

NASKAH PUBLIKASI

**RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE
PADA TOKO FUNITURE
(Studi Kasus : King Akor's Sragen)**

Program Studi Informatika



Disusun oleh:

HANI SETIANI

5150411445

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020**

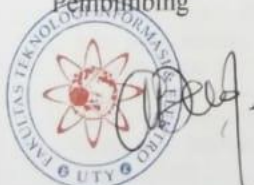
NASKAH PUBLIKASI

RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE
PADA TOKO FURNITURE
(Studi Kasus : King Akor's Sragen)



Disusun oleh:
HANI SETIANI
5150411445

Pembimbing



Aditvo Permana Wibowo, S.Kom., M.Cs.

Tanggal: 02-03-2020

RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO FURNITURE

(Studi Kasus : King Akor's Sragen)

Hani Setiani¹, Adityo Permana Wibowo²

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

E-mail : Hanisetiani27@gmail.com¹, adityopw@staff.uty.ac.id²

ABSTRAK

King Akor's adalah suatu badan usaha yang menjual produk furniture. Dalam melakukan kegiatan pemasaran memerlukan media untuk mendukung tingginya kebutuhan informasi yang diperlukan konsumen. Dengan *e-commerce* proses penjualan mengalami banyak perubahan. Jika dulu dalam proses penjualan pembeli dan penjual harus bertemu secara langsung, maka hal itu tidak perlu dilakukan lagi. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan studi kasus King Akor's dan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan mengidentifikasi kebutuhan pemasaran, sistem *e-commerce* dapat menyediakan fitur menu produk yang menampilkan informasi untuk memenuhi kepuasan pelanggan. Fitur-fitur ini meliputi pencarian produk berdasarkan kategori, informasi transaksi, dan pengiriman sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam berbelanja. Penelitian ini menghasilkan sistem berbasis *website* agar memudahkan konsumen melakukan proses transaksi. Rancang bangun *website e-commerce* pada toko *furniture* ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman php dengan mengintegrasikan *MySQL* sebagai *database server*.

Kata Kunci: *E-commerce*, *Furniture*, dan *Website*.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

King Akor's adalah sebuah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan *furniture*, produk yang ditawarkan antara lain seperti sofa, lemari dan rak buku. Seiring perkembangan teknologi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam berbagai bidang terutama penjualan. Maka menjadi hal yang sangat penting bagi dunia penjualan *furniture* untuk meningkatkan mutu layanan. Penjualan yang di lakukan secara *online* tentu saja akan memberikan kemudahan pada konsumen dalam melakukan pembelian produk *furniture* maupun mendapatkan informasi terbaru dari King Akor's. Selain itu dengan banyaknya toko yang menjual produk yang sama maka semakin tinggi persaingan yang akan dihadapi semakin besar usaha memasarkan produk. King Akor's yang beralamat Desa Singopadu, RT/RW 07/02, Kec. Sidoharjo, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah 57281.

King Akor's sebagai suatu badan usaha yang mencari laba, dalam menjalankan usaha

penjualan *furniture* masih terdapat pendataan yang tidak terkendali dengan baik seperti, pendataan harga barang dan pendataan transaksi yang dilakukan oleh pelanggan dikarenakan setiap pembelian produk pada King Akor's melalui facebook maupun instagram harus melakukan konfirmasi terlebih dahulu menggunakan whatsapp, dan informasi yang disediakan sangatlah terbatas sehingga pemilik kewalahan dalam menangani keinginan pelanggan. Oleh karena itu, pelaku usaha selaku pembuat keputusan mengalami kendala dalam melakukan pemasaran yang lebih luas.

Berdasarkan masalah yang ada diatas, dengan sistem yang belum terkomputerisasi maka sistem yang akan dibuat adalah sistem *e-commerce* yang dapat membantu memudahkan penjualan produk *furniture* berbasis *website*. Dengan sistem yang baru ini diharapkan dapat membantu pemilik dan pelanggan dalam proses transaksi agar menjadi lebih mudah.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat sebuah sistem *e-commerce* penjualan *furniture* yang akan diterapkan di King Akor's.

1. 3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan tersusun rapi sehingga sesuai yang diharapkan, yang mencakup berbagai hal, sebagai berikut:

- a. Pembuatan *e-commerce* difokuskan pada pembuatan sistem penjualan *furniture*.
- b. Proses transaksi hanya dapat dilakukan di daerah tertentu (Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur).
- c. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer bank / ATM, sehingga validasi pembayaran akan diberitahu melalui sistem.
- d. Pembuatan Sistem menggunakan *framework codeigniter*.
- e. Output dari sistem hanya berupa laporan penjualan, laporan barang dan laporan pelanggan.

Memiliki 2 hak akses yaitu : admin yang bertugas untuk mengelola data penjualan pada sistem penjualan dan member bertugas sebagai pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar. Oleh karena itu, sistem ini dilengkapi fasilitas pendaftaran dan *login member* agar proses pemesanan dapat dilakukan

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *website e-commerce* untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi produk dan pembelian produk secara *online*.

1. 5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah pemilik dalam proses pemasaran yang lebih luas dan meningkatkan kegiatan penjualan produk *furniture*.

Mempermudah pembeli untuk melakukan transaksi tanpa harus bertatap muka secara langsung.

2 KAJIAN HASIL PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian tentang penggunaan *e-commerce* dengan menggunakan software *opencart* pada toko Pastbrik Malang akan dapat membantu mengurangi biaya yang dikeluarkan serta dapat menyampaikan informasi secara detail dan cepat mengenai produk kepada pelanggan. Berdasarkan hasil penelitian dapat membantu toko Pastbrik untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal serta dapat bersaing dengan toko yang sejenis.[1]

Penelitian tentang Sistem *E-commerce* membantu dalam melakukan berbagai hal termasuk belanja *online* yang bisa menjadi peluang bagi perusahaan untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini membangun sebuah sistem perdagangan *online* yang disebut *e-commerce* yang akan membantu Xpose dan konsumen dalam transaksi penjualan dan pembelian, pemasaran produk, hingga pengolahan data dan informasi secara *realtime*. [2]

Penelitian tentang pembuatan Website *E-commerce* menggunakan model *view controller* (*MVC*) dengan *framework codeigniter*. Penelitian ini membahas bagaimana Kerangka *CodeIgniter* akan diterapkan dalam pembuatan aplikasi karena itu memiliki perpustakaan di dalamnya sehingga akan memudahkan pengembangan aplikasi. Implementasi *MVC* (*Model View Controller*) dengan *CodeIgniter Framework*, aplikasi menjadi lebih mudah dikembangkan oleh pengembang selanjutnya. Aplikasi seluler dengan menerapkan Kerangka Kerja *Phonegap* akan lebih mudah bagi pengguna perangkat seluler untuk mendapatkan informasi tentang produk. Sistem ini memiliki fitur pemberitahuan *push* yang membuat konsumen dapat memperoleh informasi dengan cepat dan tepat.[3]

2. 2 Dasar Teori

2. 2. 1 Sistem Informasi Berbasis Website

Menurut Shalahuddin, (2014), Sistem Informasi Berbasis Web merupakan perangkat lunak yang dapat diakses dengan menggunakan browser.[4]

Menurut Kustiyarningsih, (2014), Sistem Informasi Berbasis Web adalah layanan yang

didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet.[5]

Menurut Murya, (2014), Sistem Informasi Berbasis web adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), media memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai computer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet).[6]

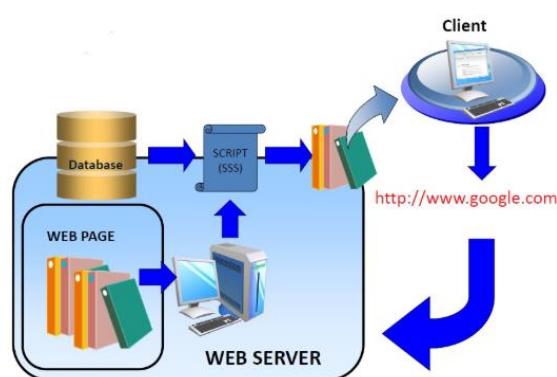
2. 2. 1. 1 Konsep Web

Menurut Shalahuddin, (2014), Web adalah suatu ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut *Uniform Resource Identifier* (URI). Web sering dianggap identik dengan internet dan merupakan bagian dari internet. Halaman web biasanya diatur dalam koleksi material yang berkaitan yang disebut dengan situs web. Monitor menampilkan halaman web dari suatu server web yang diambil informasinya oleh browser web.[7]

Halaman web merupakan file teks murni (*plain teks*) yang berisi sintaks-sintaks HTML yang dapat dibuka atau dilihat dengan internet browser. Kegiatan pemindahan halaman untuk pindah ke dokumen lain atau bahkan mengirim informasi kembali kepada server untuk berinteraksi dengannya sering disebut dengan *surfing* atau bersenlancar. Halaman-halaman dari sebuah situs internet atau web diakses dari sebuah URL (*Uniform Resource Locator*) yang menjadi akar (*root*) yang disebut *homepage* dan biasanya disimpan dalam server yang sama.[7]

2.2.1.2 Arsitektur Web

Suatu pendekatan terhadap desain dan perencanaan situs yang, seperti arsitektur itu sendiri, melibatkan teknis, kriteria estetis dan fungsional. Seperti dalam arsitektur tradisional, fokusnya adalah benar pada pengguna dan kebutuhan pengguna. Hal ini memerlukan perhatian khusus pada konten web, rencana bisnis, kegunaan, desain interaksi, informasi dan desain arsitektur web. Untuk optimasi mesin pencari yang efektif perlu memiliki apresiasi tentang bagaimana sebuah situs Web terkait dengan *World Wide Web*. Bentuk dari arsitektur web akan ditunjukkan pada Gambar 2.1[8]



Gambar 2.1 Arsitektur Web

2. 2. 2 E-commerce

Menurut Rerung, R.R. (2018), *E-commerce* dapat didefinisikan sebagai arena terjadinya transaksi atau pertukaran informasi antara penjual dan pembeli di dunia maya.

Setidaknya ada 5 (lima) konsep dasar yang dimiliki *e-commerce* yakni :

1. *Automation*, Otomasi bisnis proses sebagai pengganti proses manual (konsep "*enterprise resource planning*").[9]
2. *Streamlining/Integration*, Proses yang terintegrasi untuk mencapai hasil yang efisien dan efektif (konsep "*just in time*").[9]
3. *Publishing*, Kemudahan berkomunikasi dan berpromosi untuk produk dan jasa yang diperdagangkan (konsep "*electronic cataloging*").[9]
4. *Interaction*, Pertukaran informasi/data antar pelaku bisnis dengan meminimalisasikan human error (konsep "*electronic data interchange*").[9]
5. *Transaction*, Kesepakatan dua pelaku bisnis untuk bertransaksi dengan melibatkan institusi lain sebagai fungsi pembayaran (konsep "*electronic payment*").[9]

Menurut Pratama, I, P, A, E. (2015), Dalam bukunya terdapat beberapa komponen dari *e-commerce* seperti berikut ini :

1. **Penjualan**
Pihak penjualan dapat berupa pemilik toko *online* bersangkutan atau sejumlah pelaku usaha.[10]
2. **Konsumen**
Merupakan pihak yang memegang peran penting di dalam jalannya sebuah *E-commerce*. Sebagai pasar dan transaksi langsung di dunia nyata.[10]
3. **Teknologi**
Teknologi mencakup semua Teknologi Informasi terkini yang digunakan didalam

jalannya *E-commerce*. Dimulai dari teknologi web (misalkan PHP dan MySQL) dan sebagainya. [10]

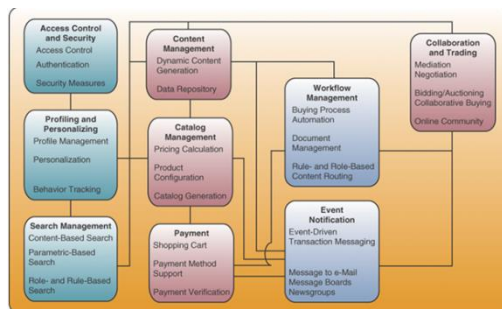
4. Jaringan Komputer

Cukup dengan sebuah komputer dan koneksi internet, siapapun dapat menjadi penjual maupun pembeli serta melakukan transaksi jual beli dengan cepat, murah, dan lebih murah.[10]

2.2.2.1 Arsitektur E-commerce

Untuk menjalankan e-commerce dengan baik, dibutuhkan suatu pokok-pokok proses yang dibutuhkan, yang disebut arsitektur proses e-commerce. Proses ini melibatkan konsumen dan perusahaan e-commerce melalui jaringan internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Berikut adalah penjelasan dari Gambar 2.2

1. Pengendalian akses & keamanan (*Access control & Security*).[11]
2. Membuat profil dan personalisasi (*Ofiling & Personalizing*).[11]
3. Manajemen pencarian (*Search management*).[11]
4. Manajemen isi & catalog (*Content management & Catalog management*).
5. Manajemen arus kerja (*Workflow management*).[11]
6. Kerjasama dan Perdagangan (*Collaboration & Trading*)[11].
7. Proses Pembayaran (*Payment*).[11]



Gambar 2.2 Arsitektur Proses E-commerce

2. 2. 3 Flowchart




Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dengan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program (Wibawanto, W., 2017).[12]

Flowchart menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam

simbol-simbol tertentu. *Flowchart* akan menunjukkan alur didalam program secara logika (Sitorus, L., 2015). Beberapa simbol standart yang sering digunakan dalam pemograman komputer dapat dilihat pada Tabel 2.1[13]

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> .
	<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
	<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya atau tidak.
	<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
	<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
	<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.





	<i>Punch Tape</i>	Digunakan untuk <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
	<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen.
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

Sumber : Sitorus, L., (2015)

2. 2. 4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Sukamto, R, A. dan Shalahuddin, M. (2014), ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (Dikembangkan oleh Peter Chen). Barker(dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Adapun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat pada tabel 2.2[14]

Tabel 2.2 Notasi dalam ERD





Simbol	Definisi
	Entitas atau bentuk pesergi panjang merupakan suatu objek data yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data.
	Realationship merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas. Umumnya diberi nama dengan kata kerja dasar.
	Atribut atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas atau relationship dan mewakili atribut dari masing-masing entitas
	Garis merupakan penghubung antar entitas.

Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2014)

2. 2. 5 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Maniah dan Hamidin, D. (2017), mengemukakan bahwa: Diagram alir data (DFD), terutama untuk menggambarkan sistem operasional dimana fungsi sistem sangat penting dan kompleks dibandingkan data yang dimanipulasi sistem. Keunggulan dari DFD adalah : DFD mudah dipahami oleh orang teknik maupun non teknik, memberikan gambaran sistem secara menyeluruh, lengkap dengan lingkup sistem dan hubungan ke sistem lainnya dan memberikan tampilan komponen-komponen sistem secara detail. Simbol-simbol dapat dilihat pada tabel 2.3[15]

Tabel 2.3 Simbol-simbol DFD (Data Flow Diagram)

Gambar	Keterangan
	Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
	Aliran data : merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output)
	Proses atau fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
	File atau basis data atau penyimpanan (storage), pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel basis data

3 METODE PENELITIAN

3.1 Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian yang dilakukan adalah pembuatan sistem *e-commerce* yang akan diimplementasikan pada King Akor's. Sistem tersebut digunakan untuk mempermudah pembeli yang akan melakukan proses transaksi.

3.2 Metode Penelitian

Dalam kegiatan ini penulis mengambil beberapa hal yang dianggap penting yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. Adapun metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut :

a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada semua objek yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata maka penulis melakukan pengamatan pada King Akor's. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan pemasaran masih dalam lingkup yang sempit.
2. Hasil dari observasi dilapangan penulis akan lebih memahami sistem yang dibangun secara menyeluruh.
3. Memperoleh data yang akan digunakan penulis dalam membangun sebuah sistem.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara tatap muka dan bertanya langsung kepada responden yang nantinya akan digunakan untuk membangun sistem tersebut. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Menerima izin observasi pada saat wawancara kepada pihak pemilik dibagian pemasaran dan transaksi King Akor's berlangsung.
 2. Mengetahui kendala permasalahan yang terjadi di dalam instansi tersebut.
- ###### c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari berbagai informasi lewat buku, jurnal, dan literatur lainnya yang bertujuan membentuk sebuah landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Mencari informasi yang ada kaitannya

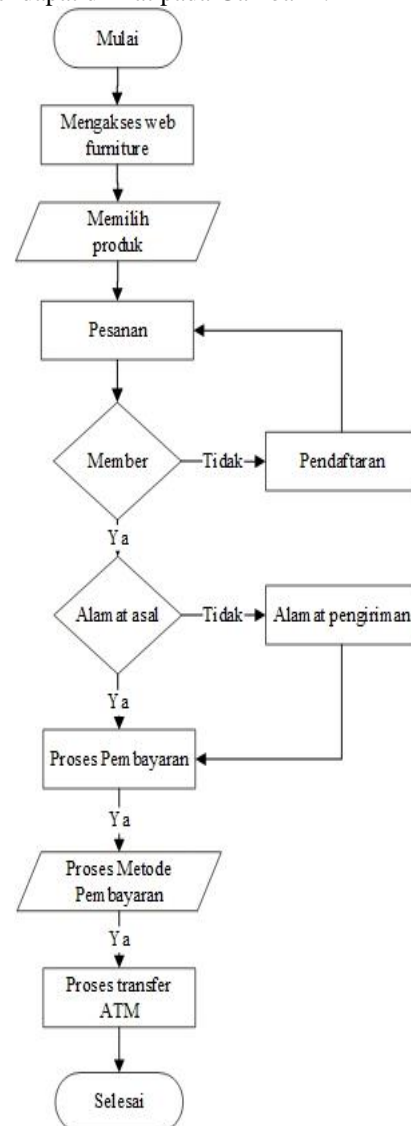
dengan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Mengumpulkan informasi-informasi yang lebih khusus tentang masalah yang sedang diteliti.

4 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem yang Diusulkan

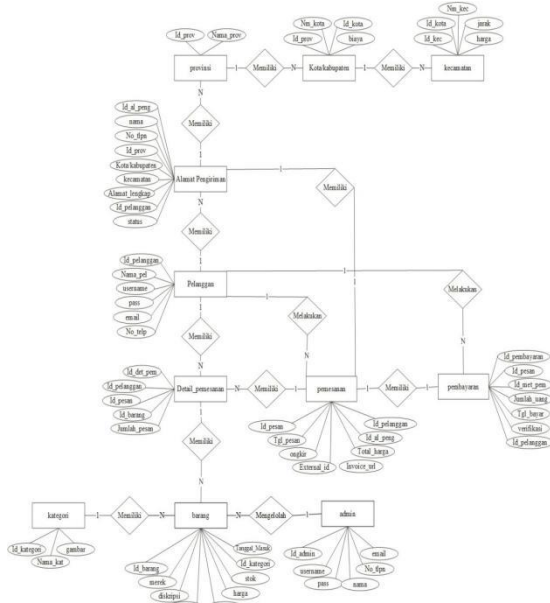
Berdasarkan analisis sistem lama, maka akan dibangun sebuah sistem yang dapat memberikan solusi atas masalah di King Akor's, dimana sistem memudahkan pelanggan untuk memilih produk terbaru yang diinginkan dan melakukan transaksi langsung dengan cara mengakses melalui *website* tanpa harus datang ke lokasi dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Flowchart Sitem Yang Diusulkan

4.2 Rancangan Entity Relationship Diagram(ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) sebagai alat bantu dalam perencanaan sistem yang akan dijalankan. Komponen ERD adalah entitas, atribut dan relasi. dari yang lain. Atribut merupakan ciri atau karakter yang membedakan antara entitas yang satu dengan entitas yang lain nya. Relasi merupakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari entitas yang berbeda. Entity Relationship Diagram dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

5 IMPLEMENTASI SISTEM

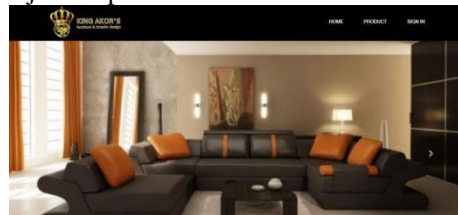
5.1 Pembahasan Sistem

Sistem *e-commerce furniture* di King Akor's Sragen dibuat berdasarkan hasil analisa dan perancangan sistem pada bab sebelumnya yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman HTML, *Javacsript*, CSS dan PHP. Menggunakan Codeigniter sebagai kerangka kerja yang memiliki padanan pola desain (*design pattern*) MVC (*Model View Controler*), sedangkan penyimpanan databasenya menggunakan MySQL/phpMyAdmin. Dalam pemrograman HTML Web implementasi antar muka dibuat dalam sebuah *form* yang dapat dijalankan melalui *localhost*.

5.1.1 Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda (*main interface*) merupakan implementasi halaman aplikasi *web* yang akan ditampilkan pertama kali pada saat

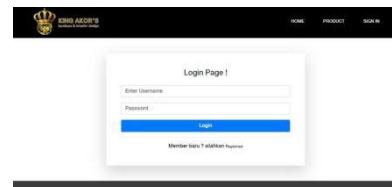
mengakses alamat *website*. Terdapat menu *home* yang berisikan barang terbaru, menu produk yang berisikan berbagai macam kategori untuk memudahkan pelanggan dalam memilih produk yang diinginkan. Serta terdapat menu *Login* yang berfungsi untuk masuk ke dalam sistem menggunakan hak akses yang dimiliki baik sebagai member toko atau sebagai petugas, selain untuk *login* terdapat fasilitas untuk pendaftaran *member*. Berikut adalah tampilan halaman utama sistem penjualan furniture yang ditunjukkan pada Gambar 5.1



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Utama

5.1.2 Tampilan Halaman Login

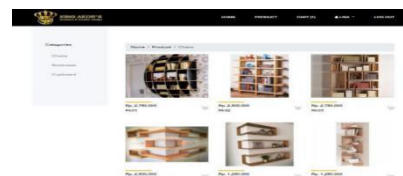
Tampilan halaman login untuk pengguna sistem. memiliki beberapa hak akses yang digunakan untuk login ke dalam sistem yang dibedakan menjadi tiga yaitu Member, pengunjung, dan Admin. Setiap hak akses memiliki hak masuk ke sistem yang berbeda-beda. dapat dilihat pada Gambar 5.2



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Login

5.1.3 Tampilan Halaman Barang Dan Detail Barang

Halaman produk merupakan implementasi *form* yang digunakan untuk menampilkan seluruh macam produk yang dijual toko sekaligus terdapat kategori untuk mempermudah pelanggan mendapatkan barang diinginkan. Adapun tampilan halaman barang ditunjukkan pada Gambar 5.3



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Barang

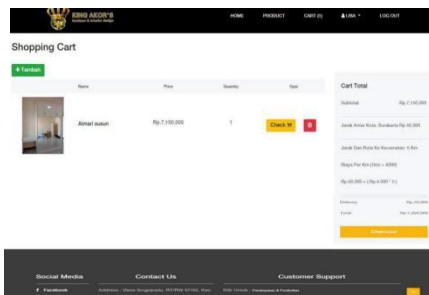
Halaman detail produk merupakan implementasi *form* yang digunakan untuk menampilkan seluruh keterangan mengenai produk yang dijual toko sekaligus untuk menentukan jumlah produk yang akan dibeli member. Adapun tampilan halaman detail produk ditunjukkan pada Gambar 5.4



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Detail Produk

5.1.4 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

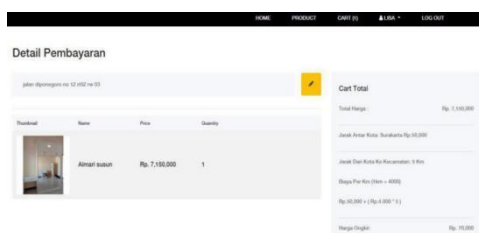
Halaman keranjang digunakan member untuk melihat produk apa saja yang sudah dipilih dan akan dilakukan pemesanan barang yang diinginkan dapat membeli satu barang maupun banyak barang. Adapun tampilan halaman keranjang ditunjukkan pada Gambar 5.5



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

5.1.5 Tampilan Halaman Detail Pembayaran

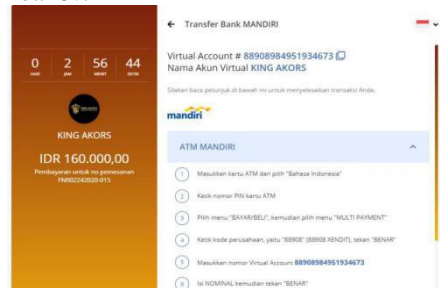
Halaman Detail pembayaran merupakan halaman yang digunakan sebagai akhir proses pemesanan produk yang dilakukan member. Adapun tampilan halaman detail pembayaran ditunjukkan pada Gambar 5.6



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Detail Pembayaran

5.1.6 Tampilan Halaman Metode Pembayaran

Halaman metode pembayaran merupakan halaman yang berisikan berbagai cara pembayaran disini pelanggan dapat memilih metode pembayaran sesuai yang diinginkan dan terdapat batas waktu pembayaran yang telah ditentukan oleh pemilik. ditunjukkan pada Gambar 5.7



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Metode Pembayaran

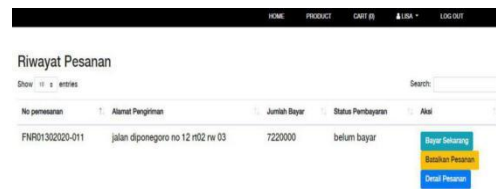
Gambar 5.8 merupakan tampilan informasi untuk pelanggan yang telah melakukan pembayaran.



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Setelah Transaksi Pembayaran

5.1.7 Tampilan Halaman Riwayat Pesanan

Halaman riwayat pesanan merupakan daftar pesanan yang telah dilakukan oleh member, disini pelanggan dapat melihat status pembayaran barang dan melihat detail pesanan. Adapun tampilan halaman riwayat pesanan ditunjukkan pada Gambar 5.9



Gambar 5.16 Tampilan Halaman Riwayat Pesanan

6. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada King Akor's Sragen, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem mampu mengolah data barang menjadi sebuah informasi yang akan memudahkan proses pemasaran produk.
2. Dengan menggunakan metode pembayaran *payment gateway* memudahkan customer dalam transaksi pembelian *furniture* di King Akor's.
3. Output dari sistem ini berupa bukti laporan penjualan, laporan barang, dan laporan data pelanggan.

6.2 Saran

Pada sistem informasi yang telah dibuat sekarang masih memungkinkan untuk dikembangkan sehingga hasil yang akan diperoleh dapat menjadi lebih baik dan optimal. Adapun saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak pengembang maupun King Akor's adalah sebagai berikut:

1. Dapat dikembangkan dengan penambahan fitur *chat online* yang digunakan untuk sarana komunikasi antara admin toko dengan pelanggan.
2. Diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem, seperti halnya peningkatan *security* keamanan terhadap sistem, forum *online* yang *real time* dan fitur-fitur lainnya untuk melengkapi fasilitas yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Kustiyaningsih, (2014), *In Sistem Informasi Berbasis Web (p.37)*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [2]Maniah dan Haminidin, D., (2017). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*, Yogyakarta : Deepublish.
- [2]Maulana, S.M., Susilo, H., dan Riyadi., (2015), *Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online*; Tugas Akhir, Universitas Brawijaya, Malang.
- [4]Murya, (2014), *In Sitem Informasi Berbasis Web (p.38)*, Jakarta : Dani Publiser
- [5]Nabila, M. K., Witanti, W., dan Renaldi, F., (2017), *Pembangunan Sistem E-*

Commerce Di CV. Expose Jersey; Tugas Akhir, Universitas Jenderal Achmad Yani.

- [6]Prabowo, D., (2015), *Website E-commerce Menggunakan Model View Controler (MVC) Dengan Framework Codeigniter*; Tugas Akhir, Stmik Amikom Yogyakarta, Yogyakarta.
- [7]Pratama, I.P.A.E., (2015). *E-Commerce, E-Business dan Mobile Commerce*, Bandung : Informatika.
- [8]Raharjo dan Budi., (2015), *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter*, Bandung: Informatika.
- [9]Rerung, R.R., (2018), *Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*, Yogyakarta : Deepublish.
- [10]Shalahuddin, S., (2014), *In Pengantar Teknologi Informasi (p. 3)*, Yogyakarta : ANDI Publiser.
- [11]Sitorus, L., (2015), *Algoritma dan Pemograman*, Yogyakarta: Andi Offset.
- [12]Sukamto R.A., dan Shalahuddin, M., (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berbasis Objek*. Bandung : Informatika.
- [13]Wibawanto, W., (2017), *Kebijakan Pendidikan Menengah Dalam Perspektif Governance Di Indonesia*, Malang : UB Press.

