

Plagiasi Jurnal Sistem Informasi penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko tas UD. A&N Collection Tanggulangin Dengan Metode waterfall

by 21 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 23-Jan-2024 01:11PM (UTC+0700)

Submission ID: 2276527357

File name: tas_UD._A_N_Collection_Tanggulangin_Dengan_Metode_waterfall.pdf (997.27K)

Word count: 4661

Character count: 27836

SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS BERBASIS WEB PADA TOKO TAS UD. A&N COLLECTION TANGGULANGIN DENGAN METODE WATERFALL

Nicky Ibrahim Pamungkas^{*1)}, Ika Ratna Indra Astutik²⁾, Mochamad Alfian Rosid³⁾

1. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
2. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
3. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: PHP; Sistem Informasi; SDLC (Systems development life cycle)

Keywords: PHP; Information systems; SDLC (Systems development life cycle)

Article history:

Received 1 June 2023

Revised 15 May 2023

Accepted 29 June 2023

Available online 1 December 2023

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4039>

* Corresponding author.

Nicky Ibrahim Pamungkas

E-mail address:

ibrahimpamungkasnick@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin tinggi menyebabkan kebutuhan akan informasi yang cepat tepat dan akurat dalam dunia usaha menjadi sangat dibutuhkan, kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam dunia usaha menjadi sangat dibutuhkan. penjualan secara langsung kepada konsumen dan membutuhkan sistem penjualan secara online guna mengembangkan usahanya. sebagai media dalam membuat kerajinan Tas sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. Kerajinan tangan bisa dilakukan dengan memanfaatkan barang-barang yang berlebihan yang kemungkinan bisa diolah menjadi barang-barang yang multi fungsi dan bernilai guna. masyarakat yang bertempat di toko tas yang terletak pada wilayah Jalan Utama Kedensari RT.10 RW.04 Nggodong, Kedensari Kec Tanggulangin dengan pemilik Erna wati, berinisiatif untuk penjualan secara online guna mengembangkan usahanya. Penulis mengamati proses jual beli yang berlangsung pada Toko Tas yang telah diobservasi., dan ini juga bisa menjadi solusi untuk mempermudah konsumen sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian baik, lebih menghemat waktu, lebih terjangkau dan masih banyak lagi kelebihan yang dapat diambil dengan berjualan secara online, Permasalahan yang dihadapi adalah minimnya strategi pengembangan usaha.toko A&N masih mengandalkan penjualan secara offline. sistem pemasaran produk masih manual, masih mengandalkan media komunikasi,interaksi secara langsung dengan konsumen dan masih berpusat pada lokasi tempat tertentu seperti datang langsung ke toko. Permasalahan lain yaitu calon pembeli seringkali kesulitan untuk mengakses informasi tentang produk dan informasi tentang harga produk. maka dari itu penulis berinisiatif membuat sebuah website toko Tas A&N yang nantinya akan mempermudah pelanggan untuk membeli Tas tanpa harus datang ke toko. Sistem Informasi ini di bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Bahasa pemrograman MSQl serta framework Laravel dengan menggunakan metode SDLC (Systems development life cycle) yaitu metode yang mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses.

ABSTRACT

The development of increasingly high technology causes the need for fast, precise and accurate information in the business world to be very much needed, the need for fast, precise and accurate information in the business world is very much needed. sales directly to consumers and requires an online sales system to develop its business. as a medium in making handicraft bags so that they have a high selling value. Handicrafts can be made by utilizing redundant items that may be processed into multi-functional and useful items. The community located at a bag shop located in the area of Jalan Main Kedensari RT.10

RW.04 Nggodong, Kedensari Kec Tanggulangin with owner Erna wati, took the initiative to sell online to develop their business. The author observes the buying and selling process that takes place at the bag shop that has been observed. online, the problem faced is the lack of a business development strategy. A&N stores still rely on offline sales. the product marketing system is still manual, still relying on communication media, direct interaction with consumers and still centered on the location of certain places such coming directly to the store. Another problem is that it is often difficult for prospective buyers to access information about products and information about product prices. Therefore the author took the initiative to create an A&R Bag shop website which would later make it easier for customers to buy bags without having to come to the store. This information system was built using the PHP programming language with the MSOL programming language and the Laravel framework using the SDLC (Systems development life cycle) method, which is a method that refers to the models and processes used to develop software systems and describes processes.

I. PENDAHULUAN

BERKEMBANGNYA sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat. sekumpulan prosedur atau tahapan yang terdiri atas komponen atau elemen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu [1] memberikan banyak kemudahan dan manfaat bagi berbagai aspek kehidupan manusia. Suatu bisnis membutuhkan dukungan sistem informasi di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini [2]–[4]. Internet juga dapat digunakan dalam pencarian data atau informasi sehingga mempermudah jalannya aliran informasi dan komunikasi yang diuhkan oleh khalayak umum. Internet menyebabkan kegiatan perdagangan mengalami perkembangan, Dengan mengandalkan perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet semakin luas dan semakin banyak di terapkan dalam bidang bisnis di masa sekarang dan dapat mempermudah dan membantu dalam mempromosikan usaha seperti toko tas.

Berkembangnya bisnis saat ini menuntut perusahaan untuk mendukung kinerja dalam menjalankan proses dan kegiatan operasional dengan menggunakan teknologi informasi yang dikemas sesuai dengan kebutuhan perusahaan [5], [6]. Akan tetapi dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat manusia dapat memanfaatkannya untuk mencapai kemudahan dalam proses jual dan beli barang. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, penjual dan calon pembeli dapat melakukan transaksi secara online, sehingga transaksi dapat berjalan meskipun kedua pihak tersebut tidak harus bertemu satu sama lain. Salah satunya adalah penerapan konsep Business Intelligence (BI) yang dapat menghadirkan peluang besar bagi perusahaan [7].

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang diambil agar bias dijadikan acuan sebagai bahan pertimbangan oleh penulis untuk melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem yang baru. Dalam penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website dalam Meningkatkan Pembelian Kerajinan Anyaman di Cv Binangkit Kabupaten Tasikmalaya”. Hasil dari penelitian ini adalah Sistem informasi pemasaran di CV Binangkit Kabupaten Tasikmalaya termasuk kriteria sangat baik. Hal tersebut terlihat dari pernyataan dengan jumlah skor tinggi yaitu mengenai pernyataan Tampilan Website Menarik, Website Mudah Digunakan, kemudahan bertransaksi dan Website Sebagai Media Pemasaran. Dengan penggunaan website ini dapat memudahkan konsumen dalam membeli produk. Bahwa sistem informasi pemasaran berbasis website di CV Binangkit sudah sangat baik, karena banyak responden sangat dimudahkan dengan adanya website. Tidak seperti sebelumnya yang hanya menggunakan promosi dan pencatatan secara manual. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa Sistem Informasi Pemasaran berpengaruh positif dalam Keputusan Pembelian. Semakin baik Sistem Informasi Pemasaran maka akan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian di CV. Binangkit Tasikmalaya. [8]. Dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Helm Berbasis Website Pada Harum Helm Surabaya” Hasil dari penelitian ini adalah Website yang dibuat dapat memudahkan pihak perusahaan dalam kegiatan bisnisnya, Website yang dibuat dapat melakukan pencatatan proses bisnis yang terkomputerisasi dengan baik, Website yang dibuat dapat digunakan untuk menyimpan dan mencetak data yang dibutuhkan. [9]. Dalam penelitian yang berjudul “Perancangan E-Marketing UMKM Kerajinan Tas” pembelian lebih banyak dibandingkan sistem pemasaran secara tradisional yang pada akhirnya dapat meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya para pengrajin tas. [10].

Toko Tas A&N ini berdiri pada tanggal 14 september 2008, toko ini terletak di tanggulangin, Permasalahan yang dihadapi adalah minimnya strategi pengembangan usaha.toko tas masih mengandalkan penjualan secara offline. sistem pemasaran produk masih manual, masih mengandalkan media komunikasi,interaksi secara langsung dengan konsumen dan masih berpusat pada lokasi tempat tertentu seperti datang langsung ke toko atau ketika ada pameran. Permasalahan lain yaitu calon pembeli seringkali kesulitan untuk mengakses informasi tentang produk dan informasi tentang harga produk. Dari permasalahan yang ada masih dibutuhkan strategi pemasaran berbasis *Website* yang dapat menjangkau pasar yang lebih luas mempermudah proses promosi dan penjualan hasil produk pengrajin.Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis merancang sebuah *website* yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko Tas UD.A&N Collectoin Tanggulangin” yang nantinya sistem informasi tersebut dapat menjadi bahan acuan untuk peneliti selanjutnya, di dalam *website* yang di buat. Hal ini akan memecahkan masalah dari banyaknya masalah pembeli yang terdapat di tanggulangin. hal ini juga akan mempermudah pembeli ba¹⁴ akan di buat. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lap³gan. Dan metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC yaitu metode yang mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

B. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010:39), SDLC mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem¹³angkat lunak dan menguraikan proses, yaitu pengembang menerima perpindahan dari permasalahan ke solusi. Pengembangan rekayasa sistem informasi (*system development*) dan atau perangkat lunak (*software engineering*) dapat berarti menyusun sistem atau perangkat lunak yang benar – benar baru atau yang lebih sering terjadi menyempurnakan yang sebelumnya (Nugroho, 2010:2).

- 1) Tahap awal yaitu *planning* (perencanaan) adalah men¹⁷gkut studi tentang kebutuhan pengguna (*user specification*), studi – studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. Pada tahap ini pula, sesuai dengan kaskas (tool) yang penulis gunakan yaitu UML.
- 2) Tahap kedua, yaitu *analysis* (analisis), tahap dimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case diagram* lebih lanjut, mengenai komponen – komponen sistem atau perangkat lunak, objek – objek, hubungan antar objek dan sebagainya.
- 3) Tahap ketiga,yaitu *design* (perancangan), dimana penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis.
- 4) Tahap keempat, yaitu implementasi, dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan peny⁴uan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/coding).
- 5) Tahap kelima,yaitu *testing* (pengujian), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau⁴elum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ke tahap – tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar – benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas – aktivitasnya.
- 6) Tahap²¹nam, yaitu *maintenance* (pemeliharaan), atau perawatan dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan – perbaikan kecil. Kemudian jika waktu penggunaan sistem habis, maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah.

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan lebih akurat, model pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

¹ Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko Tas UD. A&N Collection Tanggulangin Dengan Metode Waterfall

- 1) Observasi: Peneliti melakukan pengamatan langsung ke toko Tas A&N Tanggulangin. Hasil dari observasi ini yaitu Observasi dilakukan dengan meninjau secara langsung toko Tas A&N untuk mendapatkan data keterangan tentang identitas toko dan data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.
- 2) Studi Kepustaka: mencari dan melakukan Analisa penelitian terkait dengan sistem informasi penjualan kerajinan.
- 3) Wawancara: Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab secara langsung ke sumber data dan terjadi proses menyampaikan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan kepada salah satu pemilik toko emawati tentang persoalan yang dihadapi dalam proses transaksi penjualan di toko tas A&N Tanggulangin.

D. Analisis Kebutuhan Sistem

- 1) Kebutuhan Fungsional
Kebutuhan Fungsional yaitu fasilitas yang dibutuhkan dan aktifitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum diantaranya:
 - a. *Login* merupakan cara masuk ke dalam sistem (*user* dan pemilik toko/admin) pengolahan sistem merupakan pengelolaan berbagai sistem data seperti data *user*, data penjualan dan data transaksi.
 - b. Halaman awal berisi tampilan halaman *default* dimana pada saat konsumen atau pelanggan yang ingin membuka website toko tas A&N maka yang pertama akan muncul adalah bagian *default*.
- 2) Kebutuhan Non Fungsional
Kebutuhan Non Fungsional bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional diatas, berikut ini adalah kebutuhan non fungsional dari sistem informasi :
 - a. Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) yang berfungsi untuk membantu dalam melakukan pengerjaan yaitu :
 1. Sistem operasi windows 10
 2. *Text Editor* (Visual Studio Code)
 3. PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk scriping, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter buku sebagai compiler [11].
 4. MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan di lingkungan linux. MySQL merupakan software opensource yang berarti free untuk digunakan. Selain di lingkungan linux, MySQL juga tersedia di lingkungan windows [18].
 5. XAMPP server local yang berdiri sendiri (Localhost) yang terdiri dari program Apache HTTP Server, MySQL database, PHP dan Perl. Aplikasi XAMPP disediakan dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan web secara dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownloadnya dari web resminya [13].
 - b. Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) yaitu :
 1. Laptop HP (ram 4)
 2. Hardisk 1000 GB
 3. Koneksi internet
 4. HP Android

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan

Tahapan awal yang dilakukan penulis, yaitu menganalisis permasalahan yang ada, melakukan identifikasi masalah-masalah pokok yang ada, guna menjadi dasar kelompok atau organisasi sehingga terjadi perubahan, untuk pengembangan Sistem Informasi Penjualan Tas A&N Tanggulangin Berbasis Web, pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna akan Sistem Informasi Penjualan Toko Tas A&N Berbasis Web, dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu pemilik toko, Observasi pada sistem yang sedang berjalan di toko tas A&N Tanggulangin dan pihak-pihak yang terkait langsung maupun yang tidak terkait langsung pada toko Tas A&N Tanggulangin.

B. Desain Sistem

Sistem disain yaitu bagaimana cara penulis mendisain system yang akan diterapkan di toko tas A&N, dengan memanfaatkan *Software whimsical* untuk membuat tampilan desain website toko tas A&N, serta bagaimana penulis

1470

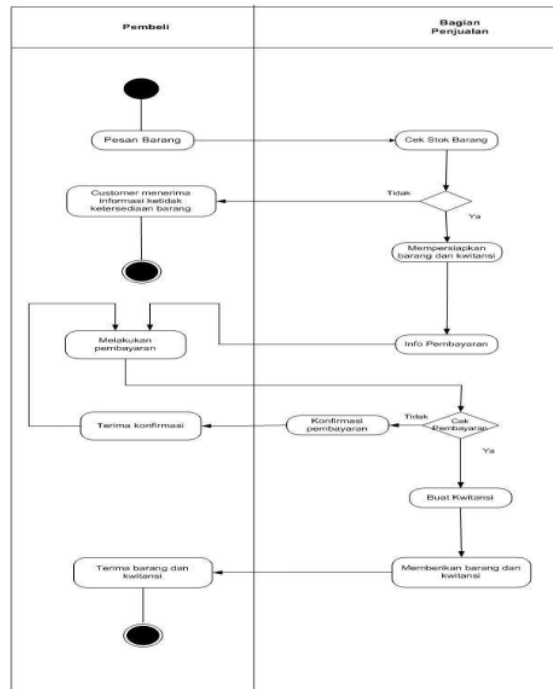
membuat tampilan dan sistem menjadi lebih mudah di pahami oleh pemilik toko tas A&N dan juga pengguna. Pada tahapan ini penulis membuat coding dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database *MSQL*. Tahapan ini penulis menerapkan analisis yang telah di buat di tahapan pertama, pada tahapan analisis ini jika terjadi kesalahan pada analisis maka *system design* tidak boleh dilanjutkan, karena harus mengulang dari tahap pertama, dan harus di perbaiki di tahap analisis.

C. Rancangan Analisis

Rancangan sistem merupakan gambaran awal dari sistem yang akan dibuat. Pada rancangan sistem akan terlihat alur atau proses yang terjadi pada sistem. Rancangan sistem informasi penjualan tas A&N berbasis web ini terdapat dua pengguna yaitu admin dan pembeli. proses yang terjadi pada sistem ini adalah admin mengupload barang dan mengelola pesanan, pembeli memilih barang yang ingin di beli dan memesan barang kemudian melakukan pembayaran.

D. Rancangan Program

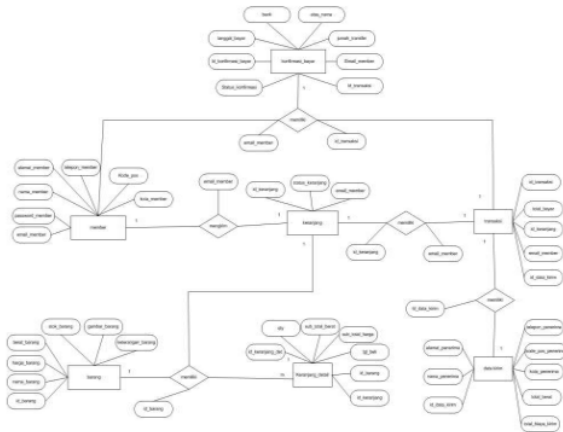
1) Activity Diagram Penjualan Tas



Gambar. 1. Activity Diagram Penjualan Tas

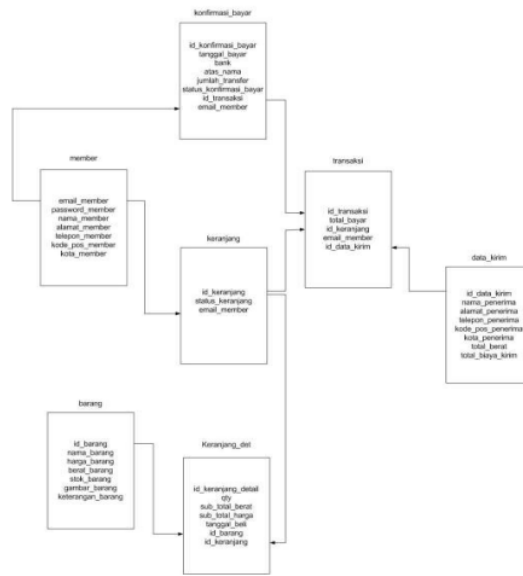
Pada gambar 1, tahap ini akan dijelaskan tentang desain Entity Relationship Diagram dan Logical Relational Structure (LRS).

2) Entity Relationship Diagram



Gambar. 2. Entity Relationship Diagram

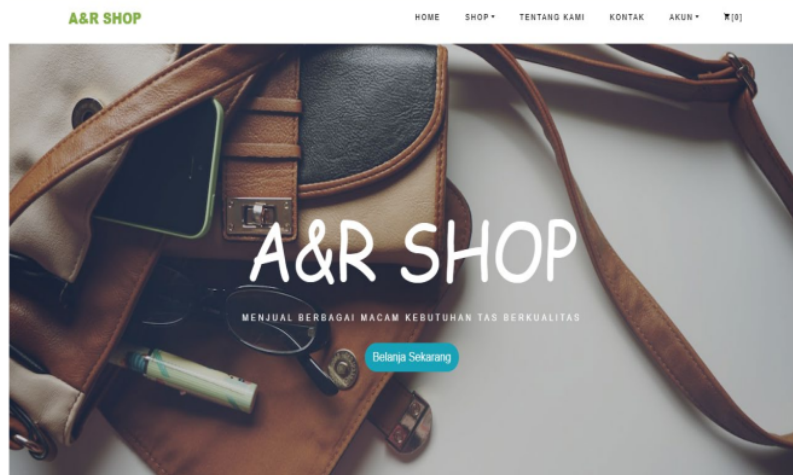
3) Logical Relational Structure (LRS)



Gambar. 4. Logical Relational Structure (LRS)

E. Tahapan Program

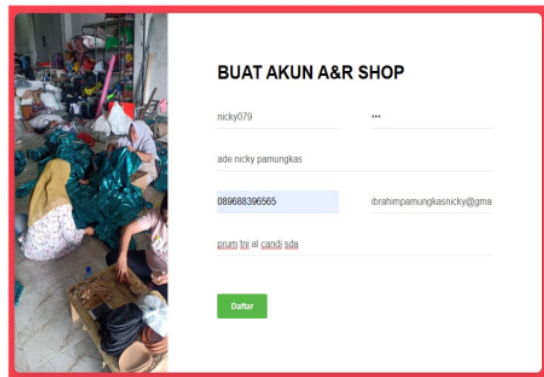
1) Tampilan Halaman Default



Gambar. 5. Tampilan Halaman Default

Gambar 5 terdapat tampilan halaman default yaitu digunakan pada saat konsumen atau pelanggan yang ingin membuka website toko Tas A&N maka yang pertama akan muncul adalah halaman default.

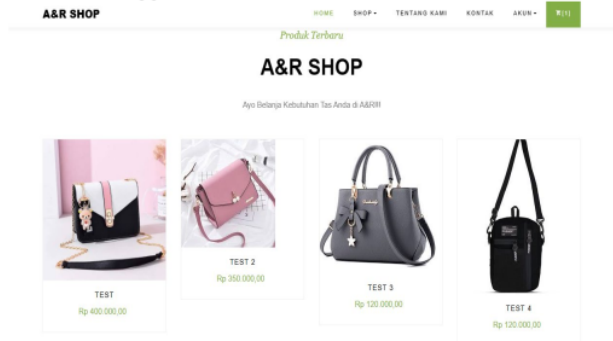
2) Tampilan Halaman Login Pelanggan



Gambar. 6. Tampilan Halaman Login Pelanggan

Gambar 6 merupakan halaman login dengan memasukkan identitas dari akun pengguna dan kata sandi sebelum berbelanja secara online di toko Tas A&N Tanggulangin.

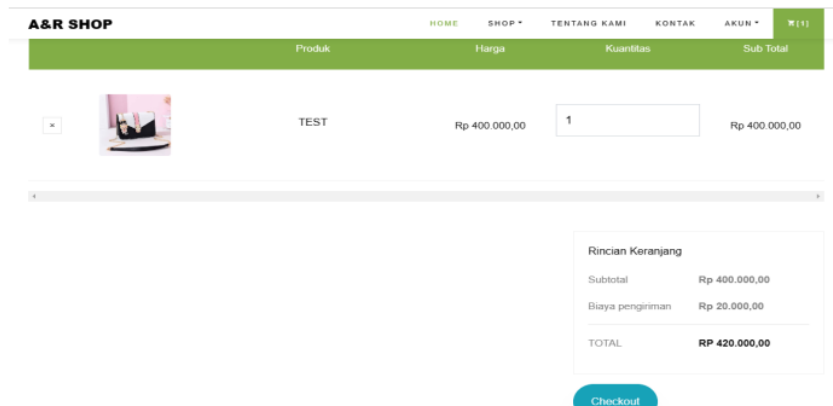
3) Tampilan Halaman Produk Pelanggan



Gambar. 7. Tampilan Halaman Produk Pelanggan

Gambar 7 yaitu Halaman yang digunakan oleh Pembeli untuk melihat semua produk.

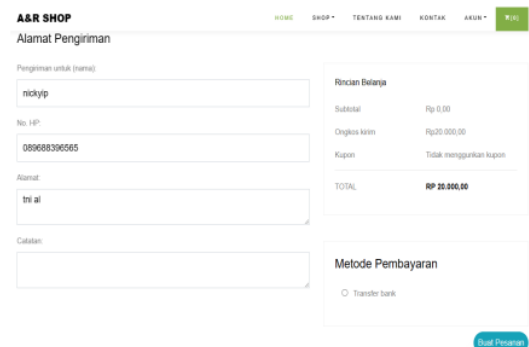
4) Tampilan Halaman Keranjang



Gambar. 8. Tampilan Halaman Keranjang

Gambar 8 yaitu halaman yang menampilkan barang yang sudah di pilih oleh pelanggan dan masuk ke dalam keranjang belanja.

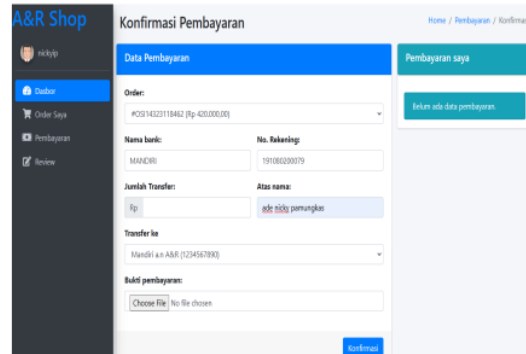
5) Tampilan Biodata Pelanggan



Gambar. 9. Tampilan Halaman Biodata Pelanggan

Gambar 9 yaitu halaman yang menampilkan biodata pelanggan yang harus di isi untuk mempermudah penjual dalam mengirim produk yang di pesan oleh pembeli.

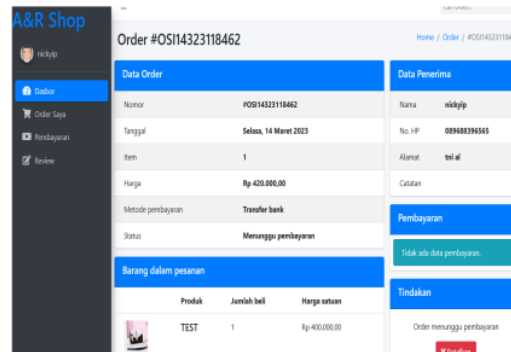
20
6) Tampilan Halaman Transfer



Gambar. 10. Tampilan Halaman Transfer

Gambar 10 yaitu halaman yang digunakan untuk megkonfirmasi nomor rekening pembeli yang digunakan dalam mentranser biaya pemesanan belanja online di toko Tas A&N Tanggulangin.

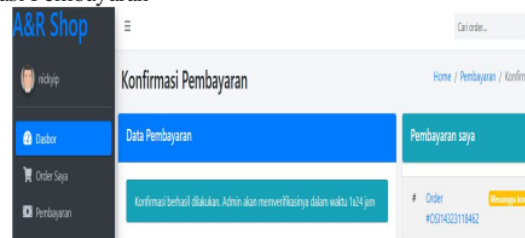
7) Tampilan Halaman Order



Gambar. 11. Tampilan Halaman Order Admin

Gambar 11 merupakan halaman yang menampilkan status rincian belanja pembeli.

8) Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar. 12. tampilan halaman Konfirmasi Pembayaran

Gambar 12 merupakan halaman data produk yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pembayaran yang ada di toko tas A&N.



F. Pengujian Sistem

Implementasi pengujian sistem penjualan kerajinan koran berbasis web dilakukan dengan menggunakan metode blackbox testing. Metode blackbox testing adalah tahapan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Pengujian dari blackbox testing ini adalah untuk menemukan bug atau masalah dalam suatu program. Berikut adalah tahapan kebutuhan fungsional sistem untuk melihat aplikasi apakah program tersebut menghasilkan output sesuai dengan yang di inginkan user.

TABLE I
 PENGUJIAN SISTEM

No	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Login	Admin dan pelanggan memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Menampilkan halaman utama pada <i>website</i>	Oke
2	biodata	Pelanggan mengisi biodata	Menampilkan hasil identitas lengkap	Oke
3	Tombol keranjang	Pelanggan memilih kerajinan koran	Menampilkan detail pesanan	Oke
4	Tambah data produk	Admin memasukan nama produk, harga produk stok produk untuk di tampilkan di menu utama	Menampilkan produk di menu utama	Oke
5	Tambah data rekening	Admin memasukan nomor rekening untuk tampil di pilihan bank pembayaran	Menampilkan no rekening di tampilan pilihan bank pembayaran	Oke
6	login dengan email yang	Saat login mengisi dengan email yang sama	Sistem akan memberi tahu bahwa anda memakai email yang sama	Oke
7	Klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database dan muncul data yang ada	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan	Oke
8	Klik tombol edit	Dapat masuk ke dalam form edit data	Tombol edit sesuai dengan yang diharapkan	Oke
9	Klik tombol cek out	Data tersimpan ke dalam database dan muncul data total harga barang yang belum termasuk ongkos kirim dan langkah-langkah selanjutnya	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan	Oke
10	Cek data pelanggan, data produk, data stok barang, dan data kategori barang	Tampil data pelanggan, data produk, data stok barang, dan data kategori barang	Sesuai dengan yang diharapkan	Oke
11	Klik cek out	Tampil total harga barang, kode pesan dan langkah selanjutnya	Cek sesuai dengan yang diharapkan	Oke
12	Hapus data produk, data kategori, data stok	Akan muncul pertanyaan "yakin data akan di hapus"	Hapus data sesuai dengan yang diharapkan	Oke
13	Logout	Pelangga atau admin keluar dari website	Menampilkan halaman <i>ounboart</i> website	Oke

Analisis System Usability Scale (SUS)

Pengujian website E-Marketing menggunakan *System Usability Testing* dengan 10 pertanyaan. Pertanyaan dari kuisioner adalah sebagai berikut:

1. Q1. Saya berpikir akan menggunakan sistem informasi penjualan tas ini.
2. Q2. Menurut saya, sistem informasi penjualan tas ini terlalu rumit untuk digunakan
3. Q3. Menurut saya, sistem informasi penjualan tas ini mudah digunakan
4. Q4. Menurut saya, dalam menggunakan sistem informasi penjualan tas ini membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi
5. Q5. Menurut saya, fitur-fitur sistem informasi penjualan tas berjalan dengan semestinya
6. Q6. Menurut saya, sistem informasi penjualan tas tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7. Q7. Menurut saya, orang lain akan memahami cara menggunakan sistem informasi penjualan tas dengan cepat
8. Q8. Menurut saya, sistem informasi penjualan tas membingungkan
9. Q9. Menurut saya, tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem informasi penjualan tas

1476

10. Q10. Menurut saya, perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem penjualan

Total responden dari penyebaran kuisioner SUS sebanyak 10 pengguna. Karakteristik pengguna yaitu jenis kelamin laki-laki sebanyak 3 orang dan perempuan 7 orang. Pekerjaan dari responden pemilik *artshop* 4 orang, pengguna masyarakat umum sebanyak 4 orang dan perajin 2 orang. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner SUS didapat hasil pada Tabel 2 berikut.

TABEL II
 HASIL PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) APLIKASI PENJUALAN

Responden	Butir Pertanyaan										Jumlah	Skor (Jumlah*0,25)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	26	65
2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	35	87.5
3	3	4	4	0	4	4	4	4	4	1	32	80
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	27	67.5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70
7	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	33	82.5
8	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	26	65
9	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
10	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	27	67.5
Rata-rata skor System Usability Scale (SUS)												73.5

Berdasarkan hasil dari tabel 2 pengujian *System Usability Scale* (SUS) maka dapat disimpulkan total skor rata-rata dari responden adalah 73,5 dan dapat disimpulkan aplikasi penjualan sudah baik sesuai fungsi dan kegunaannya.

G. Perbandingan Hasil

Perbandingan hasil dari penggunaan metode SDCL (*Systems development life cycle*) dalam penelitian ini dengan penelitian yang lain yang menggunakan metode SDLC (*Systems development life cycle*) Sebagai berikut :

- a. ⁵ yang berjudul "Sistem informasi online shop berbasis web dengan metode sdcl" menghasilkan hasil penelitian Pengisian data pemesanan pada tasia store diubah dari cara manual menjadi sistem web dan pada penjualan online berbasis web ini dapat mempermudah pelanggan untuk mencari informasi-informasi tentang produk yang dijual di tasia store. Penginputan data penjualan dan *database* yang terstruktur dengan baik. [14].
- b. Penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko Tas Ud. A&N Collection Tanggulangin Dengan Metode WATERFALL Perancangan sistem informasi penjualan kerajinan tangan lampu hias pada pumamo shop berbasis web" menghasilkan hasil penelitian Sistem informasi ini dapat membantudengan mudah dalam mencatat data transaksi penjualan serta media promosi yang efektif bagi perkembangan usaha dagangPumamaShop. Dimana pada sistem informasi ini sangat berperan penting bagi sarana penjualan barang dengan mudah dan juga mengurangi pekerjaan penjual yang mulanya penjual sangat repot dalam pencatatan data transaksi, data stok dan untuk mempromosikan barang dagangan yang menjual usaha. [15].

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari permasalahan yang ada dalam perancangan sistem informasi e-commerce pada Toko A&N adalah sebagai berikut :

- a. Dengan membuat sistem penjualan berbasis website, toko A&N dapat mempermudah pemilik toko untuk menjual Tas yang di hasilkan.
- b. Pelanggan dapat memesan Tas dimana saja apabila gajet telah terhubung dengan jaringan internet. Pelanggan hanya perlu membuka website Toko Tas A&N untuk memilih produk dan melakukan pemesanan tanpa perlu datang ketoko.
- c. Pelanggan dapat melakukan transaksi secara online ke Toko A&N Tanggulangin dan pembayarannya dapat langsung ditransfer ke rekening yang telah di siapkan oleh pemilik toko.

- d. tidak hanya membeli Tas saja, pelanggan juga bisa mempermudah pembelian via online.
- e. Hasil System Usability Scale (SUS) menunjukkan total skor rata-rata dari 10 responden yang mengisi kuisioner didapatkan skor 73,5 yang menunjukkan bahwa aplikasi penjualan sudah baik sesuai fungsi dan kegunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Nurdin and D. Djuniadi, "Securing audio chat with cryptool-based twofish algorithm," J. Soft Comput. Explor., pp. 37–43, 2022, doi: 10.52465/joscevx3i1.65.
- [2] A. Amirullah et al., "Penerapan Perencanaan Strategis SI/TI Dengan Metode Ward & Perppard Pada UMKM Kuliner," J. Sist. Inf., vol. 14, no. 1, pp. 2599–2610, 2022.
- [3] Z. Sun, K. Strang, and S. Firmin, "Business analytics-based enterprise information systems," J. Comput. Inf. Syst., vol. 57, no. 2, pp. 169–178, 2017, doi: 10.1080/08874417.2016.1183977.
- [4] D. Amott, F. Lizama, and Y. Song, "Patterns of business intelligence systems use in organizations," Decis. Support Syst., vol. 97, pp. 58–68, 2017, doi: 10.1016/j.dss.2017.03.005.
- [5] Y. Duan, G. Cao, and J. S. Edwards, "Understanding the impact of business analytics on innovation," Eur. J. Oper. Res., vol. 281, no. 3, pp. 673–686, 2020, doi: 10.1016/j.ejor.2018.06.021.
- [6] T. H. Davenport, "From analytics to artificial intelligence," J. Bus. Anal., vol. 1, no. 2, pp. 73–80, 2018, doi: 10.1080/2573234X.2018.1543535.
- [7] L. Fink, N. Yogeve, and A. Even, "Business intelligence and organizational learning: An empirical investigation of value creation processes," Inf. Manag., vol. 54, no. 1, pp. 38–56, 2017, doi: 10.1016/j.im.2016.03.009.
- [8] S. Sudiarti, "Sistem Informasi pemasaran berbasis web dalam meningkatkan pembelian kerajinan anyaman di Cv Binangkit Kabupaten Tasikmalaya," 2019.
- [9] L. O. Waqos, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Helm Berbasis Website Pada Harum Helm Surabaya," 2018.
- [10] N. Susanti, "Perancangan E-Marketing UMKM Kerajinan Tas," 2018.
- [11] "https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-teknologi/issue/archive P-ISSN :2580-4308 E-ISSN :2654-8046," vol. 7, no. 1, pp. 11–20, 2022
- [12] E. Damayanti, "Sistem Informasi Penjualan Obat Pertanian Berbasis Web pada Toko BUTANI Blora," Walisongo J. Inf. Technol., vol. 1, no. 2, p. 161, 2019, doi: 10.21580/wjit.2019.1.2.4520.
- [13] R. F. Ahmad and N. Hasti, "Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web," J. Teknol. dan Inf., vol. 8, no. 1, pp. 67–72, 2018, doi: 10.34010/jativ8i1.911.
- [14] Z. S. H. Albertus Laurensius Setyabudhi, "Sistem informasi online shop berbasis web dengan metode SDLC," Juli 2020.
- [15] M. F. Z. I. P. Surminah, "Perancangan sistem informasi penjualan kerajinan tangan lampu hias pada pumama shop berbasis web," januari 2019.

Plagiasi Jurnal Sistem Informasi penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko tas UD. A&N Collection Tanggulangin Dengan Metode waterfall

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	sisfotenika.stmikpontianak.ac.id Internet Source	1%
2	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	1%
3	Tasiati - AMIK BSI Purwokerto, Corie Mei Hellyana - AMIK BSI Tegal. "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA GENOM BAG PURWOKERTO", Evolusi : Jurnal Sains dan Manajemen, 2017 Publication	1%
4	Yugi Setiawan, Fauziah, Alexius Ulan Bani, Iskandar Zulkarnain. "Rancang Bangun Aplikasi Poin Prestasi dan Poin Pelanggaran Siswa Berbasis Web Studi Kasus SMK PGRI 31 Jakarta Pusat", Jurnal Jaring SainTek, 2022 Publication	1%
5	ejurnal.umri.ac.id Internet Source	1%

6	mand-ycmm.org Internet Source	1 %
7	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
8	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
9	transit.ftik.usm.ac.id Internet Source	1 %
10	ejournal.unuja.ac.id Internet Source	1 %
11	dokumen.tips Internet Source	1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
13	keitakhatulistiwa.blogspot.com Internet Source	1 %
14	lenterailmubastari.blogspot.com Internet Source	1 %
15	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1 %
16	anzdoc.com Internet Source	1 %
17	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta	1 %

18 rahmatalghasyiah.home.blog 1 %
Internet Source

19 www.coursehero.com 1 %
Internet Source

20 Darna Basmin. "RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN KOTA MASAMBA", D'computare: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2021 1 %
Publication

21 Submitted to Universitas Pamulang 1 %
Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On