

**NASKAH PUBLIKASI**  
**MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN**  
**BERBASIS WEB**  
(Studi Kasus : Toko Baju “LOCDOWN STORE” Prambanan)

**Program Studi Informatika**



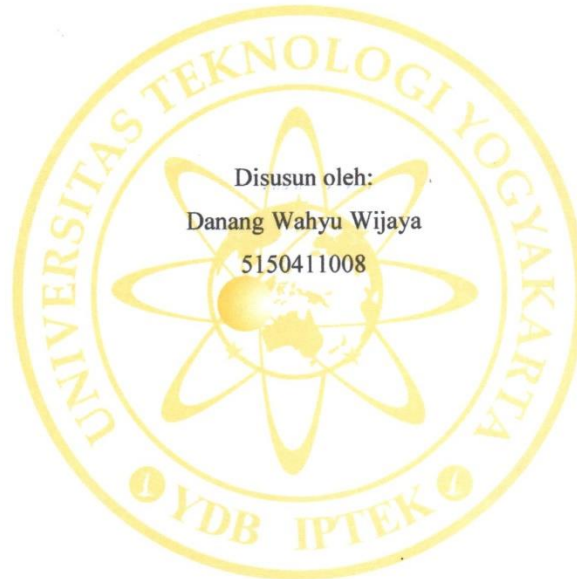
Disusun oleh:

DANANG WAHYU WIJAYA

5150411008

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

**NASKAH PUBLIKASI**  
**MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN**  
**BERBASIS WEB**  
**(Studi Kasus : Toko Baju “LOCDOWN STORE” Prambanan)**



Pembimbing,



Adityo Permana W.,S.Kom.,M.Cs.

08-09-2020

Tanggal, .....

# MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS WEB

(Studi Kasus : Toko Baju “LOCDOWN STORE” Prambanan)

Danang Wahyu Wijaya<sup>1</sup>, Adityo Permana Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

E-mail : [danangwahyu127@gmail.com](mailto:danangwahyu127@gmail.com)<sup>1</sup> , [adityopw@uty.ac.id](mailto:adityopw@uty.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Media pemasaran sangatlah penting digunakan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen. Pada studi kasus Toko Baju “LOCDOWN” yang bergerak dibidang penjualan pakaian ini masih memiliki kendala dalam proses promosi yaitu toko ini masih menggunakan transaksi dengan cara pembeli datang ke toko ,selain itu promosi yang dilakukan kurang begitu efektif dan belum dikatakan secara online. Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis website serta memberikan solusi pemecahan masalah yang dihadapi seperti cara mengelola data penjualan agar lebih efektif dan efisien. Penelitian ini menggunakan model SDLC (Software Development Life Cycle) yaitu pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing), dan pengolahan (maintenance). Sehingga hasil dari penelitian ini menghasilkan sistem berbasis website yang memudahkan penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi. Sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis web ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dengan mengintegrasikan MySQL sebagai database server. Dan untuk sistem yang dihasilkan adalah sistem mampu mengolah data barang produk dengan efisien dan efektif yang menghasilkan informasi produk sesuai kebutuhan yang diinginkan oleh pelanggan.

**Kata Kunci :** E-Commerce, Waterfall , Website.

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko adalah sebuah tempat yang didalamnya terjadi kegiatan pemasaran barang. Pemasaran sendiri adalah kegiatan mengatur lembaga dan proses untuk menciptakan, mengkomunikasikan, menyampaikan, dan bertukar persembahan yang memiliki nilai bagi pelanggan, klien, mitra, dan masyarakat pada umumnya [1].

Toko baju “LOCDOWN” adalah toko yang bergerak dibidang penjualan berbagai macam kaos oblong, kemeja, jaket, jumper, topi, sepatu, dan sandal dengan desain yang unik yang didirikan oleh Mas Prima ini sudah berdiri sejak tahun 2015 yang beralamat di Jl. Bugisan KM 3 Prambanan, klaten. Toko baju ini menawarkan produk yang berkualitas tinggi dengan harga yang relatif murah.

Dalam proses transaksi penjualannya, toko ini masih menggunakan transaksi dengan cara pembeli datang ke toko dan memilih kaos yang ingin dibeli, kemudian melakukan pembayaran sederhana. Selain

itu promosi yang dilakukan kurang begitu efektif dan belum dikatakan secara online.

Secara umum, sistem penjualan dan pembelian adalah sebuah sistem yang mempunyai sekelompok unsur atau bagian yang saling berhubungan dan berfungsi secara bersama-sama sesuai tugas masing-masing untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Seiring dengan kemajuan dalam dunia teknologi informasi, penggunaan perangkat keras seperti komputer dengan sistem online dengan berbagai aplikasi yang mendukung kinerja komputer sangatlah dibutuhkan dalam sistem penjualan maupun pembelian. Sehingga bertujuan dapat mempermudah dan mempercepat transaksi jual beli dengan menggunakan sistem yang mudah untuk digunakan.

Salah satu unsur penting dalam sebuah penjualan adalah proses pengenalan produk maupun instansi penyedia barang. Oleh sebab itu untuk membangun sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis web ini berfungsi untuk mengenalkan sebuah instansi melalui media online.

## 1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terkait dengan sistem informasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- Sistem yang dibuat meliputi proses penjualan, pembayaran dan laporan penjualan.
- Sistem penjualan berupa : manajemen stok, manajemen barang.
- Sistem transaksi pembayaran oleh pelanggan dilakukan dengan metode *payment gateway*.
- Pengiriman produk dengan jasa kurir JNE dan POS.
- Jenis penjualan yang digunakan adalah *business to customers* yang dimana *Locdown* menjual dan menawarkan produknya ke konsumen umum secara *online*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi pembelian dan penjualan berbasis website serta mengelola data penjualan serta lebih efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi informasi.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Kajian Hasil Penelitian

Penelitian tentang analisa dan perancangan sistem informasi penjualan online (*e-commerce*) pada CV Selaras Batik. CV Selaras Batik masih mengutamakan metode penjualan dengan menggunakan pemasaran model tradisional yaitu dengan melakukan pendistribusian produk kepada toko-toko maupun ke tangan konsumen secara langsung. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah diharapkan dengan menggunakan aplikasi *e-commerce* akan meningkatkan penjualan dan juga sarana penyampaian informasi kepada para konsumennya [2].

Penelitian tentang sistem informasi penjualan jersey tim bola dan aksesoris berbasis web pada Aji Sport Semarang. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan di Toko Aji Sport Semarang dan sebagai sarana untuk mempromosikan produk agar lebih komunikatif dan informatif, sehingga dapat memperluas area pemasaran dan menambah jumlah konsumen [3].

Dengan pokok bahasan Bagaimana Membangun suatu aplikasi web *e-commerce* menggunakan model *Busines To Customer*. Sehingga memudahkan perusahaan dalam mengelola data pelayanan kepada pelanggan. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan memberikan alternatif pemasaran yang lain selain menggunakan brosur serta meningkatkan pelayanan konsumen [4].

## 2.2 Sistem Informasi Manajemen

Pengertian sistem informasi manajemen adalah metode formal yang memberikan pihak manajemen sebuah informasi yang tepat waktu, dapat dipercaya, dan dapat mendukung proses pengambilan keputusan bagi perencanaan, pengawasan, serta fungsi operasi sebuah organisasi yang lebih efektif [5].

## 2.3 Website

Pengertian *website* adalah keseluruhan halaman-halaman yang mengandung informasi yang ada pada sebuah domain. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling terkait satu sama lain [6].

## 2.4 E-Commerce

Beberapa definisi mengenai E-Commerce seperti berikut ini [7]:

- E-Commerce* adalah proses untuk mengantarkan informasi, produk, layanan, dan proses pembayaran melalui kabel telepon, koneksi internet, dan akses digital lainnya [8].
- E-Commerce* merupakan bentuk perdagangan barang dan informasi melalui jaringan internet [9].
- E-Commerce* sebagai berbagai bentuk pertukaran data elektronik atau *Electronic Data Interchange (EDI)* yang melibatkan penjual dan pembeli melalui perangkat mobile, e-mail, perangkat terhubung mobile, didalam jaringan internet [10].

## 2.5 Komponen E-Commerce

Beberapa komponen *e-commerce* seperti berikut ini :

- Penjual  
Pihak penjual dapat berupa pemilik toko *online* bersangkutan atau sejumlah pelaku usaha.
- Konsumen  
Merupakan pihak yang memegang peran penting didalam jalannya sebuah *E-Commerce*. Sebagai pasar dan transaksi langsung di dunia nyata.
- Teknologi  
Teknologi mencakup semua Teknologi Informasi terkini yang digunakan di dalam jalannya *E-Commerce*. Dimulai dari teknologi web, (misalkan PHP dan MySQL) dan sebagainya.
- Jaringan Komputer  
Cukup dengan sebuah komputer dan koneksi internet, siapapun dapat menjadi penjual

maupun pembeli serta melakukan transaksi jual beli dengan cepat, mudah, murah dan lebih hemat.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Bahan/Data

##### 3.1.1 Data yang diperoleh

Data Obyek penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini adalah mengenai salah satu instansi toko baju “LOCDOWN” yang merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan aneka baju dan sepatu. Toko baju “LOCDOWN” beralamatkan di JL Bugisan KM 3 Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57454. Toko baju ini berdiri pada tahun 2015 yang didirikan oleh Mas Prima Tymus.

##### 3.1.2 Prosedur pengumpulan data

Prosedur yang digunakan untuk menumpulkan data pada penelitian ini ada tiga cara yaitu dengan observasi, studi literatur dan wawancara.

###### a. Observasi

Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan dengan sebuah pengamatan pada objek yang sedang diteliti, pengamatan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, pengembangan sistem serta proses bisnis penjualan yang diterapkan.

###### b. Studi Literatur

Sedangkan studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian terdahulu, pembelajaran dari berbagai macam literatur dan dokumen seperti buku, jurnal dan teori-teori yang mendukung penelitian, *tools* yang akan digunakan dan data penunjang lainnya yang berkaitan dengan sistem informasi *e-commerce*.

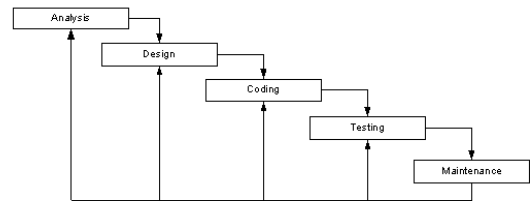
###### c. Wawancara

Merupakan teknik bertemu langsung dengan pihak instansi dengan menanyakan beberapa hal untuk mendefinisikan masalah. Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan pihak dan produk yang dijual.

#### 3.2 Tahapan Penelitian

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*). *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap : rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengolahan (*maintenance*).

Model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*. *Waterfall Model* atau *Classic Life Cycle* merupakan model yang paling banyak digunakan dalam *Software Engineering*. Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan dalam bentuk *software*. Hal ini mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dsb. Model *Waterfall* tersebut meliputi *analysis*, *design*, *coding*, *testing* dan *maintenance*. Penjelasan dari tahap pengembangan menggunakan model *waterfall* dapat dilihat seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metode Waterfall

Berdasarkan Gambar 3.1 dapat dijelaskan bagian-bagiannya yaitu sebagai berikut :

##### 3.2.1 Analysis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Penulis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pemilik toko antara lain tentang semua data-data yang ada di toko tersebut, tata cara pembelian barang dan pembayaran sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh pemilik toko tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* (pemilik toko) dalam pembuatan sistem.

##### 3.2.2 Design

Ditahap ini, penulis menentukan dan membuat desain sistem dan aliran proses dari sistem yang akan dirancang menggunakan DFD dan ERD sesuai dengan kebutuhan sistem *e-commerce* yang akan dibuat. Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) procedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

##### 3.2.3 Coding

Untuk tahap ini, penulis mulai melakukan pengkodean menggunakan bahasa pemrograman yang

telah ditentukan untuk menciptakan desain sistem dan aliran proses yang telah dirancang sebelumnya, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dan HTML, CSS

### 3.2.4 Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

### 3.2.5 Maintenance

Pada tahap akhir ini, penulis melakukan perawatan mulai dari *software* dan *hardware* agar performa dari sistem yang telah dibuat tetap stabil. Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada *user* (pemilik toko) pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan, Karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) atau karena *user* membutuhkan perkembangan fungsional.

### 3.3 Pengujian Sistem

Suandi, A., Khasanah, F.N., & Retnoningsih, E. (2017), Pengujian terhadap *user* menggunakan metode skala likert. Skala Likert atau *Likert Scale* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan skala likert ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Rumus skala *likert* dapat dilihat dibawah ini :

$$M = \sum f \cdot x / n$$

Keterangan :

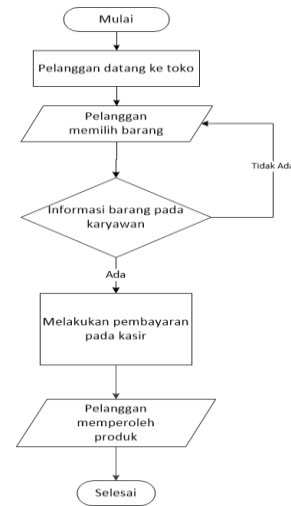
- M = Nilai Kriteria
- f = Jumlah Jawaban Responden
- x = Nilai Skala Likert
- n = Jumlah Responden

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Analisis Sistem

#### 4.1.1 Analisis Sistem yang berjalan

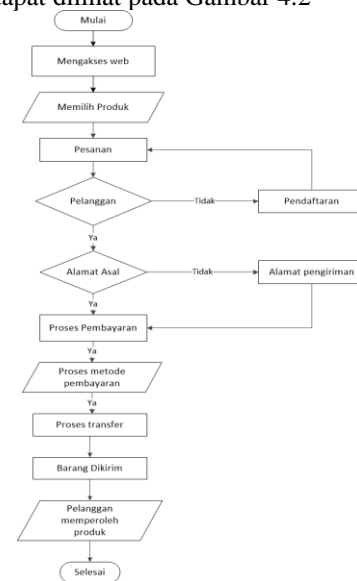
Setelah dilakukan wawancara dan observasi penulis menemukan adanya kekurangan terhadap sistem pemasaran dan penjualan yang berjalan pada *Locdown Store* . Pada saat ini *Locdown Store* masih memperkenalkan produk yang dijual melalui media sosial maupun mengikuti pameran yang ada didalam *Ballroom Mall* kepada pelanggan, Sehingga pelanggan harus datang langsung ke pameran maupun toko untuk mengetahui informasi, melihat dan memilih produk yang diinginkan . Sebelum melakukan pembayaran proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan

#### 4.1.2 Analisis Sistem yang diusulkan

Berdasarkan analisis sistem lama, maka akan dibangun sebuah sistem yang dapat memberikan solusi atas masalah di *Locdown Store*, 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 4.2



Gambar 4.2 Flowchart Sistem Yang Diusulkan

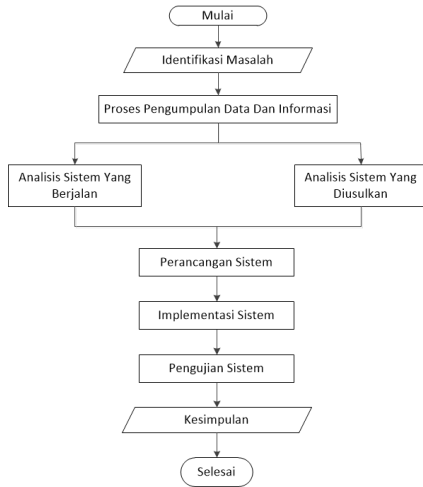
### 4.2 Desain Sistem

#### 4.2.1 Perancangan Logik

Sistem penjualan dan pembelian berbasis web ini menggunakan pemodelan Data Flow Diagram (DFD) yang terdiri atas Diagram Konteks, Diagram Jenjang, DFD Level 1, DFD Level 2 Proses 2, DFD Level 2 Proses 3, DFD Level 2 Proses 4.

### 4.2.1.1 Flowchart

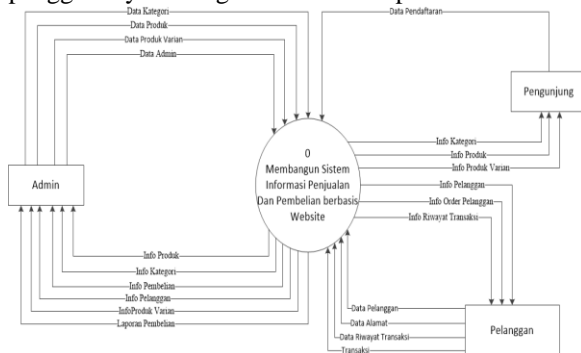
Flowchart atau bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) didalam program atau prosedur sistem secara logika. seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Flowchart Logika alur penelitian

### 4.2.1.2 Diagram Konteks

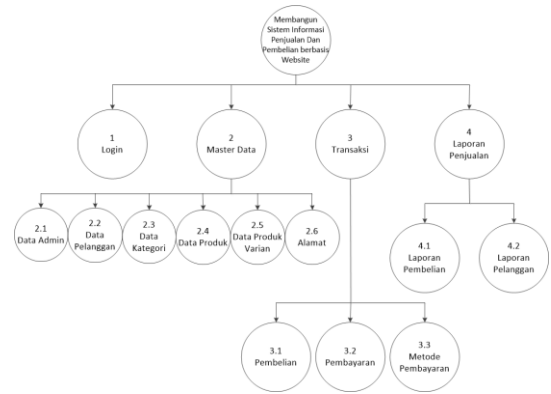
Diagram konteks merupakan bagian dari DFD level 0, yang memetakan model dari lingkungan sistem, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang berhubungan dengan pengguna sistem, seperti admin, pengunjung, dan pelanggan. Pada diagram konteks juga dapat dilihat data yang masuk berupa inputan dan data keluaran berupa informasi atau laporan yang diberikan sistem kepada penggunanya. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Diagram Konteks

### 4.2.1.3 Diagram Jenjang

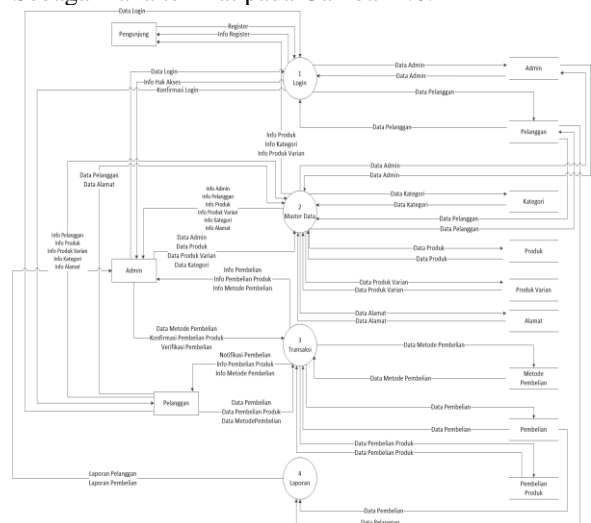
Diagram jenjang menggambarkan proses-proses yang dapat dilakukan oleh sistem yang dilihat secara umum, dan juga bisa melihat proses-proses yang ada di sistem. Berikut gambaran diagram jenjang sistem pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Diagram Jenjang

### 4.2.1.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

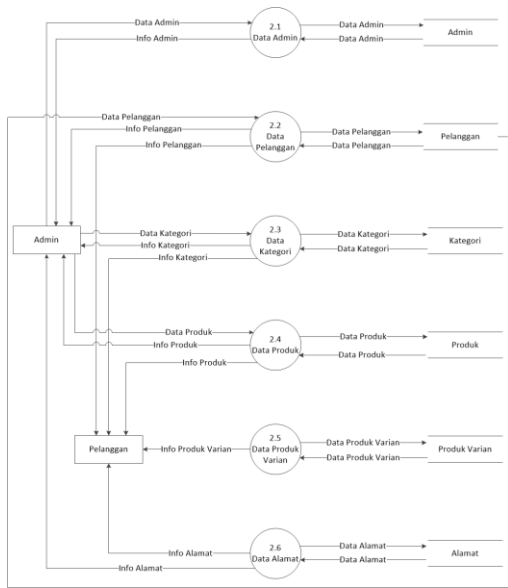
Pada level ini dibagi menjadi 4 proses utama yaitu Login, Master data, Transaksi dan Laporan. Semua proses tersebut nantinya akan dibagi/dipecah lagi kedalam level-level turunan yang akan dibahas pada level selanjutnya. Pada level 1, tabel yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembuatan sistem yang berjumlah 8 (delapan) tabel. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

### 4.2.1.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

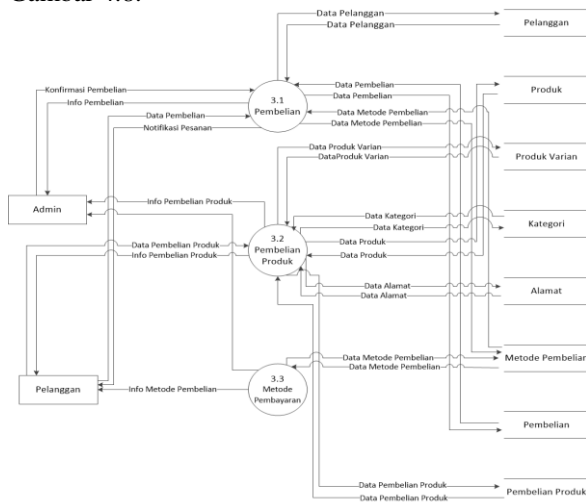
DFD Level 2 Process 2 merupakan gambar rancangan dari diagram arus data pada tingkat kedua level dua dari sistem penjualan yang akan dibangun pada penelitian ini. Disebut process 2 karena process kedua adalah process master data, master data menggunakan penomoran 2 sedangkan process 1 adalah process login. Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

#### 4.2.1.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 3

DAD Level 2 Process 3 merupakan gambar rancangan dari diagram arus data pada tingkat kedua level tiga dari sistem penjualan yang akan dibangun pada penelitian ini. Seperti terlihat pada Gambar 4.8.

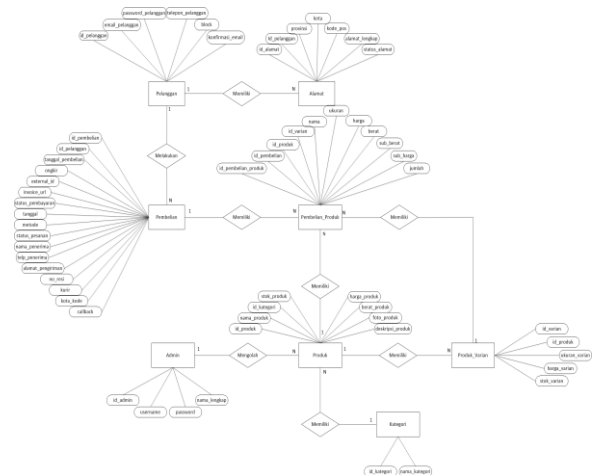


Gambar 4.8 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 3

### 4.2.2 Perancangan Fisik

#### 4.2.2.1 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 lainnya. Relasi merupakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari entitas yang berbeda. Entity Relationship Diagram dapat dilihat pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 Relasi Antar Tabel

### 4.3 Implementasi

Proses implementasi dari rancangan aplikasi yang dilakukan pada bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini. Implementasi bertujuan untuk menterjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implementasi ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan. Dalam tahap implementasi ini akan dijelaskan mengenai perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam membangun sistem ini, file-file yang digunakan dalam membangun sistem, tampilan aplikasi beserta potongan-potongan *source code* program untuk menampilkan halaman sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis web ( studi kasus : Locdwon Store Prambanan )

### 4.4 Cara Kerja Sistem

Sistem *e-commerce* di locdown store Prambanan dibuat berdasarkan hasil analisa dan rancangan sistem pada bab sebelumnya yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman HTML, Javascript, CSS dan PHP sebagai kerangka kerja yang memiliki padanan pola desain ( *design patern* ) MVC ( *Model View Controler* ), sedangkan penyimpanan *database* menggunakan MySQL phpMyAdmin. Dalam pemrograman HTML Web implementasi antar muka dibuat dalam sebuah *form* yang dapat dijalankan melalui *localhost*.

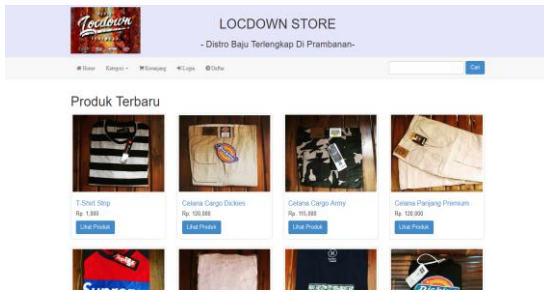
### 4.5 Implementasi Sistem

#### 4.5.1 Implementasi Halaman Pelanggan

##### 1. Implementasi Halaman Pelanggan

Halaman beranda (*main interface*) merupakan implementasi halaman aplikasi web yang akan ditampilkan pertama kali pada saat mengkases alamat website. Implementasi halaman utama sistem penjualan di locdwon store dapat ditunjukkan pada Gambar 5.1.

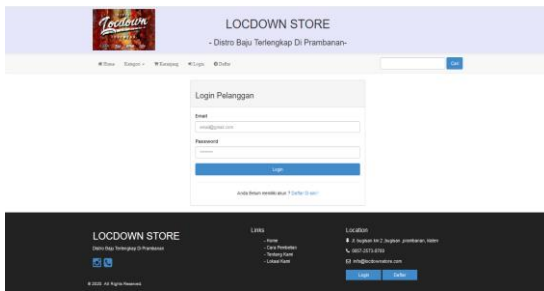




Gambar 5.1 Halaman Utama Pelanggan

## 2. Implementasi Halaman Login

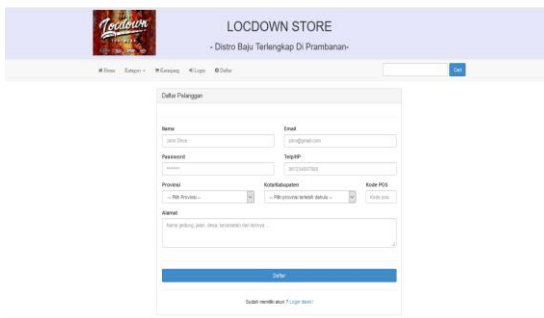
Tampilan halaman *login* untuk pelanggan sistem memiliki beberapa akses yang digunakan untuk *login* ke dalam sistem yang dibedakan menjadi tiga yaitu pengunjung, pelanggan dan admin. Setiap hak akses memiliki hak masuk ke sistem yang berbeda-beda, dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Implementasi Halaman Login Pelanggan

## 3. Implementasi Halaman Pendaftaran

Halaman ini terdapat di menu *login* dan di menu utama yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pendaftaran bagi pelanggan baru yang ingin membeli di Locdown Store. Dapat dilihat pada Gambar 5.3.

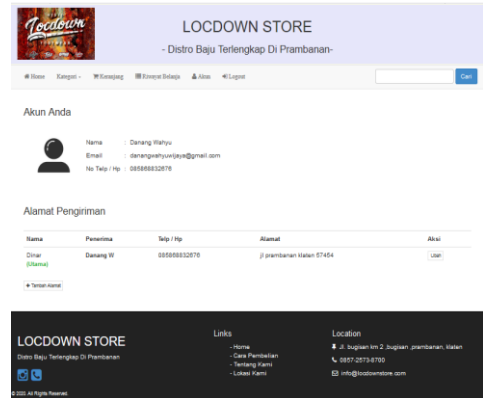


Gambar 5.3 Implementasi Halaman Pendaftaran

## 4. Implementasi Halaman Akun

Halaman implementasi akun adalah halaman dimana pelanggan yang sudah terdaftar di sistem, didalam halaman akun pelanggan bisa menambah dan mengedit nama penerima

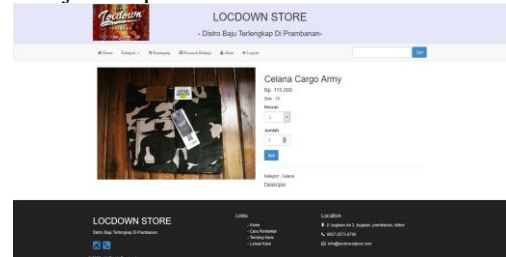
alamat pengiriman dan lain-lain. Adapun implementasi halaman akun ditunjukkan pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4 Implementasi Halaman Akun

## 5. Implementasi Halaman Detail Produk

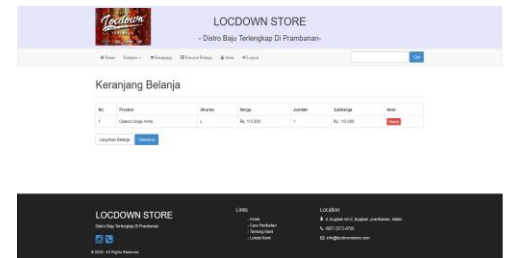
Halaman detail produk merupakan implementasi *form* yang digunakan untuk menampilkan seluruh keterangan mengenai produk yang dijual toko sekaligus untuk menentukan jumlah produk yang akan dibeli pelanggan. Adapun implementasi detail produk ditunjukkan pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Implementasi Halaman Detail Produk

## 6. Implementasi Halaman Keranjang

Halaman keranjang digunakan pelanggan untuk melihat produk apa saja yang sudah dipilih dan akan dilakukan pemesanan barang yang diinginkan dapat membeli satu barang maupun banyak barang. Adapun implementasi halaman keranjang ditunjukkan pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Implementasi Halaman Detail Pembelian

## 7. Halaman Detail Pembayaran

Halaman detail pembayaran merupakan halaman yang digunakan sebagai akhir proses pemesanan produk yang dilakukan pelanggan. Pada halaman detail pembayaran ini pelanggan hanya tinggal memilih jasa pengiriman dan layanan yang akan digunakan dan akan muncul dengan otomatis detail rincian total pembayaran yang harus dibayarkan oleh pelanggan, dan setelah itu pelanggan klik tombol *checkout* maka akan diarahkan ke halaman pembayaran. Adapun implementasi halaman detail pembayaran ditunjukkan pada Gambar 5.7.

**LOCDOWN STORE**  
- Distro Baju Terlengkap Di Prambanan-

Keranjang Belanja

Data Pengiriman :

Nama Penerima: No Telp: No Telp  
 Alamat Lengkap: 3 prambanan jalan  
 Kode Pos: 58132  
 Provinsi: Kabupaten/Kota  
 Jenis Pengiriman: Layan  
 Paket Kurir: Layan

Data Pesanan :

No	Produk	Ukuran	Harga	Jumlah	Berat	Subharga
1	Celana Cargo Army	L	Rp. 120.000	1	100 gram	Rp. 120.000
Ongkos Kirim						
Total Belanja						Rp. 120.000

Gambar 5.7 Implementasi Halaman Detail Pembayaran

## 8. 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. Adapun implementasi halaman metode pembayaran ditunjukkan pada Gambar 5.8.

**LOCDOWN STORE**

TOTAL

Celana Cargo Dickies (L)  
1 x Rp. 120.000 Rp. 120.000

Ongkir  
1 x Rp. 0.000 Rp. 0.000

\* Lakukan transaksi sesuai logo, jika perlu pembayaran yang menggunakan QRIS.  
 Dengan melakukan transaksi ini maka akan terdapat informasi ini sebagai informasi.  
 Secara otomatis akan ada tombol "Transaksi Sukses" pada email konfirmasi pembayaran.

Virtual Account (VA)

Convenience Store

QRIS

Gambar 5.8 Implementasi Halaman Metode Pembayaran

## 9. Implementasi Halaman Riwayat Pesanan

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

**LOCDOWN STORE**  
- Distro Baju Terlengkap Di Prambanan-

Riwayat Belanja Danang Wahyu

No	No Pesanan	Tanggal	Status	Total	Aksi
1	30602123624	20-06-2020 13:26 WIB	BATAL	Rp. 120.000	Detail
2	20602034020	20-06-2020 20:50 WIB	BATAL	Rp. 120.000	Detail
3	20602113216	20-06-2020 13:29 WIB	BATAL	Rp. 10.000	Detail
4	21602032950	21-06-2020 20:30 WIB	BATAL	Rp. 124.000	Detail
5	12602002204	12-06-2020 09:23 WIB	BATAL	Rp. 10.000	Detail
6	11602021915	11-06-2020 22:49 WIB	BATAL	Rp. 9.000	Detail
7	02602110242	02-06-2020 11:03 WIB	BATAL	Rp. 13.000	Detail
8	02602110634	02-06-2020 10:58 WIB	BATAL	Rp. 9.000	Detail
9	20602012903	20-05-2020 12:06 WIB	BATAL	Rp. 83.000	Detail
10	11002010970	11-05-2020 10:58 WIB	SELESAI	Rp. 10.000	Detail

Gambar 5.9 Implementasi Halaman Riwayat Pesanan

## 10. Implementasi Halaman Cara Pembelian

Halaman implementasi cara pembelian adalah halaman dimana pelanggan dipermudah untuk melihat cara pembelian produk di locdown store. Adapun implementasi halaman cara pembelian ditunjukkan pada Gambar 5.10.

**LOCDOWN STORE**  
- Distro Baju Terlengkap Di Prambanan-

Cara pembelian produk di LOCDOWN STORE

- 1. Virtual Account (VA)
- 2. QRIS
- 3. Kartu Kredit
- 4. Kartu Debit
- 5. Transfer Bank
- 6. Bayar Tunai
- 7. Bayar Muka
- 8. Bayar Nanti
- 9. Bayar di Tempat
- 10. Bayar di Rumah
- 11. Bayar di Kantor
- 12. Bayar di Toko
- 13. Bayar di Restoran
- 14. Bayar di Kafe
- 15. Bayar di Bar
- 16. Bayar di Club
- 17. Bayar di Disko
- 18. Bayar di Hotel
- 19. Bayar di Bandara
- 20. Bayar di Stasiun
- 21. Bayar di Pelabuhan
- 22. Bayar di Bandara Internasional
- 23. Bayar di Bandara Domestik
- 24. Bayar di Bandara Regional
- 25. Bayar di Bandara Lokal
- 26. Bayar di Bandara Bandara
- 27. Bayar di Bandara Bandara
- 28. Bayar di Bandara Bandara
- 29. Bayar di Bandara Bandara
- 30. Bayar di Bandara Bandara

Gambar 5.10 Implementasi Halaman Cara Pembelian

### 4.5.2 Implementasi Halaman Admin

#### 1. Implementasi Halaman Menu Admin

Halaman menu admin merupakan daftar menu atau hak akses yang dimiliki oleh admin website. Admin memiliki hak akses terhadap master data yang terdiri dari : kategori, produk, pembelian, laporan dan data pelanggan. Adapun tampilan halaman menu admin ditunjukkan pada Gambar 5.11.

**Admin Locdown**

Selamat Datang Administrator

- Home
- Kategori
- Produk
- Pembelian
- Laporan
- Pelanggan
- Logout

Gambar 5.11 Halaman Menu Admin

## 2. Halaman Login

Halaman login admin merupakan halaman dimana admin disuruh untuk memasukkan username dan password admin sendiri. Adapun tampilan halaman *login* admin ditunjukkan pada Gambar 5.12.

### Login

Username  
masukan username

Password  
\*\*\*\*\*

Ingatkan Saya [Lupa password ?](#)

Login

Not register ? [click here](#)

Gambar 5.12 Implementasi Halaman Login Admin

## 3. Implementasi Halaman Data Kategori

Halaman data kategori digunakan untuk mengolah data master kategori produk. Data kategori yang disimpan akan menentukan pilihan kategori yang muncul dihalaman beranda yang diakses oleh pelanggan sekaligus digunakan untuk menentukan kategori dari setiap produk barang yang akan diinput. Adapun tampilan halaman data kategori ditunjukkan pada Gambar 5.13.

No	Nama Kategori	Jumlah Produk	Aksi
1	Tutut	9	Tambah
2	Hoodie	12	Tambah
3	Sepatu	8	Tambah
4	Celana	3	Tambah
5	Pakaian	4	Tambah
6	Henna	4	Tambah

Gambar 5.13 Implementasi Halaman Data Katagori

## 4. Implementasi Halaman Data Produk

Halaman data produk merupakan implementasi *form* yang digunakan untuk menyimpan dan memproses data produk yang dimiliki locdown store. Adapun tampilan halaman data produk ditunjukkan pada Gambar 5.14.

No	Foto	Nama	Kategori	Harga	Stok	Aksi
1		T-Shirt Strip	T-shirt	1000	14	Tambah Hapus
2		Celana Cargo Duitan	Celana	12000	20	Tambah Hapus
3		Celana Cargo Army	Celana	17000	20	Tambah Hapus
4		Celana Pajang Premium	Celana	12000	10	Tambah Hapus
5		T-Shirt Supreme	T-shirt	8000	20	Tambah Hapus
6		T-Shirt Basic	T-shirt	8000	20	Tambah Hapus

Gambar 5.14 Implementasi Halaman Data Produk

## 5. Halaman Data Pembelian

Halaman data pembelian merupakan halaman aplikasi website yang digunakan untuk menampilkan data pembelian yang terdapat di Locdown Store. Adapun tampilan halaman data pembelian ditunjukkan pada gambar 5.15.

No	ID Pembelian	Nama Pelanggan	Tanggal	Status Pembelian	Total	Aksi
1	0206010204	Darang Wahyu	02-06-2020 10:08	Batal	9000	Detail
2	0206011020	Darang Wahyu	02-06-2020 11:03	Batal	13000	Detail
3	1105012423	Darang Wahyu	11-05-2020 12:44	Batal	29000	Detail
4	1105018078	Darang Wahyu	11-05-2020 16:08	Selesai	10000	Detail
5	1106022815	Darang Wahyu	11-06-2020 22:49	Batal	9000	Detail
6	1206080204	Darang Wahyu	12-06-2020 09:23	Batal	10000	Detail
7	2106020208	Darang Wahyu	21-06-2020 20:30	Batal	12000	Detail
8	2006013218	Darang Wahyu	20-06-2020 13:29	MEMANGGUS PEMBAYARAN	10000	Detail
9	2805012003	Darang Wahyu	28-05-2020 12:06	Batal	83000	Detail
10	01060200120	han	01-06-2020 20:30	Batal	9000	Detail
11	2106020201	han	21-06-2020 20:32	Batal	8000	Detail

Gambar 5.15 Implementasi Halaman Data Pembelian

## 6. Implementasi Halaman Data Pelanggan

Halaman pelanggan merupakan halaman aplikasi website yang digunakan untuk menampilkan data pelanggan yang menjadi konsumen Locdown store. Adapun tampilan halaman pelanggan ditunjukkan pada Gambar 5.16

No	Nama	Email	Idpangan	Aksi
1	Darang Wahyu	darangwahyu@gmail.com	0508882076	Hapus
2	shur	shur@gmail.com	0812345678	Hapus
3	shur	3sdcm@gmail.com	0812345678	Hapus
4	Darang Wahyu	darangwahyuy@gmail.com	0508882076	Hapus
5	Shur	jgastemur@gmail.com	027480603	Hapus
6	han	hanan07@gmail.com	0814812122	Hapus
7	Wulan	wulanfirmanqad@gmail.com	08120520254	Hapus
8	has bi	hasbi@mail.com	08122121412	Hapus
9	pelanggan setia	email@gmail.com	0812333442	Hapus

Gambar 5.16 Implementasi Halaman Data Pelanggan

## 7. Halaman Laporan Transaksi

Halaman laporan merupakan halaman aplikasi website yang digunakan untuk menampilkan data penjualan yang terjadi di Locdown Store. Terdapat *tools* cetak yang digunakan untuk mencetak laporan dalam bentuk PDF yang dapat didownload. Adapun

tampilan halaman laporan ditunjukkan pada Gambar 5.17

No	Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status
1		10-05-2020 19:31	Rp. 8,000	sedang_aktif
2		11-05-2020 12:26	Rp. 9,000	selesai
3	Dawang Wahyu	11-05-2020 18:58	Rp. 10,000	selesai
4		02-06-2020 13:54	Rp. 13,000	sedang_aktif
Total			Rp. 40,000	

Gambar 5.17 Implementasi Halaman Laporan Transaksi

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada Locdown Store Prambanan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem mampu mengolah data barang produk dengan efisien dan efektif yang menghasilkan informasi produk sesuai kebutuhan yang diinginkan oleh pelanggan.
2. Sistem dapat diakses oleh masyarakat umum/pelanggan dengan masuk ke alamat website toko.
3. Pengujian menghasilkan nilai rata-rata 4,013 yang termasuk dalam kriteria baik.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari melakukan penelitian ini, penulis menyadari banyak kekurangan dari sistem yang sudah dibuat, beberapa hal sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk pengembangan bisa dibuat fitur *chat online* yang nantinya akan digunakan untuk sarana komunikasi antara pelanggan dan admin toko.
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.
3. Diharapkan untuk pengembangan kedepannya dibuat menjadi aplikasi berbasis *mobile*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Almilia, S.L, (2009) *Penerapan E-Commerce sebagai upaya Peningkatan Persaingan Bisnis*. Jurnal,STIE Perbanas. Surabaya. [11]
- [2] A.S Rosa dan Salahuddin M. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak

(Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula, 2011.

- [3] Fahrudi, 2012, *Pembangunan Aplikasi E – Commerce Berbasis Web Padatoko Linda Parcel*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- [4] Ginting, E, 2013, *Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion*. Skripsi, Universitas Widyatama.Bandung.
- [5] Hidayati, L, N., 2015 Analisis dan Perancangan Sistem Penjualan Online Multiseller Baju Batik di Kawasan Malioboro, *Jurnal Online*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [6] Hidayatullah, P., & Kawistara, J. (2015). *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- [7] Himawan., Saefullah, A., & Santoso, S., Analisa dan Perancangan Sistem Informasi penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik, *Scientific Journal of Informatic*, STMIK Raharja, Tangerang.
- [8] I Gusti Made Karmawan,Arta Moro Sundjaja,Devyano Luhukay.Analisis dan Perancangan E-Commerce PD.Garuda Jaya.Yogyakarta.
- [9] Irmawati, D, 2011, Pemanfaatan E-commerce Dalam Dunia Bisnis, *Jurnal*, Staf Pengajar Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Palembang.
- [10] Komputer, Wahana. 2014. *Sistem Informasi Penjualan Online untuk Tugas Akhir*. Semarang: Andi.