

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Di Yakha Fashion Garut Berbasis WEB

Gilang Fauzi Ramdani¹; Yunita Sari²;

^{1,2}Universitas Persada Indonesia YAI
Jakarta

E-mail : gilangfauziramdani4@gmail.com¹, sari.nita.ys@gmail.com²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi setiap tahunnya semakin berkembang dengan cepat. Begitupula teknologi pendukung aktifitas manusia juga kian berkembang. Terbukti dengan munculnya berbagai alat-alat teknologi serta layanan-layanan berbasis teknologi yang kini sudah bisa dinikmati hamper semua kalangan. Tak terkecuali para pelaku sector usaha, karena pada akhirnya para pelaku usaha mulai mengadopsi berbagai macam media teknologi baik berupa peralatan maupun layanan-layanan lainnya. Hal ini dilakukan untuk lebih meningkatkan produktifitas dan hasil yang bisa didapatkan. Yakha Fashion dalam prakteknya berusaha menerapkan teknologi dalam proses bisnisnya yang mana dengan harapan agar dapat menjadi solusi aktual yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan bisnis yang terhambat karena ada pandemi. Penulis membangun YF-Store untuk menjadi jawaban atas permasalahan yang terjadi dan dialami oleh Yakha Fashion. Dengan tujuan untuk menjadi media penyelenggara proses bisnis Yakha Fashion..

Kata kunci : *Perancangan Sistem Informasi, Penjualan, Toko Online .*

ABSTRACT

The development of technology every year is growing rapidly. Likewise, technology that supports human activities is also growing. It is proven by the emergence of various technological tools and technology- based services which can now be enjoyed by almost all people. The business sector is no exception, because in the end, business actors have begun to adopt various kinds of technology media, both in the form of equipment and other services. This is done to further increase productivity and results that can be obtained. Yakha Fashion in practice tries to apply technology in its business processes in the hope that it can be an actual solution that can be used to solve business problems that have been hampered by the pandemic. The author built YF-Store to be the answer to the problems that occur and are experienced by Yakha Fashion. With the aim of becoming a medium for organizing Yakha Fashion's business processes.

Keyword : *Information System Design, Sales, Online Store.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi seperti saat ini, banyak sekali pembatasan-pembatasan yang secara tidak langsung berpengaruh pada omset yang di dapat. Banyak dari para pelaku usaha tersebut mulai

mengadopsi konsep-konsep bisnis digital seperti digital marketing, social media promotion, hingga e-commerce. Hal itu dilakukan tentu saja untuk lebih menjangkau konsumen yang lebih luas serta menyediakan kemudahan bagi para pelanggannya untuk melakukan

transaksi bisnis pada perusahaan tersebut.

Yakha Fashion adalah salah satu pelaku bisnis yang berbentuk toko yang berada di kabupaten Garut. Yakha Fashion merupakan toko yang menjual produk-produk fashion seperti baju, tas, sepatu, hingga parfum. Akan tetapi sejak pandemi di Indonesia mulai menjadi salah satu kendala, Yakha Fashion mengalami penurunan omset yang cukup signifikan. Dikarenakan aturan pemerintah yang memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat, toko Yakha Fashion menjadi sepi pembeli meskipun sudah menerapkan protokol kesehatan.

Berangkat dari pemikiran itu, penulis berusaha melakukan observasi keadaan yang sedang terjadi pada wilayah-wilayah bisnis yang saat ini sedang berkembang. Sebagian besar para pelaku bisnis mengharapkan peningkatan keberhasilan usaha melalui media teknologi dimana pada dasarnya mereka menginginkan adanya sistem di tempat usaha mereka yang mampu meningkatkan jangkauan promosi dan konsumen, serta proses pengelolaan bisnis yang sederhana tetapi tertib administrasi dalam artian seluruh transaksi penjualan tercatat secara terstruktur dan mudah dimengerti untuk tujuan evaluasi bisnisnya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Yakha Fashion dan berusaha membangun sebuah sistem yang nantinya bisa diterapkan di Yakha Fashion sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah yang ada di Yakha Fashion adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi usaha yang diterapkan oleh Yakha Fashion dimasa pandemi seperti sekarang ini?
2. Bagaimana membuat rancang bangun sistem informasi yang dapat mendukung kelancaran proses bisnis di Yakha Fashion?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, penulis membatasi laporan penelitian ini agar terpusat pada perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan untuk Yakha Fashion, meliputi pembuatan dan pengelolaan akun, login dan logout akun, pencarian barang, transaksi pembelian, pembayaran, ulasan, histori transaksi, chat, katalog produk, dan laporan transaksi pembelian

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis dampak pandemi pada proses bisnis yang dialami oleh para pelaku bisnis salah satunya adalah Yakha Fashion.
2. Merancang sistem informasi yang dapat membantu Yakha Fashion dalam mengembangkan proses bisnisnya yang berupa website toko online dan sistem manajemen penjualan toko yang saling terintegrasi..

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Yakha Fashion diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk lebih meningkatkan omset penjualan dengan memperluas

jangkauan konsumen melalui sistem yang dibangun penulis.

2. Bagi penulis bertambahnya pengetahuan, pemahaman, wawasan, dan pengalaman mengenai penerapan program, juga sebagai pengaplikasian dari ilmu yang di dapat penulis.
3. Bagi lembaga Universitas Persada Indonesia YAI agar mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan serta dapat menambah referensi bagi para mahasiswa angkatan selanjutnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pihak pemilik Yakha Fashion guna mendapatkan informasi yang lebih detail tentang permasalahan yang dialami oleh Yakha Fashion serta bagaimana solusi yang diharapkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut

2. Observasi

Observasi artinya penulis secara langsung turun ke lapangan dalam hal ini objek yang sedang diteliti oleh penulis. Penulis secara langsung berkunjung ke Yakha Fashion untuk mengamati keadaan sebenarnya dan melakukan analisis mendasar tentang situasi dan kondisi yang terjadi.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara melakukan studi pustaka dengan cara mengambil beberapa

literatur terkait dari buku, jurnal serta dari *website* dan lain - lain. Setelah data-data terkumpul yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai data acuan dalam pembuatan *aplikasi*.

2. LANDASAN TEORI

2.1 E-Commerce

E-commerce merupakan sebuah platform jual beli yang saat ini sedang populer. Bagaimana tidak e-commerce menjadi salah satu platform yang paling banyak digunakan saat ini. Terlebih pada saat pandemi seperti sekarang ini, banyak orang yang beralih menggunakan e-commerce untuk melakukan jual beli barang dan jasa. Untuk lebih mendalami makna yang sebenarnya terkait e-commerce. Berikut adalah penjelasan mengenai e-commerce.

“Sedangkan makna e-commerce merupakan pembelian, penjualan, dan pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio, dan komputer atau jaringan internet.” (Muhammad Aldrin, dkk, 2020:1).

2.2 Sistem Informasi

2.2.1 Sistem

“Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan. Sebuah organisasi dan sistem informasi adalah sistem fisik dan sosial yang ditata sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu”. (Jaluanto, 2016:1).

Menurut Heny Pratiwi (2019:3) menyatakan bahwa “Sistem merupakan gabungan dari komputer dan pengguna yang bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan operasi, manajemen, analisis, dan pengambilan keputusan terhadap suatu tindakan dalam sebuah organisasi untuk mencapai sebuah tujuan”.

2.2.2 Informasi

Hutahaean (2014:9) dalam bukunya menyatakan, “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu”.

“informasi adalah sesuatu fakta yang dapat dimengerti oleh pemilik/penggunanya.” (Eddy Supriyadi, 2020:9)

2.2.3 Sistem Informasi

Menurut Hutahaean (2014 : 13) “Sistem Informasi adalah sebuah sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.”.

Menurut Bonnie Soeherman dalam Aasinjery (2020:5) menyatakan bahwa “sistem informasimerupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk pengambilan keputusan guna penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi (dalam pencapaian tujuan).”

2.3 Analisis Sistem

2.3.1 Pengertian Analisis Sistem

Pengertian analisis sistem adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang menguraikan sebuah sistem menjadi komponen - komponen nya dengan tujuan mempelajari seberapa bagus komponen - komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk meraih tujuan yang telah ditentukan. (Mulyanto dkk 2018).

2.3.2 Perancangan Sistem

Setelah permasalahan yang ada dipetakan dan dicari solusinya, maka tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem. Sistem yang dirancang adalah sistem yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dianalisis sebelumnya.

Menurut Indyah (2020:12) “Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.”

Menurut Muhammad Muslihudin (2016:41) menyatakan bahwa “manfaat desain sistem adalah memberikan gambaran rancang bangun (blue print) yang lengkap, sebagai penuntun (guideline) bagi programmer dalam membuat aplikasi.”

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Kondisi Objektif Penelitian

Yakha Fashion adalah sebuah toko yang beralamat di Perum Jayawaras Dream Land, Blok A3, RT.005/009, Kelurahan Jayawaras, Kec. Tarogong Kidul, Kab. Garut. Toko ini didirikan oleh Anry Sutrisno dan Mulfi Fauziah Salmah. Toko ini menjual produk-produk fashion seperti baju, tas, sepatu, dan parfum. Sebagai salah satu toko yang menjual kebutuhan fashion, toko ini cukup ramai dikunjungi pembeli pada kondisi biasa terutama sebelum pandemi. Selain harga produk-produk yang dijual terjangkau, variasi produk di toko ini cukup banyak sehingga banyak opsi yang bisa dipilih oleh pembeli.

Pada masa pandemi seperti saat ini, tingkat penjualan kian menurun dikarenakan dampak dari PPKM yang membuat aktifitas masyarakat dibatasi. Toko ini berusaha mengikuti aturan pemerintah untuk mengikuti protokol kesehatan dan mengurangi

kerumunan. Akan tetapi setiap tindakan bukan berarti tanpa resiko, dampak dari pembatasan tersebut membuat angka penjualan semakin menurun.

Oleh karena itu pemilik Yakha Fashion berusaha mencari strategi baru yang bisa diterapkan di Yakha Fashion untuk lebih meningkatkan kualitas penjualan tokonya. Salah satunya adalah mengadaptasi teknologi dalam proses bisnisnya. Salah satunya dengan mengadopsi konsep e-commerce. Tentunya banyak e-commerce yang tersedia di internet saat ini, akan tetapi berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan pihak owner Yakha Fashion, pemilik lebih menginginkan sebuah sistem yang sepenuhnya dibangun sendiri sehingga lebih mudah dalam melakukan penyediaan fitur dan perawatan sistem.

3.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

3.2.1 Identifikasi Proses

Sebelum merancang sistem yang baru, tentunya penulis harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan di Yakha Fashion. Hal ini bertujuan sebagai bahan pembandingan antara sistem yang lama dan sistem yang baru yang akan dibangun.

Berikut ini alur proses yang sedang berjalan di Yakha Fashion:

- a. Pembeli datang berkunjung ke toko Yakha Fashion kemudian mencari barang yang hendak dibeli.
- b. Setelah barang yang hendak dibeli ditemukan dan dicoba, jika cocok pembeli membawa barang tersebut ke meja kasir.
- c. Kasir mengemas barang yang dibeli kemudian menulis laporan penjualan pada buku penjualan.
- d. Pembeli membayar sejumlah harga barang yang dibeli

kemudian meninggalkan toko dengan barang yang dibeli.

- e. Petugas menghitung laporan penjualan serta menghitung stok terakhir barang yang ada di toko. Setelah toko tutup, petugas kasir menyerahkan laporan penjualan dan laporan stok barang pada pemilik toko beserta hasil penjualan hari itu.
- f. Pemilik toko mengetikkan laporan penjualan pada file excel untuk menghitung hasil penjualan dan stok.
- g. Setelah hasilnya didapat pemilik dapat menentukan apakah perlu menambah barang atau tidak.

3.3 Analisis dan Perancangan

3.3.1 Kondisi Objektif Penelitian

Yakha Fashion adalah sebuah toko yang beralamat di Perum Jayawaras Dream Land, Blok A3, RT.005/009, Kelurahan Jayawaras, Kec. Tarogong Kidul, Kab. Garut. Toko ini didirikan oleh Anry Sutrisno dan Mulfi Fauziah Salmah. Toko ini menjual produk-produk fashion seperti baju, tas, sepatu, dan parfum. Sebagai salah satu toko yang menjual kebutuhan fashion, toko ini cukup ramai dikunjungi pembeli pada kondisi biasa terutama sebelum pandemi. Selain harga produk-produk yang dijual terjangkau, variasi produk di toko ini cukup banyak sehingga banyak opsi yang bisa dipilih oleh pembeli. Pada masa pandemi seperti saat ini, tingkat penjualan kian menurun dikarenakan dampak dari PPKM yang membuat aktifitas masyarakat dibatasi. Toko ini berusaha mengikuti aturan pemerintah untuk mengikuti protokol kesehatan dan mengurangi kerumunan. Akan tetapi setiap tindakan bukan

berarti tanpa resiko, dampak dari pembatasan tersebut membuat angka penjualan semakin menurun.

Oleh karena itu pemilik Yakha Fashion berusaha mencari strategi baru yang bisa diterapkan di Yakha Fashion untuk lebih meningkatkan kualitas penjualan tokonya. Salah satunya adalah mengadaptasi teknologi dalam proses bisnisnya. Salah satunya dengan mengadopsi konsep e-commerce. Tentunya banyak e-commerce yang tersedia di internet saat ini, akan tetapi berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan pihak owner Yakha Fashion, pemilik lebih menginginkan sebuah sistem yang sepenuhnya dibangun sendiri sehingga lebih mudah dalam melakukan penyediaan fitur dan perawatan sistem.

3.3.2 Identifikasi Proses

Sebelum merancang sistem yang baru, tentunya penulis harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan di Yakha Fashion. Hal ini bertujuan sebagai bahan perbandingan antara sistem yang lama dan sistem yang baru yang akan dibangun.

Berikut ini alur proses yang sedang berjalan di Yakha Fashion:

- a. Pembeli datang berkunjung ke toko Yakha Fashion kemudian mencari barang yang hendak dibeli.
- b. Setelah barang yang hendak dibeli ditemukan dan dicoba, jika cocok pembeli membawa barang tersebut ke meja kasir.
- c. Kasir mengemas barang yang dibeli kemudian menulis laporan penjualan pada buku penjualan.
- d. Pembeli membayar sejumlah harga barang yang dibeli

kemudian meninggalkan toko dengan barang yang dibeli.

- e. Petugas menghitung laporan penjualan serta menghitung stok terakhir barang yang ada di toko.
- f. Setelah toko tutup, petugas kasir menyerahkan laporan penjualan dan laporan stok barang pada pemilik toko beserta hasil penjualan hari itu.
- g. Pemilik toko mengetikkan laporan penjualan pada file excel untuk menghitung hasil penjualan dan stok.
- h. Setelah hasilnya didapat pemilik dapat menentukan apakah perlu menambah barang atau tidak.

Apabila diperhatikan prosedur kerja yang sedang berjalan masalah bersifat manual. Karena semua transaksi penjualan masih sangat manual dengan menggunakan pencatatan transaksi penjualan dengan buku penjualan.

3.3.3 Identifikasi Masalah

Sistem yang sedang berjalan di Yakha Fashion mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- a. Proses pencatatan transaksi penjualan masih ditulis secara manual pada buku penjualan yang mana ini sangat tidak efektif, karena hasil penjualan juga akan diinput pada Ms. Excel oleh pemilik toko di akhir hari penjualan.
- b. Pengecekan stok barang dilakukan secara manual sehingga menambah pekerjaan lain, dan kelemahan utamanya pegawai tidak akan tahu stok barang habis sebelum akhir hari penjualan, sehingga terkadang toko kehabisan stok produk ditengah penjualan.

3.4 Perancangan Sistem yang Diusulkan

Berdasarkan hasil identifikasi kelemahan diatas, sistem yang akan dibangun penulis haruslah memiliki fungsional sebagai berikut:

- a. Sistem pembelian dapat diakses oleh publik tanpa harus berkunjung ke toko.
- b. Sistem pencatatan transaksi penjualan yang secara otomatis tersimpan dalam database penjualan.
- c. Stok barang secara langsung dikurangi dari stok setiap transaksi dilakukan.
- d. Pembayaran bisa menggunakan layanan transfer bank via ATM, m-banking, internet banking melalui bank-bank yang disediakan, melalui alfamart/indomaret, melalui kartu kredit/debet, dll.
- e. Sistem harus menjembatani proses jual-beli produk antara pembeli dan penjual dari proses awal hingga barang diterima pembeli

3.5 Kebutuhan Fungsional

Pengguna sistem terdiri dari customer, dan administrator. Keduanya memiliki akses terhadap sistem hanya saja memiliki role yang berbeda.

Customer adalah akun level 2 yaitu orang yang akan mengakses halaman frontend. Customer merupakan para pembeli yang membeli produk dari toko Yakha Fashion secara online. Batasan aksesnya terbatas pada pembelian, pembaruan detail alamat, dan pembayaran.

Admin merupakan akun level 1 yang memiliki akses untuk melakukan mengelola backend sistem. Admin menerima pemesanan, mengelola laporan penjualan, mengatur postingan, promo, mengelola informasi untuk frontend, dll.

- a. Menu Frontend

- ❖ Beranda : berisi halaman beranda, yang terdiri dari produk unggulan, kategori produk, dan promosi.
 - ❖ Produk : berisi produk-produk yang dijual berdasarkan kategori.
 - ❖ Testimoni : berisi ulasan pembeli terhadap layanan di YF Store.
 - ❖ Kontak : berisi halaman informasi kontak Yakha Fashion.
 - ❖ Pembayaran : berisi halaman pembayaran pengguna.
 - ❖ Search : berisi halaman pencarian dan hasil pencarian produk yang dicari customer.
 - ❖ Cart : berisi keranjang belanja yang terdiri dari item-item yang dibeli oleh customer. Menu ini muncul setelah pengguna melakukan login.
 - ❖ Registration : berisi halaman untuk pembuatan akun.
 - ❖ Login : berisi halaman masuk untuk melakukan belanja apabila sudah memiliki akun.
 - ❖ Lupa password : berisi halaman untuk melakukan reset password.
 - ❖ Dashboard : berisi halaman dashboard pengguna.
 - ❖ Transaksi : berisi halaman transaksi pengguna yang sedang berlangsung.
 - ❖ Riwayat transaksi : berisi seluruh riwayat transaksi yang sudah dilakukan pengguna.
 - ❖ Kelola profil : berisi halaman untuk mengganti foto, mengubah nama dan informasi lainnya.
 - ❖ Logout : berisi halaman untuk keluar dari website.
- b. Menu Backend
 - ❖ Dashboard : berisi informasi umum terkait dengan website.
 - ❖ Pengguna : berisi daftar pengguna/pembeli yang mendaftar di YF-Store.

- ❖ Pesanan : berisi seluruh data pembelian pengguna secara menyeluruh. Baik pesanan baru, pesanan sudah dibayar, dan pesanan yang perlu di proses.
- ❖ Kirim e-mail : berisi halaman untuk mengirim pesan ke e-mail para customer apabila diperlukan.
- ❖ Kategori : berisi halaman kategori yang berisi 3 modul tambah, edit, dan hapus kategori.
- ❖ Produk : berisi halaman produk yang berisi 3 modul tambah, edit, dan hapus.
- ❖ Promo : berisi halaman untuk menambahkan promo.
- ❖ Testimoni : berisi daftar testimoni yang diberikan pembeli.
- ❖ Halaman : berisi pengaturan CMS untuk konten-konten halaman sekunder yang diperlukan seperti halaman, tentang kami, kebijakan privasi, syarat ketentuan, cara berbelanja, dan lain-lain.
- ❖ Pengaturan : berisi halaman pengaturan website, terdapat submenu untuk melakukan pengaturan umum, pengaturan menu, pengaturan banner, deskripsi, dan lain-lain.
- ❖ Login : berisi halaman masuk administrator.
- ❖ Logout : berisi halaman keluar administrator

3.6 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang proses pembuatan sistem yang baru. Kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

Berikut ini adalah kebutuhan minimum perangkat keras untuk pembuatan sistem yang baru:

1. Prosesor : Intel Core i3 atau sejenisnya dan lebih
2. Memory : 4GB atau lebih
3. VGA : Terintegrasi atau lebih
4. Penyimpanan : 250GB atau lebih

Sedangkan kebutuhan minimum perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem yang baru adalah sebagai berikut:

1. Windows 7 atau sejenis atau lebih
2. Xampp 7.4.21
3. Sublime Text (Minimal) atau VSCode
4. Google Chrome atau Mozilla Firefox atau sejenisnya

Spesifikasi diatas adalah spesifikasi minimum yang dibutuhkan berdasarkan ketersediaan peralatan yang dimiliki. Untuk lebih meningkatkan kecepatan bisa menggunakan spesifikasi yang lebih dari yang sudah dipaparkan di atas.

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi

Pada bagian ini penulis memaparkan spesifikasi perangkat keras, spesifikasi perangkat lunak, serta tampilan antar muka sistem yang dibangun penulis.

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang dapat digunakan untuk menjalankan website ini adalah sebagai berikut :

1. Prosesor : Core i3 / AMD Ryzen 3
2. Memory : 4GB
3. VGA : Integrated
4. Monitor : 1280 x 720

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menjalankan website ini adalah sebagai berikut :

1. Windows 10 2.
2. XAMPP 7.4.21 g. Sublime Text 3
3. Google Chrome

4.2 Tampilan Antarmuka Sistem

4.2.1 Website Customer

a. Login Customer



Gambar 1 Login Customer

b. Beranda Customer



Gambar 2 Beranda Customer

4.2.2 Website Admin

a. Login Admin



Gambar 3 Login Admin

b. Dashboard



Gambar 4 Dashboard Admin

4.3 Pengujian

Pengujian aplikasi ini menggunakan teknik pengujian black box. Black box testing atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian perangkat lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program dimana pada tahap ini akan menguji fungsionalitas dari fitur-fitur yang disediakan aplikasi.

4.3.1 Pengujian Website Customer

Pengujian ini dilakukan untuk melakukan test apakah seluruh fungsi pada website customer sudah sesuai atau belum. Detail pengujian akan tampak pada tabel berikut ini:

Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Home	Menampilkan halaman Home	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Home	Berhasil
Register	Menampilkan halaman Register	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Register	Berhasil
Login	Menampilkan halaman Login	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Login	Berhasil
Kategori	Menampilkan halaman Kategori	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Kategori	Berhasil
Produk	Menampilkan halaman Produk	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Produk	Berhasil
Testimoni	Menampilkan halaman Testimoni	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Testimoni	Berhasil
Kontak	Menampilkan halaman Kontak	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Kontak	Berhasil

Bukti Pembayaran	Menampilkan halaman Bukti Pembayaran	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Bukti Pembayaran	Berhasil
Keranjang	Menampilkan halaman Keranjang	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Keranjang	Berhasil
Pengiriman	Menampilkan halaman Pengiriman	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Pengiriman	Berhasil
Pembayaran	Menampilkan halaman Pembayaran	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Pembayaran	Berhasil
Dashboard	Menampilkan halaman Dashboard	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Dashboard	Berhasil
Transaksi	Menampilkan halaman Transaksi	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Transaksi	Berhasil
Riwayat Transaksi	Menampilkan halaman Riwayat Transaksi	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Riwayat Transaksi	Berhasil
Edit Profil	Menampilkan halaman Edit Profil	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Edit Profil	Berhasil

Tabel 1 Pengujian Website Customer

4.3.2 Pengujian Website Administrator

Pengujian ini dilakukan untuk melakukan test apakah seluruh fungsi pada website administrator sudah sesuai atau belum. Detail pengujian akan tampak pada tabel berikut ini:

Data masukan	Hasil yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Login	Menampilkan halaman Login	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Login	Berhasil

Dashboard	Menampilkan halaman Dashboard	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Dashboard	Berhasil
Pengguna	Menampilkan halaman Pengguna	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Pengguna	Berhasil
Pesanan	Menampilkan halaman Pesanan	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Pesanan	Berhasil
Kirim Email	Menampilkan halaman Kirim Email	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Kirim Email	Berhasil
Kategori	Menampilkan halaman Kategori	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Kategori	Berhasil
Produk	Menampilkan halaman Produk	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Produk	Berhasil
Promo	Menampilkan halaman Promo	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Promo	Berhasil
Testimoni	Menampilkan halaman Testimoni	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Testimoni	Berhasil
Halaman	Menampilkan halaman Halaman	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Halaman	Berhasil
Pengaturan	Menampilkan halaman Pengaturan	Sistem melakukan proses dan menampilkan halaman Pengaturan	Berhasil

Tabel 2 Pengujian Website Admin

4.3.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus dan hasil pengujian dengan menggunakan metode black box pada tabel diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembangunan

website YF Store dilakukan dengan berhasil serta secara fungsional sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan.

Semua kasus uji yang ada di dalam sistem ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa komputerisasi perancangan sistem sudah memenuhi syarat yang telah ditetapkan pada fase analisa dan kebutuhan sistem. Presentase kesesuaian dihitung berdasarkan hasil pengujian sebagai berikut :

- a. Jumlah Kode Uji = kode uji
- b. Kode uji dengan hasil sesuai = kode uji
- c. Kode uji dengan hasil tidak sesuai = kode uji
- d. Presentase kesesuaian = ((jumlah kode uji – kode uji dengan hasil tidak sesuai)/jumlah kode uji) * 100% = 100%
- e. Presentase kesesuaian = ((26-0)/26)x 100% = 100%

Presentase kesesuaian fungsi perangkat lunak menunjukan bahwa sistem ini sesuai dengan tujuan uji yang ditentukan sebelumnya. Karena itu, sistem ini dianggap layak digunakan untuk sistem informasi penjualan online Yakha Fashion. Berdasarkan hasil uji dapat dilihat pada perhitungan presentase sistem terhadap data perhitungan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$\text{Presentase hasil} = \frac{\text{jumlah kode uji} - \text{jumlah kode uji dengan hasil tidak sesuai}}{\text{jumlah kode uji}} \times 100\% \\ = \frac{(26 - 0) / 26}{26} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil perhitungan fungsi kesesuaian sistem dapat disimpulkan bahwa pengujian menggunakan Black Box Testing telah berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan dengan presentase 100 %.

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi, pengujian, dan evaluasi yang dilakukan penulis, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada masa pandemi seperti saat ini, Yakha Fashion berusaha mengadopsi dan menerapkan konsep teknologi untuk pemberdayaan strategi usaha yang dilakukan untuk meningkatkan penjualan melalui pembuatan website toko online yang bisa menjaring customer yang lebih luas.
2. Perancangan sistem toko online Yakha Fashion sudah dilakukan dan dengan adanya sistem ini Yakha Fashion dapat lebih mudah meningkatkan omset usaha dengan menjaring customer yang lebih luas dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Bandung: Elex Media Komputindo.
- Adil, A. (2017). Sistem Informasi Geografis. Yogyakarta: Andi Offset.
- Akbar, Mohammad Aldrin. Sitti Nur Alam. (2020). E-commerce Dasar Teori Dalam. Bisnis Digital. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Anggito, A. &. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. Sukabumi: CV. Jejak.
- Dathan, B. S. (2015). Object-Oriented Analysis, Design and Implementation: An Integrated Approach. Berlin: Springer.
- Derrough, J. (2013). Instant Interactive Map Designs with Leaflet JavaScript Library How-to. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

- Enterprises, J. (2015). Membuat Website PHP dengan CodeIgniter. Bandung: Elex Media Komputindo.
- Fitrah, M. L. (2018). Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hamdi, A. S. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Harianto, K. d. (2019). Sistem monitoring lulusan perguruan tinggi dalam memasuki dunia kerja menggunakan tracer study. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Hilardio, B. (2015). Ibu Babe Lalu Lintas: Pos Theatre Keselamatan Mobile. Kudus: Satlantas Polres Kudus.
- Huda, M. (2010). Membuat aplikasi database dengan Java, MySQL, dan Netbeans. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hutahaean, J. (2014). Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, S. (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi Sistematika.
- Muslihudin, M. O. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Prahasta, E. (2014). Sistem Informasi Geografis (Konsep-konsep Dasar Perspektif Geodesi & Geomatika). Bandung: CV. Informatika.
- Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Jakarta: Elex media komputindo.
- Santi, I. H. (2020). Analisis Perancangan Sistem. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Sianipar, R. (2015). Membangun Web Dengan PHP dan MySQL untuk Pemula dan Programmer. Bandung: Informatika.
- Sukamto RA, S. M. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berbasis Objek. Bandung: Informatika.
- Supono., V. P. (2018). Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework CodeIgniter. Yogyakarta: Deepublish.
- Triandini, E. I. (2012). Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yurindra. (2017). Software Engineering. Yogyakarta: Deepublish.