

RANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETING PADA DEALER MOBIL XYZ KUPANG BERBASIS WEB

Jimi Asmara
STIKOM Uyelindo Kupang
asmara@uyelindo.ac.id,

ABSTRACT

Along with the rapid and sophisticated development of technology, it has had a big impact on life today. This is indicated by the increasing development activities and the development of information technology. One of the facilities used for the development of information technology is the use of computers. The purpose of this study is to create a responsive web-based e-marketing car website so that it can help salesmen get as many customer databases as possible to purchase cars so that car purchases can be realized, attract many customers and maintain customer loyalty to further improve the sales process in CV. XYZ. The method used to obtain results in this study starts from the study of literature by studying references related to research, data collection, system analysis in the form of problem analysis, solving and needs, implementing customer relationship management, then the next step is designing the system as a whole, after that the system tests whether it runs according to the research objectives. If the system shows valid results, the system is ready to be implemented. The results of this study are to produce a responsive web-based system with the application of E-marketing so that it can facilitate the customer to find out information on car loan simulation and monthly promos available at CV dealers. XYZ and also facilitated by being able to access independently via PC, laptop or by using a smartphone whenever and wherever the consumer is, so as to increase sales on the CV. XYZ.

Keywords : *E-marketing, Responsive Website, Sales Promotion*

INTISARI

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang pesat dan canggih, telah membawa dampak yang besar dalam kehidupan saat ini. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya kegiatan pembangunan maupun perkembangan teknologi informasi. Salah satu sarana yang digunakan untuk pembangunan teknologi informasi adalah penggunaan komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat website e-marketing mobil berbasis web responsive sehingga dapat membantu salesmen agar mendapatkan database customer pembelian mobil sebanyak mungkin agar bisa di-follow up agar terealisasi pembelian mobil, menarik banyak pelanggan dan menjaga loyalitas pelanggan agar lebih meningkatkan proses penjualan pada CV. XYZ. Metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil dalam penelitian ini mulai dari studi literatur dengan mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan penelitian, pengumpulan data, analisis sistem berupa analisis masalah, pemecahan dan kebutuhan, menerapkan customer relationship management, kemudian langkah selanjutnya adalah perancangan sistem secara keseluruhan, setelah itu pengujian sistem apakah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Apabila sistem menunjukkan hasil yang valid maka sistem siap untuk diimplementasikan. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah sistem berbasis web responsive dengan penerapan E-marketing sehingga dapat mempermudah customer untuk mengetahui informasi simulasi kredit mobil maupun promo bulanan yang tersedia pada dealer CV. XYZ dan juga dipermudah dengan dapat mengakses secara mandiri melalui PC, laptop maupun dengan menggunakan smartphone kapanpun dan dimanapun konsumen berada, sehingga mampu meningkatkan penjualan pada CV. XYZ

Kata kunci : *E-marketing, Responsive Website, Sales Promotion*

1. PENDAHULUAN

Data dan informasi merupakan suatu kesatuan yang tidak bisa dilepaskan dalam perkembangan teknologi saat ini, mempromosikan produk dengan *website (e-commerce)* akan lebih banyak menguntungkan dan juga mempermudah proses pengembangan dan promosi usaha sehingga dapat menghemat biaya. CV. XYZ merupakan sebuah dealer resmi mobil Toyota yang berada di jalan Timor Raya No. 78 Pasir panjang, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang-NTT. Dealer ini berdiri pada tahun 1996 dan menjadi satu-satunya dealer mobil pertama yang ada di NTT dan semakin berkembang sampai saat ini. Mobil Toyota merupakan salah satu merk mobil dengan penjualan mobil terbaik di Indonesia yang dibuktikan dengan selalu mengungguli *market share* tingkat nasional, yaitu tipe mobil avanza yang bertahan selama 9 tahun dari 2005 sampai 2014 di pasar otomotif dengan penjualan sebanyak 16.000 unit perbulannya, dan informasi terbaru Toyota juga mengalami peningkatan penjualan 13,6% dari bulan Februari sampai Maret 2018 yaitu dari 27.665 unit menjadi 31.424 unit, mobil Toyota juga merupakan merk mobil yang sangat lengkap dengan tipe-tipenya mulai dari mobil *commercial*, *hatchback* dan *passanger*. Tidak hanya pembelian ritail dengan tenaga yang tangguh dan model yang sangat

menarik, mobil Toyota juga sering dipilih sebagai kendaraan operasional atau dinas di kantor pemerintahan ataupun kantor swasta sehingga membantu untuk meningkatkan penjualan mobil Toyota.

Namun dengan penjualan yang selalu meningkat, itu semua tidak lepas dari peran kinerja para *salesman* maupun *salescounter*-nya selaku ujung tombak perusahaan. Dalam dunia marketing susah untuk menghindari dari yang namanya persaingan antar sesama salesman dalam satu perusahaan maupun salesman dari pihak *competitor*. Dengan jumlah salesman yang banyak sekitar 150 orang dari seluruh dealer yang ada di Kota Kupang yang saling bersaing dalam mencari *costumer*, bahkan juga sering bertemu salesman *competitor* di mall ataupun perumahan-perumahan yang sama pada saat melakukan *canvassing* untuk mencari *costumer* untuk diprospek, sehingga akan mengganggu konsistensi penjualan setiap salesman Toyota khususnya yang berada di CV. XYZ. Setelah itu untuk tahapan negosiasi lanjutan ada yang namanya perhitungan simulasi kredit yang akan disampaikan kepada *costumer* jika terjadi pembelian kredit. Dengan perhitungan secara manual akan dikhawatirkan terjadinya selisih biaya angsuran ataupun bunga.

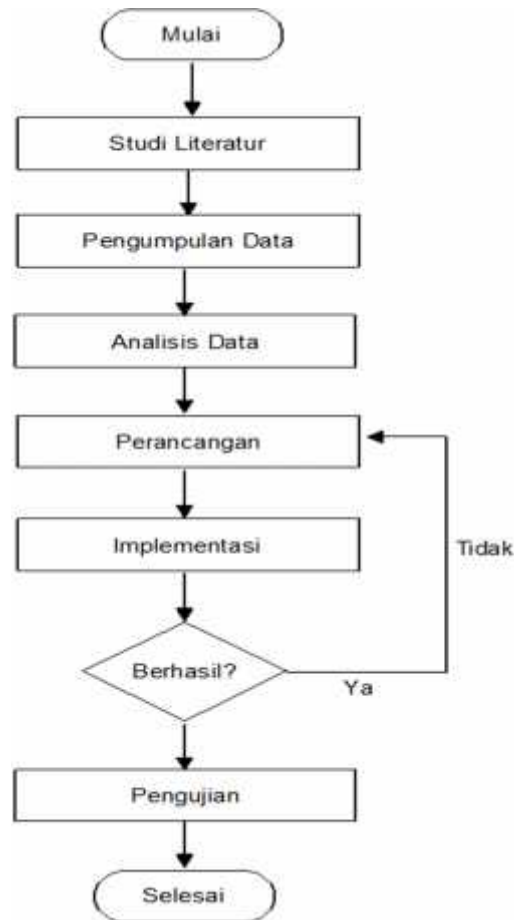
Untuk itu diperlukan suatu inovasi yang akan membantu CV. XYZ agar tetap stabil bahkan meningkatkan penjualan mobil kedepannya, maka dari itu agar dapat membantu mempermudah proses penjualan di CV. XYZ dan juga mengurangi persaingan antara teman sesama salesman dalam perusahaan maupun salesman dari pihak *competitor*, perlu dibangun aplikasi penjualan berbasis *web responsive*, penjualan di sini yang dimaksud adalah proses pengiklanan secara luas menggunakan website. Mengingat rata-rata penduduk di Kota Kupang sudah mengenal yang namanya internet sehingga akan mempermudah masyarakat untuk mencari informasi mengenai spesifikasi mobil Toyota, harga-harga terbaru maupun promo/discount bulanan yang tersedia pada dealer mobil CV. XYZ. Dengan website ini *costumer* juga sangat dimudahkan untuk mengetahui simulasi perhitungan kredit dari setiap leasing-leasing terbaik yang ada di Kota Kupang, dengan penginputan simulasi kredit pun *salesman* akan mendapatkan data *costumer* seperti alamat maupun nomor handphone dari *costumer* sehingga *salesman* pun akan mendapatkan banyak database yang bisa melakukan kunjungan ataupun *di-follow up* untuk menjalin hubungan yang baik hingga terjadi realisasi pembelian dan juga bisa mendapatkan referensi-referensi *costumer* lainnya untuk pembelian mobil dari database yang ada. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat website e-marketing mobil berbasis *web responsive* sehingga dapat membantu *salesman* agar mendapatkan database *costumer* pembelian mobil sebanyak mungkin agar bisa *di-follow up* agar terealisasi pembelian mobil, menarik banyak pelanggan dan menjaga loyalitas pelanggan agar lebih meningkatkan proses penjualan pada CV. XYZ

Beberapa penelitian terdahulu terkait topik penelitian ini sebagai berikut, Erlangga, dkk (2020) juga pernah melakukan penelitian yang berjudul Aplikasi E-marketing panglong kayu menggunakan metode *collaborative filtering*, penelitian ini menggunakan metode *collaborative filtering* untuk membangun sistem penjualan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Rosmalasari, dkk (2020), dengan judul pengembangan e-marketing sebagai sistem layanan pelanggan pada mega florist bandar lampung, penelitian ini menghasilkan aplikasi secara online berbasis e-marketing yang dibangun untuk menyebarkan paket penyewaan dan pengiriman bunga dan sebagai media promosi dari usaha yang dilakukan. Nugraha (2018) melakukan penelitian dengan judul analisis promosi pariwisata halal melalui e-marketing di kepulauan riau. Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan wisata halal di provinsi kepulauan riau dengan e-marketing diharapkan dapat membuat jalur yang tepat dalam hal memberikan informasi yang efisien dan efektif bagi calon konsumen. Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan menerapkan e-marketing pada dealer mobil CV. XYZ Kupang berbasis website, dan keunggulan pada website ini terdapat fitur simulasi kredit bagi *costumer*, sehingga dapat membantu meningkatkan produktifitas penjualan mobil.

2. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini lakukan di dealer mobil CV.XYZ dengan alamat Jl. Timor raya no 78 kecamatan kelapa lima kota kupang. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah, laptop lenovo 400S dengan spesifikasi sebagai berikut Laptop, Intel Inside (2.16 GHz), RAM 2 GB, Printer Epson L350, sedangkan untuk *Software* (perangkat lunak) yang digunakan yaitu: Microsoft Windows 7, PHP, MySQL, Microsoft Office Word, Microsoft Visio 2007.

Terdapat Beberapa tahapan yang dilakukan yaitu studi literatur dengan mempelajari referensi-referensi yang terkait dengan penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik, pengumpulan data dari objek penelitian. Analisis sistem berupa analisis masalah, pemecahan dan kebutuhan, kemudian langkah selanjutnya adalah perancangan sistem secara keseluruhan, setelah itu pengujian sistem apakah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Apabila sistem menunjukkan hasil yang valid maka sistem siap untuk diimplementasikan. Dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



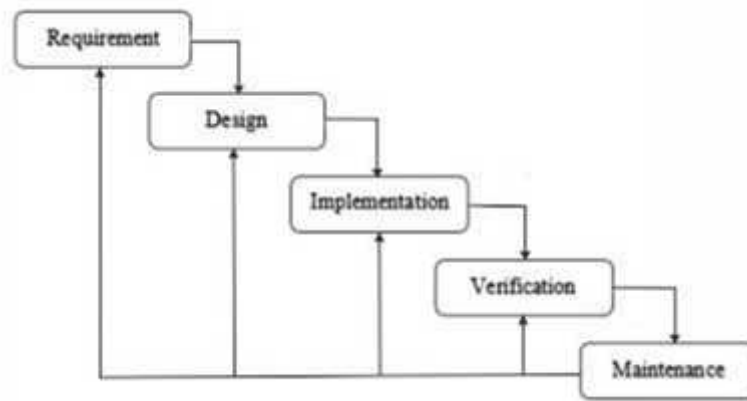
Gambar 1 . Flowchart penelitian

Berdasarkan alur *Flowchart* pada Gambar 1, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. pengumpulan data tipe-tipe mobil toyota, data spesifikasi mobil, data harga mobil, dan data promosi-promosi setiap bulannya yang dilakukan dengan cara observasi langsung ke dealer mobil CV. XYZ
2. studi Pustaka dilakukan dengan mencari literatur pendukung penelitian yang mampu memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian ini serta membantu mempertegas teori-teori yang ada untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, karangan- karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain
3. observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yang mana observasi ini dilakukan di dealer mobil CV. XYZ JL. Timor Raya No.78 Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang. Dengan mengamati semua proses transaksi jual beli
4. analisis data dengan cara menganalisa data-data mengenai pengumpulan data tipe-tipe mobil toyota, data spesifikasi mobil, data harga mobil, dan data promosi-promosi setiap bulannya, yang akan digunakan dalam pembuatan penelitian ini
5. perancangan sistem dengan cara merancang sebuah perancangan database sistem yang sesuai dengan data dari dealer mobil CV. XYZ, dianalisa dan siap untuk dirancang dengan mysql
6. implementasi bahasa pemrograman (*coding*) *visual studio code* dan *sublime text* untuk membangun sistem
7. pengujian sistem pada tahap ini aplikasi akan dijalankan pada setiap form antarmuka sesuai dengan tombol fungsi yang dibuat dan hasilnya akan dilihat pada saat aplikasi dijalankan.

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*, dipilihnya metode ini karena model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung, Sukamto (2016). Metode *waterfall* ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 2. Metode Waterfall

1. proses analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan secara intensif untuk mengetahui spesifikasi perangkat lunak agar dapat dipahami oleh *user*
2. desain perangkat lunak fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, user interface dan didokumentasikan
3. pengkodean fokus pada program perangkat lunak sesuai dengan desain yang telah dibuat
4. pengujian, pada tahap ini dilakukan pengujian perangkat lunak, menghasilkan output yang dihasilkan sudah sesuai dengan yang diinginkan
5. *maintenance*, tahap ini merupakan tahap perawatan sistem, berdasarkan masukan-masukan dari *user*.

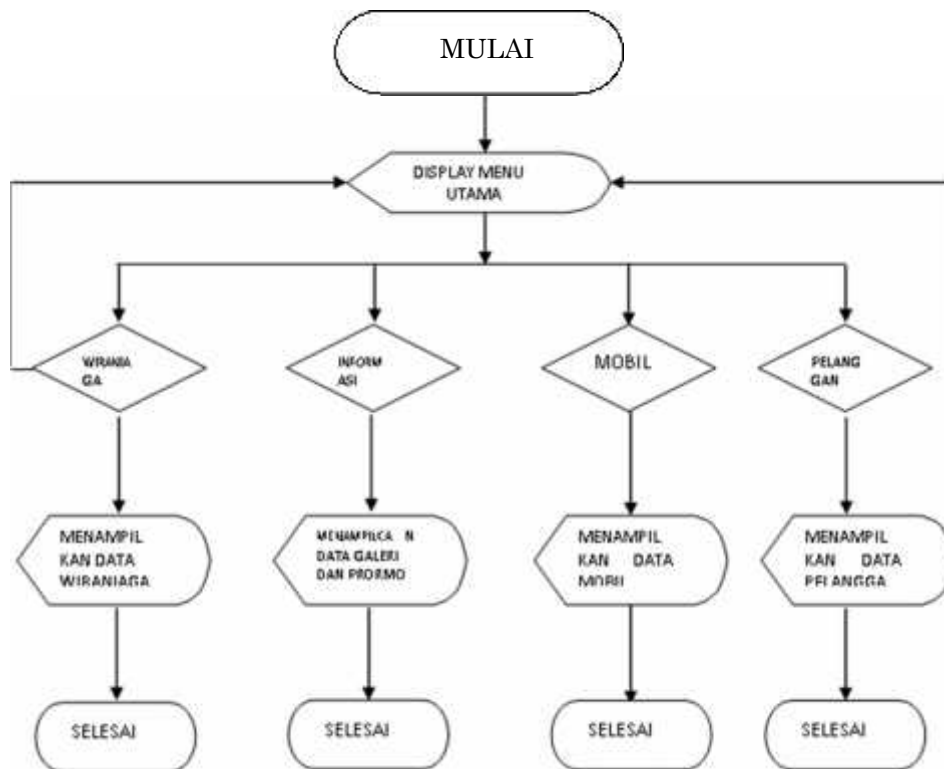
Website, pengertian website adalah “keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi” Pengembangan *website* adalah salah satu aspek yang paling penting dari situs web apapun, sebagai pengembangan dari situs yang bekerja pada *coding* dan pemrograman untuk membuat web page bekerja dengan baik. Sementara pembangun *site* gratis dapat hadir dengan cara membuat *site* sendiri. Tidak hanya pada *website* yang akan dikembangkan sesuai selera, tetapi akan dibuat sehingga dapat dengan mudah bekerja dengan CMS untuk menjalankan semua aspek yang berbeda dari *website* yang telah dibuat. Menurut Prayitno, dkk (2015) *website* dinamis adalah sebuah *website* yang isi kontennya dapat berubah mengikuti dari isi database.

PHP, adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti *computer* secara langsung pada saat baris kode dijalankan. PHP disebut sebagai pemrograman Server Side Programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server. PHP adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah *Open Source*, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode – kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya. Pemrograman PHP dapat ditulis dalam dua bentuk yaitu penulisan baris kode PHP pada file tunggal dan penulisan kode PHP pada halaman html, Sibero (2011).

MySQL adalah database yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan PHP. MySQL mempunyai tampilan *client* yang mempermudah dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bias dilakukan. phpMyAdmin adalah sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada web server. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu repot untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua hal tersebut dapat dilakukan hanya dengan meng-klik menu fungsi yang ada pada halaman phpMyAdmin, Saputra (2013)

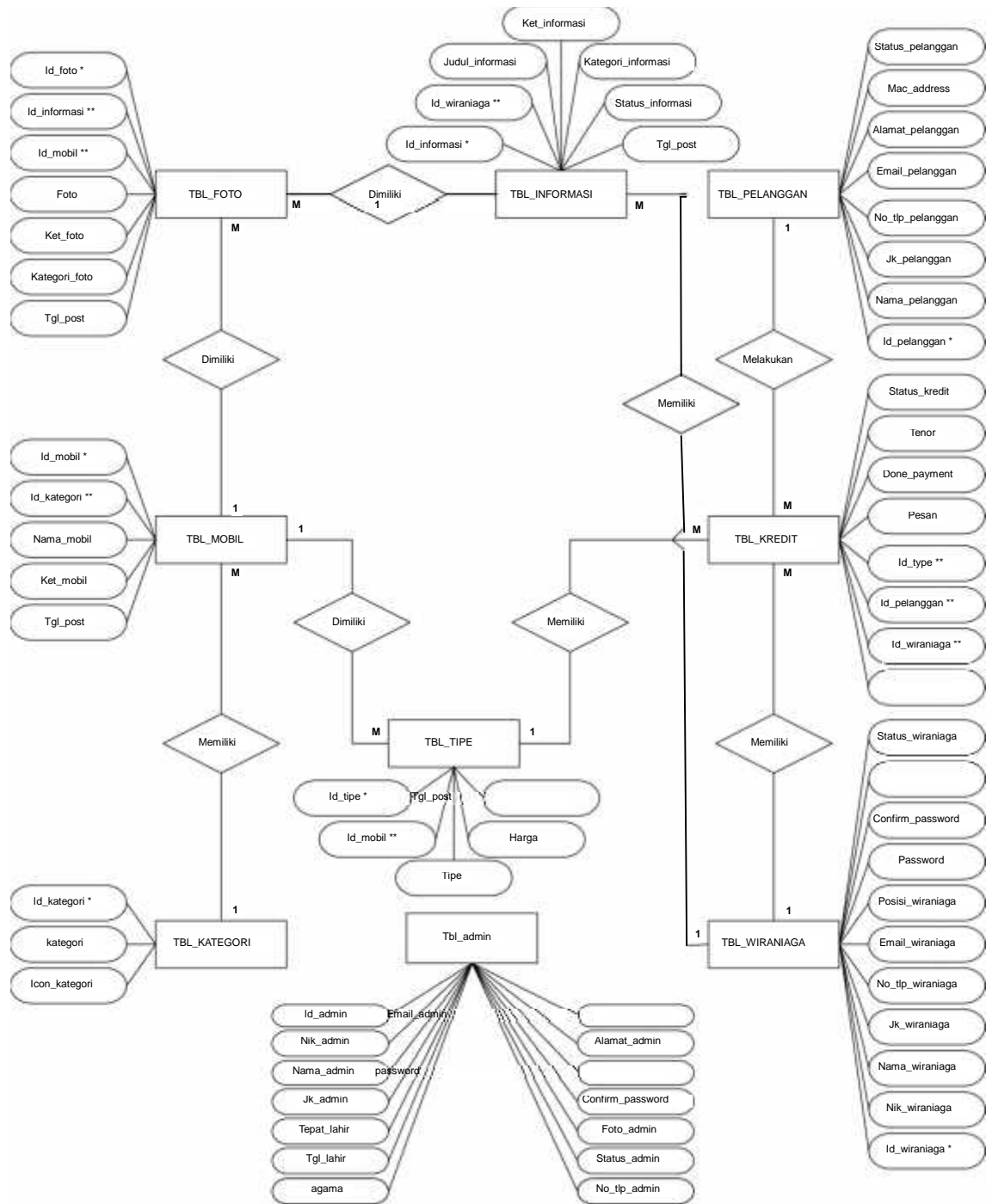
2.2 Perancangan Perangkat Lunak

Flowchart Sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, *flowchart* ini merupakan dekripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem, Kadir (2002). Pada penelitian ini *flowchart* sistem ditunjukkan oleh Gambar 3.



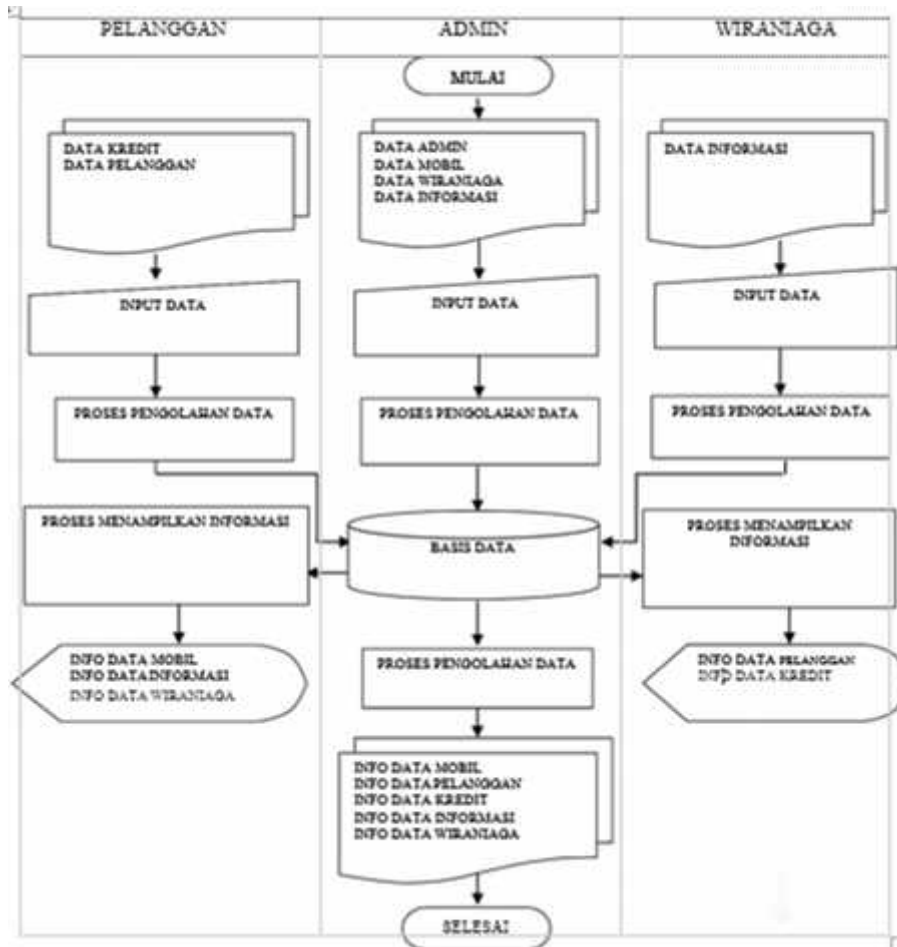
Gambar 3. Flowchart Sistem

Entity Relationship Diagram (Gambar 4) adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem, Brady (2010).



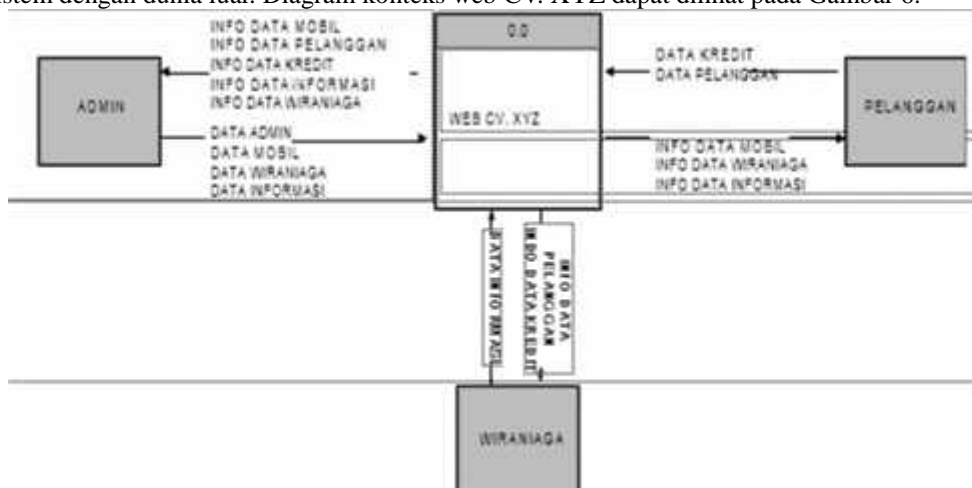
Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Alur dokumen atau yang disebut juga *flowchart* merupakan gambaran tentang bagaimana cara kerja sistem secara keseluruhan yang dapat dibangun dengan menggunakan simbol-simbol yang mewakili keadaan sebenarnya pada sistem dan gambaran tentang dokumen-dokumen tersebut beredar. Pada alur dokumen ini, terdapat dua entitas yaitu admin dan pengguna. Proses dimulai dari entitas admin dan pengguna. Proses dimulai dari entitas admin. Tampilan alur dokumen sistem ini dapat dilihat pada Gambar 5.



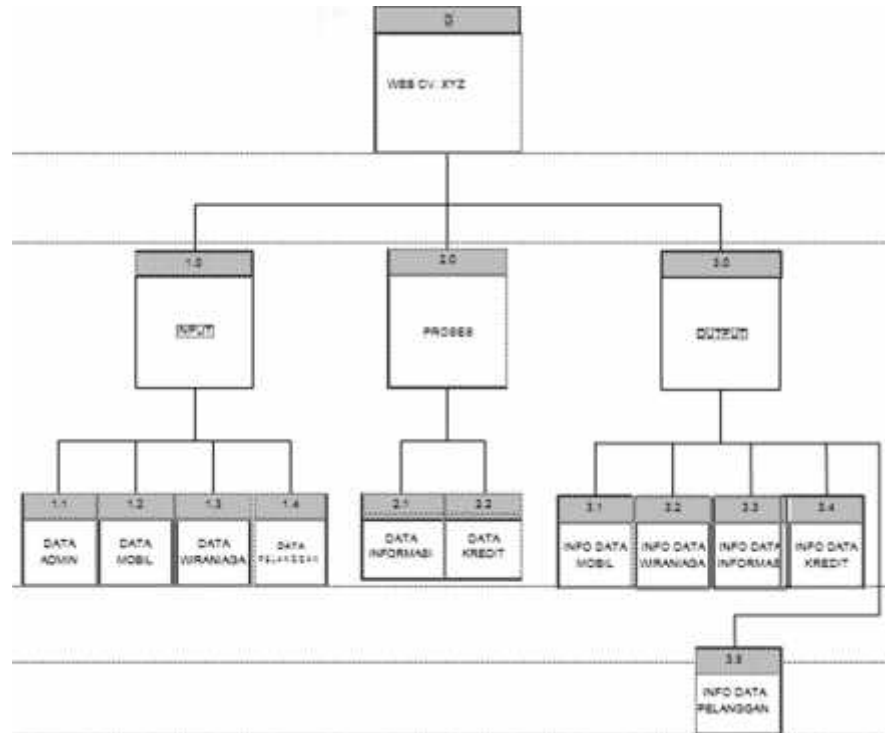
Gambar 5. Alur Dokumen

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan satu dengan yang lain dengan aliran dan penyimpanan data atau sebuah diagram yang menggambarkan hubungan input atau output antara sistem dengan dunia luar. Diagram konteks web CV. XYZ dapat dilihat pada Gambar 6.



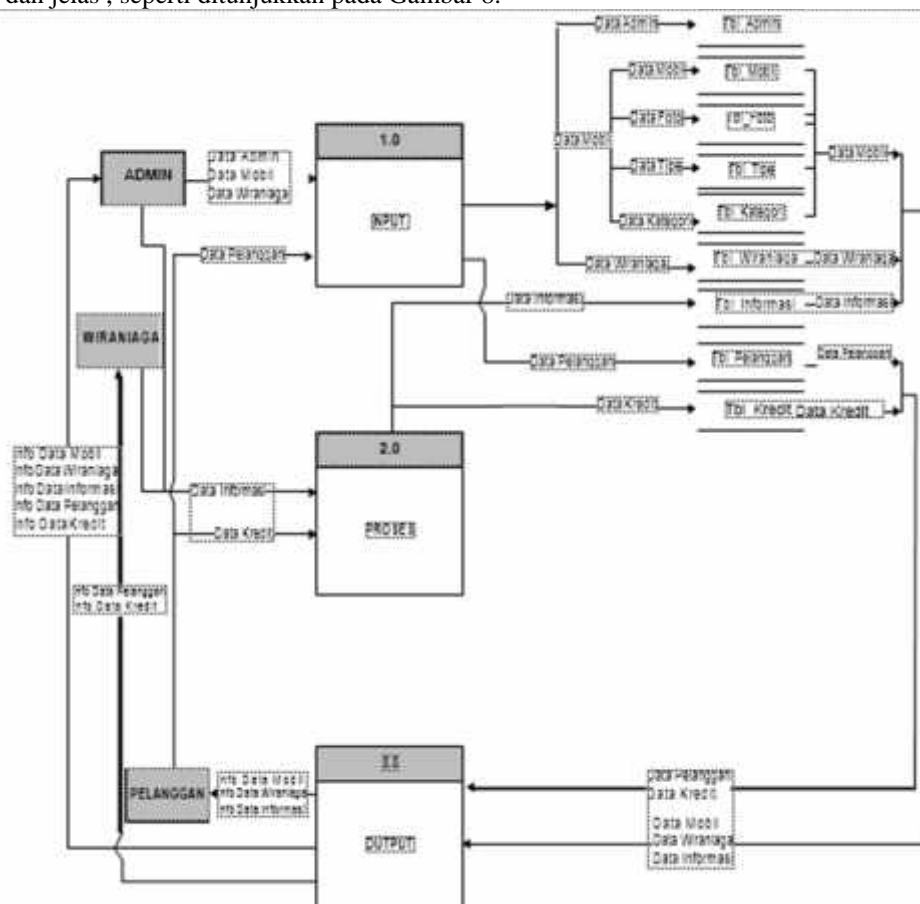
Gambar 6. Diagram Konteks

HIPO (Gambar 7) telah dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi-fungsi dari modul-modul suatu sistem, dan HIPO juga dirancang untuk menggambarkan modul-modul yang harus diselesaikan oleh pemrogram. HIPO tidak dipakai untuk menunjukkan instruksi-instruksi program yang akan digunakan, disamping itu HIPO menyediakan penjelasan yang lengkap dari input yang akan digunakan, Proses yang akan dilakukan serta output yang diinginkan. Hierarki input proses output Website CV. XYZ ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hirarki input proses output (HIPO)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas, seperti ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website CV. XYZ adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membantu CV. XYZ dalam memasarkan produk-produk mobil Toyota di Kota Kupang khususnya maupun di kota-kota lain di NTT dan dari luar NTT. Sistem ini dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui produk-produk terbaru mobil Toyota dan juga pelanggan dapat melakukan pembelian mobil Toyota tanpa harus mendatangi dealer. Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

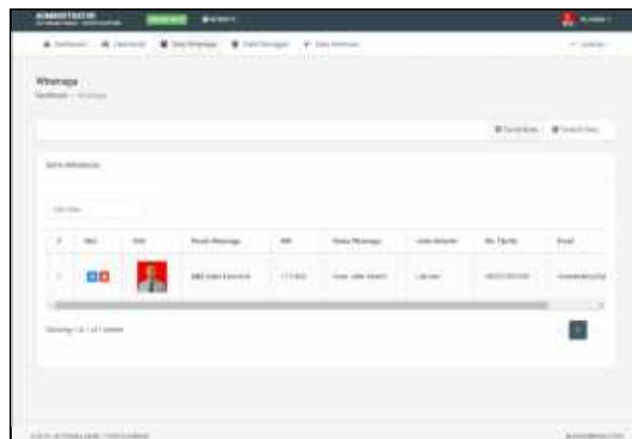
3.1 Antarmuka Sistem

Antarmuka beranda merupakan antarmuka awal yang dibuat pada website CV. XYZ yang isinya terdapat informasi-informasi yang berisikan foto tentang kantor, promo terbaru yang dikeluarkan oleh pihak kantor, produk mobil Toyota keluaran terbaru yang ada di kantor, tipe-tipe mobil Toyota dan alamat kantor. Tampilan antarmuka beranda dapat dilihat pada Gambar 9



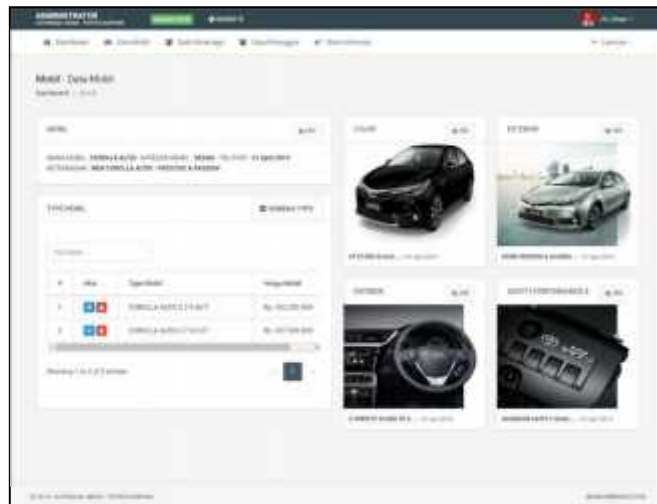
Gambar 9. Antarmuka halaman beranda

Antarmuka data wiraniaga merupakan antarmuka yang dibuat pada website CV. XYZ yang isinya terdapat data wiraniaga dan pada halaman ini juga bisa dilakukan edit dan hapus data wiraniaga. Tampilan antarmuka data wiraniaga dapat dilihat pada Gambar 10.



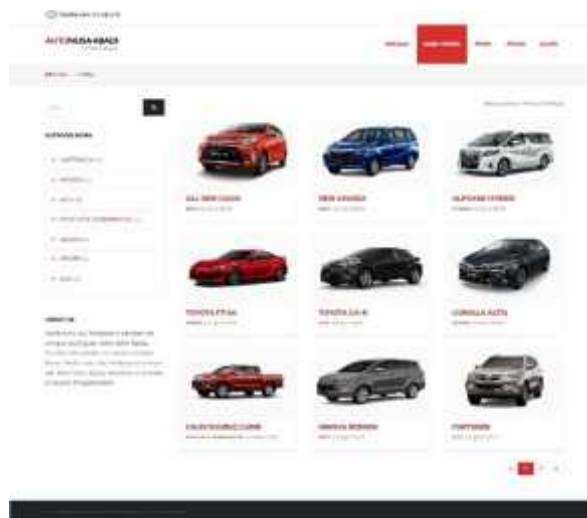
Gambar 10. Antarmuka data wiraniaga

Antarmuka data *type* merupakan antarmuka yang dibuat pada website CV. XYZ yang isinya terdapat data *type* mobil beserta form- form penginputan data *type* dan harga mobil. Pada halaman ini juga bisa dilakukan edit dan hapus data *type* mobil. Tampilan antarmuka data *type* dapat dilihat pada Gambar 11.



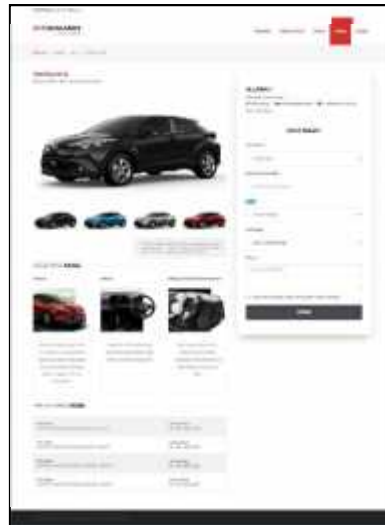
Gambar 11. Antarmuka data *type*

Antarmuka Mobil Toyota merupakan antarmuka yang dibuat pada website CV. XYZ yang isinya terdapat informasi-informasi yang berisikan foto-foto keseluruhan merk mobil Toyota dan juga link untuk informasi wiraniaga. Tampilan antarmuka mobil toyota dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Antarmuka mobil toyota

Antarmuka Detail Mobil merupakan antarmuka yang dibuat pada website CV. XYZ yang isinya terdapat informasi-informasi yang berisikan pilihan warna mobil, spesifikasi mobil, dan juga harga per-tipe mobil. Pada halaman ini *costumer* juga bisa menginput data diri untuk bisa memasukan simulasi data kredit. Tampilan antarmuka detail mobil dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Detail produk mobil

3.2 Pengujian Sistem

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga akan ditemukan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian akan dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna. Pengujian dilakukan dengan menguji fungsionalitas sistem dan pengujian pengguna. Pengujian unjuk kerja dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap responden pengguna website CV. XYZ, Dalam pengujian unjuk kerja sistem ini diambil 156 responden dari kalangan masyarakat dan beberapa karyawan dealer di seputaran kota kupang. Hasil simulasi Data responden tersebut didapat menggunakan metode slovin dengan batas toleransi kesalahan 8%, dengan jumlah penduduk di kota kupang sekitar 412.708 jiwa. Berikut merupakan hitungan menggunakan metode slovin.

Diketahui :

Jumlah Penduduk Kota Kupang = 412.708 Batas toleransi eror = 8%

Dimana :

n = jumlah sampel N = jumlah populasi

E = batas toleransi kesalahan

$= 412.708 (1 + 412.708 * 0.082)$

$= 412.708 (2.642)$

$= 156,21$

$= 156$

Penentuan skor jawaban, Pertama yang harus kita lakukan adalah menentukan skor dari tiap jawaban yang akan diberikan. Hal ini bertujuan agar responden dapat memberikan penilaian sesuai dengan kriteria mereka berdasarkan pilihan yang ada. Skor jawaban seperti di bawah ini.

Sangat setuju=5

Setuju=4

Netral=3

Tidak setuju=2

Sangat tidak setuju=1

Skor ideal merupakan skor yang digunakan untuk menghitung skor untuk menentukan rating scale dan jumlah seluruh jawaban. Untuk menghitung jumlah skor ideal (kriterium) dari seluruh item, digunakan rumus berikut, yaitu.

Skor Kriterium = Nilai skala x Jumlah responden

Skor tertinggi adalah 5 dan jumlah responden 156, maka dapat dirumuskan menjadi: $5 \times 156 = 780$

$4 \times 156 = 624$

$3 \times 156 = 468$

$2 \times 156 = 312$

$1 \times 156 = 156$

Selanjutnya semua jawaban responden dijumlahkan dan dimasukkan ke dalam *rating scale* dan ditentukan daerah jawabannya. *Rating scale* (Tabel 1) berfungsi untuk mengetahui hasil data kuisioner secara umum dan keseluruhan yang didapat dari penilaian kuisioner dengan ketentuan sebagai berikut :

0 - 156= STS

157 - 312 = TS

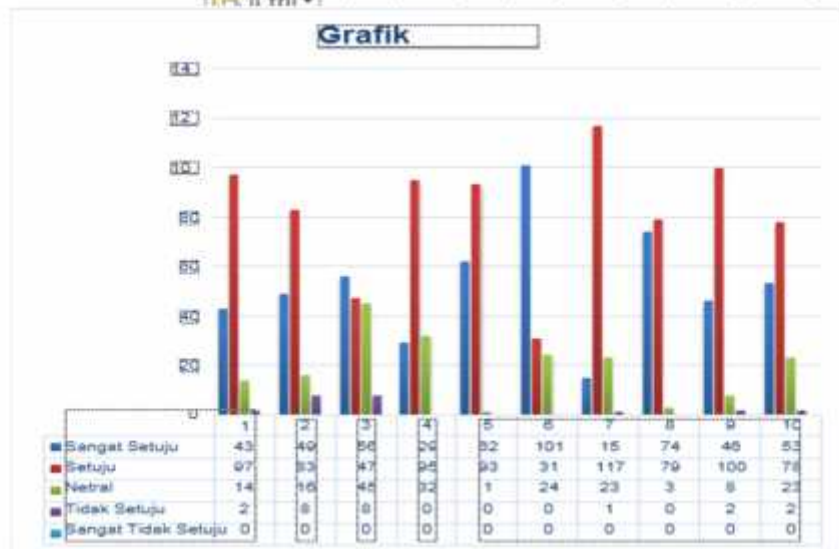
313 - 468 = N

469 – 624 = S
625 – 780 = SS

Dari hasil data kuisioner yang terkumpul, dihitung menggunakan excel didapat data sebagai berikut :

Tabel 1. Perhitungan *rating scale* berdasarkan simulasi perhitungan data kuisioner

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	skala jawaban x Nilai skala					Jumlah
		5	4	3	2	1	SS	S	N	TS	STS	
1	Kemudahan Penggunaan website CV. XYZ dioperasikan	43	97	14	2	0	215	388	42	4	0	649
2	Desain tampilan website CV. XYZ menarik	49	83	16	8	0	245	332	48	16	0	641
3	Ukuran huruf dalam website CV. XYZ sudah sesuai	56	47	45	8	0	280	188	135	16	0	619
4	Warna huruf dan Background website CV. XYZ sudah sesuai	29	95	32	0	0	145	380	96	0	0	621
5	Bahasa yang digunakan CV. XYZ sudah baik	62	93	1	0	0	310	372	3	0	0	685
6	Penggunaan website CV. XYZ tidak menemui kendala	101	31	24	0	0	505	124	72	0	0	701
7	Inputan data pelanggan website CV. XYZ sesuai kebutuhan	15	117	23	1	0	75	468	69	2	0	614
8	Mencari informasi mobil toyota di website CV. XYZ mudah	74	79	3	0	0	370	316	9	0	0	695
9	Website CV. XYZ memenuhi prosedur pemberi informasi mobil	46	100	8	2	0	230	400	24	4	0	658
10	Inputan data kredit website CV. XYZ sesuai kebutuhan	53	78	23	2	0	265	312	69	4	0	650



Gambar 14. Grafik Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil uji responden yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa secara umum sistem ini sudah memenuhi tujuan utama yaitu untuk membantu dalam proses kegiatan jual beli dan promosi. Dari segi tampilan sudah baik, interaktif dan mudah dibaca dan dipahami serta pemilihan warna dan gambar yang nyaman dan indah untuk dipandang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini dapat ditarik beberapa kesimpulan yakni berdasarkan hasil pengujian sistem dengan 10 kriteria yang diberikan kepada user, bisa disimpulkan bahwa respon setuju dengan aplikasi website ini. Dengan diterapkannya website untuk meningkatkan penjualan mobil di CV. XYZ, agar salesman mendapatkan database customer pembelian mobil sebanyak mungkin untuk bisa di *follow up* agar terrealisasi pembelian mobil, menarik banyak pelanggan dan menjaga loyalitas pelanggan dan juga pelanggan dapat mengakses kapan pun dan dimana pun dan sistem yang dibuat berfungsi sebagai perluasan dari sistem manual yang sudah berjalan dalam hal promosi, informasi mobil toyota dan pemberian layanan kepada pelanggan yang tidak mungkin dilakukan secara manual.

Saran

Agar website penjualan mobil ini dapat memberikan informasi yang maksimal kepada para pelanggan ataupun pengguna sistem ini, maka penulis menyarankan:

1. Dilakukan pengembangan sistem di masa yang akan datang sehingga dapat dijadikan sebagai pengganti sistem dan tidak hanya sebagai pendukung sistem.
2. Pihak dealer harus menyiapkan infrastruktur pendukung untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini.
3. Dilakukan pengembangan system menjadi e-commerce sehingga pengguna dapat memesan produk mobil Toyota yang diinginkan.
4. Keamanan data pada sistem ini perlu ditingkatkan.
5. Pihak Dealer sebaiknya melakukan kerja sama dengan pihak penyedia sistem dalam melakukan pemeliharaan sistem secara berkala.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seluruh manajemen CV. XYZ dalam mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander F. K. Sibero.(2011). Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta: Mediakom
- Brady, M, Loonan, J, (2010). *Exploring teh use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry*.Bradford. Emerald Group Publishing
- Erlangga, Anggraini, H,M dan Aprilinda,Y. (2020). Aplikasi E-Marketing Panglong Kayu Menggunakan Metode Colaborative Filtering. Jurnal Sistem Informasi dan Informatika, Vol 11. No 1
- Kadir A. (2002). Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: Andi.
- Nugraha, M,Y, (2018). Analisis Potensi Promosi Pariwisata Halal Melalui E-marketing Di Kepulauan Riau. Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti, Vol.3, No 2. ISSN(p):0853-7720, ISSN(e):2541-4275
- Prayitno,A dan Safitri,Y.(2015) “Pemanfaatan sistem informasi perpustakaan digital berbasis website untuk para penulis”, IJSE Indonesia Journal on Software Engineering vol 1 no 1.
- Rosmalasari,D,T, Lestati, A.M, Dwantoro,F, da Russel, E, (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung, Journal Of Social and Technology for Community Service, Vol 1, No 1.
- Saputra, A. (2013). Membangun Aplikasi bioskop dan sms untuk panduan skripsi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sukamto, Ariani,S dan Shalahuddin, M, (2016). Rakayasa perangkat lunak, Bandung. PT. Elex Media Komputindo.