

APLIKASI PENJUALAN TOYS BERBASIS WEBSITE PADA PT.STATION SUMBER MAKMUR JAYA

NUR HAZHIFAH
13.31.101

Program Studi Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Widya Cipta Dharma
Jl. M Yamin No 14, Samarinda. Kode Pos, 75123
nurhazhifah@gmail.com

A B S T R A K

PT. Station Sumber Makmur Jaya memiliki *website* penjualan yang membantu dalam memberikan pengenalan produk dan pemasaran produk dalam jangkauan pasar yang luas. Dalam membangun *website* ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, metode pengujian *blackbox*, *database* MySQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *dreamweaver* sebagai *webeditor*, *apache* sebagai *webserver local*, *flowchart* dan *sitemap* sebagai alat bantu perancangan sistem.

Dengan adanya *website* produk *Toys*(mainan) akan sangat membantu meningkatkan kinerja dalam proses penjualan produk tersebut. Dengan cakupan pasar yang luas akan membantu memperkenalkan dan mempromosikan produk *Toys*(mainan) yang ada pada PT. Station Sumber Makmur Jaya.

Kata Kunci : *Website*, Penjualan

A B S T R A C T

Station Sumber Makmur Jaya have a sales website that helps in providing product introduction and marketing of products in a wide range of markets. In building this website using the methods of systems development *waterfall*, *blackbox* testing method, and a MySQL database using PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *Dreamweaver* as *WebEditor*, *apache* as a local *webserver*, *flowchart* and *sitemap* as a tool for system design.

With the website product *Toys* will help improve performance in the process of selling the product. With extensive market coverage will help introduce and promote products *Toys* which is in Station Sumber Makmur Jaya Ltd.

Keywords : Website, Sales

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Seiring dengan cepatnya perkembangan pada bidang teknologi seperti sekarang ini. Penggunaan internet sepertinya akan mendominasi pada masa kini dan masa yang akan datang. Internet merupakan singkatan dari (*Interconnected-Networking*) yang berarti jaringan komputer yang saling terhubung antara satu komputer dengan komputer yang lain yang membentuk sebuah jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, saling bertukar informasi atau tukar menukar data. Beberapa manfaat dari penggunaan internet yaitu dapat meningkatkan produktifitas kerja, dapat meningkatkan kerja sama, memudahkan komunikasi, efisiensi biaya dan kemudahan dalam mendapatkan sebuah informasi. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi melalui *E-Commerce* (*Electronic Commerce*).

E-Commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Manfaat dari penerapan penggunaan *E-commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan di era globalisasi saat ini.

Diharapkan dapat memudahkan bagi perusahaan dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pemasaran, meningkatkan daya saing perusahaan, menggantikan konsep manual, pertukaran data atau informasi jadi lebih mudah, memudahkan bagi calon pembeli untuk melakukan pembelian produk khususnya produk yang sulit dicari atau jauh dari tempat tinggalnya dan melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya.

Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah PT. Station Sumber Makmur Jaya yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan (grosir dan eceran) produk *handphone*, *accessories* dan *toys*. Mengingat persaingan yang semakin ketat perusahaan mencoba mencari alternatif lain untuk menjual produknya, dengan menggunakan *E-commerce* salah satunya adalah *website*. PT. Station Sumber Makmur Jaya sudah memiliki *website*, namun *website* tersebut sebenarnya hanya berfokus pada penjualan *handphone* dan *accessories* saja, untuk penjualan produk *toys*, PT. Station Sumber Makmur Jaya memiliki nama lain yaitu Station *Brick* dan produk *toys* belum memiliki *website* sendiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan menerapkan *website* yang hanya fokus pada penjualan produk *toys*.

Toys yang dimaksud disini adalah produk mainan *bricks* seperti nano block, lego, robotik, balok kayu, *action figure* dan lain-lain. Produk *toys* yang dijual adalah produk yang mempunyai Standar Nasional Indonesia (SNI). Produk *toys* ini

mencakup segala usia anak-anak (3 tahun keatas), remaja hingga orang dewasa. Sehingga bisa untuk mengasah otak dan kreativitas, sebagai koleksi dan hobi. *Toys* yang dijual berasal dari *brand* ternama seperti Loz, Wange, SY, Robotime dan DECOOL.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di atas, dalam hal ini penulis mencoba menyusun sebuah tugas akhir dengan membuat sebuah *website E-commerce* dengan judul “APLIKASI PENJUALAN *TOYS* BERBASIS *WEBSITE* PADA PT. STATION SUMBER MAKMUR JAYA”. Dan diharapkan pula sistem ini akan membantu perusahaan menjalankan segala kegiatan usahanya dari segi penjualan dan pemasaran.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat Aplikasi Penjualan *Toys* Berbasis *Website* Pada PT. Station Sumber Makmur Jaya?”.

Batasan Masalah

Pembahasan masalah berisi tentang batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Permasalahan yang ada dalam PT. Station Sumber Makmur Jaya dalam penjualan *toys* ada beberapa, sehingga akan dibatasi permasalahannya hanya dalam hal

penjualan saja, supaya pembahasan tidak menyimpang dan lebih terarah.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi kepada *customer* terhadap penjualan secara *online* serta menggunakan *website* sebagai sumber informasi *online* dan diharapkan dapat meningkatkan kinerja perusahaan yang lebih efektif dan efisien.

Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memahami dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan terutama yang berhubungan dengan pemrograman *website* penjualan.
2. Dengan penelitian ini penulis berharap dapat dijadikan bahan pustaka bagi peneliti lain yang dapat dijadikan bahan acuan dan inspirasi untuk membuat *website*, serta dapat membandingkan *website* baru dengan *website* yang lama.
3. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat digunakan secara optimal dan tepat, sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Jl. M. Yamin Ruko Superblok 888, No. 15-16 (Depan Kolam UNMUL), Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia Telp (0541) – 741080. Penelitian dilaksanakan selama 1 (satu) bulan dari tanggal 16 November s/d 16 Desember 2015.

2. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Wawancara
- 2) Pengamatan Langsung

3. Teknik Analisis

Dalam penulisan ini, tahapan teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Analisis data

Dalam analisis ini, data yang dibutuhkan untuk membangun *website* seperti data produk, data *member* dan data pemesanan.

2) Analisis Kebutuhan Sistem / Fungsional

Adapun alat bantu perancangan sistem yang digunakan dalam membangun *website* penjualan pada Station *Brick* adalah :

- a. *Flowchart* digunakan untuk memberikan alur prosedur pada sistem.
- b. *Sitemap* digunakan untuk navigasi dengan memberikan gambaran umum tentang susunan menu dari sistem.

3) Analisis Teknologi

Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi *software* dan *hardware*.

4. Metode Pengembangan Sistem

Adapun tahap-tahap *waterfall* dalam pembangunan aplikasi *website* sebagai berikut diantaranya:

1) Analisis

Pada tahap ini untuk melakukan analisa terhadap masalah yang ada untuk memudahkan kontrol data penjualan barang *toys*.

2) Desain

Pada tahap ini merancang *website* sesuai dengan kebutuhan seperti *flowchart* dan *sitemap*.

3) Implementasi

Beberapa tahap implementasi pada *website* Station *Brick* adalah:

- a. Struktur Database
- b. Implementasi Program
- c. Coding Program

4) Pengujian

Pada tahap ini metode pengujian yang digunakan pada *website* Station *Brick* adalah *Black Box* dan *Beta Testing*.

TINJAUAN PUSTAKA

Aplikasi

Menurut Dhanta (2009), aplikasi (*application*) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-

tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Internet

Prasojo dan Riyanto (2011) menyatakan internet merupakan kependekan dari *Interconnected Networking* atau *International Networking*, yaitu kumpulan yang sangat luas dari jaringan komputer besar atau kecil yang saling berhubungan dengan menggunakan jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia.

E-Commerce

E-commerce dapat didefinisikan melalui media elektronik yang terhubung dengan internet. *E-commerce* mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini tidak lepas dari perkembangan jaringan komputer, yaitu melakukan hubungan antara beberapa komputer yang dihubungkan dengan jaringan telepon sehingga antar komputer dapat melakukan komunikasi dan bertukar informasi. *E-commerce* dapat berjalan dikarenakan ada pelaku didalamnya. Pelaku *e-commerce* memunculkan fenomena *Business to Business* (B2B) dan *Business to Customer* (B2C).

Website dan WWW (World Wide Web)

Menurut Dadan (2007), sebuah situs web adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*)

atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) di Internet. WWW terdiri dari semua situs web yang tersedia kepada publik. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis.

HTML (Hyper Text Markup Language)

Menurut Prasetio (2012), HTML (*Hyper Text Markup Language*) yang didefinisikan sebagai sebuah file teks yang berisi *tag-tag markup*. *Tag markup* berfungsi untuk memberitahukan browser bagaimana harus menampilkan sebuah halaman. Pada file HTML harus memiliki ekstensi htm atau html dan dapat dibuat menggunakan editor teks yang biasa dipakai.

PHP

Menurut Kadir (2009), PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*. Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web yang dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini.

CSS (Cascading Style Sheet)

Menurut Swastika (2006). *Cascading Style Sheet* adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. CSS bekerja sebagai pelengkap pada

HTML. Penggunaan CSS dilakukan untuk memperluas kemampuan HTML dalam memformat dokumen web atau untuk mempercantik tampilan web.

JavaScript

Menurut Kadir (2011), *JavaScript* adalah kode untuk menyusun halaman web yang memungkinkan dijalankan pada sisi klien. *JavaScript* adalah bahasa yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif. *JavaScript* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman web, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan antarmuka yang menarik.

Bootstrap

Bootstrap merupakan *framework* ataupun *tools* untuk membuat aplikasi web ataupun situs web *responsive* secara cepat, mudah dan gratis. Bootstrap terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *Grid*, *Layout*, *Typography*, *Table*, *Form*, *Navigation*, dan lain-lain. Di dalam Bootstrap juga sudah terdapat jQuery plugins untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *Transitions*, *Modal*, *Dropdown*, *Scrollspy*, *Tooltip*, *Tab*, *Popover*, *Alert*, *Button*, *Carousel* dan lain-lain.

Macromedia Dreamweaver

Menurut Suyanto (2007), Macromedia Dreamweaver adalah *editor* HTML profesional untuk

merancang, mengkodekan, dan mengembangkan *website*, halaman web, dan aplikasi web. Kita bisa melakukannya secara manual untuk *coding* HTML ataupun mengerjakan dalam lingkungan *editing visual*. Dreamweaver menyediakan *tool* yang sangat menolong untuk meningkatkan pengalaman dalam menciptakan web.

MySQL

Menurut Puspitosari (2011), MySQL merupakan salah satu *software* untuk database server yang banyak digunakan, MySQL bersifat *Open Source* dan menggunakan SQL. MySQL bisa dijalankan di berbagai *platform* misalnya Windows, Linux, dan lain sebagainya.

XAMPP

Menurut Wicaksono (2008), XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer local. XAMPP berperan sebagai *server* web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah *CPanel server virtual*, yang dapat membantu anda melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan internet.

Alat Bantu Perancangan Sistem

Alat bantu yang digunakan untuk mendukung keberhasilan dalam tahapan yang dilalui agar pemakaiannya alat-alat tersebut sesuai dengan

kegunaannya maka diperlukan teori dari alat bantu perancangan sistem yang nantinya digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Flowchart*

Menurut Jogiyanto (2008), sebuah sistem *flowchart* adalah perangkat diagram grafik yang menyimpan dan mengkomunikasikan aliran data media dan prosedur informasi yang diperlukan dalam sistem informasi. Hal ini dilakukan dengan menggunakan berbagai simbol yang dihubungkan dengan panah-panah untuk menunjukkan aktifitas proses informasi. Sistem *flowchart* tertentu berfungsi penting sebagai media dan *hardware* yang digunakan dan proses yang berhubungan dengan sistem informasi fisik yang diperlukan atau diajukan.

2. *Sitemap*

Menurut Suyanto (2007), *sitemap* adalah susunan menu atau hirarki menu dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan link atau navigasi tiap halaman suatu situs web.

Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011), SDLC atau *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem sebelumnya.

1. Waterfall

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011), Model SDLC air terjun

(*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut, dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode tersebut :

- 1) Analisis
- 2) Desain
- 3) Implementasi
- 4) Pengujian

Metode Pengujian Sistem

1. Pengujian Black Box

Menurut Hanif (2007), pengujian *black box* terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing* pengujian hanya dilakukan hanya dengan menjalankan atau eksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

2. Pengujian Alfa & Beta

Menurut Simarmata (2010), pada pengujian alfa pengguna akan di undang ke pusat pengembangan. Pengguna akan menggunakan aplikasi dan pengembang mencatat setiap masukan atau tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Semua jenis perilaku tidak normal dari sistem dicatat dan di koreksi oleh para pengembangan.

HASIL ANALISIS DAN PERANCANGAN

Hasil Analisis

Dari hasil analisis terhadap sistem yang akan dibangun menghasilkan beberapa analisis, diantaranya yaitu :

1. Analisis Data

Dalam analisis data, data yang dibutuhkan untuk membangun *website* penjualan *toys* pada *Station Brick* adalah :

- 1) Data produk
- 2) Data *member*
- 3) Data pemesanan

2. Analisis Kebutuhan Sistem / Fungsional

Adapun alat bantu perancangan sistem yang digunakan dalam membangun *website* adalah :

- 1) *Flowchart* digunakan untuk memberikan alur prosedur pada sistem.
- 2) *Sitemap* digunakan untuk navigasi dengan memberikan gambaran umum tentang susunan menu dari sistem.

3. Analisis Teknologi

1) Perangkat Lunak (*Software*)

- a. Sistem operasi windows 8
- b. Web server : XAMPP
- c. Bahasa pemrograman PHP, Javascript, HTML, CSS, Bootstrap
- d. Database : MySQL
- e. Web Editor : Macromedia Dreamweaver
- d. Browser : Mozilla Firefox dan Google Chrome

2) Perangkat Keras (*Hardware*)

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun *website* penjualan *toys* pada *Station Brick* adalah :

- a. Laptop : Asus X455L
- b. Processor Inter core i3
- c. Memory 2 GB
- d. Hardisk
- e. Mouse

3) Perangkat Otak (*Brainware*)

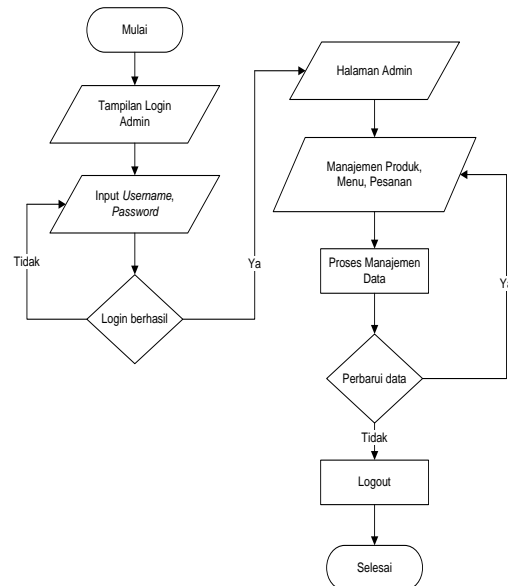
Hak akses akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pengunjung
- b. *Member*
- c. Administrator

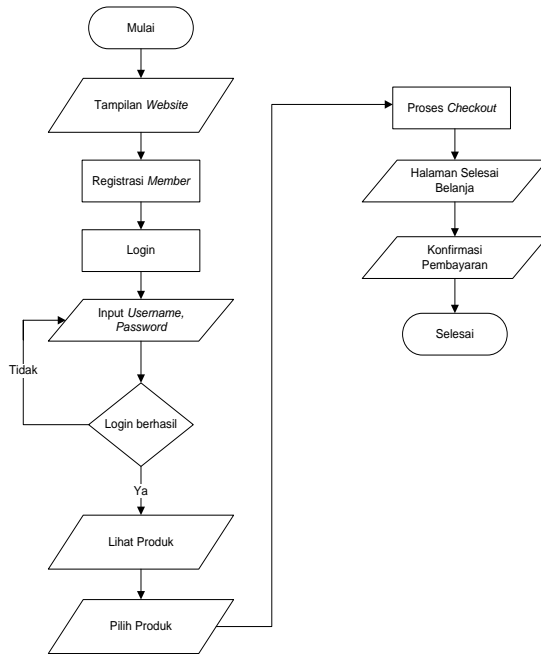
Perancangan

Untuk perancangan sebuah sistem digunakan alat bantu pengembangan sistem seperti *flowchart* dan *sitemap*.

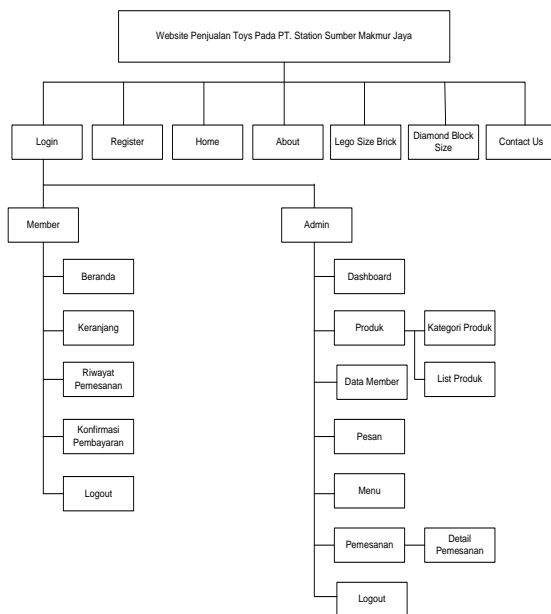
1. *Flowchart* Sistem Halaman Administrator



2. Flowchart Sistem Pada Pemesanan Produk



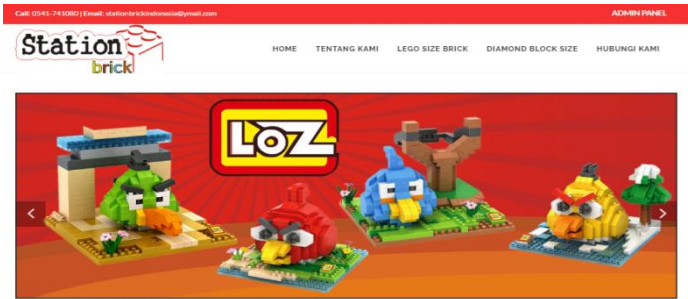
3. Sitemap



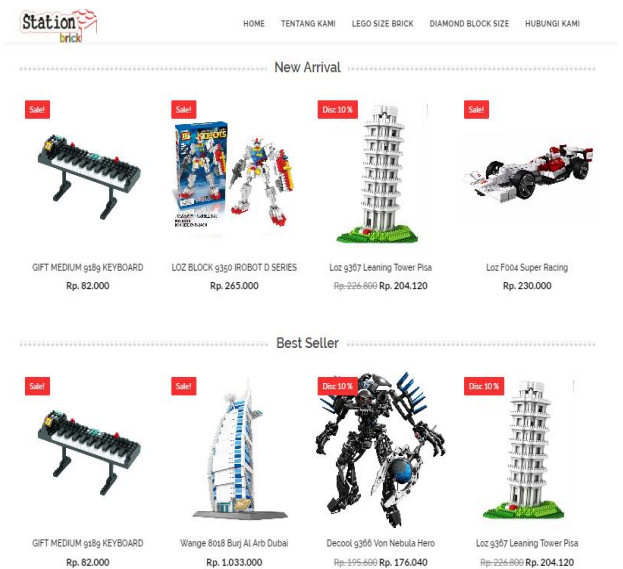
IMPLEMENTASI

Implementasi Program

1. Beranda



2. New Arrival dan Best Seller



3. Login dan Registrasi *Member*



Belum punya Akun ? [Daftar sekarang](#)

Login

USERNAME:

PASSWORD:

[Lupa Password?](#)

NAMA LENGKAP:

ALAMAT EMAIL:

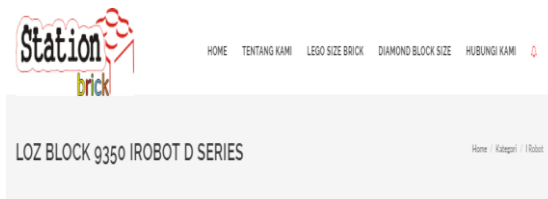
USERNAME:

NO HP:

PASSWORD:

KONFIRMASI PASSWORD:

4. Halaman Detail Produk



Sale

Rp. 265.000

[Tambah Keranjang](#)

Barcode : 305001043

Merik : Loc

Weight : 1Kg


Dimension : Length 17cm -- Width 5cm -- Height 25cm

Pieces : 440 Pcs

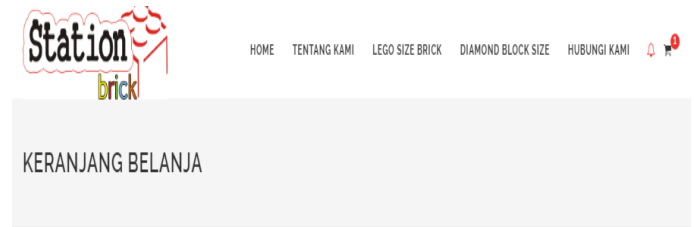
BRAND

- Decol
- Loc
- Robotime
- SY
- Wlange

[Kategori: Robot](#)

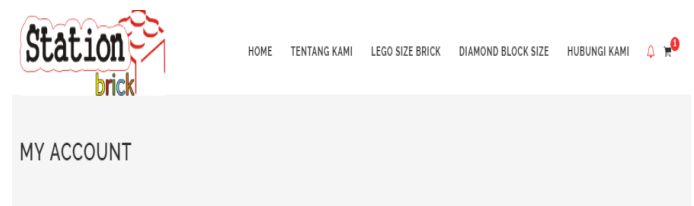



5. Keranjang Belanja



Produk	Harga Perunit	QTY	Total
 GIFT MEDIUM 9189 KEYBOARD	Rp. 82.000	- 1 +	Rp. 82.000

6. Akun



 Nur Hazifah
[Log Out](#)

[Rinvayat Pemesanan](#)

Ubah Rincian Akun

NAMA LENGKAP:

ALAMAT EMAIL:

PASSWORD:

KONFIRMASI PASSWORD:

Jika tidak ingin merubah password silahkan kosongkan.

PHONE:

7. Checkout

CHECKOUT

Rincian Pengiriman

NAMA DEPAN: NAMA BELAKANG:

ALAMAT:


RT: RW:

PROVINSI: KOTA:

KODE POS:

NO HANDPHONE:

Pesanan

Product	Quantity	Total	SubTotal Belanja	Rp. 82.000
 GIFTMEDIUM18PKET/BOARD	1	Rp. 82.000	Pengiriman	Gratis Pengiriman
			Total	Rp. 82.000


KIRIM

8. Halaman Selesai Belanja


Konfirmasi Pemesanan

Kepada Nur Hazhifah,
Nomor pemesanan Anda PS0000001
Total Transfer Rp. 1.060.000
Terima kasih telah berbelanja di Station Brick.
Mohon lakukan pembayaran dalam jangka waktu 1x24 jam. Jika tidak pesanan Anda akan dibatalkan.

Silahkan melakukan pembayaran ke salah satu rekening berikut:



0271877790
Surya Natavijaja



1480010527888
Surya Natavijaja

Untuk tahap akhir proses pembayaran, silahkan lakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi formulir online agar pesanan bisa segera kami proses.

KONFIRMASI PEMBAYARAN

9. Riwayat Pemesanan

MY ACCOUNT

Home / Pages / My Account

Nur Hazhifah
Log Out

Riwayat Pemesanan

No	No. Pesan	Tanggal	Nama Penerima	Status	Konfirmasi Pembayaran
1	PS0000001	2016-06-27 16:19:01	Nur Hazhifah	Upload Bukti!	KONFIRMASI

10. Login Admin

Admin StationBrick

Login

hazhifah

.....

Login

11. Halaman Menu Utama Admin



12. Data Produk

Data Produk

Show 10 entries

No	Gambar	Nama	Stok	Berat	Harga Akhir	Merk	Kategori	Best Seller	Action
1		SY 255 HULK YELLOW	4	0 Kg	Rp. 33.600	SY	Superhero Box Series	-	View Edit Delete
2		SY 255 HULK RED	9	0 Kg	Rp. 33.600	SY	Superhero Box Series	-	View Edit Delete
3		SY 255 HULK GREY	7	0 Kg	Rp. 336.000	SY	Superhero Box Series	-	View Edit Delete
4		SY 255 HULK GREEN	8	0 Kg	Rp. 336.000	SY	Superhero Box Series	-	View Edit Delete
5		SY 179 IRONMAN 04	6	0 Kg	Rp. 19.200	SY	Superhero Box Series	-	View Edit Delete

13. Daftar Member

Data Member

Home > Member > Data Member

Daftar Member

Show 10 entries

Search:

ID_Member	Nama Lengkap	Email	No HP	Username	Password	#
1	Tulus Adi Prakoso	tulus@gmail.com	08115545446	tulus	e10adc3949ba59abbe56e05720f883e	Delete
2	Vita Amalia	vita_amalia@gmail.com	08115545446	vita	e10adc3949ba59abbe56e05720f883e	Delete
3	Nur Hazifah	nurhazifah@gmail.com	08125393717	hazifah	e10adc3949ba59abbe56e05720f883e	Delete
4	Supianur	supianur@gmail.com	08125393717	ian	e10adc3949ba59abbe56e05720f883e	Delete
5	Misda Anani	misdaanani@gmail.com	08125393717	misda	e10adc3949ba59abbe56e05720f883e	Delete

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

14. Pemesanan

Pemesanan Data Pemesanan

Home > Pemesanan > Data Pemesanan

Data Pemesanan

Show 10 entries

Search:

No	No Pemesanan	Nama Member	Tanggal Pemesanan	Status	#
1	PS0000001	Nur Hazifah	2016-06-14 23:40:12	Lunas	Detail
2	PS0000002	Vita Amalia	2016-06-11 13:08:21	Lunas	Detail
3	PS0000003	Supianur	2016-06-11 22:58:20	Pesan	Detail
4	PS0000004	Tulus Adi Prakoso	2016-06-14 22:16:06	Pesan	Detail
5	PS0000005	Rani Sofyanti	2016-06-17 00:15:52	Lunas	Detail
6	PS0000006	Tulus Adi Prakoso	2016-06-17 16:52:24	Pesan	Detail

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

15. Detail Pemesanan

Detail Pemesanan

Nomor Pemesanan
FS000006
2016-06-17 16:52:24

No	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	SI 255 HULUK GREEN	1	Rp. 336.000	Rp. 336.000
2	Decool 10088 Stroller Hero	1	Rp. 167.040	Rp. 167.040

Data Pengiriman

Nama Lengkap: Nur Hachibib
Alamat Lengkap: Jl. Pasanda Pulu-Pulu Jauh Banjar Hehi RT. 12 RW. 05
Provinsi: Kalimantan Timur
Kota: Samarinda Ujung
Kode Pos: 75123
No Telp: 08115545446

Shipping: Free
Total: Rp. 336.040

Data Pembayaran

Member belum melakukan pembayaran

Data Member

Username: tulus
Nama Lengkap: Tulus Adi Prakoso
Email: tulus@gmail.com
No HP: 08115545446

Pengujian

Pengujian program merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas yang baik dan untuk mengetahui kesalahan dari perangkat lunak dan mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Metode pengujian yang digunakan dalam *website* penjualan pada PT. Station Sumber Makmur Jaya adalah *black box* dan beta.

1. Pengujian *Black Box*

- 1) Pengujian Pendaftaran *Member*
- 2) Pengujian Login

3) Pengujian Pada Halaman *Administrator*

4) Pengujian Pada Halaman *Member*

2. Pengujian Beta

Pengujian ini dilakukan dengan metode beta *testing* dengan cara memberikan kuesioner yang dilakukan kepada 10 responden yang akan menjawab sejumlah pertanyaan yang diajukan.

3. Hasil Pengujian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan *website* penjualan, diperoleh masukan dari beberapa responden yang telah melakukan uji coba.

Jumlah yang mengembalikan formulir 10, jumlah pertanyaan untuk user 10

Penilaian berdasarkan :

- 1) *User interface*
- 2) Kejelasan informasi dalam *website*
- 3) Bobot nilai

Jawaban	Bobot
Kurang Sekali	1
Kurang	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Baik Sekali	5

4) Tabel perolehan skor nilai *user*

No	Nama Responden	Jawaban					Skor Nilai
		KS	K	CB	B	BS	
1	Misda	1 x 0	2 x 0	3 x 2	4 x 5	5 x 2	36
2	Ridho	1 x 0	2 x 0	3 x 0	4 x 5	5 x 4	40
3	Ramadhan	1 x 0	2 x 0	3 x 0	4 x 7	5 x 2	38
4	Suci	1 x 0	2 x 0	3 x 0	4 x 6	5 x 3	39
5	Eliya	1 x 0	2 x 0	3 x 2	4 x 4	5 x 3	37
6	Harlin	1 x 0	2 x 0	3 x 4	4 x 5	5 x 0	32
7	Gabby	1 x 0	2 x 0	3 x 2	4 x 4	5 x 3	37
8	Eri	1 x 0	2 x 0	3 x 0	4 x 4	5 x 5	41
9	Carolina	1 x 0	2 x 0	3 x 2	4 x 6	5 x 2	40
10	Nike	1 x 0	2 x 0	3 x 2	4 x 3	5 x 4	38

Nilai rata-rata *user*
 $(36+40+38+39+37+32+37+41+40+38)/10=37,8$

Persentase nilai : $30,8/50*100\%=75,6$

PENUTUP

Kesimpulan

Dari penjelasan pada Aplikasi Penjualan Toys Berbasis Website Pada PT. Station Sumber Makmur Jaya sebagaimana yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript, Bootstrap, HTML dan MySQL sebagai databasenya.
2. *Website* penjualan pada PT. Station Sumber Makmur Jaya dapat memberikan informasi seputar profil, kontak dan produk-produk *toys* yang dijual di Station *Brick*.
3. *Website* penjualan berbasis *online* pada Station *Brick* ini dirancang untuk pelanggan yang ingin membeli produk *toys* dan meningkatkan pelayanan yang maksimal kepada pelanggan secara *online* dengan jangkauan pasar yang luas.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. *Website* dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fasilitas-fasilitas lain yang dapat membuat sistem menjadi lebih optimal seperti, peta, *news letter*, *chat*, biaya ongkos kirim dan lain-lain.

2. Tampilan *website* dapat dibuat sesuai dengan judul yaitu penjualan *toys*, dengan sedikit memberikan sentuhan animasi pada *website*.
3. Pada metode pembayaran bisa dikembangkan lagi dengan *Paypal*, SMS Banking maupun Internet Banking.
4. Pada pemesanan dapat dibuat otomatis pembatalan pesanan yang akan masuk ke dalam email pelanggan, apabila pelanggan tidak melakukan pembayaran dalam jangka waktu yang sudah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

Dadan, 2007, *Kreatif Membuat Website Profesional*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Dhanta, R, 2009, *Pengantar Ilmu Komputer*, Surabaya, INDAH.

Hanif, Al Fatta, 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Husein, Alatas. 2013. *Responsive Web Dengan Php & Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia.

Jogiyanto, 2008. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Kadir, Abdul, 2009. *Mudah Menjadi Programmer*, Yogyakarta: Yeskom.

Kadir, Abdul, 2011. *Buku Pintar JQuery dan PHP*. Yogyakarta: MediaKom.

Mulyanto, Agus, 2008, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Murya, Y, 2014, *Project PHP 15 Juta, Membuat Toko Ebook Online Dengan Bootstrap, Twitter 3, & PHP Mysql*, www.jasakom.com, Jasakom.

Prasetio, Adhi, 2012, *Buku Pintar Pemrograman WEB*, Jakarta: Media Kita.

Prasojo Diat Lantip, Riyanto, 2011, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta: Gava Media

Puspitosari, Heni, 2011. *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.

Rosa dan Shalahuddin, 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Penerbit Modula Bandung.

Simarmata, Janner, 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Suyanto, Herman, Asep, 2007. *Step by Step Web Design Theory and Practices*.

Yogyakarta: Andi Offset.

Swastika, Windra, 2006, *Resep CSS (Cascading Style Sheet)*, Penerbit Dian Rakyat.

Untari, Widia, 2013. “Aplikasi Penjualan Barang Electronic dan Furniture Pada PT. Berkatkarunia Jayamutlisarana Samarinda Berbasis Website”.

Laporan Tugas Akhir.

Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma Samarinda.

Wicaksono, Yogi, 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Yuhefizar, 2013, *Mudah Membangun Web Profil Multibahasa*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.