

## SISTEM APLIKASI PEMESANAN MOTOR BERBASIS ANDROID PADA WAHANA RITEL HONDA CIRACAS

Wike Rahayu<sup>1</sup> dan Niki Ratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, 15417

e-mail: <sup>1</sup>wikerahayu95@gmail.com dan <sup>2</sup>dosen00835@unpam.ac.id

### Abstract

*This research aims to design and implement an Android-based motorbike ordering and sales application system at Wahana Ritel Honda Ciracas. The identified problems revolve around the unorganized data of motorbike orders and sales at Wahana Ritel Honda Ciracas, along with challenges faced by consumers and sales in the manual ordering and sales processes. In this study, the System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall method is employed, anticipating that the application will provide an effective solution to enhance the management of motorbike ordering and sales data, improve operational efficiency, and reduce the risk of human errors. Application testing through a questionnaire with the participation of 30 respondents indicates a high level of efficiency and effectiveness, with a score reaching 79.6%. The application proves to be efficient and effective, offering the desired solutions for users. It enables consumers to easily order motorbikes through Android devices, provides comprehensive information about products, and allows real-time interaction between consumers and sales. With a user-friendly interface, this application not only enhances the efficiency of the motorbike ordering and sales processes but also efficiently manages and stores consumer data. As a result, the application is recognized as a reliable solution to meet the needs of motorbike ordering and sales at Wahana Ritel Honda Ciracas.*

*Keywords: Application System; Ordering; Sales; Android; SDLC; and Wahana Ritel Honda Ciracas.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem aplikasi pemesanan motor berbasis Android di Wahana Ritel Honda Ciracas. Masalah yang diidentifikasi meliputi tidak tertata rapih data pemesanan motor yang ada pada wahan ritel honda ciracas dan adanya kendala yang dialami oleh konsumen dan sales dalam proses pemesanan pada Wahana Ritel Honda Ciracas yang dilakukan secara manual. Dalam penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*, aplikasi ini diharapkan memberikan solusi efektif dalam meningkatkan manajemen data pemesanan motor, meningkatkan efisiensi operasional, dan mengurangi risiko kesalahan manusia. Pengujian aplikasi melalui kuesioner dengan partisipasi 30 responden menunjukkan tingkat efisiensi dan efektivitas yang tinggi, dengan skor mencapai 79,6%. Aplikasi ini terbukti efisien dan efektif, memberikan solusi yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi ini memungkinkan konsumen memesan motor dengan mudah melalui perangkat Android, menyediakan informasi lengkap tentang produk, dan memungkinkan interaksi real-time antara konsumen dan sales. Dengan tampilan yang *user-friendly*, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pemesanan motor tetapi juga efisien dalam mengelola dan menyimpan data konsumen. Hasilnya, aplikasi ini diakui sebagai solusi yang dapat diandalkan untuk memenuhi kebutuhan pemesanan motor di Wahana Ritel Honda Ciracas.

Kata kunci: Sistem aplikasi; Pemesanan; Motor; Android; SDLC dan Wahana ritel honda ciracas.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat cepat, salah satunya adalah telepon seluler atau ponsel. Awalnya, ponsel hanya digunakan untuk panggilan dan mengirim pesan singkat (SMS), namun sekarang telah berkembang menjadi "ponsel cerdas" atau *smartphone* yang memiliki beragam fungsi, seperti mengakses internet, *e-mail*, bermain *game*, mendengarkan musik, dan sebagainya, yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Banyak perangkat lunak yang muncul untuk mengembangkan aplikasi *smartphone*, salah satunya yang paling dikenal adalah Android.

Pesatnya perkembangan teknologi tersebut membawa banyak dampak ke berbagai sektor, salah satunya sektor bisnis. Salah satu dampak positif dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai sistem aplikasi berbasis Android yang memberikan solusi baru dalam berbagai bidang, termasuk dalam manajemen pemesanan produk. Salah satu industri yang dapat memanfaatkan teknologi ini adalah industri otomotif, khususnya pemesanan motor.

Sistem aplikasi pemesanan berbasis android memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan sistem aplikasi berbasis website, salah satu keunggulannya adalah aplikasi Android dapat diunduh dan diakses langsung dari perangkat seluler sehingga pengguna tidak perlu membuka browser dan memasukkan alamat situs web. Selain itu, aplikasi Android dapat dirancang untuk berfungsi secara online, yang memungkinkan pengguna untuk melihat katalog produk dan melakukan pemesanan di aplikasi.

Wahana Ritel Honda Ciracas yang berada di Jakarta Timur, adalah salah satu dealer resmi yang menjadi pusat penjualan dan pelayanan motor Honda bagi warga sekitarnya. Sebagai dealer resmi, Wahana Ritel Honda Ciracas selalu berupaya untuk memberikan pelayanan yang berkualitas dan kenyamanan kepada konsumen. Selain itu, Wahana Ritel Honda Ciracas juga berupaya meningkatkan sistem pengelolaan data pemesanan motor menjadi lebih terstruktur.

Saat ini, Wahana Ritel Honda Ciracas masih menggunakan sistem manual dalam proses pemesanan motor, yang mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke dealer. Hal ini dapat menjadi kendala bagi konsumen yang tinggal jauh

dari dealer atau memiliki keterbatasan mobilitas. Selain itu, pengetahuan sales di dealer Wahana Ritel Honda Ciracas terlihat tidak sepenuhnya mengetahui spesifikasi motor dan rincian harga cicilan untuk setiap masing – masing jenis motor. Hal ini bisa menjadi kendala bagi calon pembeli yang mencari informasi mendalam sebelum membuat keputusan untuk membeli motor. Sistem pengelolaan data pemesanan motor di dealer tersebut juga terlihat belum tertata rapih dengan baik, yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam proses administrasi dan potensi kesalahan dalam pengelolaan informasi terkait pemesanan motor.

Kendala – kendala tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi *mobile* yang sedang berlangsung. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan teknologi berbasis Android. Android adalah sistem operasi yang bersifat *open source*, memberikan kebebasan kepada *development* untuk menciptakan aplikasi. Dengan keunggulan sistem operasi Android, pengguna *smartphone* Android dapat menikmati berbagai aplikasi, termasuk salah satunya adalah aplikasi yang akan dibuat oleh penulis, yakni sistem aplikasi pemesanan motor berbasis Android. Tujuan utama aplikasi ini adalah memungkinkan konsumen untuk melakukan pemesanan motor dengan mudah melalui perangkat Android mereka. Aplikasi ini memungkinkan konsumen memilih motor yang mereka inginkan. Melalui aplikasi ini juga, informasi konsumen dan data pemesanan motor dapat dicatat dan dikelola dengan baik. Hal ini mengurangi risiko kesalahan manusia dalam pencatatan informasi dan memastikan bahwa data-data tersebut tersedia dengan terorganisir untuk keperluan perusahaan.

Penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall* dalam merancang sistem aplikasi pemesanan motor berbasis Android. *SDLC Waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang populer dan sering digunakan oleh pengembang sistem, termasuk dalam pengembangan sistem informasi, aplikasi berbasis web atau desktop, dan berbagai jenis perangkat lunak lainnya. Namun, *SDLC Waterfall* tidak hanya terbatas pada itu, metode ini juga dapat diterapkan dalam perancangan sistem aplikasi pemesanan motor berbasis Android karena tahapannya sangat fleksibel untuk diimplementasikan oleh penulis.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sistem aplikasi pemesanan motor berbasis Android pada Wahana Ritel Honda Ciracas. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan solusi yang efektif untuk mengelola dan merekap data pemesanan motor, dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi risiko kesalahan manusia dalam pengelolaan data. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah memberikan kenyamanan kepada konsumen melalui kemudahan proses pemesanan dan penggunaan aplikasi yang mudah dimengerti. Keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif terhadap pengelolaan data di Wahana Ritel Honda Ciracas dan meningkatkan pengalaman konsumen dalam melakukan pemesanan motor di Wahana Ritel Honda Ciracas.

## 2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Dalam penelitian ini, penulis terinspirasi dari beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada skripsi ini. Berikut adalah referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini antara lain:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Maliki Imanur & Eliyani (2019) yang berjudul “Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Kendaraan Bermotor Menggunakan *Algoritma Greedy* Berbasis Android Pada PT. Simpati Motor”. Dalam penelitian ini melihat dari sistem penjualan yang diterapkan oleh Simpati Motor masih bersifat konvensional, di mana pembeli harus datang langsung ke dealer, dan proses penawaran masih mengandalkan sistem diskusi atau negosiasi manual. Oleh karena itu, dealer simpati motor memerlukan sistem pemesanan dan penjualan terkomputerisasi dengan Bahasa pemrograman PHP, database *Mysql*, dan aplikasi android. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Algoritma Greedy*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah pembeli dalam mencari kendaraan, menyediakan informasi mengenai kondisi kendaraan, serta menampilkan ketersediaan atau status penjualan kendaraan bermotor. Selain itu, aplikasi ini juga
- b. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ahmad Mutatkin Bakti (2019) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Motor Berbasis Seluler Pada Pt. Wahana Artha Ritelindo”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa Sistem informasi penjualan yang sebelumnya berjalan di perusahaan ini memiliki sejumlah kesalahan yang menyebabkan ketidakakuratan informasi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sistem informasi penjualan yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Pengembangan sistem informasi penjualan ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dan pelanggan. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Mobile-D*. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis seluler dan mempermudah *sales* dalam melakukan transaksi penjualan motor kepada konsumen.
- c. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Agis Mau lana Robani, Saepul Hadi, Odi Nurdiawan, Gifthera Dwilestari dan Nana Suarna (2021) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di *Mokascirebon.Com*”. Penelitian ini memfokuskan pada lamanya waktu motor terjual dipengaruhi oleh faktor persaingan bisnis yang ketat, memaksa perusahaan untuk meningkatkan penjualan dengan sistem yang cepat dan efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim penelitian mengusulkan ide untuk meningkatkan penjualan motor dengan memperluas jangkauan media promosi melalui platform Android dan menciptakan sistem komputerisasi berbasis Android untuk mempercepat pekerjaan internal perusahaan. Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*, hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebuah sistem informasi penjualan motor bekas berbasis android untuk meningkatkan penjualan motor bekas di *Mokascirebon.com* sistem tersebut terbuat

- menjadi sistem untuk sisi admin dan sistem untuk sisi pengguna.
- d. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Saripuddin Muddi, Amaliah Chintami Darti A, Risno Arlanjatdin & Anwar Ramang (2021) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan Barang *Elektronik* Berbasis Android”. Dalam penelitian ini, proses transtansi yang digunakan dalam proses penjualan barang elektronik masih konvensional yang di akses oleh pelanggan dengan cara mendatangi lokasi penjualan dan melihat produk secara langsung dan bagi pelanggan berada di luar kota makassar mengalami kesulitan untuk melihat produk yang ditawarkan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem aplikasi penjualan barang elektronik berbasis Android guna mempermudah proses transaksi jual beli bagi pelanggan dan pemilik toko. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Hasil dari penelitian ini yaitu pelanggan melakukan registrasi, setelah pelanggan mendapatkan akun maka pelanggan login ke dalam aplikasi untuk memilih produk yang akan di beli, melakukan pengisian alamat pengiriman yang kemudian berbentuk notifikasi pesan yang terkirim ke admin untuk selanjutnya melakukan transaksi.
- e. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Feri Aditya, Ade Dwi Putra & Ade Surahman (2022) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android pada Toko Murah Jaya Alumunium”. Dalam penelitian ini, perkembangan penjualan aluminium menghadapi kendala seperti Pembeli mengalami keterbatasan akses atau opsi ketika stok habis, sehingga mereka hanya dapat datang langsung atau melakukan pemesanan melalui salesman. Hal ini mencerminkan tingginya ketergantungan pada tenaga penjualan, di mana proses pemesanan juga terbatas pada interaksi dengan salesman. Melihat tantangan ini, terdapat solusi yang diusulkan untuk meningkatkan efisiensi pemasaran dan mendapatkan informasi aktual tentang ketersediaan produk. oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi Android yang dapat mendukung proses penjualan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *extern programming* yang terdiri dari empat tahapan yaitu planning, design, coding dan test. Hasil dari proses merancang dan membangun aplikasi penjualan dengan android pada toko Murah Jaya Alumunium mendapatkan presentase 92,52% dengan skala “Sangat Baik” dan telah meninjau dari aspek – aspek *Functional Suitability, efficiency* dan *usability*.
- f. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Taufik Dwi Wahyu Putra, Edy Budiman dan Ummul Hairah (2019) yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Bebas Android Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM)”. Dalam penelitian ini, kondisi toko-toko konvensional yang masih mengandalkan promosi tradisional dari mulut ke mulut dan media brosur. Hal ini mengakibatkan keterbatasan jangkauan promosi dan penjualan, serta kurangnya akses cepat pelanggan terhadap informasi produk, menyulitkan mereka dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara instan. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi mobile yang dapat memberikan layanan pemesanan secara online dan menyediakan informasi produk kepada pelanggan dengan cepat melalui teknologi jaringan internet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi ini dapat membantu pelaku UKM dalam mempermudah pemasaran produk, memberikan kemudahan dalam pengelolaan data pemesanan bagi penjual, dan memberikan kenyamanan akses informasi produk bagi konsumen.
- g. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Eni Pudjiarti dan Siti Faizah (2021) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan yang Berbasis Android sebagai Media Pemesanan pada Distro *Online*”. Dalam penelitian ini, memperlihatkan bahwa dampak serius pandemi COVID-19 terhadap usaha mikro dan kecil. Banyak pelaku usaha terpaksa menutup sementara atau permanen, sementara konsumen menghadapi keterbatasan dalam memenuhi kebutuhan karena pembatasan keluar rumah. Beberapa

- konsumen beralih ke toko online usaha besar, sementara pelaku usaha mikro kesulitan beradaptasi dengan teknologi tersebut. Penelitian ini memberikan solusi dengan merancang Aplikasi Distro Online Berbasis Android, diharapkan mampu membantu pelaku usaha mikro fokus pada penjualan online serta memudahkan konsumen dalam memenuhi kebutuhan mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*, dan hasil penelitian menunjukkan aplikasi ini efektif dalam mengatasi tantangan di masa pandemi.
- h. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Miftahul Rizki dan Legiman Slamet (2020) yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tiket *Travel* di Lima Puluh Kota (Mudiak) Berbasis Android”. Pada penelitian ini mengungkapkan bahwa proses pemesanan tiket pada PO Bahagia saat ini masih menggunakan metode konvensional. Penumpang yang berada jauh dari lokasi perusahaan travel harus mengunjungi tempat tersebut secara langsung untuk membeli tiket. Oleh karena itu, sistem pemesanan tiket berbasis android dikembangkan sebagai solusi atas masalah-masalah tersebut. Pembuatan aplikasi penjualan tiket travel ini menggunakan metode pengembangan aplikasi *Prototype*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat bagi perusahaan travel PO Bahagia, karena dari pemesanan tiket secara manual menjadi lebih praktis dan memudahkan pengguna memesan tiket tanpa harus ke loket.
  - i. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Septian Tri Argi dan Aan Risdian (2020) yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Motor Secara Tunai pada Yamaha Victory Depok Berbasis Java”. Pada penelitian ini membahas situasi di Dealer Yamaha Victory Depok. Namun, data penjualan barang masih dikelola menggunakan pembukuan dan Microsoft Excel, menyebabkan kesulitan dalam pencarian file dan ketidakmampuan untuk mendapatkan informasi jumlah barang yang akan tersedia di periode berikutnya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan aplikasi penjualan di Yamaha Victory Depok dan menggambarkan hasil uji coba sistem aplikasi penjualan tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode *Grounded Research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi yang sudah terkomputerisasi, transaksi penjualan semakin mudah dan cepat.
  - j. Penelitian terakhir dilakukan oleh Mamay Syani dan Nindi Werstantia pada (2018) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android”. Pada penelitian ini mengungkapkan tentang proses pemesanan catering di Cimahi Catering. Beberapa pelanggan mengeluhkan bahwa proses pemesanan memakan waktu, tenaga, dan biaya lebih. Selain itu, pendataan data pemesanan dianggap kurang efektif dan bersifat konvensional, yang dapat beresiko terjadinya kesalahan pendataan. Sebagai solusi untuk masalah tersebut, peneliti membangun Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis *Mobile* Android, dengan tujuan membantu pelanggan dalam proses pemesanan catering dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data pemesanan catering oleh pihak Cimahi Catering. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programming. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Pemesanan Catering memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan pengelolaan, sesuai dengan kebutuhan Cimahi Catering. Aplikasi ini telah diuji dan mencapai hasil yang sangat baik, dengan tingkat keberhasilan sebesar 85%.
- ### 3. METODE PENELITIAN
- Metode yang digunakan penulis pada sistem aplikasi pemesanan motor pada Wahana Ritel Honda Ciracas menggunakan model SDLC *waterfall*. Hal ini dikarenakan SDLC *waterfall* mempunyai ciri khas bahwa pengerjaan Setiap tahap harus diselesaikan dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Hal ini membantu dalam mengurangi risiko kesalahan yang mungkin terjadi dan memastikan bahwa setiap tahap memenuhi persyaratan yang telah ditentukan sebelumnya.
- Adapun Langkah-langkah metode penelitian SDLC *waterfall* sebagai berikut:

**a. Tahap Analisis**

Pada tahap ini melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak meliputi pemahaman tentang fungsi dan proses aplikasi yang sedang dikembangkan, mengidentifikasi hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembuatan aplikasi, serta melakukan analisis terhadap kendala, kelemahan, dan teknologi yang digunakan.

**b. Tahap Desain**

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain yang dilakukan untuk merancang struktur sistem yang akan dibangun. Ini mencakup perancangan arsitektur perangkat lunak, desain antarmuka pengguna, dan pemodelan data.

**c. Tahap Pengkodean**

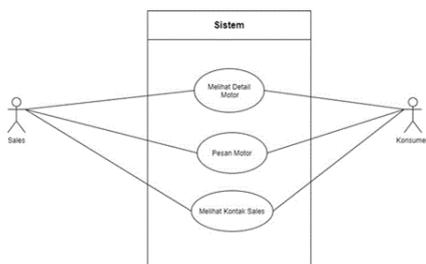
Pada tahap ini, perancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya diimplementasikan dalam bentuk bahasa pemrograman yang sesuai.

**d. Tahap Pengujian**

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan dari program tersebut dan kemudian memperbaiki program tersebut.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Use Case**



Gbr 1. Use Case Diagram

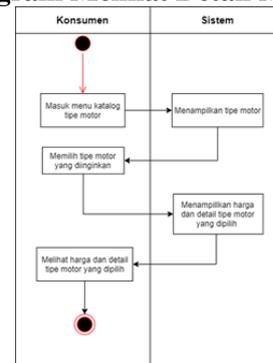
Pada gambar 3.2, terdiri dai 2 Aktor yaitu: konsumen dan sales. Konsumen terlibat dalam sistem use case dapat melakukan masuk ke dalam aplikasi kemudia dapat melihat detail motor, melakukan pesan motor dan melihat kontak sales. Begitu juga dengan sales yang terlibat dalam

sistem *use case* dapat melakukan masuk ke dalam aplikasi, melihat detail motor, melakukan pesan motor dan melihat kontak sales.

**b. Activity Diagram**

*Activity* diagram menggambarkan alur aktivitas sebuah sistem di dalam aplikasi yang akan dibuat atau yang sedang dirancang. Adapun *activity* diagram pada penelitian ini antara lain:

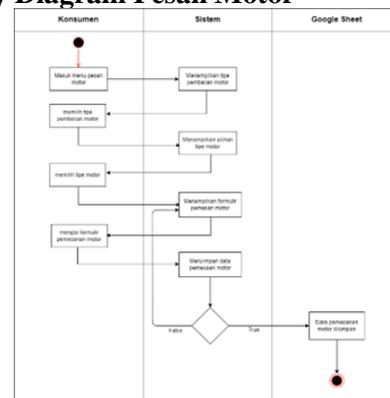
**Activity Diagram Melihat Detail Motor**



Gbr 2. Activity Diagram Melihat Detail Motor

Gambar 2 menjelaskan mengenai proses melihat detail motor yang dilakukan oleh konsumen. Dimulai dengan masuk ke menu katalog tipe motor, sistem akan menampilkan berbagai tipe motor kepada konsumen. Kemudian, konsumen dapat memilih tipe motor yang mereka inginkan dari daftar yang ditampilkan. Saat memilih salah satu tipe motor, informasi tentang harga dan detail dari tipe motor tersebut akan muncul.

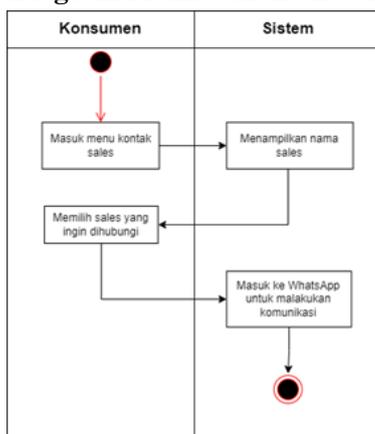
**Activity Diagram Pesan Motor**



Gbr 3. Activity Diagram Pesan Motor

Pada gambar 3 diatas menjelaskan proses pemesanan oleh konsumen. Untuk memulai pemesanan motor, konsumen harus masuk ke menu "Pesan Motor". Setelah itu, sistem akan menampilkan opsi tipe pembelian motor yang akan dipilih konsumen, tipe pembelian motor yang dimaksud yaitu pembelian secara *cash* dan pembelian secara *credit*. Setelah memilih tipe pembelian, sistem akan menampilkan opsi tipe motor dan konsumen diharuskan memilih tipe motor yang diinginkan sebelum melanjutkan ke formulir pemesanan. Setelah pemilihan tipe motor, sistem akan menampilkan formulir pemesanan yang perlu diisi oleh konsumen. Apabila konsumen telah mengisi formulir pendaftaran secara lengkap dan sesuai, maka data pemesanan motor akan disimpan di *Google Sheet*. Namun, jika konsumen belum melengkapi formulir pendaftaran dengan lengkap atau tidak sesuai, sistem akan menampilkan formulir pengajuan kembali untuk melengkapi data pemesanan motor.

**Activity Diagram Melihat Kontak Sales**



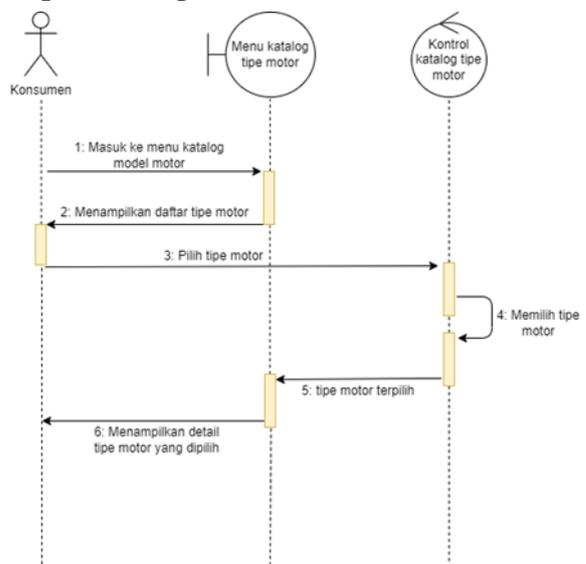
Gbr 4 Activity Diagram Melihat Kontak Sales

Pada gambar 4 diatas menjelaskan konsumen dapat berkomunikasi dengan *sales* melalui melalui fitur Kontak Sales yang sudah terhubung dengan kontak *WhatsApp sales*. Untuk memulai komunikasi dengan *sales*, admin dan pengguna akan mengakses menu "Kontak Sales" di aplikasi. Setelah itu, konsumen memilih *sales* yang ingin mereka hubungi. Setelah melakukan pemilihan, sistem akan mengalihkan mereka ke aplikasi *WhatsApp* untuk memulai komunikasi dengan *sales* yang telah dipilih.

**c. Sequence Diagram**

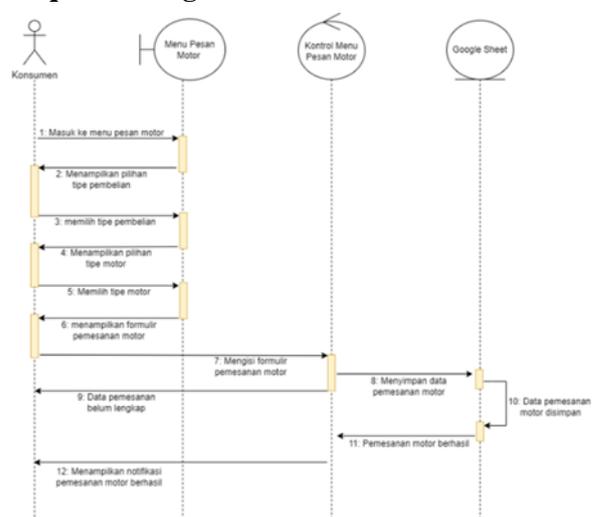
Sequence Diagram menggambarkan urutan pesan (*message*) yang dikirim antara objek-objek dalam suatu sistem aplikasi yang akan dibuat atau yang sedang dirancang. Adapun sequence diagram pada penelitian ini antara lain:

**Sequence Diagram Melihat Detail Motor**



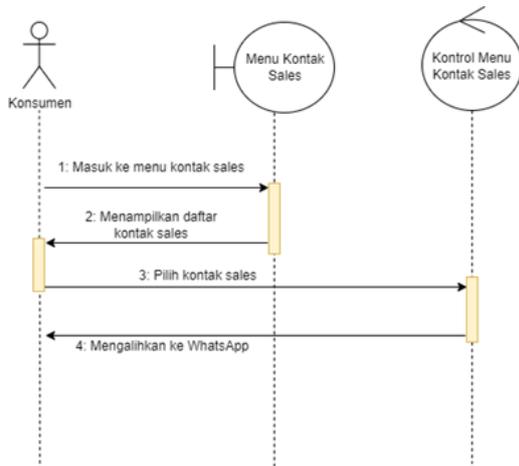
Gbr 5. Sequence Diagram Melihat Detail Motor

**Sequence Diagram Pesan Motor**



Gbr 6. Sequence Diagram Pesan Motor

### Sequence Diagram Melihat Kontak Sales



Gbr 7. Sequence Melihat Kontak Sales

### d. Hasil Implementasi

Berikut ini adalah hasil implementasi dari tampilan rancangan sistem aplikasi pemesanan motor berbasis android pada Wahana Ritel Honda Ciracas.

### Halaman Splash Screen

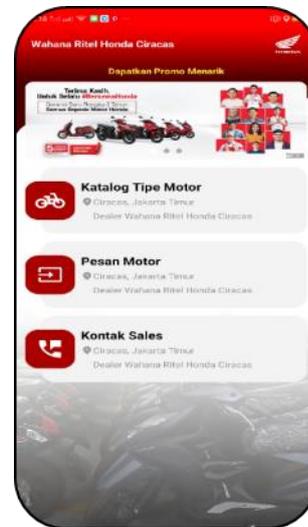


Gbr 8. Halaman Splash Screen

Pada gambar 8 diatas menjelaskan bahwa halaman splash screen berfungsi sebagai kesempatan untuk menampilkan logo yang mencirikan identitas visual aplikasi dan

memberikan respons visual kepada pengguna bahwa aplikasi sedang dimuat.

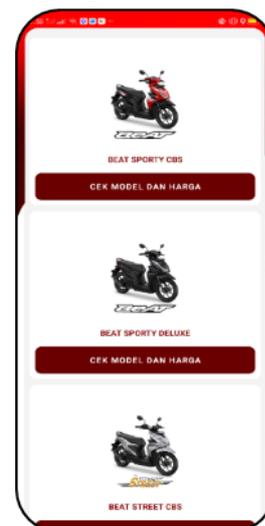
### Halaman Menu Utama



Gbr 9. Halaman Menu Utama

Pada gambar 9 dijelaskan bahwa halaman menu utama berfungsi untuk mempermudah konsumen dan sales dalam menggunakan aplikasi dengan cara yang mudah dipahami. Pada halaman menu utama, terdapat beberapa opsi menu seperti katalog tipe motor, pesan motor, dan kontak sales.

### Halaman Katalog Tipe Motor



Gbr 10. Halaman Katalog Tipe Motor

Pada gambar 10 diatas dijelaskan bahwa halaman menu katalog tipe motor adalah fitur yang terdapat dalam aplikasi pemesanan motor berbasis android pada Wahana Ritel Honda Ciracas. Fungsinya adalah untuk menampilkan daftar atau koleksi lengkap berbagai tipe motor yang dapat ditemukan di tempat tersebut.

**Halaman Pesan Motor untuk Pembelian Cash**



Gbr 11. Halaman Pesan Motor untuk Pembelian Cash

Pada gambar 12 dijelaskan bahwa tampilan pesan motor dengan metode pemabayaran cash bertujuan untuk untuk memfasilitasi proses pemesanan motor dengan metode ini dan memungkinkan konsumen atau sales untuk dengan cepat memahami langkah-langkah yang diperlukan untuk memesan motor dengan pembayaran *cash*.

**Halaman Pesan Motor Untuk Pembelian Credit**



Gbr 12. Halaman Pesan Motor Untuk Pembelian Credit

Pada gambar 12 diatas dijelaskan bahwa tampilan pesan motor dengan metode pemabayaran credit bertujuan untuk untuk memfasilitasi proses

pemesanan motor dengan opsi pembayaran kredit dan Menyajikan informasi yang jelas tentang syarat dan ketentuan kredit, termasuk jangka waktu pembayaran, dan rincian biaya terkait lainnya. Ini membantu pengguna untuk membuat keputusan yang tepat.

### Halaman Kontak Sales



Gbr 13. Halaman Kontak Sales

Gambar 13 diatas menggambarkan bahwa Menu kontak sales memberikan kesempatan kepada konsumen dan sales untuk memperoleh informasi tambahan mengenai harga motor, cicilan motor dan spesifikasi motor secara mudah. Berikut adalah tampilan dari halaman kontak sales.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

- a. Dalam sistem pemesanan motor di dealer Wahana Ritel Honda Ciracas, terdapat kendala karena dilakukan secara manual, memaksa konsumen untuk datang langsung ke dealer, dan kurangnya pengetahuan sales tentang spesifikasi motor dan rincian harga cicilan. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan aplikasi pemesanan motor berbasis Android dengan tujuan memudahkan konsumen dan sales, meningkatkan efisiensi proses, serta memperbaiki manajemen data terkait. Proses perancangan aplikasi menggunakan UML dengan perancangan dilakukan dengan teliti. Hasil pengujian *black-box* menunjukkan

bahwa sistem berhasil dan diterima, dengan fungsional sistem yang berjalan sesuai harapan. Kuesioner dilakukan dengan 30 responden menunjukkan hasil rata-rata jawaban sebesar 79,6%, mengindikasikan efisiensi dan efektivitas aplikasi dalam memberikan solusi yang dibutuhkan oleh pengguna.

- b. Penulis merancang aplikasi pemesanan motor berbasis Android untuk Wahana Ritel Honda Ciracas dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan di dealer. Aplikasi ini memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan motor melalui perangkat Android, menyediakan informasi lengkap mengenai harga, biaya cicilan, dan spesifikasi motor. Sales juga dapat memberikan informasi real-time kepada pelanggan melalui aplikasi ini, mengurangi kesalahan dalam pengelolaan data pemesanan. Setelah diimplementasikan, aplikasi ini terbukti *user-friendly*, memberikan kemudahan pada konsumen dan sales, dan berdampak positif pada efisiensi pemesanan motor serta manajemen data konsumen. Dengan tampilan yang *user-friendly*, aplikasi ini tidak hanya efisien dalam memfasilitasi proses pemesanan motor, tetapi juga efisien dalam mengelola dan menyimpan data konsumen. Hasilnya, aplikasi ini terbukti sebagai solusi yang dapat diandalkan untuk memenuhi kebutuhan pemesanan motor di Wahana Ritel Honda Ciracas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adnan, A. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Google Spreadsheet di Dayah Darul Ihsan Aceh Besar. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam, Vol. 4, No. 1*, 129-137.
- [2] Agustina, P. (2022). Perancangan Aplikasi Kalkulator Menghitung Berat Badan Ideal Berbasis Android. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS), Volume 2 Nomor 1*, e-ISSN:2774-7948, 1-19.
- [3] Andamzisari, D. (2021). Penggunaan Status Whatsapp Sebagai Digital Marketing Warga Kecamatan Medan Satria Bekasi Di Era New Normal. *Jurnal Lugas, Vol. 5, No.1*, P-ISSN 2580-8338, E-ISSN 2621-1564, 66-72.
- [4] Andini, A., Rusydi, I., & Putri, E. E. (2022). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis WEB Pada PT. Sumber Jadi Kencana Motor. *Journal Of Information System, Computer Science And*

- Information Technology, Vol.3, No.1, E-ISSN : 2723-1089, P-ISSN : 2776-7779, 7-16.*
- [5] Andriani, Y., Susanto, E. S., & Julkarnain, M. (2020). Sistem Informasi Pendaftaran Musabaqah Tilawatil Quran (Mtg) Kabupaten Sumbawa Berbasis Web. *Jurnal JINTEKS, Vol. 2, No. 2, ISSN: 2686-3359, 95-104.*
- [6] Astria, D., & Santi, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Bisnis Dalam Strategi Pemasaran Online Untuk Meningkatkan Jumlah Penjualan. *Jurnal Eksyar (Jurnal Ekonomi Syariah), Vol. 08, No. 02, e-ISSN 2407-3709 p-ISSN 2355-438X, 246-270.*
- [7] Bakti, A. M. (2019). Sistem Informasi Penjualan Motor Berbasis Seluler Pada Pt. Wahana Artha Ritelindo. *Jurnal Informanika, Volume 5, No.2, ISSN :2407-1730, 52-57.*
- [8] Bina, N. S., Ramadhani, R., & Sari, I. P. (2022). Implementasi Google Spreadsheet Dalam Pengelolaan Metematika Keuangan Bagi Paguyuban Sd Swasta Darul Ilmi Murni. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 4, No 1, p-ISSN 2716-4861, e-ISSN 2716-3997, 741-752.*
- [9] Christian, S., & Suryantara, I. N. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam Penjualan Sepeda Motor (Studi Kasus Danish Motor). *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi, Vol. VI, No.1, e-ISSN: 2621-9840 , 553- 560.*
- [10] Dzulhaq, M. I., Hartono, R., & Raharjo, J. D. (2018). Sistem Informasi Promosi Penjualan Kendaraan Motor Berbasis Web di CV Dian Motor Cabang Kronjo – Tangerang. *Jurnal Sisfotek Global, ISSN : 2088 – 1762 , Vol. 8, No. 1, 105-109.*
- [11] Hanafi, T. I., & Puspita Putri, D. A. (2019). Sistem Informasi Jual Beli Motor Bekas Berbasis Aplikasi Mobile Di Dealer Amanah Syariah Motor. *Jurnal Information System and Processing., Vol 4, No 2, ISSN: 2579-468x, 1-7.*
- [12] Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone Di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka, Vol 1, No. 1, PISSN: 2613-9138 – EISSN: 2613-9146, 61-70.*
- [13] Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Dan Mysql. *Jurnal Tikar, Volume 1. No. 2, e-ISSN:2720-8982, 192-206.*
- [14] Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika, Vol 4, No. 2, P-ISSN :2459-9549, 54-67.*
- [15] Maiyedra, N. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata dan Pemesanan Paket Tour Wisata Derah Kerinci jambi pada CV. Rinai Berbasis Open Source. *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen, Volume. 7, No. 1, ISSN 2338 -1523, 1-11.*
- [16] Mastan, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Toko Citra Baru Berbasis Aplikasi Mobile. *Journal of Business and Audit Information Systems, Vol 4, No 1, p-ISSN: 2615-6431, e-ISSN: 2620-7907, 49-56.*
- [17] muddin, S., Darti A, A. C., Arlanjatdin, R., & Ramang, A. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Barang Elektronik Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Komputer, Vol. 1, No. 1, P-ISSN: 2809-0381, E-ISSN: 2809-1590, 1-8.*
- [18] Nurhidayati, & Nur, A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknolog, Vol. 4 No. 1, e-ISSN 2614-8773, 51-62.*
- [19] Prayinto, Y. O. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Penjualan Prabu Motor Ponorogo Berbasis Website, Vol 5, No 1, e-ISSN: 2685-5615, p-ISSN: 2715-5315. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 463-470.*
- [20] Rahartri. (2019). “Whatsapp” Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah Di Kawasan Puspipstek). *Visi Pustaka Vol. 21, No. 2, 147-156.*
- [21] Rahman, A. N. (2018). Sisitem Informasi Wisata di Ampere Waterark. *Jurnal Siliwangi Vol.4. No.2, P-ISSN 2477-3891, E-ISSN 2615-4765, 1-6.*
- [22] Rizki, M., & Slamet, L. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tiket Travel di Lima Puluh Kota ( Mudiak ) Berbasis Android. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika danInformatika, Vol. 8, No. 1, P- ISSN: 2302-3295, E-ISSN : 2716-3989, 82-89.*
- [23] Safitri, L., & Basuki, S. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View. *Jurnal Ipsikom, Vol. 8, No.2, ISSN : 2338-4093, E-ISSN : 2686-6382, 1- 5.*
- [24] Saragih, R. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Kredit Sepeda Motor Pada Dealer Sepeda Motor Prima Service Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic.Net 2010. *U-NET Jurnal Teknik Informatika, Vol. 03, No. 02, e-ISSN: 2622-8238, p-ISSN: 2722-4287, 27-34.*