Website e-Commerce Penjualan Sepatu Sekolah Studi Kasus : Toko Sepatu Nadin di Tembilahan

Dwi Yuli Prasetyo

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Indragiri
Jln.Provinsi Parit1 Tembilahan - Indragiri Hilir – Riau
Email : dwiyuliprasetyo@gmail.com

Abstract

The rapid development of technology makes users increasingly spoiled by their presence, especially those that are developing today, namely e-commerce websites, especially with the spread of the Covid-19 virus pandemic that occurs almost everywhere around the world, making people very afraid to interact outside the home, with e-commerce makes buyers or consumers very easy in the process of purchasing transactions. Consumers do not need to come to the Nadin Tembilahan shoe store but they only need to open an e-commerce website using either a handphone or a computer, buyers can choose and buy the desired shoes. Nadin shop is one of the shops that operates in the shoe sales department in the area of tembilahan, managing a shoe shop is not as easy as imagined. Lack of sales in the days of the Covid-19 pandemic and the difficulty of processing payments and shipping goods, making a decrease in sales turnover shoes. Another problem faced by Nadin shoe stores is one of them is the process of selling shoes that still use the manual system, not yet done using e-commerce websites. Many weaknesses and omissions such as slow sales services, stacking shoes, inaccurate and timely reporting. With this problem the researchers tried to help to design a shoe sales e-commerce website, with the presence of this e-commerce very helpful for shop owners in managing their shoe stores, this proved to easily convey the promotion of shoes to the public, purchase transactions, payment and shipping of goods, because the buyer does not have to come to the shop, the buyer just simply makes a purchase transaction and waits for his shoes to come home. The presence of this e-commerce website really helped Nadin shopkeepers in Tembilahan in running their business and also provided a decent profit especially during the Covid-19 virus pandemic.

Keywords: website, e-commerce, shoes, tembilahan, covid

Abstrak

Majunya perkembangan teknologi membuat pengguna semakin dimanjakan dengan kehadirannya terutama yang lagi berkembang saat ini yaitu *website e-commerce*, apalagi dengan semakin merebaknya pandemi virus Covid-19 yang terjadi hampir melanda diseluruh dunia, membuat masyarakat sangat takut untuk berinteraksi diluar rumah, dengan adanya *website e-commerce* membuat pembeli atau konsumen sangat dimudahkan dalam proses transaksi pembelian. Konsumen tidak perlu datang ke toko sepatu Nadin Tembilahan namun mereka hanya perlu membuka *website e-commerce* baik menggunakan *handphone* ataupun komputer, pembeli bisa memilih dan membeli sepatu yang diinginkan. Toko Nadin merupakan salah satu toko yang bergerak pada bagian penjualan sepatu di wilayah tembilahan, mengelola toko sepatu tidaklah semudah yang dibayangkan. Sepinya penjualan dimasa pandemi Covid-19 ini dan susahny proses pembayaran serta pengiriman barang, membuat menurunnya omset penjualan sepatu. Permasalahan lain yang dihadapi oleh toko sepatu nadin salah satunya adalah masalah proses penjualan sepatu yang masih menggunakan sistem manual, belum dilakukan menggunakan *website e-commerce*. Banyak kelemahan dan kelalaian seperti lambatnya pelayanan penjualan, penumpukan sepatu, penyajian laporan yang tidak akurat dan tidak tepat waktu. Dengan adanya masalah tersebut peneliti mencoba membantu untuk merancang *website e-commerce* penjualan sepatu, dengan hadirnya *e-commerce* ini sangat membantu pemilik toko dalam mengelola toko sepatunya hal ini terbukti dengan mudahnya menyampikan promosi sepatu ke masyarakat, transaksi pembelian, pembayaran dan pengiriman barang, karena pembeli tidak harus datang ketoko, pembeli hanya cukup melakukan transaksi pembelian dan menunggu sepatunya datang kerumah. Dengan hadirnya *website e-commerce* ini sangat membantu pemilik toko Nadin di tembilahan dalam menjalankan usahanya dan juga memberikan keuntungan yang lumayan apalagi disaat pandemi virus Covid-19.

Katakunci: *website, e-commerce, sepatu, tembilahan, covid*

I. PENDAHULUAN

Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi merupakan data yang telah diolah dan diatur ulang menjadi suatu bentuk yang lebih berarti dan ditujukan untuk seseorang. Informasi dibentuk dari kombinasi data, yang diharapkan memiliki arti bagi yang menerimanya. Informasi merupakan hasil keluaran dari sistem informasi. Informasi yang berguna memiliki karakteristik sebagai berikut (1) akurat, (2) tepat waktu, (3) lengkap, (4) ringkas. Sistem informasi merupakan gabungan dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan telekomunikasi, dan sumber data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi sehingga dapat mendukung perusahaan, pekerjaan, pelanggan, rekan kerja, serta *suppliers*, gambaran sebaran informasi terlihat pada Gambar 1 (Ginting, 2013).

Gambar 1. Gambaran Sebaran Informasi

Mengolah data menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menghasilkan informasi. Siklus informasi atau siklus pengolahan data dapat dilihat pada Gambar 2 (Arista, dkk, 2014).

Gambar 2. Siklus Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*control block*) (Ika Mariska, 2015).

E-Commerce adalah sebuah bentuk transaksi yang berhubungan dengan aktivitas komersial, baik itu organisasi maupun individual yang berdasarkan pengolahan dan transmisi data yang terdigitalisasi, termasuk teks, suara dan gambar visual. Pada umumnya *E-Commerce* mengacu pada aplikasi perdagangan yang menggunakan media internet untuk melakukan transaksi online, seperti untuk belanja produk dan jasa. Contohnya terjadi ketika konsumen mengorder, produk berwujud maupun tidak berwujud melalui internet. *World Wide Web* (WWW), yang lebih dikenal dengan istilah *web*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan internet. Dengan menggunakan teknologi *hypertext*, pemakai *web* dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link-link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*, gambaran kerja *e-Commerce* dapat dilihat pada Gambar 3 (Ginting, 2013).

Gambar 3. E-Commerce

Tahun 1993, Tim Banners-Lee dan peneliti lain di *European Particle Physics Lab (Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire, atau CERN)* di Geneva, Swiss, mengembangkan suatu cara untuk menshare data antar koleganya menggunakan sesuatu yang disebut dengan hypertext. Pemakai di CERN dapat menampilkan dokumen pada layar komputer dengan menggunakan *software browser* baru. Kode-kode disisipkan kedalam dokumen elektronik ini, memungkinkan pemakai untuk meloncat dari suatu dokumen ke dokumen lainnya pada layar dengan hanya memilih sebuah *hyperlink*. Kemampuan internet dimasukkan kedalam *browser* ini sehingga dapat loncat dari suatu dokumen ke dokumen lainnya, tidak lagi dari suatu komputer saja, tetapi dapat meloncat ke dokumen lain yang letaknya pada komputer remote (Budiyanto, 2012).

Seorang peneliti dapat juga mengirimkan sebuah file dari komputer *remote* ke sistem lokalnya, atau log in kedalam suatu sistem *remote* hanya dengan mengklik *hyperlink*, tidak perlu melalui mekanisme FTP atau *telnet*. Jalan pintas CERN digunakan sebagai dasar dari yang disebut sekarang dengan *World Wide Web* dan berikut *server* dan *browser* webnya (sekarang di *maintenance* oleh *World Wide Web Consortium* disingkat W3C). W3C ini bertugas untuk membangun standar bagi teknologi *web*. Pada awal perkembangannya, sewaktu *browser* masih berbasis teks hanya terdapat sekitar 50 *website*. Di akhir tahun 1995 jumlah ini telah berkembang mencapai sekitar 280.000 *website*. Dan diperkirakan sekarang ini, jumlah pemakai *web* telah mencapai sekitar 30 juta pemakai seluruh dunia. *Browser web* adalah *software* yang digunakan untuk menampilkan informasi dari *server web*. *Software* ini kini telah dikembangkan

JUTI-UNISI (Jurnal Teknik Industri UNISI) dengan menggunakan *user interface* grafis, sehingga pemakai dapat dengan mudah melakukan 'point' dan 'click' untuk pindah antar dokumen, bentuk gambaran *World Wide Web* terlihat pada Gambar 4 (Budiyanto, 2012).

Gambar 4. World Wide Web

Namun perkembangan dari *browser mode teks* ini tidaklah secepat *browser web* dengan GUI. Dapat dikatakan saat ini hanya ada 2 *browser web* GUI yang populer yaitu: *Internet Explorer* dan *Netscape Navigator*. Kedua *browser* ini bersaing untuk merebut pemakainya, dengan berusaha mendekati standar spesifikasi dokumen HTML yang direkomendasikan oleh W3C. *Server web* adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen *web*, komputer ini akan melayani permintaan dokumen *web* dari kliennya. *Browser web* seperti *Explorer* dan *Navigator* berkomunikasi melalui jaringan (termasuk jaringan internet) dengan *server web*, menggunakan HTTP. *Browser* akan mengirimkan *request* kepada *server* untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh *server*. *Server* memberikan dokumen atau layanannya jika tersedia juga dengan menggunakan protokol HTTP, gambaran bentuk *browser* dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6 (Budiyanto, 2012).

Gambar 5. Browser Http Request Response

Gambar 6. Software Browser

Sebuah halaman *web* yang menggunakan HTML saja, hanya mampu menampilkan beberapa gambar dan teks yang statis. Sedangkan data didalamnya tidak dapat berubah-ubah secara dinamis. Disini kita memerlukan halaman *web* yang aktif dan dapat mengakses *database*. Sebuah halaman *web* yang aktif akan selalu berubah-ubah tergantung dari isi *database* ataupun keadaan yang kita buat dalam aplikasi *web* tersebut. PHP adalah bahasa *scripting* sisi *server* (*server side*) yang dapat disisipkan di HTML (*embedded*). Dukungan koneksinya hampir kesemua program *database* seperti *MySQL*, *PostgreSQL*, *mSQL*, dan masih banyak lagi. Proses PHP dilakukan di *server* sehingga tingkat keamanannya sangat tinggi (Nitra, 2009).

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen biasa data SQL (bahasa inggris: *database management system*) atau BDMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU/*General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaanya tidak cocok dengan pengguna GPL. *Database* merupakan media yang digunakan untuk menampung data. Ada beberapa macam *database*, antara lain *Oracle*, *Microsoft Access*, *Microsoft SQL Server*, *MySQL* dan lain-lain. Seperti ini dijelaskan diatas bahwa Joomla diciptakan dengan menggunakan bahasa *scripting* PHP dan *database* *MySQL* maka kita akan menggunakan *database* ini untuk menampung data-data Joomla milik kita, seperti *artikel*, *user password* dan lain-lain, halaman ruang kerja dari *MySQL* terlihat seperti Gambar 7 (Nitra, 2009).

Gambar 7. phpMyAdmin

XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang terdiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun, *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*). Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. UML bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan seluruh artifak sistem perangkat lunak, gambaran bentuk XAMPP terlihat pada Gambar 8 (Nitra, 2009).

Gambar 8. Software XAMPP

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML *editor professional* untuk mendesain secara visual dan mengelola situs atau halaman web. Versi terbaru dari Macromedia Dreamweaver saat ini adalah Dreamweaver 12, terdapat beberapa kemampuan bukan hanya sebagai *software* untuk desain *web* saja, tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi *Web*

dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman *Web*, antara lain *JPS*, *PHP*, *ASP*, dan *Cold Fusion*, gambaran bentuk *software* Dreamweaver terlihat pada Gambar 9 (Nitra, 2009).

Gambar 9. *Software Dreamweaver*

II. METODELOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang dipakai merupakan pembuatan sistem yang dimulai dari pengumpulan informasi, mencari data lapangan, mencari sumber literatur yang terkait dalam penelitian, menganalisis sistem yang lama, membuat analisis sistem yang baru, perancangan logika sistem, perancangan antarmuka sistem, implementasi program, verifikasi program, perawatan program dan menghasilkan sebuah kesimpulan. Kesemua tahapan penelitian ini terlihat pada Gambar 10

Gambar 10. *Metode Waterfall*

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang

JUTI-UNISI (Jurnal Teknik Industri UNISI), diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut (1) *Requirement Analysis*, tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna, (2) *System Design*, spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan, (3) *Implementation*, pada tahap ini sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*, (4) *Integration & Testing*, seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan, (5) *Operation & Maintenance*, tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru (Pressman, 2012).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukannya perancangan sebuah sistem, diperlukan adanya suatu gambaran yang memuat keterangan atau informasi yang berhubungan dengan sistem. Hal ini bertujuan agar mempermudah dalam menganalisa dan merancang sistem yang baru.

3.1. Diagram *Use Case*

Diagram *Use Case* menjelaskan skenario diagram keseluruhan dari sistem penjualan Sepatu, Pada sistem ini hanya pemilik yang dapat melakukan login, proses selanjutnya pemilik dapat melakukan cek stok barang yang masih tersedia atau kosong, mengelola data konsumen, menginput barang, menginput transaksi penjualan dan membuat laporan perbulan dari penjualan. Sedangkan pada skenario konsumen, konsumen dapat melihat barang yang ingin diorder, proses selanjutnya konsumen dapat melakukan order, jika barang tersedia maka konsumen dapat mengisi data, setelah itu konsumen dapat melakukan transaksi, seperti yang tertera pada Gambar 11

Gambar 11. Diagram *Usecase*

3.2. Diagram *Activity*

Sistem penjualan Sepatu pada Toko Sepatu Nadin Tembilaan yang dimulai dari star pemilik, pemilik dapat melakukan *login* dengan menginputkan *username* dan *password*, sistem akan memproses untuk, jika gagal maka pemilik bisa *login* kembali. Setelah itu pemilik melakukan pengecekan terhadap stok yang masih tersedia dan yang kosong. Untuk konsumen yang ingin melakukan *order* barang, terlebih dahulu konsumen bisa melihat barang yang ingin *diorder*, setelah barang dipilih konsumen bisa langsung melakukan *order*, jika stok kosong konsumen dapat melakukan *order* ulang dan jika stok tersedia konsumen bisa melakukan pengisian data, dan tugas pemilik mengelola data konsumen, setelah itu konsumen dapat melakukan transaksi kepada pemilik. Pada pemilik dapat melakukan penginputan barang / sepatu, selanjutnya pemilik dapat menginput transaksi penjualan dan setelah itu membuat laporan penjualan perbulan pada toko

Gambar 12. Diagram *Activity*

3.3. Diagram *Class*

Diagram *class* sistem penjualan Toko Sepatu Nadin dimulai dari *class* pemilik, pemilik melakukan *login* pada dengan input *username* dan *password*, setelah melakukan *login* pemilik melakukan cek stok terhadap barang yang di *order* konsumen, sebelum *class* konsumen melakukan *order*, konsumen terlebih dahulu mengisi nama, alamat dan no hp konsumen, selanjutnya konsumen melihat barang yang sesuai kebutuhan, selanjutnya konsumen dapat melakukan *order*, jika produk ada konsumen bisa langsung mengisi data, setelah pengisian data konsumen, data tersebut dikelola oleh *class* pemilik, setelah itu konsumen melakukan proses transaksi, kembali pada *class* pemilik yang melakukan proses *input* barang / Sepatu, setelah itu pemilik melakukan proses *input* transaksi penjualan, dan proses yang terakhir pemilik membuat laporan penjualan perbulan, seperti yang terlihat di Gambar 13

Gambar 13. Diagram Class

3.4. Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah perlu dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan terhadap pengguna. Metode analisis ini dikenal dengan analisis PIECES yaitu (*performance, information, economy, control, efficiency, service*) dari analisis ini terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu :

- Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)**, penggunaan atau pengoperasian untuk sistem pakar usulan ini tidaklah sulit. Sistem ini dapat dengan mudah digunakan oleh siapa saja. Dengan menggunakan sistem ini maka akan mempermudah kinerja seorang mekanik dalam mengidentifikasi jenis kerusakan,
- Analisis Informasi (*Information Analysis*)**, dengan adanya sistem ini dapat mempermudah para pengguna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan mengoperasikan sistem. Informasi yang dihasilkan dijamin akurat berdasarkan akuisisi seorang pakar yang ahli dalam bidangnya,
- Analisis Ekonomi (*Economy Analysis*)**, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meringankan biaya pengeluaran pengguna untuk melakukan proses konsultasi terhadap mekanik karena dengan menggunakan sistem ini sudah dapat mengetahui jenis kerusakan dan solusi perbaikan yang tepat,
- Analisis Pengendalian (*Control Analysis*)**, pada sistem ini pengendalian sistem dibuat

JUTI-UNISI (Jurnal Teknik Industri UNISI) untuk melindungi sistem dengan cara pembuatan *username* pengguna dan *password* agar lebih aman,

- Analisis Efisiensi (*Efficiency Analysis*)**, dengan adanya website *e-Commerce* sepatu ini memudahkan konsumen dalam mencari dan membeli sepatu melalui *website*. Dengan demikian disimpulkan bahwa waktu yang dibutuhkan dapat diminimalkan seefisien mungkin,
- Analisis Pelayanan (*Service Analysis*)**, pada dasarnya pelayanan yang diberikan dengan adanya sistem ini kepada pengguna sudah cukup baik.

3.5. Implementasi Sistem

Hasil implementasi *website e-Commerce* Toko Sepatu Nadin Tembilahan adalah sebagai berikut :

- Form Login**, tampilan antar muka *login* merupakan halaman yang menampilkan *username* dan *password*, halaman *login* ini digunakan oleh *admin* untuk masuk pada sebuah program, adapun *form login* dapat dilihat pada Gambar 14

Gambar 14. Form Login

- Form Menu Utama**, Tampilan antar muka halaman utama adalah halaman yang menampilkan halaman seluruh informasi yang ada dalam *website e-commerce* toko sepatu nadin, mulai dari sepatu anak, dewasa dan orangtua pada *website* ini, dihalam utama ini seluruh interaksi terjadi dengan menggunakan tampilan yang menarik sehingga membuat *user* betah untuk melakukan pemilihan sepatu dalam *website ecommerce* ini, seperti terlihat dalam Gambar 15

Gambar 15. Menu Utama *e-Commerce*

- c) *Form* Cek Stok Barang, *form* ini menampilkan informasi mengenai status barang apakah masih tersedia atau sudah habis, sehingga pemilik bisa mengetahui sisa barang yang masih tersedia di toko nadin, tampilan *form* cek stok barang dapat dilihat pada Gambar 16

Gambar 16. Menu Cek Stok Barang

- d) Menu Kelola Data Konsumen, dalam menu ini disajikan informasi sepatu yang sudah dipesan oleh konsumen, sehingga admin bisa mengelola data tersebut, mengecek apakah stok sepatu masih tersedia, sesuai dengan ukuran yang diminta, warna sepatu yang tersedia, dan sesuai dengan keinginan konsumen, Gambar kelola data konsumen dapat dilihat pada Gambar 17

Gambar 17. Menu Kelola Data Konsumen

- e) Menu Input Barang, *form* tampilan input barang merupakan tampilan yang menyajikan informasi proses masukan sepatu, dalam menu ini ditampilkan informasi admin akan memasukkan sepatu model baru, sehingga nanti *user* bisa mengetahui produk baru yang akan bisa dilihat, gambar menu input barang dapat dilihat pada Gambar 18

Gambar 18. Menu Input Barang

- f) Menu Input Transaksi, dalam menu ini ditampilkan transaksi pembelian sepatu yang dimana *user* akan diminta untuk mengisi beberapa informasi yang digunakan untuk ditampilkan dalam pengiriman barang nantinya, *user* akan mengetik satu persatu informasi yang tersedia, mulai dari pilihan sepatu, ukuran dan warna sepatu, gambar menu input transaksi dapat dilihat pada Gambar 19

Gambar 19. Menu *Input Transaksi*

- g) Menu *Order*, halaman yang menampilkan saat konsumen ingin melakukan *order* / pemesanan sepatu anak kepada pemilik, setelah mengisi *form order* barang konsumen akan melakukan isi data pribadi konsumen, sehingga pemilik bisa mencari data yang diinginkan oleh konsumen, gambar menu *order* dapat dilihat pada Gambar 20

Gambar 20. Menu *Order* Sepatu

- h) Menu *Isian Data Konsumen*, tampilan isi data konsumen adalah halaman yang menampilkan data-data yang harus diisi oleh konsumen, menu pengisian data konsumen ini dilakukan apabila konsumen melakukan *order* barang, apabila konsumen tidak memesan sepatu maka konsumen bisa membatalkan pesanan tersebut pemesanan tersebut dengan cara menekan *batal* konsumen dapat dilihat pada Gambar 21

Gambar 21. Menu *Order Sepatu*

- i) Menu *Transaksi Barang*, tampilan transaksi barang merupakan tampilan yang menyajikan informasi mengenai alamat dan kelengkapan lainnya yang akan diproses, gambar menu transaksi barang dapat dilihat pada Gambar 22

Gambar 22. Menu *Transaksi Barang*

- j) Menu *Laporan Barang*, menu ini menampilkan laporan barang yang masuk dan laporan keluar seperti Gambar 23

Gambar 23. Menu *Laporan Barang*

3.6. Pengujian Sistem

Sistem yang baik merupakan sistem yang dilakukan pengujian terlebih dahulu sebelum dilakukan implementasi di lapangan dan dilakukan *maintenance*, pada tahap ini pengujian dilakukan dengan *black box testing*. Pengujian *black box* dilakukan untuk mengetahui segala kemungkinan yang dapat menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi perangkat lunak yang telah ditentukan, sebelum perangkat lunak tersebut diterapkan. *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Pengujian *black box* mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interfacenya*), fungsionalnya. Tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya hanya mengetahui *input* dan *output*, gambaran *black box testing* dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Black Box Testing

<i>Input/Event</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>	<i>Hasil Pengujian</i>
Penekanan tombol <i>login</i>	Melakukan proses <i>login</i> pengguna agar dapat masuk ke halaman utama	Pengguna masuk kedalam sistem	Sesuai
Penekanan tombol <i>order</i>	Melakukan proses <i>order</i> atau pembelian sepatu sesuai dengan data	Data <i>order</i> sepatu baru disimpan pada tabel <i>order</i> sepatu	Sesuai
Penekanan menu laporan	Layar laporan data produk dan penjualan terbuka	Data produk dan penjualan	Selesai

Sumber : Data diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 1 *Black Box Testing* didapatkan hasil semua tombol yang ada dalam *ecommerce* toko sepatu nadin di tembilahan berjalan sesuai yang diharapkan, mulai dari tombol *login*, *order* dan *report*, sesuai dengan keinginan konsumen dan keinginan pemilik toko.

IV. KESIMPULAN

Website e-Commerce Toko sepatu Nadin di Tembilahan ini merupakan salah satu cara untuk memudahkan pemilik toko untuk menyebarkan informasi sepatu ke masyarakat luas, apalagi dimasa pandemi Covid-19 ini masyarakat banyak yang berada dirumah dan jarang melakukan interaksi diluar rumah, adapun kesimpulannya

- 1) *Website e-Commerce* ini lebih memudahkan dalam proses penjualan pada toko sepatu Nadin di Tembilahan, hal ini ditunjukkan dengan tingginya minat konsumen dalam membeli sepatu di toko Nadin, dengan adanya *e-Commerce* ini konsumen sangat terbantu,
- 2) Dalam *website* ini selain digunakan untuk proses penjualan, *e-Commerce* toko Nadin dapat melakukan promosi sepatu secara luas ke masyarakat khususnya di wilayah Tembilahan dan juga dapat melakukan promosi untuk luar daerah, hal ini dibuktikan dengan adanya pemesanan dari luar wilayah tembilahan,
- 3) *e-Commerce* ini sangat membantu pemilik toko Nadin di tembilahan, dikarenakan dengan adanya *e-Commerce* ini dapat mudah untuk mengecek stok sepatu, mudah dalam membuat laporan harian dan bulanan, serta mudah dalam pengiriman sepatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, N. M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis *E-Commerce*. *Evolusi*, 5(1), 1–6. Retrieved from <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal/index.php/evo/article/view/234>
- Harun Al-Rosyid, Bambang Eka Purnama, I. U. W. (2010). Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis *Website* Pada Toko Buku *Standard Book Seller* Pacitan. *Indonesian Journal on Networking Security*, 7(2), 1–6.
- Arista Mahaseptiviana, dkk, (2014). Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan air minum pada CV Air Putih. *JSIKA Vol 3*, No. 2 2014 / ISSN:2338-137x.
- Fendra Sukmana, dkk, 2009. Pembangunan *website e-Commerce* pada Darma Mitra Computer (DMC) Pacitan *IJNS-Indonesian Journal On Networking and Security*, ISSN:2302- 5700.