
SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERABOTAN BERBASIS WEB PADA TOKO ADELIA SAMPANG CILACAP

*Ina Maryani¹, Sunanto², Pingkan Aprilian³

¹Sistem Informasi, ^{1,2}Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika
Indonesia

E-mail:¹ ina.imy@bsi.ac.id,² sunanto.sun@bsi.ac.id, ³pingkanaprilian89@gmail.com

Abstract - Furniture trading in the digital era requires major changes in the way sales are managed. Even though the Adelia Shop in Sampang Cilacap tries to provide the best service to customers, they still use manual methods to record and organize sales data. These limitations have led to complex issues, errors, and delays in service, impacting customer ratings. To overcome this, this research applies a System Development Life Cycle (SDLC) approach with a waterfall process model to design, develop and implement a web information system. The focus of the research is the exploration of web technology in creating an online shopping platform and efficient administrative tools for Adelia Store management. The implementation of this web information system has changed the way furniture sales are managed at the Adelia Store. The platform enables more precise record-keeping, faster transactions and structured reporting, increasing efficiency in inventory management and customer interactions. By making it easier to access and purchase furniture through a responsive online platform, this research emphasizes the crucial role of web technology in improving operations and providing the best service to customers in the furniture trading industry.

Keywords: Information Systems, Furniture Sales, Adelia Sampang Cilacap Stores, Sales Websites, Waterfall.

Abstrak - Perdagangan perabotan di era digital mengharuskan perubahan besar dalam cara penjualan dikelola. Meskipun Toko Adelia di Sampang Cilacap berusaha memberikan layanan terbaik kepada pelanggan, mereka masih menggunakan metode manual untuk mencatat dan mengatur data penjualan. Keterbatasan ini telah menyebabkan masalah kompleks, kesalahan, dan penundaan dalam layanan, yang berdampak pada penilaian pelanggan. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini menerapkan pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) dengan model proses *waterfall* untuk merancang, mengembangkan, dan menerapkan sistem informasi web. Fokus penelitian adalah eksplorasi teknologi web dalam menciptakan platform belanja online dan alat administratif efisien untuk manajemen Toko Adelia. Implementasi sistem informasi web ini telah mengubah cara pengelolaan penjualan perabotan di Toko Adelia. Platform ini memungkinkan pencatatan yang lebih tepat, transaksi yang lebih cepat, dan pelaporan yang terstruktur, meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan inventaris dan interaksi dengan pelanggan. Dengan memudahkan akses dan pembelian perabotan melalui platform online yang responsif, penelitian ini menegaskan peranan krusial teknologi web dalam meningkatkan operasional dan memberikan layanan terbaik kepada pelanggan di industri perdagangan perabotan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Perabotan, Toko Adelia Sampang Cilacap, Website Penjualan, Waterfall.

A. PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi informasi dan internet mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang juga bertambah. Saat ini sudah menjadi kebutuhan bahwa teknologi informasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan. Pengguna informasi yang optimal akan menunjang efisiensi dan efektivitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Toko ADELIA merupakan sebuah usaha penjualan yang menyediakan berbagai perlengkapan perabotan rumah tangga seperti kompor gas, ember dan gayung, sapu, alat makan yaitu sendok, garpu, piring dan gelas, panci, wajan dan masih banyak lagi perlengkapan perabotan yang lainnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Toko ADELIA pengadaan produk barang perabotan tersebut mengambil langsung dari *Distributornya* dengan cara bekerjasama. Toko ADELIA merupakan salah satu toko yang terletak di area pasar Sampang Cilacap, seiring meningkatnya produk perabotan pada toko tersebut, akan tetapi saat ini sistem yang digunakan masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, promosi barang masih menggunakan sosial media seperti *Facebook, Whatsapp, Instagram* dan *banner*. Tidak adanya sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran.

Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi Toko ADELIA sehingga

calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening. Berdasarkan penjelasan sebelumnya. Toko ADELIA memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*E-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasarannya.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Dasar *Web*

a) Sistem

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016:5), "Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan". Elemen tersebut dapat berupa organisasi orang atau benda yang melakukan suatu pekerjaan. Masing-masing elemen melakukan pekerjaan yang berbeda, di mana pekerjaan tersebut merupakan tujuan bersama dari masing-masing elemen. Sistem adalah bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Dalam bidang sistem informasi, sistem diartikan sebagai sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur. Dalam beberapa definisi sistem diatas penulis

- memahami suatu sistem yang pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.
- b) Informasi
Menurut oleh Romney dan Steinbart (2015:4) “informasi (*information*) adalah data yang dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan Keputusan”. Sebagaimana perannya, pengguna membuat Keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.
- c) Sistem Informasi
Menurut Krismiaji (2015:15) Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasikan untuk mengumpulkan, memasukan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- d) Internet
Menurut Ahmadi dan Hermawan dalam (Handayani, Wijianto, & Anggoro, 2018) menggambarkan bahwa “internet merupakan komunikasi jaringan global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin”. Sedangkan menurut (Abdulloh, 2016) menyatakan bahwa “internet (Interconnected Network) adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada website”.
- 1) *Web Server*
Menurut Supono dan Putratama (2016:6), “*Web – Server* adalah perangkat lunak server yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien itu, yang dikenal sebagai *browser web* dan mengirimkan kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML”.
- 2) *Web Hosting*
Menurut (Rahman, 2017). “*Web hosting* adalah jasa layanan internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL atau DNS”.
- 3) *Web Browser*
Menurut (Abdulloh, 2016) dalam bukunya menggambarkan bahwa “*Web browser* digunakan untuk menampilkan hasil *website* yang telah dibuat. *Web browser* yang paling sering digunakan, di antaranya Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer, Opera, dan Safari”.
- 4) *Website*
Menurut (Pratama, Ardiansyah & Gazy, 2018) menyatakan bahwa *Website* merupakan sekumpulan

halaman *web* atau *webpage* yang berisi sebagai informasi dan atau media yang bisa diakses melalui jaringan internet, halaman-halaman *web* ini biasanya saling terhubung dengan satu sama lain dengan menggunakan *hyperlink*.

5) *E-Commerce*

Menurut Pratama (2015:4) mengatakan bahwa. “*E-Commerce* merupakan suatu cara dalam mempermudah suatu transaksi layanan jual beli maupun pembayarannya dengan memanfaatkan jaringan internet. *E-Commerce* dapat mempermudah penjual maupun pembelinya dalam melakukan transaksi cukup dengan adanya koneksi internet tanpa harus melakukan tatap muka”. Sedangkan menurut (Sintawati & sari, 2017) mengemukakan bahwa “*E-commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunikasi tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

e) Bahasa Pemrograman

- 1) (*Hypertext Markup Language*) HTML
Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015). “*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa standard yang digunakan untuk

menampilkan halaman *web*”.

2) *PHP(Hypertext Preprocessor)*

Menurut Nugroho dalam Imaniawan & Elsa (2017:84), “*PHP* merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia website, *PHP* adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakan di dalam server *web*”.

3) (*Cascading Style Sheets*) CSS

Menurut Suryana (2014:101) mendefinisikan “*CSS* (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu bahasa stylesheets yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan”.

4) *Java Script*

Menurut Kadir dalam (Fridayanthie & Mahdiati, 2016) mengemukakan bahwa “*JavaScript* adalah bahasa *Script* yang bisa diletakan bersama kode *HTML* untuk menentukan suatu aksi”. *JavaScript* dikembangkan oleh *Netscape*, sebagai bahasa pemrograman “sederhana” karena tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi ataupun *Applet*. Namun dengan *JavaScript* kita dapat membuat halaman *web* yang interaktif dan mudah.

5) *Sublime Text Editor*

Menurut (Faridl, 2015) “*Sublime text* adalah *text editor* berbasis *python*, sebuah *text editor* yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan *designer*. Para programmer biasanya menggunakan *sublime text* untuk menyunting *source code* yang sedang ia kerjakan. Sampai saat ini *sublime text* sudah mencapai versi 3”.

f) Basis Data

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam (Handayani et al, 2018). Menjelaskan bahwa “Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Aplikasi Basis Data yang penulis gunakan dalam merancang *website* ini antara lain:

1) *MySQL*

Menurut Madcoms (2016:17) “*MySQL* adalah sistem manajemen database *SQL* yang bersifat *open source* dan paling populer saat ini. Sistem Database *MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan *SQL database management system* (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat,

handal, dan mudah digunakan”.

2) *PHPMyAdmin*

Menurut Abdulloh dalam (Handayani et al., 2018) menyatakan bahwa “*PHPMyAdmin* merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat database *MySQL* sebagai tempat untuk menyimpan data-data *website*”.

3) *XAMPP*

Menurut Wardana dalam (Handayani et al., 2018) menerangkan bahwa “*XAMPP* adalah paket software yang didalamnya sudah terkandung *Web Server Apache*, database *MySQL* dan *PHP interpreter*”.

g) Aplikasi Perangkat Lunak

1) *Software*

Menurut Vicky dalam (Handayani, Wijianto, & Anggoro, 2018) menjelaskan bahwa “*software* adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah”.

2) *Framework*

Menurut (Supono & Putratama, 2016) mengemukakan bahwa “*Framework* merupakan rangka atau kerangka yang berisi kumpulan kelas (*class*) dan fungsi (*Function* atau *methods*) yang disusun secara

sistematis dan fungsionalitas tertentu dalam mempermudah pembuatan sebuah aplikasi”.

a. *Bootstrap*

Menurut (Enterprise, 2016) “*Bootstrap* adalah *Framework Front-end* yang intuitif dan powerful untuk pengembangan aplikasi *web* yang lebih cepat dan mudah”.

b. *CodeIgniter*

Menurut Supono dan Putratama (2016:109) *CodeIgniter* adalah aplikasi open source berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP”.

3) *Jquery*

Menurut (wardana, 2016) “*JQuery* adalah *javascript library* yang cepat dan ringan untuk menangani dokumen HTML, *event*, membuat animasi dan interaksi *ajax*. *JQuery* dirancang untuk mengubah cara kita menulis kode *javascript*. Dengan kata lain, *jquery* ini meringkas koding-koding untuk animasi. Dengan *ajax* dari *jQuery*, *website* dapat langsung berkomunikasi (melakukan transaksi data) dengan server, tanpa harus *mereloading* halaman web tersebut secara keseluruhan”.

h) Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Rosa dan Shalahudin dalam (Imaniawan & Wati, 2017) menyatakan bahwa “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 dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

1) Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini menranslasi kebutuhan perangkat lunak dari kebutuhan analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

- 3) Pembuatan Kode Program Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
 - 4) Pengujian Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
 - 5) Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan(*Maintenance*).
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengurangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.
2. Teori Pendukung
 - a) Struktur Navigasi
Menurut Ardiansyah (2016:61) “Struktur Navigasi dapat diartikan sebagai alur dari suatu program yang menggambarkan rancangan hubungan antara area yang berbeda sehingga memudahkan proses pengorganisasian seluruh elemen-elemen website”.
 - b) *Entity Relationship Diagram* (ERD)
Menurut (Ardiansyah, 2016) “*Entity Relationship Diagram* adalah diagram yang menggambarkan hubungan yang terjadi antar tabel. ERD tidak menggambarkan bagaimana jalanya sebuah program layaknya diagram alur (*flowchart*)”.
 - c) *Logical Record Structure* (LRS)
Menurut Tabrani dalam (Handayani et al., 2018:79) memberikan gambaran bahwa “LRS adalah *Logical Record Structure* dibentuk dengan nomor dari tipe *record*. Beberapa tipe *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. Perbedaan LRS dan ERD diagram adalah nama tipe *record* berada diluar kotak *field* tipe *record* ditempatkan”.
 - d) Pengujian Web
Metode pengujian *website* yang digunakan adalah *Black Box testing*. Menurut Soetam Rizky dalam (Maarif, Nur, & Rahayu, 2018) berpendapat bahwa: *Black Box Testing* adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya “kotak hitam” yang tidak penting dilihat

isinya, tapi cukup dikenal proses *testing* di bagian luar”. Uji coba *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori diantaranya yaitu fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses database *eksternal*, kesalahan performa dan kesalahan inisialisasi dan terminasi.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung segala sesuatu yang berkaitan dengan objek penelitian di Toko ADELIA. Hasil dari pengamatan tersebut terdapat masalah dalam penjualan, dan dari kegiatan observasi dapat diketahui kesalahan atau proses penjualan adalah kurangnya pemasaran secara luas. Yaitu seperti toko Online atau website untuk meningkatkan penjualan.

2. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pemilik Toko ADELIA. Hasil dari wawancara yang didapat penulis adalah penjualan melalui sosial media masih kurang efektif. Sehingga memerlukan sebuah website untuk lebih meningkatkan penjualan, sekaligus menjadikan website sebagai media untuk memasarkan produk.

3. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan wawancara, juga melakukan kegiatan studi kepustakaan melalui beberapa referensi yang ada di perpustakaan Universitas Bina Sarana Informatika, internet,

sharing informasi dan lain sebagainya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Merupakan segala bentuk proses yang dibutuhkan oleh *user* dalam mengakses sebuah *website* berdasarkan kriteria dan fungsinya. Adapun beberapa kebutuhannya sebagai berikut:

1. Kebutuhan Admin

- a) Dapat melakukan *login* ke halaman *administrator* menggunakan *username* dan *password* yang telah disediakan.
- b) Melakukan *back-up* data secara berkala.
- c) Mengubah, menambah atau menghapus informasi seputar produk, kategori produk, data *member* dan pemesanan.
- d) Mengirim dan membahas pesan *email* ataupun *chatting* dari *user*.
- e) Mengelola data laporan dari data pemesanan barang
- f) Mengelola laporan laba rugi perminggu.

2. Kebutuhan Pengunjung (*visitor*)

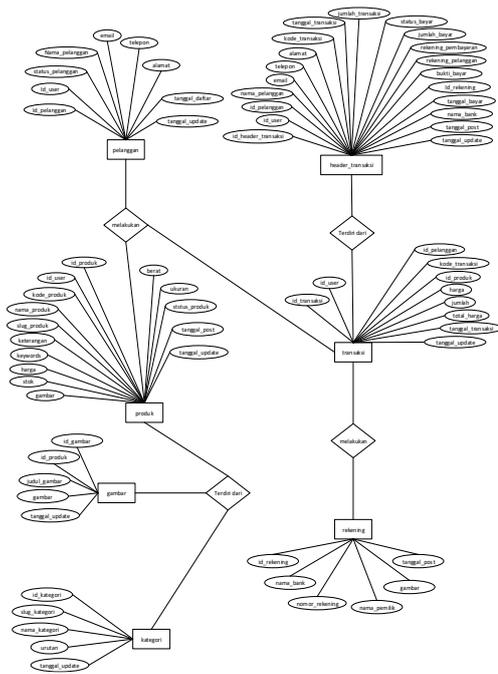
- a) Dapat masuk ke halaman utama *user* atau pengguna umum.
- b) Dapat melihat informasi kategori dan produk yang dijual.
- c) Dapat menuliskan kritik dan saran atau pertanyaan.

3. Kebutuhan *Member*

- a) Dapat melakukan *login* member ke halaman member dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan.
- b) Dapat mengubah informasi data pribadi.
- c) Dapat melakukan pemesanan barang.
- d) Dapat melihat detail pemesanan yang dilakukan.

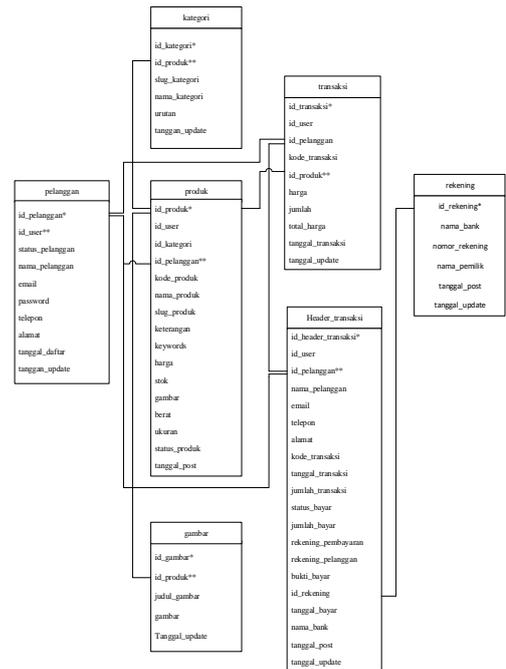
e) Dapat melihat pesan atau testimoni

Berikut ini adalah Entity Relationship Diagram (ERD) untuk database website sistem informasi penjualan perabotan berbasis *web* pada Toko Adelia sampang cilacap.



Gambar 1. Entity Relationship Diagram

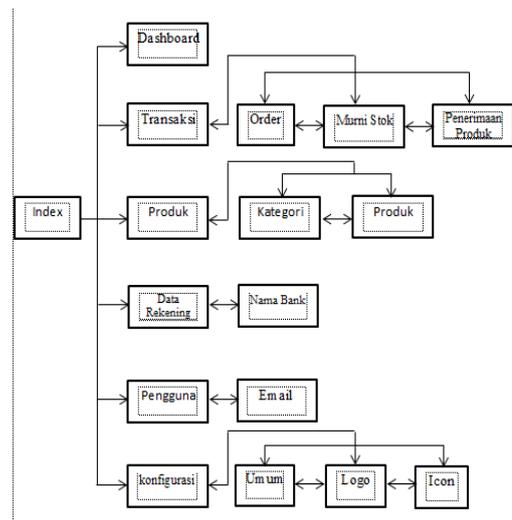
Adapun Logical Record Structure untuk berbasis data website sistem informasi penjualan perabotan berbasis *web* pada Toko Adelia sampang cilacap sebagai berikut.



Gambar 2. Logical Record Structure

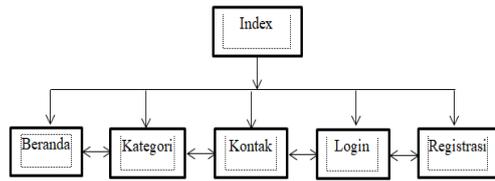
Struktur navigasi yang digunakan pada website sistem informasi penjualan perabotan berbasis *web* pada Toko Adelia sampang cilacap sebagai berikut.

1. Rancangan Struktur navigasi administrator



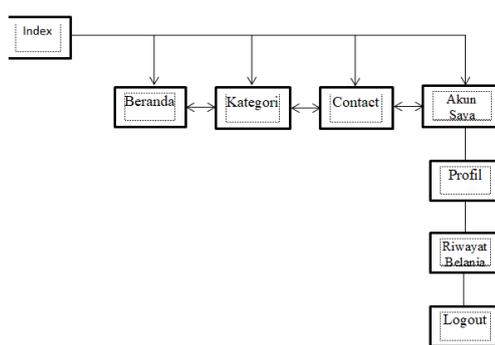
Gambar 3. Struktur Navigasi Administrator

2. Rancangan Struktur navigasi *user*



Gambar 4. Rancangan Struktur navigasi *user*

3. Rancangan Struktur Navigasi *Member*



Gambar 5. Rancangan Struktur Navigasi *Member*

Berikut adalah hasil rancangan antar muka yang diimplementasikan pada web penjualan perabotan pada Toko Adelia sampang cilacap.

1. Implementasi halaman *index user*

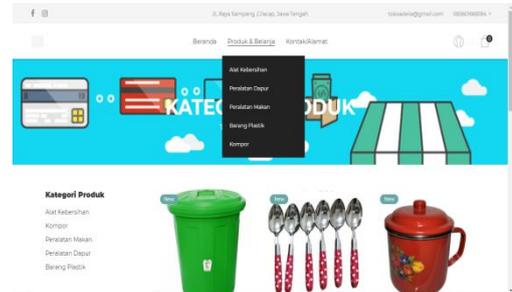
Halaman *index user* merupakan sebuah halaman utama atau halaman yang akan dilihat pertama kali oleh seseorang yang mengunjungi *website*. Pada halaman ini terdapat banyak sekali link yang menghubungkan antara halaman yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 6. Implementasi Halaman Index User

2. Implementasi Halaman Kategori Produk

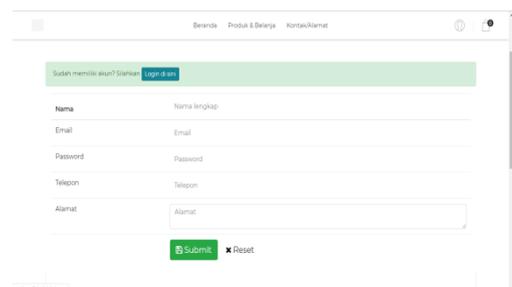
Halaman ini merupakan sebuah halaman yang berisi produk-produk yang tersedia pada Toko Adelia. Pada halaman ini *user* bisa membeli dan melihat detail produk yang disediakan. Implementasi halaman kategori produk sebagai berikut:



Gambar 7. Implementasi Halaman Kategori Produk

3. Implementasi Halaman Registrasi

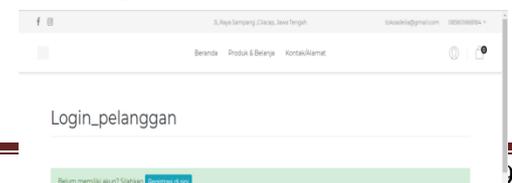
Halaman Registrasi merupakan sebuah halaman yang disediakan untuk para pengunjung *website* yang ingin berbelanja, tetapi belum mempunyai akun. Implementasi halaman Registrasi sebagai berikut:



Gambar 8. Implementasi Halaman Login

4. Implementasi Halaman *Login*

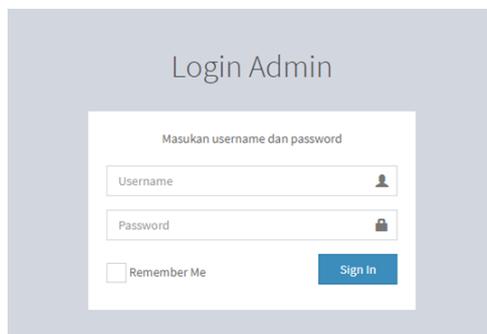
Halaman *Login* merupakan halaman yang disediakan untuk para pembeli agar bisa melakukan transaksi pada Toko Adelia. Implementasi halaman *login* sebagai berikut:



Gambar 10. Implementasi Halaman Login

5. Implementasi Halaman Login Administrator

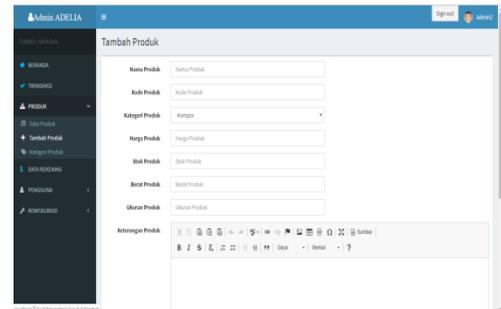
Halaman Login Administrator merupakan halaman utama yang akan ditemui oleh administrator sebelum memasuki website administrator. Implementasi halaman login admin sebagai berikut:



Gambar 11. Implementasi Halaman Login Administrator

6. Implementasi Halaman Produk Input

Halaman ini berisi merupakan sebuah halaman yang digunakan oleh administrator untuk menambah, mengedit, ataupun menghapus produk yang ada pada Toko Adelia.



Gambar 12. Implementasi Halaman Input Produk

Berikut hasil dari pengujian sistem dari beberapa form penting dalam website ini.

1. Pengujian terhadap form login

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Login

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Email (Username) dan password tidak diisi dan klik tombol login.	Email (Username): (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan pesan harap isi bidang ini.	Sesuai harapan	Valid
2.	Menginputkan Email (username) yang salah dan password yang salah dan menekan tombol login.	Email (Username): (sembarang) Password: (sembarang)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan pesan sertakan @ pada alamat email dan password tidak terdaftar.	Sesuai harapan	Valid
3.	Menginputkan Email (username) yang benar dan password yang salah dan menekan tombol login.	Email (Username): (benar) Password: (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan pesan username dan password salah.	Sesuai harapan	Valid
4.	Menginputkan Email (username) yang benar dan password dikosongkan dan menekan tombol login.	Email (Username): (benar) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan pesan harap isi bidang ini.	Sesuai harapan	Valid
5.	Menginputkan Email (username) dan password yang benar dan menekan tombol login.	Username: (benar) Password: (benar)	Sistem akan memberikan izin akses kepada pelanggan.	Sesuai harapan	Valid

2. Pengujian terhadap *form* registrasi
Tabel.2.Halaman Pengujian *Black Box Testing* Halaman Registrasi

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Menginputkan semua <i>text field</i> yang tidak diisi	Semua <i>text field</i> : (kosong)	Sistem menolak akses user dan menampilkan pesan harap isi bidang ini	Sesuai harapan	Valid
2.	Menginputkan nama <3 karakter dan menekan tombol daftar	Nama: (a)	Sistem akses user berhasil	Sesuai harapan	Valid
3.	Menginputkan <i>email</i> yang tidak mengandung tanda @ dan tanda titik (.) kemudian klik tombol ok.	<i>Email</i> : (usercom)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan sertakan '@' pada alamat <i>email</i>	Sesuai harapan	Valid
4.	Menginputkan nomor telepon <11 karakter dan menekan tombol ok	Telepon: 0213564	Sistem akses user berhasil	Sesuai harapan	Valid

3. Pengujian terhadap *form* pembayaran
Tabel 3.Halaman Pengujian *Black Box Testing* Halaman Pembayaran.

NO	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Menekan tombol selesai nama bank, nomor rekening dan nama pemilik rekening tidak diisi.	nama bank: (kosong) nomor rekening: (kosong) nama pemilik rekening: (kosong)	Sistem menolak penyimpanan dan menampilkan pesan nama bank nomor rekening nama pemilik rekening harus diisi.	Sesuai harapan	Valid

E. KESIMPULAN

Dari uraian tentang pembuatan sistem informasi penjualan perabotan berbasis *web* pada Toko Adelia yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut: Sebuah *website* sederhana, sistem informasi penjualan perabotan *online* dapat dibangun dengan menggunakan program aplikasi *text editor Sublime Text*,

PHPMyAdmin dan MySQL. Dengan menggunakan fasilitas *internet*, diharapkan informasi lebih mudah tersampaikan kepada masyarakat umum. Dengan adanya *website* sistem informasi penjualan perabotan *online* ini memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memesan dan membeli tanpa harus datang langsung ke toko tersebut Sistem informasi penjualan perabotan *online* berbasis *web* lebih mudah dalam pengelolaannya seperti *update* data atau produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, H. et al. (2018:79). (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.5738>
- Abdullah (2016) Aisyah, Watrianthos, & Nasution). Sistem Informasi Data Guru MDTA Pada Kantor Kesra Setdakab Labuhanbatu Berbasis Web. *Informatika AMIK Labuhan Batu*, 5(2), 35–45. Retrieved from <http://ojs.amik-labuhanbatu.ac.id/index.php/JIFOR/article/view/87/82>
- Ahmad Hidayat, Faisal, Madcoms. (2016:17). (2019). Rancang bangun sistem informasi penyewaan lahan parkir berbasis web *gis*. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(1), 1–4.
- Ardiansyah (2016:61), Fandi Dwi Imaniawan, F. F. W. (2017). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Pada Desa Bogangin Sumpiuh. *Ijns.Org Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(3), 1–9.
- Fandi, F., Imaniawan, D., Wati, F. F., Informasi, S., & Informatika, M.

- (2017). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Pada Desa Bogangin Sumpiuh. *Ijns.Org Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(3), 1–9.
- Faridl, M. (2015). Fitur Dahsyat Sublime Text 3. Diambil dari: <http://lug.stikom.edu/wp-content/media/Fitur-Dahsyat-Sublime-Text-3.pdf>. (20 November 2016).
- Handayani V.R, Ragil Wijianto, A. Anggoro. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insa Karya SMK NEGERI 2 BANYUMAS. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 76–78.
- Hidayatullah, Kawistara (2015), & Fitri Ayu, N. P. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Divisi Humas PT.Pegadaian. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 12–26.
- Krismiaji, & Pakadang, D. (2015:5). Evaluasi Penerapan Sistem Pengadilan Intern Penerimaan Kas Pada Rumah Sakit Gunung Maria di Tomohon. *Jurnal EMBA*, 1(4), 213–223. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Mulyadi, Akuntansi, J., & Ekonomi, F. (2016). Analisis Sistem Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada PT.Hasrat Abadi Manado. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16(04), 1087–1097.
- Nugroho, F. Fandi Dwi Imaniawan. & Elsa. (2017:84). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. (2019) *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 15-16. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.5738>
- Padang, Harisca, Huda, & Slamet, (2017). Pengembangan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada Man 1 Padang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 5(2), 95–105. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/102044/100771>
- Pratama, E.A., Ardiansyah, A., & Gazy, D.(2018). Pengembangan e-market bagi produk-produk kerajinan dari bahan alam indonesia, 6(1), 23.
- Romney & Steinbart (2015:4) Destiningrum, Mara, Adrian, Qadhli Jafar. Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 2017, 11.2: 30-37.
- Rosa & Shalahuddin, Handayani et al (2018). Rancang Bangun Sistem informasi Pengolahan Data Pesediaan Barang Berbasis Dekstop Dengan Model Waterfall. *Jurnal PILAR Nusa Mandiri*, 6(1), 236–238. <https://doi.org/10.1186/1749-8090-6->
- Soetam Rizky, Maarif, V., Nur, H. M., Rahayu, W., Informasi, S., Informatika, M., & Informatika, T. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 91–100.
- Supono dan Putratama., Kurnianti, A., Setyawan, H., Firwan Firdaus, F., & Nira Yuma, S.(2016). Perancangan dan Pembuatan Website Pengambilan Ide Skripsi Pada Prodi Teknik Informatika UMY. *Jurnal Semesta Teknika*,

- 21(2), 216–229.
<https://doi.org/10.18196/st.212228>
- Suryana, , (2014:101). Saifudin dan Maharani. (2017). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Shuttle Berbasis Web Pada PO. Sumber Alam Purwokerto. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(1), 1–16.
- Tabrani, H. et al., & Ade Suryadi, Y. S. Z.(2018:79). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. (2019) *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–16.
<https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.5738>
- Vicky, Vembria Rose Handayani, Ragil Wijianto, A. A. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbais Web Pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insa Karya SMK NEGERI 2 BANYUMAS. *Jurnal Evolusi*, 6(1), 76–78.
- Wardana, Mulyanto. & Khasanah. (2018:53). (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–15.
<https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.5738>