

## SISTEM INFORMASI PROMOSI SEPEDA MOTOR BERBASIS *WEB* (Studi Kasus Dealer Yamaha Bastiong)

Munawir Mudafar<sup>1</sup>, Salkin Lutfi<sup>2</sup>, Saiful Do. Abdullah<sup>3</sup>, Muhammad Ridha Albaar<sup>4</sup>

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Khairun*

*Jl. Jati Metro, Kota Ternate Selatan*

E-mail: [mmudafar9@gmail.com](mailto:mmudafar9@gmail.com)<sup>1</sup>, [salkin.lutfi@unkhair.ac.id](mailto:salkin.lutfi@unkhair.ac.id)<sup>2</sup>, [saifulabdullah12@gmail.com](mailto:saifulabdullah12@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[mridha.albaar84@gmail.com](mailto:mridha.albaar84@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Dalam mengembangkan penjualan maupun promosi saat ini, PT. Sarana Niaga Megahkerta cabang Bastiong Ternate pada umumnya masih menggunakan media cetak (brosur) dengan jasa promotor, sehingga perkembangan proses bisnis dinilai kurang efektif khususnya dalam memberikan informasi penjualan pada dealer tersebut. Untuk mempermudah Calon pembeli, dapat melihat produk-produk yang ditawarkan di layar komputer, mengakses informasinya, sehingga calon pembeli mendapatkan manfaat berupa penghematan waktu dan biaya, maka penelitian ini adalah merancang sistem informasi promosi sepeda motor berbasis *web* pada dealer yamaha cabang Bastiong Ternate. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode mengenai produk sepeda motor. Dalam pengujian menggunakan *black box* ini menunjukkan *Prototype* dan pengujian sistemnya menggunakan metode *Black box* Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sistem dapat mempermudah pengguna atau calon pembeli mendapat informasi bahwa sistem telah berjalan dengan baik, semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan.

Kata Kunci : sistem informasi, pelayanan, sepeda motor, *MySQL*, Metode *Prototype*.

### Abstract

*Internet technology has a very big effect on commerce or business. In developing current sales and promotions, PT. Sarana Niaga Megahkerta, Bastiong Ternate branch generally still uses printed media (brochures) with promoter services, so the development of business processes is considered less effective, especially in providing sales information to the dealer. To make it easier for prospective buyers to be able to see the products offered on a computer screen, access the information, so that prospective buyers get the benefits of time and cost savings, this research is to design a-based motorcycle promotion information system web at the Bastiong Ternate branch Yamaha dealer. The system development method used in this study is a method regarding motorcycle products. In testing using this black box, it shows the prototype and system testing using the method. Black box The results obtained from this study are that the system can make it easier for users or prospective buyers to get information that the system is running well, all software functions have been running properly as needed.*

*Keywords: information systems, services, motorbikes, MySQL, Method Prototype.*

### I. PENDAHULUAN

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. PT. Sarana Niaga Megahkerta adalah salah satu Dealer Yamaha populer cabang Ternate yang berperan sebagai perusahaan sepeda motor resmi Yamaha yang melayani pembelian sepeda motor. Dalam mengembangkan penjualan maupun promosi saat ini, PT. Sarana Niaga Megahkerta pada umumnya media promosi pada dealer Yamaha masih menggunakan media cetak (brosur) dengan jasa promotor, sehingga perkembangan proses bisnis dealer Yamaha dinilai kurang efektif dalam memberikan informasi

penjualan pada dealer tersebut. Sehingga untuk mempermudah Calon pembeli dapat melihat produk-produk yang ditawarkan di layar komputer, mengakses informasinya, memesan dengan pilihan yang tersedia sehingga calon pembeli mendapatkan manfaat berupa penghematan waktu dan biaya[1].

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Promosi Sepeda Motor Berbasis *Web*, studi kasus Dealer Yamaha Bastiong Ternate”, dengan harapan Dealer PT. Sarana Niaga Megahkerta lebih dikenal dan produknya lebih diminati oleh masyarakat Kota Ternate khususnya dan oleh para pengguna internet umumnya[2]. Peneliti menggunakan *The prototyping* paradigma dimulai dengan pengumpulan persyaratan. Pembangun dan pelanggan bertemu dan

mendefinisikan tujuan secara keseluruhan untuk perangkat lunak, mengidentifikasi persyaratan apapun yang diketahui, dan garis besar daerah di mana definisi lebih lanjut adalah wajib. Sebuah "desain cepat" kemudian terjadi. Desain cepat berfokus pada representasi dari aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat pelanggan/pengguna (misalnya, pendekatan *Input* dan *format output*). Desain cepat mengarah ke pembangunan *prototype*[3]. Penelitian ini sebelumnya telah diteliti oleh Suma Handaira Putri Dan Heri Mulyono, Sistem Pengolahan data pada UD. Cakra motor jambi masih manual dan terjadinya penumpukan data yang berdampak pada permasalahan tersebut, sehingga dibutuhkan rancangan aplikasi *web* untuk membantu kinerja penjualan motor. Aplikasi yang telah dibuat dapat mengoptimalkan kinerja *admin* dalam melakukan proses pengolahan data transaksi penjualan motor secara efisien, dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* (Studi Kasus: UD. Cakra Motor).

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Kadir, 2003).

Sistem Informasi adalah sekumpulan dari prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberi informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi (Kristanto, 2008).

### 2.2 Pelayanan

Pelayanan sering pula dijadikan acuan untuk mengukur kepuasan konsumen. Pelayanan yang baik harus tanggap dan respon terhadap kritik, saran dan keluhan-keluhan konsumen. Tidak untuk menjadikan perusahaan mundur atau jatuh, tapi untuk lebih memotivasi perusahaan agar dapat bekerja lebih baik. Pelayanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan landasan factor materi melalui sistem, prosedur dan metode tertentu dalam rangka usaha memenuhi kepentingan orang lain sesuai dengan haknya (Abdullah, 2010).

### 2.3 Sepeda Motor

Sepeda motor adalah salah satu alat transportasi yang digunakan untuk memudahkan aktivitas sehari-hari. Maka dari itu banyak masyarakat atau konsumen yang lebih memilih menggunakan sepeda motor dibandingkan menggunakan mobil. Sepeda motor lebih praktis dan lebih mudah menerjang kemacetan (Joko, 2018).

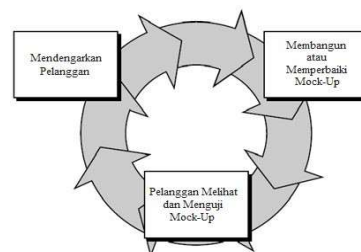
Permintaan masyarakat akan sepeda motor mengalami peningkatan, hal ini juga memberikan peluang bagi para produsen dan dealer sepeda motor untuk gencar melakukan inovasi dari produk yang dihasilkannya, serta melakukan promosi untuk menunjang penjualan produk sepeda motor yang dijualnya.

### 2.4 MySQL

*MySQL* adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (*RDBMS*) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Public License* (*GPL*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; *Structured Query Language* (*SQL*). *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Kehandalan suatu sistem basisdata (*DBMS*) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL* yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, *MySQL* mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata nontransaksional. Pada modus operasi nontransaksional, *MySQL* dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya (Herny, 2012).

### 2.5 Metode Prototype

*Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak. *Prototype* suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai. *Prototype* tersebut akan dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Tahapan model pengembangan *Prototype* ini digambarkan pada gambar 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Metode *Prototype* (Pressman, 2001)

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

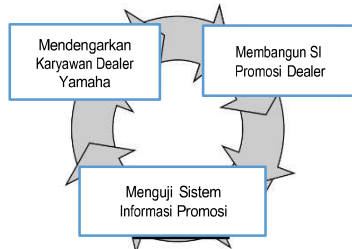
Peneliti melakukan observasi langsung ke Dealer Yamaha Bastiong Ternate di Kecamatan Ternate Selatan untuk mengambil data yang ada. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui data yang terkait dengan judul ini.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditujukan kepada salah satu karyawan di Dealer Yamaha Bastiong Ternate.

#### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*. Metode *prototype* adalah suatu proses pembuatan *software* yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan *software* sampai dengan *software* tersebut memenuhi kebutuhan dari pengguna. Metode *prototype* terdiri dari 3 tahapan. Berikut langkah-langkah *prototype* dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model *Prototype* Aplikasi Promosi Sepeda Motor

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis menggunakan metode *prototype*. Dengan metode *prototype* ini penulis dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan.

1. Mendengarkan Karyawan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mewawancarai keluhan dari karyawan Dealer Yamaha yaitu masih kurangnya pelayanan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.

2. Membangun Memperbaiki SI Pelayanan

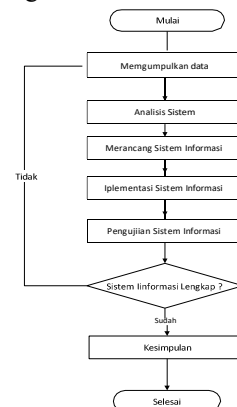
Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem informasi Dealer yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

3. Melihat dan Uji coba SI Dealer Yamaha

Pada tahap ini, sistem informasi Dealer di uji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki sistem yang ada.

#### 3.3 Diagram Alir Penelitian

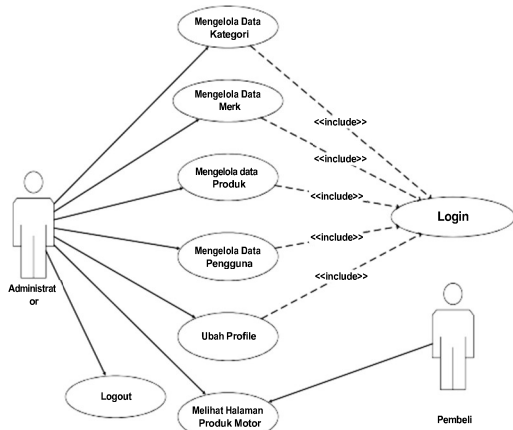
Untuk memberikan panduan dalam melaksanakan proses penelitian, maka dibuat suatu diagram alir penelitian. Untuk itu, hal pertama yang harus dilakukan yaitu mengumpulkan data yang diperlukan untuk melakukan penelitian dari berbagai sumber. Kemudian melakukan perancangan sistem informasi pelayanan promosi sepeda motor berbasis *web*, jika datanya belum cukup maka harus dilakukan pengumpulan data kembali. Tetapi apabila data yang diperlukan sudah mencukupi maka sudah bisa dilakukan proses perancangan sistem. Setelah merancang sistem, lanjut ke pengujian sistem, jika belum selesai maka harus dilakukan perancangan kembali. Jika sudah, maka bisa diambil kesimpulan dari sistem yang telah dibuat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian

#### 3.4 Use Case

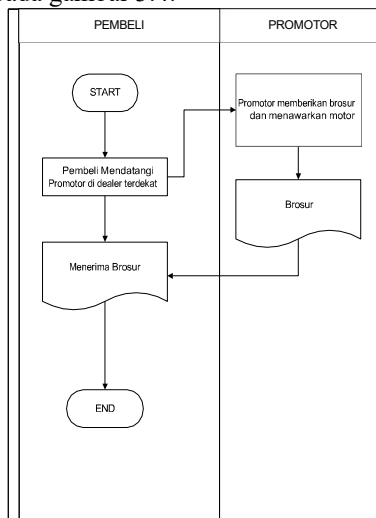
*Use case* adalah deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor. Use case disini terdiri dari dua yaitu use case *administrator* dan use case user(pembeli):



Gambar 3.3 Use Case Diagram

### 3.5 Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan memberikan gambaran mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan adanya sistem yang sedang berjalan memungkinkan untuk menemukan kelebihan ataupun kekurangan dalam sistem tersebut sehingga akan mempermudah dalam membangun sistem baru yang lebih baik yang diharapkan mampu mengatasi segala kelemahan ataupun kekurangan dalam sistem yang lama. Adapun sistem yang berjalan saat ini adalah dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4. Sistem yang berjalan

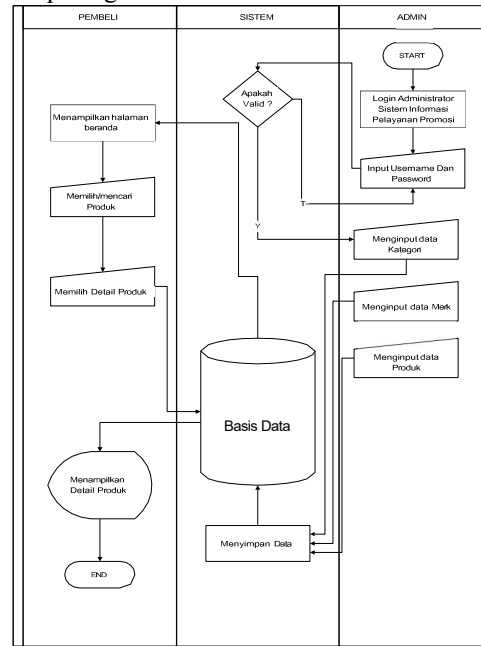
Deskripsi system yang berjalan:

1. Pembeli mencari promotor di dealer terdekat.
2. kemudian dari pihak promotor memberikan brosur dan menawarkan motor sesuai dengan jenis yang diinginkan.

### 3.6 Sistem Yang diusulkan

Sistem yang diusulkan merupakan gambaran sistem baru. Pada *flowchart* sistem yang diusulkan terdapat informasi pelayanan penjualan sepeda motor pada dealer Yamaha Bastiong Ternate. Adapun *flowchart* sistem yang diusulkan dapat

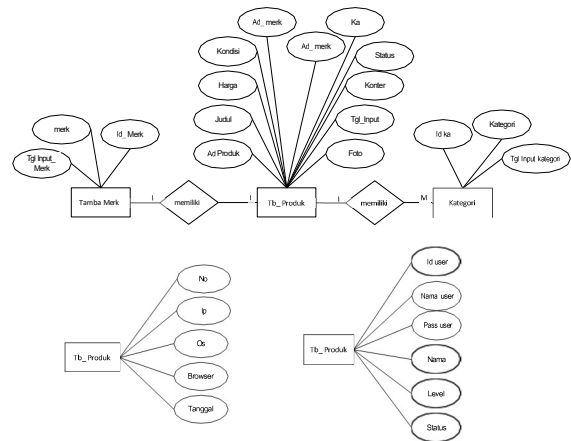
dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5. Sistem yang diusulkan

### 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Untuk menggambarkan relasi antara entitas atau data yang mempunyai keterkaitan, model yang bisa digunakan adalah diagram relasi antara entitas (ERD). Diagram relasi antara entitas pada aplikasi promoai sepeda motor dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

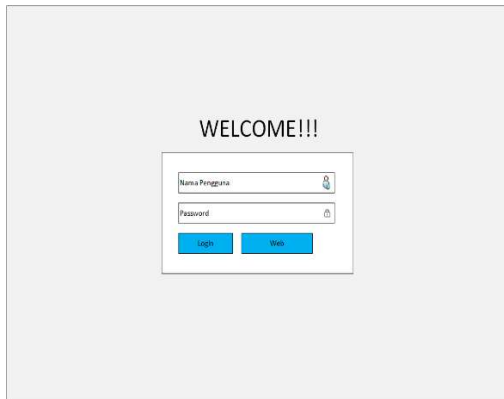
### 3.8 Perancangan Interface

Perancangan dilakukan untuk menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini merupakan hasil transformasi dari analisa ke dalam perancangan yang nantinya akan di implementasikan. Hal penting yang menjadi perhatian pada perancangan

adalah bahwa rancangan yang dibuat dapat berfungsi dan dapat digunakan oleh pengguna. Perancangan antar muka pada sistem informasi ini nantinya akan menggunakan photoshop sebagai tampilan template-nya.

#### 1. Halaman *Login Admin*

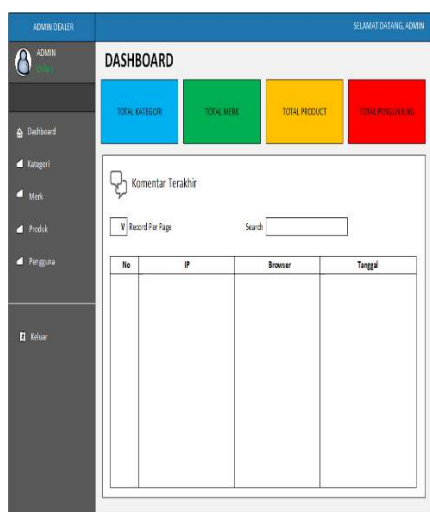
Halaman *login admin* merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika *admin* menjalankan sistem. Tampilan yang muncul berupa *form login* dimana pengguna dengan hak akses sebagai pengelola aplikasi atau *admin* harus memasukkan *username* dan *password*. Rancangan antarmuka halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7. Tampilan Halaman *Login*

#### 2. Tampilan *Dashboard*

Halaman *dashboard* merupakan halaman yang akan di tampilkan saat pertama kali seorang pengguna yaitu *admin* berhasil melakukan *login* ke sistem. Halaman ini memberikan informasi secara umum tentang data statistik pengunjung dan lain-lain. Desain dapat di lihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8. Tampilan halaman *dashboard*

### 3.9 Pengujian Sistem Metode *Black Box*

1. Menguji sistem informasi pelayanan promosi sepeda motor berbasis *web* dengan

cara menjalankan sistem dengan mulai dari *login* system.

2. Menguji proses input-an data sepeda motor, penyimpanan data, pengubahan data dan penghapusan data.
3. Menguji fungsi menu yang terdapat pada masing-masing halaman.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi *Database*

Implementasi *database* yang terdapat di dalam aplikasi sistem informasi promosi sepeda motor pada Dealer Yamaha cabang Bastiong Ternate adalah dengan nama *database ecom\_db*. Dalam *database* terdapat 5 tabel dengan nama table yaitu, tabel kategori, tabel produk, tabel merk, tabel login dan tabel visitor. Pada *database* terdapat relasi yaitu seperti pada gambar 4.1.



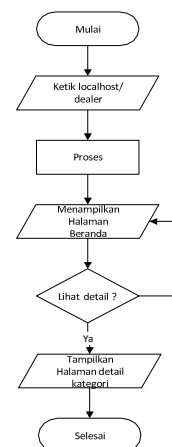
Gambar 4.1 Relasi *database ecom\_db*

### 4.2 Implementasi *Interface*

Dalam perancangan aplikasi ini, mengimplementasikan beberapa *interface*, berikut ini akan dijelaskan *interface* sistem yang dibuat.

#### 1. Halaman Utama Pengguna

Pada halaman utama, dapat di akses pengguna secara umum melalui internet untuk mengetahui produk dan harga yang terdapat pada Dealer Yamaha cabang Bastiong Ternate. Terdapat menu lihat detail untuk mengetahui detail harga dan keterangan lainnya dari produk yang di pilih. Untuk lebih jelas alur dan hasil *interface* dapat di lihat pada gambar 4.2, gambar 4.3, gambar 4.4 dan gambar 4.5.



Gambar 4.2 Flowchart halaman utama



Gambar 4.3 Tampilan halaman utama 1



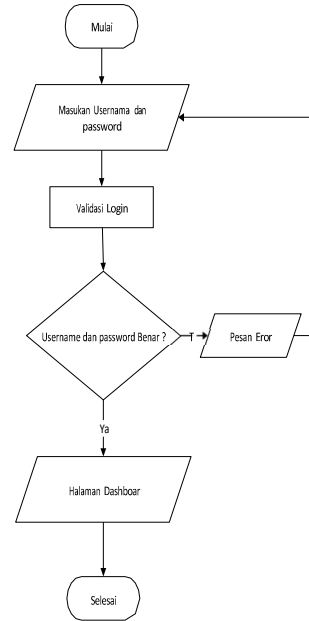
Gambar 4.4 Tampilan halaman utama 2



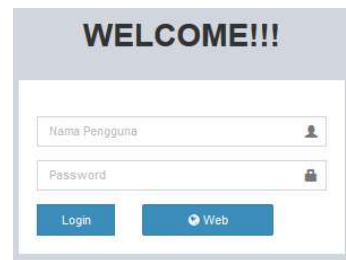
Gambar 4.5 Tampilan halaman utama 3

## 2. Halaman Login

Pada halaman ini, pengguna dengan hak akses sebagai *admin* pengelola *web* sistem informasi promosi sepeda matoro harus menginputkan *username* dan *password* untuk dapat masuk atau mengakses aplikasi. Adapun *username* dan *password* yang di gunakan untuk *login* ke sistem adalah yang telah terdaftar pada sistem. Untuk lebih jelas alur proses *login* dan tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 4.6 dan gambar 4.7.



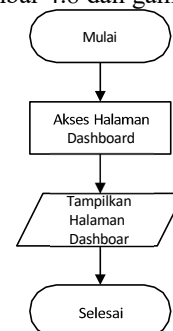
Gambar 4.6 Flowchart halaman login



Gambar 4.7 Halaman login

## 3. Halaman Dashboard

Halaman ini merupakan, halaman utama ketika *admin* berhasil *login* ke sistem. Pada halaman ini, memuat informasi tentang statistik data yaitu total kategori, total merek, total *product* dan total pengunjung dan lainnya. Halaman ini juga terdapat beberapa pilihan menu yang dapat diakses oleh pengguna *admin* yaitu menu kategori, menu merk, menu produk dan menu pengguna. Penjelasan setiap menu pada halaman *dashboard* akan di jelaskan secara terpisah. Adapun alur *flowchart* dan tampilan halaman *dashboard* dapat dillihat pada gambar 4.8 dan gambar 4.9.



Gambar 4.8 Flowchart halaman dashboard



Gambar 4.9 Tampilan halaman *dashboard*

#### 4.3 Pengujian Sistem

Pada tahapan pengujian sistem ini, sistem akan diuji menggunakan pengujian *blackbox*, dimana pengujian *blackbox* tidak sampai ke algoritma sistem yang dibangun akan tetapi pengujian *blackbox* merupakan pengujian yang menguji fungsi-fungsi dari setiap menu pada sistem. Berikut ini hasil dari pengujian sistemnya dimana terdapat pengujian dari halaman penginputan data dan halaman *login*.

##### 1. Halaman *Login*

Tabel 4.1 Pengujian Halaman *Login*

| Kasus dan Hasil Uji Coba ( data yang dimasukan benar ) |                                                                                                           |                                                          |            |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|------------|
| Data Masukan                                           | Yang Diharapkan                                                                                           | Pengamatan                                               | Kesimpulan |
| Username: munawir<br>Password: admin                   | Ketika <i>admin</i> memilih tombol <i>login</i> sistem dapat masuk ke halaman utama atau <i>dashboard</i> | Dapat masuk ke menu halaman utama atau <i>dashboard</i>  | Diterima   |
| Kasus dan Hasil Uji ( data yang dimasukan salah )      |                                                                                                           |                                                          |            |
| Data Masukan                                           | Yang Diharapkan                                                                                           | Pengamatan                                               | Kesimpulan |
| Username: munawir<br>Password: adminxx                 | Menampilkan pesan kesalahan “periksa kembali nama pengguna dan password anda”                             | Tidak dapat masuk ke halaman utama atau <i>dashboard</i> | Diterima   |



Gambar 4.10 Tampilan *login* gagal

Gambar 4.10 Merupakan hasil *login* yang gagal apabila *admin* memasukan *username* dan *password* yang salah, sehingga data tidak ditemukan dan diminta untuk periksa kembali data login yang benar.

##### 2. Halaman Menu Kategori

Tabel 4.2 Pengujian halaman menu kategori  
Kasus dan Hasil Uji Coba ( data yang dimasukan benar )

| Data Masukan                                             | Yang Diharapkan                                                          | Pengamatan                             | Kesimpulan |
|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------|
| Mengisi data kategori produk dan klik tombol simpan      | Menampilkan halaman kategori dan pesan “simpan data berhasil di lakukan” | Dapat menampilkan halaman kategori     | Diterima   |
| Kasus dan Hasil Uji ( data yang dimasukan salah )        |                                                                          |                                        |            |
| Data Masukan                                             | Yang Diharapkan                                                          | Pengamatan                             | Kesimpulan |
| <i>field input</i> data tambah kategori dibiarkan kosong | Menampilkan pesan <i>error</i> : harap isi bidang ini                    | Dapat menampilkan pesan <i>error</i> . | Diterima   |



Gambar 4.11 Tampilan *error* halaman kategori dengan *inputan* yang kosong

Pada Gambar 4.11 Merupakan tampilan *error* apabila *admin* tidak memasukan data atau ada *field* yang kosong kemudian memilih tombol simpan maka akan tampil pesan *error* seperti pada gambar 4.19.

#### 4.4 Analisis

Saat ini, PT. Sarana Niaga Megahkerta cabang Bastiong Ternate dalam melakukan promosi penjualan masih menggunakan media promosi yaitu media cetak (brosur) dengan jasa promotor, sehingga perkembangan proses bisnis dealer Yamaha dinilai kurang efektif dalam memberikan informasi produk pada dealer tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi informasi saat ini, maka dibuatlah sistem informasi promosi sepeda

motor berbasis *web* untuk memperluas jangkauan informasi yang dapat disebarakan melalui media internet yang kemudian dapat diakses oleh pengguna untuk melihat produk-produk yang ditawarkan di layar computer.

Aplikasi sistem informasi dibuat sesuai dengan perancangan dan tujuan dari penelitian ini dan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, yang kemudian memiliki batasan-batasan yang telah ditetapkan. Sehingga aplikasi yang dibangun masih sederhana dan memiliki fitur-fitur yang terbatas baik dari sisi pengguna umum atau calon pembeli maupun dari sisi pengelola atau *admin*.

Sistem dibuat dengan dua hak akses yaitu pengguna secara umum dan *admin* pengelola sistem. Pengguna hanya dapat mengakses beranda aplikasi sistem informasi yang memuat informasi tentang produk, harga dan informasi lainnya. Sistem disini hanya sebagai wadah informasi secara digital yang dapat diakses kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun. Sehingga dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memperluas media promosi informasi produk yang mulanya hanya melalui promotor dan *browsur* yang disebarakan.

Pada penelitian ini, aplikasi dibuat dengan desain antarmuka sederhana baik dari sisi pengguna umum maupun dari sisi pengguna *admin* atau pengelola aplikasi. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah *PHP* dengan versi 7.4.1. Adapun yang menjadi kekurangan dalam penelitian ini diantaranya adalah sistem dirancang dan dibuat hanya sebagai media promosi saja, sistem tidak memiliki menu transaksi, fitur-fitur pada aplikasi masih terbatas, informasi atau data yang dapat di input atau dimuat pada halaman beranda pengguna masih sangat terbatas. Hal ini dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah berfokus untuk membantu memperluas bidang promosi dengan memanfaatkan teknologi internet di era digital saat ini.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis sistem yang telah dilakukan dengan mengimplementasikan perancangan Sistem Informasi Promosi Sepeda Motor pada *Dealer* Yamaha Cabang Bastiong Ternate berbasis *web*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Sistem informasi dibuat untuk mempermudah pengguna atau calon pembeli mendapatkan informasi mengenai produk sepeda motor pada *dealer* yamaha cabang Ternate.
2. Aplikasi dibuat dengan dua hak akses, yaitu pengguna secara umum dan pegawai atau *admin* pengelola sistem.

3. Aplikasi sistem informasi, hanya sebagai media promosi tidak ada proses transaksi yang dilakukan secara online.
4. Mempermudah dan memperluas jangkauan penyebaran informasi produk yang sebelumnya dilakukan oleh promotor dengan menyebarkan *browsur* yang kemudian di bantu oleh teknologi internet, sehingga informasi dapat diakses dengan mudah tanpa terhalang oleh waktu, tempat dan hal lainnya selama masih memiliki koneksi internet.

### 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian yang dilakukan, maka penulis memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk penelitian kedepannya.

1. Aplikasi yang dibangun masih banyak kekurangan baik dari sisi tampilan maupun fitur aplikasi. Sehingga perlunya pengembangan pada penelitian selanjutnya agar menjadi aplikasi yang lebih baik.
2. Diharapkan kedepannya terdapat menu pembelian, sehingga dapat melakukan transaksi pada sistem yang dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alif Fazri, 2013. Perancangan Perangkat Lunak Berbasis *Web* Untuk Manajemen Percetakan Yang Terintegrasi Dengan Gateway Pada Percetakan Mentari, Universitas Midarma
- [2] Al Fatta, Hanif, 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- [3] Agussalim. (2012). Sistem Informasi Penjualan Obat pada Apotek Rumah Sakit U'Budiyah Indonesia menggunakan Visual Basic 6.0. Teknik Informatika, STMIK U'Budiyah Indonesia, Banda Aceh
- [4] Dengen, N (2009) 'Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Pasar', Informatika Mulawarman, 4(1), pp.47-54.
- [5] Hasnah, U.,Safriyadi, N., & Tursina. (2015). Location Based Service Lokasi Masjid Potianak Menggunakan Metode Dijkstra Berbasis Android. Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi,1-6.
- [6] Kadir, Abdul, 2009. Muda Menjadi Progremer *PHP*, Yescom, Yogyakarta.
- [7] Kristanto, Andi 2008. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Gava Media. Yogyakarta.
- [8] Kosasi, S.( 2016) 'Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Dalam

- Memasarkan Mobil Bekas ', *Citec Jurnal*, 3(1).
- [9] Kusuma R., W., Yapie, A. K., & Mulyani, E. S. (2013). Papliksi Lokation Based Service (LBH) Taman Mini Indonesi Indah (TMII) Berbasis Android. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2013, 13-18.
- [10] Ladjamudin, A.-B.B (2013). Analisis dan desain sistem informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11] Lasmana, S. D. dan F.R. P.(2013) '*WEB PADA SHOWROOM TUNGGAL JAYA* ', Teknik dan Ilmu Komputer, 02(08), pp. 415-425.
- [12] Putri, S. H. dan H. M. (2017) 'INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *WEB* ( Studi kasus[]:UD . (CAKRA MOTOR)', Manajemen Sistem Informasi, 2(4),pp. 821-830.
- [13] Pressman, S.R. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak-Pendekatan Praktisi Edisi 7-Bulan 1. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [14] Raharjo, J. S. D., Dzulhaq, M. I. and Hartono, R. (2018) 'Sistem Informasi Promosi penjualan Kendaraan Motor Berbasis *Web* di CV Dian Motor Cabang Kronjo Tangerang', SISFOTEK GLOBAL, 8(1).
- [15] Swastha, Basu, 2008, Manejemen Penjualan, BPFE, Yogyakarta.
- [16] Setiani Yani. (2008). Pembuatan Aplikasi Steganografi Menggunakan Matlab 7.0. Universitas Gunadarma.