

NASKAH PUBLIKASI

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMBAYARAN YANG
TERINTEGRASI E-MONEY
DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN**
(Studi Kasus: The Everest Project)

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Moch Nova Anggara

5150411087

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

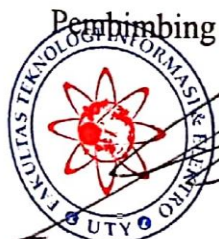
NASKAH PUBLIKASI

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMBAYARAN YANG
TERINTEGRASI E-MONEY
DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN**

Disusun oleh:

Moch Nova Anggara

5150411087



M.S. Hendriyawan A., M.Eng., Ph.D.

Tanggal: 14 / 10 / 2020

IMPLEMENTASI SISTEM PEMBAYARAN YANG TERINTEGRASI E-MONEY DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN (Studi Kasus: The Everest Project)

Moch Nova Anggara, M.S. Hendriyawan Ahmad²

^{1,2}*Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro*

*Universitas Teknologi Yogyakarta
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta
Email: moch.nova.anggara@student.uty.ac.id*

ABSTRAK

The Everest Project merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan produk *home living* dan dekor. Usaha tersebut didirikan pada tahun 2011 oleh Andika Kairuliawan, bertempat di Jalan Pramuka no. 56, Giwangan, Yogyakarta. Sistem penjualan dari usaha tersebut masih menggunakan mekanisme COD (*Cash on Delivery*) atau pengiriman lewat paket. Pembeli hanya melihat katalog barang di Instagram dan selanjutnya menghubungi serta melakukan negosiasi dengan penjual melalui aplikasi WhatsApp. Dengan menggunakan 2 media yang berbeda, Instagram dan Whatsapp serta pembayaran yang masih menggunakan mesin ATM. Dengan alur transaksi yang seperti itu dirasa penulis kurang efektif dalam proses jual beli yang tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama dalam negosiasi.

Di era global sekarang ini sudah banyak orang yang menggunakan *E-Money* sebagai alat transaksi pembayaran. Oleh karena itu penulis melalui sistem ini, Implementasi Sistem Pembayaran yang Terintegrasi *E-Money* pada Sistem Informasi Penjualan dengan Studi Kasus di The Everest Project, penulis mengharapkan dapat membantu pemilik usaha dari segi penjualan, pembayaran serta pemasarannya. Serta membantu pembeli untuk melakukan transaksi melalui sistem tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode *Prototype* dalam melakukan pengembangan sistemnya. Sistem ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai Bahasa Pemrograman, serta MySQL sebagai *database server*, NetBeans, Javascript, Bootstrap dan Framework CodeIgniter sebagai penunjang.

Kata kunci The Everest Project, Sistem Informasi Penjualan, *E-Money*, Pembayaran.

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, salah satunya perkembangan teknologi informasi. Internet adalah sebuah jaringan computer yang saling terhubung dengan menggunakan suatu sistem standar *global transmission control protocol/internet protocol suite* (TCP/IP) yang digunakan sebagai *protocol*

pertukaran paket dalam melayani milyaran pengguna yang terdapat di seluruh dunia. Saat ini internet sudah menjadi sarana komunikasi yang penting dan efektif di seluruh dunia dan banyak di gunakan dalam segala bidang bisnis dan dalam bidang kemasyarakatan sudah banyak di implementasikan dan terbukti memberi manfaat kepada masyarakat. Bidang bisnis pun kini sudah melirik potensi internet ini, salah satunya

penggunaan sistem informasi penjualan atau *E-Commerce* yang sekarang banyak ditemukan.

Sistem informasi penjualan merupakan sebuah website yang berisikan semua produk atau jasa yang dijual. Dengan program tersebut pembeli dapat melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko, Dengan begitu dapat memudahkan pembeli dengan penjual dalam melakukan transaksi.

Sistem pembayaran pada The Everest Project yang masih menggunakan metode transfer uang pada mesin ATM ataupun konvensional, membuat penulis memiliki ide untuk mengembangkan sistem informasi penjualan The Everest Project yaitu pada sistem pembayarannya dengan memanfaatkan aplikasi e-money ataupun payment gateway.

1.2 Batasan Masalah

Penelitian implementasi sistem pembayaran yang terintegrasi *e-money* dalam sistem informasi penjualan, sebagai berikut:

- a. Sistem yang dihasilkan ditujukan untuk *customer* ataupun pembeli dalam proses transaksi pembayaran, kemudian *customer* memilih sistem pembayaran *e-money* atau payment gateway.
- b. E-money yang digunakan nantinya menyesuaikan dengan akun *e-money* yang dimiliki oleh instansi.
- c. Sistem dibuat berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL dengan framework Codeigniter.

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambahkan jasa kirim pada sistem dengan menggunakan API Raja Ongkir.
- b. Menambahkan metode pembayaran yang terintegrasi e-money dengan memanfaatkan QR-Code yang terdapat pada akun e-money yang dimiliki instansi ataupun menggunakan payment gateway.

2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Landasan Teori

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

Transformasi Sistem Pembayaran Pesantren Melalui E-Money Di Era Digital (Studi Pondok Pesantren Nurul Jadid), peneliti membahas bagaimana menerapkan emoney pada sistem pembayaran di pondok pesantren Nurul Jadid, E-money yang digunakan sebagai kartu belanja santri adalah BRIZZI yang diterbitkan oleh Bank BRI dengan jenis e-money unregistred dimana uang elektronik yang pemegangnya tidak tercatat atau terdaftar dalam data penerbit. Untuk melakukan transaksi, pengurus membuat nomor virtual account masing-masing santri sebagai pengganti nomor rekening. Mekanisme transaksi yang diterapkan yaitu dengan menggunakan mesin EDC (*Electronic Data Capture*). [1]

Penggunaan E-Money Dalam E-Commerce Sebagai Pendukung Less Cash Society, peneliti membahas bagaimana penggunaan emoney sebagai alat pembayaran dalam transaksi pada e-commerce untuk mendukung program LCS (Less Cash Society). Dalam penelitian tersebut penulis mengharapkan emoney dapat diterapkan sebagai alat transaksi pada e-commerce, namun pada semua pembayaran yang dilakukan oleh masyarakat luas. [2]

E-Money Banyuwangi Tourism: Qr Code Sebagai Alat Transaksi Di Wisata Pulau Merah, peneliti membahas bagaimana mendesain sebuah sistem untuk pembayaran menggunakan kode QR guna mempermudah proses transaksi dan pembayaran di obyek wisata Pulau Merah. Sistem bekerja dengan menggunakan kode QR dan *E-money*. Secara teoritis sistem pembayaran menggunakan kode QR ini dapat meningkatkan penghasilan dan pendapatan daerah, melalui pajak yang dapat di pungut langsung oleh pemerintah menggunakan sistem, dan penghasilan tenant atau pedagang yang langsung masuk ke dalam rekening, sehingga mengurangi beredarnya uang tunai di masyarakat. Juga berharap dapat diterapkan dan ditargetkan untuk keuntungan jangka panjang. [3]

Analisa Perencanaan Pembayaran Menggunakan Sistem QR Code di Industrial Universitas Advent Indonesia, peneliti membahas bagaimana gambaran sistem pembayaran baru yaitu pembayaran elektronik dengan menggunakan QR Code sebagai solusi dalam mengatasi masalah dari pencatatan keuangan manual dan untuk mengetahui kesiapan pengguna yaitu mahasiswa, dosen dan staff mengenai sistem pembayaran baru. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan

wawancara, survey dan observasi, kuesioner dan studi kepustakaan. Pemodelan yang digunakan untuk merancang sistem baru adalah UML (Unified Modeling Language) dan kuesioner untuk mengetahui kesiapan pengguna. [4]

Perancangan Dan Implementasi Konsep E-Money Untuk Sistem Pembayaran Retribusi Non Tunai Pada Rusunawa Pemda D.I. Yogyakarta, peneliti membahas perancangan sistem pembayaran non tunai atau emoney dalam sistem pembayaran retribusi pada Rusunawa (Rumah Susun Sederhana Sewa) di Pemda Daerah Istimewa Yogyakarta. Menurut peneliti tersebut, penerapan pembayaran non tunai dalam pengelolaan penerimaan retribusi Rusunawa akan memberi keuntungan bagi pengguna sistem, baik dari penghuni rusun dan pemiliknya dalam hal ini Pemda D.I Yogyakarta. Disisi pemilik akan mendapat tambahan manfaat untuk peningkatan kualitas sistem dan tata kelola pendapatan daerah. [5]

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. [6]

Sistem informasi adalah keterpaduan sistem manusia-mesin untuk menyediakan informasi yang mendukung fungsi operasi dan menjamin pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sistem ini menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur pedoman, model untuk analisis, perencanaan, pengawasan dan pengambilan keputusan dan suatu *database*. [7]

2.3 E-Commerce

E-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa yang dilakukan oleh konsumen melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer data elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. [8]

E-commerce atau pemasaran secara elektronik adalah salah satu strategi pemasaran yang menggunakan media elektronik seperti *website*

untuk melakukan pemasaran produk atau jasa. *E-commerce* merupakan cara pemasaran yang tidak memerlukan biaya tinggi namun memiliki jangkauan pemasaran yang sangat luas. [9]

2.4 E-Money

E-money didefinisikan sebagai produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah nilai uang (monetary value) disimpan secara elektronik dalam suatu peralatan elektronik yang dimiliki seseorang. 'Nilai elektronik' ini dapat diperoleh seseorang dengan menukarkan sejumlah uang tunai atau dengan pendebitan rekeningnya di bank untuk kemudian disimpan dalam peralatan elektronik miliknya. Dengan peralatan tersebut, pemiliknya dapat melakukan pembayaran atau menerima pembayaran, dimana nilainya akan berkurang pada saat digunakan untuk melakukan pembayaran atau bertambah jika menerima pembayaran atau pada saat pengisian kembali. [10]

Electronic Money atau *E-Money* adalah suatu alat pembayaran elektronik prabayar dimana nilai uang tertentu melekat padanya nominal yang dapat diisi ulang dan dapat digunakan untuk membiayai berbagai transaksi pada merchant tertentu. [11]

2.5 Payment Gateway

[12] Payment gateway merupakan layanan yang mengotorisasi pembayaran dalam e-business dan online retails. Payment gateway setara dengan POS (point-of-sale) yang berada pada outlet atau merchant. Umumnya payment gateway memiliki 2 komponen, yaitu:

1. virtual terminal yang mengizinkan sebuah merchant untuk menjaga keamanan login dan key pada nomor kartu kredit atau
2. website shopping-cart yang terhubung dengan gateway melalui API, sehingga memungkinkan real time processing dari website merchant tersebut.

2.6 QR Code

QR Code adalah image berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya. QR Code merupakan evolusi dari kode batang (barcode), sebuah simbol penandaan objek nyata yang terbuat dari pola batang-batang berwarna hitam dan putih agar mudah untuk dikenali oleh komputer. [13]

QR-Code adalah jenis barCode yang berbentuk dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation,

sebuah perusahaan di Jepang, yang dipublikasikan pada tahun 1994. QR merupakan singkatan dari Quick Response (respon / tanggapan cepat), sehingga fungsi atau tujuan utama dari teknologi ini adalah penyampaian informasi dengan cepat dan mendapat tanggapan atau respons yang cepat pula. Oleh karena itu QR-Code dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai. Berbeda dengan barCode biasa yang berbentuk satu dimensi dan menyimpan informasi secara horizontal, QR-Code mampu menyimpan informasi secara horisontal dan vertikal. QR-Code juga mampu menyimpan teks alfanumerik, kanji, kana, hiragana, simbol, biner, dan control Code. [14]

2.7 Basis Data

database adalah sekumpulan data dan deskripsi dari data yang berhubungan secara logikal didesain untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu perusahaan. Melalui pengaplikasian sistem *database* tentunya dapat mempermudah *user* dalam memproses data, menampilkan data, serta mengurangi kemungkinan kesalahan yang akan timbul dalam pelaksanaan operasional perusahaan. [15]

3. METODE PENELITIAN

3.1 Data Penelitian

Penelitian tugas akhir penulis melakukan penelitian pada instansi The Everest Project. Penelitian ini akan melibatkan pemilik terkait perancangan sistem yang akan dibuat agar sistem dapat berjalan lancar dan dapat mengimplementasikan pada sistem informasi penjualan The Everest Project.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah - langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi serta menganalisis informasi yang telah didapatkan. Metode penelitian memberikan gambaran tentang rancangan penelitian yang meliputi langkah - langkah yang harus ditempuh, sumber data, langkah - langkah dalam memproses data yang sudah didapatkan, dan langkah - langkah memproses data selanjutnya. Adapun tahap-tahap metode penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses pengumpulan informasi dengan mengambil informasi dari beberapa referensi jurnal, skripsi,

blog dan sumber lain yang berkaitan dengan topik pembahasan yang dibahas oleh peneliti.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem dengan melakukan tatap muka dan tanya jawab langsung dengan orang yang ahli dibidang yang akan diteliti. Dalam hal ini telah dilakukan wawancara dengan Bapak Andika Kairuliawan selaku pemilik instansi.

c. Observasi

Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan cara mengamati bagaimana berjalannya transaksi penjualan pada instansi The Everest Project.

d. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu metode dan prosedur yang harus digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi tentang apa saja yang harus dilakukan dalam untuk mengimplementasikan sistem. Data dan informasi yang diperlukan akan diolah oleh sistem yang tersedia. Pada penelitian ini, data yang diambil adalah produk dan transaksi. Data ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

e. Perancangan Sistem

Dalam tahap ini, yang terlibat dalam perancangan sistem yaitu data dari survei yang dilakukan. Tahap perancangan ini membuat bagaimana sistem memenuhi kebutuhan. Agar sistem yang dibangun menjadi sistem yang berguna perlu melalui tahap perancangan *input*, proses, serta *output*, perancangan antar muka, perancangan basis data, perancangan alur proses.

f. Implementasi

Implementasi merupakan tahap dari pembangunan sebuah sistem yang dihasilkan oleh rancangan yang telah dibuat. Dalam implementasi dilakukan pembangunan sistem dengan menggunakan framework Codeigniter 3.1.11 yang sudah mendukung bahasa pemrograman PHP 7 dengan DBMS MySQL.

g. Pengujian

Selain itu akan di lakukan pengujian pada alur sistem dengan cara pengujian *blackbox testing*. *Blackbox testing* terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan *requirement* yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *blackbox testing*, cara pengujian dilakukan menjalankan atau mengeksekusi modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan atau tidak.

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

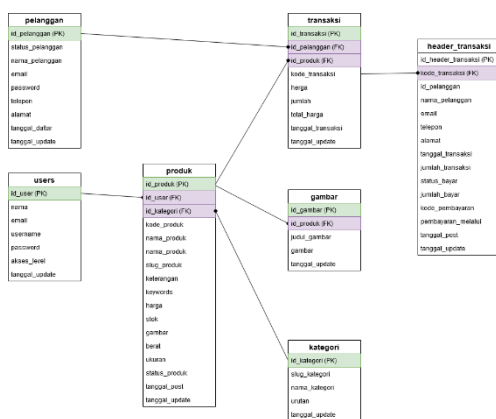
4.1 Analisa Sistem yang Berjalan

The Everest Project saat masih memanfaatkan sistem penjualan dengan dua media yaitu Instagram dan Whatsapp, pelanggan hanya dapat melihat produk di Instagram dan memesan melalui *Direct Message* (DM) atau aplikasi Whatsapp. Pembeli memerlukan waktu cukup lama serta kurang efisien dalam pemilihan barang yang akan dipesan dan pencarian barang yang masih scrolling di feed instagram. Ketika sudah menemukan barang yang akan dibeli pelanggan menghubungi admin lewat DM (Direct Message) dan harus menunggu respon dari admin atau pindah pada media whatsapp pada link yang tersedia di bio instagram The Everest Project untuk menghubungi admin dan melanjutkan proses transaksi.

4.2 Rancangan Sistem

Perancangan sistem adalah sketsa dari alir proses pengolahan data. dalam rancangan suatu sistem menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) sebagai metode alur datanya dan ERD sebagai pemodelan datanya. Proses perancangan data menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

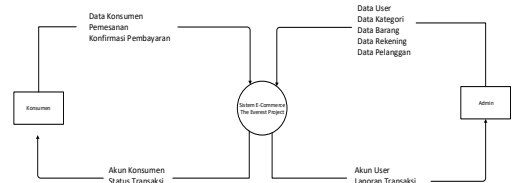
Diagram relasi antar tabel menggambarkan primary key dan foreign key yang terdapat pada setiap tabel yang digunakan untuk merelasikan antar tabel. Diagram relasi tabel digambarkan pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Relasi Tabel

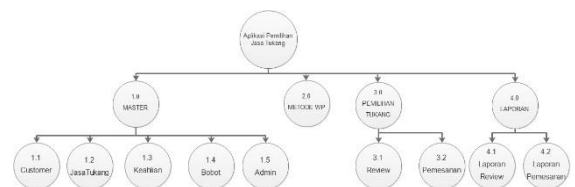
Diagram konteks atau DAD level 0 merupakan bagian dari level tertinggi dari DAD yang menggambarkan seluruh masukan dan keluaran dari sistem. DAD level 0 menggambarkan hubungan sistem dengan entitas luar. Dilihat pada gambar 2, DAD level

0 terdapat 2 entitas luar yaitu konsumen dan marketing The Everest Project. Setiap entitas memiliki beberapa data yang nantinya akan dikelola oleh sistem e-commerce The Everest Project.



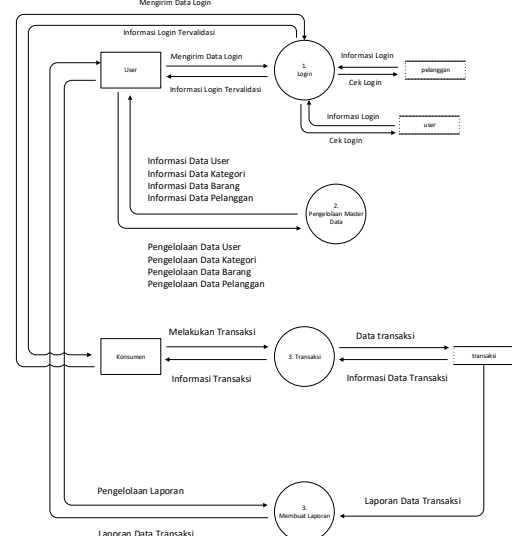
Gambar 2 Diagram Konteks

Diagram jenjang berikut merupakan gambaran struktur dari sistem yang akan dibuat serta digunakan untuk penggambaran Diagram Aliran Data (DAD) level selanjutnya, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



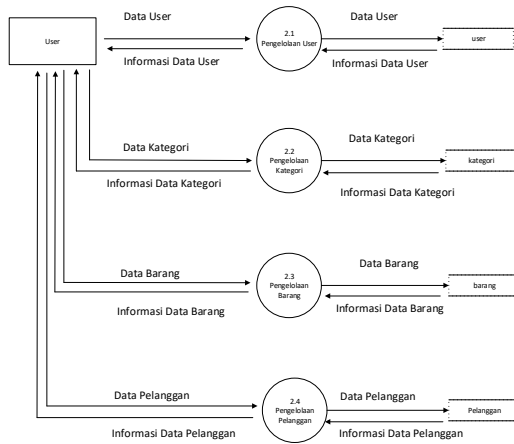
Gambar 3 Diagram Jenjang

DAD Level 1 merupakan gambaran 4 proses utama diantaranya *log in*, master data, transaksi dan laporan. Gambaran ini menjelaskan cara kerja sistem secara keseluruhan, seperti yang terlihat pada Gambar 4.



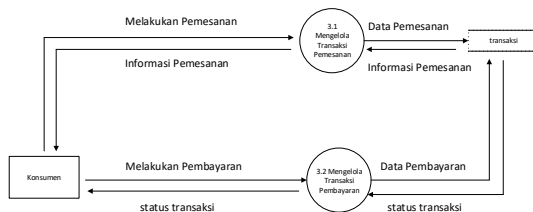
Gambar 4 DFD Level 1

DAD level 2 proses 2 menggambarkan proses manajemen data, didalamnya terdapat input pada master data, seperti yang terlihat pada gambar 5.



Gambar 5 DFD Level 2 Proses 2

DAD level 2 proses 3 terdapat 2 buah proses yang merupakan penjabaran dari proses transaksi. Proses tersebut yaitu proses transaksi pemesanan dan transaksi pembayaran, seperti yang terlihat pada gambar 6.

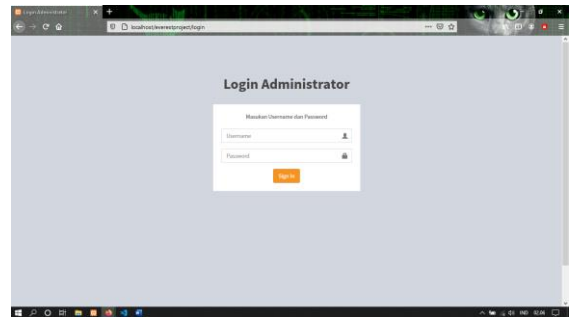


Gambar 6 DFD Level 2 Proses 3

5. IMPLEMENTASI SISTEM

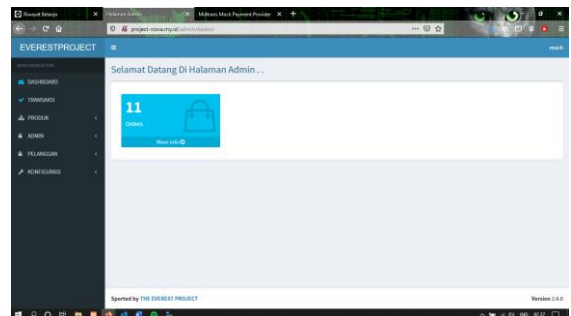
Proses implementasi dari perancangan aplikasi yang dilakukan pada bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini. Implementasi bertujuan untuk menerjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implementasi ini merupakan tahapan lanjutan 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.

Halaman login admin merupakan halaman pertama yang muncul untuk admin ketika program dijalankan. Sebelum masuk ke halaman utama, user diminta untuk memasukkan username dan password. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 9.



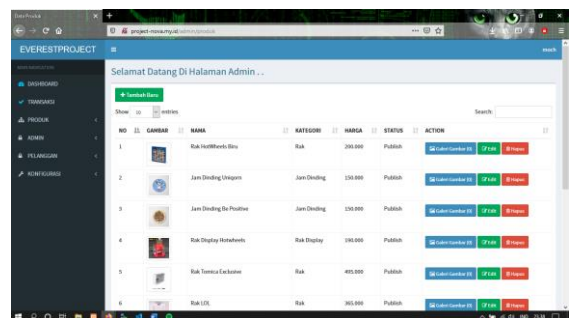
Gambar 9 Halaman Login Admin

Halaman dashboard admin ini merupakan halaman utama admin setelah berhasil login, terdapat menu-menu navigasi disamping kiri untuk menampilkan halaman lain yang ingin diakses. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 10.



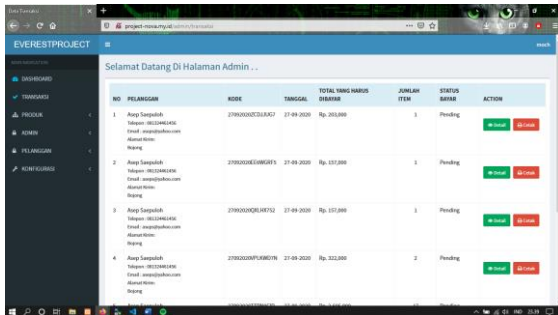
Gambar 10 Halaman Dashboard Admin

Halaman data produk berfungsi untuk melihat data produk secara keseluruhan. Halaman ini dapat diakses dengan menekan menu data produk yang terletak disebelah kiri dashboard admin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 11.



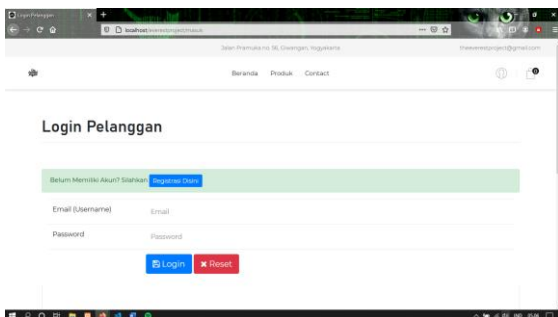
Gambar 11 Halaman Data Produk

Halaman data transaksi ini berfungsi untuk melihat data transaksi secara keseluruhan. Halaman ini dapat diakses dengan menekan menu data transaksi yang terletak disebelah kiri *dashboard* admin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 12.



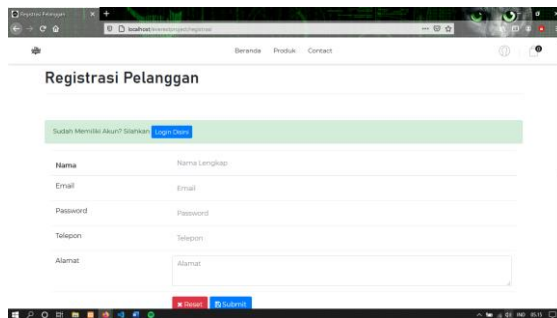
Gambar 12 Halaman Data Transaksi

Halaman login pelanggan merupakan halaman yang muncul ketika pelanggan akan berbelanja. Sebelum masuk ke halaman checkout, user diminta untuk memasukkan username dan password pada halaman login. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 13.



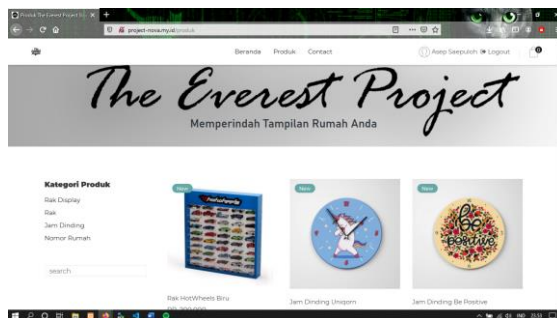
Gambar 13 Halaman Login Pelanggan

Halaman registrasi pelanggan merupakan form pendaftaran pelanggan baru yang belum mempunyai akun untuk berbelanja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 14.



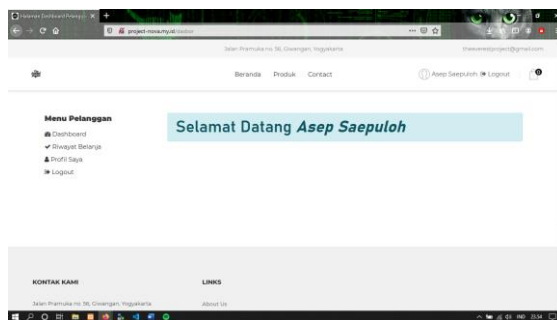
Gambar 14 Halaman Registrasi Pelanggan

Halaman produk merupakan halaman untuk pelanggan memilih produk karena di halaman ini pelanggan dapat melihat produk secara keseluruhan juga perkategori. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 15.



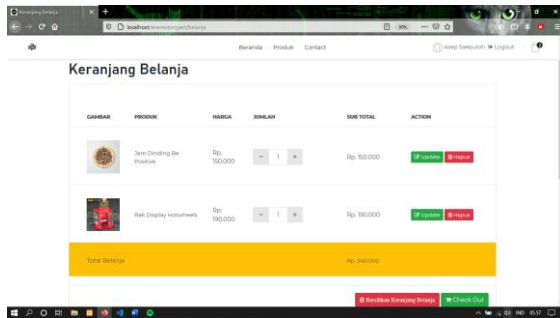
Gambar 15 Halaman Produk

Halaman *dashboard* admin ini merupakan halaman utama pelanggan setelah berhasil *login*, terdapat menu-menu navigasi disamping kiri untuk menampilkan form lain yang ingin diakses. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 16.



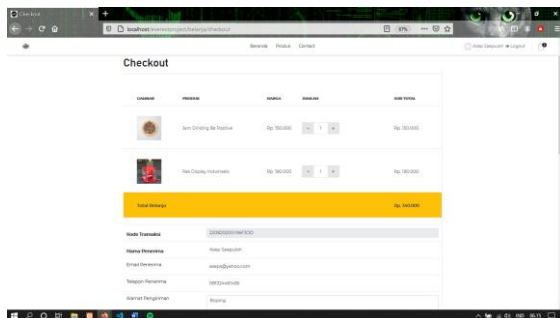
Gambar 16 Halaman Dashboard Pelanggan

Halaman ini merupakan halaman untuk menyimpan barang yang akan dibeli oleh pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 20.



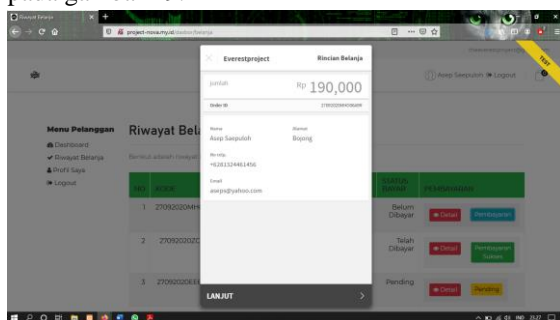
Gambar 17 Halaman Keranjang

Halaman ini merupakan halaman transaksi pelanggan ketika telah memilih barang dan sudah yakin dengan barang yang dia beli. Di halaman ini terdapat data penerima yang nantinya akan menerima barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18 Halaman Checkout

Halaman ini merupakan halaman pembayaran, Ketika pelanggan akan membayar transaksi yang telah dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19 Halaman Pembayaran

6. PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, didapatkan hasil dari penelitian yang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses jual beli lebih efisien dengan hanya membuka satu laman atau sistem yang dibuat ini.
2. Sistem yang dihasilkan dapat mempermudah pelanggan dalam mencari dan memilih barang yang akan dibeli.
3. Proses transaksi yang lebih mudah dengan adanya pembayaran yang terintegrasi dengan emoney atau dengan pembayaran payment gateway dan ditambah juga dengan adanya pemilihan jasa ongkos kirim yang tersedia dalam sistem.

6.2 Saran

Sistem yang dihasilkan pada penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan. Penulis mengharapkan agar sistem yang dihasilkan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. *Framework* CodeIgniter yang digunakan belum merupakan versi terbaru, penulis berharap pada penelitian selanjutnya dapat diimplementasikan menggunakan *Framework* CodeIgniter versi terbaru.
2. Menambahkan fitur lupa *password* untuk pelanggan dan menghubungkan dengan email yang didaftarkan. Supaya ketika lupa *password* bisa pelanggan bisa reset *password* dan mendapatkan *password* baru lewat email yang didaftarkan, karena pada sistem saat ini ketika pelanggan lupa dengan *password* nya, harus menghubungi admin.
3. Menambahkan fitur lupa *password* untuk admin, agar admin tidak perlu membuka database jika lupa dengan *password* akun mereka.
4. Menambahkan fitur notifikasi pada backend, agar ketika ada transaksi baru admin dapat notifikasi tanpa harus mengecek secara rutin pada data transaksi.
5. Login dengan berbagai akun media social, yang tidak mengharuskan user membuat akun pelanggan.

UCAPAN PERSEMBAHAN

Naskah Publikasi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak M.S. Hendriyawan Ahmad, S.T., M.Eng. yang telah dengan sabar memberikan masukan dan membimbing penulis hingga laporan ini selesai.
2. Teristimewa kepada Orang Tua penulis yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moral maupun materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [6]Antonio, H. and Safriadi, N. (2013), *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF)*, *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF)*, 4(2), 12–15.
- [1]Fatimah, S. and Suib, M.S. (2019), *TRANSFORMASI SISTEM PEMBAYARAN PESANTREN MELALUI E-MONEY DI ERA DIGITAL (Studi Pondok Pesantren Nurul Jadid)*, *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 20(2), 96.
- [12]Gamaliel, Y. and Suakanto, S. (2017), *Perancangan dan Implementasi Payment Gateway dengan metode Concurrency untuk Transaksi Nontunai*, *Jurnal Telematika*, 12(1).
- [10]Ghiffari, K. (2019), *Gambaran Pandangan Masyarakat Terhadap Era Globalisasi pada Penggunaan E-money di Kota Medan*, .
- [9]Hastanti, R.P. (2010), *Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce)*, , 1–8.
- [2]Laksmi, K.W. and Permana, G.P.L. (2018), *PENGUNAAN E-MONEY DALAM E-COMMERCE SEBAGAI PENDUKUNG LESS CASH SOCIETY*, , 2, 18–23.
- [8]Listianto, F., Fauzi, Irviani, R. and Kasmi (2017), *Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152.
- [14]Meimaharani, R. and Laily, D. (2014), *Perancangan E-Commerce Goody Bag Spunbond Menggunakan Qr Code Berbasis Web Responsif*, *Jurnal SIMETRIS*, 5(2), 145–152.
- [11]Nur, F.M. (2013), *E-money: Solusi Transaksi Mikro Modern*, *Jurnal Ilmu Manajemen*, (09), 1–38.
- [15]Oktavia, T. (2011), *PERANCANGAN MODEL DATA WAREHOUSE DALAM*, , 2011(semnasIF), 93–100.
- [7]Puspita, R. and Yamin, M. (2008), *Sistem Informasi Aplikasi Virtual Lab*, *Proceeding, Seminar Ilmiah Nasional Komputer Dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2008)*, (Kommit), 190–198.
- [5]Sanuri, R. (2019), *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI KONSEP E-MONEY UNTUK SISTEM PEMBAYARAN RETRIBUSI NON TUNAI PADA RUSUNAWA PEMDA D.I. YOGYAKARTA* *Rachmad*, , 17.
- [4]Saragih, S.F. and Wagiu, E.B. (2019), *Analisa Perencanaan Pembayaran Menggunakan Sistem QR Code di Industrial Universitas Advent Indonesia The Analysis of The Payment Planning Using the QR Code System in The Industrial of Universitas Advent Indonesia*, *Jurnal TelKa*, 9(1), 15–29.
- [3]Setyowati, Y., Ramadhani, A.N., Bayu A, M., Daniel, D.R. and Utama, A.. G.S. (2017), *E-Money Banyuwangi Tourism : Qr Code Sebagai Alat Transaksi Di Wisata Pulau Merah*, *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Airlangga*, 290–306.
- [13]Wijaya, A. and Gunawan, A. (2016), *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android*, , 4(1), 16–21.