

Rancang Bangun Web Penjualan Mobil Menggunakan *Framework Code Igniter* Pada *Showroom* Mobil Rais Auto Perkasa

Melki Anjaya Saputra¹⁾, Ari Yanti Rahmadhani²⁾

¹Informatika

*²⁾ Email : melkianjayas@gmail.com

Abstrak

Showroom mobil Rais Auto Perkasa, merupakan salah satu jenis proses bisnis berbasis rental. *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa masih menggunakan cara konvensional, promosi penjualan mobil masih menggunakan fasilitas kertas seperti pengiklanan pada media cetak (koran), permasalahan yang di hadapi setiap pengiklanan pada media cetak kurang menarik minat konsumen serta adanya biaya di setiap pengiklanan produk. Hal tersebut akan menjadi kendala bila para pelanggan mempunyai aktifitas yang padat atau tidak memiliki waktu luang untuk melihat mobil pada *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa. *Showroom* Rais Auto Perkasa dan perkembangan teknologi saat ini, demi tercapainya penjualan mobil secara online yang diharapkan dapat meningkatkan jumlah penjualan mobil dan meningkatkan daya tarik pelanggan untuk membeli mobil di perusahaan. Dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat melihat produk menggunakan sistem aplikasi, sehingga memudahkan pelanggan untuk bertransaksi, dan memudahkan admin perusahaan dalam melakukan pengolahan data laporan penjualan dan dengan adanya promosi penjualan mobil seperti diskon diakhir tahun, dan promosi harga mobil terbaru dengan harga murah, diharapkan dapat menarik minat pelanggan untuk membeli produk di *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa.

Kata Kunci: Penjualan, Mobil, Web, *Framework*, *CodeIgniter*, *Showroom*, Rais Auto Perkasa

PENDAHULUAN

Showroom mobil Rais Auto Perkasa merupakan salah satu jenis perusahaan dengan proses bisnis berbasis rental. Penjualan mobil yang dilakukan oleh *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa ini mencakup satu provinsi, yaitu provinsi Lampung. *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa selalu berusaha dan berupaya dalam mengembangkan inovasi-inovasi terbaru dengan maksud tujuan ingin menjadikan konsumennya yang sepenuhnya loyal terhadap pembelian mobil. Dalam hal ini *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa memanfaatkan *Brand Community* sebagai salah satu tombak *marketing* nya. *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa, segala kegiatan jual beli pada *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa masih menggunakan cara konvensional, promosi penjualan mobil masih menggunakan fasilitas kertas seperti pengiklanan pada media cetak (koran), permasalahan yang di hadapi setiap pengiklanan pada media cetak kurang menarik minat konsumen serta adanya biaya di setiap pengiklanan produk.

Seperti yang terjadi sekarang ini, khususnya di kalangan bisnis atau usaha, teknologi benar-benar sangat diperhatikan untuk mengolah data dan kemudian diterapkan agar pekerjaan yang dilakukan bisa lebih efektif (Selamet Samsugi et al., 2020). Namun tidak semua perusahaan atau usaha mementingkan sisi teknologi, misalnya pada perusahaan *Showroom* mobil Rais Auto Perkasa. Berdasarkan kondisi dan kebutuhan seperti diatas, maka peneliti membuat sebuah sistem aplikasi website yang tentunya sesuai dengan kebutuhan *Showroom* Rais Auto Perkasa dan perkembangan teknologi saat ini, demi tercapainya penjualan mobil secara online yang diharapkan dapat meningkatkan jumlah penjualan mobil dan meningkatkan daya tarik konsumen untuk membeli mobil di perusahaan.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut ini. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Darwis et al., 2020; Setiawansyah et al., 2020). Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variable-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain (Nasution & Hayaty, 2019; Pintoko & L., 2018). Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan atau sekelompok dari elemen-elemen yang saling terintegrasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Pasaribu, 2021; Sinaga & Oktaviani, 2020)

Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana- rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Panjaitan et al., 2020; Rahmansyah & Darwis, 2020). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang

dihasikan (Fitriyana & Sucipto, 2020; Susanto, 2003). Penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda (Vidiasari & Darwis, 2020).

CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah framework PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibanding jika menulis semua kode program dari awal (Sidik, 2018). *CodeIgniter* pertama kali dibuat oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc. (<http://ellislab.com>), sebuah perusahaan yang memproduksi CMS (*Content Management System*) yang cukup handal, yaitu *Expression Engine* (<http://www.expressionengine.com>). Saat ini, *CodeIgniter* dikembangkan dan dimaintain oleh *Expression Engine Development Team*.

Adapun beberapa keuntungan menggunakan *Codeigniter*, diantaranya: Gratis, Ditulis Menggunakan Php 4, Berukuran Kecil, Menggunakan Konsep Mvc, Url Yang Sederhana, Memiliki Paket Library Yang Lengkap, Extensible, Tidak Memerlukan Template Engine, Dokumentasi Lengkap Dan Jelas, Komunitas *Codeigniter* (Anggraini et al., 2020; Sulistiani, 2020).

Website

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman web (web page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks atau *image*. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim *Barners Lee* pada tahun 1990 (Kardiansyah, 2021). *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML) dan memanfaatkan protokol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang terletak pada application layer pada referensi layer OSI (van Eijck, Michiel; Hsu, Pei-Ling; Roth, 2009). Halaman website diakses menggunakan aplikasi yang disebut internet *browser*.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menerapkan metode *waterfall*. *Waterfall* berarti sebuah siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yang sangat penting dalam keberadaan perangkat lunak yang dilihat dari segi pengembangannya (Andrian, 2021; Rahman, 2021).

UML (*Unified Modeling Language*)

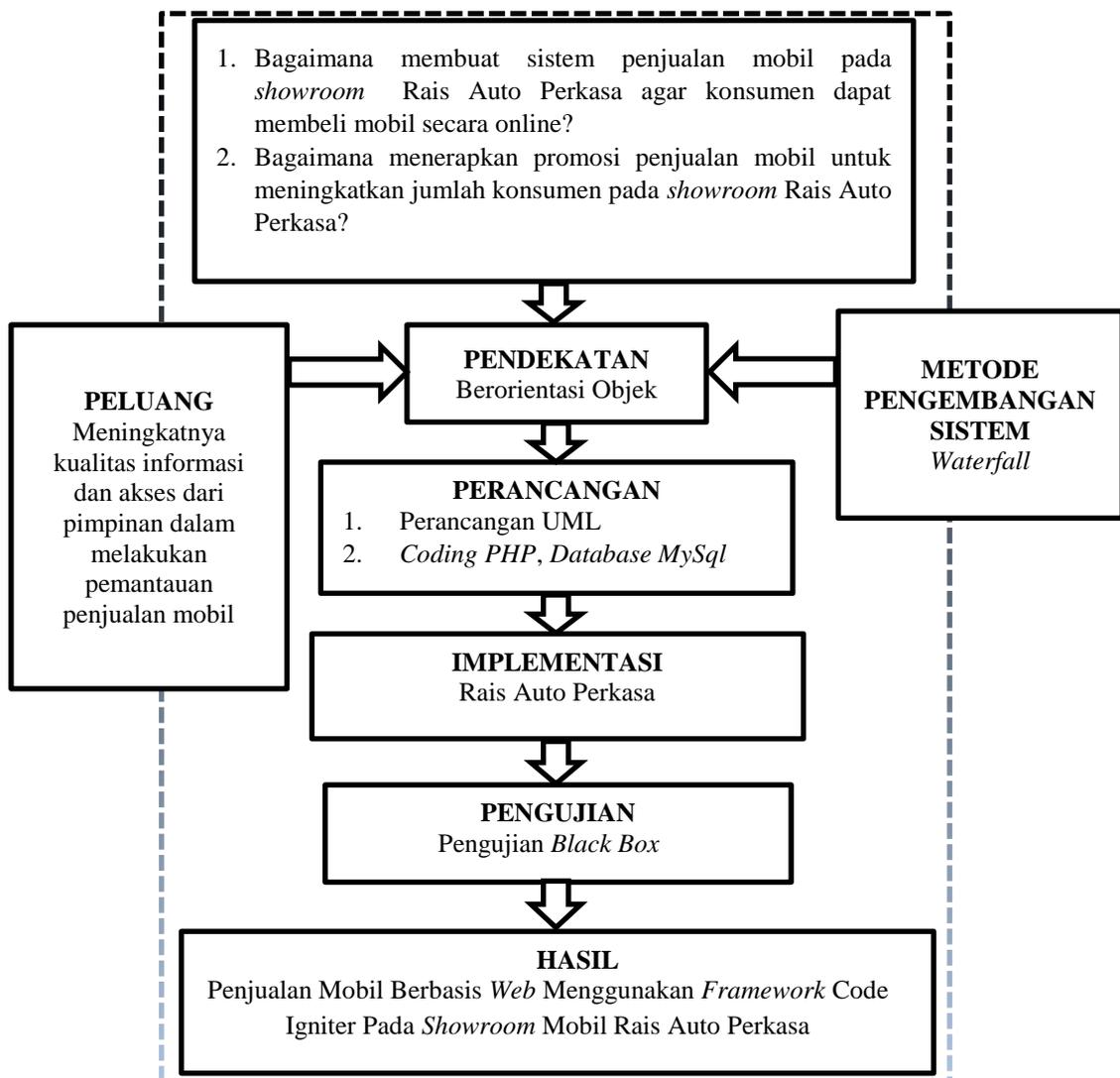
UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan (Ernain et al., 2011). Oleh karena itu penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. Salah satu pemodelan yang saat ini paling banyak digunakan adalah UML. UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Pasha, 2017; S Samsugi & Silaban, 2018; Saputra et al., 2020).

Black Box Testing

Black box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program (Ashari, 2019; Puspaningrum, 2017). Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Amanda, 2017; Ashari, 2019).

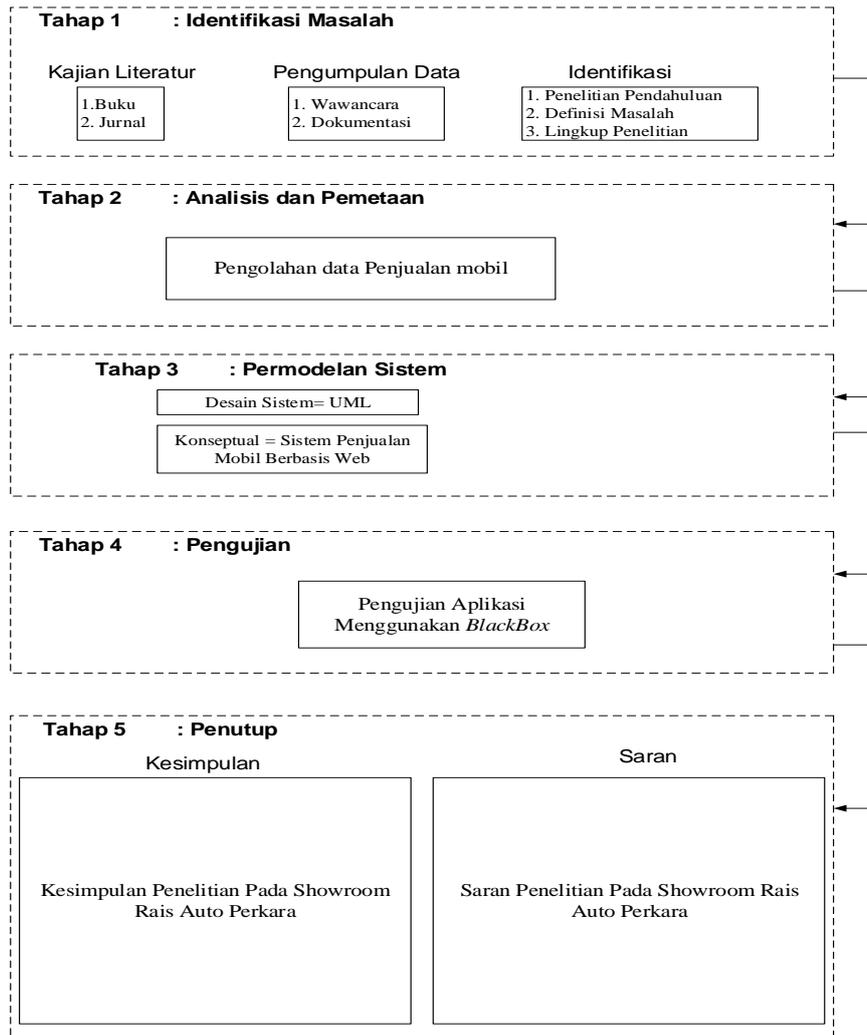
METODE

Kerangka penelitian adalah suatu rancangan alur sebuah penelitian yang terstruktur disampaikan melalui gambar yang berurutan sesuai dengan tahapan apa saja yang akan dilakukan dalam melakukan suatu penelitian (Riskiono et al., n.d.; Sofa et al., 2020). Berikut gambar kerangka penelitian yang diajukan peneliti dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Penelitian

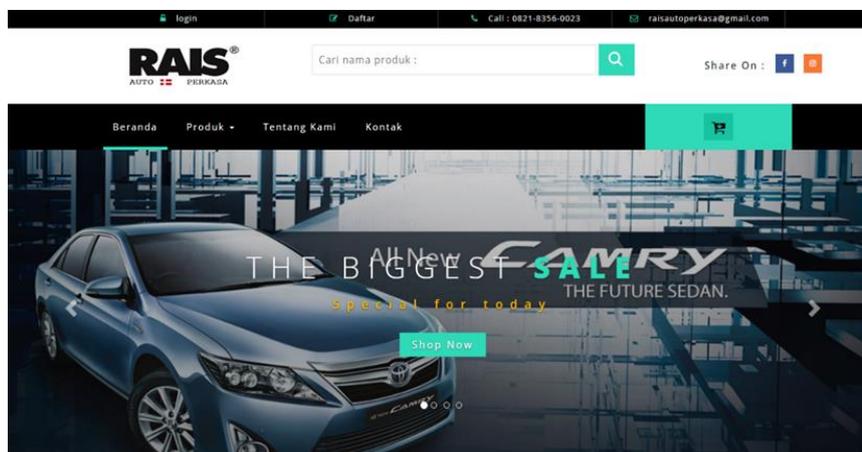
Tahapan penelitian adalah suatu rancangan alur sebuah penelitian yang terstruktur disampaikan melalui gambar yang berurutan sesuai dengan tahapan apa saja yang akan dilakukan dalam melakukan suatu penelitian (Hamidy & Octaviansyah, 2011). Berikut gambar tahapan penelitian yang diajukan penulis dapat dilihat pada gambar 2.



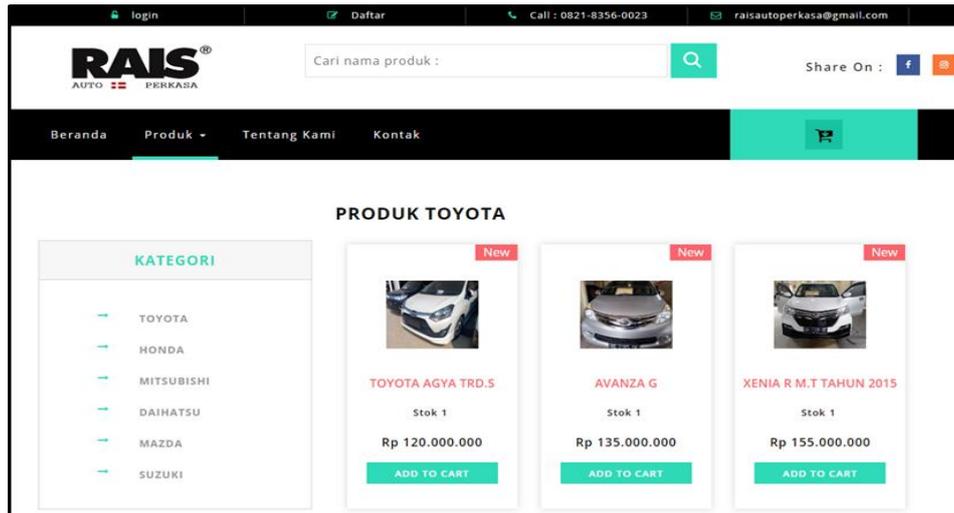
Gambar 2 Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

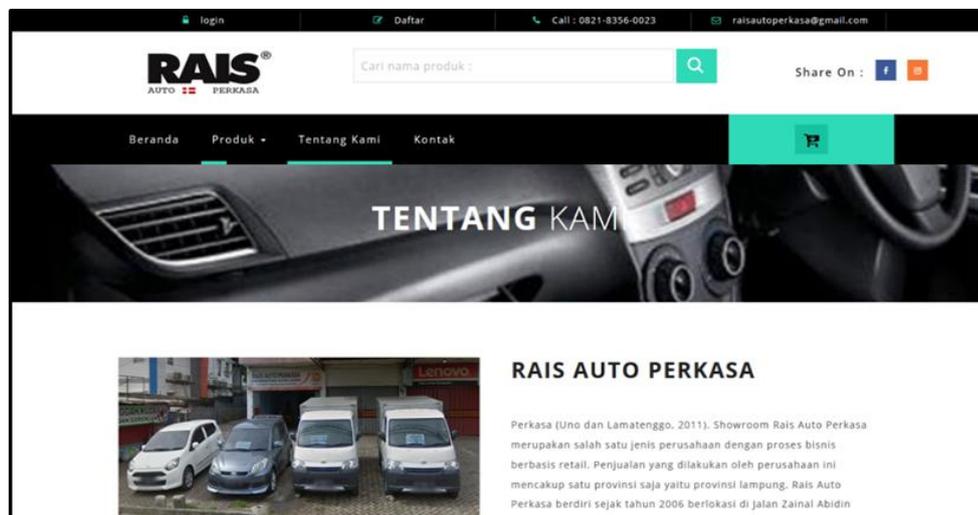
Tampilan Interface



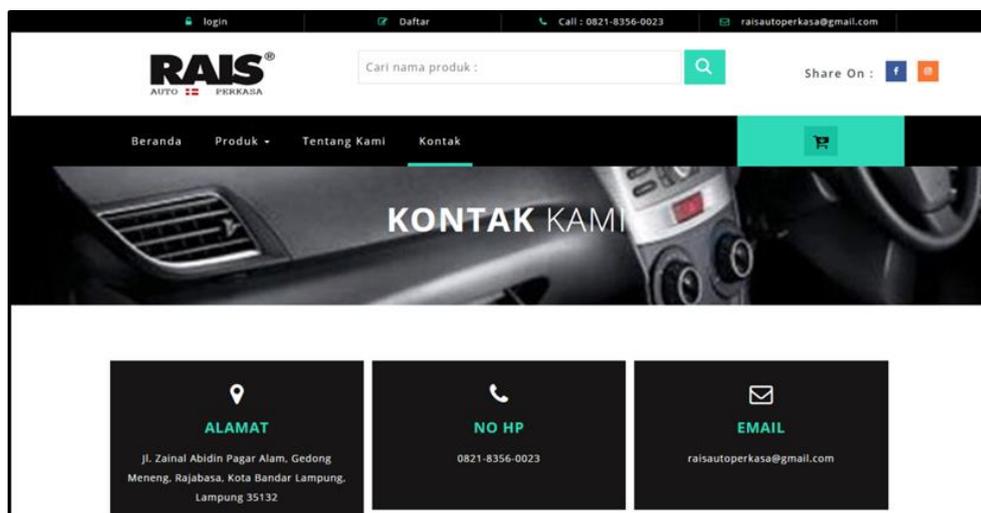
Gambar 3 Tampilan Menu Utama Sebelum Login



Gambar 4 Tampilan Menu Kategori Produk



Gambar 5 Tampilan Tentang Kami



Gambar 5 Menu Kontak

Gambar 6 Tampilan Menu Daftar Login

Gambar 7 Tampilan Halaman Pelanggan

No	No Transaksi	Tgl Transaksi	Total Transaksi	Tujuan Pengiriman	Catatan	Status	No Resi	Aksi
1	T00001	2018-10-29 19:51:02	Rp 217.013.000	Banten - Kabupaten Lebak - Cipanas	asdf	Lunas dan akan dilakukan pengiriman		Lihat Produk Bukti Transaksi Invoice Cetak

JASA PENGIRIMAN

Kami menyediakan berbagai pilihan jasa pengiriman dengan jangkauan nasional

CUSTOMER SUPPORT

Kami siap membantu Anda melalui pesan dan call center

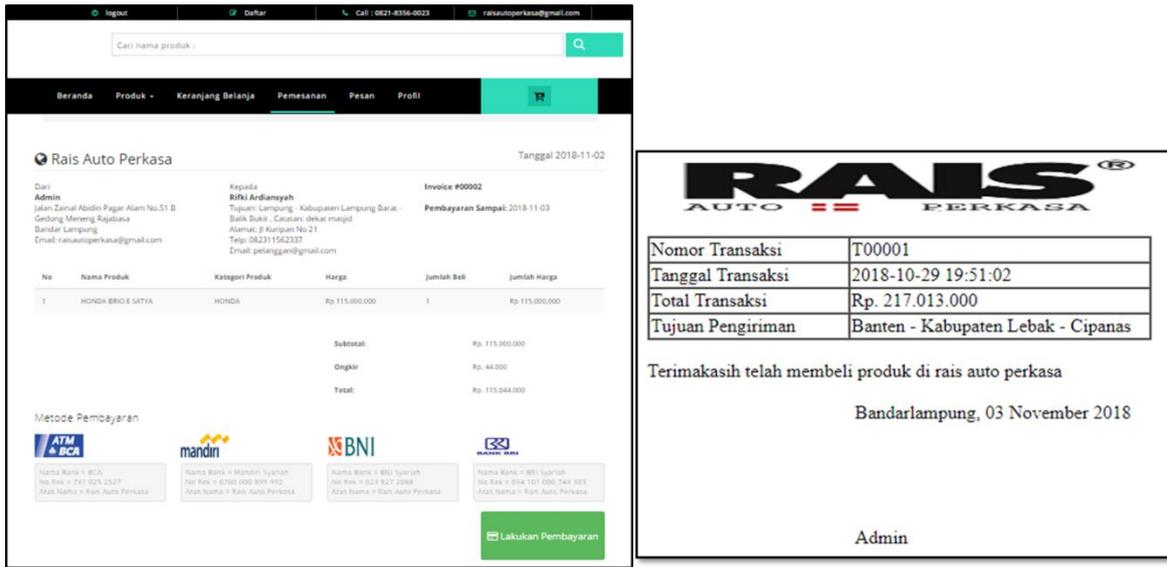
KEMUDAHAN PEMBAYARAN

Pembayaran yang mudah dan terpercaya

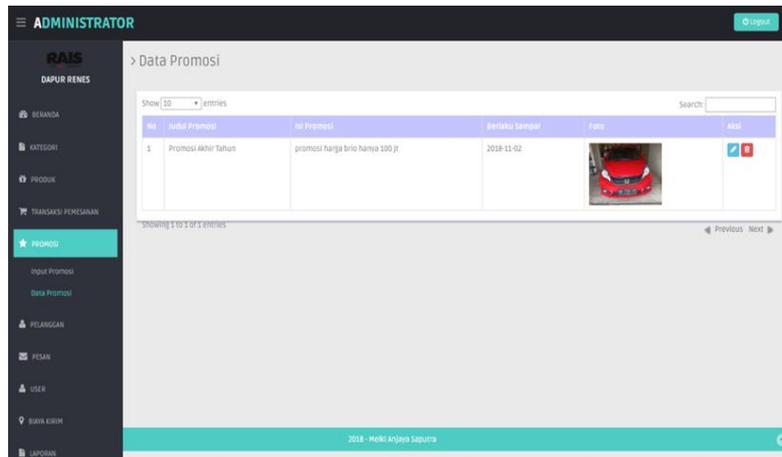
DISCOUNT

Kami selalu memberikan Discount

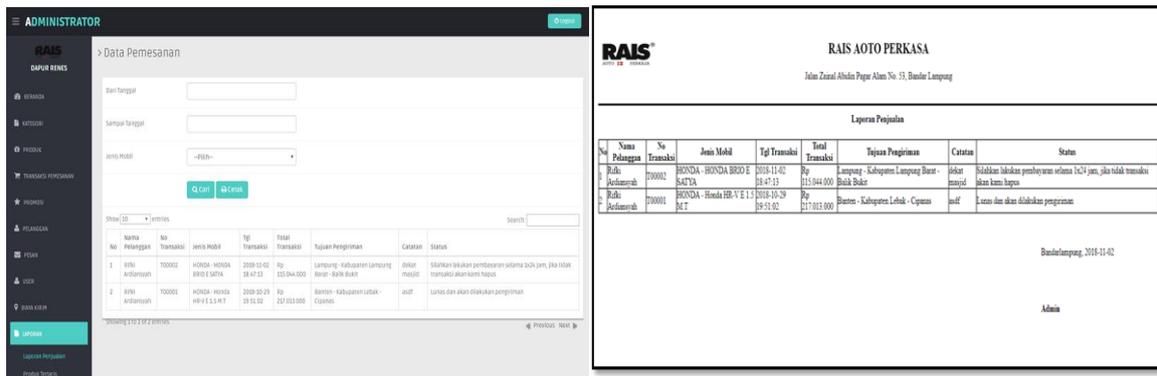
Gambar 8 Tampilan Form Menu Input Pembelian Produk



Gambar 9 Tampilan Invoice dan Cetak Transaksi Pesanan Produk



Gambar 10 Tampilan Promosi (Admin)



Gambar 11 Menu Laporan dan Cetak Laporan (Admin)

Pengujian Sistem

blackbox (blackbox testing) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap tampilan atau desain) (Ries, 2011).

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya sistem ini, pelanggan dapat melihat produk mobil terbaru tanpa harus datang terlebih dahulu ke showroom kemudian pelanggan dapat melakukan pembelian produk mobil dengan menggunakan sistem aplikasi, sehingga memudahkan pelanggan untuk bertransaksi, dan memudahkan admin perusahaan dalam melakukan pengolahan data laporan penjualan. Dengan adanya promosi penjualan mobil seperti diskon diakhir tahun, dan promosi harga mobil terbaru dengan harga murah, diharapkan dapat menarik minat pelanggan untuk membeli produk di showroom mobil Rais Auto Perkasa.

REFERENSI

- Amanda, D. (2017). *PENGUJIAN KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING ANTARA PENGARUH KEPERCAYAAN DAN ATRIBUT PRODUK TABUNGAN BATARA IB TERHADAP LOYALITAS NASABAH (STUDI PADA PT. BANK TABUNGAN NEGARA (PERSERO) TBK, KANTOR CABANG SYARIAH PALEMBANG).*[SKRIPSI]. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Ashari, D. P. (2019). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENGUJIAN KELAYAKAN ANGKUTAN UMUM MENGGUNAKAN METODE ANALITYCAL HIERARCHY PROCESS (Decision Support System For Testing Feasibility Of Public Transport Using Analytical Hierarchy Process Method)*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.

- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- Hamidy, F., & Octaviansyah, A. F. (2011). Rancangan Sistem Informasi Ikhtisar Kas Berbasis Web Pada Masjid Ulul Albaab Bataranila Di Lampung Selatan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Nasution, M. R. A., & Hayaty, M. (2019). Perbandingan Akurasi dan Waktu Proses Algoritma K-NN dan SVM dalam Analisis Sentimen Twitter. *Jurnal Informatika*, 6(2), 226–235. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.5129>
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.
- Pasaribu, A. F. O. (2021). ANALISIS POLA MENGGUNAKAN METODE C4. 5 UNTUK PEMINATAN JURUSAN SISWA BERDASARKAN KURIKULUM (studi kasus: SMAN 1 NATAR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 80–85.
- Pasha, D. (2017). *Pengembangan Model Rantai Pasok Industri CPO Untuk Meningkatkan Produktifitas Dan Efisiensi Rantai Pasok Menggunakan Sistem Dinamik (Studi Kasus: Minyak Goreng di PT Tunas Baru Lampung)*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *e-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Puspaningrum, A. S. (2017). *Pengukuran Kesesuaian Fungsional Dengan Pendekatan Berorientasi Tujuan Pada Sistem Informasi Akademik (SIA) Berdasarkan Model Kualitas ISO/IEC 25010*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rahman, Y. A. (2021). Vaksinasi Massal Covid-19 sebagai Sebuah Upaya Masyarakat dalam Melaksanakan Kepatuhan Hukum (Obedience Law). *Khazanah Hukum*, 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.15575/kh.v3i2.11520>
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How constant innovation creates radically successful businesses*. Crown Publishing.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (n.d.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199–203.

- Samsugi, S., & Silaban, D. E. (2018). Purwarupa Controlling Box Pembersih Wortel Dengan Mikrokontroler. *Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri dan Informasi*, 13, 1–7.
- Samsugi, Selamat, Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE JECKSON NETWORK QUEUE PADA PEMODELAN SISTEM ANTRIAN BOOKING PELAYANAN CAR WASH (STUDI KASUS: AUTOSHINE CAR WASH LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Sidik, B. (2018). *Framework CodeIgneter 3*. Informatika Bandung.
- Sinaga, R. R. F., & Oktaviani, L. (2020). The Implementation of Fun Fishing to Teach Speaking for Elementary School Students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 1–6.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Sulistiani, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 43–50.
- Susanto, E. (2003). *PELELANGAN DAN PENJUALAN BERBASIS INTERNET*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- van Eijck, Michiel; Hsu, Pei-Ling; Roth, W.-M. (2009). *Citations @ Scholar.Google.Com* (hal. 611–634).
http://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=_XdRuc4A AAAJ&citation_for_view=_XdRuc4AAAAJ:d1gkVwhDpl0C
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Humaniora*, 3(1), 13–24.