

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO TAS AYUNDA

Adinda Ayu Permatasari¹, Nia Saurina²

¹² Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: ¹aap35@mhs.uwks.ac.id, ²niasaurina@uwks.ac.id

Abstract. *Ayunda Bag Store is an online store engaged in selling preloved bags. Ayunda's bag shop sells various types of bags, ranging from hand bags, shoulder bags, sling bags, etc. The problem with the Ayunda Bag Store is the limitation on product promotion so that it is not conveyed to the wider community. This store only relies on the WhatsApp and Facebook applications as promotional media and transactions. This has an impact on the decline in sales targets at the Ayunda Bag Store. The purpose of building a Sales Information System at the Ayunda Bag Store is to facilitate product marketing and display product information by presenting discount vouchers, so as to expand product marketing. This system is built using the PHP programming language, Java Script and MySQL as the database. The results obtained in the manufacture of sales information systems make it easier for buyers to make purchase transactions and make it easier for owners to disseminate product information. The results of testing the Sales Information System at the Ayunda Bag Store using the Blackbox Testing method obtained a 70% test success rate.*

Keywords: *Information System, Voucher, Fuzzy Ayunda Bag Store*

Abstrak. *Toko Tas Ayunda adalah toko online yang bergerak dibidang penjualan tas preloved. Toko Tas Ayunda menjual berbagai macam jenis tas, mulai dari hand bag, shoulder bag, sling bag, dll. Permasalahan pada Toko Tas Ayunda ini adalah keterbatasan pada promosi produk sehingga tidak tersampaikan ke masyarakat luas. Toko ini hanya mengandalkan aplikasi WhatsApp dan Facebook sebagai media promosi dan transaksi. Hal ini berdampak pada penurunan target penjualan pada Toko Tas Ayunda. Tujuan dibangunnya Sistem Informasi Penjualan pada Toko Tas Ayunda adalah untuk mempermudah pemasaran produk serta menampilkan informasi produk dengan menghadirkan voucher diskon, sehingga dapat memperluas pemasaran produk. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Java Script dan MySQL sebagai database. Hasil yang didapatkan pada pembuatan sistem informasi penjualan memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi pembelian dan mempermudah pemilik dalam menyebarkan informasi produk. Hasil dari pengujian Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Tas Ayunda menggunakan metode Blackbox Testing didapatkan 70% tingkat keberhasilan pengujian.*

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Voucher, Fuzzy Toko Tas Ayunda*

1. Pendahuluan

Tren belanja online (online shop) mulai diminati karena proses keputusan belanja online tidak sesulit keputusan pembelian secara langsung ditoko., Online shop memang memudahkan pembeli serta lebih menghemat waktu, menghemat biaya dibandingkan belanja secara langsung., Proses keputusan online shop adalah memudahkan pencarian informasi, membandingkan alternative produk yang ada, dan proses pengambilan keputusan. Pembeli akan mencari referensi produk secara online dari manapun.. [1]

Toko Tas Ayunda adalah usaha yang menjual tas bekas (preloved) dan bergerak dibidang perdagangan online, toko Ayunda mulai merintis usahanya pada tahun 2019. Toko Tas Ayunda menjual berbagai jenis tas. Jenis tas yang tersedia pada toko ini mulai dari hand bag, shoulder bag, sling bag, tote bag, dll. Produk yang ditawarkan pada toko ini mencakup semua kalangan usia. Toko Tas. Ayunda menggunakan aplikasi WhatsApp dan Facebook sebagai media untuk bertransaksi dan promosi. Promosi yang diadakan pada Toko Tas Ayunda hanya ada di Facebook dengan kalangan rekan kerja pemilik, sehingga promosi tidak tersampaikan ke masyarakat luas mengenai produk dijual dan berdampak turunnya angka penjualan.

Upaya dalam meningkatkan pelayanan dalam penjualan di Toko Tas Ayunda, maka pembuatan sistem berbasis website ini bertujuan untuk membantu proses penjualan berbasis web. Untuk menarik

minat pembeli didalam sistem tersedia voucher diskon, voucher ini bisa digunakan pada saat melakukan proses transaksi. Sistem juga dapat menampilkan produk yang ditawarkan, sehingga pembeli dapat mudah melihat produk yang tersedia. Hasil pembuatan dari sistem mampu mempermudah Toko Ayunda dalam memasarkan produk, mempermudah pembeli dalam bertransaksi, dan mengurangi resiko kehilangan data.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sejumlah elemen yang saling berinteraksi secara terstruktur sehingga menghasilkan sebuah informasi yang dapat mendukung pembuatan keputusan sehingga jalannya perusahaan dapat terkontrol. [2]

2.2. Online Shop (Belanja Online)

Online shop atau biasa disebut E-Commerce adalah proses transaksi yang dilakukan disebuah perantara atau media berupa jual beli online dibeberapa situs jual beli online atau sosial media dan menyediakan produk atau jasa. Kebiasaan sebagian orang dalam belanja online dikarenakan dipermudah dalam proses yang diberika. Orang-orang beranggapan bahwa belanja online adalah cara mencari sejumlah barang yang diperlukan baik kebutuhan sehari-hari sampai ke hobi.

Belanja online juga dapat diartikan sebagai keinginan konsumen untuk membelanjakan uangnya untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan di toko online. Belanja online dapat dilakukan dengan beberapa proses seperti memesan barang yang dicari pada vendor atau produsen/reseller dengan menggunakan jaringan internet. Proses pembayaran yang dapat dilakukan dengan proses transfer via bank, e-bank, atau sistem COD (Cash on Delivery) atau disebut bayar ditempat., [3]

2.3. Voucher

Voucher diskon adalah pengurangan langsung terhadap harga pada produk pembelian dengan waktu dan periode waktu yang telah ditentukan. Berbagai bentuk diskon mencakup diskon tunai (cash discount), pengurangan harga terhadap produk, kode voucher. Pengurangan dari harga resmi adalah jenis lain dari potongan harga. [4]

2.4. Aturan Voucher

Pada sistem informasi Toko Ayunda terdapat ketentuan voucher sebagai berikut:

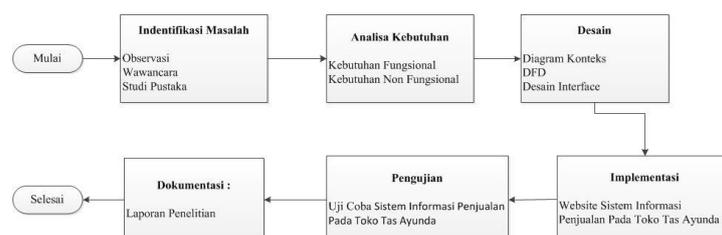
1. Pemberian nama voucher diskon sesuai dengan bulan atau nama hari perayaan diadakan diskon dengan memberikan kode setelah nama voucher. Kode ditulis dengan memberikan angka sebagai informasi jumlah potongan yang diberikan.
2. Contoh: JUL10 dan HUTRI20, JUL/HUTRI adalah bulan atau hari perayaan diadakan voucher dan 10 dan 20 adalah jumlah potongan persen yang didapat pelanggan.
3. Voucher dapat diklaim dengan syarat 1x klaim voucher untuk 1x transaksi, voucher tidak bisa diklaim secara bersamaan dengan voucher lainnya.,
4. Penempatan voucher diskon berada pada halaman awal beranda pembeli.,

3. Metode Penelitian

Pada bab metode penelitian berisi tentang tahapan penelitian, identifikasi masalah, analisa kebutuhan sistem, perancangan sisten, rancangan interface, implementasi sistem, uji coba sistem, dan pembuatan laporan.

3.1. Tahapan Penelitian

Bagan alur penelitian pada proses pembuatan “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Tas Ayunda” dapat diilustrasikan pada Alur tahapan penelitian.



Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian

Gambar alur tahapan penelitian menunjukkan perancangan Metodologi Penelitian menggunakan metode Waterfall untuk “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Tas Ayunda”. Terdapat beberapa tahap dalam proses perancangan sistem yaitu : identifikasi masalah, analisa kebutuhan, implementasi, pengujian sistem dan dokumentasi.

3.2. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini menentukan kebutuhan dari kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna. Penulis melakukan identifikasi masalah dengan mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi lapangan, wawancara langsung terhadap pemilik Toko Tas Ayunda, dan studi pustaka dari hasil penelitian sebelumnya.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data-data (observasi) yang diperlukan dalam pembuatan sebuah sistem, pengumpulan data dengan teknik pengamatan langsung yang dilakukan di Toko Tas Ayunda, serta mengamati data laporan penjualan yang didapatkan langsung dari pemilik Toko Tas Ayunda.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik tanya jawab pada pemilik Toko Tas Ayunda. Wawancara yang dilakukan pada Toko Tas Ayunda menggunakan pertanyaan terbuka, untuk mendapatkan informasi mengenai keluhan yang dialami serta ide untuk membangun sebuah sistem.

3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data melalui cara mencari referensi dari jurnal terdahulu dan berkaitan dengan poin sistem informasi penjualan, jurnal yang didapat sebagai referensi pendukung jalannya penelitian. Studi pustaka yang dilakukan oleh penulis adalah dengan mencari literatur jurnal yang didapatkan dari internet dan beberapa website.

3.3. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan yang dilakukan penulis adalah dengan menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

3.3.1 Kebutuhan Fungsional.

Analisis kebutuhan fungsional adalah ilustrasi secara jelas fungsi-fungsi dan fitur-fitur yang ada pada sistem yang akan dibuat. Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari Sistem Informasi Toko Ayunda:

1. Pelanggan:

- a. Pembeli dapat melakukan pendaftaran akun (registrasi).
- b. Pelanggan dapat melakukan login.
- c. Pelanggan dapat melihat produk yang ditawarkan.
- d. Pelanggan dapat melakukan pencarian produk.
- e. Pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian.
- f. Pelanggan dapat melakukan klaim voucher diskon dan menggunakannya pada saat transaksi.
- g. Pelanggan dapat mengelola pemesanan (menghapus produk dalam keranjang belanja, mengisi formulir data pembeli).
- h. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pesanan (mengupload bukti pembayaran).
- i. Pelanggan dapat melihat status pesanan (diproses dan terkirim) dengan menggunakan nomor order.
- j. Pelanggan dapat keluar dari system.

2. Admin Website :

- a. Admin website dapat melakukan login.
- b. Admin website dapat mengelola produk (menambahkan produk, menghapus produk, menambahkan kategori produk).

- c. Admin website dapat menambahkan dan menghapus voucher diskon.
 - d. Admin website dapat mengkonfirmasi pemesanan.
 - e. Admin website dapat melihat laporan transaksi penjualan dan pemesanan.
 - f. Admin website dapat keluar dari sistem
3. Pemilik Toko:
- a. Pemilik dapat melakukan login.
 - b. Pemilik dapat mengelola data admin.
 - c. Pemilik dapat melihat laporan transaksi.
 - d. Pemilik dapat mengunduh laporan transaksi penjualan.

3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional

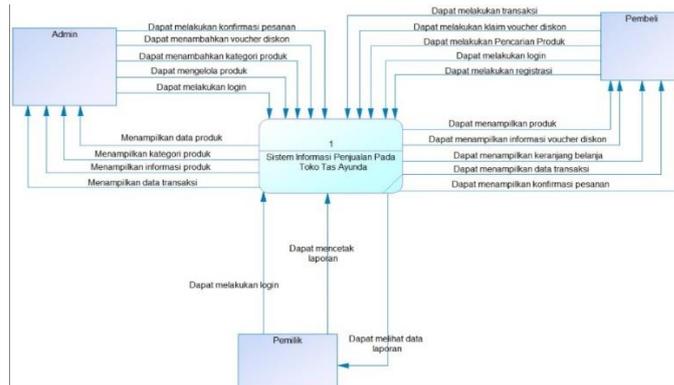
Analisa kebutuhan non fungsional adalah tahap membangun sistem informasi penjualan pada Toko Tas Ayunda untuk menganalisa spesifikasi kebutuhan untuk membangun sistem. Analisa dilakukan dengan melihat kebutuhan dari dibangunnya perangkat lunak. Berikut adalah kebutuhan non fungsional dari Sistem Informasi Penjualan pada Toko Tas Ayunda:

1. Hardware Laptop untuk membangun sistem:
 - a. CPU Intel Core i5 @2.42Ghz
 - b. Random Access Memory 8GB
 - c. Tipe Sistem 64-bit
 - d. SSD 512GB
2. Software dan bahasa pemrograman yang digunakan:
 - a. Sistem Operasi Windows 11
 - b. Database MySQL
 - c. Software XAMPP
 - d. Software Sublime Text
 - e. Bahasa Pemrograman PHP, Java Script, dan Bootstrap

3.4. Perancangan Sistem

Pada tahap ini berisi rancangan desain sistem yang meliputi berupa desain yakni: Diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), CDM, PDM dan *User Interface* (UI) sesuai dengan sistem pada Toko Tas Ayunda.

3.4.1. Diagram Konteks

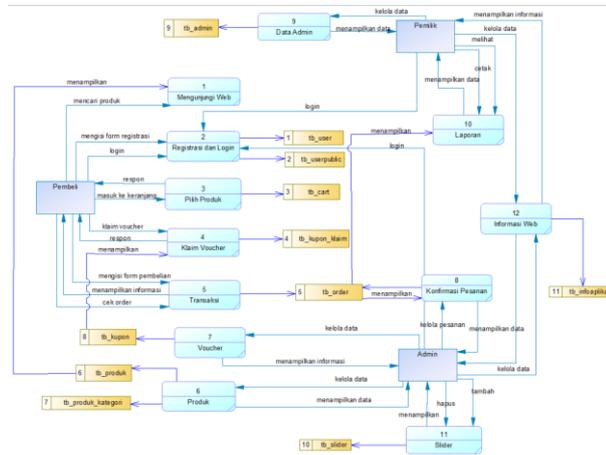


Gambar 2. Diagram Konteks

Pada gambar 2 adalah alur proses dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan Toko Tas Ayunda berbasis website. Pada gambar diatas terdapat 3 entitas yaitu Pembeli, Admin, Pemilik. Pembeli dapat melakukan proses transaksi pembelian dan menggunakan voucher yang sudah diklaim sebelumnya, jika sudah melakukan registrasi dan login ke sistem maka bisa melanjutkan ke proses transaksi. Admin dapat mengelola data produk, mengelola voucher diskon, konfirmasi pesanan dari pelanggan (tolak/terima pesanan dan menyelesaikan pesanan), dan melihat jumlah pendapatan dan

transaksi. Pemilik dapat melihat jumlah pendapatan, mengelola data admin, melihat data transaksi dan mencetak data transaksi.

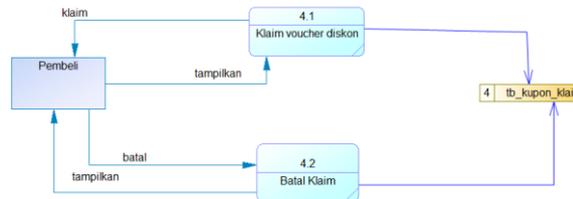
1. DFD Level 0



Gambar 3. DFD Level 0

Pada gambar DFD level 0 pada gambar 3 terdapat beberapa yaitu entitas Pembeli, Admin, dan pemilik. Terdapat beberapa proses dalam entitas pembeli seperti mengunjungi web, registrasi atau login, pilih produk, klaim voucher, lalu proses transaksi. Dalam entitas admin juga terdapat beberapa proses, yaitu dapat mengelola data produk, kelola voucher, kelola slider, kelola informasi aplikasi dan melakukan konfirmasi pesanan. Sedangkan pada pemilik dapat mengelola data admin, melihat atau mencetak laporan transaksi dan kelola informasi aplikasi. Semua data yang sudah diinputkan akan masuk kedalam database Sistem Informasi Penjualan Toko Tas Ayunda.

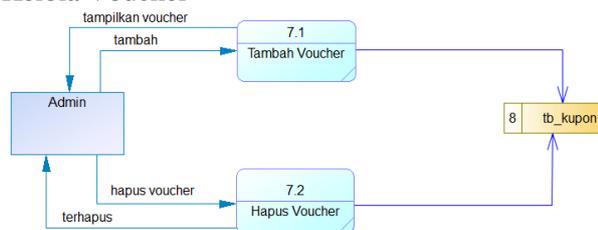
2. DFD Level 1 Proses Klaim Voucher



Gambar 4. Level 1 Proses Klaim

Pada gambar 4 DFD level 1 Proses Klaim Voucher. Pembeli dapat melakukan klaim voucher diskon, sehingga data voucher yang sudah terklaim masuk ke database tb_kupon_klaim. Pembeli juga dapat membatalkan klaim voucher, dan data terhapus dari database.

3. DFD Level 1 Proses Kelola Voucher



Gambar 5. DFD Level 1 Proses Kelola Voucher

Pada gambar 5 DFD Level 1 proses kelola voucher. Admin dapat menambahkan kupon dan data masuk ke database tb_kupon, sistem menampilkan voucher yang telah ditambahkan. Admin juga dapat menghapus voucher, dan sistem memproses perubahan dalam database.

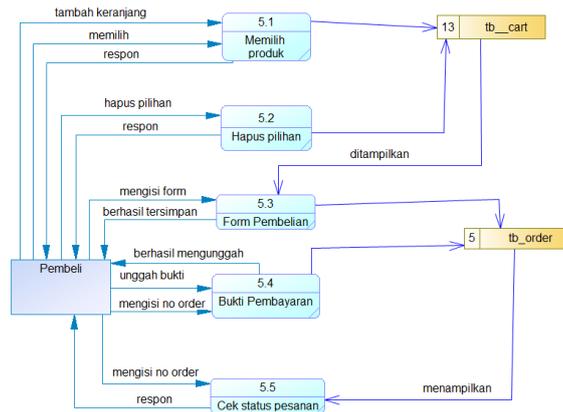
4. DFD Level 1 Proses Laporan



Gambar 6. DFD Level 1 Proses Laporan

Pada gambar 6 DFD Level 1 Proses Laporan. Admin dapat menerima pesanan yang masuk melalui proses konfirmasi pesanan dan data yang diperbarui ke database tb_order, sistem akan menampilkan data ke halaman admin, dan admin dapat memproses pemesanan yang sudah dikonfirmasi. Pemilik dapat melihat data laporan penjualan dan laporan pendapatan dari database tb_order. Pemilik dapat mencetak data laporan yang ada didatabase sistem.

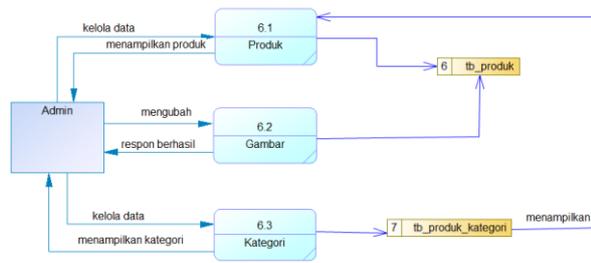
5. DFD Level 2 Proses Transaksi



Gambar 7. DFD Level 2 Proses Transaksi

Pada gambar 7 level 2 DFD ini adalah gabungan dari proses pilih produk dan transaksi. Pembeli dapat mengelola produk yang akan dibeli dan masuk kedalam database tb_cart. Pembeli dapat melakukan transaksi dengan mengisi form pembelian dan melakukan proses upload bukti pembayaran. Pembeli dapat mengisi form pembelian dan data masuk ke database data transaksi Bukti pembayaran yang diunggah oleh pembeli masuk ke database tb_order. Pembeli dapat melakukan cek pemesanan dengan memasukkan nomor order pada sistem. Sistem akan menampilkan detail status belanja.

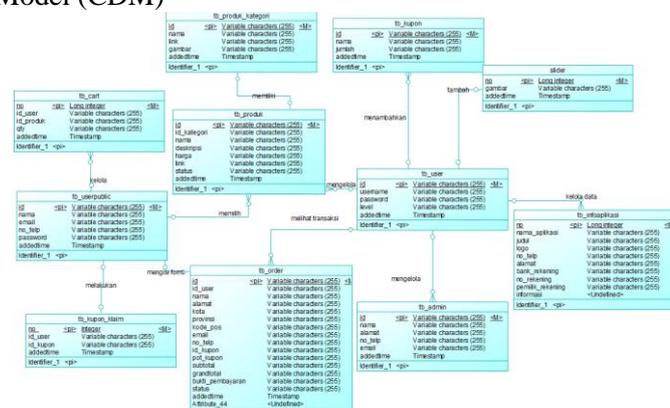
6. DFD Level 2 Proses Data Produk



Gambar 8. DFD Level 2 Proses Data Produk

Pada gambar 8 Level 2 Proses Data Produk. Pada Proses Data Produk terdapat tiga proses yaitu: proses produk, gambar, dan kategori. Pengolahan data produk dapat dilakukan oleh admin, hasil kelola data masuk kedalam database tb_produk. Admin juga dapat mengubah gambar, dan data yang telah berubah masuk kedalam database tb_produk. Pada proses kategori, admin dapat mengelola kategori seperti: menambah dan menghapus kategori. Hasil dari proses kelola data kategori akan masuk ke dalam database tb_produk_kategori dan ditampilkan ke proses kelola produk.

7. Conceptual Data Model (CDM)

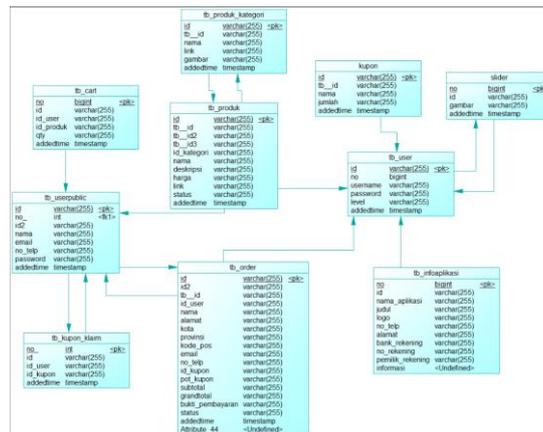


Gambar 9. CDM

Pada gambar 9 CDM adalah gambar relasi antar tabel pada sistem informasi pada toko tas ayunda. berikut adalah penjelasannya :

- Entitas tb_userpublic berelasi one to many pada tabel tb_produk dan tb_cart. Dimana pembeli dapat memilih banyak produk dan mengelola produk didalam database tb_cart.
- Entitas tb_userpublic berelasi one to one pada tabel tb_kupon_klaim dan tabel tb_order. Dimana pembeli dapat melakukan satu klaim voucher pada sistem, dan mengisi satu data form transaksi pada saat pembelian produk.
- Entitas tb_produk berelasi one to one pada tb_produk_kategori. Dimana produk memiliki satu kategori.
- Entitas tb_user berelasi one to many pada tabel tb_produk, tb_order, tb_admin, tb_infoaplikasi dan tb_kupon. Dimana admin dapat mengelola banyak produk, dan melihat banyak data transaksi. Admin juga dapat menambahkan data kupon. Owner dapat mengelola data admin.
- Entitas tb_user berelasi one to one pada tabel tb_slider. Dimana admin dapat menambahkan atau menghapus salah satu data slider.

8. Physical Data Model (PDM)



Gambar 10. CDM

Pada gambar 10 PDM adalah hasil gambar generate dari CDM (Conceptual Data Model) sistem informasi penjualan toko tas Ayunda yang lebih terperinci, terdapat beberapa entitas didalam sistem Toko Ayunda, yaitu : `tb_userpublic`, `tb_user`, `tb_produk`, `tb_produk_kategori`, `tb_cart`, `tb_kupon`, `tb_klaim_kupon`, `tb_order`, `tb_slider` dan `tb_infoaplikasi`.

3.5. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap akhir dari hasil rancangan yang sudah diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi, istilah yang sering digunakan pada tahap ini adalah coding. Pada pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Tas Ayunda dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, JavaScript dengan menggunakan Bootstrap. Aplikasi pendukung dalam menyusun sistem ini menggunakan XAMPP sebagai penghubung ke phpMyAdmin, dan menggunakan MySQL sebagai database penyimpanannya.

3.6. Uji Coba Sistem

Uji Coba Sistem adalah tahap pengujian kelayakan perangkat lunak. Pada tahap ini dilakukan pengujian pada Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Tas Ayunda berbasis web, pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode blackbox testing. Blackbox testing adalah proses pengujian perangkat lunak yang dilihat dari segi spesifikasi fungsional. Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan pada sistem, pengujian ini dilakukan dari sisi fungsionalitas sistem. Dimana sistem dikatakan berhasil jika fitur sudah memenuhi kebutuhan dari segi fungsional.

3.7. Pembuatan Laporan

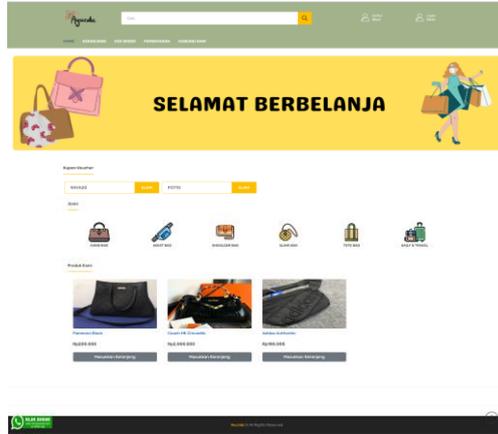
Pembuatan laporan penelitian adalah tahap akhir setelah pembuatan sistem. Tahap ini merupakan syarat dalam memperoleh gelar sarjana. Isi laporan tugas akhir adalah hal yang didapatkan setelah melakukan proses penelitian. Penulisan pada laporan tugas akhir sesuai dengan sistematika penulisan yang telah dibuat. Format yang digunakan pada laporan tugas akhir sesuai dengan yang diterapkan oleh Prodi Informatika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Implementasi Antarmuka Sistem

4.1.1. Halaman Pembeli

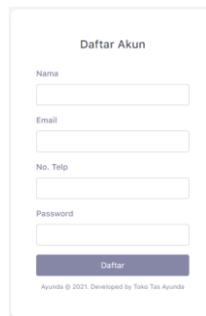
1. Halaman Awal



Gambar 11. Halaman Awal

Halaman awal adalah halaman yang muncul pertama kali pada website saat diakses. Didalam halaman utama terdapat banyak menu yang dapat diakses dan terhubung pada halaman berikutnya. Halaman utama juga menampilkan informasi terkait voucher, jenis tas yang dijual dan menampilkan produk yang dijual.

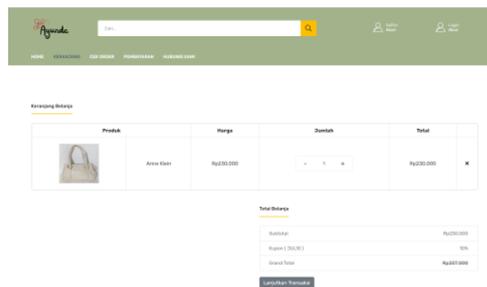
2. Halaman Registrasi



Gambar 12. Halaman Registrasi

Halaman registrasi adalah halaman yang berisi formulir daftar akun dan mencakup data pelanggan seperti, nama, email, no.telp, dan password. Data tersebut akan tersimpan pada *database* sistem.

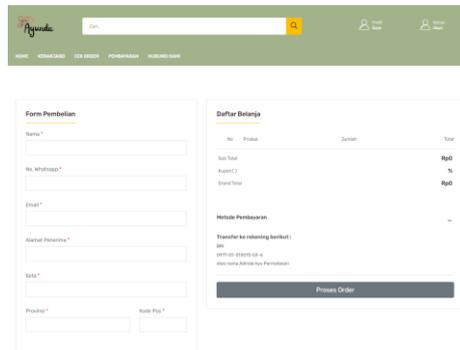
3. Halaman Keranjang



Gambar 13. Halaman Keranjang

Halaman keranjang adalah halaman yang berisi data produk yang telah dipilih untuk dimasukkan ke halaman keranjang, data tersebut dapat digunakan untuk proses transaksi. Pada halaman ini pembeli dapat mengelola produk yang dibeli dengan menghapus produk yang tidak ingin dibeli.

4. Halaman Transaksi Pembelian



Gambar 14. Halaman Transaksi Pembelian

Halaman transaksi adalah halaman formulir pembelian yang diisi oleh pembeli sebelum melanjutkan ke proses order. Pembeli dapat mengisikan data informasi seperti nama, email, nomor whatsapp, alamat, kota, provinsi dan kode pos. Halaman ini juga menampilkan detail belanja yang dilakukan oleh pembeli, seperti produk dan total belanja, serta informasi rekening bank.

5. Halaman Pembayaran

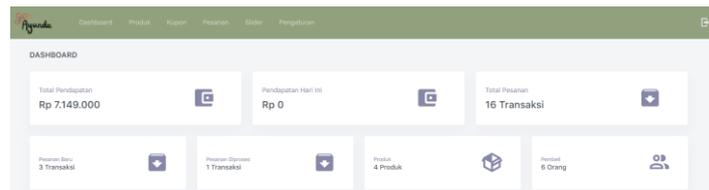


Gambar 15. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran adalah halaman yang menampilkan form konfirmasi pesanan, data yang dimasukkan pada form ini akan di. Pembeli dapat mengisi nomor invoice yang sudah didapatkan sebelumnya dan mengunggah bukti pembayaran.

4.1.2. Halaman Admin

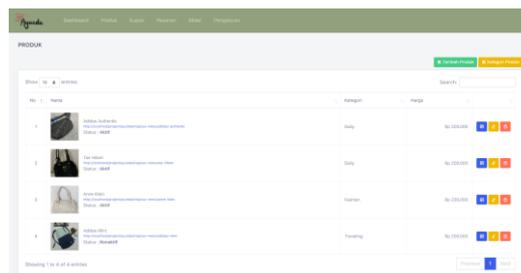
1. Halaman Awal



Gambar 16. Halaman Awal

Halaman awal pada tampilan admin adalah halaman pertama yang muncul pada saat webiste dibuka. Halaman awal yang berisikan informasi pendapatan, informasi pesanan, jumlah produk dan total pembeli.

2. Halaman Produk



Gambar 17. Halaman Produk

Halaman produk adalah halaman yang menampilkan hasil dari kelola data pada produk dan data kategori. Halaman produk dapat dikelola dengan menambah, menghapus atau mengedit. Admin juga dapat menambahkan kategori tas yang dapat dikelola juga oleh admin.

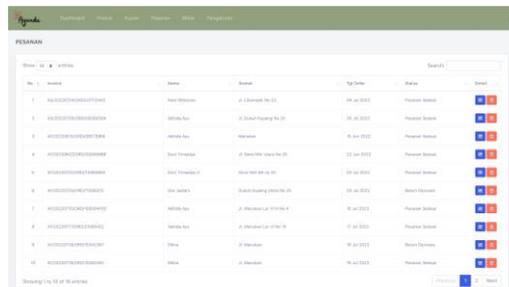
3. Halaman Kupon Diskon



Gambar 18. Halaman Kupon Diskon

Halaman kupon adalah halaman yang berisi hasil kelola data voucher diskon. Di halaman Kupon ini admin juga bisa menambah atau menghapus kupon.

4. Halaman Pesanan

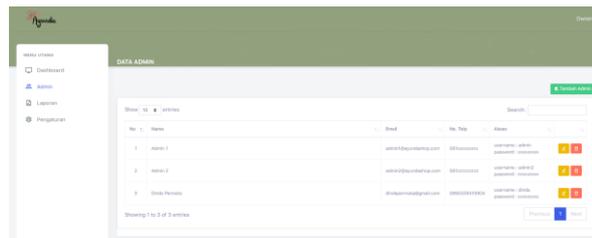


Gambar 19. Halaman Pesanan

Halaman pesanan adalah halaman yang menampilkan data transaksi yang tersimpan pada basis data sistem. Admin dapat mengelola data transaksi dan mengelola pemesanan melalui halaman transaksi, seperti menerima, menolak bahkan menghapus data transaksi.

4.1.3. Halaman Pemilik

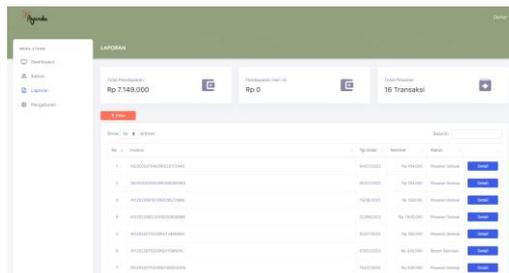
1. Halaman Admin



Gambar 20. Halaman Admin

Halaman admin adalah halaman yang menampilkan data yang berisi data admin. Pemilik dapat mengelola dengan menambahkan, menghapus data admin.

2. Halaman Laporan Penjualan



Gambar 21. Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan menampilkan data transaksi. Pada halaman ini juga menampilkan informasi pendapatan dan total transaksi. Pemilik juga dapat mengunduh laporan transaksi.

4.2. Pengujian Sistem

Uji coba sistem adalah tahap pengujian sistem pada website Toko Ayunda. Pengujian dengan menggunakan metode blackbox testing, yaitu dengan menguji masing-masing fungsi dari website yang sudah dirancang sebelumnya. Pengujian ini untuk menemukan kesalahan yang ada pada sistem, tujuan dari pengujian ini yaitu melihat kelayakan pada sistem. Sehingga sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna. [5]

1. Registrasi

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi data registrasi	Sistem menerima menyimpan data dan menampilkan pesan sukses	Sukses
Mengosongkan data registrasi	Sistem menolak perintah dan menampilkan pesan untuk mengisi data	Sukses

2. Login

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i>	Sistem menerima perintah dan menampilkan peringatan sukses	Sukses
Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sistem menolak perintah dan menampilkan pesan untuk mengisi data	Sukses

3. Pencarian Produk

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi kolom pencarian mengisi nama tas	Sistem menerima perintah dan menampilkan produk yang dicari	Sukses

4. Klaim Voucher

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Klik klaim pada salah satu <i>voucher</i>	Sistem menerima perintah dan menampilkan tombol batal pada <i>voucher</i> yang dipilih	Sukses
Klik klaim pada kedua <i>voucher</i> yang tersedia	Sistem menolak perintah dan menampilkan pesan peringatan dapat melakukan klaim pada satu <i>voucher</i>	Sukses

5. Tambah Produk ke Keranjang

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Menekan tombol masukkan ke keranjang pada salah satu produk	Sistem menerima perintah dan menampilkan pesan berhasil ditambahkan	Sukses

6. Transaksi Pembelian

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi data pembeli pada form pembelian	Sistem menerima perintah, menyimpan data transaksi dan menampilkan pesan berhasil	Sukses
Mengosongkan data pembeli pada form pembelian	Sistem menampilkan pesan untuk melengkapi kolom dengan mengisi data	Sukses

7. Konfirmasi Pembayaran

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi nomor <i>invoice</i> dan unggah bukti pembayaran	Sistem menerima perintah dan menampilkan peringatan berhasil	Sukses
Mengosongkan bukti pembayaran	Sistem menampilkan pesan untuk memilih file	Sukses

8. Cek Order

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi nomor <i>invoice</i>	Sistem menerima perintah dan menampilkan informasi detail pesanan	Sukses

9. Tambah Produk

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi form data produk	Sistem menerima perintah dan menampilkan pesan sukses	Sukses
Mengosongkan form data produk	Sistem menolak perintah dan menampilkan pesan untuk mengisi kolom	Sukses

10. Tambah Kategori

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi nama kategori dan ikon gambar	Sistem menerima perintah dan menampilkan pesan sukses	Sukses
Mengosongkan nama kategori dan ikon gambar	Sistem menolak perintah dan menampilkan pesan untuk mengisi data	Sukses

11. Tambah Kupon Voucher

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Mengisi nama <i>voucher</i> dan jumlah potongan	Sistem menerima perintah, menyimpan data dan menampilkan pesan berhasil	Sukses
Mengosongkan nama <i>voucher</i> dan jumlah potongan	Sistem menampilkan pesan untuk melengkapi kolom data	Sukses

12. Konfirmasi Pesanan

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Melakukan konfirmasi pesanan pelanggan	Sistem menerima perintah dan menampilkan pesan berhasil	Sukses
Menyelesaikan pesanan pelanggan	Sistem menerima perintah dan menampilkan pesan berhasil	Sukses

13. Cetak Laporan

<i>Deskripsi</i>	<i>Hasil yang diharapkan</i>	<i>Hasil Uji</i>
Memilih tanggal awal dan tanggal akhir laporan lalu klik <i>export</i>	Sistem menerima perintah dan merespon dengan mengunduh file laporan	Sukses
Mengosongkan tanggal awal dan tanggal akhir lalu klik <i>export</i>	Sistem menampilkan pesan untuk mengisi tanggal	Sukses

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan analisa Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Tas Ayunda yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database sistem. Sistem ini dapat menampilkan informasi produk yang dijual dari Toko Ayunda kepada pembeli, sehingga pengguna sistem dapat dimudahkan dalam mencari informasi produk terbaru dan dimudahkan dalam bertransaksi. Admin dan pemilik dimudahkan dalam menyebarkan informasi dan proses jual beli. Sistem menampilkan data transaksi yang bisa diunduh.

5.2. Saran

Saran yang bisa diambil dari hasil kesimpulan yakni penulis dapat memberikan saran untuk perbaikan sistem lebih interaktif ke depannya yakni:

1. Ditambahkan fitur shopping cart agar memudahkan pelanggan mengetahui letak halaman keranjang.
2. Mecedangkan semua data yang ada pada sistem untuk menghindari kehilangan data.
3. Menambahkan daftar rekening bank untuk memudahkan saat bertransaksi, sehingga mengurangi biaya tambahan yang dikenakan oleh bank.

Referensi

- [1] Mujiyana dan I. Elissa, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PEMBELIAN VIA INTERNET PADA TOKO ONLINE," *J@TI Undip*, p. 143, 2013.

- [2] A. R. S. T. S. S. Sri Rahayu, "Analisa Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Neglasari Kota Tangerang," *SENSI Vol 4 No.1*, p. 3, 2018.
- [3] D. A. Harahap dan D. Amanah, "Perilaku Belanja Online Di Indonesia," *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI) Vol 9 No. 2*, p. 195, 2018.
- [4] P. Kotler dan G. Armstrong, *Principles of Marketing*, New Jersey: Prentice Hall, 2012.
- [5] R. A. M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [6] R. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [7] J. Setiawan, "Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada "GIKITA" Online Shop," *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen*, pp. 1-11, 2018.
- [8] R. Y. Hayuningtyas, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Tas Pada Toko Lokalop," *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, pp. 160-167, 2015.
- [9] P. S. R. F. Selvi Yulyanti, "Analisa Project Sistem Informasi Penjualan Tas "ELIZABETH" Berbasis Web," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, pp. 183-142, 2020.
- [10] B. B. Humairah, *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [11] Z. S. H. Ghea Paulina Suri, "Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Di Tassia Store," *Engineering And Technology International Journal*, pp. 55-65, 2021.
- [12] H. Ratih Yulia, "Perilaku Belanja Online Di Indonesia," *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, vol. 9, no. 2, p. 195, 2018.