk mengambil Mail dari remote box melalui TCP/IP port 110 dan menyimpannya pada mesin lokal user

untuk kemudian dapat melakukan login, mengambil pesan dan penghapusan pesan. *Protokolnya* sendiri terdiri dari teks ASCII dan memiliki sesuatu yang mirip dengan SMTP.

5. IMAP (*Interaktif Mail Acces Protokol*), merupakan Protokol yang lebih canggih. IMAP dirancang untuk membantu pengguna yang menggunakan sejumlah komputer, mungkin berupa sebuah workstation di tempat kerjanya, sebuah PC di rumah dan sebuah laptop dalam perjalanannya. Ide dasar yang terdapat dibalik IMAP adalah agar Email Server dapat menjaga media penyimpan pusat yang dapat diakses dari sembarang mesin. Jadi tidak seperti halnya POP3, IMAP tidak menyalin *E-Mail* ke mesin pribadi pengguna karena pengguna mungkin memiliki beberapa mesin sekaligus.
6. NTTP (*News Transfer Protocol*) adalah protocol untuk aplikasi Usenet (berita).
7. TCP/IP (*Transmission Control Protokol / Internet Protokol*), pada dasarnya TCP/IP ini merupakan kumpulan dari *protocol* atau aturan-aturan yang menentukan bagaimana data dapat dikirimkan dari satu mesin ke mesin yang lain melalui suatu jaringan, TCP/IP mempunyai dua komponen yang utama yaitu TCP dan IP.

#### **Program Untuk Mengakses Internet**

Pada umumnya ada lima program utama untuk memanfaatkan semua fasilitas di internet yang akan sering digunakan, yaitu :

1. Browser  
Browser adalah program yang menggunakan protokol HTTP. Browser ini dipakai untuk mengakses World Wide Web. Contoh browser yaitu : Internet

explorer, Netscape navigator dan Mosaic.

2. FTP  
Nama protokol yang digunakan FTP adalah sesuai dengan namanya yaitu protokol FTP. Program ini digunakan untuk melakukan transfer file melalui internet. Contoh program FTP yaitu : FTP.EXE (windows 95) dan CuteFTP.
3. Mail  
Program Mail menggunakan dua protokol sekaligus, yaitu SMTP dan POP. E-mail yang dikirim akan masuk ke SMTP server dan sebaliknya e-mail yang diterima akan masuk ke dalam POPserver. Contoh program mail yaitu : Internet mail, Microsoft Exchange (InBox), Netscape Mail dan Eudora.
4. Newsreader  
Newsreader adalah program yang menggunakan protokol NTTP. Program Newsreader digunakan untuk mengambil berita dari news server dan juga untuk mengeposkan sebuah berita. Contoh program newsreader adalah : Internet News dan Nescape News.
5. Chat (IRC)  
Program IRC digunakan untuk menghubungkan ke IRC server sehingga dapat mengobrol dengan orang lain dalam teleconference. Contoh program IRC yaitu WinIRC.

#### **Fasilitas-fasilitas dalam Internet**

Fasilitas-fasilitas di internet yang sering diperlukan oleh pengguna internet agar bisa mengoptimalkan dalam menjelajahi dunia maya ini, antara lain mencakup :

1. E-mail (Elektronik Mail)  
Yaitu surat yang dikirim secara elektronik melalui Internet. Fasilitas ini

memungkinkan pengguna internet mengirim dan menerima e-mail, berita, dan file ke komputer seluruh dunia dengan cepat menggunakan pulsa lokal. Berita dalam surat yang dikirim akan sampai ke tujuan dalam waktu yang sangat singkat, bahkan dalam hitungan detik.

2. WWW (world Wide Web)

Melalui fasilitas ini pengguna internet akan dapat mengakses informasi dari situs web yang berupa text, gambar, suara, animasi, film dan multimedia lainnya.

3. Newsgroup

Newsgroup ini hampir sama dengan mailing list, bedanya newsgroup merupakan suatu tempat di web yang dikunjungi untuk membaca pesan yang dikirimkan, sehingga dapat dilihat semua orang, sedang mailing list merupakan pesan yang dikirim kepada pelanggan list tersebut.

5. Telnet

fasilitas ini dapat digunakan untuk mengakses (log-in) remote komputer, komputer yang letaknya di lokasi lain, pemakai jarak jauh yang dapat mengendalikan dan menjalankan program yang ada pada komputer tersebut. Telnet memerlukan registrasi terlebih dahulu untuk dapat mengaksesnya.

6. Gopher

Digunakan untuk mempermudah mencari, menarik, dan mengambil informasi, karena menyediakan menu direktori dan subdirektori, sehingga mirip dengan client server.

7. FTP (File Transfer Protocol)

Dengan fasilitas ini, dapat digunakan untuk mentransfer data/file dari satu komputer ke komputer yang lain dengan konsep client server. Keamanan dalam FTP relatif aman, karena tidak semua client bisa akses. Proses transfer data dari suatu komputer ke komputer kita disebut download, sedangkan proses transfer data/file dari komputer kita ke komputer lain disebut upload.

## PERANCANGAN SISTEM

### Definisi Sistem

Pembuatan sistem adalah langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang pemrogram agar keluaran yang akan dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan dan tentunya dibutuhkan pula sistem pendukung yang berupa sistem perangkat lunak dan perangkat keras. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut : Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan bertanggung jawab memproses masukan (*input*) sehingga menghasilkan keluaran (*output*)

### Bagan Alir Sistem

Untuk mempermudah memecahkan masalah yang ada khususnya pada sistem promosi motor honda berbasis web ini, maka terlebih dahulu dibuat suatu bagan alir

sistem. Dengan demikian akan dapat diketahui bagaimana hubungan atau relasi antar proses yang satu dengan yang lain

**Penjelasan Bagan Alir Sistem**

Bagan alir sistem merupakan suatu alat bantu yang akan digunakan untuk menentukan langkah-langkah kerja didalam pembuatan program yang dimulai dari pembuatan berkas data masukan sampai dengan pembuatan keluaran baik itu berupa laporan atau pun berupa tampilan. Dalam proses sistem promosi motor honda berbasis web ini hanya membutuhkan beberapa berkas basis data yang diantaranya adalah berkas Data Propensi, berkas Data Stok, berkas Data Dealer, berkas Data Akses, dan berkas Data Buku Tamu. Dari kelima berkas data masukan ini nantinya akan menghasilkan lima tabel data yaitu :

**1. Tabel Propensi**

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan seluruh data propensi yaitu kode propensi, nama propensi dan kode area propensi.

**2. Tabel Stok**

Tabel ini berfungsi untuk merekam seluruh data yang berhubungan dengan pemasukan data stok produk motor honda diseluruh dealer dengan detail data stok produk yaitu kode produk, nama produk, nama dealer, jumlah stok produk, warna produk, dan tahun pembuatan produk.

**3. Tabel Dealer**

Tabel ini berfungsi untuk merekam seluruh data yang berhubungan dengan pemasukan data dealer motor honda yang ada diseluruh indonesia dengan detail data dealer yaitu nama dealer,

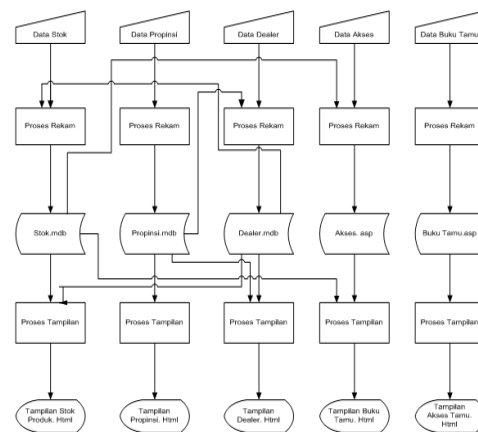
alamat dealer, kode area dealer, nomor telepon dealer.

**4. Tabel Akses**

Tabel ini berfungsi untuk merekam seluruh komentar (saran atau kritik) dari para pengunjung web mengenai data produk pilihan pengunjung yang ada dalam program.

**5. Tabel Buku Tamu**

Tabel ini berfungsi untuk merekam seluruh komentar baik itu berupa saran maupun kritik dari para pengunjung web dengan data-data diantaranya ialah nama pengunjung, alamat e-mail pengunjung, serta komentar pengunjung



Gambar1. Gambar Bagan Alir Sistem Promosi Motor Honda Berbasis Web

**Struktur File Basis Data yang Digunakan**

Dalam proses Sistem Promosi Motor Honda Berbasis Web ini membutuhkan lima tabel yang terdiri dari tabel data propensi, tabel data stok, tabel data dealer, tabel data akses dan tabel data buku tamu. Dari tabel-tabel tersebut nantinya akan menentukan bentuk data yang akan di proses. Untuk mengimplementasikan permasalahan diatas maka diperlukan berkas file sebagai berikut :

- 1. Rancangan Tabel Propinsi** Posisi Field Kunci : 01  
 Nama Tabel : Propinsi.Mdb Type Field Data : Character  
 Nama Field Kunci : Kode\_propinsi Lebar Field Kunci : 8

**Tabel 1. Struktur Tabel Propinsi**

| NO. | FIELD NAME    | TYPE      | WIDTH | KETERANGAN    |
|-----|---------------|-----------|-------|---------------|
| 1.  | Kode_propinsi | Character | 8     | Kode Propinsi |
| 2.  | Nm_propinsi   | Text      | 20    | Nama Propinsi |
| 3.  | Kode_area     | Character | 8     | Kode Area     |

- 2. Rancangan Tabel Stok** Posisi Field Kunci : 01  
 Nama Tabel : Stok.Mdb Type Field Data : Character  
 Nama Field Kunci : Produk Lebar Field Kunci : 8

**Tabel 2. Struktur Tabel Stok**

| NO. | FIELD NAME | TYPE      | WIDTH | KETERANGAN             |
|-----|------------|-----------|-------|------------------------|
| 1.  | Produk     | Character | 8     | Kode Produk            |
| 2.  | Merek      | Text      | 15    | Nama Produk            |
| 3.  | Harga      | Currency  | -     | Harga Produk           |
| 4.  | Warna      | Text      | 10    | Warna Produk           |
| 5.  | Tahun      | Number    | -     | Tahun Pembuatan Produk |
| 6.  | Stok       | Number    | -     | Stok Produk            |
| 7.  | Dealer     | Character | 15    | Nama Dealer            |

- 3. Rancangan Tabel Dealer** Posisi Field Kunci : 01  
 Nama Tabel : Dealer.Mdb Type Field Data : Character  
 Nama Field Kunci : Dealer Lebar Field Kunci : 8

**Tabel 3. Struktur Tabel Dealer**

| NO. | FIELD NAME    | TYPE      | WIDTH | KETERANGAN          |
|-----|---------------|-----------|-------|---------------------|
| 1.  | Dealer        | Character | 8     | Kode Dealer         |
| 2.  | Nm_dealer     | Text      | 20    | Nama Dealer         |
| 3.  | Alamat        | Text      | 50    | Alamat Dealer       |
| 4.  | Kode_propinsi | Character | 8     | Kode Propinsi       |
| 5.  | No_telp       | Character | 10    | Nomor Telpon Dealer |

- 4. Rancangan Tabel Akses** Posisi Field Kunci : 01  
 Nama Tabel : Akses.asp Type Field Data : Auto Number  
 Nama Field Kunci : ID Lebar Field Kunci : -

**Tabel 4. Struktur Tabel Akses**

| NO. | FIELD NAME | TYPE        | WIDTH | KETERANGAN           |
|-----|------------|-------------|-------|----------------------|
| 1.  | ID         | Auto Number | -     | Kode Akses           |
| 2.  | Email      | Text        | 15    | Alamat e-mail        |
| 3.  | Tgl_akses  | Date        | -     | Tanggal akses        |
| 4.  | Produk     | Text        | 15    | Nama Produk          |
| 5.  | Saran      | Memo        | -     | Saran Pengunjung Web |

- 5. Rancangan Tabel Buku Tamu** Posisi Field Kunci : 01  
 Nama Tabel : Guest .asp Type Field Data : Auto Number  
 Nama Field Kunci : ID Lebar Field Kunci : -

**Tabel 5. Struktur Tabel Buku Tamu**

| NO. | FIELD NAME | TYPE        | WIDTH | KETERANGAN              |
|-----|------------|-------------|-------|-------------------------|
| 1.  | ID         | Auto Number | -     | Kode Buku Tamu          |
| 2.  | Tanggal    | Date        | -     | Tanggal Kunjungan       |
| 3.  | Nama       | Text        | 20    | Nama Pengunjung         |
| 4.  | Email      | Text        | 15    | Alamat e-mail           |
| 5.  | Komentar   | Memo        | -     | Komentar Pengunjung Web |

## Relasi Antar Tabel

Database adalah kumpulan file yang saling berkaitan. Pada mode data relational hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi (*relation key*), yang merupakan kunci utama dari masing-masing file. Perancangan database yang tepat akan menghasilkan paket program relational akan bekerja secara optimal. Kemungkinan relasi antar file dalam satu database adalah

1. Relasi satu lawan satu (*one to one*)  
Relasi ini terjadi bila satu record yang terdapat pada satu entity / tabel hanya punya satu relasi pada file lain.
2. Relasi satu lawan banyak (*one to many*)  
Relasi ini terjadi bila record dengan kunci tertentu pada satu file mempunyai relasi banyak record pada file lain.
3. Relasi banyak lawan banyak (*many to many*)  
Relasi ini terjadi bila kedua file saling mempunyai relasi banyak record pada file yang lain.

## IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil analisa dan desain yang telah dilakukan pada bab III, maka pada bab ini menuju ke tingkat implementasi sebuah program berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman web ASP (Active Server Pages). Implementasi merupakan tahap dimana sistem telah siap diopersikan pada keadaan yang sebenarnya, di sini akan diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar menghasilkan tujuan yang diinginkan. Sebelum program diimplementasikan atau diterapkan, maka terlebih dahulu program harus bebas dari kesalahan-kesalahan.

Kesalahan program yang terjadi antara lain kesalahan penulisan bahasa, kesalahan sewaktu proses, kesalahan logikal. Setelah program bebas dari kesalahan, program kemudian di tes dengan memasukkan data untuk diolah.

### Alasan Pemilihan Perangkat Lunak

Pemilihan perangkat lunak yang akan digunakan dengan dasar pertimbangan dan alasan-alasan antara lain :

1. ASP (Active Server Pages) merupakan sejenis software atau perangkat lunak yang memungkinkan developer untuk mengerjakan proses dalam server.
2. ASP adalah teknologi server side, yang berarti ASP bersifat browser independent. Ini berarti aplikasi web yang dimiliki dapat dijalankan oleh browser apapun.
3. Dengan ASP, developer akan mendapatkan kemudahan dalam membuat aplikasi web. Pilihan bahasa skrip yang digunakan adalah VBScript sebagai default dan Jscript. Namun developer juga dapat menggunakan bahasa skrip lainnya dengan menambahkan add-in untuk ASP, baik yang disediakan Microsoft atau pihak ketiga (*third-party*)
4. Dukungan terhadap server componet, dengan server component, developer dapat membuat aplikasi activeX dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic, Delphi, C++, Java, atau lainnya dan kemudian menjalankannya di ASP.
5. ASP mempunyai kemampuan yang baik dalam menangani database



## **Perangkat Pendukung**

### **1. Sistem Perangkat Keras ( *Hardware* )**

Perangkat keras adalah seperangkat alat-alat elektronik yang disusun sedemikian rupa antara satu dengan yang lain saling berhubungan dan ketergantungan dan membentuk suatu unit komputer. Dengan demikian, sistem perangkat keras merupakan bentuk fisik dari komputer itu sendiri. Peralatan ini merupakan syarat utama yang mendukung dalam proses pengolahan data. Perangkat keras ini terdiri dari unit masukan, unit pengolah, dan unit keluaran. Adapun untuk spesifikasi perangkat keras yang disediakan agar dapat menjalankan program ini ialah sebagai berikut :

1. Satu unit Komputer dengan Processor Intel Pentium 133 MHz atau yang kompatibel.
2. Memory RAM berukuran sedikitnya 32 Mega Byte.
3. Memiliki Hard Disk berukuran sedikitnya 4,3 Gyga Byte.
4. Monitor berwarna dengan tipe SVGA atau yang dapat menampilkan resolusi 800 x 600 dpi 16 bits warna.
5. Modem 28.8 atau lebih.
6. Line telpon.
7. Keyboard.
8. Mouse.

### **2. Sistem Perangkat Lunak ( *Software* )**

Perangkat lunak ialah kumpulan satu atau lebih program dan data yang saling berhubungan dan ketergantungan dan membentuk suatu paket program yang berfungsi untuk mengoptimalkan kinerja suatu sistem komputer. Dengan demikian, sistem perangkat lunak merupakan

program-program yang diperlukan untuk menjalankan perangkat kerasnya, diantaranya ialah bahasa pemrograman, sistem operasi dan program aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem promosi motor honda berbasis web adalah :

1. Menggunakan Sistem Operasi Windows 95 atau yang di atasnya.
2. Software koneksi ke internet.
3. Browser Web ( Internet Explorer atau Netscape Navigator ).

### **Spesifikasi Program**

#### **1. Program Kendali Utama**

Nama Program : INDEX.htm

Fungsi Program : Mengendalikan jalannya seluruh program

#### **2. Program Pemasukan Data**

- a. Nama Program : STOK.asp  
Fungsi Program : Digunakan sebagai masukan data stok untuk setiap dealer motor honda yang ada di setiap propinsi.
- b. Nama Program : DEALER.asp  
Fungsi Program : Digunakan sebagai masukan data dealer motor honda untuk setiap propinsi di seluruh Indonesia.
- c. Nama Program : BUKU TAMU.asp  
Fungsi Program : Digunakan sebagai masukan data pengunjung web.

### **Tampilan Program**

Tampilan program atau biasa disebut juga dengan dialog layar merupakan *Grafik User Interface* (GUI) dari sistem yang ada, baik dialog layar input maupun dialog layar output. Dalam **Sistem Promosi Motor Honda berbasis Web** ini hampir semua GUInya terintegrasi dalam sebuah aplikasi Web. Adapun dialog layar dalam **Sistem**

Promosi Motor Honda berbasis Web ini adalah sebagai berikut :

### 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Tampilan pada gambar diatas, merupakan tampilan menu utama Selamat Datang dengan enam menu pilihan utama yang telah tersedia, yaitu : menu profil, produk, keunggulan, fasilitas link astra, akses produk dan buku tamu. Keenam menu tersebut merupakan linking ke halaman yang akan di buka atau dikunjungi.

### 2. Tampilan Profil



Gambar 2. Tampilan profil

Tampilan pada gambar diatas, merupakan tampilan untuk menu profil. Di halaman web ini pengunjung dapat melihat sekilas tentang apa dan bagaimana profil PT. Astra itu sendiri.

### 3. Tampilan Produk



Gambar 3. Tampilan produk

Tampilan gambar di atas, merupakan tampilan berupa ulasan singkat dimana para pengunjung web dapat mendapatkan informasi tentang perkembangan motor honda di Indonesia.

### 4. Tampilan Keunggulan



Gambar 4. Tampilan keunggulan

### 5. Tampilan Link Astra Indonesia



Gambar 5. Tampilan link Astra Indonesia

Tampilan gambar di atas, merupakan tampilan berupa gambar peta dan daftar nama-nama propinsi di Indonesia. Di halaman web ini, para pengunjung web dapat pula mengetahui informasi mengenai daftar dealer-dealer honda yang ada dalam setiap propinsi beserta daftar stok produk motor honda yang ada dalam dealer tersebut.

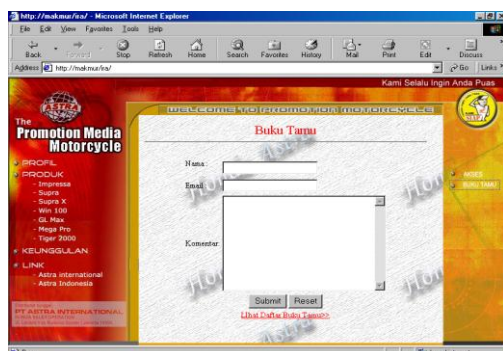
## 6. Tampilan Akses



Gambar 6. Tampilan akses

Tampilan gambar di atas, merupakan tampilan berupa input/pengisian masukan atau komentar dari para pengunjung web yang dikhususkan tentang masalah produk-produk motor honda yang ada dalam web.

## 7. Tampilan Buku Tamu



Gambar 7. Tampilan buku tamu

Dalam tampilan ini pengguna diminta untuk memasukan data user yang antara lain

berisi nama, alamat email, dan komentar untuk mengirim data yang akan diisikan kedalam database. Tampilan ini merupakan form interatif atau *feedback* yang diharapkan dari pengguna situs web, dengan menu ini dapat diketahui siapa saja yang telah mengisi buku tamu dari mana saja dan mereka yang mengisi buku tamu adalah user yang pernah mengunjungi situs.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis dalam melakukan tugas akhir dan juga hasil dari data-data yang ada maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Internet dewasa ini sudah meluas dikalangan masyarakat baik pengguna amatir maupun professional, dengan demikian sangat efektif dan efisien apabila suatu produk dipromosikan dengan media Internet dalam menyebarkan informasi tentang produk-produk tersebut, yang dalam hal ini adalah produk motor merk Honda.
2. Bagian yang paling populer dalam internet sering disebut World Wide Web sering disebut Web saja. Salah satu pesatnya World Wide Web adalah karena kemudahan dalam penggunaannya. Pada web kita cukup mengklik tombol mouse pada suatu link untuk untuk mendapatkan informasi dan link tersebut secara otomatis akan membawa kita ke informasi yang kita inginkan khususnya dalam hal ini informasi tentang promosi produk Indonesia yang dalam hal ini adalah produk motor merk Honda.

## Saran

Mengingat berbagai keterbatasan, terutama masalah waktu dan finansial, adapun saran untuk kesempurnaan sistem ini dimasa yang akan datang adalah:

- a. Bentuk promosi produk motor Honda ini belum seluruhnya dapat ditampilkan dan diolah di web ini mengingat sistemnya begitu kompleks maka untuk penyempurnaan penyajian informasi yang belum terdapat dalam sistem yang khusus, ini perlu diperhatikan.
- b. Secara teknis membangun situs web tidak terlalu sukar, berbagai perangkat lunak untuk pembuatannya banyak tersedia dan dapat diperoleh sebagian dari internet. Untuk itu yang perlu dicermati setelah homepage terpasang, seberapa jauh keberhasilannya dalam menarik orang untuk mengunjunginya. Untuk itu perlu ditingkatkan sumberdaya manusianya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fathansyah, 1999, *Basis Data*, Informatika, Bandung.
- Jogianto, H. M., 1993, *Analisa dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kadir, A., 1999, *Basis Data : Konsep dan Tuntunan Praktis*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kurniawan, Y., 2000, *VBScript*, Gramedia, Jakarta.
- Martina, I., 2000, *36 JAM BELAJAR KOMPUTER DELPHI 5.0*, Gramedia, Jakarta.
- Mortier, S., 2002, *Flash <sup>TM</sup> 5 : Weekend Crash Course* <sup>TM</sup>, Gramedia, Jakarta.
- Sampurna, 2002, *Seri Penuntun Praktis Macromedia Dreamweaver 4 : Weekend Crash Course* <sup>TM</sup>, Gramedia, Jakarta.