

APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOTOR CUSTOM BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Muhammad Agung Setiabudi

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: agungs1095@gmail.com

Andi Iwan Nurhidayat

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: andy134k5@gmail.com

Abstrak

Motor *custom* adalah perubahan dari bentuk sepeda motor standar menjadi motor yang memiliki jenis dari nama *custom* itu sendiri atau merancang mulai dari awal hingga jadi yang menghasilkan sepeda motor yang berbeda seperti pada umumnya. Permasalahan pada penelitian ini adalah cara pembuatan sistem aplikasi penjualan motor *custom* berbasis website yang relevan. Pembuatan website menggunakan *framework CodeIgniter*. Perbedaan ketika membuat website menggunakan *php native* dengan memakai *framework*. Tujuan penelitian ini digunakan untuk membangun aplikasi penjualan motor yang dibutuhkan sebagai bahasa pemrograman berbasis *php*. Pembuatan website menggunakan *framework* sangat relevan untuk diimplementasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : *framework* lebih mudah digunakan karena secara otomatis akan menertibkan atau mendisiplinkan kita untuk mengoding sistem yang kita buat dibanding *php native* yang masih belum ada *Coding Style Consistence*, produk sistem pada aplikasi yang dikembangkan akan memberikan kemudahan dalam transaksi penjualan dan pembelian motor maupun dalam pemasangan iklan.

Kata Kunci : *Motor Custom dan Framework CodeIgniter*.

Abstract

Customize motorbike is change from standard motorbike to become a motorbike that has a character, also the type of custom name itself, designs starting from standard motorbike to become the one that produces a different standard motorbike. The problem in this research is how to make a relevant website-based on custom motorcycle sales application system. website creation using the CodeIgniter framework. The difference when creating a website using native php using framework. The purpose of this study is to build motorcycle sales applications that are needed as php-based programming languages. Making a website using a framework is very relevant to be implemented. The results show that: framework is easier to use because it will automatically discipline to us to code the system we make compared to native php which still does not have Coding Style Consistence, system products in the application developed will facilitate the sale and purchase transactions of motorcycles and in advertising.

Keywords: *Custom motorcycle and CodeIgniter Framework*.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat. Teknologi informasi saat ini menjadi hal yang paling dibutuhkan untuk kebutuhan informasi. Kebutuhan akan informasi yang cepat dan tepat juga merupakan suatu hal yang penting. Keterlambatan menyampaikan suatu informasi yang dibutuhkan akan menyebabkan informasi tersebut tidak relevan lagi bagi penggunaannya. Melalui internet kita dapat mendapatkan berbagai macam informasi secara efektif dan cepat tanpa dibatasi adanya ruang dan waktu. Internet yang semakin meluas memungkinkan proses kebutuhan penjualan dapat dilakukan tanpa dibatasi adanya tempat dan waktu. Tidak menyangkal, bahwa media konvensional memiliki batasan untuk memenuhi kebutuhan karena adanya keterbatasan waktu dan tempat untuk mengakses selain itu media konvensional juga memiliki audiens yang terbatas. Internet menjadi salah satu alternatif yang paling mudah untuk diakses oleh

siapapun dan dimanapun dan tidak terkecuali dapat dijadikan sebagai sarana promosi maupun pasang iklan jual beli. Disini penulis akan membuat rancang bangun aplikasi penjualan motor *custom* berbasis website karena melihat adanya sistem saat ini masih banyak yang menggunakan grup dalam situs layanan jejaring sosial dan juga tidak sedikit pula yang melakukan transaksi jual beli dalam situs web iklan baris. Penulis akan memberikan wadah secara khusus untuk jual beli motor *custom* yaitu pembuatan aplikasi berbasis website untuk memfokuskan penjualan dan pembelian pada bidang motor *custom* itu sendiri.

KAJIAN PUSTAKA

Transaksi

Menurut Abdul (2002) transaksi adalah suatu kesatuan prosedur didalam program yang mungkin memperbaharui data pada sejumlah tabel. Sebagai contoh, sebuah

transaksi adalah saat Anda mengambil uang melalui ATM. Transaksi dibagi menjadi dua yaitu sistem transaksi tunai (*cash*) dan sistem transaksi non tunai dalam hal ini adalah *credit*. Sistem transaksi *cash* atau tunai adalah uang yang ada ditangan masyarakat (di luar bank umum) dan siap dibelanjakan setiap saat, terutama untuk pembayaran-pembayaran dalam jumlah yang tidak terlalu besar. Sistem transaksi *credit* menurut Pasal 1(11) UU No. 10/1998 tentang Perubahan Atas UU No. 7/1992 tentang Perbankan (UU Perbankan), adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan kesepakatan antara bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi utangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga. Menurut saya sebuah transaksi adalah suatu kejadian ekonomi yang melibatkan sedikitnya dua orang atau lebih yang memiliki perjanjian hukum dan bertujuan untuk agar antara kedua belah pihak yang saling berkaitan dapat mencapai kata kesepakatan yang sah.

Motor Custom

Motor *Custom* menurut Ignatius Hendra atau lebih dikenal dengan sapaan Bingky dalam jurnal Carmudi Indonesia. Pada dasarnya custom itu ada dua; “build dari nol atau modifikasi dari bahan motor yang sudah ada”. Masih banyak yang beranggapan modifikasi dan custom itu sama. Padahal, keduanya memiliki arti yang berbeda, karena prinsip modifikasi itu hanya mengubah motor standar dengan menggunakan aksesoris *aftermarket*. Sedangkan custom itu membuat karya dari nol hingga menjadi sesuatu sesuai dengan konsep awal. Semisal, membuat sasis, pelek, jok, dan sebagainya yang dilakukan dengan *handmade* atas ide sang builder.

Website

Menurut Rahmad (2010) *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman lain disebut Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext.

HTML

Menurut Anhar (2010) *Hypertext Markup Language* (HTML) merupakan bahasa pemrograman web yang memiliki sintak atau aturan tertentu dalam menuliskan *script* atau kode-kode, sehingga browser dapat menampilkan informasi dengan membaca kode-kode HTML. Untuk memudahkan kita dalam mempelajari dasar pemrograman HTML.

MySql

MySql (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postage SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database

menggunakan bahasa SQL MySQL bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung/support dengan *database* MySQL. Database sendiri adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari *field* atau kolom. Struktur file yang menyusun sebuah *database* Data Record dan *Field*. MySql sendiri merupakan aplikasi atau sistem operasi yang berada dalam satu aplikasi XAMPP. Yang berkesinambungan dengan sistem lain seperti *apache*. Database Management System ini berguna untuk menyimpan data dengan jumlah yang cukup besar pada website. MySql berfungsi mencakup data dalam proses pembuatan website. Gambar dibawah ini adalah contoh struktur dan detail dari kolom struktur database MySql.

PHP

Menurut Supomo dan Vidiandry (2016) *HyperText Preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. PHP merupakan suatu bahasa pemrograman sisi server yang dapat Anda gunakan untuk membuat halaman Web dinamis. Contoh bahasa yang lain adalah *Microsoft Active Server Page* (ASP) dan *Java Server Page* (JSP). Dalam suatu halaman HTML Anda dapat menanamkan kode PHP yang akan dieksekusi setiap kali halaman tersebut dikunjungi. Karena kekayaannya akan fitur yang mempermudah perancangan dan pemrograman web, PHP memiliki popularitas yang tinggi. PHP adalah kependekan dari *HyperText Preprocessor* (suatu akronim rekrusif) yang dibangun oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Dahulu, pada awal perkembangannya PHP disebut sebagai kependekan dari *Personal Home Page*. PHP merupakan produk *Open Source* sehingga Anda dapat mengakses *source code*, menggunakan, mengubahnya tanpa harus membayar sepeser pun. (Antonius, 2010:9).

DFD

Menurut Jogiyanto (2005) *Data Flow Diagram* (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir (melalui telepon) atau lingkungan fisik dimana data disimpan (melalui diskette, file kartu). DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan secara jelas dan terstruktur. DFD sendiri merupakan diagram aliran data yaitu penggambaran suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan proses sistem aplikasi itu sendiri dan dapat menyimpan data yang memiliki aliran atau alur dan tujuan yang jelas.

Bootstrap

Menurut Rohi (2016) bootstrap merupakan *framework* CSS yang digunakan untuk membantu membuat website *responsive* dengan mudah. Website yang dibuat menggunakan bootstrap, desainnya akan bisa menyesuaikan dengan ukuran layar device yang digunakan, sehingga tampilan smartphone berbeda

dengan tampilan pada laptop, namun tetap terlihat rapi. Bootstrap sendiri merupakan *framework* dalam bentuk HTML, CSS yang dipakai untuk membantu memudahkan sebuah pemrograman web agar desain website terlihat *good looking*, *user friendly*, agar website memiliki tools yang dapat memudahkan menjalankan website itu sendiri. Dan bisa menyesuaikan dalam bentuk layar laptop (*maximize* maupun *minimize*). Berikut adalah contoh beberapa fitur yang ada dalam bootstrap dalam penggunaan website.

Framework

Menurut Jubilee (2015) *framework* merupakan banyak kode, yang disimpan ke dalam beberapa file yang terpisah, dan memberikan kemudahan penggunaan kode yang digunakan secara berulang-ulang. Kumpulan fungsi dari kumpulan *library*. Sehingga seorang *programmer* tidak perlu lagi membuat fungsi-fungsi dari awal. Karena sudah dapat memanggil fungsi-fungsi yang telah ada, tentunya cara menggunakan fungsi-fungsi tersebut sudah ditentukan oleh *framework*. (Bernadus & Ester, 2012:1)

CodeIgniter

Menurut Naista (2017) *codeigniter* merupakan *framework* berbasis PHP yang kuat dengan *footprint* yang sangat kecil, dibangun untuk pengembang yang membutuhkan *toolkit* sederhana dan elegan untuk membuat aplikasi web dengan fitur lengkap. *CodeIgniter* sendiri yaitu merupakan *framework* PHP yang memiliki model MVC (Model, View, Controller) atau memiliki *tools* berupa beberapa folder untuk mengcoding dan memanggil beberapa fungsi dalam folder tersebut untuk memberikan kemudahan membuat website.

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan cara menguraikan suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponennya dengan tujuan mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang nantinya akan ditemukan kelemahan dan kelebihan pada sistem tersebut. Dari sistem tersebut akan ada data dan fakta yang dapat digunakan sebagai bahan uji dan analisis mengarah pada pengembangan dan pembuatan sistem yang diusulkan.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan metode pengumpulan data dari konsep aplikasi yang akan dibuat, yaitu dengan cara mencari data dan tutorial yang berhubungan dengan Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Motor *custom* Berbasis Website.

a. Analisis

Analisis merupakan tahap awal dimana tahap ini akan menentukan kebutuhan pada user seperti bagaimana cara mengoperasikan sistem dalam aplikasi, bagaimana cara menjual motor *custom* dengan memasukkan data user dengan cara *online* kedalam aplikasi. Analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan informasi dan analisis kebutuhan proses pada sistem aplikasi penjualan motor *custom*

b. Perancangan sistem

Tahap kedua yaitu perancangan desain sistem yaitu merancang desain sistem yang akan dibuat. Rancangan sistem ini terdiri dari gambaran untuk tampilan website, struktur *database*, *coding* program atau *listing* program. Gambaran untuk tampilan website merupakan bagian dari pengerjaan dalam pembuatan aplikasi pada tahap desain agar hasil dari tampilan website lebih menarik dan responsif untuk pengguna/user dalam pemakaiannya seperti PC, *smartphone* dan tablet sehingga lebih mudah untuk dioperasikan. Struktur *database* yang bertujuan untuk jalannya proses bisnis dan penggambaran alur dokumen, kemudian membuat (DFD) gambaran aliran data sebagai kebutuhan tabel-tabel yang diinginkan, selanjutnya membuat relasi antar tabel (CDM-PDM).

c. Implementasi Kode Program

Setelah tahap perancangan atau desain aplikasi selanjutnya adalah tahap implementasi yaitu mengimplementasikan atau mentransformasikan kode kedalam baris program.

d. Pengujian Kode Program

Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian program yang bertujuan untuk menguji kebenaran program.

e. Penerapan Program

Penerapan program merupakan tahap akhir dimana aplikasi nantinya mengalami perubahan-perubahan, perbaikan dan permintaan sesuai dengan permintaan.

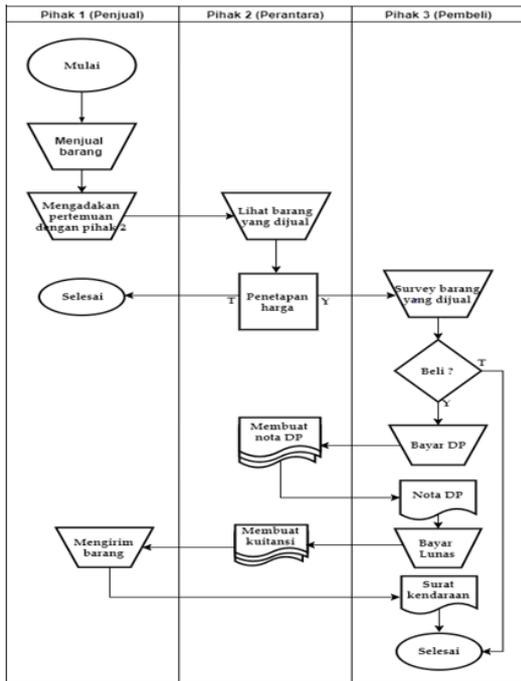
2. Gambaran Sistem Umum

Motor *custom* yang bagus dan nyaman tentunya menjadi impian untuk para pecinta motor *custom* itu sendiri. Penjualan motor *custom* pada sebelum era digital yaitu penjual melakukan sistem penjualan dengan menaruh barang pada bengkel lalu *builder* akan menjualkan kepada kolektor motor yang ingin membeli motor *custom* yang dipajang dibengkel. Kemudian bisa juga dengan cara menjualkan motor kepada teman atau kepada komunitas yang ada. Dengan adanya alur sistem yang masih manual menjadikan penjualan motor masih kurang efektif.

Berikut adalah pengguna yang terlibat langsung dalam analisis pengguna jual beli kendaraan motor *custom*,

- a) Pihak 1 sebagai penjual menaruh barang kepada pihak 2.
- b) Pihak 2 sebagai perantara penjualan yang mempromosikan motor *custom* barang pihak 1.
- c) Pihak 3 selaku pembeli motor *custom* atau konsumen.

Berikut adalah gambar 1 yang merupakan gambaran dari alur sistem jual beli motor *custom* yang dilakukan masyarakat pada umumnya seperti pada gambar dibawah ini.



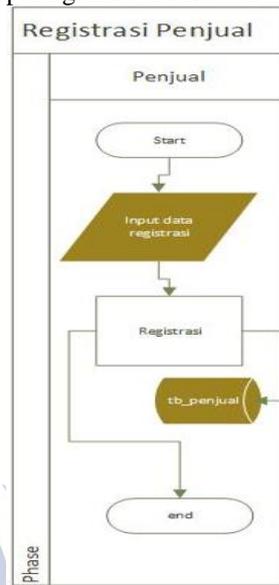
Gambar 1. gambaran alur sistem jual beli

3. Sistem yang diusulkan
 Motor *custom* yang bagus dan nyaman tentunya menjadi impian untuk semua individu dan juga keluarga. Rancang bangun aplikasi penjualan motor *custom* dengan sistem online ini merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan seorang kolektor pecinta motor untuk mencari sebuah motor *custom* tanpa harus survei lapangan. Aplikasi penjualan motor *custom* yang dibuat ini adalah bisnis jual beli kendaraan dengan skala yang masih kecil. Alur website didalamnya yaitu user (penjual) disediakan tampilan login yang berisi data untuk rekap data dari penjual kemudian pasang iklan dengan cara memasukkan data berupa *display picture* motor *custom* agar motor *custom* yang akan dijual bisa diakses atau dilihat oleh semua pengguna atau user pada website halaman utama penjualan (*front-end*). Kemudian user (pembeli) diberikan daftar iklan produk motor user penjual dari laman website agar bisa memilih motor sesuai yang diinginkan, jika sesuai dengan permintaan maka pihak ke dua atau selaku admin akan memberikan jadwal untuk mencapai mufakat proses jual beli antara pihak satu dan pihak tiga. Tampilan website untuk admin (*back-end*) dilakukan untuk rekap data penerimaan data user penjual dan user pembeli yang masuk sebagai permintaan menjual dan membeli motor *custom*.

Berikut adalah *flowmap* gambar dari alur sistem yang diusulkan untuk proses jual beli motor *custom* yang bisa disebut lebih efektif, seperti contoh gambar *flowmap* berikut ini.

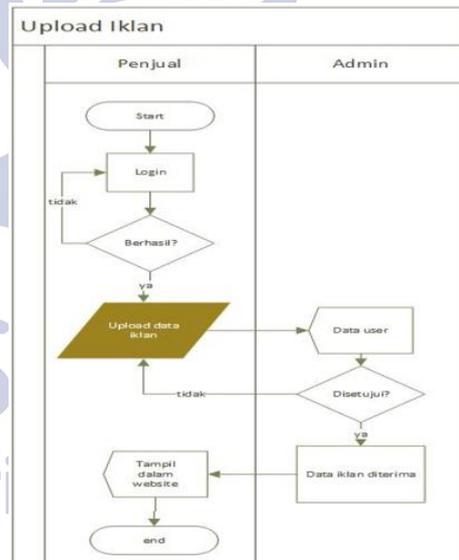
Flowmap registrasi user penjual yaitu proses alur user penjual melakukan registrasi dengan menginputkan data diri kemudian tersimpan dalam database tabel penjual. Registrasi pembeli memiliki

alur yang sama seperti user penjual. Contoh flowmap seperti gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. flowmap registrasi penjual

Flowmap upload iklan yaitu ketika penjual berhasil login lalu melakukan upload iklan maka data motor user penjual akan diterima oleh admin. Jika admin menyetujui maka iklan akan tampil dalam website. Contoh flowmap seperti gambar 3 dibawah ini.

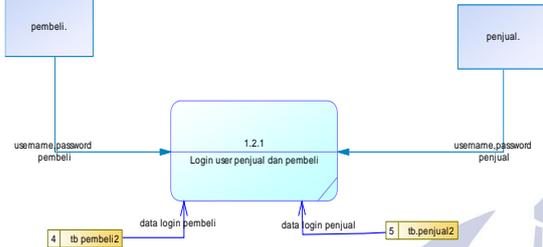


Gambar 3. flowmap upload iklan

Flowmap pembelian yaitu ketika pembeli berhasil login lalu memilih kategori produk motor dan input data pelanggan untuk membeli kemudian melakukan transaksi pembayaran kepada rekening admin lalu admin mengonfirmasi pembayaran kepada penjual. Dan penjual mengirim barang kepada pembeli. Contoh flowmap seperti gambar 5 dibawah ini.

penjual telah memasukkan barang(motor) yang diiklankan ke dalam website, barang tersebut akan masuk kedalam database yang akan dikelola admin, admin bertugas untuk mengkroscek barang yang masuk dan menampilkan barang yang diiklankan oleh penjual ke dalam website.

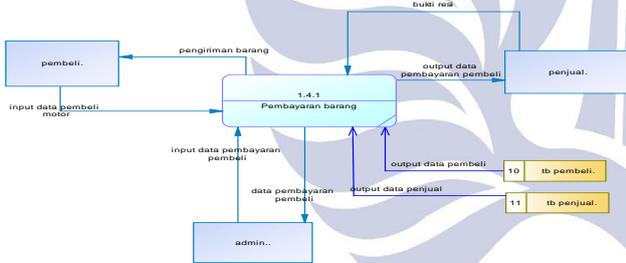
c) DFD Level 2 Login



Gambar 8. DFD Level 2 Login

Pada gambar 10 DFD level 2 proses login, data user yang telah mendaftarkan berarti telah masuk ke database dan memiliki akun, proses ini digunakan untuk user yang telah memiliki data ketika ingin masuk ke dalam website hanya mengisi nama dan password sehingga cukup mempermudah kedua user untuk selanjutnya ketika masuk ke dalam website.

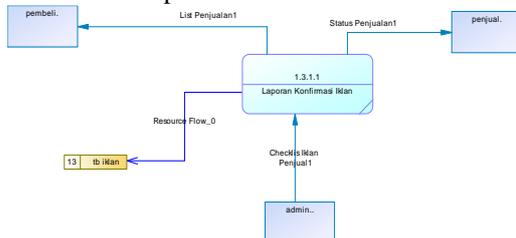
d) DFD Level Pembayaran Motor



Gambar 9. DFD Level 2 Pembayaran Motor

Pada gambar 12 DFD level 2 proses pembayaran motor menjelaskan tentang proses melakukan pembelian motor dimana user pembeli berkorelasi dengan admin. Ketika user pembeli yang telah memiliki akun dan tertarik pada barang yang ada pada website, pembeli melakukan transaksi transfer kepada admin, setelah admin menerima jumlah transfer oleh pembeli, admin akan mengontak penjual lalu penjual akan mengirimkan barang kepada alamat pembeli.

e) DFD Level 3 Upload Iklan

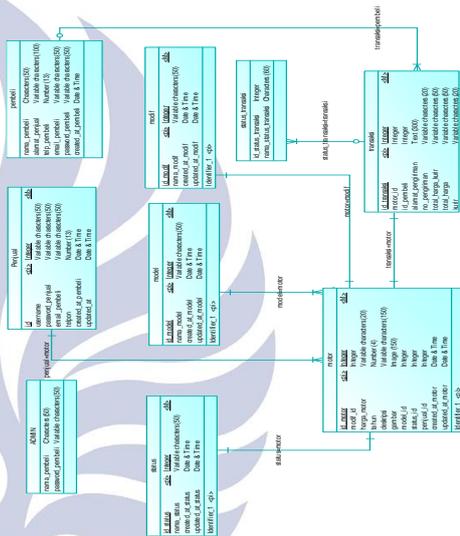


Gambar 10. DFD Level 3 Upload Iklan

Pada gambar 13 DFD level 3 proses upload iklan menjelaskan tentang detail dari alur proses penjualan, pada saat admin menerima data dari barang iklan yang dilakukan oleh user penjual, admin dapat melihat data sekaligus mengkonfirmasi status barang penjual, ketika iklan memenuhi syarat maka admin mengirim data iklan penjual ke dalam tampilan website sehingga barang bisa ditampilkan pada website.

2. CDM

Conceptual Data Model menggambarkan hubungan antara data dalam basis data dengan menggunakan simbol; simbol, dimana atribut dari suatu entitas mempunyai hubungan s(relasi) dengan atribut pada entitas yang lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 11. Conceptual Data Model (CDM)

Pada gambar 14 yaitu CDM (Conceptual Data Model) dari Sistem Informasi Penjualan Motor Custom, terdapat 7 tabel yang saling berelasi, yaitu,

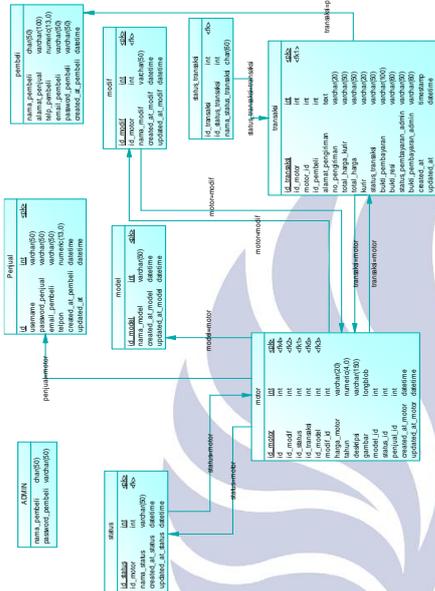
- Admin berelasi one to many terhadap pembeli Karena satu admin dapat mengolah data pada banyak pembeli.
- Admin berelasi one to many terhadap penjual Karena satu admin dapat mengolah data pada banyak penjual, sehingga pada penjual terdapat id penjual.
- Admin berelasi one to many terhadap status Karena satu admin berkorelasi dengan banyak status, yaitu. Sehingga tabel status terdapat id status.
- Penjual berelasi one to one terhadap admin Karena satu penjual hanya berpautan dengan satu admin.
- Penjual berelasi one to many terhadap modif Karena setiap satu penjual memiliki banyak tipe modif yang ingin dijual, sehingga modif memiliki tabel id modif.
- Penjual berelasi many to one terhadap status Karena banyak penjual yang hanya dengan

memiliki satu status dalam baris perintah penjualan.

- g) Pembeli berelasi one to one terhadap admin Karena satu pembeli hanya akan berkaitan dengan satu admin.

3. PDM

Physical Data Model hampir sama dengan CDM namun dalam PDM diberikan keterangan tipe data masing-masing atribut serta dijelaskan pula *primary key* ataupun *foreign key*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 15 dibawah ini.



Gambar 12. Physical Data Model (PDM)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Motor berbasis Website ini memiliki 3 Hak Akses yaitu, Distributor (Admin), Penjual (User) dan Pembeli (User).

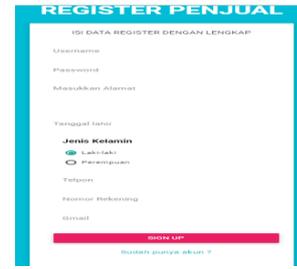
B. Pembahasan

Rancang bangun dari aplikasi penjualan motor ini terdiri dari 3 hak akses yang digunakan untuk kebutuhan yang diinginkan dengan mempermudah tampilan untuk user dan admin sebagai admin tetap yang akan ditampilkan sesuai alur proses yang dibuat sebelumnya. Karena tampilan admin dan user dibedakan dari tampilan implementasi dan kegunaannya. Berikut adalah penerapan tampilan untuk 3 hak akses dalam aplikasi yaitu :

Proses Register User Penjual

- a) Tampilan awal

Proses pendaftaran merupakan tampilan awal user penjual untuk user penjual yang belum memiliki akun. Isi form registrasi user penjual meliputi nama, password, alamat, tanggal lahir, jenis kelamin, telepon, nomor rekening dan gmail. Seperti gambar 16 dibawah ini.



Gambar 13. Registrasi Penjual

- b) Proses Verifikasi Gmail

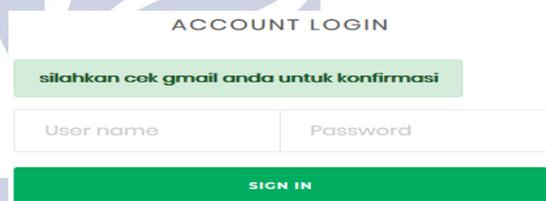
Proses verifikasi, ketika user penjual sudah melakukan registrasi lalu diarahkan pada gmail dan mengcopy link yang sudah didapat. Seperti gambar 17 dibawah ini.



Gambar 14. Proses Verifikasi Gmail

- c) Proses Login Penjual

Proses login merupakan ketika user penjual sudah registrasi lalu mengisi form username dan password. Seperti gambar 18 dibawah ini.

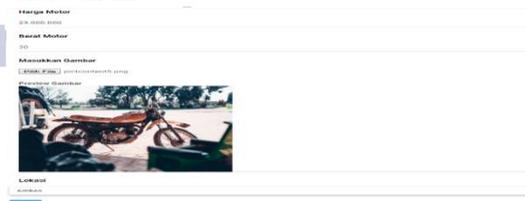


Gambar 15. Proses Login Penjual

Proses Penjualan

- a) Pasang iklan

Proses untuk pasang iklan yang disediakan untuk penjual terdiri dari form modif, model, tahun, deskripsi motor, harga, berat motor, gambar motor yang akan dijual dan lokasi. Seperti gambar 19 dibawah ini.



Gambar 16. Pasang Iklan Penjual

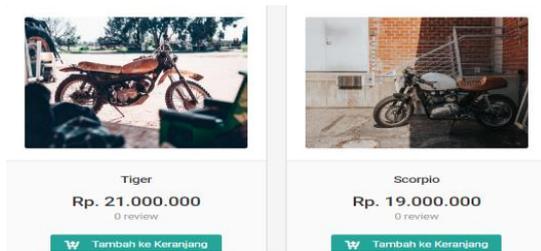
- b) Konfirmasi data iklan

Konfirmasi data iklan merupakan tampilan yang sama seperti status konfirmasi iklan pada admin, yaitu menunjukkan iklan "telah disetujui". Seperti gambar 20 dibawah ini.



Gambar 17. Konfirmasi Data Iklan Penjual

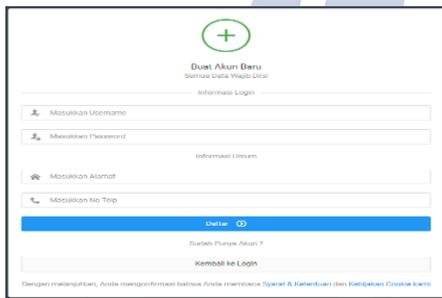
- c) Iklan tampil dalam web
Setelah penjual melakukan proses pasang iklan lalu dikonfirmasi bahwa iklan telah disetujui maka iklan akan tampil pada website. Seperti gambar 21 dibawah ini.



Gambar 18. Iklan tampil dalam web

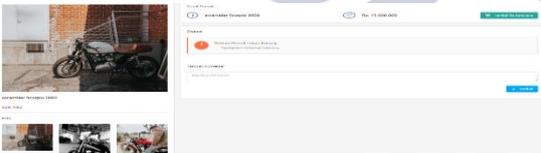
Proses Pembelian Barang

- a) Registrasi pembeli
Proses registrasi merupakan ketika user pembeli mengisi form data diri seperti gambar 22 dan login hanya perlu mengisi form username dan pssword.



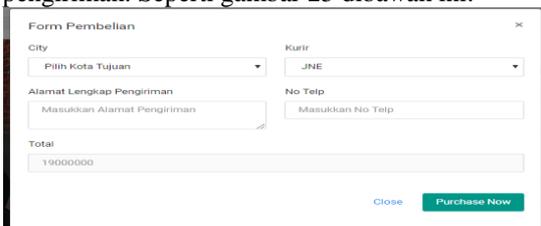
Gambar 19. Registrasi Pembeli

- b) Lihat detail barang
Lihat detail barang yaitu melihat detail keterangan atau rincian dari motor penjualan. Seperti gambar 24 dibawah ini.



Gambar 20. Lihat Detail Barang

- c) Alert rincian beli barang
Ketika *button* dipilih maka akan tampil *alert* berupa alamat kota pengiriman yang dituju dan biaya tambahan ketika sudah menentukan kota pengiriman. Seperti gambar 25 dibawah ini.



Gambar 21. Alert rincian beli barang

- d) Konfirmasi admin
Tampilan setelah melakukan bukti konfirmasi pembayaran yaitu perubahan pada status yang

dimana sebelumnya “belum dibayar” menjadi “menunggu konfirmasi admin”. Seperti gambar 26 dibawah ini.



Gambar 22. Konfirmasi Admin

- e) Status transaksi (Data Admin)
Yaitu tampilan admin untuk konfirmasi kepada penjual bahwa motor yang dijual telah dibayar dan status dirubah menjadi “teruskan ke penjual” agar penjual dapat mengirim barang kepada alamat pembeli. Seperti gambar 27 dibawah ini.



Gambar 23. Status Transaksi untuk Lanjutkan ke Penjual (Data Admin)

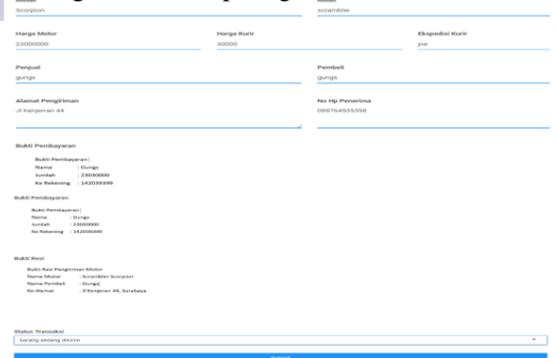
Proses Transaksi

- a) Tampilan beranda admin
Beranda Admin merupakan tampilan yang memiliki menu home, data transaksi, laporan keuangan dan data iklan. Seperti gambar 28 dibawah ini.



Gambar 24. Tampilan Beranda Admin

- b) Aksi data transaksi
Aksi data transaksi yaitu tampilan pada proses terakhir ketika penjual telah melakukan pembayaran terhadap barang yang dibeli dan penjual yang sudah mengirimkan barang lewat resi bukti pengiriman dan status diubah ke “barang sedang dikirim”. Seperti gambar 29 dibawah ini.



Gambar 25. Aksi Data Transaksi

c) Laporan keuangan (Belum Dibayar)

Laporan Keuangan merupakan tampilan untuk melakukan pembayaran oleh admin terhadap penjual. Seperti gambar 30 dibawah ini

No	Penjual	Produk	Uang yang diterima	Uang yang harus dibayar	No Rekening	Status Pembayaran Admin	Aksi
1	gunge	Scorpio scambler	23000000	23000000	bca-271658279	Belum Dibayar	✓

Gambar 26. Laporan Keuangan

d) Aksi laporan keuangan

Aksi laporan keuangan atau detail laporan keuangan yaitu admin memasukkan bukti foto pembayaran. Seperti gambar 31 dibawah ini.

Form details: Model: Scorpio, Penjual: gunge, Status Pembayaran Admin: Belum Dibayar. Section: Masukkan Bukti Pembayaran.

Gambar 27. Aksi Laporan Keuangan

e) Laporan keuangan (Sudah dibayar)

Berikut adalah tampilan perubahan status menjadi “sudah dibayar” dalam laporan keuangan ketika admin telah melakukan pembayaran terhadap penjual. Seperti gambar 32 dibawah ini.

No	Penjual	Produk	Uang yang diterima	Uang yang harus dibayar	No Rekening	Status Pembayaran Admin	Aksi
1	gunge	Scorpio scambler	23000000	23000000	bca-271658279	Dibayar	✓

Gambar 28. Laporan Keuangan Admin (Sudah Dibayar)

Cek Porses Barang (User Pembeli)

Proses terakhir yaitu ketika pihak pembeli telah melakukan pembayaran dan admin mesetujui pembayaran pembeli lalu penjual akan mengirimkan resi untuk mengirim motornya. Maka status data order pembeli akan berubah menjadi “barang sedang dikirim”. Seperti gambar 33 dibawah ini.



Gambar 29. tampilan Barang Sedang Dikirim

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada kesimpulan pembuatan aplikasi penjualan motor ini terdapat kelebihan dan kekurangan pada sistem yang dibuat yaitu :

1. Kelebihan

- a. Aplikasi penjualan motor ini memberikan tampilan yang sederhana namun mudah untuk dipahami dalam proses penjualan itu sendiri.

- b. Menggunakan database MySQL yang dimana data dapat disimpan atau ditampung dengan memori yang cukup besar.

2. Kekurangan

Tidak adanya sistem cash and credit yang menjadi salah satu kekurangan dalam hasil dari pembuatan sistem aplikasi penjualan motor ini.

Saran

Saran dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Motor ini antara lain :

1. Dalam pembuatan aplikasi penjualan motor ini masih banyak kekurangan diantaranya belum ditambahkannya sistem pengingat untuk pembayaran pengguna yang nantinya pengguna tidak lagi repot repot mengecek membuka website.
2. Untuk pengembangan Aplikasi Penjualan Motor ini model, desain tampilan bisa dibuat lebih menarik lagi dengan desain yang minimalis dan tentunya dapat mempermudah pengguna, dan analisa sistem didalamnya ditambahkan dengan sistem yang kompleks sehingga mempermudah admin untuk melakukan tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Rohi. 2016. *“Trik Mudah Membuat CMS Website dari Nol”*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Adriane, Mark *“https://unsplash.com/photos/NI03-W7N6YE”* diakses pada tanggal 17 Januari 2019

Anhar. 2010. *“Panduan Menguasai PHP & MySQL secara Otodidak”*. Jakarta : mediakita.

Burns, Christopher *“https://unsplash.com/photos/_MQFJp-eo1s”* diakses pada tanggal 18 Januari 2019

Dumlao, Nathan *“https://unsplash.com/photos/nathan-dumlao”* diakses pada tanggal 17 Januari 2019

Enterprise, Jubilee. 2015. *“Membuat Website PHP dengan CodeIgniter”*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Enterprise, Jubilee. 2016. *“Pemrograman Bootstrap untuk Pemula”*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Hendra, Ignatius. *“(www.carmudi.co.id/journal/bingky-bukan-cuma-motor-chopper-custom-apa-saja-di-bikers-station/)”* diakses pada tanggal 21 Februari 2019

- Herdi S, Bernadus & Dachi, E Laekha. 2012 *“Buat Sendiri Aplikasi Petamu Menggunakan Codeigniter dan Google Maps API”*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Hidayat, Rahmat. 2010. *“Cara Praktis Membangun Website Gratis”*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. 2005. *“ANALISIS & DESAIN SISTEM INFORMASI”*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Kadir, Abdul. 2002. *“Konsep & Tuntunan Praktis BASIS DATA”*. Yogyakarta: Andi.
- Naista, David. 2017. *“CODEIGNITER Vs LARAVEL: Kasus Membuat Website Pencari Kerja”*. Yogyakarta. Lokomedia.
- Pratama, Antonius Nugraha Widhi. 2010. *“Codeigniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP”*. Jakarta : mediakita.
- Sandian, Stephen *“<https://unsplash.com/photos/stephen-sandian>”* diakses pada tanggal 17 Januari 2019
- Solikin, Suseno. 2017. *“Uang: Pengertian, Penciptaan dan Peranannya dalam Perekonomian Volume 1 dari Kebanksentralan No.1:”*. Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan(PPSK) Bank Indonesia.
- Susanto, Happy. 2008. *“Hak-hak Konsumen Jika Dirugikan”*. Jakarta. Visimedia.
- Suyanto, M. 2005. *“Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis”*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

