

Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi

Andi Ridho Rachman¹, Beny², Erick Fernando³

Program Studi Teknologi Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thekok Jambi, telp.0741-35095/fax.0741-35093

E-mail: andinugie0109@gmail.com

Abstract

Mirabella Batik Jambi is a business engaged in the sale of Jambi typical batik with various types of materials such as atbm, silk, semi silk, sanwos and cotton. The system runs now where consumers still have to come directly to the store to purchase the product. Constraints faced by the store today is difficult to market or sell its products outside the city or region and can only market it in jambi region alone, the lack of new product information updates, and it affects the lack of maximum income store. The purpose of this study to design ansystem e-commerce to support the sales process that can make reservations online and provide information up todate.The method used is a method of analysis that is done by literature study, data collection (observation).Development methodmethod waterfall and emphasis UML. Types of e-commerce that is used is Business to Customer (B2C). This research resulted in anapplication e-commerce for Mirabella Batik Jambi stores to facilitate costumer to see the product in detail and make a reservation without having to come to the store simply by accessing the web site e-commerce store Mirabella Batik Jambi.

Keywords: Design, E-Commerce, Website

Abstrak

Mirabella Batik Jambi adalah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan batik khas Jambi dengan berbagai jenis bahan seperti atbm, sutra, semi sutra, sanwos dan katun. Sistem yang berjalan sekarang dimana konsumen masih harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian produk. Kendala yang dihadapi toko saat ini yaitu sulit untuk memasarkan atau menjual produk-produknya ke luar kota atau wilayah dan hanya bisa memasarkannya di wilayah jambi saja, kurangnya pembaharuan informasi produk yang baru, dan hal itu berdampak pada kurang maksimalnya pemasukan toko. Tujuan penelitian ini merancang sebuah sistem e-commerce untuk membantu proses penjualan yang dapat melakukan pemesanan secara online dan memberikan informasi yang up to date. Metode yang digunakan adalah metode analisa yang dilakukan dengan studi pustaka pengumpulan data (observasi). Metode pengembangan menggunakan metode waterfall dan penekanan UML. Jenis e-commerce yang digunakan adalah Bussines to Costumer (B2C). Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi e-commerce untuk toko Mirabella Batik Jambi yang dapat memudahkan kostumer untuk melihat produk secara detail dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko hanya dengan mengakses situs web e-commerce toko Mirabella Batik Jambi.

Kata kunci: Perancangan, E-Commerce, Website

© 2017 Jurnal PROCESSOR

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Dari hari ke hari teknologi terus berkembang, salah satunya adalah internet. Internet merupakan suatu sarana informasi dan komunikasi yang cepat dan akurat. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan media internet untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis. Mulai dari pengusaha kecil hingga perusahaan yang besar

memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet. Selain digunakan untuk media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media penjualan dan pembelian produk, jasa dan informasi yang disebut dengan e-commerce.

“E-Commerce adalah penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan”[1]. E-Commerce suatu cara atau proses berbelanja, pembelian atau perdagangan, penjualan produk jasa dan informasi secara elektronik atau direct selling (penjualan langsung) yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan get and delivery commerce (mendapatkan dan mengirimkan secara online) akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan).

Mirabella Batik Jambi adalah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan batik khas Jambi dengan berbagai jenis bahan seperti atbm, sutra, semi sutra, sanwos, dan lain-lain. Kegiatan pemasaran dan proses penjualan pada Mirabella Batik Jambi masih manual, dimana para pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli ataupun sekedar melihat-lihat produk yang tersedia di Mirabella Batik Jambi. Kegiatan promosi nya juga masih sebatas mulut kemulut atau pun mengharapkan promosi dari pelanggan yang telah membeli produk di Mirabella Batik Jambi. Sehingga kendala yang dihadapi toko saat ini yaitu sulit untuk memasarkan atau menjual produk-produk nya ke luar kota atau wilayah dan hanya bisa memasarkannya di wilayah jambi saja, kurangnya pembaharuan informasi produk yang baru, dan hal itu berdampak pada kurang maksimalnya pemasukan toko. Masalah tersebut harus diminimalisir agar mempermudah toko dalam memasarkan produk, memberikan informasi produk baru dan membuat harga lebih kompetitif karena harga telah tertera pada informasi produk sehingga menarik minat pembeli baik dari dalam maupun dari luar wilayah jambi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Mirabella Batik Jambi untuk membuat website e-commerce yang nantinya dapat membantu proses penjualan serta promosi toko tersebut. Oleh karena itu penulis mengangkat judul skripsi dengan judul “Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi” .

2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisi konsep-konsep teoritis dari para ahli yang digunakan sebagai landasan teori untuk menjawab masalah penelitian.

2.1 Perancangan

Perancangan, merancang, rancangan adalah tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai untuk memberikan gambaran secara umum kepada manusia atau pengguna tentang sistem yang diusulkan [2] [3]. Perancangan merupakan langkah pertama di dalam fase pengembangan rekayasa suatu produk atau sistem yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sistem[4] [5].

Jadi dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan tahap awal untuk merencanakan atau menggambarkan suatu sistem yang akan dibuat yang meliputi berbagai komponen atau elemen terpisah yang nantinya akan menjadi satu sistem utuh dan berfungsi seperti yang diinginkan.

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan penggambaran sistem secara umum/global kepada calon pengguna (user) tentang sistem yang akan dibuat [6]. Setelah tahap analisis selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas tentang apa yang harus dikerjakan maka tiba waktunya sekarang bagi analisis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut dengan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi[7] [8].

Jadi dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem merupakan kegiatan penggambaran dan perencanaan saling berhubungan tentang rincian dari sistem yang akan dibuat nantinya.

2.3 Pengertian E-Commerce

E-Commerce merupakan kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan proses penjualan atau pembelian produk, jasa ataupun informasi antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan dengan memanfaatkan komputer pada media jaringan misalnya internet [1] [9].

Jadi dapat di simpulkan e-commerce merupakan segala bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan barang dan jasa baik itu proses pembelian, penjualan, penransferan, atau pertukaran produk, jasa atau informasi yang merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu yang dilakukan secara elektronik.

2.4 Jenis-Jenis Transaksi E-Commerce

Saat ini ada beberapa jenis e-commerce yang dapat dibedakan berdasarkan transaksi yang dilakukan oleh pengguna nya, mulai dari usaha kecil sampai usaha yang besar sekali pun dapat dibedakan berdasarkan transaksi e-commerce nya.

Jenis-jenis transaksi *E-Commerce*, yaitu: [1]

1. *Collaborative Commerce (e-commerce)*
Kerja sama secara elektronik antara rekan bisnis. Kerja sama ini biasanya terjadi antara rekan bisnis yang berada pada jalur penyediaan barang (supply chain).
2. *Business to Business (B2B)*
Tipe ini meliputi transaksi antar organisasi yang dilakukan di *electronic market*.
3. *Business to Consumer (B2C)*
Penjual adalah suatu organisasi dan pembeli adalah individu.
4. *Consumer to Business (C2B)*
Konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen.
5. *Consumer to Consumer (C2C)*
Dimana konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan, yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain

2.5 Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet dan memiliki fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lain nya sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet [1] [10].

Website dapat diartikan sekumpulan halaman situs yang saling berhubungan menampilkan berbagai macam informasi maupun data berupa teks, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya yang bisa diakses dimana saja kapan saja diseluruh dunia. Dimana website dikategorikan menjadi dua, yaitu:

1. *Web Statis*
Adalah web yang berisi/menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap). Disebut statis karena pengguna tidak dapat berinteraksi dengan web tersebut. Pengguna hanya dapat melihat isi dokumen pada halaman web dan apabila diklik akan berpindah kehalaman web yang lain. Interaksi pengguna terbatas hanya melihat informasi yang ditampilkan, tetapi tidak bisa mengolah informasi yang dihasilkan. Biasanya merupakan HTML yang ditulis pada editor teks dan disimpan dalam bentuk .html atau .htm.
2. *Web Dinamis*
Adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. Web yang dinamis memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan form sehingga dapat mengolah informasi yang ditampilkan. Bersifat teraktif, tidak kaku, dan terlihat lebih indah.

2.6 Unified Modeling Language (UML)

UML singkatan dari Unified Modeling Language yang berarti bahasa permodelan standar merupakan bahasa pemodelan visual yang bersifat general-purpose yang digunakan untuk menspesifikasikan,

memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artifak-artifak dari sebuah system perangkat lunak [7][12].

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa UML merupakan standar bahasa permodelan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan suatu rancangan dan pengembangan software yang berbasis object oriented.

2.7 Use Case Diagram

Use case merupakan diagram yang secara grafis menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan untuk berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat dan digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu [7] [13].

Jadi dapat disimpulkan bahwa use case diagram merupakan pemodelan yang menggambarkan interaksi sistem dengan actor yang terdiri dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan dalam sebuah sistem informasi.

2.7 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem dimana kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi [13]. Kelas diagram menunjukkan bagaimana objek dari kelas-kelas dapat dihubungkan bersama-sama [7].

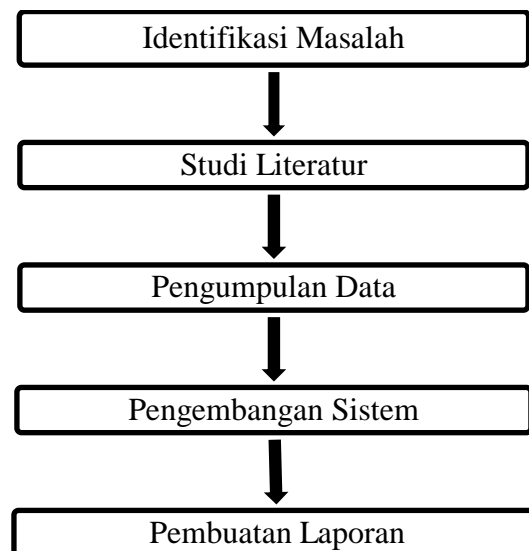
Jadi dapat disimpulkan class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur atau kelas-kelas dari sebuah sistem serta hubungannya antara struktur yang satu dengan struktur yang lain.

3. Metodologi

Dalam melakukan sebuah penelitian harus menggunakan metode penelitian yang baik dan benar. Dalam penelitian memerlukan kerangka kerja penelitian. Dengan mengikuti kerangka kerja penelitian tersebut maka penelitian akan berjalan dengan sistematis.

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perlu adanya kerangka kerja yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah yang terdapat pada toko Mirabella Batik Jambi. Bertujuan untuk menentukan permasalahan yang diangkat dalam penelitian berupa penyebaran informasi produk dan memperluas jangkauan penyebaran informasi produk pada publik yang dirasakan kurang optimal

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga sumber dari internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai. Berupa teori-teori tentang pecancangan, perancangan sistem, E-Commerce, Website, alat bantu permodelan sistem, database MySQL, PHP, Adobe Dreamweaver CS5, XAMPP.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk penelitian. Menggunakan metode observasi atau pengamatan langsung ke objek penelitian serta metode wawancara kepada pihak yang berkaitan dengan objek penelitian.

4. Pengembangan Sistem

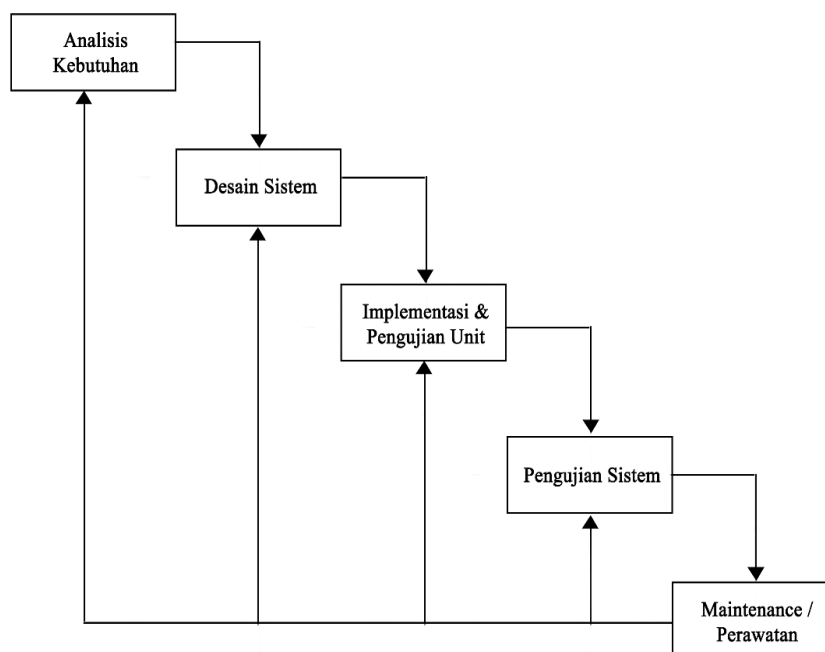
Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dengan menggunakan model waterfall (air terjun). Pertama menganalisis kebutuhan, mendesain sistem, implementasi dan pengujian unit, pengujian sistem, dan terakhir maintenance atau perawatan.

5. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dimulai dari BAB I yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II berisi landasan teori yang berkaitan dengan penelitian. BAB III berisi kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian. BAB IV berisi analisis dan perancangan sistem. BAB V berisi implementasi dan pengujian sistem. Dan BAB VI berisi kesimpulan serta saran

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model Waterfall (air terjun). Model waterfall biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak.



Gambar 2. Model Waterfall[11]

1. Analisis kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan 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 Sistem

Desain Sistem adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap 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. Implementasi & Pengujian Unit

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 Sistem

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. 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. Maintenance/Perawatan

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

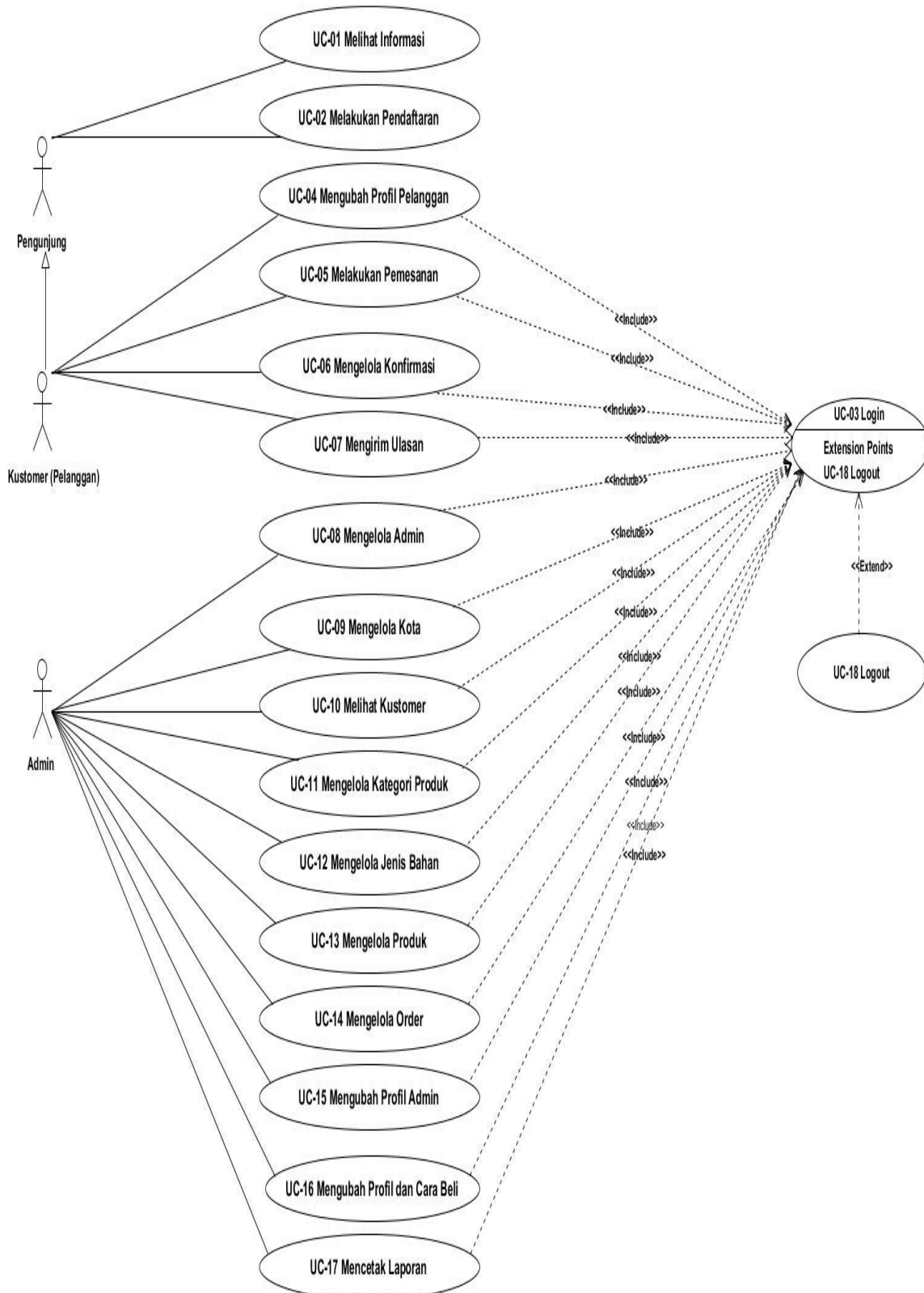
Toko Mirabella Batik Jambi berada di daerah jambi yang bergerak dalam penjualan berbagai macam pakaian batik khas jambi. Kegiatan promosi dan penjualan masih menggunakan cara konvensional dimana proses penjualannya yaitu setiap pelanggan yang ingin membeli atau memesan batik dapat mendatangi langsung ke Toko Mirabella Batik Jambi, lalu karyawan akan membuat nota penjualan bila terjadi penjualan ke pembeli tergantung dari pembelinya apakah ingin dibuatkan nota atau tidak dan setiap penjualan dilakukan secara tunai atau langsung, lalu karyawan mencatat data penjualan barang yang terjadi pada buku penjualan untuk diberikan kepada pemilik toko. Dalam proses promosi masih melalui cerita dari satu orang ke orang lain. Jadi promosi hanya mengharapkan kepada pelanggan yang telah membeli batik ditoko ini mempromosikan toko Mirabella Batik Jambi kepada kenalan-kenalan mereka.

4.2 Solusi Pemecahan Masalah

Dari beberapa kelemahan yang terdapat dalam sistem yang berjalan, maka peneliti ingin menerapkan sistem e-commerce pada toko Mirabella Batik Jambi, dimana peneliti mengusulkan sistem penjualan online dengan menggunakan website e-commerce yang memiliki keuntungan seperti dapat melakukan promosi dan dapat memperluas pemasaran produk yang mencakup seluruh indonesia, dapat meningkatkan penjualan karena pelanggan dapat memesan produk sesuai keinginan mereka yang mencakup seluruh indonesia, serta data produk yang ditawarkan jelas sehingga tidak terjadi kesalahan dalam promosi maupun penyampaian informasi mengenai produk-produk yang dijual.

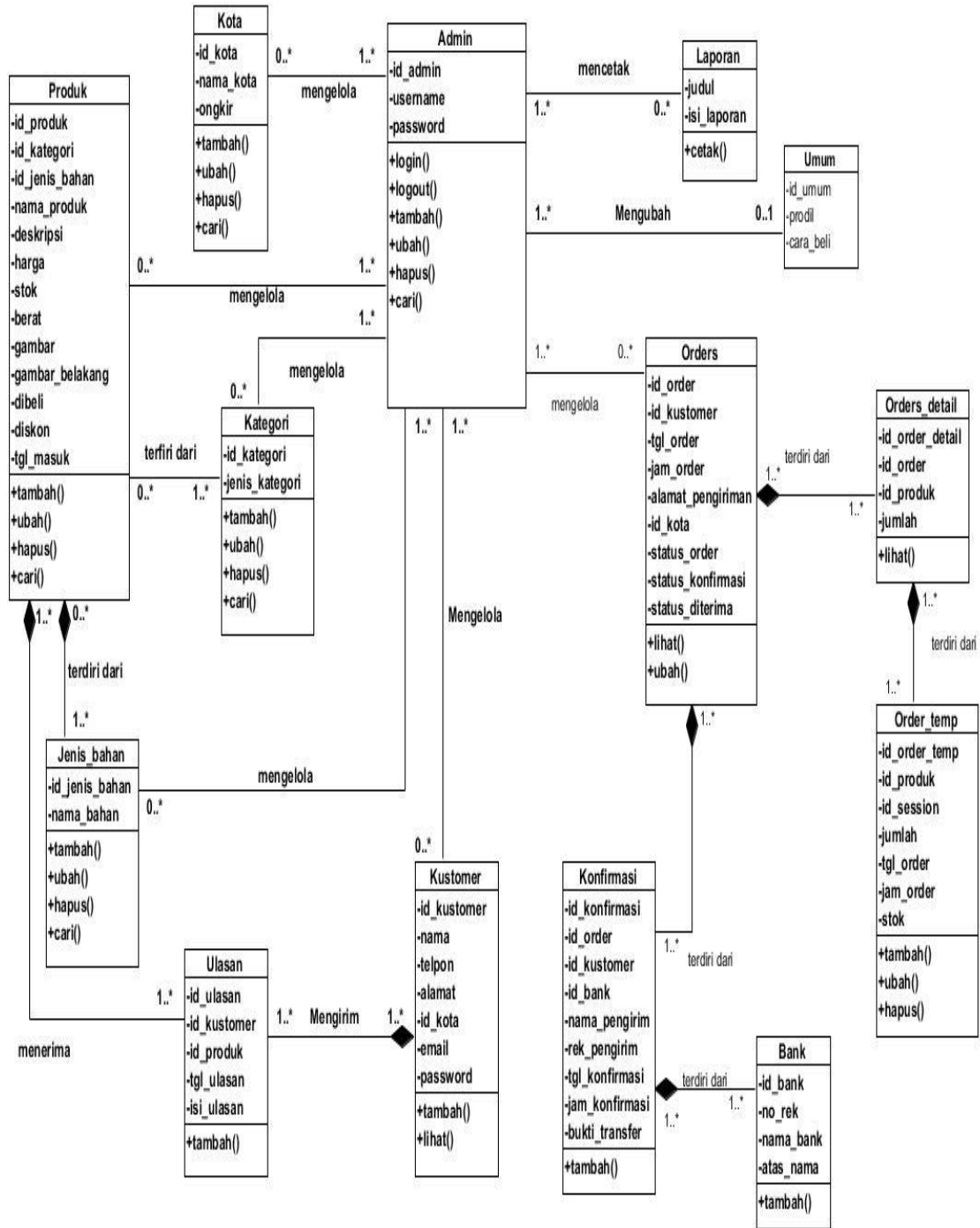
4.3 Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem menggunakan *use case diagram* dan berikut ini adalah *use case diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru.



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem E-Commerce

Kebutuhan data untuk sistem yang akan dibuat dapat digambarkan dengan class diagram dimana class diagram merupakan hubungan antar class yang saling terkait.



Gambar 4. Class Diagram Sistem E-Commerce

4.4 Implementasi

Implementasi merupakan proses menterjemahkan rancangan (*design*) yang telah dibuat menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh *user*. Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil rancangan perangkat lunak yang telah di ubah menjadi sebuah *output* yaitu berupa aplikasi sistem *e-commerce*. Implementasi program perancangan *e-commerce* berbasis *website* pada toko mirabella batik jambi adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman *Login* Admin

Pada halaman *login* admin, pengguna diharuskan untuk menginput *username* dan *password* dengan benar untuk masuk kedalam halaman utama admin.

LOGIN ADMIN

Username

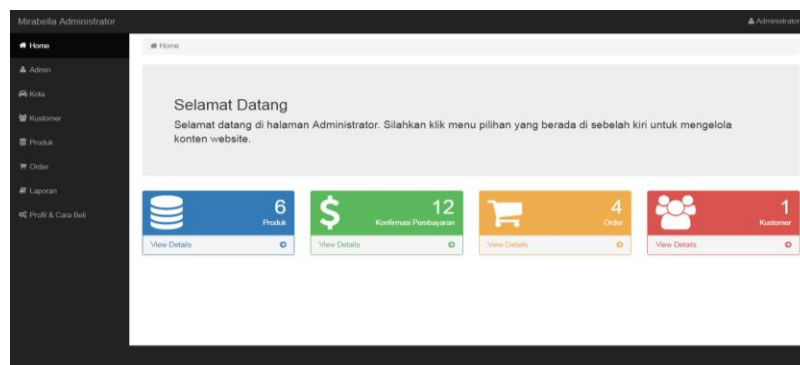
Password

LOGIN

Gambar 5. Tampilan Halaman Login Admin

2. Tampilan Halaman *Utama Admin*

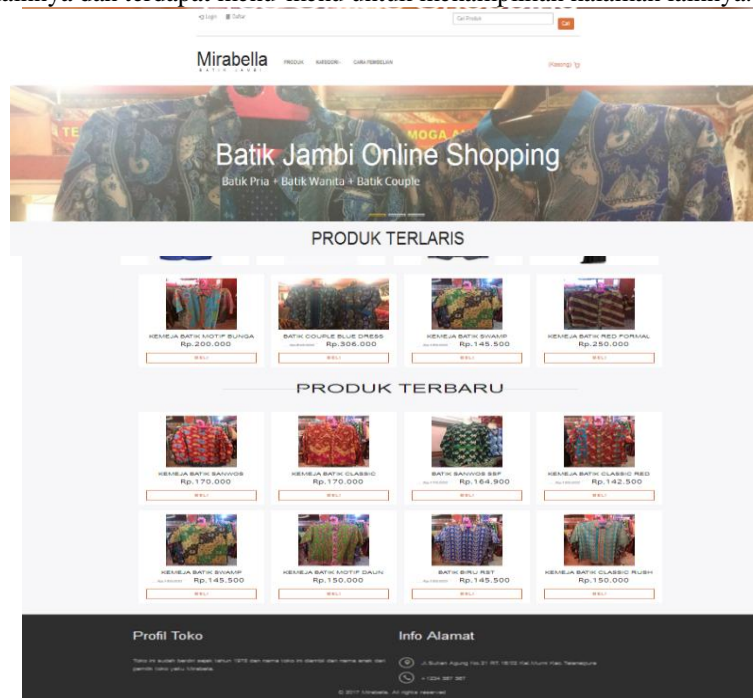
Halaman utama admin merupakan tampilan yang digunakan admin untuk dapat mengakses ke halaman lainnya dan terdapat menu-menu untuk menampilkan halaman lainnya.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama Admin

3. Tampilan Halaman *Utama Pengunjung*

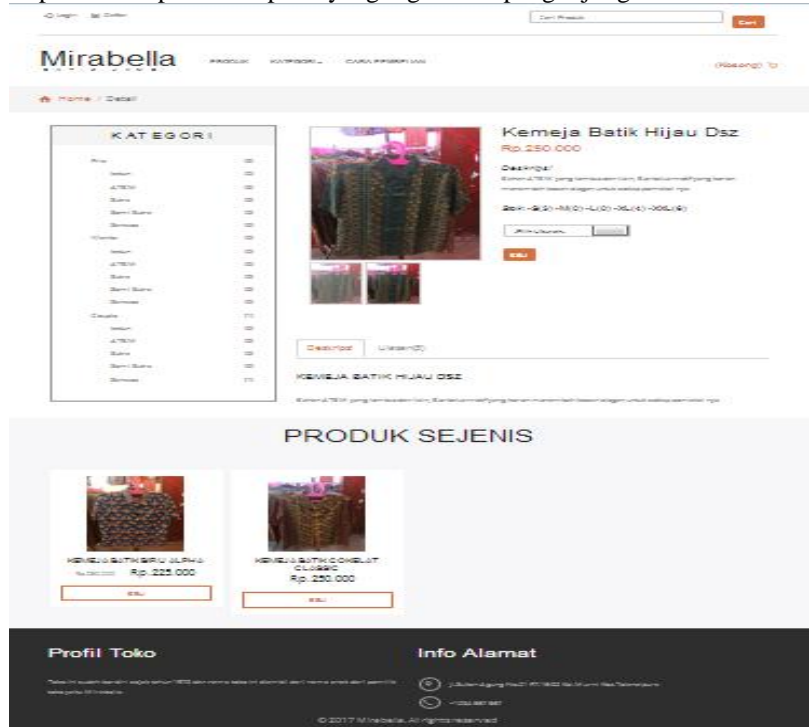
Halaman utama pengunjung merupakan tampilan yang digunakan pengunjung untuk dapat mengakses ke halaman lainnya dan terdapat menu-menu untuk menampilkan halaman lainnya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Pengunjung

4. Tampilan Halaman Detail Produk

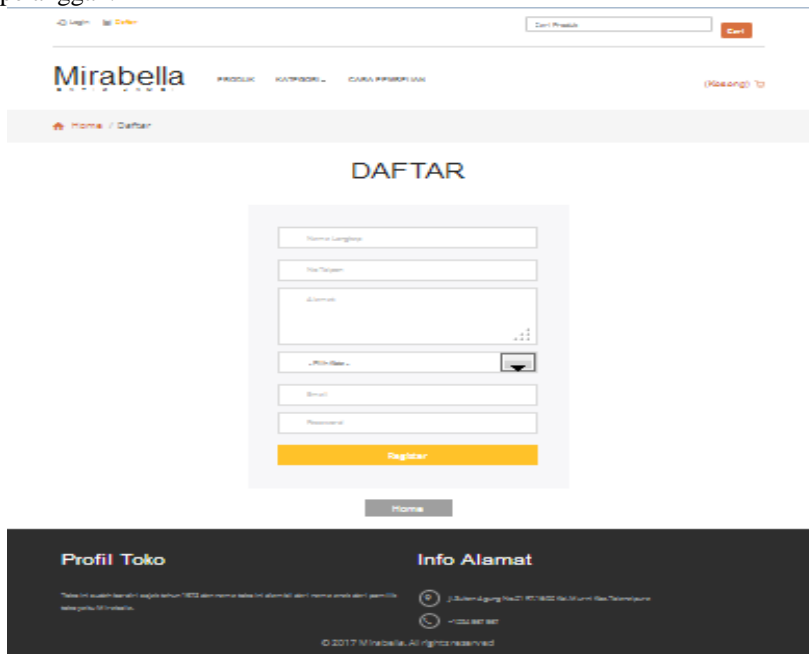
Halaman daftar paket merupakan tampilan yang digunakan pengunjung untuk melihat detail produk.



Gambar 8. Tampilan Halaman Detail Produk

5. Tampilan Halaman Pendaftaran Pelanggan

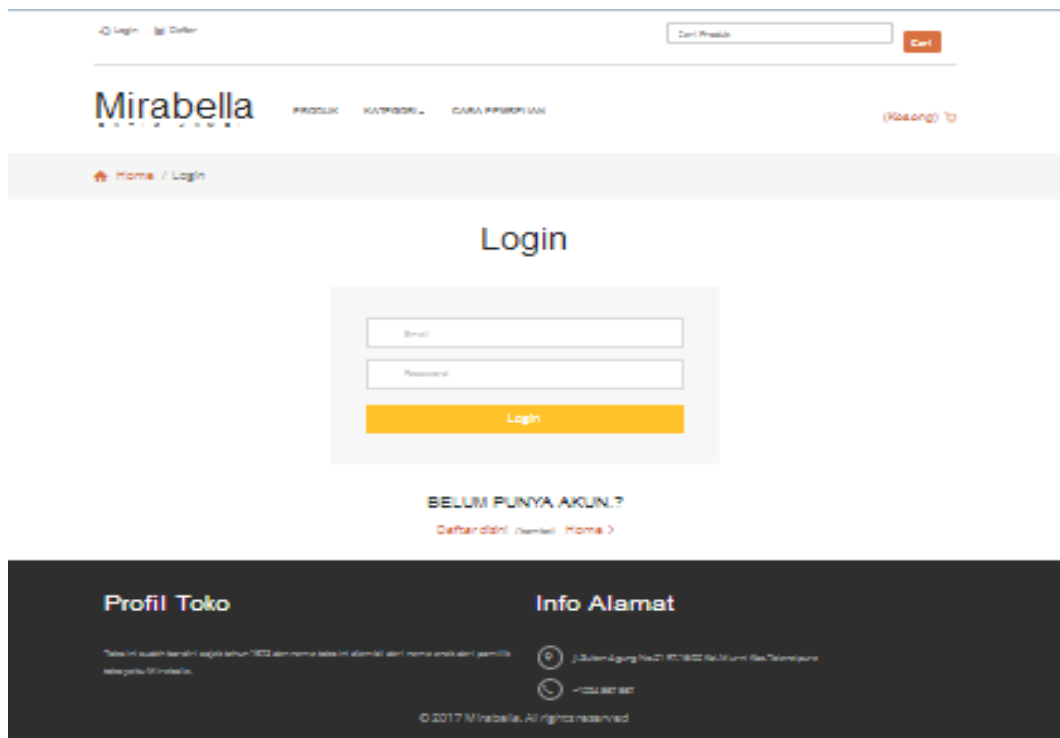
Halaman pendaftaran pelanggan merupakan tampilan yang digunakan pengunjung untuk melihat pendaftaran pelanggan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Pendaftaran Pelanggan

6. Tampilan Halaman Login Pelanggan

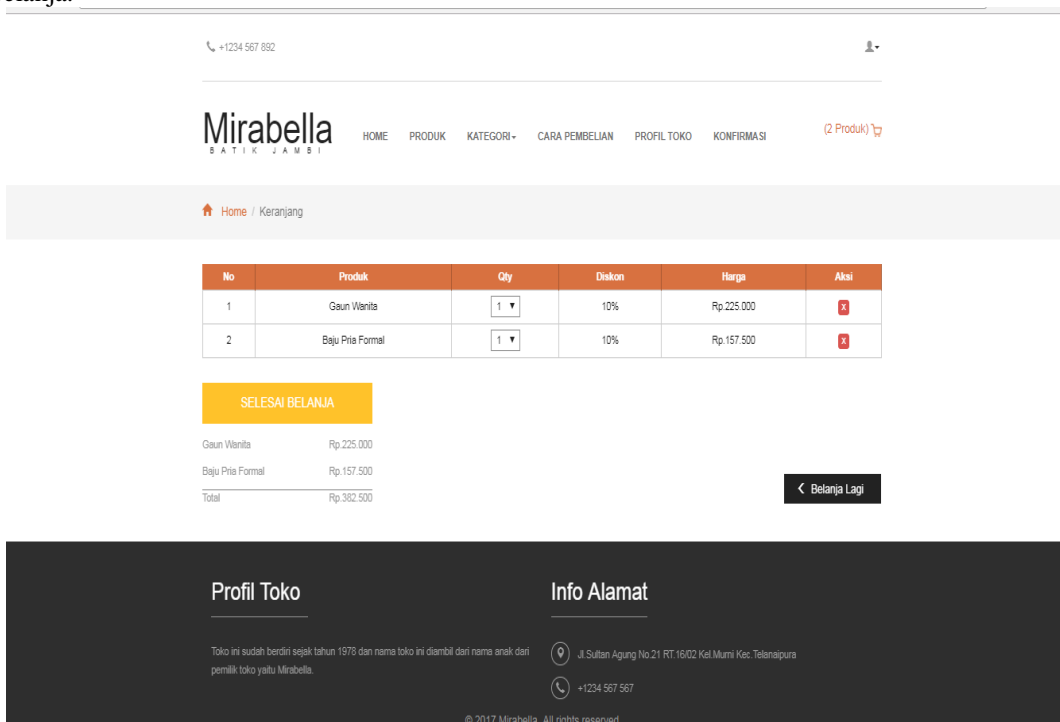
Halaman login pelanggan merupakan tampilan yang digunakan untuk login pelanggan.



Gambar 10. Tampilan Halaman Login Pelanggan

7. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja merupakan tampilan yang digunakan untuk pelanggan melihat keranjang belanja.



Gambar 11. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

8. Tampilan Halaman Konfirmasi

Halaman konfirmasi merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat konfirmasi belanja.

Cari Produk Andi

Mirabella
BATIK JAMBI

PRODUK KATEGORI - CARA PEMBELIAN KONFIRMASI RIWAYAT BELANJA (Kosong)

Home / Konfirmasi

No	Id Order	Produk	Tanggal Order	Jam Order	Status	Aksi
1	47	Kemeja Batik Biru Alpha (M)	09 Agustus 2017	00:09:20	Dalam Pengiriman, Dengan No Resi : 217851704	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Zudah Dibayar"/>

Profil Toko

Toko ini sudah berdiri sejak tahun 1978 dan nama toko ini diambil dari nama anak dari pemilik toko yaitu Mirabella.

Info Alamat

Jl.Sultan Agung No.21 RT.10/02 Kel.Murni Kec.Telanaipura

+1234 567 567

© 2017 Mirabella. All rights reserved

Gambar 12. Tampilan Halaman Konfirmasi

9. Tampilan Halaman Konfirmasi Orderan

Halaman konfirmasi order merupakan tampilan yang digunakan untuk konfirmasi orderan.

Cari Produk Andi

Mirabella
BATIK JAMBI

PRODUK KATEGORI - CARA PEMBELIAN KONFIRMASI RIWAYAT BELANJA (Kosong)

Home / Konfirmasi / Konfirmasi Order

Produk	Jumlah	Ukuran	Diskon	Harga	Sub Total
Kemeja Batik Hijau Dsz	1	XXL	0%	Rp.250.000	Rp.250.000
Total					Rp.250.000
Ongkos Kirim Ke Alamat Pengiriman					Rp.10.000
Total Berat					1Kg
Total Ongkos Kirim					Rp.10.000
Grand Total					Rp.260.000

Nama Pengirim	<input type="text" value="Nama Pengirim"/>
Rekening Pengirim	<input type="text" value="Rekening Pengirim"/>
Bank Tujuan	<input type="text" value="BRI"/>
Bukti Transfer	<input type="button" value="Browse..."/> No file selected.
<input type="button" value="KONFIRMASI"/>	

Profil Toko

Toko ini sudah berdiri sejak tahun 1978 dan nama toko ini diambil dari nama anak dari pemilik toko yaitu Mirabella.

Info Alamat

Jl.Sultan Agung No.21 RT.10/02 Kel.Murni Kec.Telanaipura

+1234 567 567

© 2017 Mirabella. All rights reserved

Gambar 13. Tampilan Halaman Konfirmasi Orderan

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahap pengujian sebagai hasil rancangan yang telah dibuat. Pengujian sistem meliputi pengujian fungsi menu, input dan output. Berikut tabel pengujian fungsi:

1. Pengujian Halaman Admin

Pengujian halaman admin digunakan untuk memastikan bahwa halaman admin telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 1. Tabel Pengujian Halaman Admin

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Data Admin	- Buka halaman admin - Klik tombol tambah data - Klik tombol tambah	Klik tombol tambah data dan klik tombol tambah	Tampil pesan "Data berhasil ditambah"	Tampil pesan "Data berhasil ditambah"	Baik
	- Buka halaman admin - Klik tombol tambah data - Tidak mengisi username - Klik tombol tambah	Klik tombol tambah data dan klik tombol tambah	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
	- Buka halaman admin - Klik tombol tambah data - Tidak mengisi password - Klik tombol tambah	Klik tombol tambah data dan klik tombol tambah	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
	- Buka halaman admin - Klik tombol tambah data - Klik tombol kembali	Klik tombol tambah data dan klik tombol kembali	Keluar dari halaman tambah admin	Keluar dari halaman tambah admin	Baik
	- Buka halaman admin - Pilih data admin yang akan diedit - Klik tombol edit - Edit data admin - Klik tombol edit	Klik tombol edit dan klik tombol edit	Tampil pesan "Data Berhasil diedit"	Tampil pesan "Data Berhasil diedit"	Baik
	- Buka halaman admin - Pilih data yang akan diedit - Klik tombol edit - Klik tombol	Klik tombol edit dan klik tombol kembali	Keluar dari halaman edit admin	Keluar dari halaman edit admin	Baik

	kembali				
	- Buka halaman admin - Pilih data admin yang akan dihapus - Klik tombol hapus	Klik tombol hapus	Tampil pesan "Anda yakin ingin menghapus?". "OK ot Cancel"	Tampil pesan "Anda yakin ingin menghapus?". "OK ot Cancel"	Baik

2. Pengujian Halaman Login

Pengujian halaman login digunakan untuk memastikan bahwa halaman login telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 2. Tabel Pengujian Halaman Login

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Login	- Buka aplikasi - Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar - Klik tombol login	<i>Username, password</i> , klik tombol login	Admin masuk kedalam <i>system</i> dan dapat mengakses <i>system</i>	Admin masuk kedalam <i>system</i> dan dapat mengakses <i>system</i>	Baik
	- Buka aplikasi - Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang tidak sesuai - Klik tombol login	<i>Username, password</i> , klik tombol login	Tampilkan pesan " <i>Username</i> atau <i>password</i> anda salah"	Tampilkan pesan " <i>Username</i> atau <i>password</i> anda salah"	Baik

3. Pengujian Halaman Daftar

Pengujian halaman daftar digunakan untuk memastikan bahwa halaman daftar telah dapat digunakan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.

Tabel 3. Tabel Pengujian Halaman Daftar

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Data Daftar	- Buka halaman daftar - Klik tombol register	Klik tombol tambah data dan klik tombol tambah	Tampil pesan "Pendaftaran berhasil, silahkan melakukan login"	Tampil pesan "Pendaftaran berhasil, silahkan melakukan login"	Baik
	- Buka halaman daftar - Tidak mengisi nama lengkap - Klik tombol register	Klik tombol register	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
	- Buka halaman daftar - Tidak mengisi no telpon - Klik tombol register	Klik tombol register	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik

- Buka halaman daftar - Tidak mengisi alamat - Klik tombol register	Klik tombol register	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
- Buka halaman daftar - Tidak mengisi kota - Klik tombol register	Klik tombol register	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
- Buka halaman daftar - Tidak mengisi email - Klik tombol register	Klik tombol register	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
- Buka halaman daftar - Tidak mengisi password - Klik tombol register	Klik tombol register	Tampil pesan "Please fill out this field"	Tampil pesan "Please fill out this field"	Baik
- Buka halaman daftar - Klik tombol home	Klik tombol home	Keluar dari halaman home	Keluar dari halaman home	Baik

5. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran mengenai rancangan e-commerce pada toko Mirabella Batik Jambi.

5.1 Simpulan

Sistem promosi pada toko Mirabella Batik Jambi masih melakukan promosi produk dari mulut ke mulut, belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produknya. Proses penjualannya pun masih konvensional. Untuk itu, sebuah aplikasi *e-commerce* untuk toko Mirabella Batik Jambi yang di hasilkan dalam penelitian ini dapat memudahkan pelanggan untuk melihat produk secara detail dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko hanya dengan mengakses situs web *e-commerce* toko Mirabella Batik Jambi. Dengan adanya *website e-commerce* Mirabella Batik Jambi akan dapat membantu penyebaran informasi lebih luas lagi kepada masyarakat yang tidak hanya berada di Kota Jambi saja sehingga akan dapat meningkatkan transaksi penjualan. Dan untuk jenis transaksi *e-commerce* yang digunakan adalah *Business to Customer*, sehingga terbuka untuk umum.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan sistem ini menyediakan sistem transaksi atau pembayaran secara kredit dan fitur *live chat*. Dan dalam pengembangan program lebih lanjut diharapkan dapat melakukan transaksi pembayaran kredit secara online.

6. Daftar Rujukan

- [1] Ahmadi, Candra dan Dadang Hermawan, 2013, *E-BUSINESS & E-COMMERCE*, Yogyakarta, CV ANDI OFFSET
- [2] Febrian, Jack, 2007, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, Bandung, Informatika
- [3] Saragih, A., Simarmata, E. R., & Maslan, J., 2015, Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia. *Jurnal TIMES*, 4(1), 31-35.

-
- [4] Prahasta, Eddy, 2009, *SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS Konsep-konsep Dasar*, Bandung, Informatika.
- [5] Rianto, D.A., Setiawan Assegaf, Erick Fernando, 2016, *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Lokasi Minimarket Di Kota Jambi Berbasis Android*, Jambi: Jurnal MEDIA SISFO.
- [6] Abidin, Dodo Zaenal, 2015, *Perancangan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Berbasis WEB Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Muaro Jambi*, Jambi: Journal from gdlhub
- [7] Fernando, Erick, 2012, *Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada PT.XYZ*, Jambi: Jurnal Processor. Vol. 7, No. 2: 2
- [8] Astuti, P. D., 2013, Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(4).
- [9] MADCOMS, 2011, *Sukses Membangun Toko Online dengan E-Commerce*, Yogyakarta, C.V ANDI OFFSETS
- [10] Wahana Komputer, 2006, *Paduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5*, Yogyakarta, CV ANDI OFFSET
- [11] Mulyanto, Agus, 2009, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- [12] Dharma, Arief Budhi, Anggoro P.N. dan Dian N. M., 2015, *Model Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Batik Berbasis Web(Online Shopping) Pada CV. The Safira Manahan*, JURNAL ILMIAH GO INFOTECH Vol. 21 No. 2.
- [13] A. S, Rossa dan M. Shalahuddin, 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung, Modula