

Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Bravo Sports

Fitrah Faisal Zamli^{*1}, Brigida Arie Minartiningtyas²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, Bali, Indonesia

e-mail: ^{*1}fitrah.faisal@stiki-indonesia.ac.id, ²Brigida.Arie@stiki-indonesia.ac.id

Abstrak

Toko Bravo Sports merupakan salah satu toko atau usaha yang bergerak di bidang perdagangan perlengkapan olahraga. Dalam proses penjualan barang, saat ini toko masih menggunakan sistem yang konvensional yaitu konsumen harus datang langsung ke toko untuk membeli barang yang diinginkan. Toko telah menggunakan kemajuan teknologi untuk membantu penyebaran informasi tentang barang yang dijual yaitu dengan memanfaatkan sosial media seperti BBM, Instagram, Facebook, dan twitter. Namun hal tersebut dianggap belum efisien karena jumlah konsumen yang besar. Sosial media juga tidak mampu membedakan notifikasi antara konsumen yang ingin bertanya tentang barang dan konsumen yang ingin membeli barang. Selain itu owner juga harus melakukan pembaharuan secara terus menerus tentang informasi barang seperti contoh jumlah barang dan harga barang yang kemudian dipublikasikan kembali kepada masyarakat. Untuk mengatasi hal tersebut penulis akan merancang dan membangun sebuah web e-commerce. Hasil dari e-commerce adalah sistem dapat digunakan untuk mengolah data barang, data karyawan, data transaksi, data order, data karyawan, data konsumen, dan laporan. Berdasarkan pengujian blackbox yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dibangun sebuah web e-commerce.

Kata kunci—Toko Bravo Sports, Web, E-Commerce

Abstract

Bravo Sports Store is one of the shops or businesses engaged in the trade of sports equipment. In the process of selling goods, today the store is still using a conventional system that consumers must come directly to the store to buy the desired goods. Stores have been using technological advances to help disseminate information about goods sold by using social media such as BBM, Instagram, Facebook, and twitter. However, it is considered inefficient because of the large number of consumers. Social media is also not able to distinguish notifications between consumers who want to ask about goods and consumers who want to buy goods. In addition, the owner must also make continuous renewal of information items such as examples of quantities of goods and prices of goods which are then published back to the public. To overcome this the authors will design and build an e-commerce web. The result of e-commerce is a system can be used to process goods data, employee data, transaction data, order data, employee data, consumer data, and reports. Based on blackbox testing done can be concluded that has been successfully built a web e-commerce.

Keywords—Bravo Sports Shop, Web, E-Commerce

1. PENDAHULUAN

Toko Bravo Sports merupakan salah satu toko atau usaha yang bergerak di bidang perdagangan perlengkapan olahraga. Toko Bravo Sports beralamat di jalan Tukad Barito nomor 3B Denpasar. Toko ini menjual berbagai macam merk perlengkapan olahraga dan pelayanan servis alat olahraga. Pada saat ini dalam sistem pemasaran produk yang dilakukan Toko Bravo Sports menggunakan media sosial yang dimiliki *owner*, selain itu Toko Bravo Sports mengandalkan promosi dari mulut ke mulut juga masih menggunakan sistem yang konvensional, dimana para konsumen harus mendatangi toko tersebut untuk membeli produk yang diinginkan.

Pada zaman sekarang ini teknologi informasi sangat berkembang pesat di berbagai bidang, contoh bidang yang selalu ramai tiap harinya adalah di bidang media sosial. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan [1]. Penggunaan media sosial dalam hal pemasaran dan penjualan barang sebenarnya dikatakan mampu untuk menjangkau konsumen yang berada di tempat jauh. Seperti contoh apabila konsumen ingin membeli barang, maka ia dapat menghubungi toko melalui media sosial atau melakukan panggilan telepon. Yang menjadi masalah adalah *owner* akan terus menerus melakukan pembaharuan tentang produk-produk yang dijual pada sosial media seperti contoh jumlah stok yang tersedia di toko. Stok Raket misalnya yang total awalnya sepuluh buah, lalu dibeli konsumen sebanyak lima buah maka seharusnya stok akan ikut berkurang. Namun penggunaan media sosial harus dilakukan secara manual yang artinya *owner* harus terus melakukan pengecekan seperti edit data barang.

Selain itu penggunaan media sosial juga sebenarnya masih dibatasi jumlahnya dalam arti apabila konsumen baru ingin mengetahui barang yang dijual toko, maka ia harus terlebih dahulu meng-*invite* pin BBM, *follow* akun Instagram, atau *add* Facebook. Hal ini juga akan menjadi masalah apabila *owner* tidak melakukan pengecekan sosial media. Bukan tidak mungkin konsumen yang awalnya tertarik untuk melihat secara cepat barang yang dijual menjadi tidak tertarik lagi hanya karena *owner* tidak melakukan konfirmasi terhadap akun-akun baru pada sosial medianya. Dari segi efisiensi sebenarnya penggunaan banyak sosial media akan menguras waktu. *Owner* akan secara berkelanjutan memantau seluruh sosial media yang dimiliki toko. Sebagai contoh adalah penggunaan aplikasi BBM. Ketika ada barang baru maka *owner* akan melakukan *broadcast* ke seluruh kontakannya. Apabila ada pertanyaan maka *owner* akan menjawab satu per satu. Hal ini juga terbatas dengan konsumen yang telah *invite* BBM toko Bravo Sports. Belum lagi dengan sosial media lainnya. *Notification* atau pemberitahuan di sosial media tidak mampu membedakan mana konsumen yang ingin bertanya dan mana konsumen yang ingin membeli barang. Hal ini tentu akan menjadi masalah yang besar ketika jumlah akun pengikut yang dimiliki sosial media toko sangat besar.

Melihat kondisi tersebut perlu adanya sebuah perancangan *e-commerce* yang dimana mampu menyediakan fasilitas penjualan produk secara *online*. Melalui *e-commerce*, perusahaan dapat meningkatkan penjualannya dengan cara memberikan informasi yang cepat terhadap konsumen. Pembayaran yang akan dilakukan konsumen pun akan menjadi mudah karena konsumen bisa melakukan pembayaran secara *online*. Melalui *e-commerce* ini pula diharapkan *owner* bisa melakukan promosi tokonya secara lebih luas. Melalui media internet siapapun dan kapanpun konsumen akan dapat dengan mudah melihat dan melakukan pembelian perlengkapan olahraga yang dijual oleh toko Bravo Sports.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun *e-commerce* pada Toko Bravo Sports”. Diharapkan sistem tersebut mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran suatu produk secara *online*, serta mempermudah pihak perusahaan untuk menjadi media pemasaran yang lebih luas.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen berupa manusia, teknologi dan prosedur untuk memproses dan menghasilkan informasi untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran dan mengambil suatu keputusan [2], [3]. Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (Computer – Based Information Systems atau CBIS). Dalam prakteknya istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Ada beragam definisi sistem informasi, dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

2.2 Word Wide Web (WWW)

World Wide Web (WWW) lebih dikenal dengan *web*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi *hypertext*, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web* [4], [5]. Kini internet identik dengan *web* karena kepopuleran *web* sebagai standar interface pada layanan-layanan yang ada di internet. dari awalnya penyedia informasi kini digunakan juga untuk komunikasi dari email sampai dengan *chatting*, sampai dengan melakukan transaksi bisnis (*commerce*). *Web* memudahkan pengguna komputer untuk berinteraksi dengan pelaku internet lainnya dan menelusuri (informasi) di internet.

2.3 Data Flow Diagram (DFD) dan Context Diagram (CD)

CD adalah kasus khusus DFD yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem [6]. DFD adalah alat yang dapat digunakan untuk menggambarkan sistem yang dirancang berfungsi memetakan model lingkungan [7]. Data Flow Diagram merupakan sarana yang berguna untuk menyusun dan merancang sistem informasi secara terstruktur, yang memiliki keuntungan yaitu memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk memahami sistem yang dikerjakan atau dikembangkan [8]. Aliran dalam CD memodelkan masukan ke sistem dan keluaran dari sistem. Aliran data hanya digambarkan jika diperlukan untuk mendeteksi kejadian dalam lingkungan dimana sistem harus memberikan respon atau membutuhkan data untuk menghasilkan respon. Selain itu aliran data dibutuhkan untuk menggambarkan transportasi antar sistem dan terminator. Dengan kata lain aliran data digambarkan jika data tersebut diperlukan untuk menghasilkan respon pada kejadian tertentu.

2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antarentitas [9]. Proses memungkinkan analisis menghasilkan struktur basis data yang baik sehingga data dapat disimpan dan diambil secara efisien. ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional .

2.5 Bagan Alir/Flowchart

Bagan alir merupakan teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat, dan logis. Flowchart atau Bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) yang digunakan terutama untuk alat bantu di komunikasi dan untuk dokumentasi [10]. Bagan alir menggunakan serangkaian simbol standar untuk menguraikan

prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan, sekaligus menguraikan data dalam sebuah sistem.

2.6 Conceptual Database Design

Conceptual database design adalah pembuatan dari model data yang digunakan pada perusahaan, terlepas dari pertimbangan fiscal.

2.7 Physycal Database Design

Physycal Database Design adalah proses memproduksi sebuah deskripsi dari implementasi database pada penyimpanan kedua, mendeskripsikan relasi dasar, organisasi file, dan indeks yang digunakan untuk mencapai akses efisiensi kepada data, dan batasan integritas dan ukuran keamanan.

2.8 E-Commerce

e-commerce atau *electronic commerce* adalah suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen, dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, *service*, dan informasi secara elektronik.

2.9 Blackbox Testing

Black-Box Testing merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Blackbox Testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain. Blackbox Testing memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Keuntungan penggunaan metode Blackbox Tetsting adalah : (1) Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu; (2) Pengujian dilakukan dari sudut pandang Pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan; (3) Programmer dan tester keduanya saling bergantung satu sama lain.

Kekurangan dari metode Blackbox Testing adalah : (1) Uji kasus sulit disain tanpa spesifikasi yang jelas; (2) Kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan oleh programmer; (3) Beberapa bagian back end tidak diuji sama sekali [11]. Klasifikasi *blackbox testing* mencakup beberapa pengujian yaitu:

1. Pengujian fungsional

Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan. Walaupun pengujian fungsional sudah sering dilakukan di bagian akhir dari siklus pengembangan, masing-masing komponen dan proses dapat diuji pada awal pengembangan bahkan sebelum sistem berfungsi, pengujian ini sudah dapat dilakukan pada seluruh sistem. Pengujian fungsional meliputi seberapa baik sistem melaksanakan fungsinya termasuk perintah-perintah pengguna, manipulasi data, pencarian dan proses bisnis, pengguna layar, dan integrase. Pengujian fungsional juga meliputi permukaan yang jelas dari jenis fungsi-fungsi serta operasi black-end (seperti keamanan dan bagaimana meningkatkan sistem).

2. Pengujian tegangan (*stress testing*)

Pengujian tegangan berkaitan dengan kualitas aplikasi di dalam lingkungan. Identy adalah untuk menciptakan sebuah lingkungan yang lebih menuntut aplikasi, tidak seperti saat aplikasi dijalankan pada beban kerja normal. Pengujian ini adalah yang paling sulit, cukup kompleks dilakukan, dan memerlukan upaya bersama dari semua tim.

3. Pengujian beban (*load testing*)

Pada pengujian beban aplikasi akan diuji dengan beban berat atau masukan seperti yang terjadi pada pengujian situs web. Untuk mengetahui apakah aplikasi atau situs gagal atau kinerjanya menurun. Pengujian beban beroperasi pada tingkat beban standar, biasanya beban tertinggi akan diberikan ketika sistem dapat menerima dan tetap berfungsi dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Utama E-Commerce

Halaman utama ini akan muncul pertama kali ketika user mengakses website e-commerce toko Bravo Sports. Pada halaman ini *user* bisa melihat berbagai barang yang dijual oleh toko. Berikut adalah tampilan dari halaman utama *e-commerce* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Halaman utama

3.2 Halaman Login

Halaman *login* konsumen ini digunakan agar konsumen mampu mengakses barang. Implementasi seperti yang terlihat pada Gambar 2. Apabila konsumen belum memiliki akun, maka konsumen harus registrasi terlebih dulu.



Gambar 2 Halaman login

3.3 Halaman Registrasi Akun Konsumen

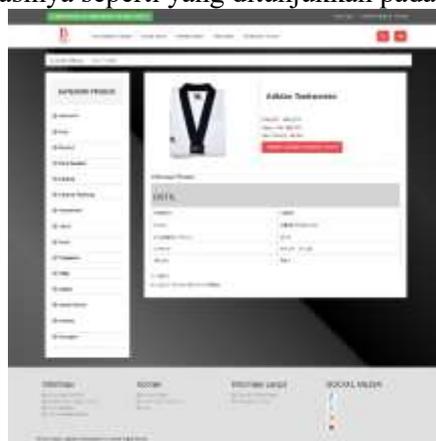
Saat konsumen baru pertama kali mengunjungi toko, maka hal berikutnya yang harus dilakukan melakukan registrasi. Implementasinya seperti ditunjukkan gambar 4.3. Halaman ini digunakan untuk mencatat data dari konsumen baik dari nama, alamat, email, nomor telepon, serta nama pengguna dan sandi yang nantinya akan disimpan pada *database*.



Gambar 3 Halaman daftar akun baru konsumen

3.4 Halaman Beli Barang

Halaman ini disajikan lengkap dengan informasi yang lebih detail terkait dengan barang yang ingin dibeli. Implementasinya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman beli barang konsumen

3.5 Halaman Edit Data Konsumen

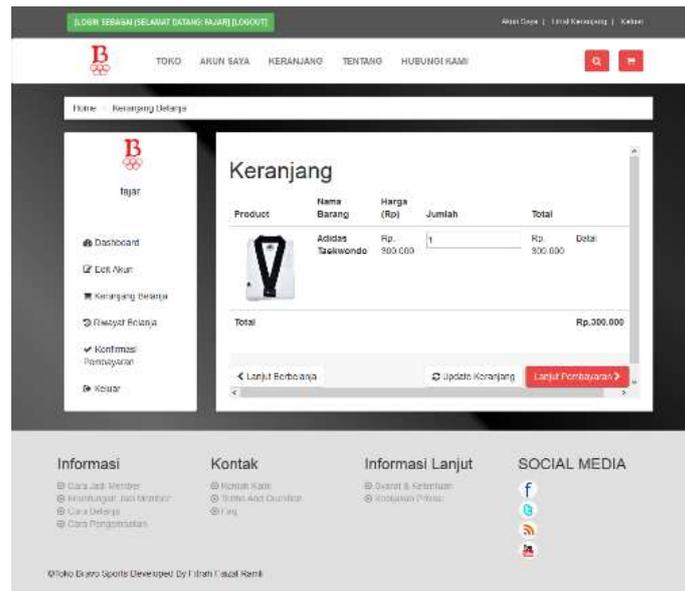
Halaman ini digunakan untuk memudahkan konsumen mengganti identitas akunya. Apabila konsumen pindah ke alamat baru atau memiliki nomor telepon baru, maka di halaman ini konsumen dapat melakukan *update* datanya seperti pada Gambar 5.



Gambar 4.5 Halaman edit data konsumen

3.6 Halaman Keranjang Belanja

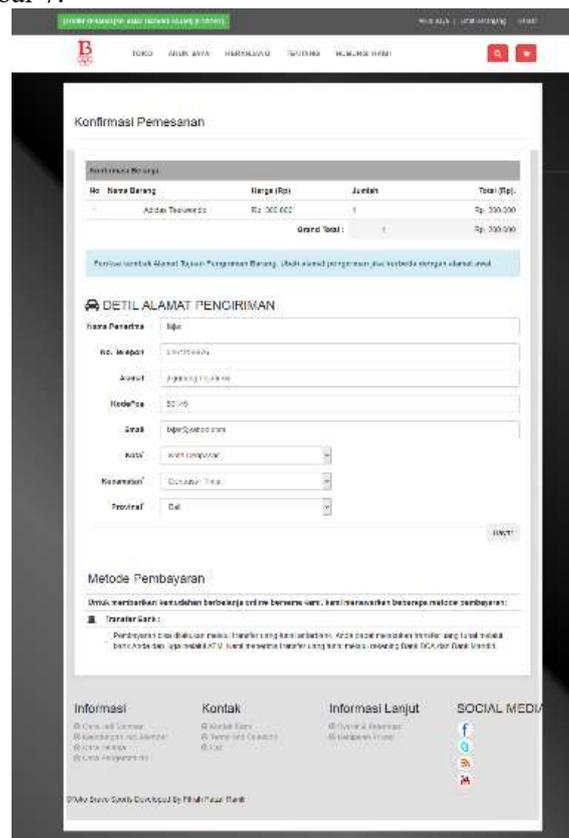
Gambar 6 menampilkan halaman keranjang belanja. Halaman ini bertujuan untuk memudahkan konsumen dalam mengingat barang apa saja yang telah dibeli sebelumnya.



Gambar 6 Halaman keranjang belanja

3.7 Halaman Order

Halaman *order* ini berfungsi sebagai pengingat konsumen akan total harga yang harus dibayar, detail alamat pengiriman barang, dan metode pembayaran yang bisa digunakan seperti yang ditunjukkan Gambar 7.



Gambar 7 Halaman order

3.8 Halaman Pembayaran

Halaman ini berisi transaksi detail dari pembelian barang. Terdapat status pembayaran juga yang membedakan konsumen sudah membayar atau belum seperti yang ditunjukkan Gambar 8. Halaman ini terhubung dengan tabel *order*, tabel barang, dan tabel konsumen.

Proses pemesanan selesai! Silakan cek paket barang ke pembelian barang dengan metode pembayaran yang sudah Anda pilih.

Transaksi Detail

Transaksi Detail

Transaksi Detail

No : P5000001
 Tgl.Pemesanan : 09-07-2017
 Kode Pelanggan : P00017
 Nama Pelanggan : Tsjw
 Nama Peserta : Ngar
 Alamat : Jl Gunungrengas
 Provinsi : Bali
 Kota/Kabupaten : Kota Denpasar
 Kecamatan : Denpasar Timur
 KodePos : 80145
 Link Transfer : TC
 Status Bayar : Pesan

No	Kode	Nama barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)	
1	80001	Astas Taekwondo	Rp. 300.000	1	Rp. 300.000	
					Total Belanja (Rp) :	Rp. 300.000
					Total Biaya Kirim (Rp) :	Rp. 35.000
					GRAND TOTAL (Rp) :	Rp. 335.000

Nominal yang harus ditransfer adalah: **Rp. 335.078**

Rekening Bank Sports

	BANK : BCA A/C : 009098718 A/N : CV. BRAVO SPORTS CABANG : DENPASAR
	BANK : Mandiri A/C : 399377000 A/N : CV. BRAVO SPORTS CABANG : DENPASAR, BALI
	BANK : BNI A/C : 199203486 A/N : CV. BRAVO SPORTS CABANG : DENPASAR, BALI

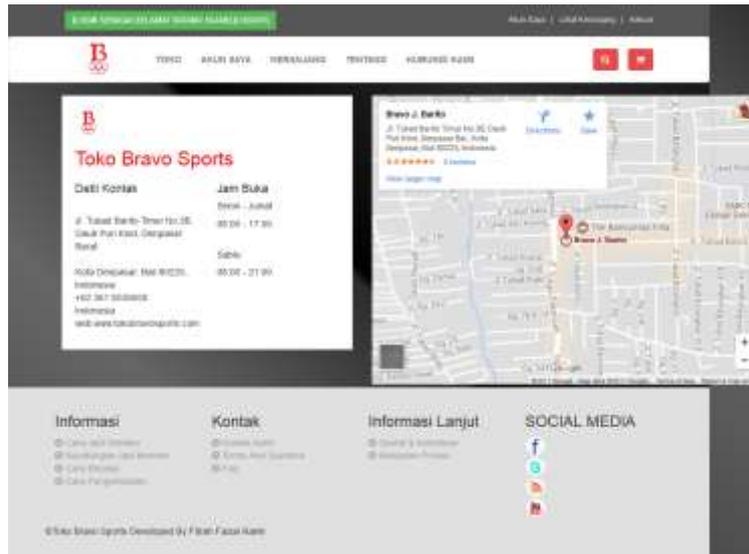
Informasi Kontak Informasi Lanjut SOCIAL MEDIA

© Toko Bravo Sports Developed By Fibrah Fatah Hami

Gambar 8 Halaman Pembayaran

3.9 Halaman Kontak Kami

Halaman kontak kami digunakan untuk membantu konsumen mengetahui letak toko, jam buka dan juga nomor telepon yang bisa dihubungi agar konsumen merasa aman dan nyaman dalam melakukan transaksi seperti yang terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Halaman kontak kami

3.10 Halaman Login Karyawan Dan Owner

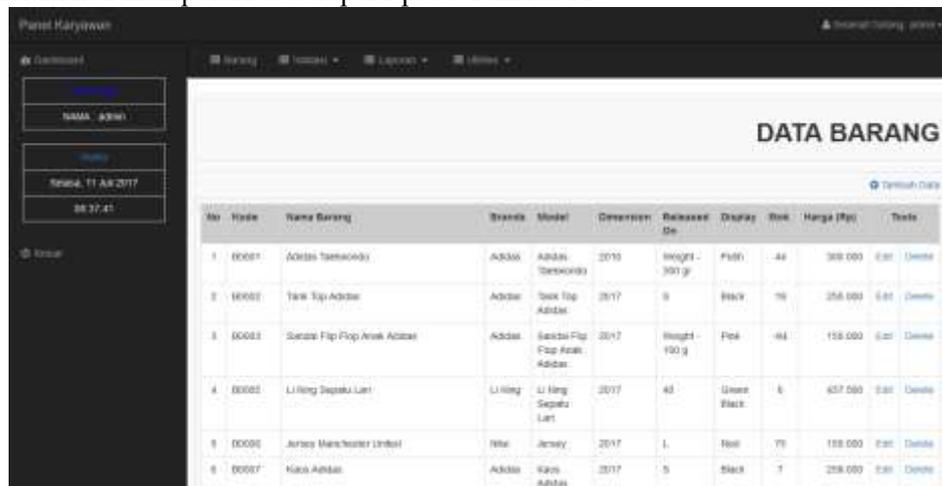
Halaman *login* ini dapat digunakan oleh karyawan dan *owner* sebelum memasuki sistem seperti pada Gambar 10.



Gambar 10 Halaman *login* karyawan/*owner*

3.11 Halaman Data Barang

Halaman data barang terkoneksi dengan tabel barang. Pada halaman ini karyawan mampu untuk melakukan manipulasi data seperti pada Gambar 11.



Gambar 11 Halaman data barang

3.12 Halaman Validasi Order

Pada halaman validasi order ini terhubung dengan database order, database konsumen dan database barang sehingga karyawan dapat mengetahui order dari konsumen. Karyawan juga bisa melihat status order sudah lunas atau pesan (belum transfer) seperti pada Gambar 12. Di halaman ini karyawan dapat mengambil kesimpulan barang mana yang harus segera dikirim dan mana yang belum.

No	No Pesan	Tanggal	Nama Pelanggan	Saldo Transaksi	Status	Bel Dibat	Waktu
1	PO00001	09-07-2017	Nisa	Rp. 220.875	Lunas	Hadiah	Liba
2	PO00002	09-07-2017	Nisa	Rp. 475.875	Pesan	Batu	Liba
3	PO00003	09-07-2017	Nisa	Rp. 8.280.875	Pesan	Batu	Liba
4	PO00004	09-07-2017	Nisa	Rp. 220.875	Pesan	Batu	Liba
5	PO00005	09-07-2017	Nisa	Rp. 300.875	Lunas	Hadiah	Liba
6	PO00006	09-07-2017	Nisa	Rp. 280.847	Pesan	Batu	Liba
7	PO00007	09-07-2017	Nisa	Rp. 220.847	Pesan	Batu	Liba
8	PO00008	09-07-2017	Nisa	Rp. 185.875	Lunas	Hadiah	Liba
9	PO00009	09-07-2017	Nisa	Rp. 880.875	Pesan	Batu	Liba
10	PO00010	09-07-2017	Nisa	Rp. 475.847	Pesan	Batu	Liba

Gambar 12 Halaman validasi order

3. Halaman Laporan Data Transaksi

Halaman ini digunakan untuk menjadi acuan bagi karyawan untuk melakukan validasi order pada halaman sebelumnya. Halaman ini terhubung dengan database order dan database transaksi seperti terlihat pada Gambar 13.

No	Tanggal	No. Pesan	Nama Pelanggan	Transaksi (Rp)	Keterangan	Status
1	09-07-2017	PO00001	Nisa	100.000	Hadiah	Lunas
2	09-07-2017	PO00002	Hadiah	200.000	Hadiah 200.000.000	Lunas
3	09-07-2017	PO00003	Hadiah	100.000	Hadiah 100.000.000	Lunas

Gambar 13 Halaman laporan transaksi

3.14 Halaman Laporan Data Barang

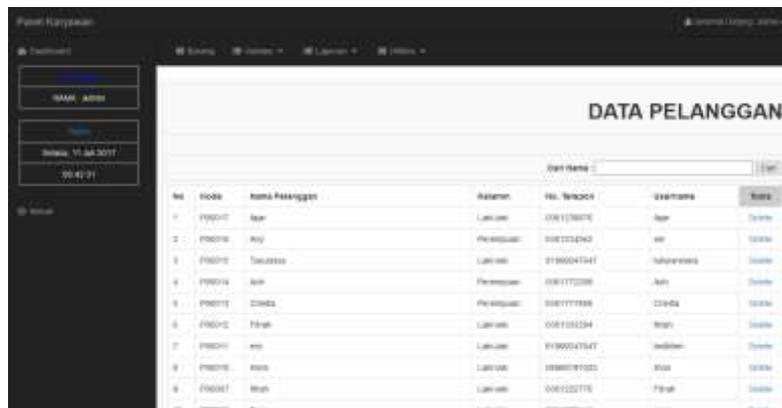
Halaman laporan data barang ini digunakan untuk mengetahui tentang barang yang dijual, berapa stok yang tersisa dan harga jual yang tercantum pada web seperti yang ditunjukkan Gambar 14.

No	Kode	Nama Barang	Stok	P. Masok (Rp)	P. Jual (Rp)
1	00001	Hadiah Transaksi	04	0	200.000
2	00002	Tank Top Hadiah	18	0	250.000
3	00003	Hadiah Png. Hadiah Hadiah	24	0	100.000
4	00004	Li. Hadiah (Hadiah) Hadiah	9	0	100.000
5	00005	Hadiah Manikman Hadiah	25	0	100.000
6	00006	Hadiah Hadiah	7	0	200.000
7	00007	Hadiah Hadiah	15	0	200.000
8	00008	Hadiah (Hadiah) Hadiah	9	0	200.000
9	00009	Hadiah Hadiah	24	0	200.000
10	00010	Hadiah Hadiah	15	0	200.000

Gambar 14 Halaman laporan barang

3.15 Halaman Laporan Konsumen

Halaman laporan konsumen digunakan untuk mengetahui detail dari konsumen yang melakukan registrasi pada *e-commerce*. Implementasinya terlihat pada Gambar 15.

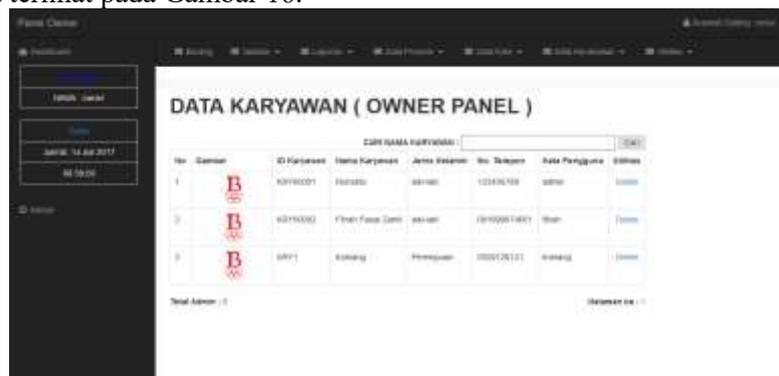


No	Kode	Nama Pelanggan	Alamat	No. Telepon	Username	Status
1	P0001	Bayu	Luar kota	0811178070	Bayu	Selesai
2	P0004	Ary	Perumahan	0812232942	ary	Selesai
3	P0005	Tawakul	Luar kota	01900047347	tawakulnara	Selesai
4	P0009	Bayu	Perumahan	0811172208	Bayu	Selesai
5	P0011	Dimas	Perumahan	0811171908	Dimas	Selesai
6	P0012	Frian	Luar kota	0811032384	Frian	Selesai
7	P0013	ayu	Luar kota	01900047347	ayudim	Selesai
8	P0016	ayu	Luar kota	0800191023	ayu	Selesai
9	P0037	Muh	Luar kota	0811227716	Frian	Selesai

Gambar 15 Halaman laporan konsumen

3.16 Halaman Data Karyawan

Pada panel *owner*, *owner* mampu mengakses halaman data karyawan. *Owner* mampu untuk melakukan tambah, dan edit data karyawan. Halaman ini terhubung dengan database karyawan. Implementasinya terlihat pada Gambar 16.



No	Gambar	ID Karyawan	Nama Karyawan	Jenis Kelamin	No. Telepon	Kata Pengguna	Status
1		KR10001	Haris	laki-laki	0218161708	haris	Selesai
2		KR10002	Frian Fianza Dora	laki-laki	01900047347	Muh	Selesai
3		KR1	Haris	Perempuan	0800126121	haris	Selesai

Gambar 16 Halaman data karyawan

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan uji coba terhadap *web e-commerce* pada toko Bravo Sports, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Yang pertama sistem ini dirancang dengan berbasis website yang memiliki beberapa proses di dalamnya yaitu data order, data transaksi, data barang, data konsumen, dan data karyawan. Kemudian sistem dapat melakukan perhitungan sesuai dengan harga barang yang ingin dibeli. Dan kesimpulan terakhir adalah sistem yang dibangun juga mampu menghasilkan laporan yang ditujukan kepada *owner* dimana hal tersebut dapat menjadi sebuah analisa keputusan misalnya terhadap barang mana yang paling laku dijual oleh toko.

5. SARAN

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya apabila ingin mengembangkan sistem yang telah dibuat ini agar menjadi lebih baik adalah Menambah metode pembayaran seperti *Cash on Deliver* (COD), PayPal dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. S. Naibaho, "Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan," *J. War.*, no. April, p. 4, 2017, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/290731-peranan-dan-perencanaan-teknologi-inform-ad00d595.pdf>.
- [2] Sitanggang Andri Sahata, "Sistem Pengambilan Keputusan Dalam Pemilihan Jurusan Menggunakan Metode Eksponensial (Mpe) Di Perguruan Tinggi Negeri Dan Swasta Di Jawa Barat," *Petir*, vol. 10, no. 1, 2017, doi: 10.33322/petir.v10i1.31.
- [3] S. Julianto and S. Setiawan, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online," *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, vol. 3, no. 2, pp. 11–25, 2019, [Online]. Available: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- [4] Fajriyah, A. Josi, and T. Fisika, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall," vol. 06, no. 50, pp. 111–115, 2017.
- [5] F. F. Wati and U. Khasanah, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 21, no. 2, pp. 149–156, 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6026.
- [6] D. Sukrianto, "Penerapan Teknologi Barcode pada Pengolahan Data Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP)," *Intra-Tech*, vol. 1, no. 2, pp. 18–27, 2017.
- [7] F. Soufitri, "Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Smp Plus Terpadu)," *Ready Star*, vol. 2, no. 1, pp. 240–246, 2019.
- [8] O. Khoris, "Aplikasi Android untuk Fasilitas Antar Jemput Siswa SD," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, pp. 35–43, 2018.
- [9] W. F. Eka and M. Tias, "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)," *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. 11, no. 9, pp. 141–156, 2016, [Online]. Available: http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS - RJ/RBG/RBG 1995 v57_n1.pdf%0Ahttps://periodicos.ufpe.br/revistas/rbgfe/article/view/234295.
- [10] H. Agusvianto, "Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus : PT.Alaisys Sidoarjo," *J. Inf. Eng. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 1, p. 40, 2017, doi: 10.26740/jieet.v1n1.p40-46.
- [11] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi Dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–48, 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i1.647.