

## PENERAPAN API IPAYMU SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN JASA PENYEWAAN SEWA MOBIL PADA LARIS MOBIL

Muhammad Nawawi<sup>1</sup>, Husni Lubis<sup>2</sup>, Septiana Dewi Ariana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Harapan Medan  
Jl. H.M. Jhoni No.70 C

### Abstrak

Film merupakan salah satu pilihan bagi kebanyakan orang dalam memilih atau mengisi waktu luangnya. Industri perfilman saat ini tidak ada matinya mengingat dalam beberapa waktu belakangan ini, penggemar film di Indonesia khususnya telah naik dengan pesat. Walau semakin banyaknya peminat dalam menyaksikan sebuah film tentu saja setiap orang memiliki pola elemen yang disukai dalam film tersebut. Baik itu alur cerita, genre, plot atau elemen-elemen lainnya tentu menjadi salah satu dasar mengapa orang tersebut menyukai film tersebut. Hal itu menjadi salah satu tantangan tersendiri bagi produser film untuk mengetahui bagaimana pola dari elemen yang disukai agar dapat membuat film sesuai dengan elemen tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola elemen apa yang disukai oleh orang dalam menyukai salah satu film yang telah banyak diproduksi. Algoritma apriori dipilih dalam penelitian ini sangat bagus digunakan untuk mencari suatu pola dan pembentukan Itemset dan dengan algoritma ini akan dapat menentukan pola pemilihan elemen film terfavorit pada film yang telah diproduksi. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan algoritma apriori menghasilkan 8 rule pola elemen film yang terfavorit berdasarkan nilai support dan Confidence yang telah ditentukan. Dengan hasil berikut maka akan dapat memudahkan para produser film dalam mempersiapkan dan membuat film terbaik dengan informasi pola yang telah didapatkan.

**Kata Kunci :** Film, Algoritma Apriori, Data Mining, Aturan Asosiasi.

### ABSTRACT

*Movies are one of the choices for most people in choosing or filling their spare time. The current film industry has never died considering that in recent times, film fans in Indonesia in particular have grown rapidly. Even though there are more and more enthusiasts in watching a film, of course, everyone has a pattern of elements that they like in the film. Be it storyline, genre, plot or other elements, of course, one of the reasons why people like the film. This is one of the challenges for film producers to find out how the pattern of the elements they like can make a film according to these elements. The purpose of this research is to find out the pattern of what elements are liked by people in liking one of the films that have been produced. The a priori algorithm chosen in this study is very good for looking for a pattern and the formation of itemset and with this algorithm will be able to determine the pattern of selecting the favorite film element in the film that has been produced. The results of this study using the a priori algorithm resulted in 8 rules for the favorite pattern of film elements based on the predetermined support and confidence values. With the following results, it will be easier for film producers to prepare and make the best films with the pattern information that has been obtained.*

**Keywords:** Movies, Apriori Algorithm, Data Mining, Association Rules.

## I. PENDAHULUAN

Rental mobil merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa transportasi. Jasa yang diberikan adalah dengan menyewakan mobil untuk konsumen yang memerlukan mobil untuk keperluan keberangkatan ke suatu tempat atau ke luar daerah seperti kunjungan keluarga, rekreasi, mudik, dan kebutuhan konsumen lainnya. Selain jasa penyewaan mobil usaha rental mobil juga melayani jasa traspor/taksi untuk konsumen.

Perusahaan Laris mobil merupakan usaha yang menyewakan rental mobil yang terletak di Jl. Pelajar Timur No.56 Medan dimana konsumen yang memakai jasa tersebut kebanyakan berasal dari daerah di luar medan maupun sebaliknya. Dalam proses berjalannya perusahaan, perusahaan tersebut selama ini masih menggunakan cara yang konvensional tanpa mengikuti perkembangan zaman, yaitu konsumen harus datang ke toko tersebut untuk melihat apakah mobil masih tersedia atau tidak. Hal ini justru kurang efektif dikarenakan jika mobil yang diinginkan tidak ada maka membuat konsumen kecewa karena menghabiskan waktu ke tempat perusahaan tersebut. Dari permasalahan diatas penulis coba meneliti suatu aplikasi yang nantinya aplikasi tersebut dapat memesan mobil secara online dengan menggunakan fitur payment gateway sebagai media pembayaran.

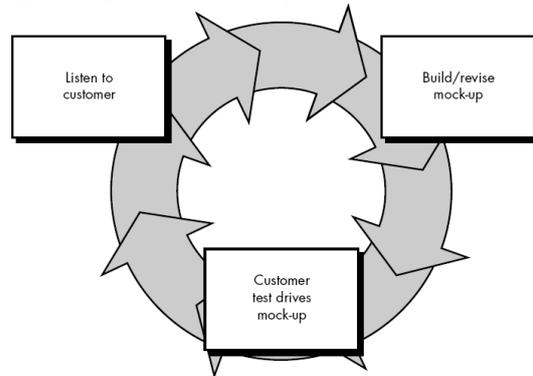
Nantinya peneliti menggunakan api ipaymu sebagai media pembayaran dalam proses transaksi. dalam penerapannya Api ipaymu dimanfaatkan sebagai sebuah metode pembayaran yang di verifikasi secara otomatis dan juga merupakan salah satu cara pembayaran online yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam bertransaksi setiap bulannya untuk membantu perkembangan bisnisdengan menggunakan layanan internet [1].

Dan juga aplikasi yang akan dirancang akan menggunakan Framework codeigniter, Framework codeigniter adalah framework yang menggunakan model MVC (model, view dan controller) untuk membangun sebuah website yang dinamis menggunakan bahasa pemrograman PHP. CodeIgniter dikembangkan oleh Rick Ellis yang memiliki tujuan untuk mengembangkan proyek-proyek website lebih cepat dan menyediakan library yang lengkap untuk fungsi-fungsi yang diperlukan [2].

Berdasarkan pendahuluan diatas yang telah dijelaskan, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Api Ipaymu Sebagai Media Pembayaran Jasa Penyewaan Sewa Mobil Pada Laris Mobil".

## II. METODE PENELITIAN

Pada tahap analisa dan perancangan sistem, peneliti menggunakan metode *prototype*. Adapun dalam tahap pengembangan sistem *prototype* ini terdiri dari beberapa aktifitas yang tentunya sesuai dengan tahapan yang telah dijabarkan pada alur proses pengembangan sistem. Tahap tersebut yaitu:



**Gambar 1. Tahapan Metode *Prototype***

Adapun keterangan dari gambar 3.1 yaitu dijelaskan sebagai berikut :

1. **Pengumpulan Kebutuhan**  
 Pada tahap pengumpulan kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. yang mana dalam pembuatan ini penulis mengumpulkan data seperti data mobil fasilitas apa saja yang tersedia.
2. **Membangun *Prototyping***  
 Pada tahap pembangunan *prototyping*, pihak rental mobil dan pembuat sistem bersama-sama membuat format input maupun *output* yang akan dihasilkan oleh sistem yang dibuat dalam hal ini penulis menggunakan *desain layout* dengan menggunakan uml dan menggunakan bahasa pemrograman php dengan berbasis web.
3. **Evaluasi *Prototyping***  
 Selanjutnya, setelah tahap pembangunan *prototyping*, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
4. **Mengkodekan *System***  
 Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. **Menguji *System***  
 Pada tahap pengujian system, koding yang telah dibuat sebelumnya akan diuji apakah dapat berjalan

dengan baik ataupun masih ada bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau apakah masih ada bagian yang belum sesuai dengan keinginan pelanggan dan nantinya penulis akan menggunakan metode blacbox dalam hasil pengujian.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penelitian ini dilaksanakan maka tahap selanjutnya adalah menunjukkan hasil penelitian dan melakukan pengujian sistem. Sistem yang telah selesai dirancang terdiri dari beberapa halaman yang memiliki fungsi masing-masing. Adapun halaman yang akan di tampilkan sebagai berikut

#### 1. Halaman Home

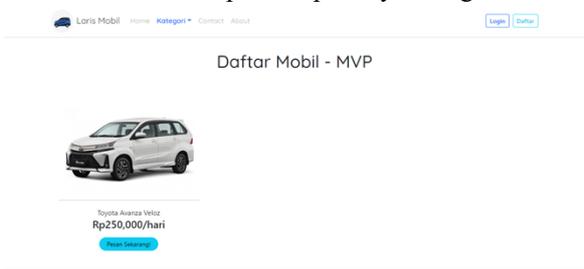
Halaman ini menampilkan tampilan awal yang mana merupakan untuk pengguna mengakases sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 2. Halaman Home**

#### 2. Halaman Kategori

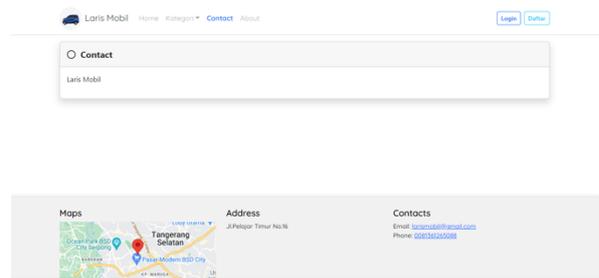
Di halaman ini merupakan tampilan kategori di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 3. Halaman Kategori**

#### 3. Halaman Contact

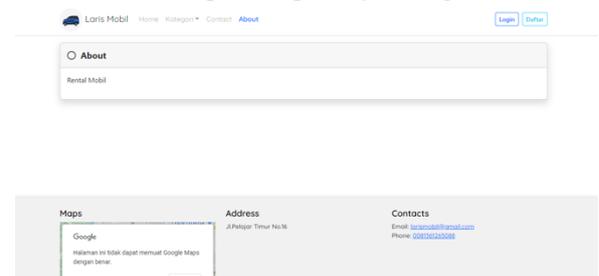
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data contact di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 4. Halaman Contact**

#### 4. Halaman About

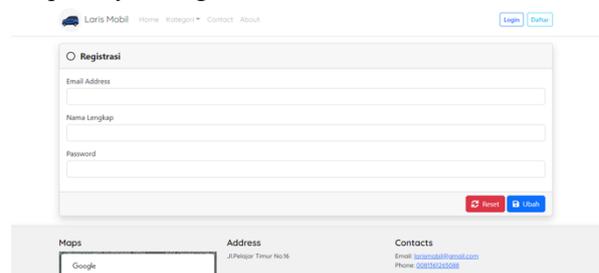
Halaman ini berfungsi menampilkan about di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 5. Halaman About**

#### 5. Halaman Register

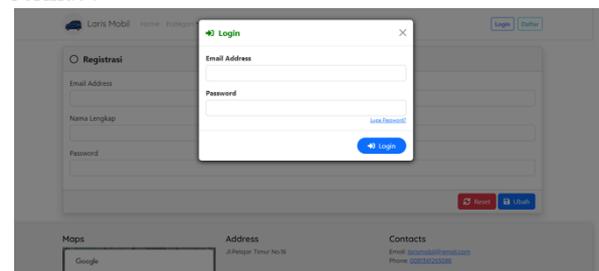
Halaman ini digunakan oleh pelanggan untuk mendaftarkan akun di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 6. Halaman Register**

#### 6. Halaman Login

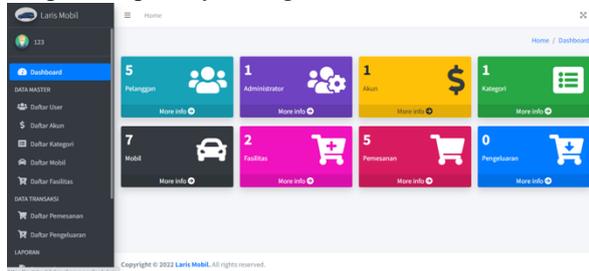
Halaman ini digunakan pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 7. Halaman Login**

### 7. Halaman Dashboard Admin

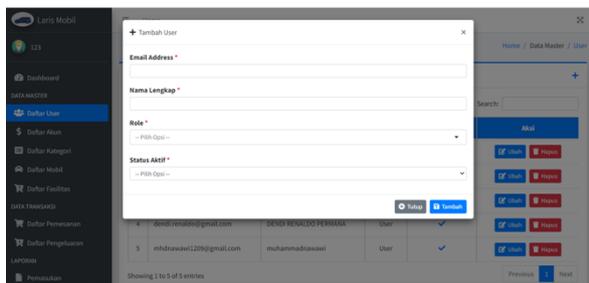
Halaman ini merupakan tampilan dashboard admin ketika admin telah login di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 8. Halaman Dashboard Admin**

### 8. Halaman Input Data User

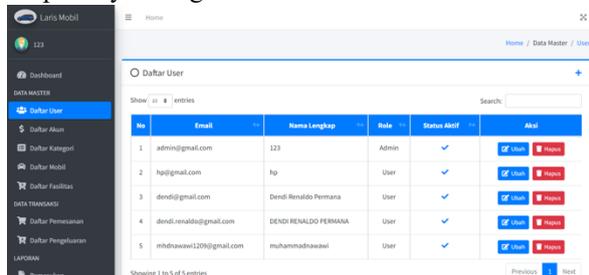
Halaman ini digunakan oleh untuk menginput data user di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 9. Halaman Input Data User**

### 9. Halaman Data User

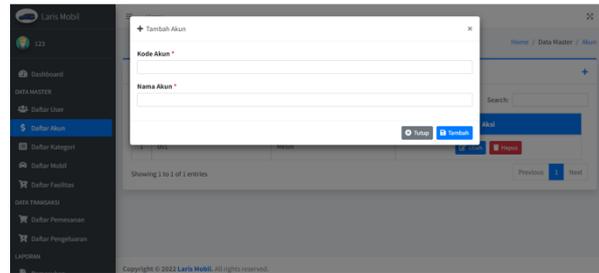
Di halaman ini berfungsi untuk menampilkan data user yang telah di input di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 10. Halaman Data User**

### 10. Halaman Input Daftar Akun

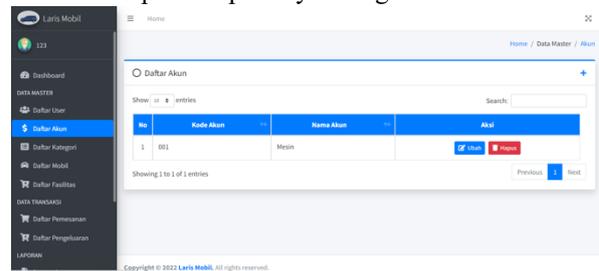
Halaman ini digunakan admin untuk menginput daftar akun di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 11. Halaman Input Daftar Akun**

### 11. Halaman Akun

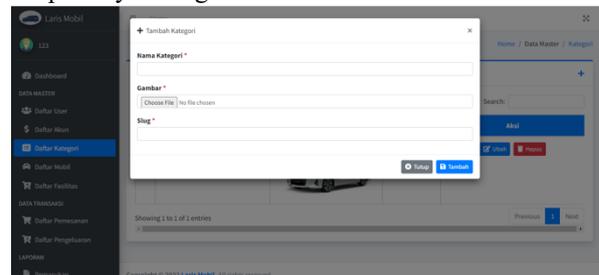
Halaman ini digunakan untuk melihat serta menyimpan data akun yang telah di input di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 12. Halaman Akun**

### 12. Halaman Input Kategori

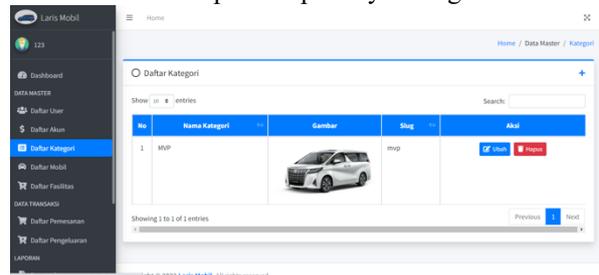
Halaman ini digunakan oleh admin untuk menginput data kategori di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 13. Halaman Input Kategori**

### 13. Halaman Kategori

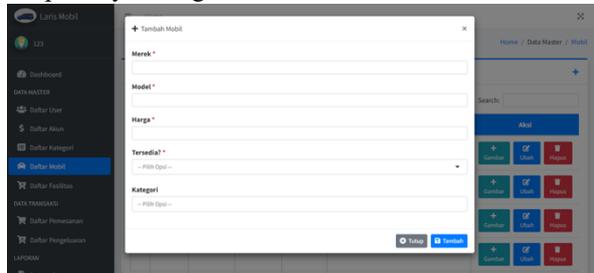
Halaman ini digunakan untuk melihat serta menampilkan data kategori yang sudah di input di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 14. Halaman Kategori**

#### 14. Halaman Input Mobil

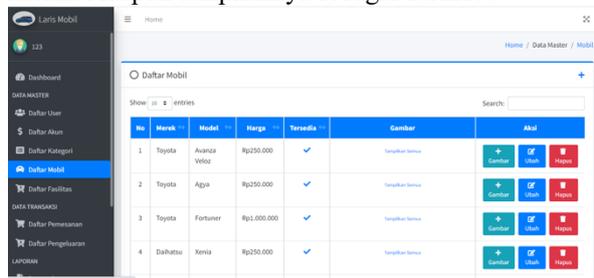
Halaman ini digunakan oleh admin untuk menginput data mobil di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 15. Halaman Input Mobil**

#### 15. Halaman Mobil

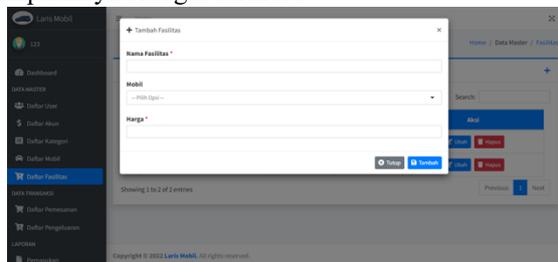
Di halaman ini berfungsi untuk melihat serta menyimpan data mobil yang telah di input di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 16. Halaman Mobil**

#### 16. Halaman Input Daftar Fasilitas

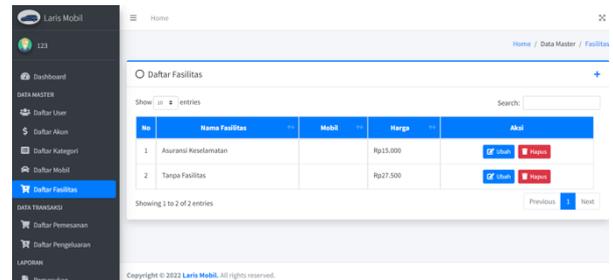
Halaman ini digunakan admin untuk menginput daftar fasilitas ke dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 17. Halaman Input Daftar Fasilitas**

#### 17. Halaman Fasilitas

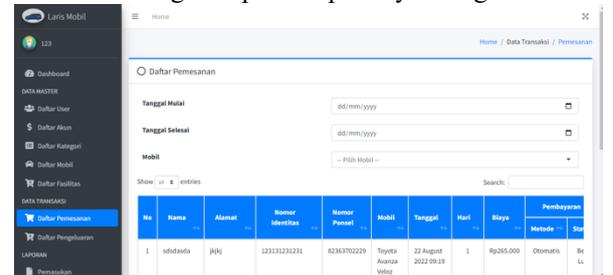
Halaman ini digunakan untuk menyimpan serta melihat data fasilitas yang telah di input di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 18. Halaman Fasilitas**

#### 18. Halaman Daftar Pemesanan

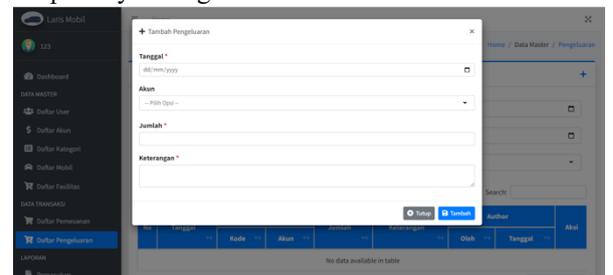
Halaman ini digunakan untuk melihat data pemesanan yang sudah pesan melalui aplikasi yang sudah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 19. Halaman Daftar Pemesanan**

#### 19. Halaman Input Daftar Pengeluaran

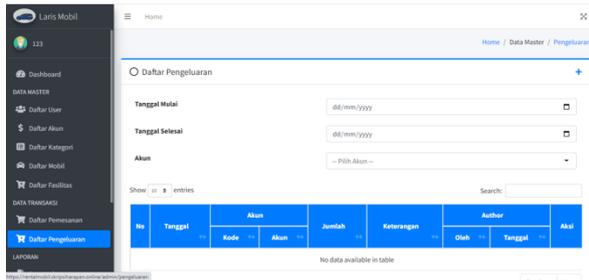
Halaman ini digunakan untuk menginput daftar pengeluaran di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 20. Halaman Input Daftar Pengeluaran**

#### 20. Halaman Daftar Pengeluaran

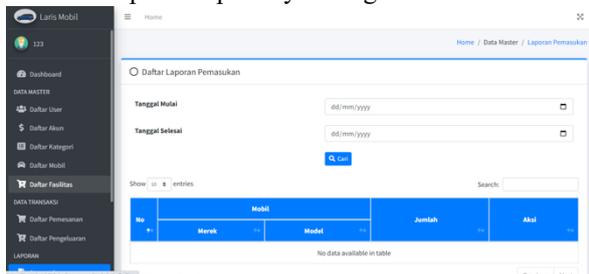
Halaman ini digunakan untuk melihat serta menyimpan daftar pengeluaran di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 21. Halaman Daftar Pengeluaran**

### 21. Halaman Daftar Laporan Pemasukan

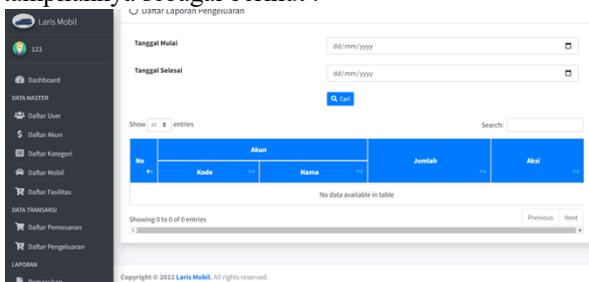
Halaman ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan pemasukan yang telah terjadi di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 22. Halaman Daftar Laporan Pemasukan**

### 22. Halaman Laporan Pengeluaran

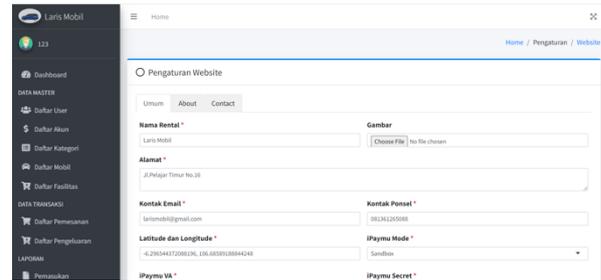
Halaman ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan pengeluaran di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 23. Halaman Laporan Pengeluaran**

### 23. Halaman Pengaturan Website

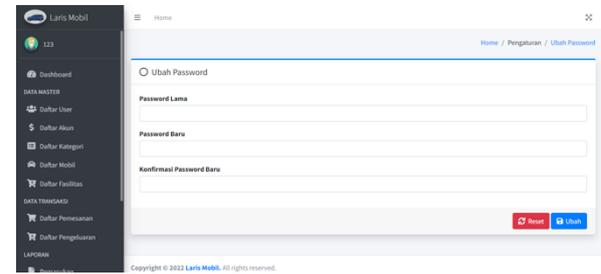
Halaman ini digunakan untuk mengatur informasi *website* yang nantinya akan di tampilkan di dalam sistem itu sendiri. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 24. Halaman Pengaturan Website**

### 24. Halaman Ubah Password

Halaman ini digunakan oleh admin mengubah password di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 25. Halaman Ubah Password**

## IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari Laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan penyesuaian kebutuhan dan tujuan dari sistem, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi yang dibangun menghasilkan data yang terpusat, dan berbasis komputerisasi, serta didukung aplikasi berbasis web dapat menjadi alternatif sebagai media penyewaan dan penyajian data dan informasi yang lebih baik dari sistem sebelumnya.
2. Penerapan *api ipaymu* berhasil diterapkan dengan baik pada aplikasi rental mobil laris mobil dengan mampu menjadi media pembayaran yang sudah ditetapkan.
3. Pemrograman PHP dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk dukungan sistem, penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis web dengan akses *database mysql*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian ini sampai selesai.

#### REFERENSI

- [1] Nurdianah, S., Hariyanto, B., Haeri, B. R., & Khotimah, S. (2021). Analisis dan Perancangan Toko Online Berbasis Web Pada Tanaman Mini Yogyakarta. 2(5), 302–308.
- [2] Hatta, M., Anwar, M. M., Diana, I. N., & Amarul M, M. H. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Dan Disposisi Surat Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. SCAN - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 14(2). <https://doi.org/10.33005/scan.v14i2.1481>
- [3] Syahrul, S. R., & Desmulyati. (2019). Perancangan Website Sistem Informasi Simpanpinjam Menggunakan Framework Codeiginter Pada Koperasi Bumi Sejahtera Jakarta. *PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGINTER PADA KOPERASI BUMI ISSN: 2579-5201 (Printed) PERANCANGAN SEJAHTERA JAKARTA Syahrul, 3(1), 21–28.*
- [4] Soewardini, H. M. D., Soewardini, H., Suhartono, Setiyawan, H., Dayat, T., & Suagiarti, A. (2019). *Instructional media with PHP (Programmer Hypertext Preprocessor) to eliminate the boredom of learning mathematics.* 383(Icss), 1191–1195. <https://doi.org/10.2991/icss-19.2019.141>
- [5] Agus Mulyana, H. W. (2021). PERANCANGAN E-PAYMENT SYSTEM PADA E-WALLET MENGGUNAKAN KODE QR BERBASIS ANDROID. October 2018. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>