

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS WEB

Aldyanto¹, Manorang Gultom², Kartono³,

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak
e-mail: ¹aldyphang460@gmail.com, ²manorang_gultom@widyadharm.ac.id, ³kartono@widyadharm.ac.id

Abstract

This research discusses the importance of web-based motor vehicle sales information systems in supporting the development of the automotive industry in the digital era. With population growth, and economic development driving demand for motor vehicles, the automotive industry faces complex challenges in meeting the needs of modern consumers. This research discusses the development and implementation of a web-based application information system designed for motor vehicle sales. The purpose of this system is to create an efficient and user-friendly platform that connects sellers and buyers, streamlining the buying and selling process of motor vehicles. The application includes various features such as user validations, detailed vehicle listings, advanced search and filter capabilities, secure transaction processing, and real-time chat support. Additionally, the system integrates a robust database management system to store and manage vehicle and user data securely. This study integrates understanding of information technology, business, and legal aspects to explore how such information systems can add value to consumers and stakeholders in the automotive supply chain. In this paper, we highlight changes in consumer behavior, transformations in the automotive industry, and data security as key factors influencing the relevance and need for such information systems. The findings of this research are expected to provide valuable insights for the automotive industry and related stakeholders in developing responsive and effective information systems.

Keywords: Sales, Sites, Motor, Vehicles, Designing, Web

Abstrak

Penelitian ini membahas pentingnya sistem informasi situs penjualan kendaraan bermotor berbasis web dalam mendukung perkembangan industri otomotif di era digital. Dengan pertumbuhan populasi, dan perkembangan ekonomi yang memacu permintaan akan kendaraan bermotor, industri otomotif menghadapi tantangan kompleks dalam memenuhi kebutuhan konsumen modern. Penelitian ini membahas pengembangan dan implementasi sistem informasi aplikasi berbasis web yang dirancang untuk penjualan kendaraan bermotor. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menciptakan platform yang efisien dan ramah pengguna yang menghubungkan penjual dan pembeli, memperlancar proses jual beli kendaraan bermotor. Aplikasi ini mencakup berbagai fitur seperti validasi pengguna, daftar kendaraan yang terperinci, kemampuan pencarian dan penyaringan lanjutan, pemrosesan transaksi yang aman, dan dukungan obrolan langsung. Selain itu, sistem ini mengintegrasikan sistem manajemen basis data yang kuat untuk menyimpan dan mengelola data kendaraan dan pengguna dengan aman. Penelitian ini menggabungkan pemahaman tentang teknologi informasi, bisnis, dan aspek hukum untuk mengeksplorasi bagaimana sistem informasi tersebut dapat memberikan nilai tambah bagi konsumen dan pihak-pihak terkait dalam rantai pasok otomotif. Dalam tulisan ini, kami menyoroti perubahan perilaku konsumen, transformasi industri otomotif, dan keamanan data sebagai faktor kunci yang memengaruhi relevansi dan kebutuhan akan sistem informasi tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi industri otomotif dan pihak-pihak terkait dalam mengembangkan sistem informasi yang responsif dan efektif.

Kata kunci: Situs, Penjualan, Kendaraan, Bermotor, Perancangan, Web

1. PENDAHULUAN

Industri otomotif telah menjadi salah satu sektor utama dalam perekonomian global, memainkan peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan menciptakan lapangan kerja. Pertumbuhan populasi, urbanisasi yang cepat, dan perkembangan ekonomi telah menjadi pendorong bagi permintaan akan kendaraan bermotor di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Dalam menghadapi dinamika pasar yang semakin kompleks, perusahaan-perusahaan otomotif berupaya untuk memanfaatkan kemajuan teknologi, terutama di era digital ini, untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan efisiensi operasional mereka. Salah satu perkembangan teknologi yang paling signifikan dalam konteks ini adalah internet. Internet telah mengubah cara orang mencari informasi, berinteraksi, dan berbelanja. Dalam konteks industri otomotif, internet menjadi sumber utama informasi bagi konsumen yang mencari kendaraan bermotor. Seiring dengan itu, *e-commerce* telah berkembang pesat, menawarkan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan pembelian secara *online*.

Dalam kerangka ini, sistem informasi situs web penjualan kendaraan bermotor menjadi semakin penting. Situs

web ini tidak hanya menyediakan platform bagi konsumen untuk mencari informasi tentang berbagai jenis kendaraan dan melakukan pembelian, tetapi juga memberikan kesempatan bagi produsen dan dealer untuk memperluas jangkauan pasar mereka, meningkatkan efisiensi operasional, dan berinovasi dalam upaya memenangkan persaingan yang semakin ketat.

Namun, perancangan dan pengembangan sistem informasi yang efektif dalam konteks ini tidaklah mudah. Tantangan utamanya adalah menggabungkan dua elemen kunci: teknologi informasi dan kebutuhan khusus industri otomotif. Hal ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang aspek teknis kendaraan, regulasi penjualan, dan perilaku konsumen modern.

Dalam tulisan ini, kami akan mengeksplorasi pentingnya sistem informasi situs penjualan kendaraan bermotor berbasis web dalam mendukung perkembangan industri otomotif di era digital ini. Kami akan menyoroti beberapa faktor kunci yang mempengaruhi relevansi topik ini, termasuk perubahan perilaku konsumen, transformasi industri otomotif, dan keamanan data. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang berharga bagi industri otomotif dan pihak-pihak terkait dalam mengembangkan sistem informasi yang responsif dan efektif dalam memenuhi kebutuhan konsumen modern.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, Teknik Perancangan Sistem

2.1.1 Rancangan Penelitian

Peneliti melakukan rancangan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data berdasarkan fakta di lapangan sehingga dapat digunakan sebagai gambaran dari penelitian.

2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka yang mengharuskan peneliti mengumpulkan data yang dapat mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, skripsi, dan sumber-sumber tertulis baik secara tercetak maupun elektronik lainnya. Data yang dimaksud dapat berupa teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang peneliti lakukan.

2.1.3 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik Analisis sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk menggambarkan secara jelas cara kerja dari sistem informasi pendataan.

2.1.4 Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan untuk membuat situs pendataan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS yang dirancang pada *text editor* Visual Studio Code, dan menggunakan *database* MySQL untuk menyimpan data.

2.2 Landasan Teori

2.1.1 Data

Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai^[1]. Data adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai *input* untuk menghasilkan informasi^[2].

2.1.2 Sistem

Sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang terdiri atas manusia, mesin atau alat dan prosedur serta konsep-konsep yang dihimpun menjadi satu guna mencapai tujuan^[3]. Sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik maupun non fisik yang bersama-sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis^[4].

2.1.3 Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan atau pemrosesan data mentah sehingga mempunyai makna^[5]. Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang disusun atau diolah dengan cara tertentu sehingga masuk akal bagi penerimanya^[6].

2.1.4 Sistem Informasi

Sistem informasi dapat di definisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (mengambil), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung mengambil keputusan dan *control* dalam sebuah organisasi^[7]. Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, manusia dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mendukung operasi dan manajemen^[8].

2.1.5 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu fase di mana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru^[9]. Perancangan sistem merupakan pelengkap dari analisa sistem yang dituangkan ke dalam sebuah sistem yang utuh dengan tujuan mendapatkan sistem yang lebih baik^[10].

2.1.6 Penjualan

Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan bisnisnya untuk berkembang dan untuk mendapatkan laba atau keuntungan yang diinginkan^[11]. Penjualan merupakan salah

satu kegiatan pokok yang perlu dilakukan oleh perusahaan baik itu perusahaan barang atau jasa dalam upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup usahanya^[12].

2.1.7 E-Commerce

E-Commerce merupakan bagian dari bisnis elektronik (*e-business*) yang mana semua kegiatannya berhubungan dengan transaksi *online* melalui internet atau jaringan elektronik lainnya seperti transaksi perdagangan atau penjualan, perbankan dan penyedia jasa^[13]. *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^[14].

2.1.8 Unified Modelling Language (UML)

UML adalah Bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, *artifacts* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem *non* perangkat lunak lainnya^[15]. UML merupakan bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berorientasi objek^[16].

2.1.9 Laravel

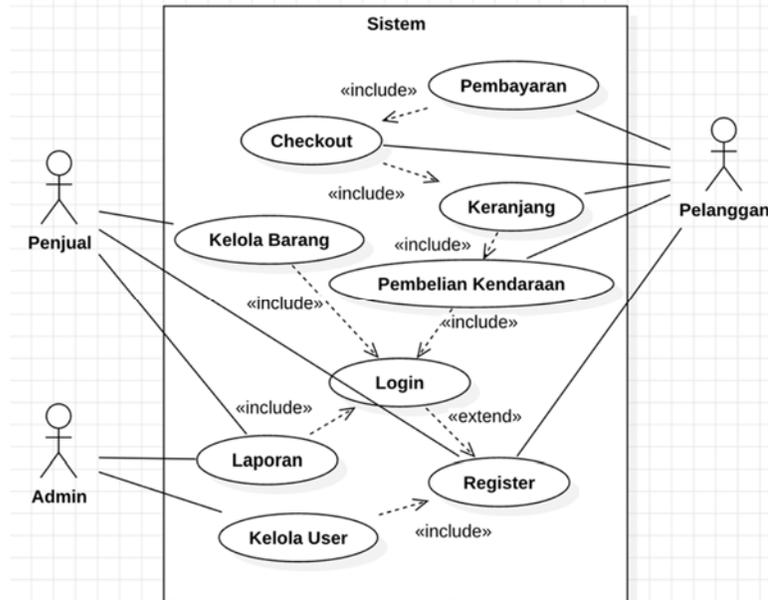
Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu^[17]. Laravel merupakan salah satu dari sekian banyak framework PHP yang dapat digunakan secara gratis. Laravel merupakan framework PHP yang ekspresif. Artinya, sintaks pada Laravel menggunakan bahasa yang mudah dimengerti sehingga programmer pemula sekalipun akan mudah paham kegunaan suatu sintaks walaupun belum mempelajarinya^[18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Unified Modelling Language

Untuk memberikan gambaran mengenai rancangan sistem penjualan kendaraan bermotor, maka peneliti membuat *Unified Modelling Language* yang digambarkan dalam bentuk diagram *use case* dan diagram sekuensial.

3.1.1 Diagram Use Case



Gambar 1. Diagram Use Case

Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Perancangan diagram *use case* bertujuan untuk menggambarkan interaksi-interaksi yang dilakukan oleh pengguna dengan aplikasi yang akan dirancang. Pada saat aplikasi dijalankan, hal pertama yang dilakukan adalah menampilkan *form login*, pengguna diwajibkan memasukan *username* dan *password* yang sudah didaftarkan.

Dari gambar *use case* diagram di atas, dapat dilihat beberapa aktor yang berperan dalam sistem usulan yaitu terdiri dari pimpinan, penjual, admin, pelanggan. Aktor-aktor tersebut sedikit berbeda dengan aktor yang terdapat pada sistem berjalan dan peran dari masing-masing aktor juga mengalami sedikit perubahan yaitu di

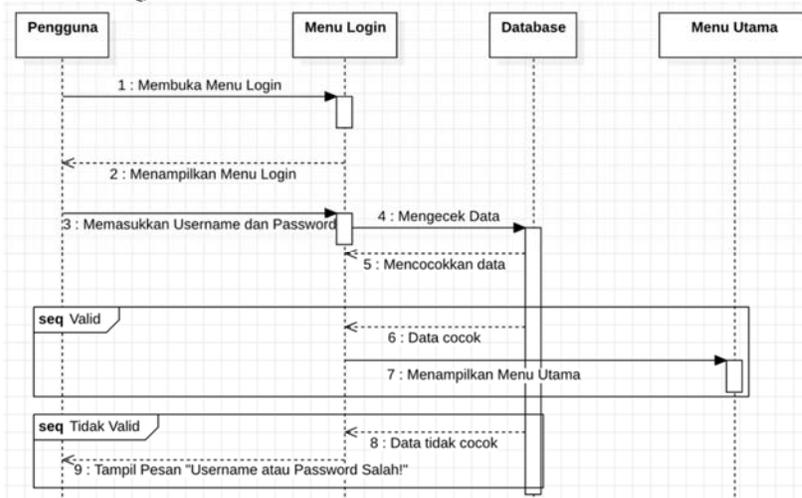
mana penjual memegang ahli semua peran yang ada pada sistem berjalan kecuali pimpinan seperti bagian administrasi, bagian penjualan dan bagian pemasaran.

Proses-proses pada sistem usulan tidak jauh berubah dari sistem berjalan, yaitu terdiri dari penjualan kendaraan, dan pelaporan. Hanya saja pada sistem usulan ini penjual mengambil 3 peran dari bagian penjualan, bagian administrasi dan bagian pemasaran, tidak terdapat fitur retur kendaraan dikarenakan masih tahap pengembangan dan terdapat penambahan proses, yaitu proses *Login*. Sistem usulan yang terkomputerisasi tentu memerlukan proses *Login* sebagai kontrol hak akses pada sistem tersebut.

3.1.2 Diagram Sekuensial

Dari diagram sekuensial dapat diketahui bahwa terdapat beberapa kegiatan utama dalam sistem ini, antara lain:

a. Diagram Sekuensial Login



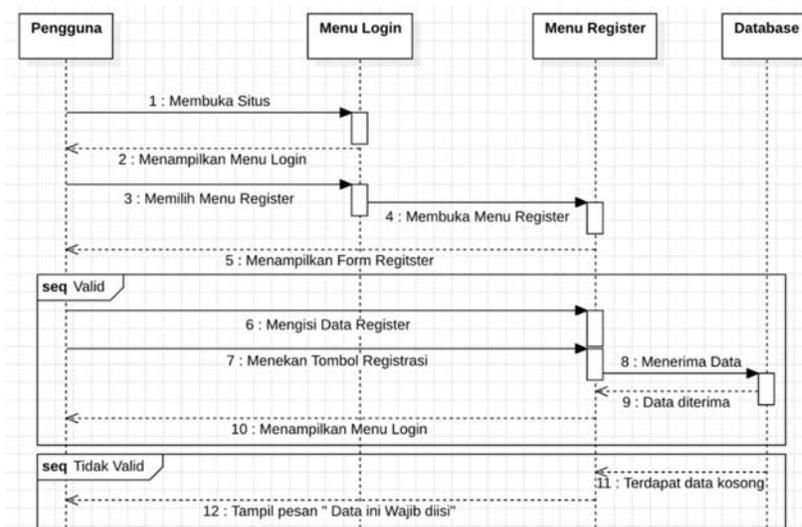
Gambar 2. Diagram Sekuensial Login

Pada diagram sekuensial Login terdapat user sebagai pengguna. Pada diagram ini juga terdapat objek utama menu Login dan juga database, menu Login berfungsi sebagai media untuk memasukkan data pengguna yang kemudian akan dicocokkan dengan data yang tersedia di database.

Pengguna akan membuka program aplikasi kemudian sistem akan menampilkan menu Login setelah itu pengguna akan diminta untuk memasukkan username dan password di menu Login pada sistem dan sistem akan mengecek ke database data yang sudah di masukkan benar atau salah.

Pengguna yang tidak terdaftar atau username dan password yang dimasukkan pengguna tidak sesuai dengan database maka tidak akan diarahkan ke menu utama, jika username dan password benar maka pengguna akan diarahkan ke menu utama sesuai dengan hak akses yang dimiliki setiap pengguna, jika data pengguna tidak sesuai dengan database maka sistem akan menampilkan kembali menu *Login*.

b. Diagram Sekuensial Register



Gambar 3. Diagram Sekuensial Register

Pada diagram sekuensial register terdapat user sebagai pengguna. Pada diagram ini juga terdapat objek utama menu Login, menu Register, dan database, menu Login adalah halaman pertama aplikasi sebelum masuk ke dalam halaman utama aplikasi. Untuk pengguna baru yang belum memiliki akses aplikasi dapat melakukan registrasi terlebih dahulu. Menu Register berfungsi sebagai media untuk mendaftarkan data pengguna baru yang kemudian akan disimpan ke database yang nanti akan digunakan untuk mencocokkan data pada saat melakukan aktivitas login.

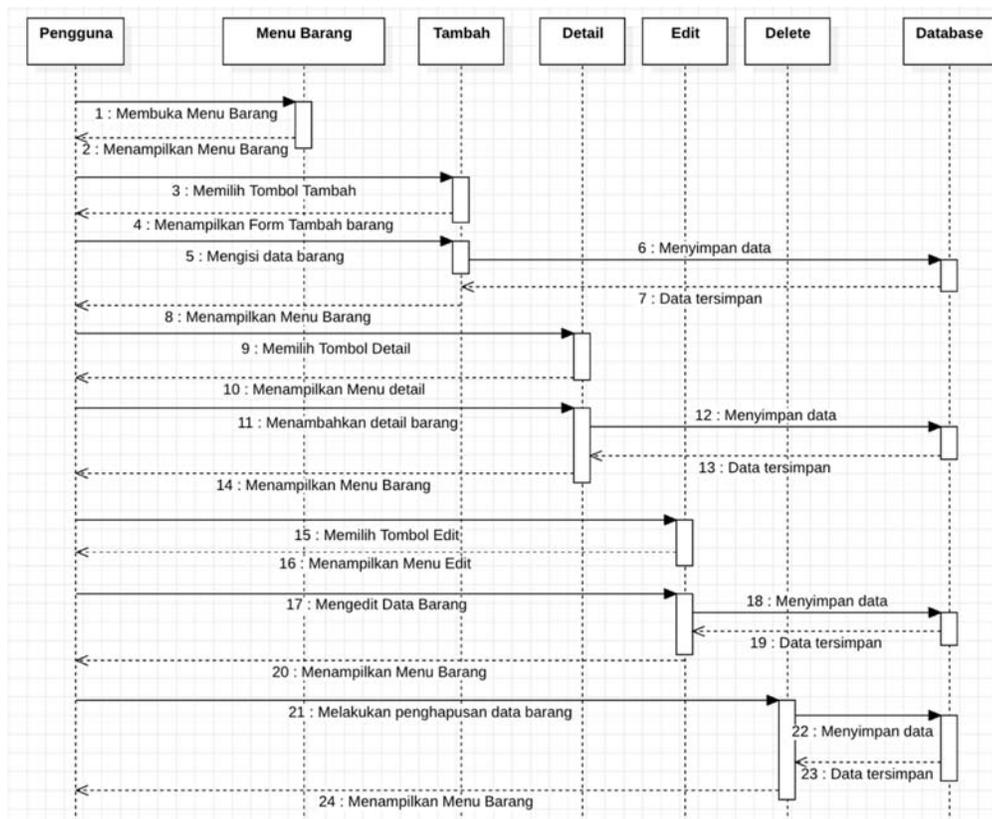
Pengguna akan membuka program aplikasi kemudian sistem akan menampilkan menu Login setelah itu pengguna memilih tombol daftar dan sistem akan mengarahkan ke dalam menu Register. Pengguna akan diminta untuk mengisi username, nomor telepon aktif, password, tanggal lahir, dan jenis kelamin pengguna kemudian mendaftar dan sistem menyimpan data ke dalam database. Setelah selesai mendaftar pengguna sudah dapat mengakses menu Login dengan *username* dan *password* yang telah didaftarkan.

c. Diagram sekuensial Kelola User

Pada diagram sekuensial ini menggambarkan alur interaksi admin yang terlibat dalam proses pengelolaan pengguna pada suatu sistem. Diagram ini menunjukkan bagaimana admin melakukan berbagai operasi terkait pengguna, seperti menambahkan, mengedit, dan menghapus data pengguna.

Menu Kelola User hanya dapat diakses oleh pengguna yang login sebagai admin dan admin dapat melakukan penambahan akun penjual dan pembeli kemudian dapat mengubah dan menghapus data penjual dan pembeli yang sudah terdaftar.

d. Diagram Sekuensial Kelola Barang



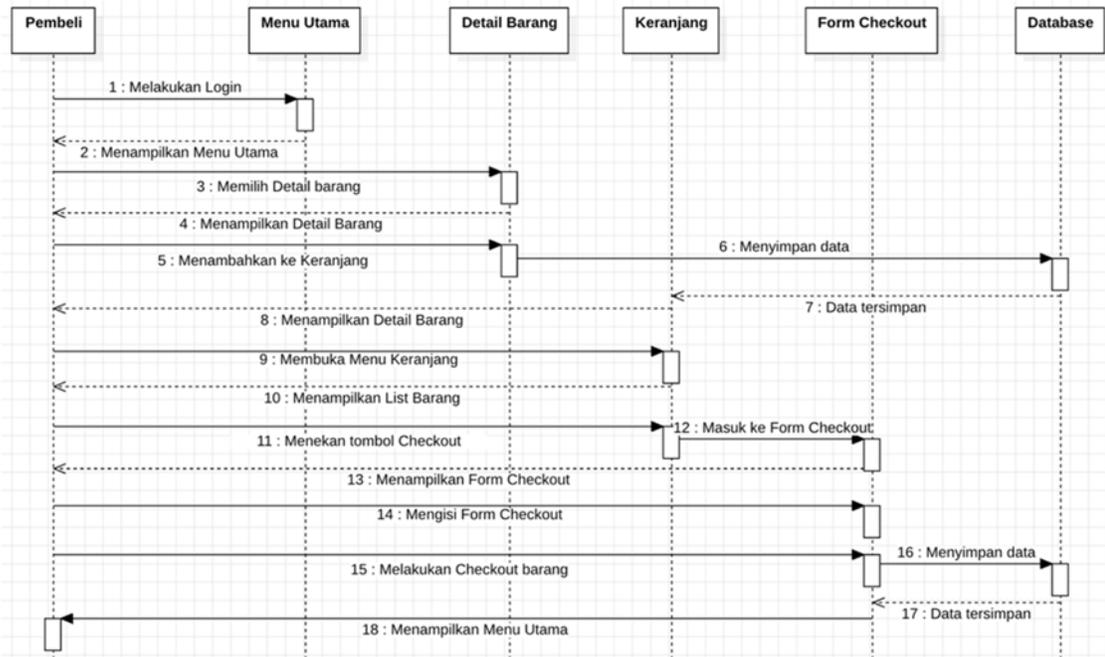
Gambar 4. Diagram Sekuensial Input Data

Pada diagram sekuensial menjelaskan bahwa sistem akan menampilkan menu utama kemudian pengguna dapat memilih menu barang dan sistem akan menampilkan *List* Barang yang sudah di tambahkan sebelumnya pada sebuah tabel yang dapat dikelola, setelah itu pengguna dapat mengelola barang yang sudah di masukkan sebelumnya. Terdapat tombol-tombol yang dapat digunakan pada menu barang yaitu tombol Detail, tombol Edit, dan tombol *Delete*

e. Diagram Sekuensial Checkout

Pada diagram sekuensial ini menjelaskan bahwa sistem akan menampilkan form menu kemudian pembeli dapat memilih dan melihat detail barang kemudian menambahkan barang ke dalam keranjang yang kemudian datanya akan disimpan ke database.

Pembeli dapat melakukan Checkout atau melakukan pembatalan pesanan, setelah melakukan penyimpanan pesanan akan tersimpan ke menu keranjang yang datanya akan disimpan pada database sementara pada sistem dan sistem akan mengembalikan pembeli ke menu utama.

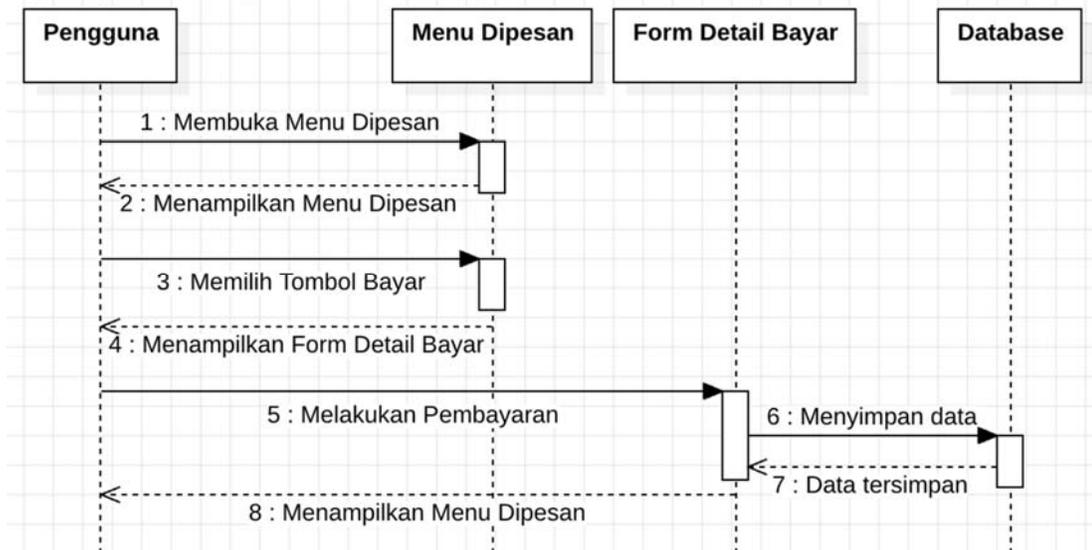


Gambar 5. Diagram Sekuensial Checkout

f. Diagram Sekuensial Pembayaran

Pada diagram sekuensial pembayaran menjelaskan bahwa pengguna yaitu penjual dapat melakukan proses pembayaran yaitu memasukkan atau mengubah nilai yang akan dibayar oleh pembeli setelah melakukan negosiasi ke dalam sistem yang kemudian akan diproses oleh sistem dan sistem akan meng-update database untuk memperbaharui data yang sudah dibayar.

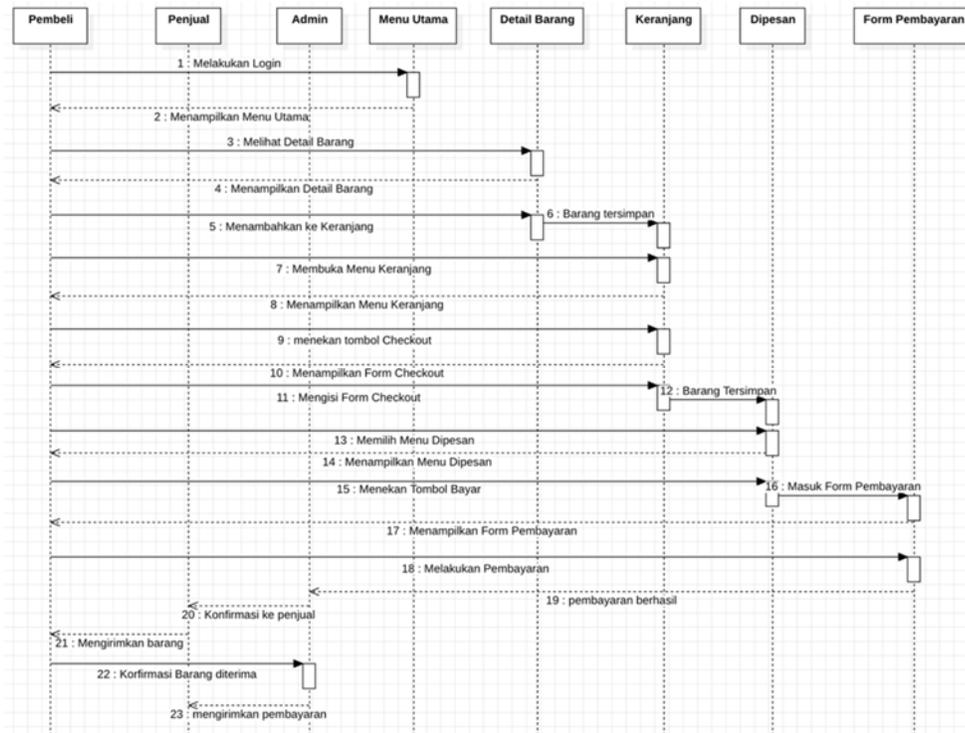
Pengguna dapat memilih menu pembayaran kemudian memilih transaksi yang akan diselesaikan proses pembayarannya dan sistem akan menampilkan form detail pembayaran yang menampilkan jumlah yang harus dibayar, setelah pengguna memasukkan jumlah yang harus dibayar sistem akan mengubah status pembayaran dan mengeluarkan nota yang dapat dicetak.



Gambar 6. Diagram Sekuensial Pembayaran

g. Diagram sekuensial Pembelian Kendaraan

Diagram sekuensial ini digunakan untuk menggambarkan alur kerja yang melibatkan berbagai aktor dan komponen dalam sistem pembelian kendaraan. Diagram ini menggambarkan proses dari awal hingga akhir, memastikan semua langkah penting dipertimbangkan dan diikuti dengan benar. Memberikan gambaran yang jelas tentang urutan aktivitas yang terjadi selama proses pembelian kendaraan, mulai dari login hingga konfirmasi pembayaran.



Gambar 7. Diagram Sekuensial Pembelian Kendaraan

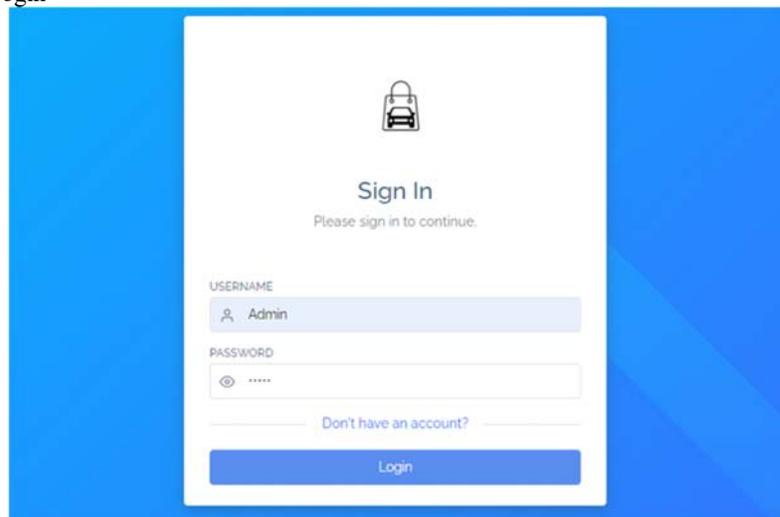
h. Diagram Sekuensial Laporan

Pada diagram sekuensial Laporan terdapat pengguna sebagai *user* dan pada diagram ini juga terdapat tiga objek yaitu pengguna, menu Laporan, dan *database*. Pada diagram sekuensial laporan ini menjelaskan bahwa sistem akan menampilkan menu Laporan dan pengguna dapat menentukan laporan yang ingin dilihat.

Pada diagram sekuensial laporan sistem akan menampilkan menu Laporan kemudian *user* dapat meng-*input*-kan rentang waktu untuk melihat laporan pada menu Laporan kemudian sistem akan mengambil data dari *database* dan menu Laporan akan menampilkan laporan yang ingin dilihat.

3.2 Perancangan Antarmuka Sistem

3.2.1 Halaman Login



Gambar 8. Tampilan Halaman Login

Halaman *login* akan digunakan pengguna untuk dapat masuk ke dalam *website*. Pengguna diharuskan memasukkan username serta password pengguna kemudian menekan tombol Login setelah selesai memasukkan username dan password.

Setelah tombol Login ditekan, username dan password yang telah dimasukkan akan diperiksa sesuai dengan data yang berada dalam *database*. Tombol Login berfungsi untuk mengecek username dan password pada *database*, apabila data yang dimasukkan sesuai dengan *database* maka sistem akan menampilkan menu utama

aplikasi. Tombol Daftar berfungsi untuk mengarahkan pengguna baru untuk mendaftarkan data untuk memperoleh username dan password untuk melakukan *Login* pada aplikasi, data yang didaftarkan akan dimasukkan ke dalam *database*.

3.2.2 Halaman Registrasi

Halaman registrasi akan digunakan pengguna untuk mendaftarkan pengguna baru untuk mengakses masuk ke dalam *website*. Pengguna diharuskan mengisi semua data diri yang diperlukan pengguna (bisa sebagai pembeli dan sebagai penjual) kemudian menekan tombol registrasi setelah selesai mengisi semua data yang diperlukan. Setelah tombol registrasi ditekan, semua data akan disimpan ke dalam *database* yang nantinya akan digunakan untuk diperiksa kesesuaian data pada saat pengguna melakukan *Login* dengan data yang berada dalam *database*. Data registrasi yang diisikan merupakan data *Login* untuk mengakses halaman utama pada *website*.

3.2.3 Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama adalah halaman yang dituju setelah pengguna berhasil melakukan *Login*.

a. Halaman Menu Utama Sebelum Melakukan Login

Halaman utama juga dapat ditampilkan untuk pengguna yang belum melakukan *Login* atau pengguna baru pertama kali mengakses situs *website* aplikasi, akan tetapi pengguna yang belum melakukan *Login* memiliki akses yang terbatas seperti tidak dapat melakukan transaksi, tidak dapat mengakses menu *Chat*, dan melihat status pembelian.

b. Halaman Menu Utama Admin

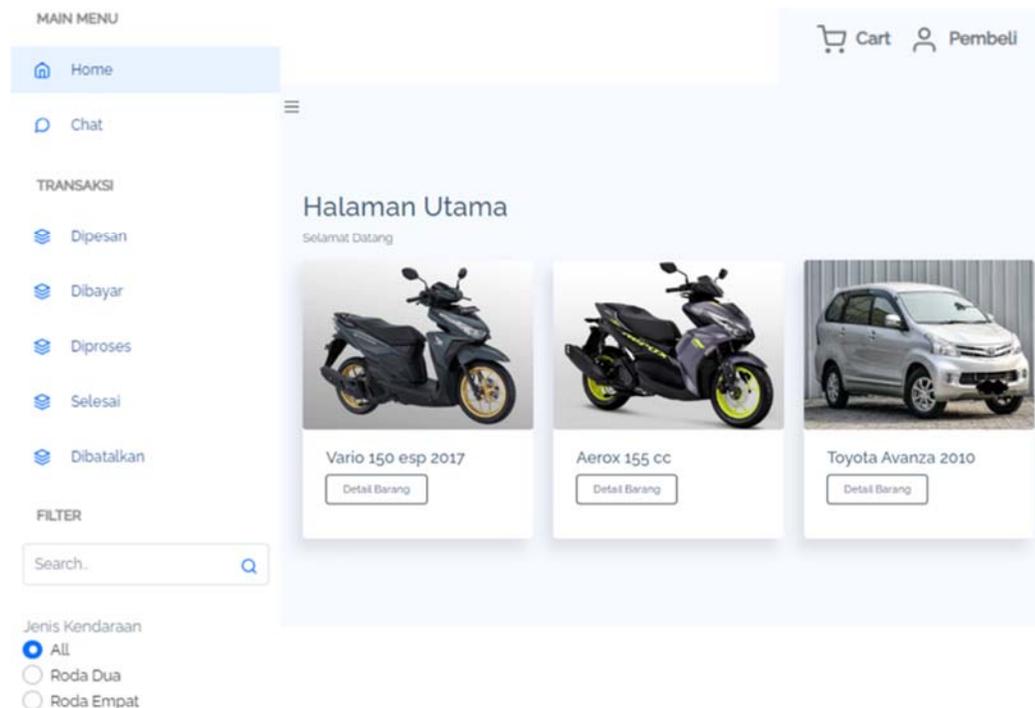
Tampilan halaman menu utama yang merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan jika pengguna sudah berhasil melakukan *Login* sebagai admin, halaman yang ditampilkan berbeda apabila pengguna berhasil *Login* sebagai admin karena admin dapat mengelola akun admin, penjual, pembeli, dan laporan penjualan.

c. Halaman Menu Utama Penjual

Halaman menu utama yang merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan jika pengguna sudah berhasil melakukan *Login* sebagai penjual.

d. Halaman Menu Utama Pembeli

Tampilan halaman menu utama yang merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan jika pengguna sudah berhasil melakukan *login* sebagai pembeli.



Gambar 9. Halaman Menu Utama Pembeli

3.2.4 Halaman Kelola Barang

Halaman ini merupakan halaman untuk mengelola data seperti, menambahkan data baru, menambahkan detail kendaraan, mengedit data, dan menghapus data. Menu Kelola Barang ini hanya bisa dilakukan oleh

pengguna yang *Login* sebagai Penjual. Pengguna dapat menambahkan data barang baru, mengedit dan menghapus data.

3.2.5 Halaman Input Data Kendaraan

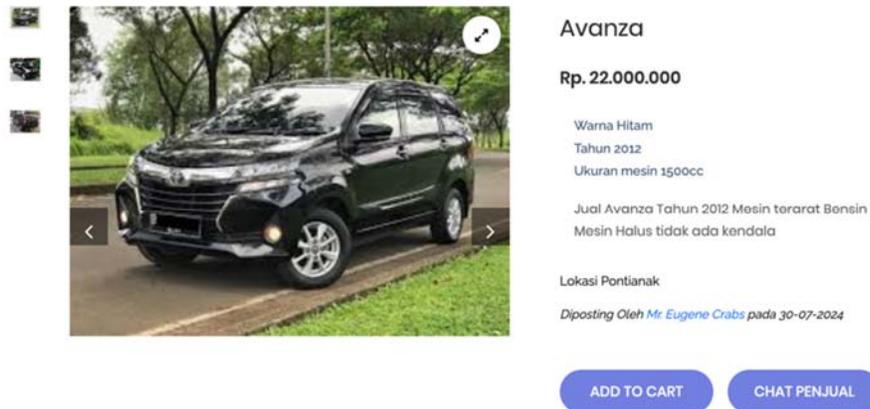
a. Halaman Tambah Barang

Halaman Tambah Barang berfungsi untuk menambahkan data barang baru. Pada halaman ini menampilkan informasi berupa nama barang, jenis kendaraan (mobil dan motor), harga kendaraan, deskripsi, dan foto kendaraan. Halaman ini berfungsi untuk menyimpan informasi ke dalam List Barang dan mengunggah informasi tersebut ke dalam *Dashboard* pengguna.

b. Halaman List Barang

Halaman List Barang berfungsi untuk menampilkan halaman *Input Data* (tambah barang), mengubah dan menambahkan informasi dalam List Barang.

3.2.6 Halaman Checkout



Gambar 10. Halaman Detail Barang

a. Halaman Tambah Barang

Halaman ini pengguna dapat menambahkan pesanan dengan memilih barang dengan menekan tombol Detail barang untuk ditambahkan ke dalam keranjang pesanan sebelum barang tersebut dilanjutkan ke proses pembayaran.

b. Halaman Chat

Halaman ini digunakan pengguna untuk saling berinteraksi atau berkomunikasi untuk menanyakan tentang detail barang atau negosiasi tentang harga barang dan informasi pengguna.

c. Halaman Tambah Ke Keranjang Pesanan

Halaman ini menampilkan tampilan keranjang pesanan yang tersedia untuk dipilih oleh pengguna untuk melakukan *Checkout* atau menghapus pesanan. Setelah pengguna menekan menu *Checkout* maka pengguna akan diarahkan ke halaman *Checkout* barang untuk melakukan pembayaran dengan detail pesanan.

d. Halaman Keranjang Pesanan

Halaman ini menampilkan keranjang pesanan yang tersedia untuk dipilih oleh pengguna untuk melakukan *Checkout* atau menghapus pesanan. Setelah pengguna menekan menu *Checkout* maka pengguna akan diarahkan ke halaman *Checkout* barang untuk melakukan pembayaran dengan detail pesanan.

e. Halaman Checkout

Halaman *Checkout* merupakan halaman detail pesanan sebelum melakukan *Checkout* dan mengubah status transaksi menjadi dipesan seperti pada Gambar 4.16. Pada halaman ini menampilkan informasi berupa nama barang, jenis barang, harga yang dibeli, metode pembayaran (COD atau transfer bank), biaya admin (jika menggunakan metode pembayaran transfer bank), biaya kirim (jika barang perlu dikirim) dan biaya total yang akan bayar.

f. Halaman Status Pesanan Dipesan

Halaman ini merupakan halaman List Pesanan yang telah dilakukan *Checkout*. Pembeli diharuskan melakukan pembayaran sebelum status pesanan berubah menjadi dibayar. Pada halaman ini pembeli masih bisa melakukan pembatalan pesanan karena pesanan masih belum diproses dan pembayaran masih belum dilakukan oleh pembeli.

g. Halaman Status Pesanan Dibayar

Halaman ini merupakan halaman list pesanan yang sudah dibayar atau dilunasi oleh pembeli tetapi belum diproses oleh penjual. Status pesanan akan berubah otomatis ketika pesanan telah di konfirmasi oleh penjual dan pembeli tidak dapat melakukan pembatalan pesanan (kecuali sudah disepakati oleh penjual dan pembeli)

- h. Halaman Status Pesanan Diproses
Halaman ini merupakan halaman List Pesanan yang sudah dikonfirmasi oleh penjual. Sebelum pembeli melakukan konfirmasi penerimaan barang maka status pesanan akan tetap pada status diproses. Status pesanan akan berubah secara otomatis menjadi selesai jika pembeli telah mengkonfirmasi pesanan diterima.
- i. Halaman Status Pesanan Selesai
Halaman ini merupakan halaman List Pesanan atau riwayat pembelian yang sudah selesai atau diterima oleh pembeli. Pengguna hanya dapat melihat riwayat transaksi yang sudah dilakukan, tidak dapat mengubah dan menghapus data riwayat transaksi.
- j. Halaman Riwayat Penjualan
Halaman ini merupakan halaman untuk menampilkan riwayat dari penjualan penjual. Pembeli dapat menilai penjual dari segi layanan dan barang yang di jual menggunakan bintang dan komentar ketika pesanan dikonfirmasi selesai.
- k. Halaman Status Pesanan Dibatalkan
Halaman ini merupakan halaman Riwayat List Barang atau riwayat barang yang telah dibatalkan.

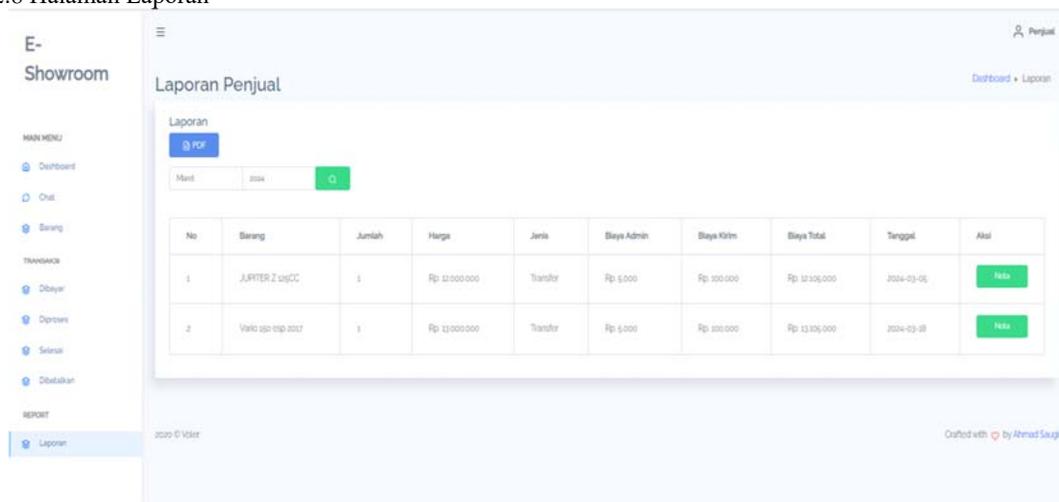
3.2.7 Halaman Pembayaran



Gambar 11. Halaman Pembayaran

Halaman ini merupakan gambar dari tampilan halaman pembayaran. Halaman pembayaran ini dapat digunakan oleh pembeli untuk menyelesaikan pesanan dan memproses pembayaran saat pembeli akan melakukan pembayaran. Pada halaman ini menampilkan rincian pesanan pembeli, bukti transfer, dan total yang harus dibayar oleh pelanggan dengan jumlah setelah diakumulasikan dengan biaya admin dan biaya kirim.

3.2.8 Halaman Laporan



Gambar 12. Halaman Laporan

Pada halaman laporan akan menampilkan laporan transaksi penjualan yang terjadi sesuai dengan jangka waktu yang dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat memilih waktu yang diinginkan dan laporan yang ditampilkan adalah laporan yang dikelompokkan sesuai dengan nomor transaksi. Pengguna juga dapat memilih laporan yang ingin ditampilkan berdasarkan status penjualan. Pada halaman laporan akan menampilkan laporan transaksi penjualan yang terjadi sesuai dengan jangka waktu yang dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat memilih waktu yang diinginkan dan laporan yang ditampilkan adalah laporan yang dikelompokkan sesuai dengan nomor transaksi. Pengguna juga dapat memilih laporan yang ingin ditampilkan berdasarkan status penjualan. Pada halaman ini sistem juga dapat membuat nota penjualan berdasarkan barang yang dibeli, nota dapat dicetak pada menu Laporan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan aplikasi situs penjualan berbasis web yang telah dilakukan, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis web yang memfasilitasi proses penjualan kendaraan bermotor secara efisien dan praktis.
- b. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan dalam mencari, memilih, dan melakukan transaksi pembelian kendaraan bermotor secara online.
- c. Mempermudah masyarakat yang ingin menjual kendaraan bermotor tetapi tidak memiliki jangkauan komunikasi yang luas.
- d. Mempermudah masyarakat untuk mencari penjual kendaraan bermotor yang ingin menjual kendaraannya dalam sebuah situs penjualan.
- e. Dengan adanya situs penjualan kendaraan bermotor diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mempertemukan penjual dan pembeli kendaraan bermotor didalam sebuah situs penjualan kendaraan bermotor.

5. SARAN

Hasil Dari hasil perancangan aplikasi penjualan berbasis web, penulis menyadari bahwa aplikasi yang dihasilkan mempunyai kekurangan. Berdasarkan kekurangan tersebut, terdapat beberapa saran agar aplikasi ini dapat dikembangkan dan digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang akan datang adalah sebagai berikut:

- a. Mempertimbangkan penambahan fitur interaktif seperti pencarian lanjutan, perbandingan kendaraan, dan sistem rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari dan memilih kendaraan.
- b. Menambahkan opsi pembayaran secara *Down Payment* (DP) dan Kredit (secara berperiode).
- c. Menambahkan fitur Retur Barang sehingga jika terjadi masalah terhadap barang yang dikirimkan bisa dilakukan pengembalian.
- d. Menambahkan fitur unggah video untuk memberikan informasi yang lebih detail mengenai kendaraan yang dijual.
- e. Menyediakan fitur pengiriman dan pelacakan kendaraan.
- f. Menyediakan layanan dompet digital untuk memudahkan transaksi pihak ketiga agar terhindar dari kecurangan yang tidak diinginkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dorongan sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak dan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam penyusunan penelitian ini. Kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak serta kepada keluarga tercinta dan teman terkasih yang telah banyak memberikan bantuan selama peneliti hingga selesainya penelitian ini. Terima kasih atas dedikasi dan kerjasama yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni, Elisabet Yunaeti. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Andy. Yogyakarta.
- [2] Setyanto, Eko. (2021). *Sistem Informasi Akutansi*. Diandra. Yogyakarta.
- [3] Santi, Indyah Hartami. (2020). *Analisa Perancangan Sistem*. PT.Nasa Exspanding Management. Pekalongan.
- [4] Prehanto, Dedy Rahman. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka. Surabaya.

-
- [5] Sugiyanto, Gito, Elsy Rahajeng, Zul Rachmat, Decky Hendarsyah, Zul Fadli, Fhajri Arye Gemilang, Amriadi, Rini Oktavera, Didi Kurniaedi. (2022). *Manajemen Sistem Informasi*. PT.Global Eksekutif Teknologi. Padang.
- [6] Pribadi, Joni Dwi, Fatkhur Rohman, Evi Suwarni, Kristoforus Raditya Pradana, Ciptari Queen Rachmad Oktavia Lestanti. (2022). *Sistem Informasi Agenda*. CV. Jakad Media Publishing. Surabaya.
- [7] Kharisma, Lala Puji Indra, Nisa Miftachurohmah, Urnika Mudhifatul Jannah, Farid Wahyudi, Sepriano, Aulia Lefan Datya, Ahmad Syimil. (2023). *Analisis & Perancangan*.
- [8] Soufitri, Fithrie. (2023). *Konsep Sistem Informasi*. PT Inovasi Pratama Internasional. Padang.
- [9] Herlina, Ayu Dwi Putri Rusman, Marlina, Untung Suwardoyo. (2022). *Penerapan Sistem Informasi Berbasis IT Pengolahan Data Rekam Medis untuk Peningkatan Pelayanan di Rumah Sakit*. PT. Nasya Expanding Managemenet (NEM). Jawa Tengah.
- [10] Arifin, Nofri Yudi, Rohmat Indra Borman, Imam Ahmad, Sari Setyaning, Heni Sulistiani, Alim Hardiansyah, Ghea Paulina Sari. (2021). *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri. Batam.
- [11] Daga, Rosnaini, Abdul Samad dan Ali Mardana. (2023). *Smart Register, UMKM dan Pendapatan Asli Daerah*. CV. Adanu Abimata. Jawa Barat.
- [12] Atmoko, Rakhmat Andri dan Susilowati. (2021). *Optimalisasi Digital Marketing*. Pusat Pengembang Kewirausahaan Pendidikan Vokasi Universitas Brawijaya. Malang.
- [13] Adoe, Vera Selvina, Maenida Yusufiana, Ayu Diana, Renny Lubis, Muchsin Harahap. (2022). *Buku Ajar E-Commerce*. CV. Feniks Muda Sejahtera. Selawesi Tengah.
- [14] Asriadi, Andi Amran dan Sahlan. (2021). *E-Commerce For Agribusiness*. CV. Azka Pustaka. Sumatera Barat.
- [15] Destriana, Rachmat, Syepri Maulana Husain, Nurdiana Handayani, Aditya Tegar Prahara Siswanto. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase "Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah"*. Deepublish. Yogyakarta.
- [16] Fadila, Rahayu, Woro Isti., dan Saputra, M. Harry K. (2020). *Penerapan Metode Naive Bayes dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [17] Yudhanto, Yudha dan Helmi Adi Prasetyo. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [18] Abdulloh, Rohi. (2022). *7 Materi Pemrograman Web Untuk Pemula 5: Laravel & MaridaDB*. Elex Media Komputindo. Jakarta.