

**NASKAH PUBLIKASI**  
**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN**  
**MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY**  
**(Studi kasus: M22 Celluler Yogyakarta)**

**Program Studi Informatika**



Disusun oleh:

**RAUSHAN FIKRI TUNNY**


5140411178

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

**NASKAH PUBLIKASI**  
**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN**  
**MENGGUNAKAN PAYMENT GATEWAY**  
**(Studi kasus: M22 Celluler Yogyakarta)**



Pembimbing,

  
Adam Sekti Aji, S.Kom, M.Kom.

Tanggal, 9 / 9 2020

# PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN MENGUNAKAN PAYMENT GATEWAY (Studi kasus: M22 Celluler Yogyakarta)

Raushan Fikri Tunny<sup>1</sup>, Adam Sekti Aji<sup>2</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro  
Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

E-mail : <sup>1</sup> [raushantunny@gmail.com](mailto:raushantunny@gmail.com), <sup>2</sup> [adam.aji.03@gmail.com](mailto:adam.aji.03@gmail.com)

## ABSTRAK

Saat ini para pemilik usaha menyadari bahwa pentingnya memiliki e-commerce untuk usaha mereka, M22 Celluler merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan alat komunikasi atau handphone. Untuk dapat menjangkau lebih banyak pelanggan serta memperluas area pemasaran sekaligus promosi, maka diperlukan media yang dapat menunjang kegiatan promosi, transaksi penjualan dan informasi tersebut dengan optimal. Salah satu media yang menjadi perhatian masyarakat sekarang ini adalah dengan menggunakan media website online. E-Commerce merupakan salah satu kegiatan transaksi bisnis baik barang dan jasa yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan jaringan internet. Menyadari bahwa peranan media website dapat digunakan untuk meningkatkan omset penjualan dan juga sebagai media sarana dalam memasarkan produk yang mereka miliki untuk menjangkau pasar yang lebih luas lagi serta dapat meminimalkan biaya-biaya operasional seperti biaya iklan dan juga biaya sewa Toko secara fisik, proses pembayaran yang dimudahkan dan lebih cepat, menggunakan midtrans sebagai payment gateway dan juga terintegrasi dengan rajaongkir yang menjamin keamanan dalam proses transaksi pembayaran. Perancangan sistem ini bertujuan untuk media promosi dengan media website online dalam hal ini e-commerce mengupayakan dalam meningkatkan transaksi penjualan sekaligus media penyampaian informasi baik pada para pelanggan dan masyarakat umum dalam memperoleh informasi mengenai produk-produk yang dipasarkan oleh M22 Celluler. Penelitian ini menghasilkan sistem e-commerce penjualan menggunakan payment gateway berbasis website.

*Kata kunci: M22 Celluler, e-commerce, media website online, payment gateway, rajaongkir.*

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi internet semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut dapat di lihat dengan semakin banyaknya pengguna yang menggunakan fasilitas internet tidak hanya untuk mendapatkan berita-berita terbaru, informasi yang dibutuhkan dan untuk berhubungan dengan orang lain di dunia maya tetapi internet juga digunakan sebagai media perdagangan antara perusahaan maupun badan usaha dengan konsumennya. Perdagangan diatas teknologi internet atau E-Commerce (Electronic Commerce) memberikan peluang pasar yang sangat besar, terutama bagi perusahaan atau badan usaha yang memiliki keinginan untuk dapat melakukan penjualan produknya secara global, tidak hanya dalam satu wilayah tertentu saja. M22 Celluler merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan alat komunikasi atau handphone yang beralamatkan di Sanggrahan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten

Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam melakukan kegiatan penjualannya M22 Celluler masih menggunakan media penyampaian informasi yang terkesan rumit yaitu menggunakan via telpon maupun sms sehingga menanti pembeli untuk mengunjungi M22 Celluler, akibatnya penjualan produk dan layanannya masih belum maksimal di sisi lain pelanggan juga mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai jenis barang, gambar, ketersediaan, deskripsi produk, dan informasi harga produk. Dengan adanya kendala yang dihadapi oleh M22 Celluler, sehingga dibutuhkan suatu informasi berbasis e-commerce, guna memaksimalkan penyampaian informasi serta meningkatkan mutu penjualan dimana konsumen dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian M22 Celluler dapat memperluas jangkauan. Sehingga dengan mengandalkan sebuah sistem yang bisa melayani pelanggan dengan cepat dan tepat, serta sistem

pembayaran otomatis menggunakan Midtrans sebagai payment gateway dengan melakukan integrasi sistem payment gateway diharapkan pelanggan bisa mendapatkan pengalaman bertransaksi yang mudah dan cepat. Sekaligus e-commerce ini terintegrasi dengan API RajaOngkir (Application Programming Interface) yang nantinya dapat mengolah ongkos kirim secara akurat dan realtime.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 E-commerce

E-commerce adalah penerapan teknologi yang mendukung transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan melalui media elektronik yang di implementasikan dengan sebuah website. Dari defenisi diatas dapat diketahui bahwa e-commerce adalah sistem pemasaran yang mencakup distribusi, penjualan ataupun pembelian produk yang dilakukan dalam sistem elektronika seperti internet atau jaringan komputer. E-commerce dan kegiatan yang terkit melalui internet dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki ekonomi dan mempercepat integrasi dengan produksi global. (Sianipar, T. S., 2016). Menurut Pada, S. E. dan Tarno, A., (2020), E-commerce merupakan teknologi yang menjadi kebutuhan mendasar setiap organisasi yang bergerak di bidang perdagangan. E-commerce merupakan cara bagi konsumen untuk dapat membeli barang yang diinginkan dengan memanfaatkan teknologi internet. E-Commerce merupakan bagian dari e-business. Secara umum, seorang konsumen yang akan berbelanja online melalui internet memerlukan teknologi atau infrastruktur internet untuk mencari tahu tentang toko online atau webstore. Di sisi penjual atau penyedia jasa E-Commerce dapat melakukan pengumpulan informasi, misalnya data mengenai konsumen dimana seorang konsumen biasanya diminta untuk menjadi member terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi lebih lanjut.

Menurut Ardiansyah, S., (2019), Commerce atau Immerce yang pada dasarnya semua sebutan diatas mempunyai makna yang sama. Istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. E-commerce atau dapat disebut perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, radio dan jaringan komputer lainnya e-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan). Industri teknologi informasi

melihat kegiatan perdagangan elektronik ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-business yang berkaitan dengan transaksi komersial.

### 2.2 Payment Gateway

Menurut Febriyanto, E. dan Handayani., (2018), Payment Gateway adalah gerbang atau medium transaksi yang disediakan oleh sebuah layanan aplikasi e-commerce yang bisa memberi otorisasi pemrosesan kartu kredit maupun pembayaran secara langsung bagi kliennya dalam aktivitas bisnis elektronik atau online serta bisa mempermudah pebisnis sekaligus kliennya dalam bertransaksi. Beberapa gateway pembayaran telah diproses untuk menghitung pajak dan biaya pengiriman. Semua gateway memiliki algoritma untuk mendeteksi penipuan atau fraud, meskipun payment gateway dirancang khusus untuk situs ecommerce namun banyak pengecer fisik merasa nyaman untuk menggunakannya dibandingkan dengan mesin gesek kasir. Payment Gateway memiliki berbagai macam fungsi sebagai berikut:

- a. Memproses transaksi secara aman.
- b. Memverifikasi rincian seperti identifikasi.
- c. Memverifikasi transaksi.
- d. Menerima atau menolak transaksi.
- e. Menggunakan layanan Raja Ongkir yaitu sebuah situs dan web service (API) yang menyediakan informasi ongkos kirim dari berbagai kurir di Indonesia.

Menurut Saputra, dan aan nurdian, (2016), Payment gateway adalah sistem yang menghubungkan beberapa entitas pembayaran (customer, bank, biller dan switching network) untuk mempermudah penyelenggaraan transaksi pembayaran. Dengan kata lain, pengelolaan transaksi keuangan pelanggan secara otomatis terintegrasi dengan pihak yang menawarkan jasa sistem pembayaran online atau pihak bank secara langsung. Dengan pengelolaan transaksi toko online yang terintegrasi dengan sistem, maka pembeli maupun penjual dapat meminimalkan usaha pengecekan transaksi secara manual.

Menurut Islami, D. R. dan Sulistyowati, Y., (2016), E-commerce Payment gateway adalah komponen infrastruktur penting untuk memastikan transaksi berlangsung tanpa hambatan dan terlindungi total melalui jaringan internet. Payment Gateway adalah sebuah akses poin ke dalam jaringan perbankan nasional. Semua transaksi secara online harus melalui Payment Gateway untuk diproses. Secara teorinya, payment gateway bertindak sebagai jembatan antara pemilik website dan institusi keuangan yang melakukan proses transaksi. Payment gateway membuktikan dan mengarahkan detail pembayaran didalam lingkungan teraman antara berbagai pihak dan

bank yang terkait. Fungsi payment gateway pada dasarnya sebagai saluran yang terenkripsi, yang secara aman mengirimkan detail transaksi dari pembeli yang menggunakan personal computer ke bank untuk disetujui.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metode juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Metode yang dilakukan penulis diantaranya:

#### 3.1 Peralatan Khusus

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, permodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna, yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan, berikut tahapan penelitian yang dilakukan:

##### a. Analisis Sistem (System Analysis) dan Perancangan Sistem

Pada tahapan ini dilakukan proses identifikasi kebutuhan sistem yaitu berupa data-data perusahaan dan fitur atau fungsi yang akan dibangun pada aplikasi yang akan dibuat yaitu berupa data dan serta laporan yang disimpan kedalam aplikasi. Mengenalisis data-data yang diperoleh dari tempat penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan sistem yang dibangun (data input, proses, serta data output yang dihasilkan). Kemudian merancang desain sistem dengan menggunakan DAD (Diagram Alir Data) dan ERD (Entity Relationship Diagram).

##### b. Pemrograman/Pengkodean (Coding)

Tahap Coding merupakan tahap paling penting yaitu untuk merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi sistem nyata dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan data base MySQL.

##### c. Pengujian dan Implementasi

Setelah sistem melakukan tahapan coding, sistem perlu dilakukan pengujian. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat telah memenuhi fungsi-fungsi sesuai dengan analisis sistem. Pengujian juga dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesalahan atau eror dari sistem yang telah dibuat. Setelah itu sistem akan diuji coba dan Pada tahap terakhir ini, perangkat lunak sudah selesai sehingga dapat dijalankan serta melakukan Pemeliharaan dan memperbaiki kesalahan yang terdapat pada langkah-langkah sebelumnya.

### 3.2 Business Rules

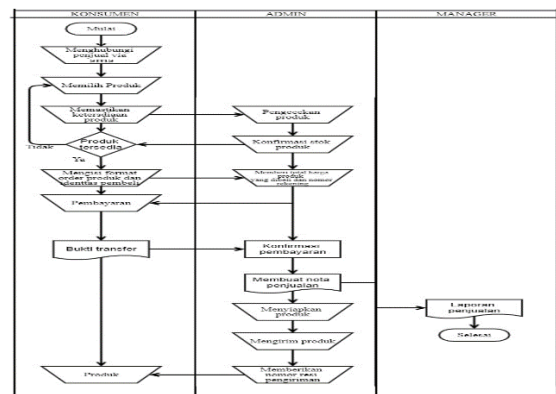
Business Rule (Aturan Bisnis) adalah satu set aturan yang diterapkan pada M22 Cellular diantaranya sebagai berikut:

- Mohon cek terlebih dahulu barang pembelian & alamat tujuan anda sebelum melakukan pembelian.
- Tulis alamat pengiriman selengkap lengkapnya, krn apabila terjadi misroute / kesalahan alamat pengiriman maka hal tersebut bukan tanggung jawab kami.
- Barang yg telah kami input resi berarti sudah dikirim & tidak dapat dibatalkan.
- Pengiriman barang hanya bisa dilakukan apabila kami telah menerima invoice dari pembeli.
- Semua barang yg dikirim akan dilakukan crosscheck terlebih dahulu baik dari sisi kelayakan maupun jumlah barang (sesuai dengan list order yg kami terima), oleh karena itu barang yg sudah dibeli tidak dapat dikembalikan / ditukar dengan alasan apapun terutama brg yg bersegel.
- Tidak ada complain mengenai kelebihan maupun kekurangan ongkir, karena sudah dianggap setuju pada saat add to cart baik berat barang maupun harga ongkir.
- Kami hanya bertanggung jawab sampai pengiriman ke tempat ekspedisi yg telah disetujui, apabila terjadi kesalahan, kelamaan maupun kehilangan pada saat pengiriman, maka hal tersebut bukan tanggung jawab kami.
- Semua pembeli yg melakukan pembelian disini harap memahami aturan rule yang sudah ditetapkan oleh M22 Cellular.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Flowchart sistem yang berjalan pada M22 cellular dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Flowchart Sistem yang Berjalan

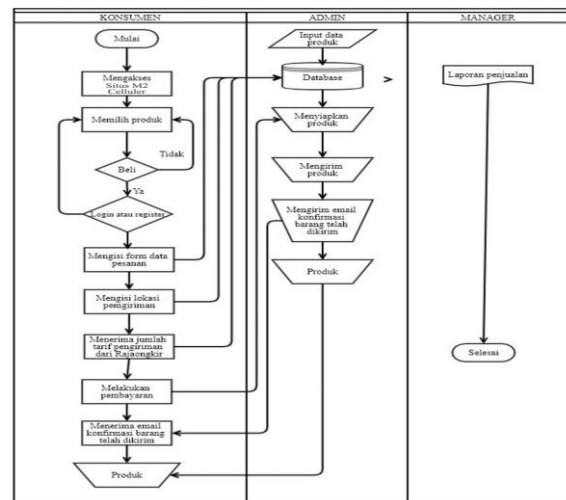
Pada sistem informasi yang sedang berjalan pada M22 cellular prosedur jual beli antara lain sebagai berikut:

1. Pembeli menghubungi penjual melalui contact person yang tersedia
2. Melalui sms atau telpon pembeli memastikan ketersediaan produk yang dibeli pada penjual.
3. Kemudian bagian penjualan menjelaskan detail produk dan menginformasikan ketersediaan produk kepada konsumen.
4. Apabila produk tersedia konsumen melanjutkan proses pemesanannya dan apabila produk tidak tersedia maka konsumen kembali memilih produk lain atau membatalkan proses pesannya.
5. Setelah memastikan produk tersedia, Pembeli langsung mengkonfirmasi produk-produk yang dibeli (order) dan melengkapi format order seperti identitas pembeli (berupa namalengkap, alamat lengkap serta nomor hp).
6. Setelah pembeli mengisi format order, penjual memberi total harga produk yang harus dibayar, serta nomor rekening bank yang dimiliki M22 Celluler kepada pembeli, untuk melakukan pembayaran. Dimana total harga tersebut sudah termasuk ongkos pengiriman barang dari lokasi M22 Celluler menuju lokasi pembeli.
7. Setelah pembeli mendapatkan konfirmasi tentang pesanan pembelian disetujui, maka pembeli melakukan transaksi pembayaran melalui transfer uang ke rekening Bank M22 Celluler yang dikirimkan penjual.
8. Setelah melakukan transaksi pembayaran, pembeli akan melihat transaksi pembayaran yang telah di verifikasi oleh admin artinya pelanggan telah melakukan pembayaran dan menunggu untuk di kirimkan pesannya.
9. Berdasarkan bukti setoran, Penjual melakukan pengecekan terhadap bukti transfer yang dikirimkan oleh konsumen dan mengkonfirmasi bahwa konsumen tersebut benar telah melakukan transfer ke rekening M22 Celluler.
10. Bagian penjualan kemudian melakukan pengemasan barang-barang yang akan dikirim.
11. Penjual mengirimkan nomor resi pengiriman produk (yang diberikan oleh jasa pengiriman) kepada konsumen sebagai bukti bahwa barang yang dipesan sudah dikirim oleh pihak M22 Celluler.
12. Penjual membuat nota penjualan yang kemudian diserahkan kepada pihak manager M22 Celluler.
13. Manager akan mendapatkan laporan penjualan.

#### 4.2 Analisis Sistem yang diusulkan

Sistem penjualan tunai atau konvensional di M22 Celluler sudah berjalan dengan baik, akan tetapi M22 Celluler masih memiliki masalah di sistem penjualan online nya oleh karena itu penulis menyarankan untuk membuat sistem penjualan e-commerce supaya sistem penjualan online di M22

Celluler dapat berjalan secara optimal. Sistem yang diusulkan diharapkan dapat memberikan suatu gambaran mengenai bagaimana sebuah sistem informasi akan dibuat sehingga dapat membantu transaksi jual beli dan menyelesaikan masalah yang selama ini dihadapi. Analisis sistem yang diusulkan akan digambarkan dalam flowchart yang dapat menjelaskan bagaimana suatu proses kerja akan dikerjakan sehingga dapat menghasilkan hasil yang diinginkan. Flowchart sistem yang diusulkan untuk M22 Celluler dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 flowchart sistem yang diusulkan

Melihat proses yang pada sistem informasi yang diusulkan pada M22 Celluler, penulis mengusulkan sistem informasi sebagai berikut:

1. Konsumen mulai mengakses website M22 Celluler
2. Konsumen memilih produk yang diinginkan, sebelum melakukan pembelian konsumen harus melakukan login terlebih dahulu. Konsumen yang belum memiliki account diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu.
3. Setelah itu konsumen harus mengisi form data pesanan.
4. Mengisi lokasi pengiriman
5. Menerima tarif pengiriman dari raja ongkir.
6. Melakukan pembayaran.
7. Admin menyiapkan produk yang dipesan
8. Admin mengirim produk sesuai lokasi pengiriman.
9. Admin mengirim email kepada konsumen bahwa produk telah dikirim.
10. Manager menerima laporan penjualan.

#### 4.3 Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem bertujuan untuk memahami kebutuhan yang sesungguhnya dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan system baru tidak

dibutuhkan. Analisis kebutuhan sistem diperlukan untuk mendukung kinerja sistem. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu: kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional

a. Kebutuhan fungsional

1. Sistem mampu menampilkan informasi tentang M22 Celluler, khususnya mengenai produk yang dijual, promo yang sedang berlangsung, dan informasi lainnya yang berguna bagi pelanggan.
2. Sistem dapat memudahkan promosi produk yang dijual di M22 Celluler melalui website yang dibangun.
3. Sistem dapat menampilkan informasi stok produk secara cepat dan tepat.
4. Sistem mampu melayani pemesanan produk secara online.
5. Sistem dapat menghasilkan laporan penjualan produk.

b. Kebutuhan non-fungsional

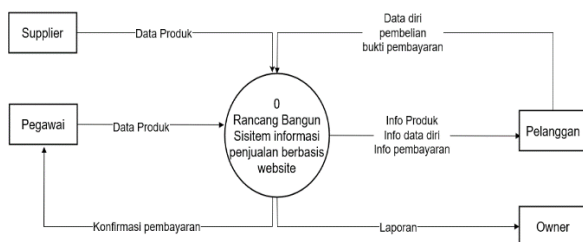
Website dapat di akses melalui perangkat komputer, dengan alamat website yang dibangun. Konsumen juga dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk yang diinginkan secara cepat dan tepat, kapan saja dan dimana saja melalui media online.

4.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk menentukan rancangan website. Perancangan sistem dimulai dengan perancangan Context Diagram (CD), Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD). Perancangan dan desain website dimulai dengan perancangan detail dari halaman yang akan ditampilkan dalam website

4.4.1 Diagram Konteks

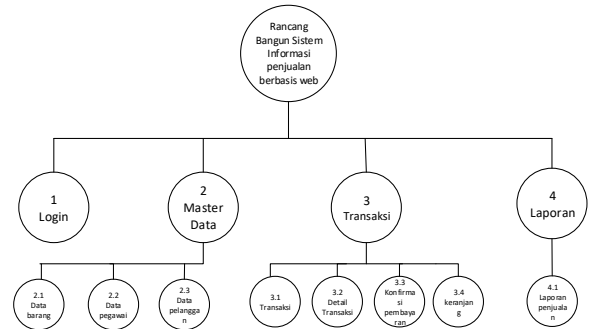
Diagram konteks merupakan bagian dari DAD level 0, yang memetakan model dari lingkungan sistem. Pada DAD level 0 terdapat 2 entitas luar yaitu pegawai sebagai pengatur, pelanggan sebagai pengguna. Pegawai sebagai pengatur sistem dapat mengelola data produk, data pelanggan dan data pemesanan. Pelanggan dapat melakukan registrasi, login, dan melakukan pembelian produk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat seperti gambar 4.3



Gambar 4. 3 Diagram Konteks

4.4.2 Diagram Jenjang

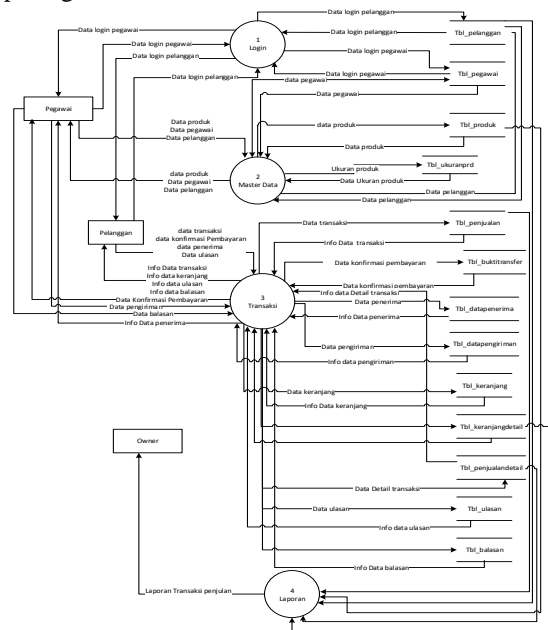
Diagram jenjang, seperti terlihat pada gambar 4.4 terdapat empat proses yaitu login, master data, transaksi dan laporan. Pada proses master data terdapat beberapa proses diantaranya proses data produk, data pegawai, dan data pelanggan. Pada proses transaksi terdapat beberapa proses untuk level selanjutnya seperti proses transaksi, detail transaksi, konfirmasi pembayaran dan keranjang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat seperti gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Diagram Jenjang

4.4.3 Diagram Alir Data Level 1

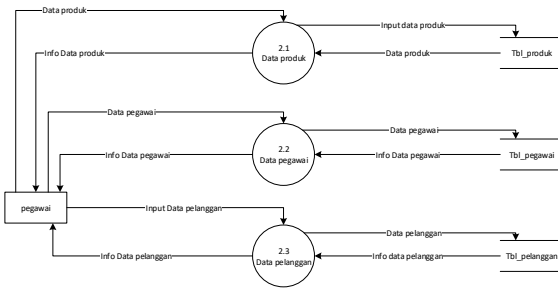
DAD level 1 menjelaskan semua proses yang ada pada sistem seperti proses login, master data, transaksi dan proses laporan. Untuk proses login dapat dilakukan oleh pegawai dan pelanggan. Data master hanya dapat dikelola oleh pegawai sedangkan pelanggan hanya dapat melihat data tersebut. Proses transaksi hanya dapat dikelola oleh pegawai dan pelanggan dapat melakukan transaksi. Seperti terlihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Diagram Alir Data Level 1

#### 4.4.4 Diagram Alir Data Level 2 Proses 2

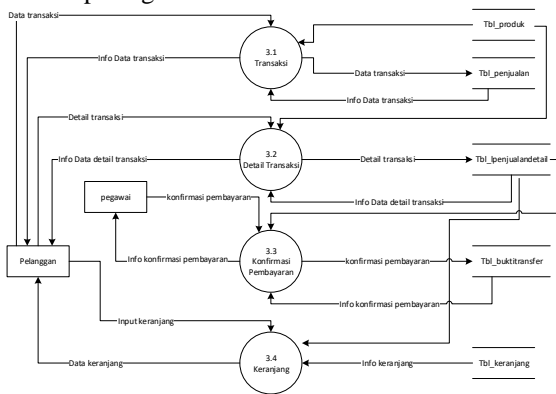
DAD level 2 proses 2 menjelaskan proses yang berhubungan dengan data yang diinputkan oleh pegawai sebagai data master, untuk menyampaikan informasi produk kepada pelanggan dan menampilkan data pemesanan yang telah di inputkan oleh pelanggan yang nantinya akan diproses lagi oleh pegawai, Sebagaimana terlihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Diagram Alir Data Level 2 Proses 2

#### 4.4.5 Diagram Alir Data Level 2 Proses 3

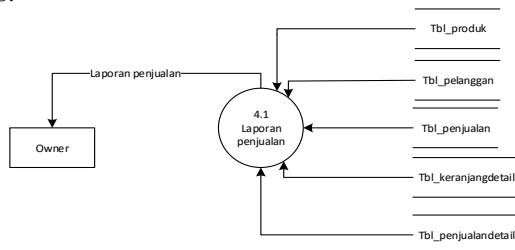
DAD level 2 proses 3 menjelaskan proses pelanggan melakukan proses pemesanan, konfirmasi pembayaran yang nantinya akan dilanjutkan proses konfirmasi pembayaran oleh pegawai. Sebagaimana terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Diagram Alir Data Level 2 Proses 3

#### 4.4.6 Diagram Alir Data Level 2 Proses 4

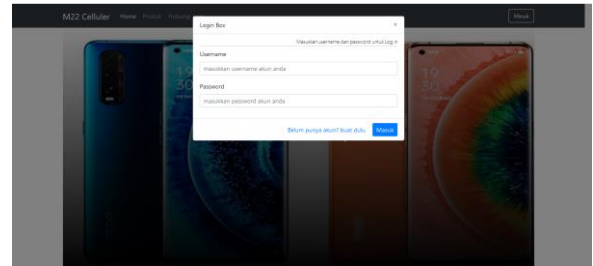
DAD level 2 proses 4 menjelaskan proses data laporan transaksi penjualan, bisa dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Diagram Alir Data Level 2 Proses 4

#### 4.4.7 Rancangan halaman login

Halaman ini berfungsi untuk login dan masuk ke web M22celluler dan melakukan pembelian produk, Tampilan halaman login dapat penggua dilihat pada Gambar 5.1.

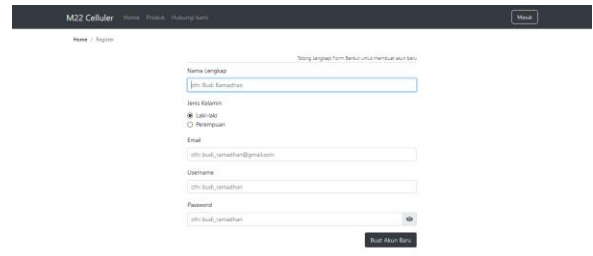


Gambar 5.1 Tampilan Halaman Login

Ketika pelanggan memasukkan username dan password yang salah maka akan muncul dialog yang memberitahukan kepada user bahwa login gagal dan silahkan login kembali.

#### 4.4.8 Tampilan Halaman Register

Halaman ini berfungsi untuk membuat akun baru apabila pengguna belum mempunyai akun maka dapat melakukan register agar nantinya dapat melakukan transaksi di M22celluler. Tampilan halaman register bisa dilihat pada Gambar 5.2

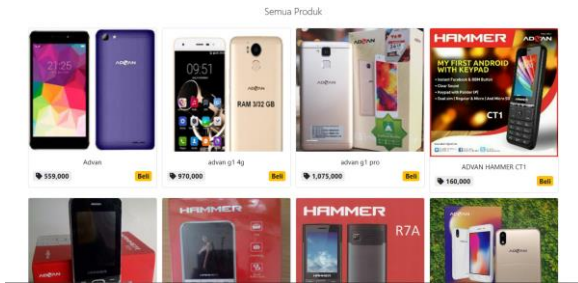


Gambar 5.2 Halaman Register

#### 4.4.9. Tampilan Halaman Produk

Sebelum dapat berbelanja di M22celluler calon pelanggan diminta untuk mendaftarkan terlebih dahulu. Calon pelanggan dapat mendaftarkan diri dengan meng-klik button daftar di halaman utama ini, pada halaman ini tersedia pula informasi mengenai produk-produk baru dari Sumber Kaos. Tampilan halaman utama sebelum pelanggan login dapat dilihat pada Gambar 5.3.

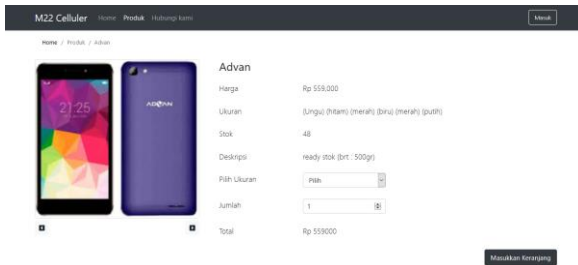




Gambar 5.3 Halaman Produk

#### 4.4.10. Tampilan Halaman Pemesanan Produk

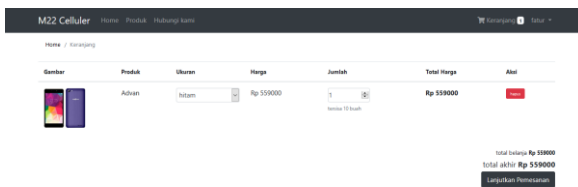
Halaman ini berisikan produk yang dipesan di website ini sehingga para pelanggan dapat memilih produk apa yang diminati beserta keterangan detail produk. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Produk

#### 4.4.11. Tampilan Halaman Keranjang

Halaman ini menampilkan data produk yang akan dibeli oleh pelanggan namun belum melakukan pembayaran maka data produk yang di pesan akan masuk ke keranjang. Tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 5.5.

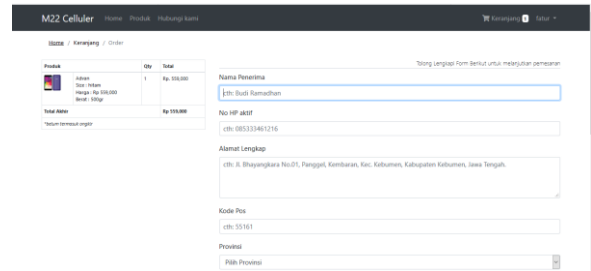


Gambar 5.5 Halaman Keranjang

Menampilkan data produk lebih detail seperti stok produk, size, berat dan deskripsi produk.

#### 4.4.12. Tampilan Halaman Transaksi

Halaman ini berisikan produk-produk apa saja yang sudah siap untuk dilakukan pembayaran oleh pelanggan, serta informasi jumlah produk yang akan dibeli, size baju, berat produk dan total harganya. Tampilan halaman transaksi dapat dilihat pada Gambar 5.6.

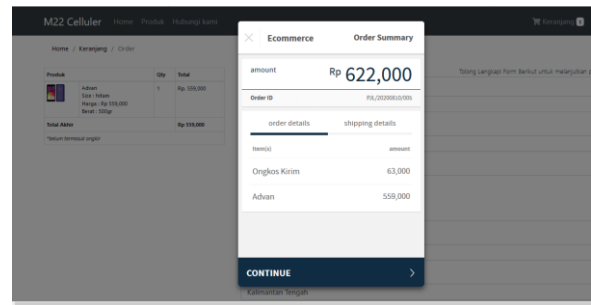


Gambar 5.6 Tampilan Halaman Transaksi

Setelah pelanggan memilih produk yang akan dibeli maka di halaman ini adalah proses pembayaran dimana pelanggan bisa melihat harga, berat produk dan bisa melihat total produk yang akan dibeli dan melengkapi data diri agar dapat dilakukan pengiriman oleh pihak M22celluler.

#### 4.4.13. Tampilan Halaman Pembayaran

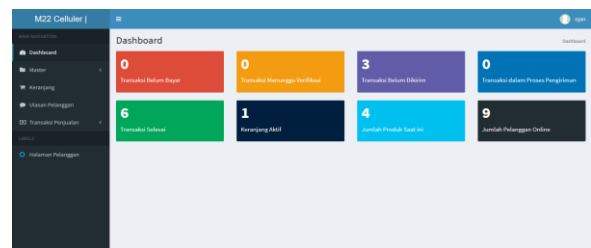
Halaman ini berisikan tentang pembayaran menggunakan payment gateway yang telah di bayarkan oleh pelanggan di mana pelanggan harus melakukan pembayaran dengan cara ditransfer maka akan dilakukan pengiriman produk oleh pihak M22celluler. Tampilan halaman konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Status Pembayaran

#### 4.4.14. Tampilan Dashboard Halaman Admin

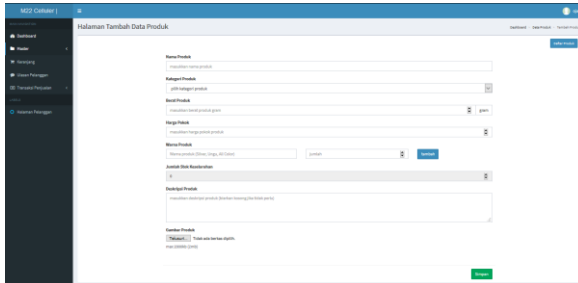
Halaman ini menampilkan fitur-fitur yang tersedia untuk admin, diantaranya: data pegawai, data produk, melihat data pelanggan, transaksi, dan data laporan penjualan, dapat dilihat pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Halaman Admin

#### 4.4.15. Tampilan Halaman Admin Input Produk

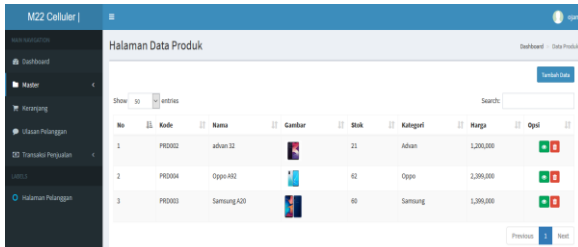
Halaman ini admin bisa menambah produk produk terbaru dan akan tampil dihalaman produk pelanggan. Tampilan input produk dapat dilihat pada Gambar 5.9.



Gambar 5. 9 Tampilan Input Produk

#### 4.4.16. Tampilan Halaman Admin Data Produk

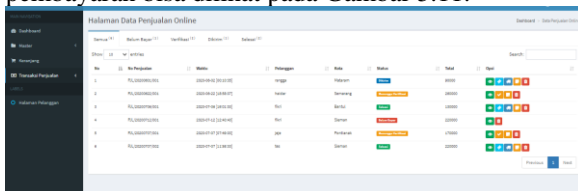
Halaman ini menampilkan semua data produk yang sudah diinputkan admin sebelumnya. Tampilan data produk bisa dilihat pada Gambar 5.10.



Gambar 5. 10 Tampilan Data Produk

#### 4.4.17. Tampilan Halaman Admin Data Transaksi

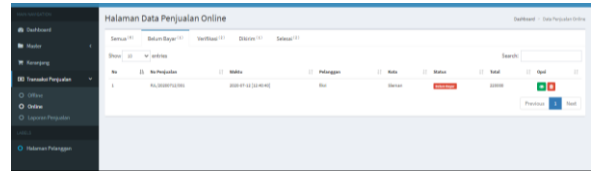
Halaman ini berisikan data pelanggan yang sudah checkout, konfirmasi pembayaran oleh admin dan proses packing produk yang nantinya akan dikirim sesuai alamat tujuan pelanggan yang sudah diinputkannya. Tampilan halaman admin data pembayaran bisa dilihat pada Gambar 5.11.



Gambar 5. 11 Tampilan Halaman Admin Data Transaksi

#### 4.4.18. Tampilan Halaman Admin Belum Bayar

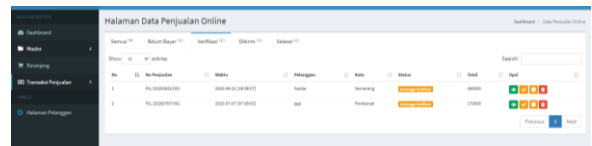
Halaman ini berisikan data pelanggan yang sudah memasukkan produk ke keranjang namun belum melakukan pembayaran. Tampilan halaman admin data pembayaran bisa dilihat pada Gambar 5.12.



Gambar 5. 12 Tampilan Halaman Admin Data Transaksi

#### 4.4.19. Tampilan Halaman Admin Verifikasi Pembayaran

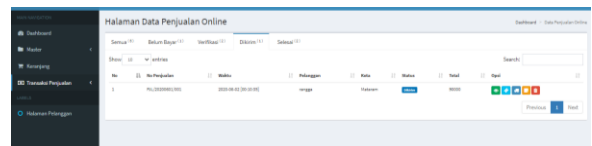
Halaman ini berisikan data pelanggan yang telah melakukan pembayaran dan menunggu untuk di verifikasi agar barang siap untuk dikirim. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 5.13.



Gambar 5. 13 Tampilan Halaman Admin verifikasi Pembayaran

#### 4.4.20. Tampilan Status Dikirim

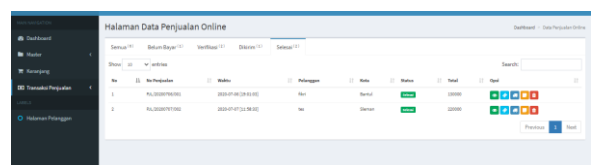
Halaman ini berisikan info produk yang dibeli oleh pelanggan dan bukti pembayaran yang telah di unggah, setelah pengecekan pembayaran di acc, admin dapat mengubah status pembayaran pelanggan menjadi terbayar dan mengirimkan produk ke alamat yang telah di isi pelanggan serta admin mengisi data resi pengirimannya. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 5.14.



Gambar 5. 14 Status Dikirim

#### 4.4.21. Tampilan Status Selesai

Halaman ini berisikan info data produk yang telah selesai melalui semua tahapan transaksi maka akan mendapatkan status telah selesai. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 5.15



Gambar 5. 15 Status Selesai

#### 4.4.22 Tampilan Data Laporan Penjualan

Menampilkan data laporan penjualan produk sesuai tanggal yang dipilih. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 5.16.

Gambar 5. 16 Tampilan Data Laporan Penjualan

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan dalam proyek tugas akhir ini telah menghasilkan sebuah Perancangan Aplikasi E-Commerce Penjualan Menggunakan Payment Gateway. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu:

- Sistem informasi penjualan berbasis website dapat mempermudah proses transaksi pembelian produk.
- Customer dapat langsung melihat produk baru secara online sehingga dapat melakukan proses pembelian dengan cepat.
- Proses pelaporan yang dapat diakses secara cepat.
- Sistem informasi penjualan terintegrasi dengan API Raja Ongkir.
- Sistem sudah terintegrasi menggunakan Payment gateway

### 5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan muncul saran-saran guna melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap sistem. Saran-saran tersebut antara lain adalah:

- Sistem dapat dikembangkan menjadi sistem informasi yang melayani promosi produk dengan adanya voucher atau potongan harga dengan adanya kupon.
- Sistem dapat dikembangkan menjadi sistem yang dilengkapi dengan menu favorit untuk memudahkan pelanggan yang sudah memiliki rencana memesan namun belum sekarang.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustini, F. (2017), Penerapan Metode Waterfall Pada Rancang Bangun E-Commerce (Studi Kasus : PD. Aneka Furniture), Simnasiptek, 204.

Ardiansyah, S. (2019), Rancang Bangun E-Commerce, Informatika, 8(1), 23–31.

Farlina, Y., Hudin, J.M., Yulianti, I. dan Maulana, M. (2019), Rancang Bangun E-Commerce Berbantuan Sms Gateway Pada Audrey Batik Sukabumi, Swabumi, 7(1), 14–19.

Febriyanto, E. dan Handayani. (2018), Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Kamar Hotel Berbasis Web Dengan Metode Payment Gateway. Universitas Raharja Tangerang.

Hermawan, A.M. (2015), Perancangan Sistem Basis Data, Jakarta: Elex media Komputindo.

Hidayat, R. (2017), Aplikasi Penjualan Jam Tangan Secara Online Studi Kasus: Toko JAMBORESHOP, Jurnal Teknik Komputer, III(2), 90–96.

Islami, D.R. dan Sulistyowati, Y. (2016), Aplikasi Penjualan Pulsa Online Menggunakan Payment Gateway, Jurnal Informatika Dan Multimedia, 08(01), 41–50 Accessed from <http://ojs.poltek-kediri.ac.id/index.php/JIM/article/view/32>.

Kurniawan, V.L., Tonyjanto, C. dan Datya, A.I. (2017), Perancangan Sistem Informasi Dengan Metode Enterprise Resource Planning (ERP) Untuk Manajemen Dan Inventori Pada Apotek Kharisma Farma Denpasar, Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer (JUTIK), 295–303.

Munandar, A. (2015), Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Sport IPAL, (09).

Mustakini, J.H. dan Kusumo, M.J. (2016), Analisis Dan Perancangan Sistem Modern, Yogyakarta: ANDI Publisher.

Pada, S.E. dan Tarno, A. (2020), Sistem E-Commerce Pada Toko Aj. Pancing, 4(1).

Renca, D. dan Hasugian, H. (2019), Pembuatan Website Berbasis E-Commerce Menggunakan Business Model Canvas Pada Toko, 258–264.

Sambiu, I.H. dan Amir, Y. (2018), Sistem Informasi Pesediaan Obat Pada Puskesmas Kalumata Berbasis Web, Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, 1(1), 10–19 Accessed from <http://www.jilkominfo.org/index.php/ejournalaikom/article/view/2>.

Saputra, dan Nurdian, A. (2016), UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, Tarling Sebagai Teater Daerah Indramayu Dalam Kajian Unsur-Unsur Penyajiannya, (8), 65–71.

Sianipar, T.S. (2016), Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Pada CV. Sammarindo Berbasis Web, Journal of Chemical Information and Modeling.

Vianto, E.I. dan Sukmawati, F. (2018), Perancangan Aplikasi Mengelola Pembelian Dan Penjualan Obat Serta PPh Badan Apotek Alin, Bandung, 4(3), 2203–2208.

Wahyuni, R. dan Hamdani, A.U. (2017), Penjualan Barang Menggunakan Sistem E-Commerce Pada Toko Fianis Florist, 342–347.

Wasiyanti, S. dan Talaohu, R. (2016), Sistem Informasi Penjualan Obat Berbasis Web Pada Apotek Kondang Waras Depok, Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika, 18(2), 49–62.