

P-ISSN : 2337 - 8344

E-ISSN : 2623 - 1247

# Jurnal InformaSI dan Komputer



**Diterbitkan Oleh :  
STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI**

**Volume 9**

**Nomor 1**

**Tahun 2021**

## JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

Volume 9 Nomor 1 Oktober 2021

Jurnal Informasi dan Komputer merupakan Sarana informasi ilmu pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi yang berupa hasil penelitian, tulisan ilmiah, Atau pun studi pustaka. Jurnal ini terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika yang bertujuan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antar kemajuan teknologi dan hasil penelitian. Jurnal ini di terbitkan pertama kali pada tahun 2013.

### **Penanggung Jawab:**

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia  
Kotabumi

### **Pembina:**

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia  
Kotabumi  
Ketua Lembaga Penelitian STMIK Dian  
Cipta Cendikia Kotabumi

### **Pimpinan Redaksi**

Dwi Marisa Efendi, S.Kom., M.Ti

### **Redaksi pelaksana**

Rustam, S.Kom., M.Ti (STMIK Dian  
Cipta Cendikia Kotabumi)  
Nurmayanti M.Kom (STMIK Dian  
Cipta Cendikia Kotabumi)  
Sukatmi, S.Kom., M.Kom (AMIK DCC  
Bandar Lampung)  
Sampurna Dadi Riskiono, M.Kom  
(Universitas Teknokrat Indonesia)  
Ifo Wahyu  
Pratama, S.Kom., M.Ti (AMIK MASTER  
Lampung)

### **Mitra Bestari**

Merri Parida, M.Kom (STMIK Dian  
Cipta Cendikia Kotabumi)

Amarudin, S.Kom., M.Eng (Universitas  
Teknokrat Indonesia)

Didi Susianto, S.T., M.Kom (AMIK  
DCC Bandar Lampung)

Alhibarsyah, S.T., M.Kom (Stmik Tunas  
Bangsa Bandar Lampung)

Kemal Farouq Mauladi

., S.Kom., M.Kom (Universitas Islam  
Lamongan)

Agus Setiawan S.Pd., M.Eng  
(Universitas Muhammadiyah

Lamongan)

Ferrly Ardhy, S.Kom., M.Ti

(Universitas Aisyah Pringsewu)

**Penerbit :** STMIK Dian Cipta Cendikia  
Kotabumi Bekerja Sama Dengan LPPM  
STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

### **Alamat Redaksi/Penerbit:**

Jl. Negara No. 3 Candimas Kotabumi  
Lampung Utara

No Telpon/Fax 0724 23003

Email : lppm-stmik@dcc.ac.id

## **PENGANTAR REDAKSI**

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmatnya Jurnal Informasi dan komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini dapat terwujud, sehingga dapat diterbitkan 2 (dua) kali dalam setahun ini merupakan suatu wadah untuk penyebar luasan hasil-hasil penelitian, studi pustaka, karya ilmiah yang berkaitan dengan Informatika dan Komputer khususnya bagi dosen-dosen STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi serta umumnya para cendekiawan, praktisi, peneliti ilmu Informatika dan Komputer.

Harapan dengan diterbitkannya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) ini sebagai salah satu bentuk sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu informatika dan komputer yang berkaitan dengan kajian-kajian di bidang teknologi informatik, Komunikasi Data dan Jaringan Komputer, perancangan dan Rekayasa Perangkat Lunak, serta ilmu-ilmu yang terkait dengan bidang Informatika dan Komputer lainnya.

Berkenaan dengan harapan tersebut, kepada para peneliti, dosen dan praktisi yang memiliki hasil-hasil penelitian, kajian pustaka, karya ilmiah dalam bidang tersebut diatas, dengan bangga redaksi Jurnal Informatika dan Komputer (JIK) menerima naskah ringkasan untuk dimuat pada jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi dengan berpedoman pada penulisan naskah jurnal sebagaimana dilampirkan pada halaman belakang (Bagian kulit dalam) buku jurnal ini.

Mutu dari suatu jurnal ilmiah tidak hanya ditentukan oleh para pengelolanya saja, tetapi para penulis dan pembaca jualah yang mempunyai peranan besar dalam meningkatkan mutu jurnal Informatika dan Komputer ini. Merujuk pada realita ini kami sangat mengharapkan peran aktif dari peneliti untuk bersama-sama menjaga dan memelihara keberlangsungan dari jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini. Yang juga tidak kalah pentingnya dari partisipasi tersebut diatas, adalah saran dan kritik yang membangun dari pembaca yang budiman agar kiranya dapat disampaikan langsung kepada redaksi JIK. Saran dan kritik yang membangun akan dijadikan masukan dan pertimbangan yang sangat berarti guna peningkatan mutu dan kualitas Jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Tak lupa diucapkan terima kasih yang tak terhingga atas perhatian dan kerjasama dari semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu hingga dapat diterbitkan nya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Semoga apa yang telah diperbuat untuk kebaikan akan menjadi amal ibadah, amin.

Kotabumi, 25 April 2021

Dewan Redaksi

# JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

VOL. 9 NO. 1 THN. 2021

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Implementasi Framework Itil 3 Pada Aplikasi Pelayanan Pelanggan Terpadu Pt. Pln (Persero) Wilayah Kotabumi Ferly Ardhy, Dwi Marisa Efendi, Mitha Franciska, Nur Aminudin, Rustam, Abdullah Umar Faqih Al Ikhsani (Universitas Aisyah Pringewu, Stmik Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	01-06
Penerapan Metode Naive Bayes Dalam Menentukan Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Berrorganisasi Terhadap Presentasi Belajar Debby Febriani R Saragih, Heru Satria Tambunan, Jaya Tata Hardinata (Stikom Tunas Bangsa Pematangsiantar Indonesia).....	07-15
Penerapan Data Mining Untuk Prediksi Penjualan Pupuk Dengan Metode Algoritma Apriori Dwi Marisa Efendi, Sidik Rahmatullah, Asep Afandi, Pakarti Riswanto, Nurmawanti (Stmik Dian Cipta Cendikia Kotabumi) .....	16-21
Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Surat Pengantar Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter Guna Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pada Desa Tambaksari Kidul Kabupaten Banyumas Endang Setyawati1, Suyudi, Foustino Asprilla Gunantara, Hadion Wijoyo (Stikom Yos Sudarso Purwokerto, Stmik Dharmapala Riau).....	22-31
Implementasi Algoritma Naive Bayes Untuk Menentukan Tingkat Kedisiplinan Siswa Sidik Rahmatullah, Iko Prastiyo (Stmik Dian Cipta Cendikia Kotabumi) .....	32-44
Pemanfaatan Framework Codeigniter Untuk Membangun Aplikasi Display Produk Di Alfamart Rajabasa Yuli Syafitri1, Yudi Dwi Pramudya, Muhammad Rasid (Amik Dian Cipta Cendikia, Stmik Tunas Bangsa).....	45-52
Perbandingan Metode Nearest Neighbor, Ward Dan K-Means Dalam Menentukan Cluster Data Kinerja Kantor Unit Bank Abc Bambang Suprpto, Henry Simanjuntak, Sulasminarti (Amik Dian Cipta Cendikia Pringsewu).....	53-65
“Aplikasi Computer Basic Test (Cbt) Pada Smk Ma’arif Sukoharjo Kec. Pringsewu Kab. Pringsewu Berbasis Web” Rima Mawarni, Dewi Triyanti. Ardiansyah (Stmik Dian Cipta Cendikia Kotabumi, Amik Dian Cipta Cendikia Pringsewu).....	67-71
Pengembangan Aplikasi Pencarian Guru Privat Editing Video Berbasis Android Nurhasan Nugroho, Riduwan Napianto, Imam Ahmad, Wahyu Ariya Saputra (Universitas Bina Bangsa, Universitas Teknokrat Indonesia) .....	72-78

Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) Darsin, Desi Triyana (Universitas Megou Pak Tulang Bawang).....	79-87
Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android Ngajiyanto, Sigit Minto, Melpin Aprido Jenius, (Stmik Dian Cipta Cendikia Kotabumi) .....	88-93

# PEMANFAATAN FRAMEWORK CODEIGNITER UNTUK MEMBANGUN APLIKASI DISPLAY PRODUK DI ALFAMART RAJABASA

Yuli Syafitri<sup>1</sup>, Yudi Dwi Pramudya<sup>2</sup>, Muhammad Rasid<sup>3</sup>

AMIK Dian Cipta Cendikia, STMIK Tunas Bangsa

Jl. Cut Nyak Dien No.65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung  
ayulisyafitri@gmail.com<sup>1</sup>, rizaluye34@gmail.com<sup>2</sup>, ras1d66@gmail.com<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Untuk mempengaruhi konsumen, barang dagangan yang disediakan toko hendaknya di display atau ditata sedemikian rupa, sehingga tampak rapi dan menarik. Dalam proses menata barang di perlukan keahlian khusus, agar tidak hanya konsumen saja yang mudah mengambil atau memilih barang, tetapi juga agar perusahaan mudah dalam mengontrol keamanan barang seperti mudah pecah dan mahal. Untuk itu dirancang suatu sistem yang bertujuan mempercepat display barang sesuai dengan urutan yang benar, menggunakan metode Web Engineering, metodologi ini didasarkan pada metodologi sebelumnya ditemukan dalam literature untuk menciptakan proses terstruktur untuk masalah dari Sistem Informasi Display Barang berbasis web. Pemanfaatan Framework CodeIgniter yang mudah digunakan. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi display berbasis web yang mempermudah dalam melakukan pemajangan produk yang tepat sesuai tempat dan urutannya pada Alfamart Rajabasa Bandar Lampung, dan menghasilkan laporan pemenuhan stok di rak yang akurat dan tepat waktu.

*Kata Kunci: Web, Engineering, CodeIgniter*

## ABSTRACT

*To the influence consumers, merchandise provided by the store should be displayed or arranged in such a way that it looks neat and attractive. In the process of arranging goods, special expertise is needed, so that not only consumers can easily pick or choose goods, but also so that companies can easily control the safety of goods such as fragile and expensive. For this reason, a system that aims to accelerate the display of goods in the correct order is designed, using the Web Engineering method, this methodology is based on the methodology previously found in the literature to create a structured process for the problem of a web-based Goods Display Information System. Utilization of CodeIgniter's easy-to-use Framework. The result of this research is a web-based display application that makes it easy to display the right product according to the place and order at Alfamart Rajabasa Bandar Lampung, and to produce an accurate and timely report on the fulfillment of stock on the shelf.*

*Keywords: Web, Engineering, CodeIgniter.*

## 1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman yang serba modern, tingkat persaingan bisnis yang tinggi membuat peritel berinovasi untuk mempertahankan dan meningkatkan persaingan

pasar serta memperluas jaringan pemasarannya. Hasil dari persaingan ritel tersebut tentunya berpengaruh terhadap konsumen, dimana konsumen semakin selektif lagi dalam memilih sebuah ritel dalam melakukan keputusan pembelian sebuah produk. Keputusan pembelian

dipengaruhi oleh beberapa faktor sesuai dengan selera konsumen. Faktor-faktor yang mempengaruhi. Sehingga peritel mampu memutuskan kebijakan-kebijakan yang tepat untuk tokonya. Untuk mempengaruhi konsumen, barang dagangan yang disediakan toko hendaknya di display atau ditata sedemikian rupa, sehingga tampak rapi dan menarik. Terkadang konsumen membeli suatu barang secara spontan tanpa perencanaan sebelumnya, maka peritel harus mampu menyajikan barang dagang untuk membangkitkan minat beli konsumen. Menurut Sopiah dan Syihabuddin (2008:238) [1] “ Display” adalah “usaha yang dilakukan untuk menata barang yang mengarahkan pembeli agar tertarik untuk melihat dan memutuskan untuk membelinya”. Jadi Display adalah menata barang-barang yang akan ditawarkan kepada konsumen, dengan penataan yang menarik dan unik membuat konsumen tertarik dan melakukan kegiatan pembelian suatu produk. Alfamart Indonesia adalah jaringan minimarket lokal yang memiliki sistem waralaba. Waralaba Alfamart sendiri, hingga kini jumlahnya sudah mencapai puluhan ribu gerai di Indonesia.

Maka tak heran jika Anda menemukan gerai waralaba Alfamart yang tersebar pada hampir seluruh penjuru kota. Atas kepercayaan masyarakat terhadap kualitas layanan yang diberikan oleh Alfamart Indonesia, tahun lalu waralaba Alfamart pun berhasil memperoleh penghargaan Top Brand Award 2015. Display produk adalah penataan barang dagangan ditempat tertentu dengan tujuan menarik minat konsumen, memudahkan konsumen untuk melihat serta memilih dan akhirnya membeli produk atau barang yang ditawarkan. Salah satu ruang lingkup pekerjaan penjualan yang memerlukan kekhususan/ spesialisasi dan memerlukan kemampuan analisis yang mendalam dan terstruktur adalah kompetensi dalam menata produk yaitu tentang pengetahuan penataan barang (display produk). Alfamart Rajabasa merupakan salah satu minimarket yang ada di Bandar Lampung yang proses display produknya masih kurang efektif dimana personil

toko masih mengecek langsung ke rak barang untuk mengetahui produk yang tidak terdisplay dengan baik.

Untuk itu dirancang suatu sistem untuk mempercepat display barang sesuai dengan urutan yang benar menggunakan metode Web Engineering , metodologi ini didasarkan pada metodologi sebelumnya ditemukan dalam literature untuk menciptakan proses terstruktur untuk masalah dari Sistem Informasi Display Barang berbasis web. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini adalah *Xtreme Programming (XP)* merupakan salah satu contoh metodologi pengembangan cepat atau bisa disebut *AGILE* dalam pengembangan sistem informasi. XP mempunyai beberapa kelebihan, seperti ringan (*lightweight*), efisien, resiko rendah, fleksibel, dan disebut sebagai cara yang menyenangkan dalam pengembangan aplikasi

Dalam pengembangan system informasi tersebut peneliti menggunakan framework Codeigniter (CI) yang memiliki libraries yang sudah ada didalamnya sehingga lebih mudah dalam membangun aplikasi. framework Codeigniter (CI) merupakan sebuah framework untuk web yang dibuat dalam format PHP. Kelebihan dari framework Codeigniter (CI) adalah dapat digunakan untuk membuat sistem aplikasi web yang kompleks, dapat mempercepat proses pembuatan web karena semua class dan modul yang dibutuhkan sudah ada dan programmer tinggal menggunakan kembali pada aplikasi yang dibuat. [2]

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut (Carvino,2016) [3] dalam jurnal yang menyatakan pengertian dari Aplikasi yaitu sesuatu *subclass* dari perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan-kemampuan fitur komputer dengan secara langsung dapat melakukan tugas yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi-pun dapat diartikan juga sebagai suatu penerjemah sebuah perintah/instruksi yang dijalankan oleh pengguna komputer untuk diteruskan ke/atau diproses oleh perangkat keras.

## 2.2 Pengertian Display

Menurut Sopiah dan Syihabudhin (2008 : 238), Display adalah sebuah usaha yang dapat dilakukan dalam menata produk/barang yang mengarahkan pembeli agar tertarik untuk melihat dan membeli. Display barang sangat penting dilakukan, karena display yang baik akan menimbulkan minat pelanggan untuk membelinya. [4]

## 2.3 Pengertian Produk

Menurut (Ashar, 2014) yang menyatakan bahwa definisi Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan [5]. Berdasarkan pengertian inilah dapat disimpulkan bahwa hampir semua yang termasuk produksi merupakan suatu benda yang nyata bisa dilihat, diraba, serta dirasakan. Hal ini dikarenakan produk merupakan suatu benda yang real, maka jenisnya cukup banyak.

## 2.4 CodeIgniter

Menurut (Arrhioui et al., 2017), Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. Codeigniter memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat serta dalam hal ini pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal [6].

## 2.5 Kelebihan CodeIgniter

Kelebihan dari penggunaan *framework CodeIgniter* yang merupakan sebuah *framework* yang open source dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menerapkan *Model View Controller (MVC)*, diantaranya

1. **Small footprint**, hal ini berarti minim jejak, atau sederhana ketika user melihat tampilan *website CodeIgniter* akan sulit ditebak.

2. **Cepat** : Framework Codeigniter memiliki ukuran data bawaan yang kecil, hal ini dapat diakses dengan cepat oleh user.
3. **Resource**, untuk dapat menggunakan framework ini, kamu hanya memerlukan spesifikasi server/hosting yang kecil, dibandingkan dengan framework lain seperti laravel.
4. **Lebih mudah**, hal ini berarti framework CI tidak perlu melakukan instal hal-hal lainnya. [6]

## 3. METODELOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Web Engineering*, *Web Engineering* merupakan salah satu metode dengan model requirement yang diadopsi dari *software engineering*. Proses bisnis dan model yang dikembangkan oleh *web engineering* diterapkan menggunakan *modified waterfall*. Proses bisnis dan model yang dikembangkan oleh *web engineering* diterapkan menggunakan *modified waterfall*

Beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan dari aplikasi web yaitu:

- a. Kesiapan (Immediacy)  
Pengembang harus memiliki metode untuk melakukan perencanaan, analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah disesuaikan dengan waktu singkat Rencana (Planning)
- b. Keamanan (Security)  
Untuk melindungi data yang sensitive dan memberikan transmisi data yang aman, maka perlu diimplementasikan system keamanan yang kuat pada infrastruktur pendukung pada aplikasi web itu sendiri.
- c. Estetika  
Bagi sebuah aplikasi yang ditargetkan untuk dipasarkan, estetika memiliki tingkat

kepentingan yang sama dengan desain teknisnya.

d. Public User

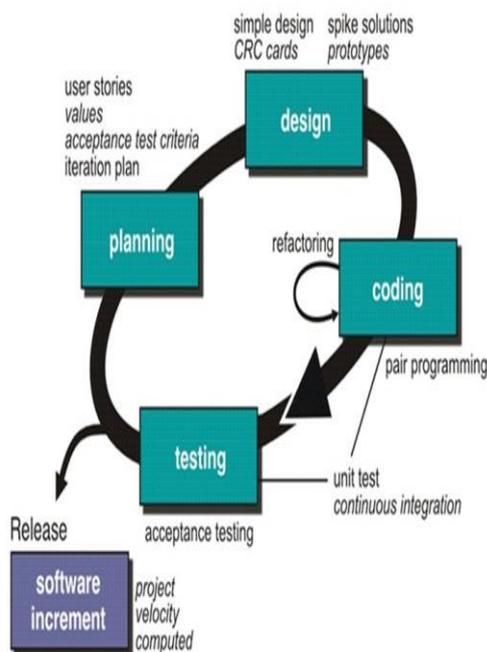
Aplikasi web ditujukan untuk digunakan oleh komunitas user yang besar, beragam dan sejumlah user yang tak dikenali. Oleh karena itu pada saat mengembangkan aplikasi web, user interface dan fitur-fitur kemudahan dalam penggunaan (usability features) harus mampu menjawab kebutuhan dari semua user tersebut tanpa harus melalui suatu program latihan.

e. *Compatible*

Media pengiriman konten untuk aplikasi web software tradisional. Aplikasi web membutuhkan kecocokan dengan berbagai jenis perangkat display, format tampilan, dukungan hardware, software dan lain lain yang dirasa berhubungan dengan media pengiriman.

Menurut Widodo (2014) :

“eXtreme Programming (XP) adalah salah satu contoh metodologi pengembangan cepat atau bisa disebut *AGILE* dalam pengembangan sistem informasi.”[7]



Gambar 1. Kerangka Kerja XP

Sumber : Syafitri, Y. (2016), *jurnal cendikia* [8]

Adapun tahapan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Communication* (Komunikasi) Pada tahapan ini penulis telah berkomunikasi dengan *user* atau pengguna sistem yang akan dibangun ini untuk mengetahui apa saja yang diinginkan oleh user dan apa saja kebutuhan *user* serta kebutuhan sistem
2. *Planning* (Perencanaan) Pada tahapan ini penulis tentunya harus merencanakan semua kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem ini agar berjalan lancar
3. *Modeling* (Pemodelan) Pada tahapan pemodelan (*modeling*) ini, penulis melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, menganalisa kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, serta membuat rancangan (*design*) struktur tabel basis data dan rancangan struktur menu serta tampilan halaman.
4. *Contruccion* (Kontruksi) Peembuatan,Coding
5. *Delivery & Feedback* (Pengiriman & Umpan Balik) [8]

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran sistem Informasi Display Produk Pada Alfamart yaitu:

1. Personil toko menelusuri setiap rak pajang, yang barang nya telah terbeli oleh konsumen
2. Personil toko mengingat atau mencatat barang yang telah kosong di rak tersebut dengan selembar kertas
3. Setelah didapat item yang akan di lakukan pemajangan, personil toko mencari stok sisa barang yang belum terdisplay/terpajang ke gudang
4. Personil toko melakukan pendisplayan/ pemajangan produk dari gudang ke rak pajang

### Analisis Sistem Lama

Dari sistem yang sedang berjalan, dapat disimpulkan kelemahan-kelemahan yaitu:

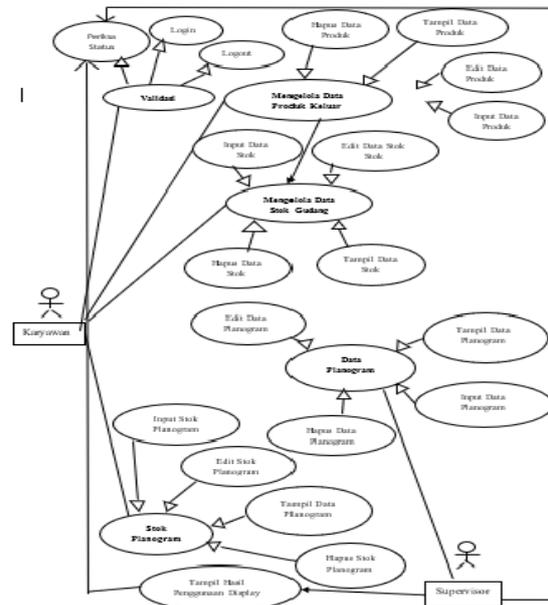
- Personil toko harus mencatat secara langsung, menuju rak yang barangnya terbeli oleh konsumen
- Penggunaan kertas dan daya ingat yang kadang terjadi kesalahan pengambilan barang di gudang
- Tidak adanya laporan pasti bahwa personil toko memang benar-benar sudah merapikan susunan barang di rak
- Barang yang terdisplay/tersusun tidak sesuai dengan planogram (panduan susunan letak dan posisi barang) yang ada

### 4.1 Rancangan

Analisis prosedur pada sistem yang sedang berjalan merupakan proses mempelajari sistem dengan cara menguraikan sistem ke dalam elemen yang membentuknya sehingga diperoleh identifikasi dan dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Tahapan perancangan selanjutnya adalah menetapkan bagaimana sistem akan dioperasikan. Hal ini berkaitan dengan perancangan pembuatan perangkat lunak, dan tampilan program. Selain itu perlu juga menspesifikasi program, database dan file yang dibutuhkan. Penjelasan sistem yang diusulkan pada penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language*.

### A. Usecase

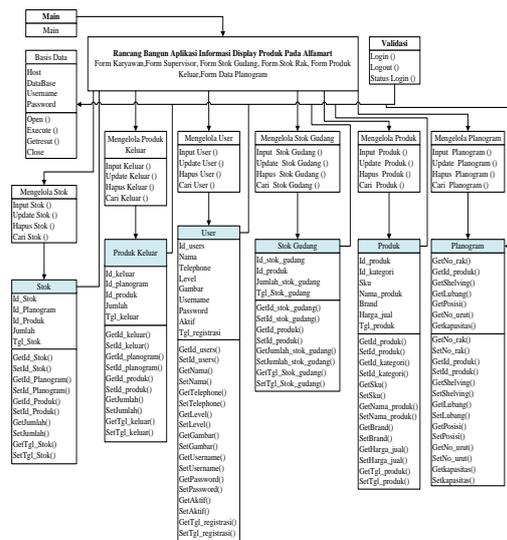
Use case atau Diagram Use Case merupakan pemodelan untuk kegiatan pada sistem yang akan dibuat. Berikut adalah usecase diagram yang dirancang.



Gambar 2. Usecase SI Display Produk

### B. Class diagram

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem kelas memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name* kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan *system*.



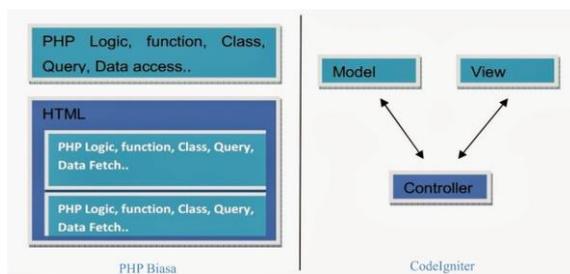
Gambar 3. Class Diagram

## 4.2 Hasil

Pengembangan aplikasi display produk dengan memanfaatkan framework CodeIgniter yang terkenal simple dan mudah digunakan didukung dengan bahasa pemrograman yang berbasis web yang sangat cocok dengan aplikasi yang akan dikembangkan untuk memudahkan melihat dan mencocokkan produk yang terdapat di etalase dengan stok yang ada. CodeIgniter merupakan sebuah *web application network* yang memiliki sifat *open source* yang mudah untuk digunakan dalam membangun aplikasi php dinamis.

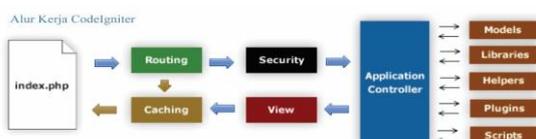
CodeIgniter merupakan framework PHP dengan model Model View Controller (MVC) yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, dan juga CodeIgniter memiliki dokumentasi yang amat sangat lengkap yang dilengkapi dengan contoh untuk implementasi kodenya. Hal inilah yang menjadi alasan kuat mengapa banyak orang memilih CodeIgniter sebagai framework yang sering digunakan. Serta banyak kelebihan-kelebihan lainnya yang dapat digunakan.

Berikut adalah perbandingan yang bisa dilihat antara PHP yang biasa digunakan dengan CodeIgniter:



Gambar 4 :

Perbandingan CodeIgniter dengan PHP Biasa Dipilihnya framework codeigniter dikarenakan memiliki alur kerja yang mudah sebagai berikut:



Gambar 5: Alur Kerja CodeIgniter

- 1) Index.php: berfungsi sebagai file pertama dalam program yang akan dibaca oleh program.
- 2) The Router: berfungsi untuk memeriksa HTTP request untuk menentukan hal apa yang harus dilakukan oleh program.
- 3) Cache File: digunakan apabila dalam program sudah terdapat “cache file” maka file tersebut akan langsung dikirim ke browser. File cache inilah yang dapat membuat sebuah website dapat di buka dengan lebih cepat. Cache file dapat melewati proses yang sebenarnya harus dilakukan oleh program codeigniter.
- 4) Security: berfungsi untuk menyaring dan melindungi.
- 5) Controller: berfungsi untuk membuka file model, core libraries, helper dan semua resources yang dibutuhkan dalam program tersebut.
- 6) View: untuk membaca semua program yang ada dalam file view dan mengirimkannya ke browser supaya dapat dilihat. Dan apabila pada view file baru yang belum ter cache akan mengupdate view file yang sudah ada

Dalam perancangan sistem informasi penjualan ini, ditentukan terlebih dahulu bahwa pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini terdiri dari user.

### 1. Form Login

Form login untuk masuk ke Menu Utama dengan mengisi data pengguna terlebih dahulu

Gambar 6: Form Login

Form login ini memiliki fungsi untuk masuk kedalam aplikasi dengan hak akses Admin

FORM LOGIN APLIKASI

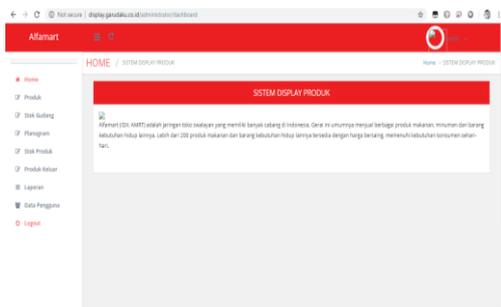
Ingat saya
 Masuk

maupun Operator. Form ini memiliki

autentikasi yang menjadi system keamanan bagi aplikasi ini.

## 2. Form Main Menu

Setelah anda berhasil melakukan login maka akan tampil form utama yaitu form Menu Utama. Berikut tampilan Menu Utama:



Gambar 7: Form main menu

Pada tampilan menu utama memiliki banyak fitur-fitur yang memberikan informasi display produk. Informasi ini mengenai data produk, stok produk baik masuk maupun keluar.

## 3. Form Input Data Planogram

Di menu ini di gunakan untuk mengorganisir/ membuat panduan tempat serta posisi produk, Juga mengetahui barang terjual dan kosong di rak yang ada di display took.

No	Produk	Lubang	No. Unit	Shelving	Plr	Kapasitas	Stok Gudang	Stok Planogram	Barang Keluar	Action
1	Sungai 100ml	1	1	1	123456789	5	10	10	20	[Stok] [Tambah]
2	Alamari 1800 gr	1	2	1	12345	5	3	1	4	[Stok] [Tambah]
3	Sungai 1800 ml	1	3	1	123456	5	20	5		[Stok] [Tambah]
4	manisanron 800 ml	1	4	1	2197120	5	17	5		[Stok] [Tambah]
5	Mama Lina 800 ml	1	5	1	602278	5	27	8	5	[Stok] [Tambah]
6	Libbey Miksore 450 ml	5	1	2	209847	5	7	5		[Stok] [Tambah]
7	Libbey CoolPeach 450 ml	5	2	2	249187	5	15	0		[Stok] [Tambah]

Gambar 8. Menu aplikasi pemilik

Menampilkan informasi yang ada di rak/ display produk yang tertera. Memiliki fitur stok, masuk dan keluar. Hal ini dapat dilihat disini baik oleh

admin maupun operator. Informasi inilah yang memudahkan monitoring produk dengan mudah sehingga terhindar dari stok sampai kehabisan.

## 5. KESIMPULAN

Dari uraian pembahasan penelitian dia atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan framework CodeIgniter yang memiliki kelebihan yang mudah, cepat dan aman dengan dilengkapi fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan tanpa harus banyak melakukan instalasi aplikasi yang mendukung pembuatan aplikasi.
2. Proses Pemajangan produk pada Alfamart sebelumnya dilakukan secara manual sehingga sering terjadi kesalahan letak dan posisi, setelah digantikan dengan sistem display maka pekerjaan personil toko lebih cepat dan efisien dalam mendisplay/memajang produknya sesuai dengan planogram/urutan barang pajang.
3. Dengan menggunakan aplikasi berbasis komputerisasi, maka pencatatan perhitungan dan stok di rak pajang dapat di kontrol melalui perangkat mobile secara rinci barang apa dan berapa qty barang yang akan dipajang kembali dari gudang tanpa harus mengecek stok di masing-masing rak yang ada
4. Dengan adanya aplikasi berbasis komputerisasi juga sangat membantu dalam hal pencarian posisi barang yang akan kita cari apakah di rak atau masih di gudang. Sehingga lebih efisien dan mudah

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dr. Sopiha, MM., M.Pd dan Syihabudin, S.E., M.Si, (2008), Manajemen Bisnis Ritel,. CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- [2] Prabowo, D. (2015). Website E-Commerce Menggunakan Model View Controller (MVC) dengan Framework Codeigniter

- [3] Carvino I.H., Pengembangan Aplikasi CMS E-Commerce dengan PHP-CI untuk Mempermudah Penjualan dan Pembayaran Online. ISSN: 2303-1425 Vol.04/No.01/2016
  
- [4] Musyafriadi, E. (2016). Analisis Pengaruh Display (Pajangan) Terhadap Keputusan Pembelian Produk.
  
- [5] Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
  
- [6] Ghazi Bahri, Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Peminjaman Mobil dengan Metode Scrum di Universitas Internasional Batam, 2019
  
- [7] Sutarman, 2009, *Pengantar Teknologi Informasi*, Bumi Aksara, Jakarta.
  
- [8] Syafitri, Y. (2018). Membangun Sistem Informasi Geografi Untuk Pencarian Perusahaan Finance Di Bandar Lampung. Jurnal Cendikia, 16(1 April), 49-57. Retrieved from <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/JC/article/view/64>