

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Analisis Data

Berdasarkan pada observasi dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam merancang sistem informasi penjualan berbasis *web e-commerce* ini maka, penulis dapat menyimpulkan temuan yang didapat dari sistem yang sedang berjalan saat ini pada sentra buku kampoeng ilmu serta pemecahan masalah dari permasalahan yang ditemukan yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

Tabel 3. 1 Temuan Penelitian dan Pemecahan Masalah

No	Permasalahan	Entitas	Pemecahan Masalah
1.	Proses Promosi: Belum tersedianya media promosi yang tepat dalam mempromosikan produk sentra buku kampoeng ilmu. Promosi saat ini yaitu dengan cara melakukan penjualan melalui media <i>facebook</i> dan <i>instagram</i> Dengan metode seperti ini tentunya akan menghabiskan banyak waktu dan biaya.	Perusahaan	Membangun sistem informasi penjualan berbasis <i>web e-commerce</i> sebagai sarana promosi yang bersifat <i>global</i> atau menyeluruh, dengan menggunakan fasilitas internet sebagai medianya.

2.	Proses Transaksi: Masih menggunakan sistem <i>konvensional</i> dimana setiap terjadi transaksi dengan konsumen, tidak ada nota pembelian	Perusahaan	Merancang dan mendesain sistem informasi penjualan berbasis <i>web</i>, dengan sarana transaksi, artinya konsumen dapat melakukan pembayaran tanpa harus datang ke toko, yakni dengan cara membuka <i>web</i>, konsumen dapat melakukan proses pemilihan barang sesuai pesanan, melakukan <i>checkout</i> barang, memesan barang dan melakukan pembayaran melalui transfer rekening perusahaan pada <i>web</i> yang akan dibuat.
----	---	------------	---

3.	Pengelolaan transaksi, pengelolaan data, dan pembuatan laporan yang terjadi di sentra buku kampoeng ilmu saat ini masih menggunakan pengelolaan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan. Dengan semakin banyaknya jumlah produk dan transaksi yang terjadi setiap hari, cara tersebut ternyata menyulitkan pedagang dalam proses pencarian data.	Perusahaan	Membuat sistem informasi penjualan berbasis <i>web e-commerce</i> yang meliputi promosi, transaksi dan <i>delivery</i> dengan hanya melakukan <i>login web</i> dengan sarana internet sebagai medianya
4.	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga mudah hilang dan usang.	Perusahaan	Membuat sistem informasi penjualan berbasis <i>web e-commerce</i> yang meliputi laporan dan pengarsipan
5.	Dengan sistem yang berjalan saat ini, pemberian informasi kepada konsumen	Konsumen	Membangun <i>web</i> penjualan yang dapat memberikan

	dirasakan kurang efektif karena pemilik lapak tidak dapat memberikan informasi secara lengkap dan detail tentang produk-produk yang ditawarkan, sehingga konsumen belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap dan akurat mengenai hal tersebut.		informasi detail barang yang dipasarkan.
--	---	--	---

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

Adapun temuan yang didapat oleh penulis dari hasil wawancara berupa sistem yang diharapkan oleh pihak administrator (pihak dari sentra buku kampoeng ilmu) dan *user*.

1. Sistem yang diharapkan administrator: Sistem dapat memudahkan dalam penyampaian sistem informasi promosi dan memudahkan dalam pengolahan data, baik data penjualan maupun pengiriman.
2. Sistem yang diharapkan *user*: Sistem dapat memudahkan *user* dalam melakukan transaksi, baik transaksi pembayaran maupun pengiriman dan memudahkan *user* dalam mencari produk yang ingin dibeli berdasarkan detail produk secara lengkap.

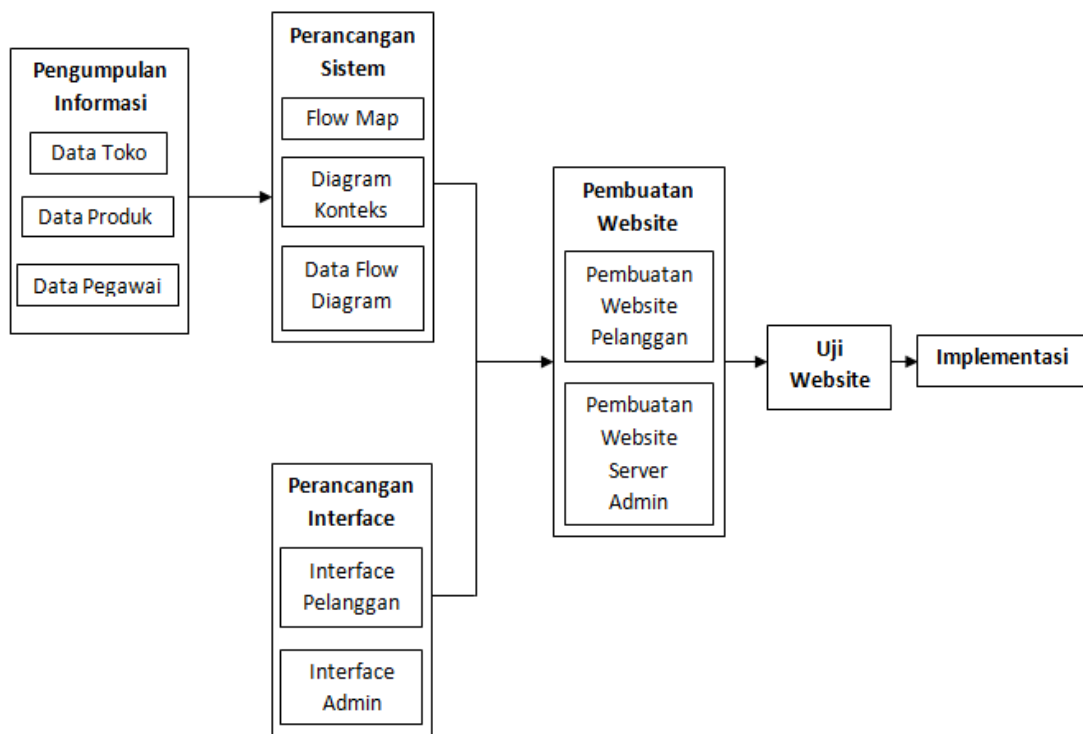
3.2 Interpretasi Data

Sesuai dengan kerangka perancangan sistem yang disusulkan dan sesuai dengan temuan yang ada pada sentra buku kampoeng ilmu. Maka dapat ditafsirkan dengan beberapa langkah, diantaranya:

3.2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berfikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Biasanya kerangka penelitian ini menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variabel dalam proses analisisnya.

Adapaun gambar kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

Keterangan:

1. Pengumpulan informasi data dan kebutuhan

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan informasi seputar penjualan di sentra buku kampoeng ilmu, pengumpulan informasi ini dilakukan dengan melakukan *survey* atau observasi dan juga wawancara ke berbagai pihak yang bersangkutan dengan topik penelitian. Informasi yang dikumpulkan berupa daftar produk dan harga produk di sentra kampoeng ilmu untuk input dari pembuatan *website*, dan wawancara dilakukan untuk memberi masukan tentang kekurangan dari desain *website*.

2. Perancangan Sistem

perancangan sitem merupakan rancang bangun sistem yang dibuat, perancangan yang dibuat berupa *flow map*, *diagram konteks*, *data flow diagram*. Perancangan sitem ini dibuat berdasarkan informasi yang telah didapat melalui *survey* atau observasi dan wawancara terhadap topik yang terkait dengan penelitian.

3. Perancangan *Interface*

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan rancangan dasar website yang akan dibuat.

4. Pembuatan *Website*

Website yang akan dibuat dengan menggunakan PHP dan XAMPP sebagai database dan *wordpress* sebagai tampilan menu server. *Website* dibuat dalam dua bentuk yaitu *website* untuk pelanggan dan *website* untuk server (administrator).

5. Uji Coba *Website*

Website yang telah dibuat akan diuji coba oleh subjek yang berperan sebagai pelanggan untuk menemukan *bug* atau eror-eror dan untuk memberikan

masukan atas kenyamanan dan kemudahan menggunakan *website* yang telah dibuat.

6. Implementasi

Website yang telah dibuat dan diuji coba akan diimplementasikan pada sentra buku kampoeng ilmu.

3.2.2 Kerangka Perancangan Sistem

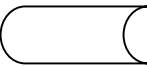
Perancangan sistem merupakan tahapan yang menggambarkan rancang bangun dan desain sistem yang dibuat. Perancangan sistem ini terdiri dari perancangan *flow map*, *diagram konteks*, *diagram flow*. Perancangan ini didasarkan pada *survey* atau observasi secara langsung dan juga *survey* melalui internet pada beberapa bentuk penjualan yang berbasis *e-commerce* sebagai bahan acuan untuk membuat desain website.

1. Flow Map

Merupakan gambar hubungan antar *entity* yang terlibat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagan alir dokumen disebut juga bagan alir yang menunjukkan arus laporan-laporan dan formulir pengiriman produk.

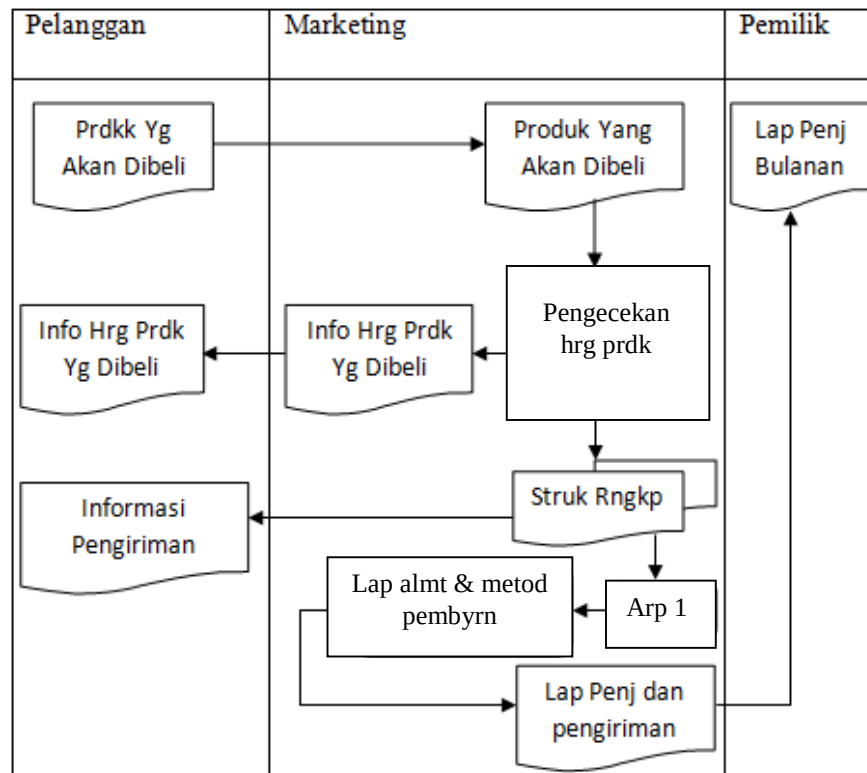
Flow map berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu, berikut simbol-simbol dalam *flow map* menurut (Jogiyanto, 2001). Untuk memudahkan pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi dapat dilihat pada tabel 3.2:

Tabel 3. 2 Simbol-simbol Flow Map

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator Awal/ Akhir Program	Simbol untuk memulai dan mengakhiri suatu program
	Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan komputer
	Proses Manual	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara manual
	Proses Komputer	Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan secara komputerisasi
	Arah Aliran data	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem
	Penyimpanan Manual	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi secara manual
	Data	Simbol input/output digunakan untuk mewakili data input/output

(Sumber: Jogiyanto, 2001)

Berikut *flow map* pada sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar 3. 2 Flow Map Sistem Penjualan Yang diusulkan

(Sumber: Diolah oleh penulis)

Dari gambar diatas dapat dijelaskan prosedur *flow map* pada sistem informasi penjualan yang diusulkan:

- Pelanggan cari produk yang akan dipesan jika ketemu maka pelanggan akan mendapatkan informasi produk yang dicari. Jika produk tidak ada maka pelanggan akan mendapat informasi produk kosong.
- Pelanggan dapat menentukan jumlah produk yang akan dipesan dan menambahkan produk tersebut ke keranjang belanja.
- Pelanggan juga dapat merubah daftar belanja yang sudah ada.
- Pelanggan bisa melakukan pengecekan pemesanan barang. Pelanggan mendapatkan informasi pengiriman dan ongkos pengiriman serta

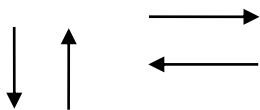
pelanggan mendapatkan informasi metode pembayaran produk yang dipesan.

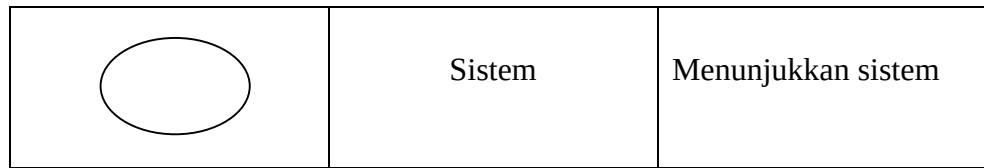
- e) Pelanggan dapat merubah alamat pengiriman apabila data alamat sebelumnya tidak sesuai.
- f) Apabila informasi pengiriman dan pembayaran sudah sesuai, pelanggan dapat melakukan konfirmasi pemesanan produk. Dan pelanggan mendapat konfirmasi pemesanan sedang diproses melalui *email* atau langsung pada tampilan fasilitas transaksi di *website*.

2. Diagram Konteks

Diagram *konteks* merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Dalam penggambaran itu, sistem dianggap sebagai sebuah objek yang tidak dijelaskan secara rinci karena yang ditekankan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang akan mengaksesnya. Adapun Simbol-simbol dalam diagram konteks pada tabel 2.2 untuk memudahkan pemakai memahami alur dalam sistem sebagai berikut:

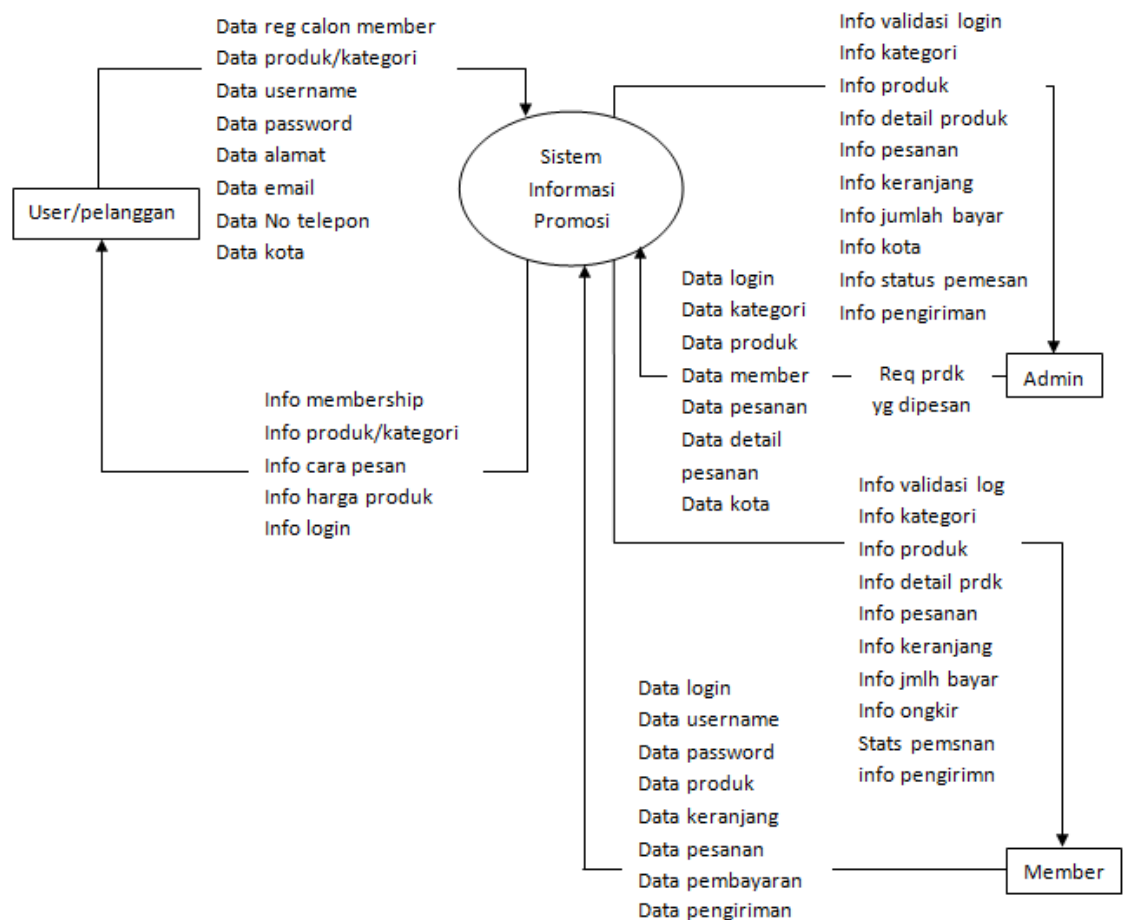
Tabel 3. 3 Simbol Diagram Konteks

Simbol	Pengertian	Keterangan
	<i>Eksternal Entity</i>	Menunjukkan bagian luar sistem atau sumber input dan output
	Garis Aliran	Menunjukkan arus data antar simbol/proses



(Sumber: Buku Sistem Informasi)

Berikut ini gambar 3.4 yang merupakan diagram konteks pada sistem yang diusulkan:



Gambar 3. 3 Diagram Konteks Pada Sistem Yang diusulkan

(Sumber: Diolah oleh penulis)

Pada gambar 3.4 dapat dilihat ada 3 pengguna sistem informasi dan masing-masing mempunyai karakteristik dan hak akses berbeda, berikut adalah penjelasan mengenai penggunaan dan hak aksesnya:

1) *User* (pengunjung/calon member)

- a) Tidak dapat melakukan pemesanan sebelum melakukan pendaftaran/registrasi.
- b) *User* mendapat hak akses untuk mendaftar sebagai pelanggan secara gratis.
- c) *User* mendapat *username* dan *password* untuk proses *login* member pelanggan, informasi *password* dikirim melalui *email* yang digunakan untuk mendaftar.

2) Pelanggan (member)

- a) Pelanggan atau member dapat melakukan pemesanan *online*.
- b) Member memiliki *username* dan *password*.
- c) Member dapat melakukan transaksi pembayaran sesuai pembelian.
- d) Member mengetahui seluruh data *website* setelah login

3) Admin (administrator)

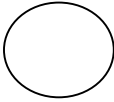
- a) Melakukan kontrol atau sebagai pengelola dan master yang masuk dari calon member maupun data pemesanan, pembelian, pembayaran, pengiriman sesuai dengan *request* member mengenai produk yang dipilih.

3. Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram adalah suatu bentuk *network* dari sistem yang menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterikatannya diantara bagian-bagian yang ada, keuntungan data flow diagram adalah antara lain memudahkan pengunjung (*user*) yang kurang menguasai dari seluruh elemen yang terdapat pada DFD.

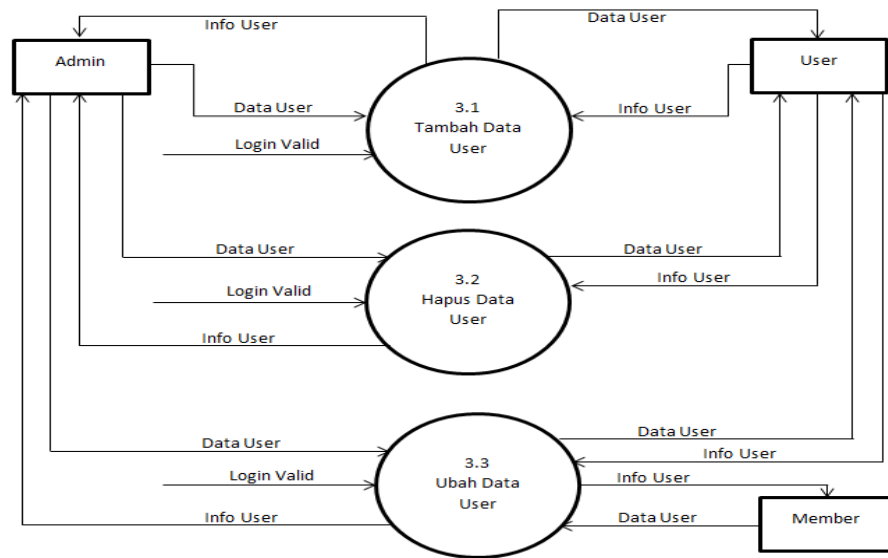
Data flow diagram (DFD) sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau suatu sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. Adapun simbol-simbol dalam data flow diagram dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Simbol-simbol Data Flow Diagram

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Sistem/proses	Menunjukkan Sistem/aktivitas yang mengolah <i>input</i> menjadi <i>output</i>
	<i>Eksternal Entity</i>	Menunjukkan bagian luar sistem atau sumber <i>input</i> dan <i>output</i> data
	Garis Aliran	Menunjukkan arus data antar simbol/proses

(Sumber: Jogiyanto, 2001)

1) DFD Level 1 Dari Proses 3: Pengelolaan Data *User*

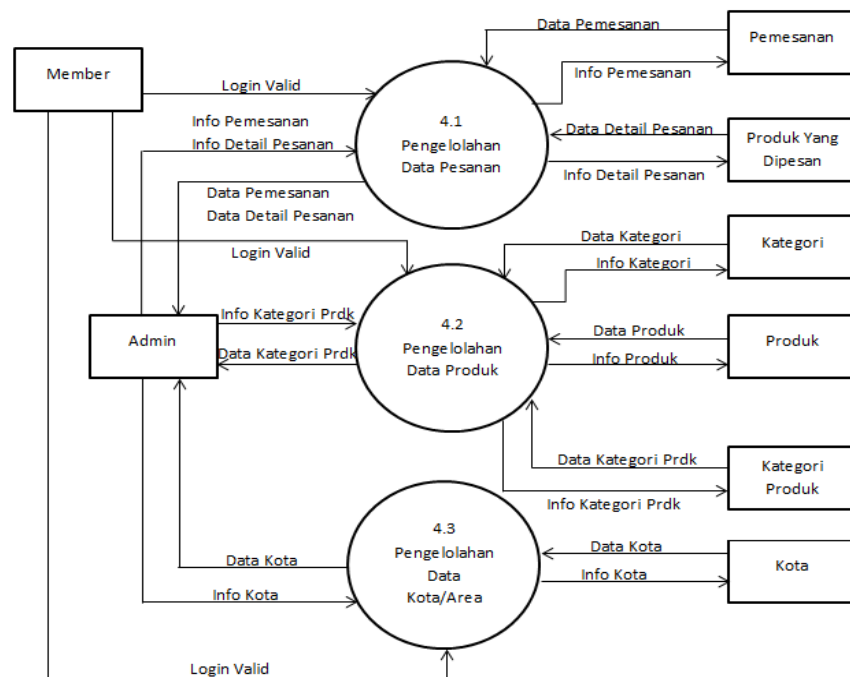


Gambar 3. 5 DFD Level 1 Proses 6: Pengolahan Data User

(Sumber: Diolah oleh penulis)

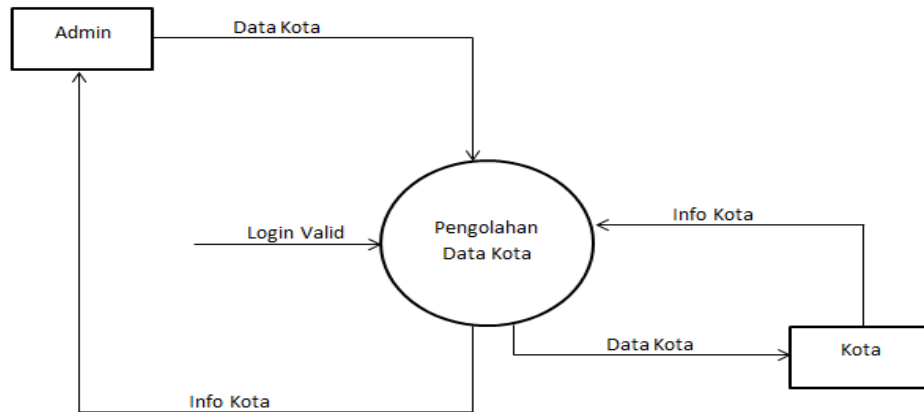
2) DFD Level 1 Proses 4: Sistem Pengelolaan Data Utama

Gambar 3. 6 DFD Level 1 Proses 4: Sistem Pengelolaan Data Utama



5) DFD Level 2 Proses 4.3: Sistem Pesanan Member

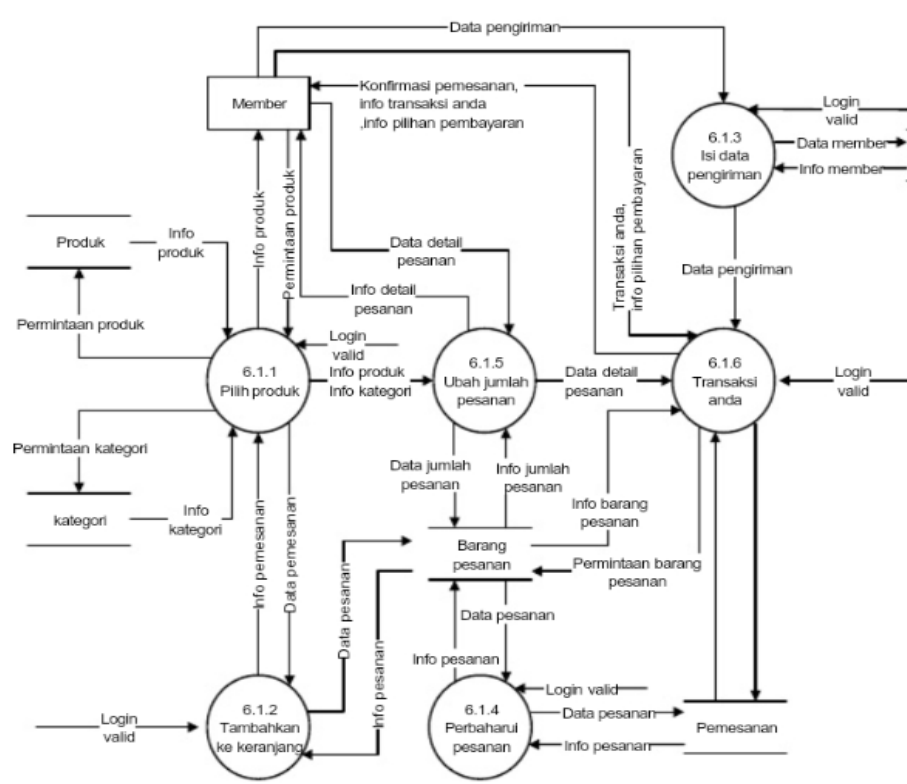
Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses 4.3: Sistem Pesanan Member



(Sumber: Diolah oleh penulis)

6) DFD Level 2 Proses 6.1: Pengolahan Data Belanja

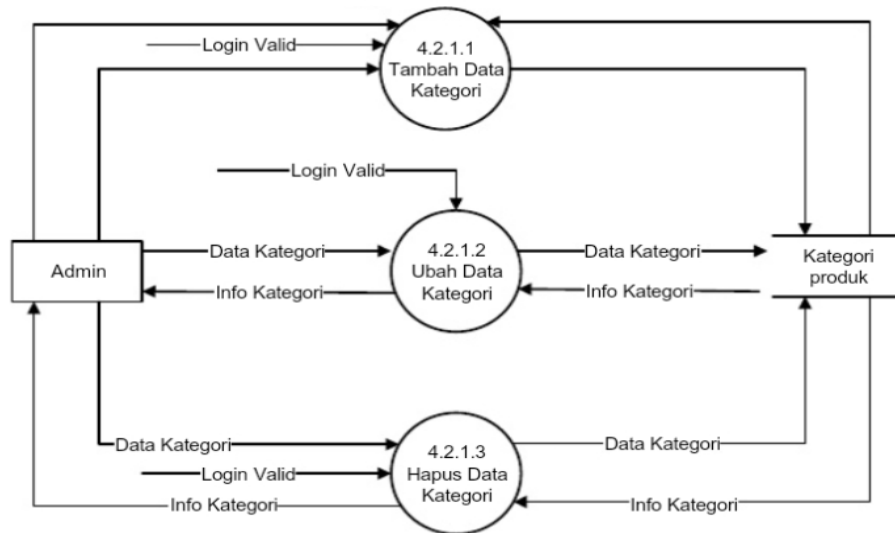
Gambar 3. 10 DFD Level 2 Proses 6.1: Pengolahan Data Belanja



(Sumber: Diolah oleh penulis)

7) DFD Level 3 Proses 4.2.1: Sistem Pengolahan Data Kategori

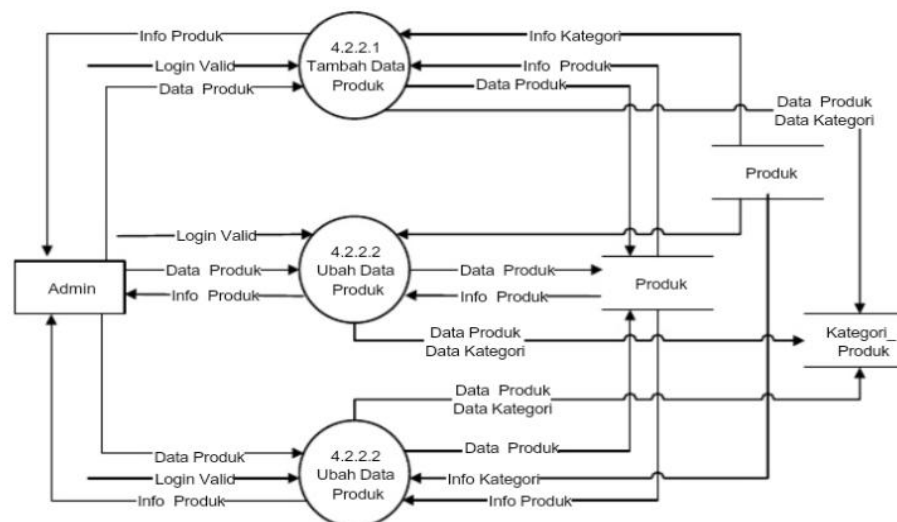
Gambar 3. 11 DFD Level 3 Proses 4.2.1: Sistem Pengolahan Data Kategori



(Sumber: Diolah oleh penulis)

8) DFD Level 3 Proses 4.2.2: Sistem Pengolahan Data Produk

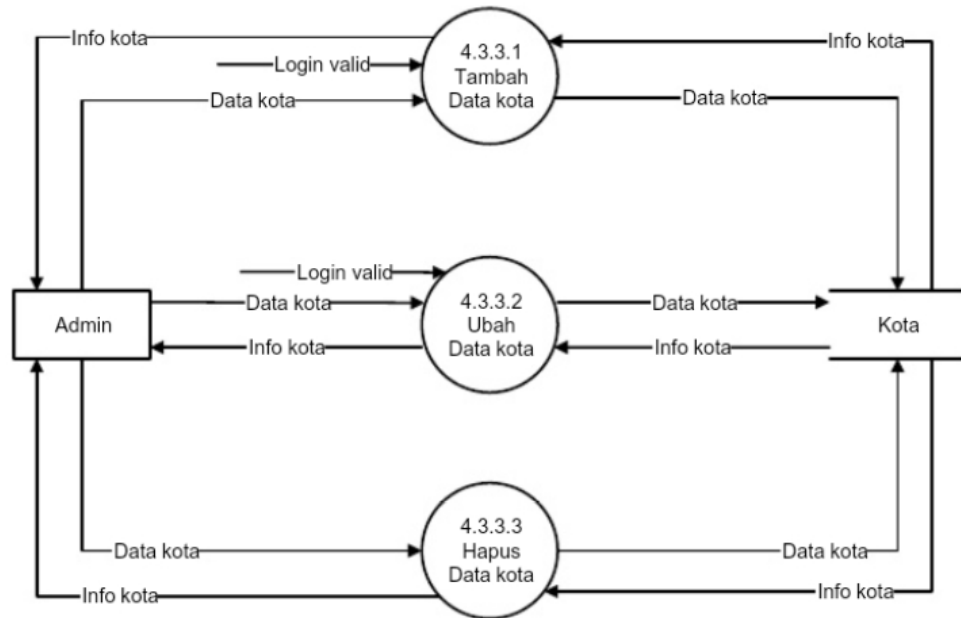
Gambar 3. 12 DFD Level 3 Proses 4.2.2: Sistem Pengolahan Data Produk



(Sumber: Diolah oleh penulis)

9) DFD Level 3 Proses 4.2.3: Sistem Pengelolaan Pengiriman

Gambar 3. 13 DFD Level 3 Proses 4.2.3: Sistem Pengelolaan Pengiriman



(Sumber: Diolah oleh penulis)

3.2.3 Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi yang mengalir pada sistem dengan lengkap dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir pada data flow diagram yang telah diusulkan.

Kamus data merupakan tempat penyimpanan dari aliran-aliran data, file-file dan proses-proses dalam sebuah sistem. Bagian ini menjelaskan secara detail proses-proses yang terjadi disetiap proses. Kamus data digunakan untuk menjelaskan sesuai data yang mengalir atau digunakan dalam sistem, yaitu mengenai arus data yang masuk kedalam sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Berikut ini adalah

kamus data yang diambil dari data flow diagram yang disusulkan dan dihubungkan untuk melengkapi kekurangan pada temuan yang telah diperoleh dari sentra buku kampoeng ilmu, dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kamus Data

No	Nama Arus Data	Aliran Arus Data	Struktur Data
1.	Info <i>Membership</i>	- Entitas <i>User</i> - proses 1.0 - Proses 1.0 – pengunjung	<i>Username, password, nama, email, alamat, telepon, kota</i>
2.	Data Registrasi	- Pengunjung – proses 1.0 - Proses 1.0 <i>user</i>	<i>Username, password, nama, email, alamat, telepon, kota</i>
3.	Data <i>Login</i>	- Member – proses 2.0 - Admin – proses 2.0 - Proses 2.0 – <i>user</i>	<i>Username, password</i>
4.	Info Validasi <i>Login</i>	- Proses 2.0 – member - Proses 2.0 – admin <i>User</i> – proses 2.0	<i>Username, password, nama, email, alamat, telepon, kota</i>

5.	Data User	• Member – proses 3.0 • Admin – proses 3.0 • Proses 3.0 - <i>user</i> • Proses 6.0 - <i>user</i>	<i>Username, password, nama, email, alamat, telepon, kota</i>
6.	Info <i>User</i>	• Proses 3.0 – admin • Proses 3.0 – member • <i>User</i> – proses 3.0 • <i>User</i> – proses 6.0	<i>Username, password, nama, email, alamat, telepon, kota</i>
7.	Data Pemesanan	• Member – proses 6.0 • Proses 6.0 – pesanan • Barang pesanan – pesanan • Proses 4.0 – pesanan • Admin – proses 4.0	<i>Username, tanggal pesan, status, informasi pelanggan, total biaya, total ongkos kirim, faktur</i>
8.	Info Pesanan	• Proses 6.0 – member	<i>Username, tanggal pesan, status, informasi pelanggan, total biaya,</i>

		• Pesanan – proses 6.0 • Pesanan – proses 4.0 • Pesanan – barang_pesanan • Proses 4.0 - admin	total ongkos kirim, faktur
9.	Data Detail Pesanan	• Proses 6.0 – barang_pesanan • Proses 4.0 – barang_pesanan	<i>Username</i> , tanggal pesan, status, informasi pelanggan, total biaya, total ongkos kirim, faktur
10.	Info Detail Pesanan	• Barang_pesanan – proses 6.0	<i>Username</i> , tanggal pesan, status, informasi pelanggan, total biaya, total ongkos kirim, faktur
11.	Data Cari Produk/Kategori	• Member – proses 5.0 • Proses 5.0 – pengunjung	Kode_produk, kode_kategori, kode_kategori, nama, deskripsi, harga, ketersediaan

12.	Info Produk/Kategori	• Proses 5,0 – member • Proses 4.0 – admin • Proses 5.0 – pengunjung • Produk – proses 5.0 • Kategori – proses 5.0 • Kategori – pesanan • Produk – pesanan • Produk – proses 4.0 • Kategori_produk – proses 4.0	Kode_produk, kode_kategori, kode_induk, nama, deskripsi, harga, ketersediaan
13.	Permintaan Kategori	• Proses 5.0 – kategori	Kode kategori, kode_induk, Nama kategori, deskripsi
14.	Permintaan Produk	• Proses 5.0 - produk	Nama, deskripsi, gambar, harga, ketersedian

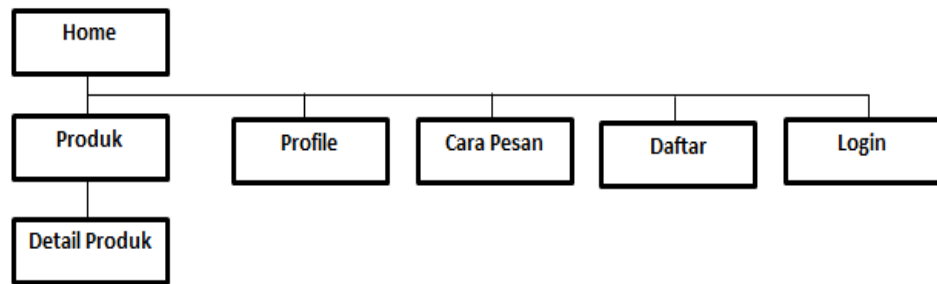
15.	Data Produk	• Admin – proses 4.0 • Proses 4.0 – kategori_produk • Proses 4.0 – produk • Pesanan – produk	Nama, deskripsi, gambar, harga, ketersediaan
16.	Data Kategori	• Admin – proses 4.0 • Proses 4.0 – kategori • Produk – kategori • Proses 4.0 – kategori_produk	Kode kategori, kode_induk, nama, deskripsi
17.	Info kota	• Kota – proses 4.0	Kode kota, nama kota, ongkos kirim
18.	Data kota	• Proses 4.0 – kota	Kode kota, nama kota, total ongkos kirim

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

3.2.4 Perancangan Struktur Menu

Dalam perancangan sebuah *website* dibutuhkan struktur menu yang berisikan menu dan submenu yang berfungsi untuk memudahkan *user* dalam menggunakan *website* tersebut. Berikut ini digambarkan mengenai struktur menu dalam *website* ini:

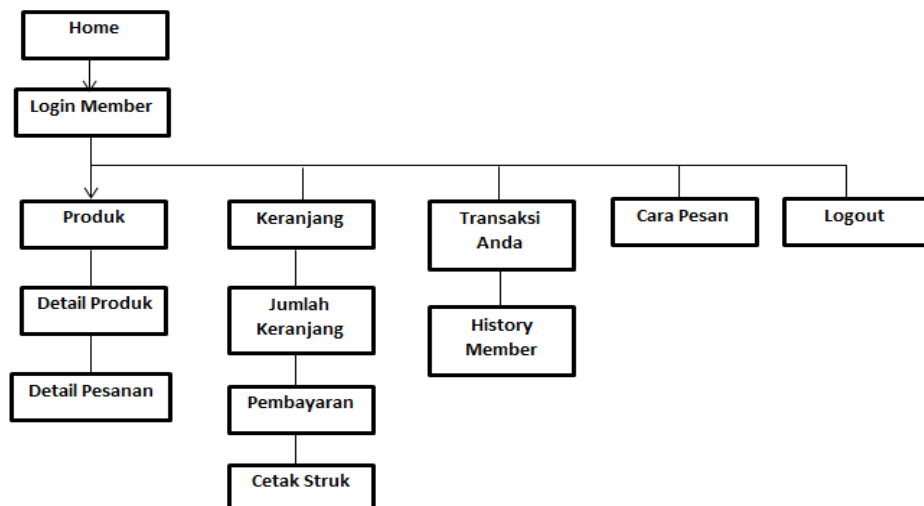
1. Struktur menu *user* tidak teregistrasi / pengunjung



Gambar 3. 14 Struktur Menu Konsumen Tidak Teregistrasi

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

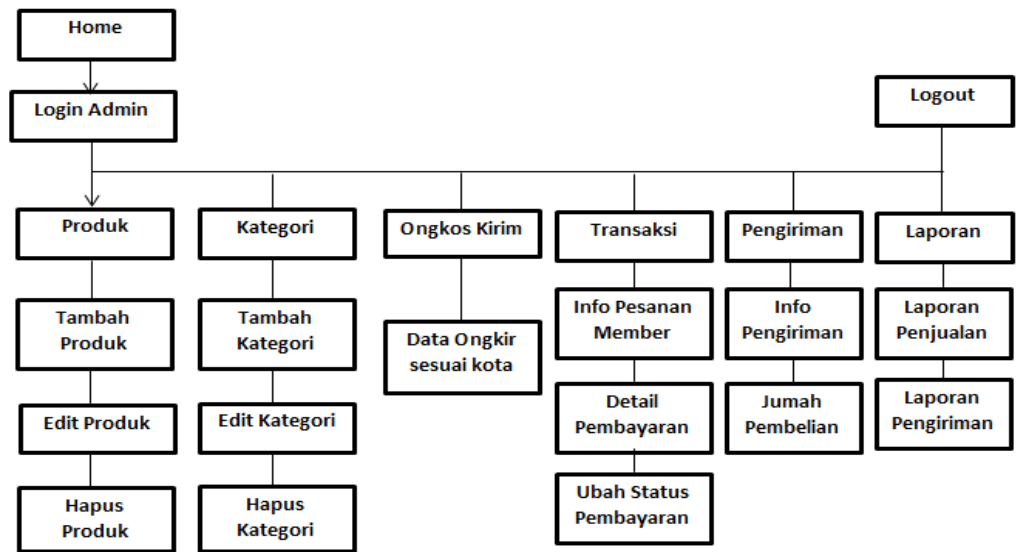
2. Struktur menu member



Gambar 3. 15 Struktur Menu Konsumen Teregistrasi

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

3. Struktur Menu Administrator



Gambar 3. 16 Struktur Administrator

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

1.2.1 Implementasi Antar Muka

Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan *privilage* atau hak aksesnya.

1. Implementasi Halaman *User* / Pengunjung

Tabel 3. 6 Implementasi Halaman User / Pengunjung Web

Sub Menu	Deskripsi	Nama Form
Tampilan Utama atau Home	Menampilkan halaman utama yang berisi tampilan bagian dari promosi sentra buku kampoeng ilmu	Form Home
Produk	Menampilkan data produk dan kategori produk yang tersedia di <i>page</i> . Tidak dapat memilih	Form Produk

	karena belum melakukan proses daftar member dan <i>login</i>	
Profile	Mengetahui sekilas profil sentra buku kampoeng ilmu meliputi visi dan misi perusahaan seputar bidang usaha yang dikembangkan.	Form Profile
Cara Pesan	<i>User</i> / pengunjung mengetahui ketentuan dan cara-cara pemesanan melalui <i>web</i> dan catatan penting meliputi info transaksi pembelian produk.	Form Order
Daftar Member	<i>User</i> input data meliputi data pribadi calon <i>member</i> seperti nama <i>user</i> , <i>password</i> , <i>email</i> , nama lengkap, alamat, pilih kota, dan nomor telepon calon member	Form Daftar <i>Member</i>
<i>Login</i>	<i>User</i> tidak dapat langsung <i>login</i> tetapi jika <i>user</i> telah melakukan registrasi maka <i>user</i> dapat langsung <i>login</i>	Form <i>Login</i>

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

2. Implementasi Halaman *Member*

Tabel 3. 7 Implementasi Halaman Berdasarkan Member

Sub Menu	Deskripsi	Nama Form
<i>Login</i> Member	Melihat data produk dan detail produk yang akan dipilih	Form Utama
Detail Produk	Mengetahui harga bahan dan info lain mengenai barang yang dipilih sesuai kategori.	Form Detail Produk
Keranjang Belanja	Mengkonfirmasi dan mengubah data produk yang akan dipesan	Form Keranjang Belanja
Data Order	Input dan order	Form Order
Konfirmasi Order	Pengecekan data informasi pemesanan	Form Cek Data Order
History Pembelian	Dapat melihat produk apa saja yang pernah dibeli sebelumnya	Form Transaksi Anda

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

3. Implementasi Halaman Bagian Admin

Tabel 3. 8 Implementasi Halaman Berdasarkan Bagian Admin

Sub Menu	Deskripsi	Nama Form
<i>Login</i>	<i>Otentifikasi</i> dengan memeriksa <i>username</i>	Form Utama

	dan <i>password</i> yang dimasukkan pengguna	
Data Kategori	<i>Input</i> data kategori, termasuk penambahan, pengubahan dan penghapusan kategori produk	Form Data Kategori
Data Produk	<i>Input</i> data kategori, termasuk penambahan, pengubahan dan penghapusan produk	Form Produk
Data Order	Mengubah status order	Form Detail Order
Data Ongkos Kirim	Masukkan data kota beserta ongkos kirim	Form Detail Kota
Data Pengiriman	Memasukkan data provinsi	Form Detail Provinsi
Laporan	Tanggal dan bulan yang akan dicari	Form Detail Negara

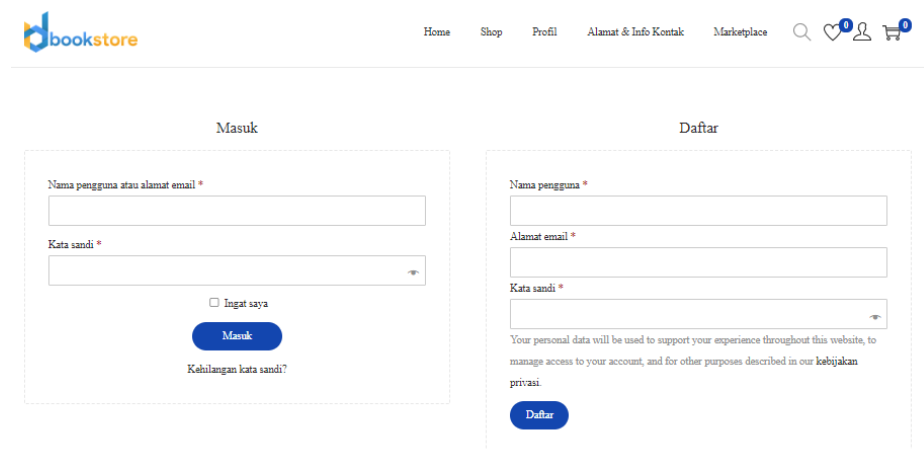
(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

3.3 Implementasi Program

Mengakses program yang telah dibuat menggunakan aplikasi *browser* yang menggunakan *localhost*. Implementasi program disebut sebagai *interface*. Sesuai dengan kerangka perancangan sistem yang telah dibuat maka berikut tampilan *website* untuk *user* dan administrator:

1. Implementasi Tampilan dan Desain *Website* Untuk *User*

1) Tampilan Halaman Resistrasi dan *Login User*



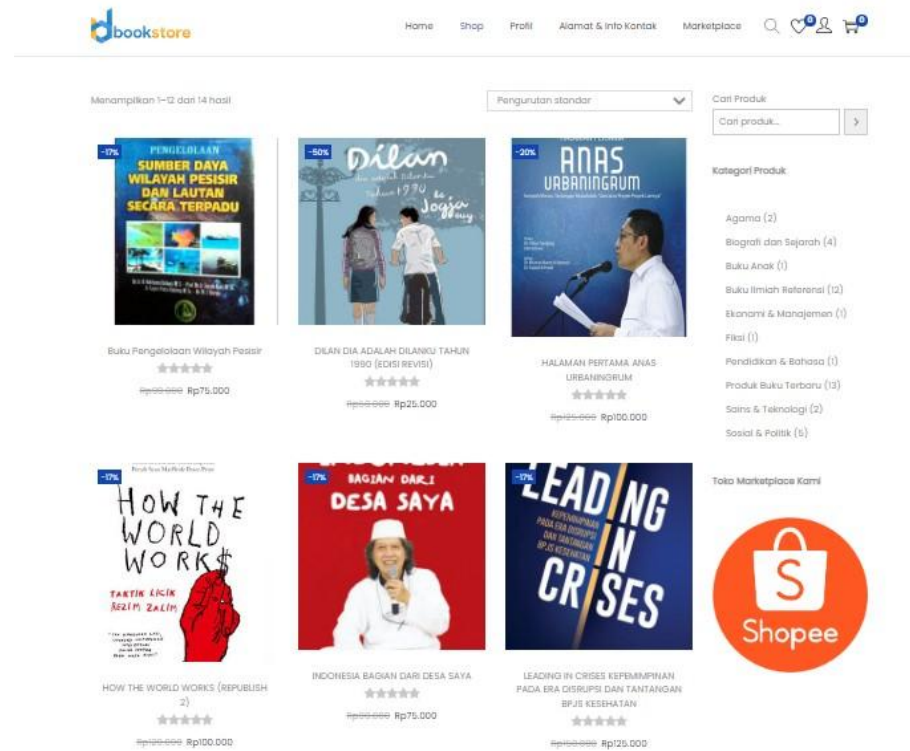
Gambar 3. 17 Halaman Registrasi dan Login User

2) Tampilan Halaman Profil *User*



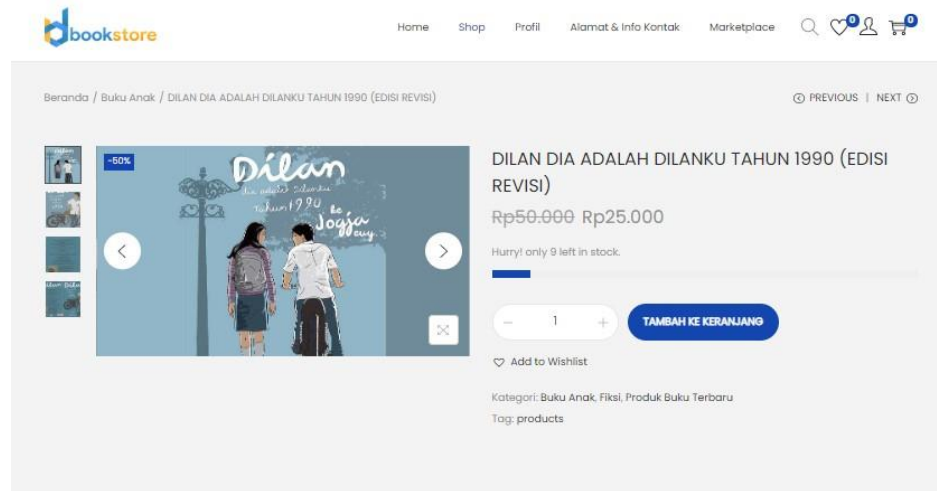
Gambar 3. 18 Halaman Profil User

3) Tampilan Halaman Utama dan Informasi Promosi *User* Setelah *Login*



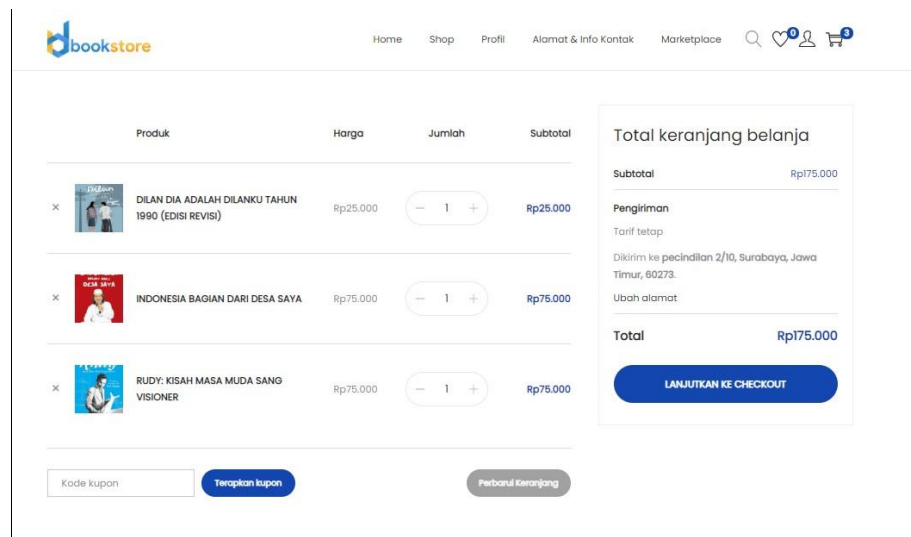
Gambar 3. 19 Halaman Utama

4) Tampilan Halaman Detail Produk



Gambar 3. 20 Halaman Detail Produk

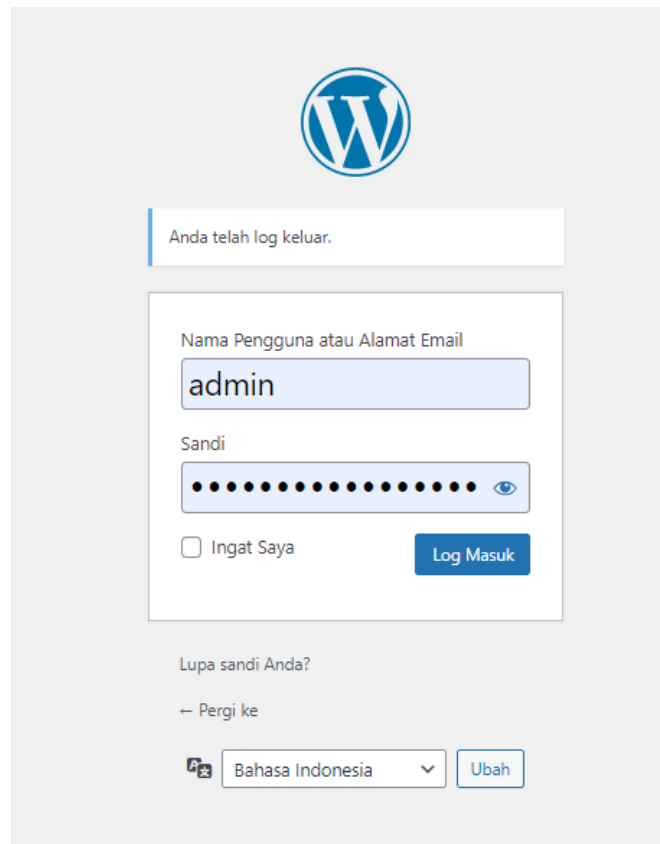
5) Tampilan Halaman Pemesanan dan Detail Keranjang



Gambar 3. 21 Halaman Pemesanan dan Detail Keranjang

2. Implementasi Tampilan dan Desain *Website* Untuk Administrator

1) Tampilan Halaman *Login* Admin



Gambar 3. 22 Halaman Login Admin

2) Tampilan Halaman Data Produk



Gambar 3. 23 Halaman Data Produk

3) Tampilan Halaman Edit, Tambah dan Hapus Produk

Sunting Produk

pengetahuan dan teknologi kelautan dan perikanan menjadi sangat penting dan perlu dioptimalkan serta diarahkan agar mampu melaksanakan riset yang bersifat strategis dan dapat diaplikasikan oleh masyarakat luas terutama oleh para pelaku industri dan masyarakat pesisir pada umumnya. Pada hakekatnya buku ini disusun berdasarkan iv hasil-basis penelitian dan bahan referensi artikel yang terkait oleh penulis. Bagi mereka yang tidak puas atau mengalami kesulitan dalam memahami atau ingin mendalami materi lebih lanjut disarankan untuk kembali berorientasi pada referensi terkait yang tercantum dalam pustaka yang diberikan. Semoga buku ini memberikan informasi yang bermanfaat bagi para mahasiswa dan semua pihak yang membutuhkan. Kritik dan saran untuk perbaikan buku ajar ini sangat kami nantikan. Semarang, Desember 2019 Penulis

Jumlah kata: 206 Terakhir diubah oleh admin pada 23 September 2022 pukul 4:21 am

Data Produk — **Produk sederhana** Virtuall ☐ Dapat diunduh ☐

Umum	Harga normal (Rp)	90000
Inventaris	Harga eceran (Rp)	75000
Pengiriman	Tanggal Harga Diskon	2022-09-22 Batal
Produk Terkait		2022-12-31
Atribut		
Pengaturan Lanjutan		
OneClick		

Gambar produk

Klik gambar untuk menyunting atau memperbarui

Hapus gambar produk

Upload JPEG files that are 1000 x 1000 pixels or larger (max. 40 MB). Bagaimana cara menyiapkan gambar?

Galeri Produk

Gambar 3. 24 Halaman Edit, Tambah dan Hapus Produk

4) Tampilan Halaman Edit, Tambah dan Hapus Kategori Produk

Kategori produk

Kategori produk untuk toko Anda dapat diatur di sini. Untuk mengganti urutan kategori di ujung depan, Anda dapat seret-lepas untuk mengurutkannya. Untuk melihat kategori lainnya klik tautan "Opsional" pada bagian atas halaman.

Tambah kategori baru

Nama

Slug

Induk kategori

Deskripsi

Tindakan Massal Terapkan

Gambar	Nama	Deskripsi	Slug	Jumlah
	Uncategorized	—	uncategorized	0
	Buku Anak	—	buku-anak	1
	Komik	—	komik	0
	Majalah Anak	—	majalah-anak	1
	Novel	—	novel	0
	Buku Ilmiah Referensi	—	buku-ilmiah-referensi	1

Gambar 3. 25 Halaman Edit, Tambah dan Hapus Kategori Produk

3.4 Hasil Pengujian Website

Pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* merupakan pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Berikut tabel program *website* yang diuji:

Tabel 3. 9 Pengujian Program Website

Pengujian	Deskripsi	Jenis Pengujian
<i>Login user</i>	Pengecekan login	<i>Black Box</i>
Pemesanan barang	Pengecekan pengisian data	<i>Black Box</i>
Pembayaran barang	Pengecekan pengisian data	<i>Black Box</i>
<i>Logout user</i>	Proses kembali kehalaman utama	<i>Black Box</i>
Pemesanan barang	Pengecekan pengisian data	<i>Black Box</i>
<i>Login admin</i>	Pengecekan <i>login</i>	<i>Black Box</i>
Produk	<i>Input</i> data edit, tambah, hapus produk	<i>Black Box</i>
Ongkos Kirim	<i>Input</i> data edit, tambah, hapus ongkos kirim	<i>Black Box</i>
Transaksi	Pengecekan status pembayaran	<i>Black Box</i>
Pengiriman	<i>Input</i> data pengiriman barang	<i>Black Box</i>
Laporan	Laporan penjualan, pengiriman dan stok	<i>Black Box</i>
<i>Logout admin</i>	Proses kembali ke halaman utama admin	<i>Black Box</i>

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

Tabel 3. 10 Detail Pengujian Halaman Website Pada Member

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Registrasi	Menampilkan form pendaftaran member baru.	Modul	<i>Black Box</i>
	Isi form pendaftaran <i>member</i> .	Modul	<i>Black Box</i>
	Simpan data baru	Sistem	<i>Black Box</i>
Login Member	Mengisi data login.	Modul	<i>Black Box</i>
	<i>Username</i> .	Sistem	<i>Black Box</i>
	<i>Password</i> .	Sistem	<i>Black Box</i>
Kategori Produk	Menampilkan data produk yang ada didatabase	Modul	<i>Black Box</i>
Transaksi	Menampilkan data detail transaksi sebelumnya, status pengemasan, pembayaran, dan pengiriman	Modul	<i>Black Box</i>
Keranjang Belanja	Menampilkan data detail pemberian produk	Modul	<i>Black Box</i>
Menu Kebijakan dan Privasi	Menampilkan syarat dan ketentuan pembelian buku di kampong ilmu	Modul	<i>Black Box</i>
Logout Member	Proses kembali kehalaman utama <i>user</i>	Sistem	<i>Black Box</i>

(Sumber: Diolah Oleh Penulis)

Didalam metode *black box* terdapat dua jenis tabel pengujian untuk menguji data dari kasus yang diujikan. Diantaranya:

1. Tabel pengujian *black box* data normal

Tabel 3. 11 Uji Data Normal

Kasus dan Hasil Uji Data Normal			
Data Masukan	Yang di Harapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik <i>link</i> daftar	Tampil form data member	Dapat menampilkan form pendaftaran member	[V] Diterima [X] Ditolak
<i>Input</i> data pendaftaran <i>member</i>	Jika salah satu <i>field</i> tidak terisi atau salah dalam pengisian, maka akan muncul pesan kesalahan	Dapat memunculkan pesan kesalahan	[V] Diterima [X] Ditolak
Klik tombol simpan	Jika salah satu <i>field</i> tidak terisi atau salah dalam	Tampil pesan sukses	[V] Diterima [X] Ditolak

	pengisian, maka akan muncul pesan kesalahan		
Klik tombol batal	Jika memilih batal maka <i>user</i> akan kembali ke halaman awal	<i>User</i> kembali ke halaman awal <i>website</i> dan harus kembali mengulang proses daftar	[V] Diterima [X] Ditolak

2. Tabel Pengujian *Black Box* Data Salah

Tabel 3. 12 Uji Data Salah

Kasus dan Hasil Uji Data Salah			
Data Masukan	Yang di Harapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukkan data kosong	Tampilkan pesan kesalahan	Dapat menampilkan pesan kesalahan	[V] Diterima [X] Ditolak

Berikut hasil dari pengujian menggunakan metode *black box* data normal dan *black box* data salah:

1. Data *Login* Member

Tabel 3. 13 Pengujian Login pelanggan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username:</i> @gmail.com <i>Password:</i> 1234	Dapat terisi pada <i>textfield</i> <i>username</i> dan <i>textfield</i> <i>password</i>	Dapat mengisi nama <i>username</i> dan <i>password</i> . Sesuai yang diharapkan	[V] Diterima

(Sumber: Hasil Uji)

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data <i>username</i> dan <i>password</i> tidak terdaftar atau sudah digunakan	Tidak dapat <i>login</i>	<i>User</i> tidak dapat <i>login</i> dan dialihkan ke tampilan <i>login</i> kembali. Sesuai yang diharapkan	[V] Diterima

(Sumber: Hasil Uji)

2. Data *Logout Member*

Tabel 3. 14 Pengujian Logout Member

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik <i>Logout</i>	Dapat keluar dan menghapus session pengguna	Pengguna keluar dari sistem informasi dan akan kembali ke halaman utama <i>web</i> . Sesuai yang diharapkan	[V] Diterima

(Sumber: Hasil Uji)

3. Data Halaman Cara Pesan

Tabel 3. 15 Pengujian Halaman Cara Pesan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik pilih metode pemesanan	Menampilkan informasi pilihan untuk melakukan pembelian,	Dapat menampilkan informasi pilihan untuk	[V] Diterima

	yaitu order di <i>website</i> resmi	melakukan pembelian.	
--	--	----------------------	--

(Sumber: Hasil Uji)

4. Data Menu Keranjang

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik lihat keranjang	Menampilkan form data dan info belanja yang belum dilengkapi persyaratan transaksi. Menampilkan harga, jumlah, pembelian, gambar dan deskripsi produk	Dapat menampilkan form data dan info belanja yang belum dilengkapi persyaratan transaksi. Menampilkan harga, jumlah, pembelian, gambar dan deskripsi produk. Sesuai yang diharapkan	[V] Diterima

(Sumber: Hasil Uji)

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik belanja anda sebelum <i>login</i>	Menampilkan keranjang kosong karena produk belum masuk ke keranjang	Dapat menampilkan keranjang kosong karena produk belum masuk ke keranjang	[V] Diterima

(Sumber: Hasil Uji)

Berdasarkan hasil pengujian pada setiap *inputan* proses yang dilakukan dan pengujian dengan kasus uji sample diatas baik dari sisi administrator maupun dari sisi *user*, dapat diambil 2 kesimpulan yaitu:

1. Sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan harapan administrator.

Karena sistem sudah dapat memudahkan dalam penyampaian sistem informasi promosi dan memudahkan dalam pengolahan data, baik data penjualan maupun pengiriman.

2. Sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan harapan *user*. Karena sistem sudah dapat memudahkan *user* dalam melakukan transaksi, baik transaksi pembayaran maupun pengiriman dan memudahkan *user* dalam mencari produk yang ingin dibeli berdasarkan detail produk secara lengkap.

Hasil penelitian ini dapat dihubungkan dengan penelitian terdahulu karena hasil penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan sistem informasi yang berbasis *e-commerce*, dan perbedaanya

yaitu bahwa penelitian ini menerapkan sistem informasi *e-commerce* pada bidang penjualan, sedangkan penelitian terdahulu menerapkan sistem informasi e-commerce pada bidang CRM. Sehingga hasil penelitian ini dapat dikatakan sudah sesuai dengan penelitian terdahulu.