

NASKAH PUBLIKASI

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN
BERBASIS E-COMMERCE
(Studi Kasus: Afis MotoGP)**

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

Karunia Miftahun Surur

5140411319

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

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN
BERBASIS E-COMMERCE
(Studi Kasus: Afis MotoGP)**



Pembimbing

Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal : 15/09/2020

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE (Studi Kasus: Afis MotoGP)

Karunia Miftahun Surur, Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro
Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
E-mail : personwhocanbemove@gmail.com, suhirman@uty.ac.id*

ABSTRAK

Dalam bidang usaha segala cara dilakukan untuk dapat meningkatkan tingkat penjualan produk yang mereka produksi baik itu melalui media iklan di TV atau menggunakan papan reklame. Dengan adanya kemajuan teknologi terutama di bidang internet yang membuat kita dapat menjelajah keberbagai tempat hanya dengan memasukkan kata kunci pada mesin mencari menjadikan itu sebagai lahan bisnis untuk meraup penghasilan lebih dari sebelumnya. Seperti yang diketahui bahwa internet diakses oleh berbagai orang diseluruh belahan dunia. Kesempatan ini lah yang mendorong adanya *web e-commerce* sebagai media pengiklanan produk. Dengan jumlah pengguna yang begitu banyak, keuntungan yang mereka peroleh dari menawarkan produk mereka meningkat pesat. Proses transaksi dapat dilakukan dengan mudah tanpa terkendala oleh jarak.

Kata kunci : Web, E-commerce.

1. PENDAHULUAN

Banyak usaha kecil menengah yang mulai bermunculan dan mulai bersaing dengan perusahaan besar lainnya. Produk yang ditawarkan merupakan produk berkualitas yang tidak kalah dengan produk lain. Dengan promosi yang dilakukan secara terus menerus melalui iklan, promosi produk dan lainnya, para pengusaha berusaha sebaik mungkin untuk menunjukkan kualitas produk yang ditawarkan serta berusaha membuat masyarakat untuk membeli produk tersebut. Agar produk yang dibuat dapat dikenal tidak hanya dikalangan sekitar serta dapat dijamak oleh halayak ramai dari berbagai daerah diperlukan suatu promosi serta penjualan yang dapat diakses oleh semua orang yaitu dengan dibuatnya sistem informasi *E-Commerce*. *E-commerce* membantu para pengusaha kecil yang memiliki modal kecil untuk mengiklankan produk serta menjual produk secara meluas. Sistem ini tidak hanya sebagai media pengenalan produk tetapi juga sebagai media jual produk. Selain itu pengolahan data yang sebelumnya masih menggunakan pencatatan manual menjadi pengolahan data yang terkomputerisasi. Hal ini dapat membatu mencegah hilangnya data, terutama data transaksi dan data produk serta menambah efisien waktu. Melalui sistem tersebut, diharapkan dapat menaikkan kualitas perdagangan serta meningkatkan pendapatan, dalam hal pemasaran serta penyedia informasi produk dagang serta pengolahan data dan transaksi yang tidak terbatas dengan wilayah tertentu saja. Atas dasar beberapa hal

dan latar belakang masalah diatas, penulis mencoba membuat sistem informasi “Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis *E-Commerce*” dengan studi kasus: Afis MotoGP, yang beralamat di Bantengan Kidul, Brosot, Kulon Progo.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem

Menurut [5], sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedurnya yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.2. Internet

Menurut [6], internet merupakan media untuk berbagi informasi dan berinteraksi kapan serta dimana saja. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer internasional, ribuan sistem komputer saling berhubungan satu dengan yang lainnya, sehingga berbagai informasi penting dengan cepat dan mudah didistribusikan ke seluruh dunia. Dari pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa internet adalah media informasi yang dapat berinteraksi dengan jaringan internasional sehingga informasi dapat dengan cepat tersebar ke seluruh dunia.

2.3. E-Commerce

E-Commerce dapat dijelaskan dengan teori difusi inovasi karena terkait penggunaan teknologi [7]. Peneliti sebelumnya berpendapat bahwa e-commerce lebih dari sekadar membeli atau menjual secara online namun lebih melibatkan aktivitas sebelum dan setelah penjualan, misalnya komunikasi bisnis dengan konsumen [4]. Definisi e-commerce yang lebih umum berupa pertukaran produk dan jasa melalui media elektronik. E-Marketing, E-commerce dan pemasaran Internet sebagai padanan atau kata-kata yang berbeda untuk makna yang sama [2].

2.4. Website

Menurut [1], *website* atau disingkat *Web* dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet.

2.5. Database

Menurut [3], database adalah penyimpanan data yang terstruktur, terintegrasi dan saling berkaitan dengan elemen-elemen penghubungnya dan dapat di akses dengan berbagai cara, oleh karena itu basis data juga bisa didefinisikan sebagai kumpulan yang menggambarkan sendiri dari catatan yang terintegrasi dan penggambaran dari data dikenal sebagai sistem katalog (atau kamus data atau metadata). Definisi data disini dibedakan dari program aplikasi, yang umumnya sama dengan pendekatan pengembangan modern perangkat lunak, dimana definisi internal dan eksternal dari sebuah objek dipisahkan. Salah satu keuntungan dari pendekatan tersebut adalah abstraksi data dimana kita dapat mengubah definisi internal dari sebuah objek tanpa mempengaruhi pengguna dari objek jika definisi eksternal objek tersebut tidak berubah [6].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Bahan/Data

3.1.1 Data Yang Diperoleh

Data yang dikumpulkan merupakan data dari produk yang dijual oleh toko berupa merk seperti AGV, SHOEI, ALPHINESS, TAICHI, SPARCO, DQL, serta jenis produk dari helm, jaket, sarung tangan, tas, sepatu, dan baju, dan harga yang digunakan oleh toko Afis MotoGP.

3.1.2 Prosedur Pengumpulan Data

- a. Data yang dikumpulkan dilakukan melalui tanya

- jawab yang diajukan secara langsung,
- b. Data diperoleh dari pemilik yang sekaligus merangkap sebagai pegawai toko yaitu saudara Afif M.H,
- c. Lokasi pengambilan data toko Afis MotoGP Bantengan Kidul, Brosot, Kulon Progo, serta
- d. Rentang waktu pengumpulan data 3 bulan.

3.2. Aturan Bisnis

- a. Pembeli datang ke toko Afis MotoGP untuk membeli, kemudian memilih jenis produk serta merk yang di inginkan. Setelah itu melakukan pembayaran dengan memberikan sejumlah uang di kasir. Kebanyakan pelanggan merupakan orang lokal serta berasal dari komunitas. Dikarenakan oduk yang dijual merupakan produk untuk menengah keatas jadi untuk daya jual didaerah tersebut kurang dikarenakan harga yang cukup mahal. Untuk membantu daya jual dari toko tersebut dibutuhkan metode penjualan yang dapat memasarkan produk dari toko tersebut.
- b. Pemasaran dilakukan secara konvensional baik dari promosi produk yang melalui orang sekitar maupun pembayaran yang dilakukan dengan cara datang ke toko. Kemudian keterbatasan pemasaran produk, maksudnya adalah produk yang dijual bukan merupakan produk yang umum, tapi khusus buat mereka yang mengerti atau hobi saja yang paham dikarenakan harga dari produk yang tidak murah

3.3. Tahapan Penelitian

3.3.1 Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat, peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut:

- a. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab yang diajukan secara langsung kepada Afif M.H selaku pemilik dari Afis MotoGP Bantengan Kidul, Brosot, Kulon Progo untuk mendapatkan data atau informasi berkaitan dengan objek penelitian.

- b. Pengambilan Data Primer

Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan meminta data obyek dari karyawan dan daftar barang yang dijual oleh toko Afis MotoGP.

3.3.2 Analisis Data

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah terkumpul kemudian mengaitkan antara data yang sudah terkumpul dari proses pengumpulan data melalui wawancara dan pengambilan data primer untuk membuat fungsional sistem seperti menu login, data file, data transaksi dan laporan.

3.3.3 Desain

Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat tiga metode analisis yang diambil yaitu:

- a. Desain System
- b. Desain Database
- c. Desain Interface

3.3.4 Perancangan Sistem

Untuk menyelesaikan masalah rancang bangun database distribusi pada sistem informasi pergudangan akan diberikan gambaran secara detail dengan menggunakan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD).

3.4. Implementasi Sistem

Sistem ini akan di implementasikan pada toko AfisMotoGp dengan menggunakan sistem penjualan *e-commerce* serta dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data. Selain itu juga akan dilakukan pengujian sistem dengan cara melihat atau mengamati alur kinerja dan output sistem. Sehingga peneliti dapat mengetahui apakah sistem yang dibangun dapat menyelesaikan masalah pada pendistribusian data atau tidak.

3.5. Pengujian Sistem

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. Penulis melakukan testing pada sistem yang telah dibuat untuk menguji apakah sistem telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

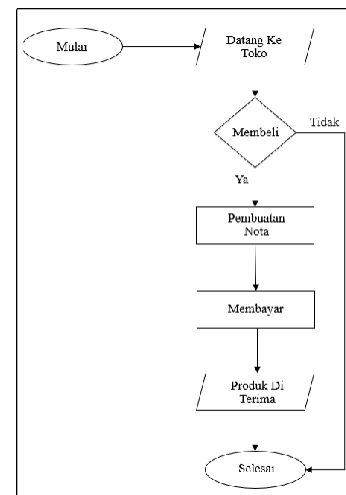
4.1. Analisis Sistem

4.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Sistem manajemen yang saat ini sedang berjalan pada Afis MotoGP masih menggunakan cara manual yaitu

pembukuan dan tidak terkomputerisasi. Berikut adalah uraian proses dari kegiatan transaksi jual beli yang sedang berjalan pada Afis MotoGP:

- a. Calon pelanggan datang ke toko.
- b. Pelanggan memilih produk yang akan dibeli.
- c. Setelah produk yang ingin dibeli sesuai pelanggan datang ke kasir.
- d. Pelanggan membayar sesuai harga yang telah ditetapkan toko.
- e. Kasir memasukkan data pembelian.
- f. Kasir menyerahkan produk dan nota pembelian
- g. Selesai.

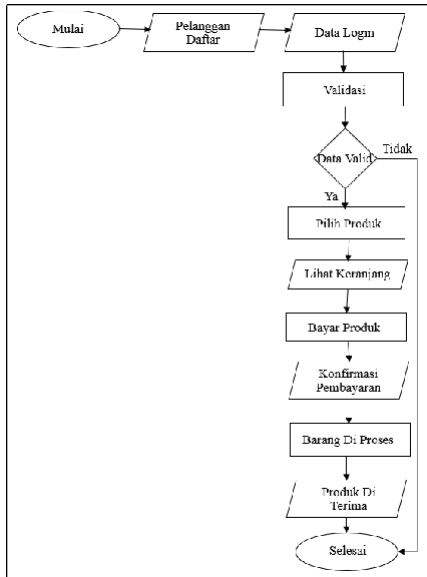


Gambar 4.1: Flowchart Sistem Yang Berjalan

4.1.2 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Penulis mengusulkan sistem yang baru dengan proses transaksi yang lebih baik. Berikut adalah uraian proses dari kegiatan transaksi jual beli yang diusulkan pada Afis MotoGP:

- a. Pelanggan melakukan pendaftaran pada website Afis MotoGP.
- b. Kemudian login pada website Afis MotoGP.
- c. Setelah login pelanggan memilih produk yang ingin dibeli.
- d. Pelanggan masuk kekeranjang untuk melanjutkan proses transaksi.
- e. Pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan biaya yang tertera pada nota pembayaran.
- f. Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengirim bukti struk pembayaran.
- g. Barang dikirim ketempat pelanggan.
- h. Selesai.



Gambar 4.2: Flowchart Yang Diusulkan

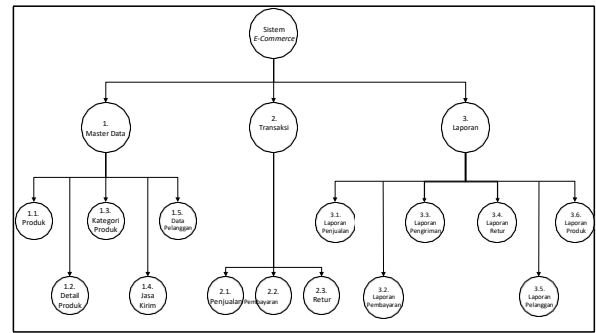
4.2 Desain Sistem

4.2.1 Perancangan Logik

Kebutuhan penyewa sebagai kostumer dan client dan juga salah satu pengguna aplikasi membutuhkan sistem yang dapat memberikan suatu informasi jasa dengan cepat dan tidak membutuhkan waktu lama untuk menunggu pemilik rental atau kasir membalas pertanyaan melalui aplikasi pesan guna untuk mendapatkan informasi tentang jasa rental dan informasi ketersediaan mobil yang tepat dan valid.

a. Diagram Jenjang

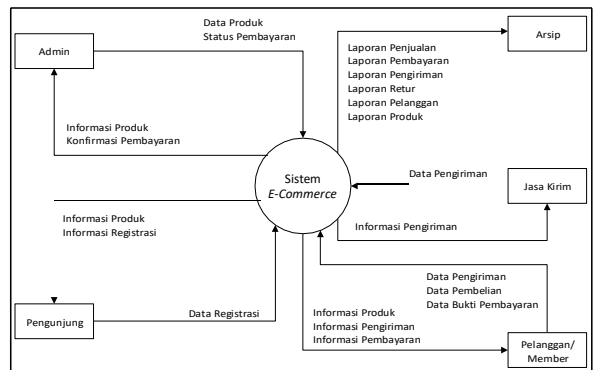
Diagram jenjang menjelaskan tentang alur sistem yang dirancang pada sistem penjualan berbasis *e-commerce* yaitu master data yang memiliki data produk, detail produk, kategori produk, jasa kirim, dan data pelanggan, transaksi yang mempunyai data pembelian, data pembayaran, dan data retur pembelian, dan laporan yang memiliki laporan pembelian, laporan pembayaran dan laporan produk. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3: Diagram Jenjang

b. Data Flow Diagram (DFD) Level-0

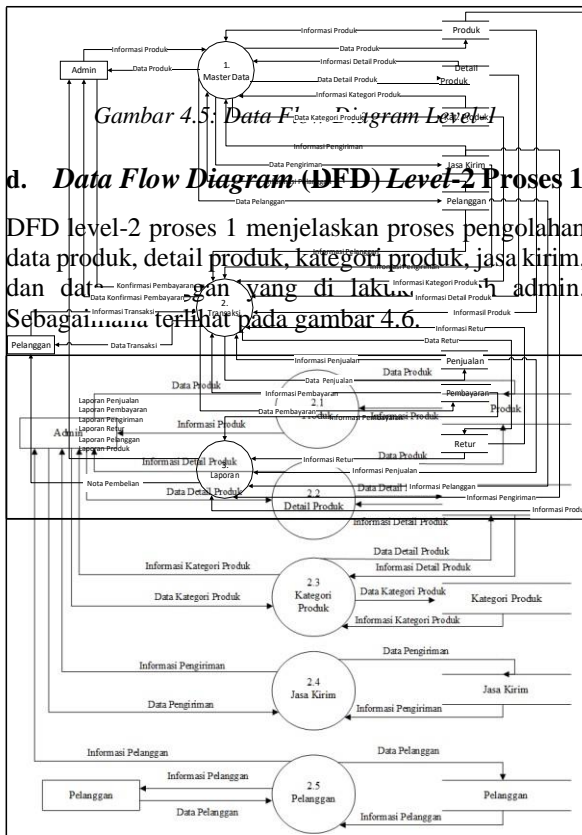
Data Flow Diagram (DFD) Level-0 atau diagram konteks merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses yang menggambarkan ruang lingkup dalam sistem. Data Flow Diagram (DFD) Level-0 dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4: Data Flow Diagram Level-0

c. Data Flow Diagram (DFD) Level-1

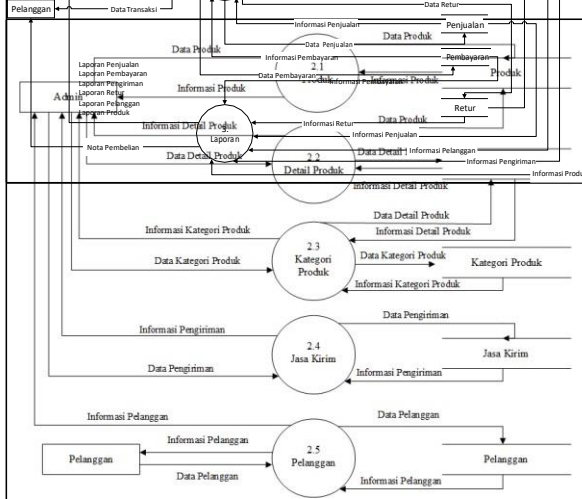
DFD level-1 menjelaskan semua alur sistem yang ada pada sistem *e-commerce* seperti proses login, master data, transaksi dan proses laporan. Untuk lebih jelasnya dapat terlihat seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4.5: Data Flow Diagram Level-1

d. Data Flow Diagram (DFD) Level-2 Proses 1

DFD level-2 proses 1 menjelaskan proses pengolahan data produk, detail produk, kategori produk, jasa kirim, dan data pengiriman yang dilakukan oleh admin. Sebagaimana terlihat pada gambar 4.6.

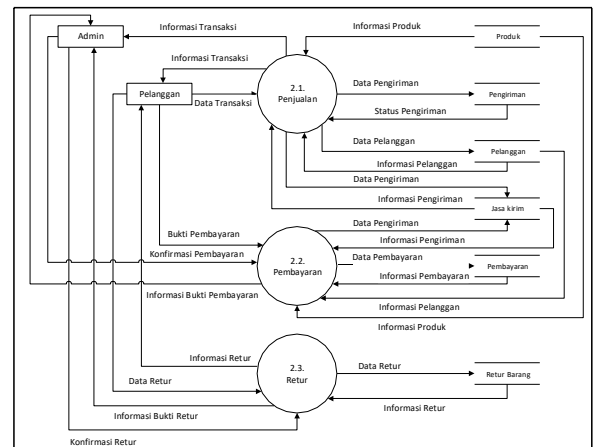


Gambar 4.6: Data Flow Diagram Level-2 Proses 1

e. Data Flow Diagram (DFD) Level-2 Proses 2

DFD level-2 proses 2 menggambarkan proses dimana pelanggan memilih barang, kemudian melakukan pemesanan barang dan melakukan pembayaran serta mengkonfirmasi pembayaran dengan mengirim foto struk pembayaran ke admin, setelah itu admin melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengecek struk pembayaran yang telah dikirim oleh pelanggan. Pelanggan dapat mengembalikan produk/barang jika telah dikonfirmasi oleh admin bahwa barang yang

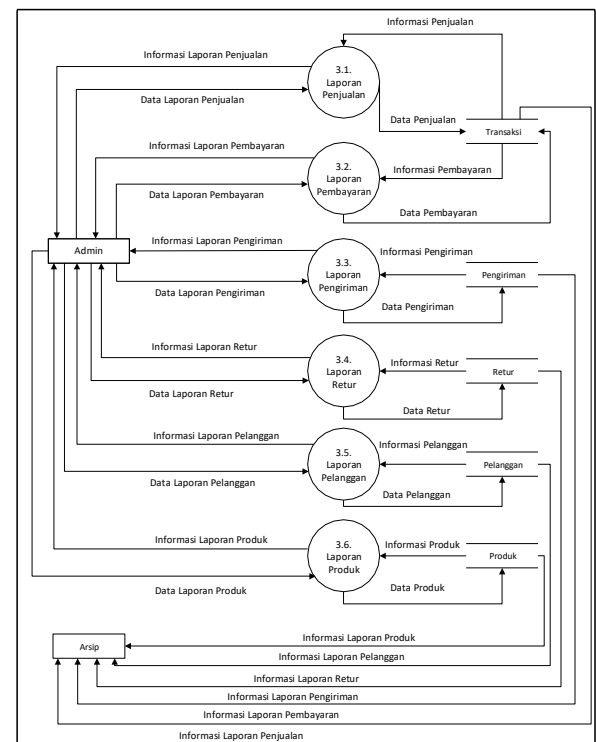
dikirim merupakan produk gagal. DFD level-2 proses 2 dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7: Data Flow Diagram Level-2 Proses 2

f. Data Flow Diagram (DFD) Level-2 Proses 3

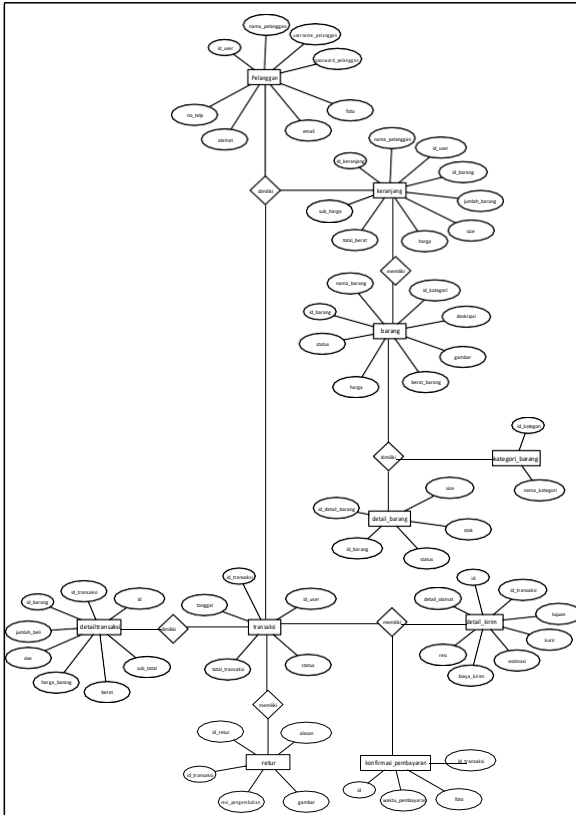
DFD level-2 proses 3 menggambarkan proses output berupa laporan proses penjualan, laporan pembayaran, laporan pengiriman, laporan retur, laporan pelanggan, dan laporan stok produk yang nantinya laporan tersebut akan disimpan oleh pemilik sebagai arsip. DFD level 2 proses 3 dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8: Data Flow Diagram Level-2 Proses 3

g. Entity Relationship Diagram (ERD)

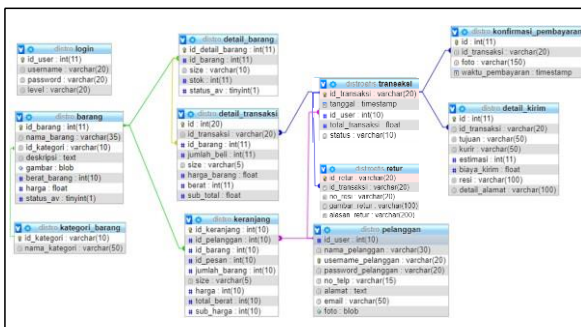
Entity Relationship Diagram (ERD) yang digunakan untuk membangun database sistem penjualan pada Afis MotoGP yaitu pelanggan, barang, detail barang, kategori barang, keranjang, transaksi, detail transaksi, detail kirim, dan konfirmasi pembayaran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9: Entity Relationship Diagram

h. Relasi Antar Tabel

Struktur relasi antar tabel database dapat dilihat pada gambar 4.10.



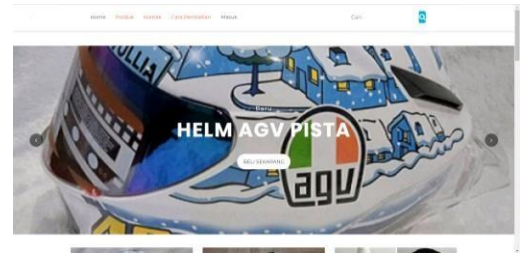
Gambar 4.10: Relasi Antar Tabel

4.3 Implementasi Web

a. Implementasi User

1. Halaman Utama

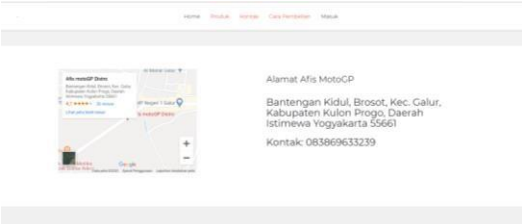
Halaman utama merupakan halaman awal untuk pengunjung dan kostumer yang mengunjungi web dari Afis MotoGP untuk melihat produk yang dijual. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan informasi-informasi tentang Web ini. Berikut tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11: Halaman Utama

2. Halaman Kontak

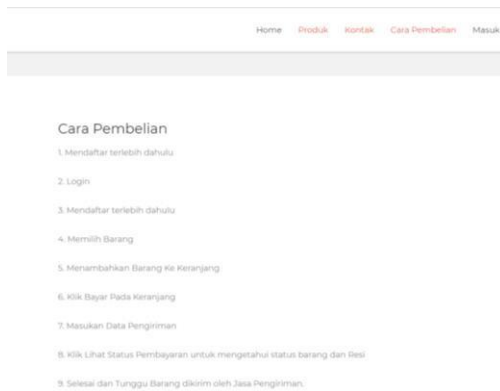
Halaman kontak menjelaskan mengenai cara kita dapat berhubungan dengan toko baik itu melalui mobile, internet, atau langsung datang kelokasi. Berikut tampilan kontak pada gambar 4.12.



Gambar 4.12: Halaman Kontak

3. Halaman Cara Pembelian

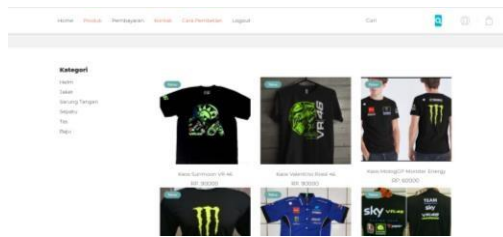
Dalam melakukan transaksi terdapat berbagai cara yang bisa di implementasikan oleh para pedagang dan pembeli. Halaman ini menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam melakukan transaksi pembelian melalui web e-commerce. Berikut tampilan halaman cara pembelian pada gambar 4.13.



Gambar 4.13: Halaman Cara Pembelian

4. Halaman Produk

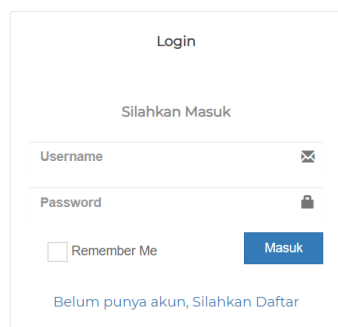
Halaman untuk mengubah atau melakukan *update* status pesanan ke tingkatan yang berbeda, misal status pesanan penyewaan telah meminjam unit mobil maka dapat dirubah ke status sedang dipinjam, dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14: Halaman Poduk

5. Halaman Login

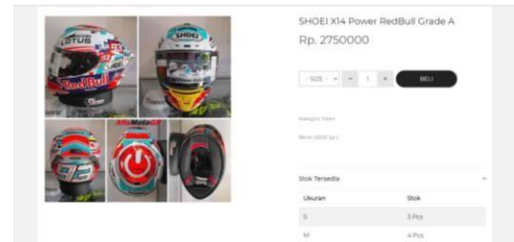
Login merupakan prosedur untuk dapat mengidentifikasi hak akses *user*. *User* mengisi data *username* atau *password* yang telah terdaftar disistem sehingga dapat melakukan transaksi. Berikut tampilan pada gambar *login*, Cetak Laporan Penyewaan dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.12: Halaman Login

6. Halaman Detail Produk

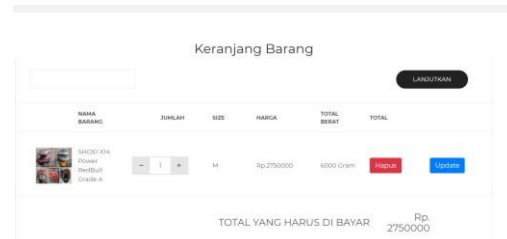
Halaman ini memperlihatkan gambar produk, nama, seri, harga produk, serta *size* produk dan stok dari masing-masing *size*. Ada pula deskripsi singkat mengenai produk yang dijual agar pengunjung dapat lebih tau mengenai produk tersebut. Berikut tampilan halaman detail produk pada gambar 4.16.



Gambar 4.16: Halaman Detail Produk

7. Halaman Keranjang

Halaman ini berfungsi untuk menampung produk yang dibeli oleh pelanggan. Pelanggan dapat mengupdate jumlah barang yang dibeli atau menghapus dari keranjang, dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17: Halaman Keranjang

8. Halaman Pengiriman

Setelah masuk kekeranjang dan akan melakkan pemesanan maka akan dialihkan ke halaman pemesanan. Pada halaman ini menampilkan tentang pembayaran yang dilakukan melalui bank tertentu serta menampilkan lokasi pengiriman dan juga kurir yang ingin digunakan, serta menampilkan pula tarif total setelah paket pengiriman dipilih, dapat dilihat pada gambar 4.18.

Gambar 4.18: Halaman Pengiriman

9. Halaman Pembayaran

Pemesanan telah selesai dilakukan. Maka akan beralih ke halaman lihat status pembayaran untuk beralih ke halaman pembayaran. Di sini pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengklik tombol konfirmasi pembayaran untuk beralih ke halaman konfirmasi pembayaran. Berikut tampilan halaman pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.19.

Gambar 4.19: Halaman Pembayaran

10. Halaman Retur Barang

Pada halaman ini pelanggan dapat melakukan pengembalian barang apabila terdapat cacat, barang mengalami kerusakan atau barang tidak sesuai dengan yang dipesan. Dengan mengisi nomor resi pengiriman kembali serta mengupload bukti bahwa produk terdapat cacat atau ketidaksesuaian dan menyertakan alasan sebagai penguat bukti maka pesan pengembalian retur dapat diajukan, dapat dilihat pada gambar 4.20.

Gambar 4.20: Halaman Retur

b. Implementasi Admin

1. Halaman Data Produk

Halaman data produk menampilkan keseluruhan data yang telah diinputkan dan di jual di pada lama web Afis MotoGP. Admin dapat merubah atau mengupdate, serta menghapus data produk, dapat dilihat pada gambar 4.21.

Gambar 4.21: Halaman Data Produk

2. Halaman Data Pelanggan

Halaman data pelanggan berisi identitas akun atau data pelanggan. Data yang ditampilkan pada halaman ini berupa nama pelanggan, username, nomor telpon, alamat, email dan gambar. Terdapat opsi ganti password untuk membantu pelanggan jika lupa password atau username, sedangkan untuk opsi hapus jika akun tersebut melakukan penipuan pemesanan maka akun pelanggan tersebut dapat dihapus sehingga tidak bisa login lagi. Dapat dilihat pada gambar 4.22.

Gambar 4.22: Halaman Data Pelanggan

3. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Menampilkan sejumlah antrian data yang berasal dari pemesanan produk yang telah dikonfirmasi oleh pelanggan dengan mengirimkan bukti struk pembayaran. Terdapat opsi detail pada halaman ini. Opsi tersebut berfungsi untuk melihat detail transaksi berupa data barang, data pembayaran data pengiriman barang, dan data konfirmasi pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 4.23.

No	ID Status	Nama Pelanggan	Total Transaksi	Saldo Terbayar	Status
1	2020-08-020841	Regis	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
2	2020-08-020843	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
3	2020-08-020844	Agus	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
4	2020-08-020845	Agus	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
5	2020-08-020846	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
6	2020-08-020847	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
7	2020-08-020848	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
8	2020-08-020849	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
9	2020-08-020850	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar
10	2020-08-020851	Andika	Rp.1242000	2020-08-22 00:28:44	Bayar

Gambar 4.23: Halaman Konfirmasi Pembayaran

4. Halaman Laporan Penjualan

Laporan penjualan menampilkan data penjualan berdasarkan tanggal dan bulan yang ingin di lihat. Data diambil dari transaksi yang dilakukan oleh pelanggan setelah membeli produk melalui website dan telah melakukan konfirmasi pembayaran dan telah dikonfirmasi oleh admin, dapat dilihat pada gambar 4.24.

LAPORAN PENJUALAN									
Per Tanggal 2020-08-01 - 2020-08-23									
No	ID DETAIL TRANSAKSI	TANGGAL TRANSAKSI	ID Detail Pelanggan	Nama Produk	Jumlah Beli	Harga Satuan	Total Transaksi	Status	Detail Alamat
1	2020-08-020841	2020-08-22 00:28:44	12	REGIS	1	Rp.1242000	Rp.1242000	Bayar	Rp.1242000
2	2020-08-020843	2020-08-22 00:28:44	12	ANDIKA	1	Rp.1242000	Rp.1242000	Bayar	Rp.1242000

Gambar 4.24: Halaman Laporan Penjualan

5. Halaman Laporan Pengiriman

Halaman ini menampilkan data barang yang dikirim setelah melakukan proses konfirmasi barang. Data laporan pengiriman diambil dari data pemesanan. Barang yang sudah terkirim datanya dapat dilihat pada gambar 4.25.

LAPORAN PENGIRIMAN Afis MotoGP									
Per Tanggal 2020-08-01 - 2020-08-23									
No	ID DETAIL TRANSAKSI	TANGGAL TRANSAKSI	Nama Pelanggan	Nama barang	Tipe	Kurir	Estimasi	Status	Detail Alamat
1	2020-08-020841	2020-08-22 00:28:44	Regis	REGIS	REGIS	REGIS	REGIS	REGIS	REGIS

Gambar 4.25: Halaman Laporan Pengiriman

6. Halaman Laporan Pembayaran

Halaman ini menunjukkan data dari pemesanan yang telah melakukan konfirmasi pembayaran. Pembayaran yang telah terkonfirmasi datanya akan tersimpan dan dapat dicetak berdasarkan waktu tertentu, dapat dilihat pada gambar 4.26.

LAPORAN PEMBAYARAN Afis MotoGP									
laporan pembayaran									
Per Tanggal 2020-08-01 - 2020-08-23									
No	ID DETAIL TRANSAKSI	TANGGAL PEMBAYARAN	ID Pelanggan	Nama Produk	No Transaksi	Nama barang	Jumlah Beli	Harga Satuan	Total Transaksi
1	2020-08-020841	2020-08-22 00:28:44	12	REGIS	2020-08-020841	REGIS	1	Rp.1242000	Rp.1242000
2	2020-08-020843	2020-08-22 00:28:44	12	ANDIKA	2020-08-020843	ANDIKA	1	Rp.1242000	Rp.1242000

Gambar 4.26: Halaman Laporan Pembayaran

7. Halaman Laporan Stok Produk

Untuk dapat melihat laporan stok dari produk yang dijual dapat dilakukan pada halaman laporan stok. Pada halaman ini menunjukkan data produk berupa nama barang, size, dan stok dari masing-masing size sehingga dapat mengetahui jumlah barang yang masih tersedia, dapat dilihat pada gambar 4.27.

LAPORAN STOK			
Afis MotoGP			
No	Nama Barang	Size	Stok
1	REGIS	REGIS	1
2	ANDIKA	ANDIKA	1
3	AGUS	AGUS	1
4	AGUS	AGUS	1

Gambar 4.27: Halaman Stok Produk

8. Halaman Laporan Retur

Laporan retur merupakan pengajuan pengembalian produk yang diajukan oleh pelanggan. Setelah pelanggan menginputkan data pada halaman retur, data tersebut akan diterima oleh admin dan masuk pada laporan retur sebagai. Data retur dapat dilihat pada halaman laporan retur, dapat dilihat pada gambar 4.28.

LAPORAN RETUR		
Afis MotoGP		
No	ID Transaksi	Alasan
1	2020-08-020841	Produk rusak

Gambar 4.28: Halaman Retur

5. PENUTUP

5.1. Simpulan

Dari penelitian yang dilakukan dalam proyek tugas akhir ini telah menghasilkan sebuah Rancang Bangun Sistem penjualan Berbasis *E-Commerce*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu:

- Dapat memberikan informasi produk dengan jelas dengan informasi yang telah disediakan berupa gambar serta deskripsi mengenai produk tersebut.
- Sistem ini menyampaikan serta mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai produk, cara pembelian, informasi perusahaan, dan *detail* produk meliputi; ukuran produk, berat, serta harga produk.

- c. Transaksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke toko.

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:

- a. Sistem dapat dikembangkan menjadi sistem informasi yang melayani promosi produk dengan adanya voucher atau potongan harga dengan adanya kupon.
- b. Sistem dapat dikembangkan menjadi sistem yang dilengkapi dengan menu favorit untuk memudahkan pelanggan yang sudah memiliki rencana memesan namun belum sekarang.
- c. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur pemilihan warna produk.
- d. Data alamat pelanggan masih belum terintegrasi otomatis pada alamat tujuan pengiriman produk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulloh, R., (2018), *7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [2] Eduarsen, J., (2018), *Internationalisation Through Digitalisation: the Impact of E-Commerce Usage on Internationalisation in Small-and Medium-Sized Firms*, van Tulder, R., Verbeke, A. and Piscitello, L. (Ed.) *International Business in the Information and Digital Age (Progress in International Business Research, Vol. 13)*, Emerald Publishing Limited, pp. 159-186.
- [3] Ladjamudin, A. (2013), *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [4] Sanchez-Torres et al., (2019), *SMEs' E-commerce Adoption: Perspectives From Denmark and Australia*. *Journal of Enterprise Information Management*, Vol. 22 No. 1/2, pp. 152-166.
- [5] Sitohang, H, T., (2018), *Sistem Informasi Pengagendaaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan*. Medan: STMIK Pelita Nusantara.
- [6] Vico, Y. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [7] Wakil et al., (2019), *A New Model For Assessing The Role of Customer Behavior History, Product Classification, and Prices On The Success of The Recommender Systems in E-commerce*. *Kybernetes*.

