



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL MENGUNAKAN PHP MYSQL BERBASIS WEB PADA SHOWROOM 58 AUTO KARAWANG

Rifki Pebriyanto¹, Edwin Rudini²

¹ STMIK Pamitran, Karawang 41361

² STMIK Pamitran, Karawang 41361

* Email Korespondensi: rifkifebriyanto46@gmail.com, edwinrudini98@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Tgl. 29-12-2025

Diperbaiki Tgl. 31-12-2025

Disetujui Tgl. 31-12-2025

Tersedia daring Tgl. 31-12-2025

e-ISSN 3123-9218

p-ISSN

DOI:

<https://doi.org/10.64626/>

Abstract: Showroom 58 Auto Karawang is a showroom that sells used cars in Karawang. Advances in the field of programming make it possible to build web-based applications. This research was conducted to design a web-based application for selling used cars at Showroom 58 Auto. This application was built for convenience in making sales, purchases and financial reporting. The process of selling and purchasing car units is done online so that customers and sellers do not need to go to the showroom to carry out sales or purchasing activities.

Keywords:

System Information, Sales, Waterfal, Web

Abstrak: Showroom 58 Auto Karawang salah satu showroom yang menjual mobil bekas di Karawang. Kemajuan bidang programing memungkinkan untuk membangun aplikasi berbasis web. Penelitian ini dilakukan untuk merancang aplikasi penjualan mobil bekas di Showroom 58 Auto berbasis web. Aplikasi ini dibangun untuk kemudahan dalam melakukan penjualan, pembelian dan pelaporan keuangan. Proses penjualan dan pembelian unit mobil di lakukan secara online sehingga pelanggan da penjual tidak perlu mendatangi showroom untuk melakukan kegiatan penjualan maupun pembelian.

Kata Kunci:

Sistem Informasi, Penjualan, Waterfall, Web



©2025. Diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah Kecerdasan Buatan, Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi CC BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Saat ini, kendaraan bukanlah kebutuhan primer lagi bagi sebagian orang, namun kebanyakan kendaraan merupakan kebutuhan pokok sebagai alat transportasi memudahkan kegiatan sehari-hari. Mobil adalah contoh kendaraan yang sangat dibutuhkan, kendaraan yang sangat berguna dengan kapasitas penumpang lebih dari satu, maka dari itu mobil banyak diminati sebagai kendaraan pribadi maupun umum. Semakin banyak orang membeli mobil semakin banyak pula mobil bekas yang tidak terpakai namun masih layak digunakan. Disisi lain, ada banyak orang yang membutuhkan mobil dengan harga terjangkau, namun kesulitan untuk mencari tempat bertransaksi. Hal inilah yang menciptakan adanya sistem jual-beli mobil bekas. (Turban, E., King, D., Lee, J., Liang, T.P. & Turban, D., 2025)

Showroom 58 Auto Karawang salah satu showroom yang menjual mobil bekas di Karawang. Dalam proses data transaksinya memerlukan waktu lama, sehingga kurang efisien. Perusahaan ini masih dibilang perusahaan kecil yang baru dibentuk dan didalam sistem pengolahan data, seperti data laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan stok barangnya masih juga belum online atau juga masih dilakukan pencatatan manual berupa lembaran dokumen sehingga membutuhkan waktu lama untuk pengolahan data-data laporannya tersebut. Maka dari itu penelitian memiliki peranan untuk memperbaiki kinerja sistem pengolahan data sehingga diharapkan akan menjadi kemudahan untuk sarana pengolahan data stock barang dan penjualannya sehingga dapat diperoleh hasil yang cepat, tepat dan akurat. (Porter, M.E., 2025)

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis mengusulkan judul penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mobil Menggunakan Php Mysql Berbasis Web Showroom 58 Auto Karawang

LANDASAN TEORI

Penjualan adalah sebuah usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang atau jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. (Kotler, P. & Armstrong, G., 2025)

Sistem adalah rangkaian komponen yang dikoordinasikan untuk mencapai serangkaian

tertentu. (Laudon, K.C. & Traver, C.G., 2024)

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. (Stair, R. & Reynolds, G., 2025)

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan.

Informasi adalah data yang telah di organisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat. (Chaffey, D., 2025)

Unified Modelling Language adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berpradigma berorientasi objek”. (Davis, F.D., 2025)

Jenis Jenis *Unified Modelling Language*: (Pavlou, P.A., 2025).

1. *Use Case Diagram*

secara grafis menggambarkan, interaksi secara sistem, sistem eksternal dan pengguna.

2. *Class Diagram*

Menggambarkan struktur *object* sistem.

3. *Sequence Diagram*

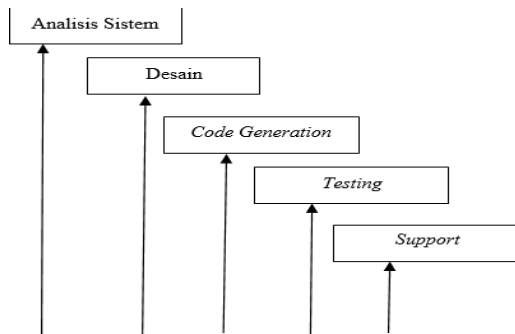
Secara grafis menggambarkan bagaimana *object* berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Activity Diagram*

Secara grafis untuk menggambarkan rangkaian aliran aktivitas baik proses bisnis maupun *use case*.

METODE PENELITIAN

Model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya “*Linear Sequential Model*”. model perancangan bisa dilihat digambar 3.1. (Laudon, K.C. & Laudon, J.P., 2025)

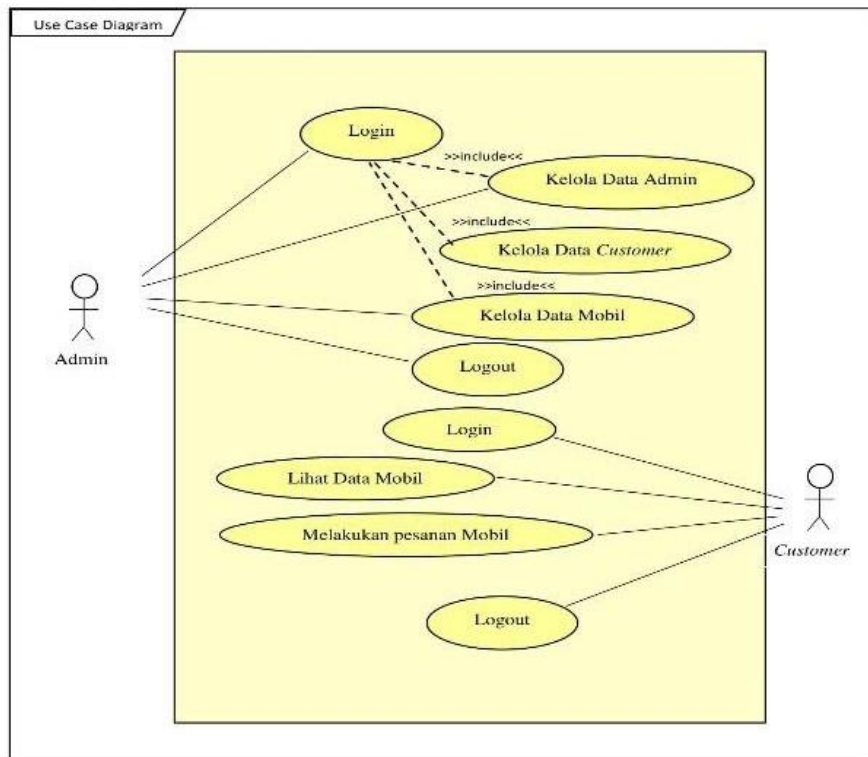


Gambar 3.1 Waterfall

1. Analisis kebutuhan Software, Menganalisa semua kebutuhan termasuk dokumen atau berkas seperti buku besar
2. Desain, Mendefinisikan kebutuhan sistem yang terkait dengan pengembangan aplikasi terkait dengan menggunakan tools system
3. Code Generation, Menentukan bahasa pemrograman yang akan digunakan
4. Testing, Mendeskripsikan proses pengujian yang akan dilakukan dengan menggunakan blackbox testing.
5. Support, Mendefinisikan pengembangan terhadap sistem yang sedang dibuat dalam menghadapi mengantisipasi perkembangan maupun perubahan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Showroom 58 Auto Karawang yang beralamat di Jl. Arief Hakim No. 35 Karawang Kulon Kec. Karawang Barat Kabupaten Karawang adalah sebuah perusahaan perusahaan yang bergerak dalam bidang jual beli mobil bekas, Dengan kondisi ekonomi yang sangat sulit ini, banyak sekali masyarakat yang tidak mampu untuk membeli mobil baru, baik yang secara tunai. Gambar 3. dibawah ini merupakan pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak. (O'Brien, J.A. & Marakas, G.M., 2025)



Gambar 2. Use Case Diagram

1. Dialog Layar

Browser address bar: http://localhost/penjualan_mobil/login.php

Navigation menu: Home Keranjang Login Checkout

Login form:

Email

Password

Masuk Register

Gambar 1. Login User

Pada menu ini User dapat memasukkan username dan password pada menu yang tersedia

Gambar 2. Halaman Register/ Input

Pada gambar 2 di atas merupakan form untuk detail customer, data nama, alamat lengkap, no telepon dan email. (Chaffey, D., 2015)

Gambar 3. Menu lihat Mobil

Pada Gambar 3 di atas merupakan form untuk detail view gambar detail spesifikasi mobil

No	Nama	Harga	Sub Total
1	Suzuki Ertiga 1.5	Rp. 125,000,000	125,000,000
Total Pesanan			Rp. 125,000,000

Gambar 4. Menu Checkout Keranjang Pembelian.

Pada Gambar 4 di atas merupakan form untuk keranjang pembelian dari Pembeli. pada menu ini hanya bisa melihat rencana awal dan tidak langsung membayar, karena belum

cek langsung ke showroom, Customer boleh membooking kendaraan sebelum proses negosiasi untuk membayarnya berupa QR dan Cash di Showroom⁵⁸.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi dapat berguna untuk memudahkan akses customer melihat secara online sebelum cek ke Showroom, aplikasi ini belum sempurna masih terdapat kelemahan, diharapkan dalam penelitian selanjutnya misalkan dengan menambahkan Menu FAQ, dan Ulasan Customer.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaffey, D., 2025. Digital Business and E-Commerce Management. Pearson Education.
- Chen, J., Zhang, C. & Xu, Y., 2025. *The Role of Mutual Trust in Building Members' Loyalty to a C2C Platform*. Information & Management, 46(4), pp.226–232.
- Davis, F.D., 2025. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly, 13(3), pp.319–340.
- Gefen, D., Karahanna, E. & Straub, D.W., 2024. *Trust and TAM in Online Shopping: An Integrated Model*. MIS Quarterly, 27(1), pp.51–90.
- Kotler, P. & Armstrong, G., 2025. Principles of Marketing. 17th ed. Pearson.
- Laudon, K.C. & Traver, C.G., 2024. E-commerce: Business, Technology, Society. Pearson.
- Laudon, K.C. & Laudon, J.P., 2025. Sistem Informasi Manajemen. Terjemahan edisi 13. Jakarta: Salemba Empat.
- Laudon, K.C. & Laudon, J.P., 2025. Management Information Systems: Managing the Digital Firm. Pearson
- Pavlou, P.A., 2025. Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with the Technology Acceptance Model. International Journal of Electronic Commerce, 7(3), pp.69–103.
- Rogers, E.M., 2003. Diffusion of Innovations. 5th ed. Free Press.
- Porter, M.E., 2025. Strategy and the Internet. Harvard Business Review, 79(3), pp.62–78.
- Stair, R. & Reynolds, G., 2025. Principles of Information Systems. Cengage Learning.
- Turban, E., King, D., Lee, J., Liang, T.P. & Turban, D., 2025. Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective. Springer.
- O'Brien, J.A. & Marakas, G.M., 2025. Introduction to Information Systems. McGraw-Hill.

Zwass, V., 1996. Electronic Commerce: Structures and Issues. International Journal of Electronic Commerce, 1(1), pp.3–23.

Note:

- Warna teks hitam
- Warna sub bagian biru seperti contoh
- Jumlah halaman yang di perbolehkan minimal 6 – 15 Halaman
- Daftar Rujukan (Daftar Pustaka) menggunakan konsep Harvard minimal 15 referensi
- Manuscript (artikel) yang tidak sesuai format dan template akan langsung di reject.