

RANCANGAN SISTEM INFORMASI PT. DAYA MOTOR JAMBI MENGUNAKAN APLIKASI BERBASIS WEB

Elzas¹⁾, Indah Puspita Sari

¹⁾Sistem Informasi, STMIK Nurdin Hamzah Jambi, Jambi 36121

E-Mail : Ethas78@gmail.com

Abstract - Information systems can assist in the work of requires handling routine and rapid site -based data. In place of this research is PT . Motor power Jambi , while the author has conducted research in the application of information system which is specialized in designing online promotion system at PT . Motor power Jambi using Macromedia Dreamweaver 8 , which they have done by distributing promotional brochures to every person they meet. And in data processing sales are still using Microsoft Excel and Word . By analyzing the current system there are some shortcomings that affect the smooth operation of information systems and slow data transmission . This system design using Macromedia Dreamweaver 8 program , the website designing is expected to assist in the promotion and sale of data processing and can reduce problems in the handling of sales data and information required faster .

Keywords : Sales , Promotion , Website

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting perannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh PT. Daya Motor Jambi adalah dengan cara kerjasama dengan dealer-dealer motor untuk memasarkan motor. Sistem penjualan dengan cara ini membutuhkan waktu yang lama dalam proses penjualan motor tersebut maka sistem ini dinilai kurang efektif dan efisien. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan perusahaan tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media web atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan

waktu proses penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat.

PT. Daya Motor Jambi merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang jasa penjualan motor. Berdasarkan survei atau observasi awal kelemahan yang ditemui pada PT. Daya Motor Jambi ini adalah masih menggunakan cara yang manual dalam sistem promosi brosurnya. Brosur hanya ditulis pada selembar kertas dan datanya di *back-up* pada sebuah buku, sehingga dapat mengakibatkan kehilangan data dan konsumen harus datang ketempat penjualan motor sehingga kurang efisien bagi para konsumen terutama bagi konsumen yang jarak rumahnya jauh dari PT. Daya Motor Jambi.

Dengan kelebihan dari *e-commerce* tersebut, maka akan memudahkan proses dalam promosi karena bisa dilakukan kapan dan dimanapun. Promosi motor dilakukan selama 24 jam tanpa harus datang ketempat penjualan motor.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN PERANCANGAN

Tujuan utama Perancangan adalah untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem, dan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat. Di bawah ini menurut pendapat beberapa ahli dalam pengertian perancangan :

Menurut tata sutabri (sistem informasi manajemen, 2003, hal : 285) : "Penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem itu berbasis komputer, rancangan dapat menyerahkan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan".

Menurut John Burch dalam buku Jogiyanto (Analisis & Design sistem informasi, hal : 196) : "Perancangan adalah penggambaran perencanaan dan

pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan dan berfungsi”.

2.2 PROGRAM APLIKASI

Istilah program aplikasi perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan *aplikasi*. Secara historis, perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. Aplikasi adalah perangkat lunak (*Software*) yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatannya. Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan baru, yang paralel dengan yang terjadi antar sistem informasi yang dimunculkan. Di bawah ini menurut pendapat beberapa ahli, tentang pengertian program aplikasi sebagai berikut :

Program Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan atau menyelesaikan masalah-masalah khusus. (Kamus Lengkap Dunia Komputer, 2002, hal : 12)

Menurut Jack Febrian dalam Kamus Komputer & Teknologi Informasi (2007 : 35) aplikasi merupakan sebuah program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh aplikasi ialah program pemrosesan kata dan web Browser. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung.

2.3 ELECTRONIC COMMERCE (E-COMMERCE)

Menurut Abdul Kadir (Pengenalan sistem informasi, 2003, hal : 10.7) *E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Electronic Commerce menggambarkan cakupan yang luas mengenai teknologi, proses, dan praktek yang dapat melakukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana mekanisme transaksi. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti melalui *eMail*, ataupun bisa juga melalui WEB (*Word Wide Web*). *Electronic Commerce* ini juga meliputi transaksi di dalam dan diantara sector bisnis yang khusus dan umum, serta sistem yang melibatkan komunitas dalam negeri maupun internasional.

2.3.1 Keuntungan E-Commerce

Berikut adalah keuntungan-keuntungan apa saja yang bisa di ambil dengan dengan adanya *Electronic Commerce* :

2. Dapat meningkatkan pangsa pasar.
3. Menurunkan biaya operasional.
4. Melebarkan jangkauan.
5. Meningkatkan supplier management.
6. Memperpendek waktu produksi.
7. Meningkatkan mata rantai pendapatan.

2.3.2 Kekurangan dan Resiko E-Commerce

Dari segi pandangan bisnis, penyalahgunaan dan kegagalan sistem yang terjadi, terdiri atas :

- 1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan.
- 2. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan layanan.
- 3. Penggunaan akses kesumber oleh pihak yang tidak berhak.
- 4. Kehilangan kepercayaan dari para konsumen.
- 5. Kerugian-kerugian yang tidak berguna.

2.3.3 Komponen/Infrastruktur E-Commerce

Berikut ini beberapa komponen utama pada e-commerce:

a. *Electronic Data Interchange (EDI)*

Electronic Data Interchange (EDI) didefinisikan sebagai pertukaran data komputer antar berbagai bidang organisasi atas suatu informasi terstruktur dalam format yang standar dan bisa diolah oleh komputer. EDI merupakan bentuk e-commerce sesuai definisinya, dan telah ada bentuk yang sama selama lebih dari 20 tahun. Saat ini teknologi dan implementasi EDI sudah sangat berkembang. Tujuan EDI adalah untuk memfasilitasi perdagangan dengan cara mengikat bisnis antar partner dagang, EDI meningkatkan proses manual untuk mempertukarkan informasi dengan bidang bisnis lainnya dalam berbagai cara, misalnya data hanya perlu untuk dimasukkan satu kali saja, kemudian data tersebut bisa digunakan oleh pihak pengirim barang, manager kantor, dan lain-lainnya. Hal ini akan menurangi tenaga entry data. Pada dasarnya, data bisa dikirimkan dengan lebih efisien dengan menggunakan EDI.

Komponen utama dari EDI standar adalah sebagai berikut :

- 1. Data Element : merupakan potongan data seperti tanggal, harga atau nama organisasi,. Setiap data element diidentifikasi dengan nomor referensi tertentu yang berisi judul, keterangan, jenis, nomor, dan panjang minimum/maximum.
- 2. Data Segment: dalam suatu baris data disebut dengan segment dan setiap item di dalam segmen mewakili satu elemen. Misalnya segmen baris pesanan pembelian terdiri atas nomor barang, keterangan, jumlah, unit pengukuran, dan harga barang. Setiap segmen memiliki satu identifier, satu data element

delimiter, element diagrams, data segmen terminator dan notes.

- c. Transaction Set: suatu transaction set merupakan dokumen khusus seperti dokumen pesanan pembelian. Di dalam transaction set, ada 3 area utama: area header, area detail dan area summary.

b. Digital Currency

Digital currency dimaksudkan untuk memungkinkan user untuk memindahkan dananya secara elektronik dalam lingkungan kerja tertentu. Saat ini, digital currency dirancang untuk versi elektronik dari uang kertas, dimana memiliki atribut yang sama dengan media fisik sebenarnya baik secara anatomis maupun dari segi likuiditasnya.

Karakteristik digital currency adalah sebagai berikut:

- 1) Mewakili suatu nilai moneter tertentu
- 2) Bisa ditukarkan sebagai alat pembayaran untuk barang dan jasa, mata uang dan koin serta token lainnya
- 3) Bias disimpan dan diambil lagi.
- 4) Sulit diduplikasi atau dipalsukan.

Jenis-jenis digital currency antara lain:

1) Electronic Cash

Sistem electronic cash telah terintegrasi sepenuhnya dengan software web browser untuk memudahkan pembelian barang melalui internet. Sistem electronic cash bisa menunjukkan saldoterakhir pada user tertentu sesuai permintaan. Electronic cash pada umumnya memerlukan infrastruktur public key dan mekanisme enkripsi tertentu. Saat ini electronic cash belum sepopuler penggunaan smart card atau model pembayaran lainnya.

2) Micropayments

Micropayments adalah pembayaran untuk item dengan nilai relative rendah, misalnya informasi atau hiburan on-line yang biayanya bervariasi antara 1 cent sampai 10 cent. Sedangkan Minipayment adalah pembayaran untuk item dengan nilai antara \$ 0,25 sampai \$ 10. ada beberapa skema yang mampu menangani micropayments yaitu: Milicent, eCash, CyberCoin, Mondex, VisaCash dan NetBill.

c. Electronic Catalogs

Electronic Catalogs (*e-catalogs*) telah berada pada aplikasi komersil yang dirancang untuk internet dan merupakan komponen utama dari sistem e-commerce. E-catalogs merupakan antar muka grafis (*Graphical User Interface*) yang umumnya berbentuk halaman WWW dimana menyediakan informasi tentang penawaran produk dan jasa. e-catalog umumnya mendukung on line shopping dan kemampuan pemesanan dan pembayaran barang. Suatu web site bias juga merupakan suatu koleksi catalog, misalnya elektronik mall merupakan suatu catalog atas catalog. Aplikasi e-catalog sebaiknya memiliki karakteristik seperti: bersifat interaktif, mampu diperbaharui secara dinamis, hypertextuality dan global presence.

c. Intranet dan Extranet

Umumnya intranet digambarkan hanya sebagai web server di dalam perusahaan (*internal*), padahal sebenarnya intranet hanyalah kumpulan web site yang dimiliki oleh suatu kelompok (biasanya perusahaan) yang bisa diakses hanya oleh anggota kelompok tersebut. Sedangkan extranet merupakan area tertentu dari internet yang bias diakses oleh kelompok di luar anggota kelompok intranet, tapi dengan otorisasi tertentu. Fitur intranet standar dalam suatu organisasi memiliki 4 kemampuan dasar: e-mail, on line publishing, on line searches dan application distribution. Sedangkan extranet memperluas fitur ini ke partner bisnis jika dimungkinkan.

Keuntungan menggunakan intranet di dalam suatu organisasi:

- 1) Mempercepat prose bisnis
- 2) Memfasilitasi pertukaran informasi
- 3) Meningkatkan komunikasi dan kolaborasi

2.4 Website

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

2.5 Database

Database merupakan kumpulan data yang saling berhubungan dan membentuk suatu informasi. Dalam pemakaian komputer secara umum, *database* merupakan kumpulan tabel yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain. Dengan adanya hubungan tersebut maka akan mendapatkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Database merupakan komponen terpenting dalam pembangunan SI, karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun informasi – informasi dalam berbagai bentuk.

Database Management Sistem (DBMS) adalah kumpulan *file* yang saling berkaitan dengan program untuk pengelolannya. *Database* juga merupakan kumpulan data sedangkan program merupakan pengolahan data yang terdiri dalam satu hal paket

program yang komersial untuk membaca data, mengisi data, melaporkan data dalam *database*.

2.6 Macromedia Dreamweaver 8

Dreamweaver merupakan salah satu *software* dari kelompok *macromedia* yang banyak digunakan untuk mendesign situs web. Adapun *Macromedia Dreamweaver* itu sendiri adalah sebuah HTML editor professional yang berfungsi untuk mendesain secara visual dan mengolah situs *web* maupun halaman *web*.

Dreamweaver 8 merupakan versi terbaru yaang memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan user untuk membuat halaman *web*, baik ketika user sedang bekerja dalam jendela desain maupun dalam jendela kode rumus. *Dreamweaver 8* didukung dengan cara pemakaian yang praktis dan standar, dan juga didukung untuk pengembangan penggunaan CSS, XML, RSS dan kemudahan-kemudahan lain yang diperlukan.

Ketika user memulai *Dreamweaver* tanpa membuat sebuah dokumen, maka akan dapat tampil halaman awal *Dreamweaver*. Halaman awal memberikan kemudahan dalam mengakses tutorial *Dreamweaver*, memilih file yang sudah terbuka, membuat halaman baru.

2.7 Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

Merupakan gambaran sistem secara logika yang tergantung pada perangkat lunak, struktur data atau organisasi file. Keuntungan dari DFD adalah memudahkan pemakai untuk mengerti sistem yang akan dikembangkan adapun simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah sebagai berikut:

1. Kesatuan Luar (*Eksternal Entity*)

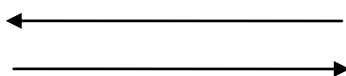
Merupakan kesatuan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada diluar sistem yang akan memberikan *input* atau *output* menerima *output* dari sistem. Kesatuan luar dapat disimbolkan seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Gambar kesatuan Luar
Sumber : (Jogiyanto Hartono : 2002)

2. Arus Data (*Data Flow*)

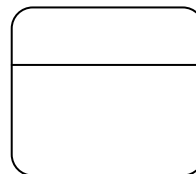
Untuk arus data ini simbolnya anak panah yang merupakan penghubung antara kesatuan luar dan proses, dari proses kesimpulan data, dari data, dari simpanan data kesatuan luar atau berlaku sebaliknya. Arus data ini dapat disimbolkan seperti :



Gambar 2.2 Gambar Arus Data
Sumber (Jogiyanto Hartono, 2002)

3. Proses (*Process*)

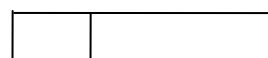
Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh manusia, mesin dengan gambar:



Gambar 2.3 Gambar Proses
Sumber (Jogiyanto Hartono : 2002)

4. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data (*data store*) adalah data dari data yang dapat berupa suatu *file / database* sistem komputer, suatu arsip atau catatan manual :



Gambar 2.4 Gambar Simpanan Data
Sumber (Jogiyanto Hartono : 2002)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

PT. Daya Motor Jambi dalam menyampaikan informasi dan promosi masih sebatas dari mulut kemulut, kemudian menggunakan selebaran dan media iklan, sedangkan dalam promosi dan pemesanan masih sebatas menggunakan telepon dan datang langsung ke showroom. Sehingga menimbulkan kurangnya efisiensi waktu yang dapat menghambat lajunya perkembangan perusahaan.

Seiring dengan berkembangnya perusahaan dengan banyaknya armada Motor dan jumlah penumpang, pengerjaan secara manual sering kali menimbulkan masalah dalam penempatan tempat duduk penumpang.

Sistem selama ini yang di terapkan pada PT. Daya Motor Jambi belum dapat sepenuhnya mendukung sistem kerja dari sistem penyampaian informasi dan promosi dan pemesanan yang berjalan pada saat ini

Penulis mencoba untuk merancang sebuah program aplikasi *e-commerce* pada PT. Daya Motor Jambi yang ditulis dalam bahasa pemograman data base dengan menggunakan aplikasi PHP dan My SQL.

3.2 Analisa Kebutuhan Informasi

Berdasarkan hasil analisa terhadap sistem yang berjalan, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, diharapkan sistem yang dikembangkan dapat memenuhi beberapa kebutuhan mendasar sistem, antara lain :

1. Sebagai sistem penunjang yang fungsinya menggantikan sistem lama dan digunakan secara berdampingan dengan sistem yang sudah ada.

2. Sebagai program yang diharapkan mampu mengolah data dengan baik dan terpisah dari database system yang ada pada saat ini.

3. Sebagai program yang mampu memberikan informasi promosi dan pemesanan, pemasangan berita dan contact us yang nantinya dapat diakses di media internet.

Solusi yang diusulkan kepada pihak PT. Daya Motor Jambi berdasarkan kendala yang dihadapi adalah dengan merancang sebuah *website* yang berisi mengenai profil PT. Daya Motor Jambi serta menggunakan fasilitas internet yang ada untuk melakukan promosi melalui *web* dan juga memanfaatkannya sebagai media untuk melakukan promosi dan pemesanan yang mencakup seluruh wilayah sumatera dan tentu saja *web* ini bias diakses 24 jam penuh secara *online*.

3.3 PERANCANGAN SISTEM

Sistem yang dikembangkan mengacu kepada kekurangan sistem yang lama dan analisa terhadap kebutuhan sistem, dimana sistem ini menggantikan sistem yang lama. Alur sistem yang dikembangkan tidak berbeda dengan alur sistem yang sudah ada, hanya saja terjadi pada outputnya dimana sebelumnya promosi pemesanan melaluiin brosur belum bisa diakses di media internet dan mungkin bila program aplikasi ini diterapkan kebutuhan akan hal tersebut dapat terpenuhi, juga sebagai nilai tambah bagi showroom menghadapi persaingan dan sekaligus sebagai media promosi didalam dunia showroom Motor di kota Jambi.

3.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem yang sudah ada atau sistem yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir yang menguraikan sebuah sistem sampai dengan bagian terkecil dari sistem. Logika sistem yang diusulkan akan disajikan dalam bentuk simbol-simbol diagram arus data yang disebut dengan *Data Flow Diagram* (DFD).

Data Flow Diagram sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika dimana data tersebut mengalir.

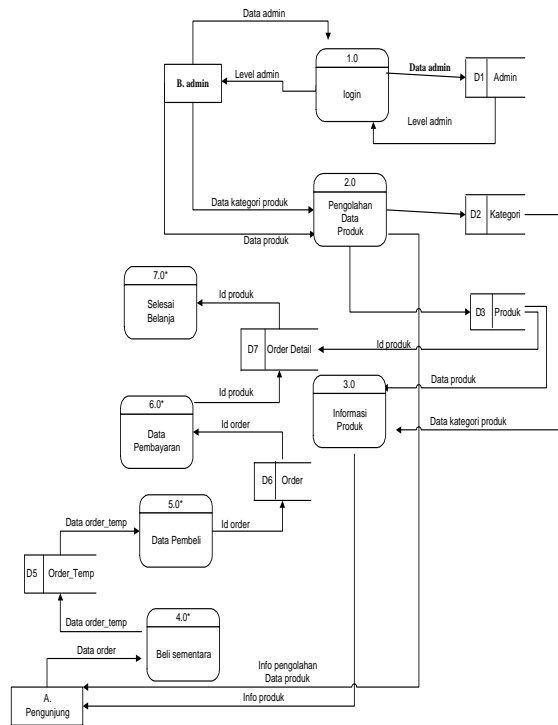
3.4.1. Diagram Konteks

Diagram Konteks pada sistem ini menggambarkan entity yang terhubung dengan sistem pengolahan data informasi dan pemesanan, yang digambarkan sebagai berikut

Gambar 3.1 Diagram Konteks



3.4.2. Data Flow Diagram Level Nol



Gambar 3.2 Diagram Nol

3.5 RANCANGAN PROGRAM

Rancangan file ini digunakan untuk menyimpan username dan password administrator pada website File atau tabel data merupakan gabungan dari record-record yang menggambarkan satu kesatuan data yang sejenis. Rancangan file digunakan untuk membentuk *database* pengolahan data, tabel yang dirancang meliputi tabel *Admin*, tabel *Kategori*, dan tabel *Produk*. Berikut rancangan tabel data yang penulis rancang.

3.5.1. Rancangan File Kategori

Rancangan file data kategori merupakan database yang digunakan untuk menyimpan data kategori produk.

Tabel 3.1 Rancangan File Data Kategori

Field name	Type	Values	Description
Id_ktegori	Int	5	Id kategori
Nm_kategori	Varchar	100	Nama prodak

3.5.2 Rancangan File Data Admin

Rancangan file ini digunakan untuk menyimpan username dan password administrator pada website PT. Daya Motor Jambi.

Tabel 3.2 Rancangan File Data Admin

Field name	Type	Values	Description
Username	Varchar	50	Username Admin
Password	Varchar	50	Password Admin

3.5.3 Rancangan File Order

Rancangan file data order merupakan database yang digunakan untuk menyimpan data pemesanan produk.

Tabel 3.3 Rancangan File Data Order

Field name	Type	Values	Description
Id_order	Int	5	Id order
Nm_customer	Varchar	100	Nama customer
Alamat	Text	-	Alamat
Warna	Char	50	Warna
Email	Varchar	20	Alamat email
Stok_order	Varchar	50	Stok order
Tgl_order	Date	-	Tanggal order
Jam_order	Time	-	Waktu order

3.5.4 Rancangan File Order_Detail

Rancangan file data order detail merupakan database yang digunakan untuk menyimpan data detail produk.

Tabel 3.4 Rancangan File Data Order Detail

Field name	Type	Values	Description
Id_order	Int	5	Id pesanan
Id_produk	Int	5	Id produk
Jumlah	Int	5	Jumlah yang dipesan

3.5.5 Rancangan File produk

Rancangan file produk merupakan database yang digunakan untuk menyimpan data produk.

3.6 RANCANGAN MENU

3.6.1 Rancangan Menu Utama

Rancangan menu utama merupakan rancangan yang digunakan sebagai home awal index website PT. Daya Motor Jambi.

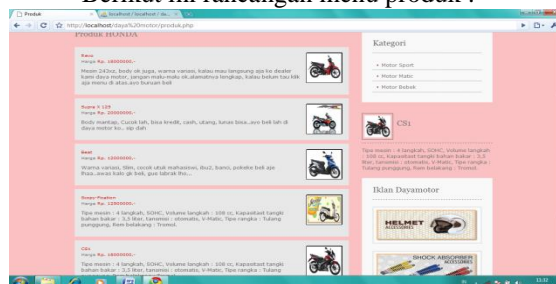
Berikut ini rancangan menu utama :



3.6.2 Rancangan Menu Produk

Merupakan rancangan yang digunakan untuk menampilkan produk yang ditawarkan pada PT. Daya Motor Jambi agar pengunjung dapat melihat dan memilih barang sesuai dengan keinginan.

Berikut ini rancangan menu produk :



IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan pada bab IV ini, adalah :

1. PT Daya Moton Jambi dalam promosi penjualannya masih menggunakan media brosur, sehingga kurang meminimalisirkan bagi konsumen karna seringnya tidak terbaca, disobekkan, serta tidak terlihatnya brosur tersebut pada saat ingin di bagikan kepada konsumen, sehingga dapat terjadi kemungkinan hilangnya brosur yang dibuat dan tidak sampai pada tujuan sehingga di butuhkan waktu lagi dalam pelaksanaanya.
2. Dengan penggunaan sistem informasi berbasis web promosi penjualan motor diharapkan dapat meningkatkan efektifitas kerja, sehingga kebutuhan yang dibutuhkan berbagai pihak dapat disajikan dengan cepat dan akurat, khususnya dalam bidang promosi penjualan motor.

DAFTAR REFERENSI

[1] H.M. Jogiyanto, 1999, *Analisa dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Database Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta, Andi Offset.

[2] H.M. Jogiyanto, 2002, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta, Andi Offset.

[3] Kadir Abdul, 2002, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Yogyakarta, Andi Offset .

[4] Prasetyo Dwi Didik , 2003, *Tip dan Trik Kolaborasi PHP dan MySql Untuk Membuat Web Database Yang Interaktif*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[5] Mulyana Y.B, 2004, *Trik Membangun Situs Menggunakan PHP dan MySql*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Elzas, M.Kom
 TTL : Jambi, 04 Oktober 1978
 NIK/NIDN : 11.078/100407801
 Pend.Terakhir : S2 (Magister SI)
 Bidang Keahlian : Ilmu Komputer
 Jabatan Fungsional : Lektor