

Analisis Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik

Yessi Hartiwi

*Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi
Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi
E-mail: yessihartiwi26@gmail.com*

Abstract

Scarlet Boutique is a boutique selling various goods fashion by producing their own / handmade. Based on current observations weaknesses found at Scarlet Boutique is the consumer had to come to the point of sale to transact a product, and its sale is currently limited only to the area jambi. To increase sales and expand markets, it needed a web-based application at Scarlet Boutique, using the programming language PHP with a MySQL database. The system design is created using object-oriented modeling tools ie Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram. This study resulted in a web-based sales information system at Scarlet Boutique can be implemented further resulting sales information systems attractive and easier to use by the user.

Keywords: Analysis and Implementation, Sales Information System, Unified Modeling Language, Scarlet Boutique

Abstrak

Scarlet Butik merupakan butik yang menjual berbagai barang fashion dengan memproduksi sendiri (*handmade*). Berdasarkan pengamatan, kelemahan yang ditemui pada Scarlet Butik adalah konsumen harus datang ke tempat penjualan untuk melakukan transaksi suatu produk, dan penjualannya saat ini terbatas hanya untuk wilayah Jambi. Untuk meningkatkan penjualan dan memperluas pasar, maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web pada Scarlet Butik dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Rancangan sistem dibuat menggunakan alat bantu permodelan berorientasi objek yaitu *Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram*. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web pada Scarlet Butik yang dapat diimplementasikan lebih lanjut sehingga menghasilkan sistem informasi penjualan yang menarik dan lebih mudah digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci : Analisis dan Implementasi, Sistem Informasi Penjualan, Unified Modelling Language, Scarlet Butik

© 2017 Jurnal MEDIA SISFO.

1. Pendahuluan

Informasi merupakan data yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Kebutuhan masyarakat akan informasi dari waktu ke waktu semakin bertambah. Hal ini menuntut perkembangan ilmu pengetahuan yang cepat dalam mengolah data menjadi informasi. Salah satu kemajuan ilmu pengetahuan yang telah dicapai adalah dengan dikembangkannya pengetahuan mengenai Sistem Informasi. Hal ini bertujuan untuk dapat menerobos keterbatasan kemampuan manusia dalam hal ketelitian dan kecepatan dalam mengolah data serta adanya ketahanan yang lebih besar dalam mengelola data menjadi informasi. Kebutuhan akan informasi yang cepat dan tepat merupakan kunci utama dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kebutuhan akan informasi tersebut. Salah satu sistem informasi yang diperlukan adalah sistem informasi penjualan.

Sistem Informasi Penjualan dapat diartikan sebagai suatu pembuatan pernyataan penjualan, kegiatan akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli, pengecekan barang ada atau tidak ada dan diteruskan dengan pengiriman barang yang disertai dengan pembuatan faktur dan mengadakan pencatatan atas penjualan yang berlaku. Umumnya saat ini sistem informasi penjualan yang digunakan sudah berbasis website.

Website menjadi andalan dalam proses penyampaian informasi. Website juga dapat memperluas jangkauan promosi, dengan memiliki website, maka produk lebih banyak dikenal masyarakat bahkan sampai ke mancanegara. Dengan luasnya promosi maka akan meningkatkan penjualan perusahaan.

Akan tetapi masih banyak pengusaha yang belum memanfaatkan media website, salah satunya Scarlet Butik. Scarlet Butik merupakan butik yang menjual berbagai barang fashion dengan memproduksi sendiri / *handmade*. Berdasarkan pengamatan saat ini kelemahan yang ditemui pada Scarlet Butik adalah konsumen harus datang ke tempat penjualan untuk melakukan transaksi suatu produk, dan penjualannya saat ini terbatas hanya untuk wilayah jambi. Karena terbatasnya wilayah pemasaran maka target pasarnya pun terbatas. Namun dalam perkembangannya Scarlet Butik ingin mengembangkan usahanya dengan memasarkan produknya keluar wilayah Jambi. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sistem pemasaran berbasis website. Sistem ini dirancang dengan maksud untuk memperluas pasar, sebagai media promosi dan informasi tentang produk yang ditawarkan dan mempersiapkan Scarlet Butik memasuki era bisnis yang berbasis teknologi informasi.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam penelitian yang berjudul “Analisis dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Scarlet Butik”.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi mencakup sejumlah komponen di dalamnya yaitu, manusia, komputer, jaringan komunikasi yang saling bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis masalah dan visualisasi dalam sebuah organisasi.

2.2. Komponen Sistem Informasi

Dalam membangun suatu sistem informasi diperlukan penggabungan elemen-elemen pendukung, antara lain :

- a. *Software*, merupakan suatu program komputer, struktur data, dan dokumen-dokumen yang saling berhubungan yang digunakan dalam metode logika dan prosedur yang dibutuhkan.
- b. *Hardware*, merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses komputerisasi.
- c. *User*, adalah pengguna dan operator perangkat keras atau perangkat lunak.
- d. *Data*, berupa salinan-salinan manual dan deskripsi informasi yang menggambarkan operasi sistem.

2.3. Jenis Sistem Informasi

O'Brien mengklasifikasikan sistem informasi dalam beberapa jenis :

1. *Operations Support System* (Sistem Pendukung Operasi)

Sistem informasi selalu dibutuhkan untuk memproses data yang dihasilkan dan digunakan dalam operasi bisnis. Sistem pendukung operasi semacam ini menghasilkan berbagai produk informasi yang dapat digunakan oleh para manajer. Peran sistem pendukung operasi perusahaan bisnis adalah memproses transaksi bisnis secara efisien, mengendalikan proses industrial, mendukung komunikasi dan kerjasama perusahaan, serta memperbaharui database perusahaan. Sistem pendukung operasi ini terbagi menjadi empat bagian, yaitu :

- *Transaction Processing System* (Sistem pemrosesan transaksi) yang bertugas mengolah dan merekam data laporan dari transaksi bisnis dan berfungsi pada level organisasi yang memungkinkan organisasi bisa berinteraksi dengan lingkungan eksternal. *Transaction Processing*

System (TPS) mencatat dan memproses data hasil dari transaksi bisnis, seperti penjualan, pembelian, dan perubahan persediaan.

- *Process Control System* (Sistem Pengendalian Proses), merupakan sistem yang bertugas mengawasi dan mengendalikan berbagai proses industrial.
- *Enterprise Collaboration System* (Sistem Kerjasama Perusahaan), merupakan sistem informasi lintas fungsi yang mendukung dan meningkatkan komunikasi, koordinasi dan kerjasama antara kelompok kerja/bisnis dalam sebuah perusahaan.

2. *Management Support Systems* (Sistem Pendukung Manajemen)

Ketika aplikasi sistem informasi berfokus pada penyediaan informasi dan dukungan dalam pengambilan keputusan yang efektif oleh para manajer. Maka diperlukan suatu sistem pendukung yang disebut sistem pendukung manajemen. Sistem ini dibagi menjadi empat bagian, yaitu :

- *Management Information System* (Sistem Informasi Manajemen), yang menyediakan informasi dalam bentuk laporan dan tampilan kepada para manajer dan profesional bisnis. Contohnya kepada manajer penjualan yang dapat menggunakan informasi melalui jaringan komputer, dan mengakses tampilan tentang keadaan hasil penjualan produk mereka dan dapat mengakses intranet perusahaan mengenai laporan analisis penjualan harian, dan sekaligus mengevaluasi hasil penjualan yang dibuat oleh masing-masing staf penjualan.
- *Decision Support System* (Sistem Pendukung Keputusan), sistem ini memberikan dukungan secara interaktif dalam proses pengambilan keputusan oleh manager dan profesional bisnis lainnya. Contohnya harga produk, ramalan keuntungan dan sistem analisis risiko.
- *Executive information systems* (Sistem Informasi Eksekutif), sistem ini memberikan kritik informasi dari sistem informasi manajemen, sistem pendukung keputusan dan sumber-sumber lain yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi eksekutif. Contohnya, sistem untuk memudahkan dalam mengakses analisis kinerja bisnis, tindakan pesaing, dan perkembangan ekonomi untuk mendukung perencanaan strategis.

Selain jenis sistem informasi tersebut O'Brien juga mengklasifikasikan sistem informasi sebagai berikut :

- *Expert System* (Sistem pakar), sistem berbasis pengetahuan yang menyediakan saran pakar dan bertindak sebagai konsultan pakar bagi para pemakai. Contohnya penasihat aplikasi kredit, pengawasan proses, dan sistem pemeliharaan diagnosis
- *Knowledge management systems* (Sistem Manajemen Pengetahuan), sistem ini mendukung pembuatan, pengaturan, dan penyebaran pengetahuan bisnis dalam perusahaan.
- *Strategic information systems* (Sistem Informasi Strategis), mendukung operasi dan proses manajemen yang member perusahaan produk, layanan, dan kemampuan strategis sebagai keunggulan kompetitif. Contohnya perdagangan saham *online*, penelusuran pengiriman, dan sistem web *e-commerce*.
- *Functional Business Systems* (Sistem Bisnis Fungsional), mendukung berbagai aplikasi operasional dan manajerial atas berbagai fungsi bisnis perusahaan.

2.4. Definisi *Electronic Commerce* (E-Commerce)

Dalam dunia modern ini, *electronic commerce* telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan tata sosial dan ekonomi masyarakat. *Electronic commerce* telah menjadi bagian terpenting dari sektor bisnis khusus dan umum. Hal ini memang diakui karena dengan adanya *Electronic commerce* ini, biaya operasional bisa dikurangi agar bisa bersaing dan berjuang dengan semakin banyaknya permintaan yang mengharuskan pelayanan yang cepat dan akurat.

Jadi dapat disimpulkan *E-Commerce* merupakan transaksi yang dilakukan menggunakan media internet antara organisasi dan organisasi maupun organisasi dan konsumen. *E-Commerce* juga telah menjadi bagian terpenting dari sektor bisnis baik khusus maupun umum.

2.5. Jenis-jenis *Electronic Commerce* (E-Commerce)

Jenis-jenis *e-commerce* menurut Laudon (2009) yaitu :

1. *Business to Consumer* (B2C), bisnis *online* mencoba untuk menjangkau konsumen individu
2. *Business to Business* (B2B), perusahaan menjual untuk bisnis-bisnis lainnya

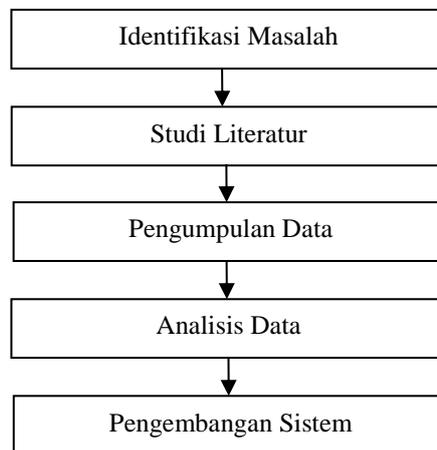
3. *Consumer to Consumer (C2C)*, mengizinkan konsumen untuk menjual satu sama lain dengan bantuan pembuat pasar *online*.
4. *Peer to Peer (P2P)*, menghubungkan ke pengguna dan membiarkan mereka untuk berbagi file dan sumber daya computer tanpa server umum.
5. *M-Commerce*, menyediakan akses ke seseorang kapan saja dan dimana saja yang menggunakan alat tanpa kabel. Jaringan tanpa kabel menghubungkan para pemakai mobile ke internet.

3. Metodologi

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentu harus berdasarkan metode penelitian yang benar sehingga dapat mempermudah jalannya penelitian tersebut. Metode penelitian merupakan kerangka kerja dalam melakukan penelitian. Dengan mengikuti kerangka kerja tersebut maka penelitian yang dilakukan akan berjalan dengan sistematis dan memberikan hasil yang baik.

3.1. Kerangka Kerja Penelitian

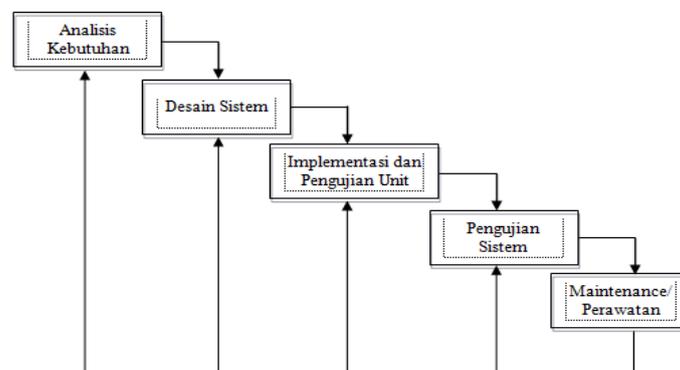
Kerangka kerja penelitian yang digunakan dalam proses penelitian pada dasarnya merupakan urutan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas sehingga tujuan akhir dari penelitian dapat tercapai dan siap untuk diimplementasikan. Adapun kerangka kerja penelitian ini dapat digambarkan pada gambar berikut :



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak merupakan suatu metode untuk menyusun suatu perangkat lunak sebagai solusi dari permasalahan yang sedang diteliti. Model ini disebut model *Waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan secara berurutan.



Gambar 2. Model Waterfall

Berikut ini penjelasan tentang tahapan-tahapan pada model *waterfall* diatas :

1. Analisis Kebutuhan
Dalam tahapan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan kegiatan pengumpulan data. Peneliti menganalisis kebutuhan informasi dan fungsi yang harus disediakan dalam perangkat lunak yang akan dibangun.
2. Desain Sistem
Tahap ini akan membahas tentang rancangan dari model sistem. Peneliti menggunakan *use case diagram* dan *class diagram* sebagai alat bantu desain sistem.
3. Implementasi dan Pengujian Unit
Pada tahap ini, peneliti melakukan tahapan membuat program yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan sistem yang sudah dianalisis permasalahannya. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySql* untuk merancang aplikasi. Setelah program dibangun, peneliti melakukan pengimplementasian dan pengujian unit dengan tujuan untuk mencari kelemahan terhadap sistem agar sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan pada sistem tersebut.
4. Pengujian Sistem
Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengujian sistem dengan tujuan untuk memastikan apakah semua fungsi sistem dapat berjalan dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan yang terjadi pada sistem sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap sistem tersebut.
5. Maintenance / Perawatan
Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana dilakukan pengoperasian sistem dan jika diperlukan maka dilakukan perbaikan-perbaikan kecil.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Sistem penjualan pada Scarlet Butik masih bersifat konvensional dimana para konsumen maupun calon konsumen datang langsung ke tempat penjualan, dan dalam hal mempromosikan barang selama ini hanya memanfaatkan promosi dari mulut ke mulut. Usaha ini dirasa kurang efektif untuk meningkatkan produktifitas penjualan.

Analisa mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menguraikan permasalahan yang ada pada Scarlet Butik. Dengan merancang suatu sistem penjualan berbasis web pada Scarlet Butik, diharapkan dapat menghasilkan informasi yang tepat guna, cepat dan dapat bertransaksi online bagi para pelanggan. Selama ini, sistem yang diterapkan pada Scarlet Butik, belum sepenuhnya dapat mendukung sistem kerja dan penyampaian informasi dan pemesanan suatu produk.

Solusi yang diusulkan kepada Scarlet Butik berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terdapat di dalam pemesanan serta pembayaran suatu produk adalah dengan merancang suatu sistem aplikasi yang dapat lebih menunjang kelancaran dan meningkatkan volume penjualan dengan menggunakan bahasa pemograman database PHP dan MySQL, agar dapat menunjang dan memberikan pelayanan kebutuhan informasi pemesanan dan pembayaran online yang baik serta kekurangan sistem yang ada dapat diperbaiki.

4.2 Solusi Pemecahan Masalah

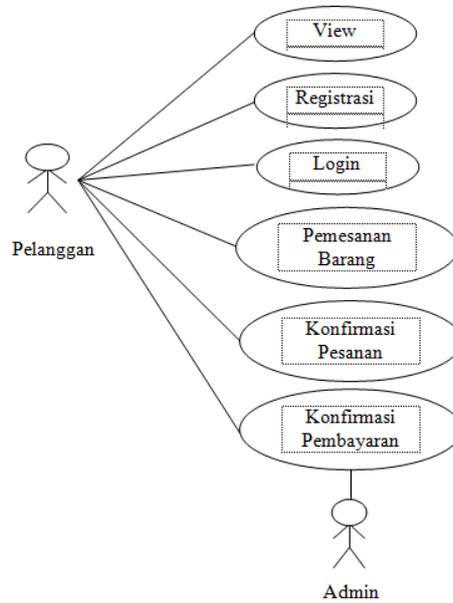
Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, maka peneliti mencoba merancang sistem penjualan baru yaitu dengan berbasis web untuk mempermudah sistem penjualan. Dengan teknologi internet diharapkan dapat memberikan fasilitas dan kemudahan bagi calon konsumen/konsumen dalam melakukan pemesanan dan pencarian informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh Scarlet Butik.

4.3 Pemodelan Sistem

Pada penelitian ini untuk mendapatkan kebutuhan dalam perancangan sistem, peneliti menggunakan metode desain dan analisis berorientasi objek dengan menggunakan notasi *Unified Modeling Language* (UML). Penggunaan metode diharapkan dapat menampilkan kebutuhan sistem berupa interaksi sistem

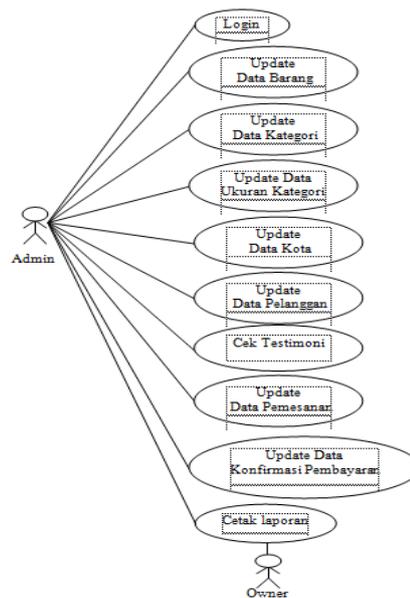
dengan lingkungannya, fungsi dan tahapan proses sistem.

Diagram Use case menggambarkan kegiatan-kegiatan yang akan diproses oleh sistem seperti proses *view* barang, registrasi, *login*, pemesanan barang, konfirmasi pesanan, konfirmasi pembayaran seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Use Case Diagram Pelanggan*

Adapun *Use Case Diagram Admin* yang terdapat didalam sistem. Use case diagram pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 4. *Use Case Diagram Admin*

1. Processor : Core i3 atau yang sekelas
 2. Memori (RAM) : Minimal 2 GB
 3. Monitor : Resolusi 1024 x 768
 4. HardDisk : Minimal 160 GB
 5. Jaringan internet harus terkoneksi
 6. Printer sebagai alat untuk mencetak
- b. Spesifikasi Hardware untuk client
1. Processor : Intel Pentium atau sekelas yang mendukung internet
 2. Memori (RAM) : Minimal 128 MB
 3. Monitor : Resolusi 1024 x 768
 4. HardDisk : Minimal 40 GB
 5. Jaringan internet harus terkoneksi

4.4.4 Implementasi Antar Muka

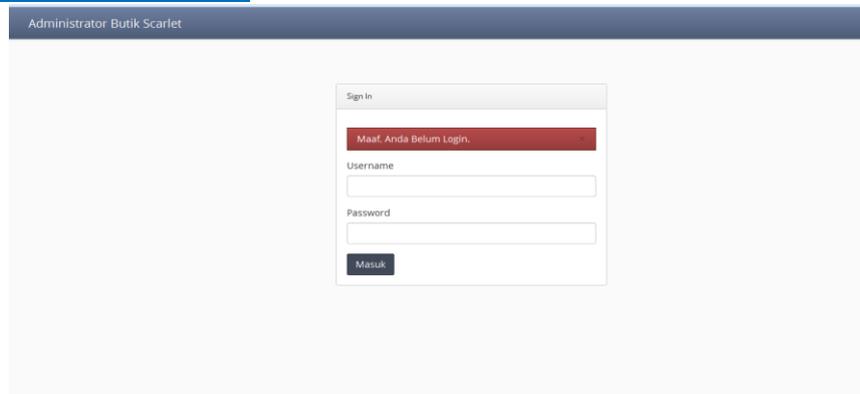
Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka pada form yang ada pada Macromedia Dreamweaver. Setiap halaman form yang dibuat akan dibentuk sebuah file yang berekstensi html. File-file tersebut menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem. Pada tahap implementasi antar muka ini, lebih menitikberatkan pada implementasi antar muka halaman utama yang merupakan sentral penghubung dengan antar muka yang lain. Berikut adalah tampilan antar muka Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik.

1. Tampilan Halaman Admin

Berdasarkan rancangan sistem yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web ini. Adapun penyajiannya diuraikan berdasarkan sistem sebagai berikut :

a. Login Admin

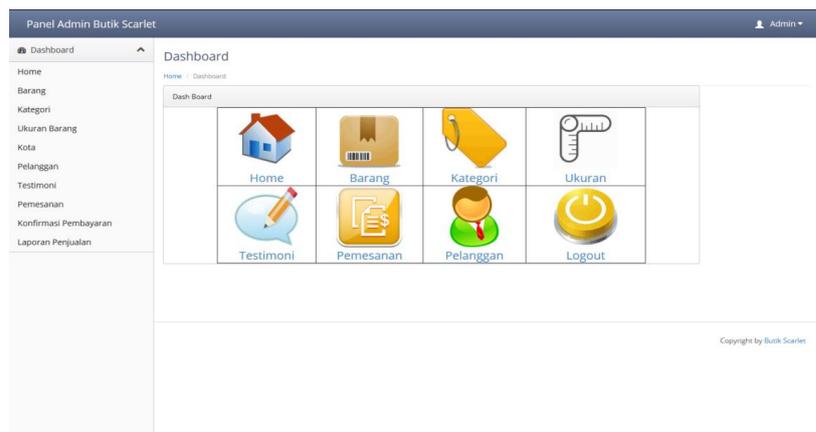
Untuk masuk ke halaman admin, langkah yang dilakukan adalah terlebih dahulu menyetikkan <http://scarletbutik.com/admin> di alamat browser.



Gambar 6. Halaman Login Admin

b. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin adalah halaman yang digunakan oleh admin pengelola database. Pada halaman ini admin bisa mengedit dan menampilkan data-data yang akan diinformasikan atau diolah.

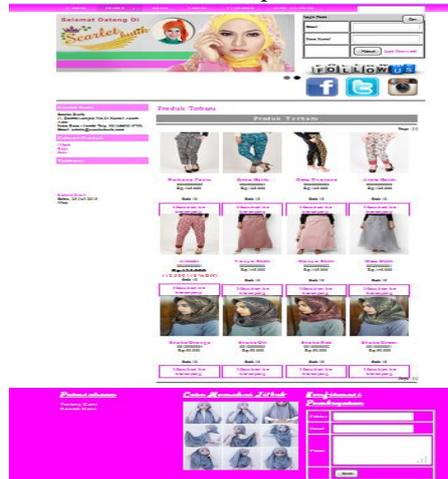


Gambar 7. Halaman Utama Admin

2. Tampilan Halaman Pengunjung

a. Tampilan Halaman Utama

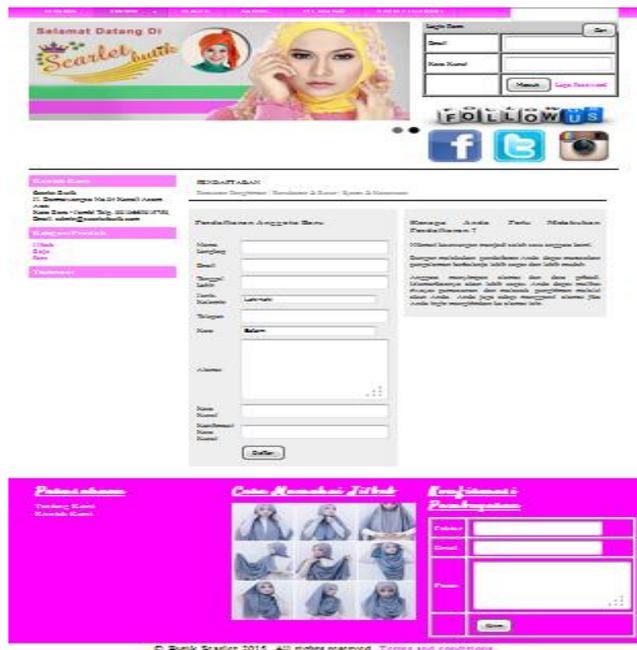
Halaman utama ini digunakan untuk melihat tampilan utama website



Gambar 8. Halaman Utama

b. Tampilan Login atau Registrasi Pelanggan

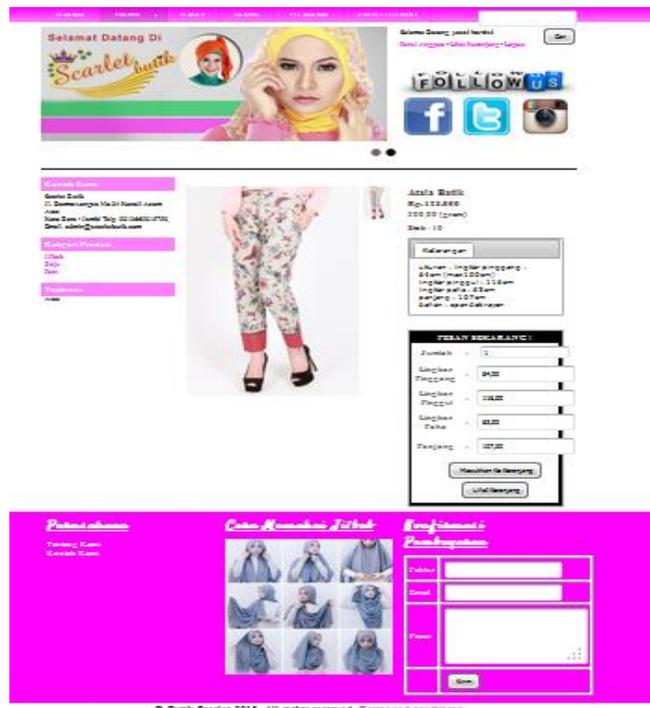
Halaman Login atau Registrasi Pelanggan digunakan untuk menginputkan data registrasi pelanggan.



Gambar 9. Login Pelanggan

c. Tampilan Halaman Pemesanan Barang

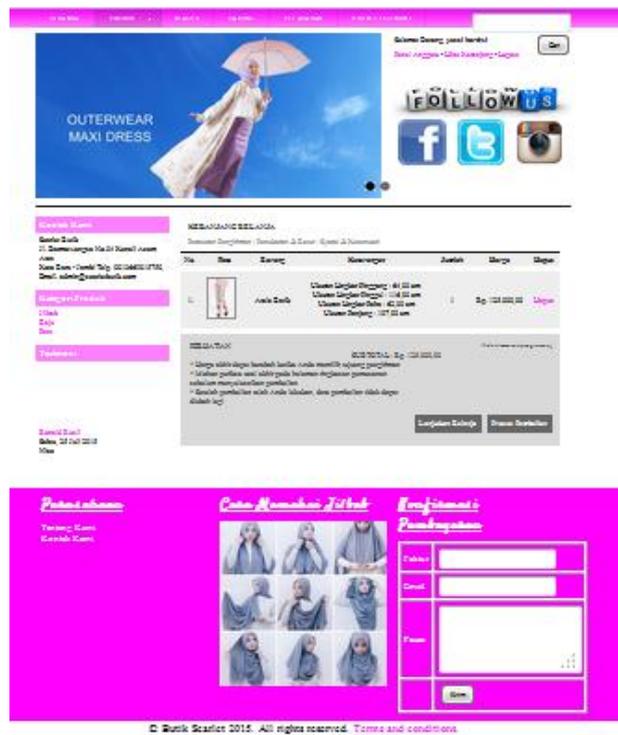
Halaman pemesanan barang digunakan untuk menginputkan data pemesanan barang.



Gambar 10. Halaman Pemesanan Barang

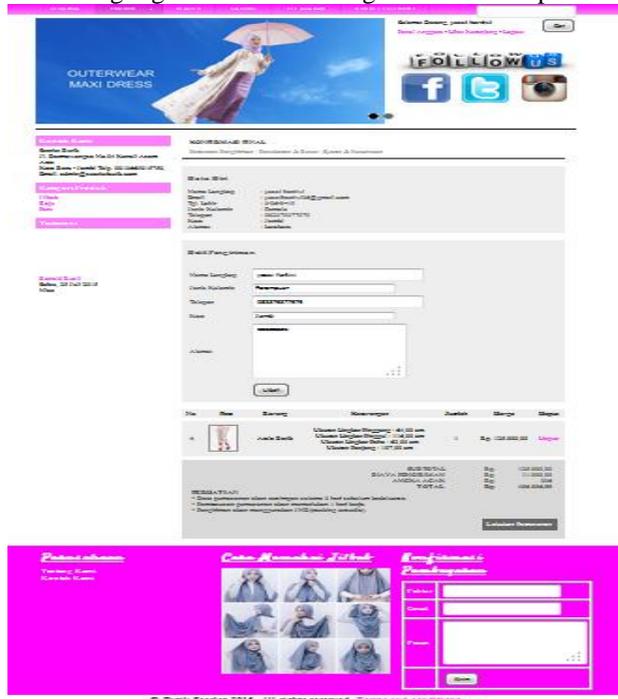
d. Tampilan Halaman Keranjang Barang

Halaman keranjang belanja digunakan untuk menginputkan barang yang akan dipesan.



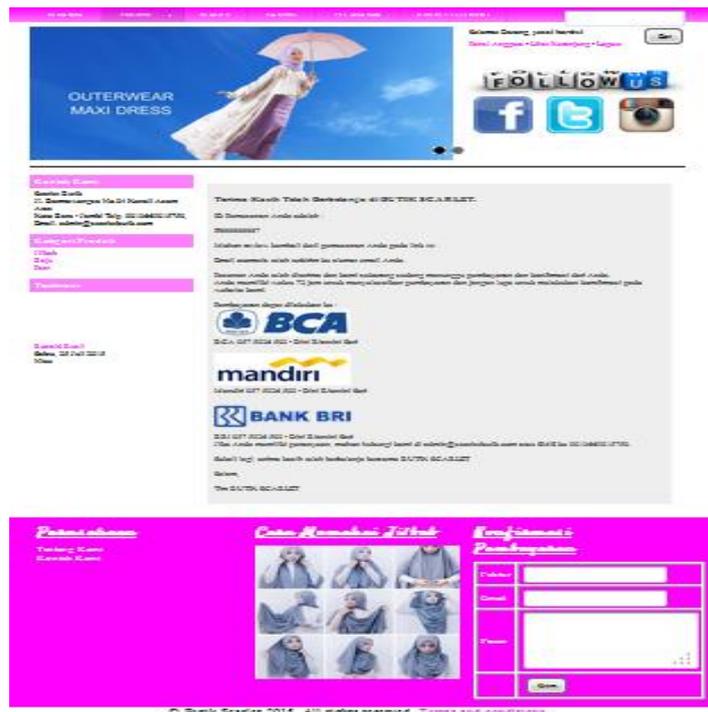
Gambar 11. Halaman Keranjang Belanja

- e. Tampilan Konfirmasi Pesanan
Konfirmasi pesanan barang digunakan untuk mengkonfirmasi pesanan barang.



Gambar 12. Konfirmasi Pesanan

- f. Tampilan Pilihan Cara Pembayaran
Pilihan Cara pembayaran digunakan untuk menginputkan data pembayaran.



Gambar 13. *Pembayaran*

4.4.5. Penggunaan Program

Untuk menggunakan program, jalankan internet *explore* atau *mozilla* yang digunakan sebagai browser, kemudian pada address ketikkan <http://scarletbutik.com> untuk menjalankan sistem informasi penjualan komputer secara online pada Scarlet Butik.

4.5. Pengujian Program

Pengujian merupakan bagian paling penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik, yaitu sesuai dengan analisis, perancangan, pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

4.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik ini menggunakan data uji berupa sebuah data inputan dari menu aplikasi yang telah dibuat. Berikut rencana pengujian system informasi penjualan yang dilakukan:

Tabel 1. *Rencana Pengujian*

Kelas Uji	Butir Uji
Proses Registrasi	Pengecekan Pengisian Data Pelanggan
Login Pelanggan	Pengecekan Login Pelanggan
Proses Pemesanan	Pengecekan Proses Pemesanan Barang
Proses Konfirmasi Pemesanan	Pengecekan Proses Pemesanan
Login Admin	Pengecekan Login Admin
Proses Olah Data Order	Pengecekan Proses Olah Data Order
Proses Tampil Laporan	Pengecekan Proses Tampil Laporan

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Hasil pengujian yang dilakukan terkadang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut akan dijelaskan mengenai kasus dan hasil pengujian.

1. Pengujian Proses Registrasi

Tabel 2. *Pengujian Proses Registrasi*

Data Masukan	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukkan sesuai dengan yang diinginkan, lalu klik “Daftar”	Langsung menampilkan laporan sesuai dengan yang diinputkan	Langsung menampilkan laporan sesuai dengan yang diinputkan	[x] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan kosong dengan mengklik tombol “Daftar”	Keluar pesan peringatan “periksa email anda untuk melakukan aktivasi akun”	Keluar pesan peringatan “periksa email anda untuk melakukan aktivasi akun”	[x] Diterima [] Ditolak

2. Pengujian Login Pelanggan

Tabel 3. *Pengujian Login Pelanggan*

Data Masukan	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukan username = windu password= 12346 klik tombol Login	Langsung menampilkan halaman utama pelanggan.	Langsung menampilkan halaman utama pelanggan.	[x] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan username = winda password = 1235 klik tombol Login	Keluar pesan peringatan “kombinasi email dan kata kunci tidak cocok silahkan ulangi lagi”	Keluar pesan peringatan “kombinasi email dan kata kunci tidak cocok silahkan ulangi lagi”	[x] Diterima [] Ditolak

3. Pengujian Proses Pemesanan Barang

Tabel 4. *Pengujian Proses Pemesanan Barang*

Data Masukan	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukan lengkap dan klik tombol “Kirim”	Langsung menampilkan halaman daftar pesan barang.	Langsung menampilkan halaman daftar pesan barang.	[x] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan kosong dan klik tombol “Kirim”	Keluar pesan peringatan “Anda belum mengisi data berikut ini”	Keluar pesan peringatan “Anda belum mengisi data berikut ini”	[x] Diterima [] Ditolak

4. Pengujian Pembayaran

Tabel 5. *Pengujian Pembayaran*

Data Masukan	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukan lengkap dan klik tombol “Kirim”	Langsung menampilkan halaman Status Pembayaran.	Langsung menampilkan halaman Status Pembayaran.	[x] Diterima [] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan kosong dan klik tombol “Kirim”	Keluar pesan “Anda belum mengisi data berikut ini”	Keluar pesan “Anda belum mengisi data berikut ini”	[x] Diterima [] Ditolak

5. Pengujian Proses Login Admin

Tabel 6. *Pengujian Login Admin*

Data Masukan	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukan username = yessi password= 123456	Langsung menampilkan halaman utama admin.	Langsung menampilkan halaman utama admin.	[x] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan username = yess password = 12356 klik tombol Login	Pesan peringatan “kombinasi email dan kata kunci tidak cocok. Silahkan ulangi”	Pesan peringatan “kombinasi email dan kata kunci tidak cocok. Silahkan ulangi”	[x] Diterima [] Ditolak

6. Pengujian Proses Tampil Laporan

Tabel 7. *Pengujian Proses Tampil Laporan*

Data Masukan	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data masukan sesuai dengan yang diinginkan, lalu klik “Cetak”	Menampilkan laporan sesuai dengan yang diinputkan	Menampilkan laporan sesuai dengan yang diinputkan	[x] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan sesuai dengan yang diinginkan, lalu klik “Cetak”	Keluar pesan peringatan “Data yang Anda cari tidak ada untuk inputan ini”	Keluar pesan peringatan “Data yang Anda cari tidak ada untuk inputan ini”	[x] Diterima [] Ditolak

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus sampel uji di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan berbasis web pada Scarlet Butik dapat berjalan dengan baik dan secara fungsional sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan.

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan yang ada di Scarlet Butik selama ini masih secara manual dengan (tatap muka) atau datang langsung ke tempat untuk memilih mengenai bahan atau corak, ketersediaan, serta informasi harga produk dan melakukan pemesanan produk, sehingga penjualan produk terbatas hanya pada konsumen lokal saja.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat diimplementasikan pada Scarlet Butik.
3. Dengan adanya perancangan sistem penjualan secara online (*e-commerce*) akan mempermudah bagi konsumen untuk mengetahui informasi perkembangan dan pemesanan produk serta dapat mempeluas area jangkauan promosi Scarlet Butik.
4. Dengan menggunakan sistem penjualan online tidak mengenal hari libur, dan hari besar, semua transaksi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi penjualan online di Scarlet Butik ini baru yang pertama kali. Sekiranya ada penelitian yang sama di masa yang akan datang, agar kiranya dapat lebih disempurnakan lagi.
2. Dalam segi desain atau tampil website, agar lebih menarik lagi supaya terlihat (*eye catching*) dan mudah / *user friendly* dalam menjalankan aplikasi tersebut.
3. Untuk mengantisipasi kerusakan sistem (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*), akibat yang sengaja atau tidak disengaja ataupun karena bencana alam, maka sebaiknya untuk selalu melakukan membackup sistem dan databasenya dalam waktu berkala..

6. Daftar Rujukan

- [1] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara; & Tagarden, David. 2010. *Systems Analysis and Design with UML : An Object-Oriented Approach*. Third Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Hasanah, Uswatun. 2013. *Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan*. Indonesian Journal On Networking and Security, Volume 2 Nomer 4.
- [3] Kotler, Philip. 2002. *Marketing Management Millenium Edition*. United States of America : Pearson Custom Publishing
- [4] Kotler, Philip; & Keller, Kevin Lane. 2012. *Marketing Management 14th Edition*. Pearson Education, Inc. Prentice Hall
- [5] Kristanto Andri. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.
- [6] Laudon, C.Kenneth; Traver, Carol Guercio. 2009. *E-commerce, Business, Tecnology, Socirty Fifth edition*. United States of America : pearson education Inc.
- [7] Laudon, Kenneth C; and Laudon, Jane P. 2012. *Management Information System managing the digital firm, twelfth edition*. USA : Prentice Hall
- [8] Nightstalker, Andi. 2012. *Sistem Informasi Penjualan*. <http://www.fourseasonnews.com/2012/06/pengertian-sistem-informasipenjualan.html?m=1> pada tanggal 21 Mei 2015
- [9] O'Brien, James A; Marakas George M. 2010. *Introduction to Information System Fifteenth edition*. New York, USA. McGraw-Hill/Irwin
- [10] Sadeli, M. Lili; & Ukas, Maman. 2000. *Pengantar Bisnis Ilmu Menjual*. Jakarta: Bumi Aksara
- [11] Simarmata, Janner. 2006. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- [12] Simarmata, Janner; & Paryudi, Iman. 2006. *Basis Data*. Yogyakarta : Andi.
- [13] Stair, Ralph; & Reynolds, George. 2012. *Information System*. China : Joe Sabatino. Supriyanto, Ach; Burhan; & Ulya, Millatul. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Di PT. Garam (Persero)*, Agrountek, Volume 7 Nomor 2.
- [14] Wahana Komputer. 2014. *Sistem Informasi Penjualan Online untuk Tugas Akhir..*