

LAPORAN PROYEK AKHIR

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK
SARANG WALET BERBASIS WEB (STUDI KASUS:
TOKO SINAR TIMUR PEKABARU)**

Hotibil Ummam Am
NIM. 1957301041

Pembimbing
Yuli Fitriasia, S.T., M.T.

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2025**



LAPORAN PROYEK AKHIR

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK SARANG WALET BERBASIS WEB (STUDI KASUS: TOKO SINAR TIMUR PEKANBARU)

Hotibil Ummam Am
NIM.1957301041

Pembimbing
Yuli Fitrisia, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2025

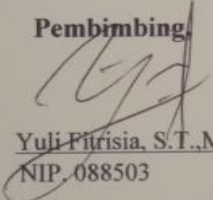
HALAMAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PRODUK SARANG WALET BERBASIS WEB
(STUDI KASUS: TOKO SINAR TIMUR PEKANBARU)

Hoti bil ummam Am
NIM. 1957301041

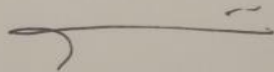
Proyek Akhir ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)
di Politeknik Caltex Riau
Pekanbaru, 30 Januari 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing,


Yuli Fitriasia, S.T.,M.T.
NIP. 088503

Penguji,


1. Warnia Nengsih, S.Kom., M.Kom.
NIP. 088210

2. Yuliska, S.T., M.Eng.
NIP. 199105

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Indah Lestari, S.ST., M.T.
NIP. 129007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam proyek akhir yang berjudul:

“SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK SARANG WALET BERBASIS WEB (STUDI KASUS: TOKO SINAR TIMUR PEKANBARU)”

Adalah benar hasil karya saya, dan tidak mengandung karya ilmiah atau tulisan yang pernah diajukan di suatu Perguruan Tinggi.

Setiap kata yang dituliskan tidak mengandung plagiat, pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan proyek akhir ini dan disebutkan pada daftar Pustaka. Saya siap menanggung seluruh akibat apabila terbukti melakukan plagiat

Pekanbaru, Februari 2025

Hoti bil ummam Am

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrohmaanirrohiim,

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah *subhanahu wata'ala* karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Wallet Berbasis Web(Studi Kasus: Toko Sinar Timur Pekanbaru)” beserta laporan Proyek Akhir ini tepat pada waktunya. Proyek akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma IV pada Program Studi Sistem Informasi Politeknik Caltex Riau.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan yang tiada terhingga baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih tersebut penulis tujukan kepada :

1. Allah *subhanahu wata'ala* yang telah memberikan kesehatan jasmani maupun rohani sehingga proyek akhir dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi dan tiada henti-hentinya mendoakan dan

memberikan semangat.

3. Bapak Dr.Dadang Syarif Sihabudin Sahid, S.Si., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Caltex Riau.
4. Ibu Indah Lestari, S.S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Pak Anggy Trisnadoli, S.S.T., M.T. selaku dosen koordinator proyek akhir
6. Ibu Yuli Fitrisia, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan sangat banyak bantuan dan bimbingan selama pengerjaan proyek akhir.
7. Ibu Warnia Nengsih, S.Kom.,M.Kom. selaku penguji 1, dan Ibu Yuliska, S.T., M.Eng. selaku penguji 2 yang telah menguji dan memberikan arahan untuk penyempurnaan proyek akhir.
8. Seluruh dosen program studi Sistem Informasi yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan proyek akhir.
9. Sahabat-sahabat SIB G19 senasib seperjuangan yang saling memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir serta teman-teman dan kerabat lainnya yang tidak mungkin

disebutkan satu-persatu.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa laporan proyek akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala jenis kritik, saran dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat memberikan wawasan bagi pembaca dan yang paling utama penulis sendiri

Pekanbaru, Februari 2025

Hoti bil ummam Am

ABSTRAK

Toko Perlengkapan Walet Sinar Timur Pekanbaru adalah toko yang menyediakan berbagai perlengkapan untuk sarang walet. Toko ini berlokasi di Jalan Durian No.48 C, Labuh Baru Timur, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau 28156. Saat ini, toko masih menggunakan metode manual untuk penyampaian informasi dan pencatatan data, sehingga proses pemasaran produk, layanan, serta pengelolaan stok barang belum berjalan secara optimal. Beberapa kelemahan yang teridentifikasi mencakup kesalahan input data, kehilangan bukti transaksi, ketidakmampuan menghitung total penjualan, dan sulitnya memastikan ketersediaan barang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet berbasis web

menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data. Sistem ini dikembangkan menggunakan metodologi *Waterfall*, dengan pengujian dilakukan melalui *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Sistem informasi penjualan telah berhasil mengotomatiskan proses bisnis, terutama dalam pencatatan transaksi dan pengelolaan stok, sehingga meningkatkan efisiensi dan akurasi data secara signifikan. Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet Berbasis Web di Toko Sinar Timur Pekanbaru telah berjalan secara terstruktur dan terukur. Setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian, telah dilakukan secara sistematis, memastikan kualitas dan keandalan sistem. Hasil pengujian Black Box Testing dan UAT pada Sistem Informasi Penjualan Produk

Sarang Walet Berbasis Web di Toko Sinar Timur Pekanbaru menunjukkan bahwa seluruh 12 unit uji yang melibatkan berbagai role pengguna berhasil dijalankan tanpa menemukan kendala atau kesalahan fungsional.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, *Waterfall*, PHP, *Black Box Testing*, *User Acceptance Testing*

ABSTRACT

Swallow Nest Equipment Store Sinar Timur Pekanbaru is a store that provides various equipment for swallow nests. This store is located at Jalan Durian No.48 C, Labuh Baru Timur, Payung Sekaki District, Pekanbaru City, Riau 28156. Currently, the store still uses manual methods for delivering information and recording data, so that the process of marketing products, services, and managing stock of goods has not run optimally. Some weaknesses identified include data input errors, loss of transaction evidence, inability to calculate total sales, and difficulty in ensuring the availability of goods. To overcome these problems, a web-based Swallow Nest Product Sales Information System was developed using PHP as a programming language and MySQL as a database. This system was developed using the Waterfall methodology, with testing carried out through Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). The sales information system has succeeded in automating business processes, especially in recording transactions and managing stock, thereby significantly increasing data efficiency and accuracy. The Web-Based Swallow Nest Product Sales Information System at the Sinar Timur Pekanbaru Store

has been running in a structured and measurable manner. Each stage of development, from needs analysis to testing, has been carried out systematically, ensuring the quality and reliability of the system. The results of Black Box Testing and UAT testing on the Web-Based Swallow Nest Product Sales Information System at the Sinar Timur Pekanbaru Store show that all 12 test units involving various user roles were successfully run without finding any obstacles or functional errors.

Keywords: Sales Information System, Waterfall, PHP, Black Box Testing, User Acceptance Testing

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRAK</i>	x
DAFTAR ISI	xiiiix
DAFTAR TABEL	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	8
1.4.1. Tujuan.....	8
1.4.2. Manfaat.....	8
1.5. Metode Penelitian.....	9
1.6. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Penelitian Terdahulu.....	13
2.2. Landasan Teori.....	24

2.2.1	Sistem Informasi Penjualan	24
2.2.2	Sistem Informasi	25
2.2.3	<i>Website</i>	26
2.2.4	Metode Waterfall	27
2.2.5	PHP.....	31
2.2.6	<i>Black Box Testing</i>	32
2.2.7	<i>User Acceptance Testing</i>	33
BAB III.....		34
PERANCANGAN.....		34
3.1.	Analisis Kebutuhan (<i>Requirement</i>).....	34
3.1.1.	Analisis Sistem Yang Berjalan	34
3.1.2.	Sistem yang Diusulkan	36
3.2.	Perancangan Sistem (<i>Design</i>).....	39
3.3.	<i>Use Case Diagram</i>	41
3.3.1.	Identifikasi Aktor.....	41
3.3.2.	Perancangan <i>Use Case Diagram</i> ...	41
3.4.	<i>Use Case Scenario</i>	43
3.4.1.	<i>Use Case Scenario Admin</i>	43
3.4.2.	<i>Use Case Scenario Customer</i>	48
3.5.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> ...	53
3.6.	Perancangan Antar Muka	53
3.6.1.	Halaman Admin.....	53

3.6.2. Halaman <i>Customer</i>	60
3.7. Metode Pengujian (<i>Testing</i>)	64
3.7.1 <i>Black Box Testing</i>	64
3.7.2 Pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT) 66	
BAB IV	77
PENGUJIAN DAN ANALISIS	77
4.1. Hasil Implentasi Sistem.....	78
4.1.1 Halaman Admin	78
4.1.2 Halaman <i>Customer</i>	99
4.2. Pengujian Dan Analisis	102
4.2.1 <i>Black Box Testing</i>	102
4.2.2 Analisis Black Box Testing	104
4.1.3 <i>User Acceptance Testing</i>	107
4.1.4 Analisis <i>User Acceptance Testing</i> ...	117
BAB V	119
PENUTUP	119
5.1 Kesimpulan.....	119
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN A – WAWANCARA DAN SURVEY	A

LAMPIRAN B – USER ACCEPTANCE	
TESTING	B
USER ACCEPTANCE TESTING	D

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall.....	28
Gambar 3. 1 Swimlane Diagram Proses Bisnis Transaksi Penjualan.....	36
Gambar 3. 2 Proses Bisnis Sistem Usulan ..	39
Gambar 3. 3 Arsitektur Sistem	40
Gambar 3. 4 Use Case Diagram	42
Gambar 3. 5 Entity Relationship Diagram (ERD)	53
Gambar 3. 6 Halaman Login	54
Gambar 3. 7 Halaman Laporan Penjualan...	55
Gambar 3. 8 Halaman Tambah Barang	55
Gambar 3. 9 Halaman Barang	56
Gambar 3. 10 Halaman Laporan Pembelian	57
Gambar 3. 11 Halaman Pembelian	58
Gambar 3. 12 Halaman Laporan Stok	58
Gambar 3. 13 Halaman Kategori Barang	59
Gambar 3. 14 Halaman Komentar	60
Gambar 3. 15 Halaman Beranda	60
Gambar 3. 16 Halaman Detail Produk	61

Gambar 3. 17 Halaman Keranjang Belanja.	62
Gambar 3. 18 Halaman Metode Pembayaran	63
Gambar 4. 1 Halaman Login	79
Gambar 4. 2 Halaman Beranda	80
Gambar 4. 3 Halaman Kategori Barang	81
Gambar 4. 4 Halaman Edit Kategori Barang	82
Gambar 4. 5 Halaman Tambah Kategori Barang	83
Gambar 4. 6 Halaman Data Barang.....	84
Gambar 4. 7 Halaman Edit Barang	84
Gambar 4. 8 Halaman Detail Barang	85
Gambar 4. 9 Halaman Tambah Barang	86
Gambar 4. 10 Halaman Transaksi	87
Gambar 4. 11 Halaman Confirm Penjualan	87
Gambar 4. 12 Halaman Detail Transaksi	88
Gambar 4. 13 Halaman Metode Pembayaran	89

Gambar 4. 14 Halaman Tambah Metode Pembayaran	89
Gambar 4. 15 Halaman User	90
Gambar 4. 16 Halaman Detail User	91
Gambar 4. 17 Halaman Admin.....	91
Gambar 4. 18 Halaman Tambah Admin	92
Gambar 4. 19 Halaman Buyer	93
Gambar 4. 20 Halaman Edit Data Buyer	93
Gambar 4. 21 Halaman Tambah Data Buyer	94
Gambar 4. 22 Halaman Supplier	95
Gambar 4. 23 Halaman Edit Supplier	95
Gambar 4. 24 Halaman Tambah Supplier	96
Gambar 4. 25 Halaman Data Pembelian	97
Gambar 4. 26 Halaman Data Stok.....	98
Gambar 4. 27 Halaman Data Transaksi.....	99
Gambar 4. 28 Halaman Login Customer...	100
Gambar 4. 29 Halaman Beranda	100
Gambar 4. 30 Halaman Informasi Pembelian	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3. 1 Identifikasi Aktor	41
Tabel 3. 2 Use Case Scenario Login	43
Tabel 3. 3 Use Case Scenario Kelola Barang	44
Tabel 3. 4 Use Case Scenario Kelola Laporan Penjualan	45
Tabel 3. 5 Use Case Scenario Kelola Laporan Stok.....	47
Tabel 3. 6 Use Case Scenario Konfirmasi Pembayaran	48
Tabel 3. 7 Use Case Scenario Registrasi	49
Tabel 3. 8 Use Case Scenario Pesan Barang	50
Tabel 3. 9 Use Case Scenario Kelola Keranjang Belanja.....	51
Tabel 3. 10 Use Case Scenario Konfirmasi Pembayaran	52

Tabel 3. 11 Rancangan Pengujian Black Box	64
.Tabel 3. 12 Pertanyaan <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	67
Tabel 4. 1 Pengujian Black Box.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan alam yang melimpah, termasuk Sarang Burung Walet yang potensial untuk dibudidayakan. Burung Walet hidup di daerah tropis dan sering tinggal di gua atau rumah lembab dan gelap (Dahlan, 2021). Sarang Burung Walet telah digunakan untuk kesehatan sejak abad ke-17 di Cina, dihasilkan dari air liur yang mengering dari empat spesies: *Collocalia Fuchiphaga*, *Collocalia Germanis*, *Collocalia Maxima*, dan *Collocalia Unicolor*. Jenis *Collocalia Fuchiphaga* yang banyak ditemukan di Indonesia menghasilkan sarang putih yang diminati konsumen karena permintaannya tinggi (Nurindrawati et al., 2024).

Indonesia menguasai hampir 80% pasar

Sarang Walet dunia, mengungguli Malaysia dan Thailand. Sarang Walet digunakan dalam industri makanan dan minuman, terutama untuk suplemen kesehatan dan makanan peningkat kecantikan. Menjaga lingkungan Burung Walet sangat penting untuk memastikan kualitas produk (Biyantoro et al., 2024). Tantangan utama bagi petani adalah menjaga suhu dan kelembaban ruangan yang stabil. Proses budidaya melibatkan pembangunan rumah burung, perawatan, panen, hingga pemasaran, serta memerlukan pengetahuan (Mustamin & Fatira, 2024).

Toko Perlengkapan Walet Sinar Timur Pekanbaru di Jalan Durian No.48 C, Labuh Baru Timur, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Riau 28156 memainkan peran kunci dalam mendukung budidaya Sarang Burung Walet dengan menyediakan berbagai perlengkapan yang diperlukan. Meskipun

toko ini telah menerima sambutan positif dari pelanggan, pencatatan transaksi manual menimbulkan kendala dalam memantau stok barang secara akurat, dan tanpa adanya sistem pembelian *online*, toko hanya dapat melayani pelanggan di sekitar Pekanbaru.

Masalah pertama adalah ketidakakuratan pencatatan transaksi manual yang bisa menyebabkan kehilangan bukti transaksi dan kesalahan dalam perhitungan penjualan, berpotensi menimbulkan kerugian. Masalah kedua terjadi saat pelanggan ingin membeli barang dalam jumlah besar, dan stok di gudang sering kali tidak tersedia sehingga mengurangi kualitas pelayanan. Masalah ketiga adalah keterbatasan jangkauan pasar toko yang hanya dipromosikan melalui spanduk dan plang, sehingga banyak calon pelanggan tidak mengetahui produk yang tersedia dan harus datang langsung ke toko

tanpa jaminan barang yang dicari tersedia.

Di era modern ini, kemajuan teknologi berjalan sangat cepat dan para pengusaha perlu memanfaatkannya, khususnya dalam bidang penjualan. Banyak perusahaan ternama kini menggunakan situs web untuk memasarkan produk mereka secara global, memungkinkan penjualan tanpa terikat batasan geografis atau waktu. Dengan demikian, bisnis dapat dijangkau oleh pelanggan di seluruh dunia, memperluas pasar, dan mempermudah konsumen dalam menemukan produk atau layanan yang mereka butuhkan (Cang et al., n.d.). Oleh karena itu, peneliti merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan Metode Waterfall.

Model Waterfall digunakan dalam perancangan sistem ini karena langkahnya

mudah dipahami selama proses pengerjaan (Yusuf & Badrul, 2024). Metode Waterfall merupakan metode klasik yang terstruktur secara sistematis, memerlukan penyelesaian setiap tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Ardiansyah et al., 2024). Pendekatan ini merupakan dasar dari berbagai jenis model pengembangan *software* yang membentuk suatu kerangka kerja mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pemeliharaan. Waterfall menawarkan keunggulan dalam struktur dan organisasi yang baik, memungkinkan kontrol yang ketat terhadap jadwal dan biaya, serta memastikan penyelesaian satu tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Abdurrohman et al., 2024; Ramadhan et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini mengusulkan untuk membuat sebuah sistem penjualan berbasis web dengan

judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Perlengkapan Walet Sinar Timur Pekanbaru)”. Diharapkan dengan adanya hasil dari rancangan ini dapat membantu pihak toko dalam mengolah data transaksi penjualan dan meningkatkan penjualan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan pada pembuatan proyek akhir ini sebagai berikut:

- 1) Pencatatan transaksi penjualan masih dilakukan manual ke dalam buku pencatatan penjualan.
- 2) Kesalahan pengolahan data dan kehilangan bukti transaksi.
- 3) Tidak dapat menghitung total penjualan sehingga mengalami kerugian.

- 4) Tidak dapat memastikan ketersediaan barang yang ada jika terdapat penjualan dalam jumlah besar.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

- 1) Pengguna sistem ini adalah admin, *owner*, dan *customer*.
- 2) Sistem ini berfokus pada permasalahan pencatatan penjualan, pencatatan persediaan barang, dan pemesanan barang secara *online*.
- 3) Pengembangan sistem menggunakan Metode Waterfall.
- 4) Proses pengujian dilakukan menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah sistem informasi penjualan produk Sarang Walet berbasis web menggunakan Metode Waterfall.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mempermudah admin mencatat transaksi penjualan: Sistem memungkinkan pencatatan transaksi cepat dan akurat, menghasilkan laporan penjualan otomatis, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan efisiensi pencatatan keuangan.
- 2) Membantu *owner* dalam melihat ketersediaan barang.
- 3) Memberikan kemudahan bagi

customer untuk memesan barang *online*: *customer* dapat memesan barang kapan saja dan di mana saja melalui website, meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas belanja tanpa harus datang ke toko fisik.

- 4) Membantu *customer* melihat informasi barang yang ada dan terbaru melalui *website* tanpa harus datang langsung ke toko.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian juga penting untuk dideskripsikan agar penelitian yang dilakukan berada dalam proses yang teratur dan terarah. Adapun metodologi yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1) Studi Literatur

Proses pengumpulan bahan-bahan referensi seperti buku, jurnal, makalah,

maupun bahan-bahan referensi melalui situs internet.

2) Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara wawancara dengan pihak Toko Perlengkapan Sarang Timur Pekanbaru untuk mengetahui informasi dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem.

3) Perancangan

Melakukan perancangan pembuatan sistem dengan mempertimbangkan tujuan dan manfaat.

4) Implementasi

Pembangunan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

5) Pengujian

Pada tahap pengujian, proyek akhir diuji dengan menggunakan 2 metode

pengujian. Pengujian yang digunakan yaitu *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Testing*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini secara keseluruhan terdiri dari empat bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun pokok pembahasan dari masing-masing bab tersebut secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi beberapa hasil penelitian terdahulu dan landasan teori yang diperlukan untuk merancang sistem informasi penjualan

produk Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem informasi penjualan produk Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru.

BAB IV PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi informasi mengenai jadwal pengerjaan proyek akhir dan perkiraan biaya yang dibutuhkan untuk penjualan produk Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Indikator	Studi Kasus	Metode	Hasil
Handrianto & Sanjaya, 2020	PT. Prima Lakto Sehat	Waterfall 1	Sistem informasi pemesanan produk dan outlet berbasis web ini dibangun dengan dengan Model Waterfall menggunakan bahasa pemograman PHP dan <i>database</i> MySQL. sistem informasi

			pemesanan produk dan outlet pada PT. Prima Lakto Sehat ini dapat merubah proses bisnis perusahaan menjadi lebih cepat dan efisien karena beberapa tahapan proses dapat dipermudah dengan adanya fasilitas <i>online</i> yang terkoneksi dan terintegrasi
Hermansyah et al., 2023	Masjid Al-Ikhlas	Waterfall	Tujuan dari dibangunnya web ini adalah untuk meningkatkan

			efisiensi dalam pengelolaan kegiatan masjid dan memudahkan pengurus dalam menjalankan tugas-tugas administratif. web ini juga membantu dalam memonitor dan melacak keuangan masjid, sehingga memudahkan pengurus dalam melakukan audit keuangan
Fauzi & Wulandari,	Apotek Kauman	Waterfall	Sistem Informasi penjualan obat

2020			pada apotek yang berbasis web dapat mempermudah dalam membantu aktivitas kegiatan transaksi pembelian dan penjualan obat di Apotek Kauman. Sistem penjualan yang berbasis web memberi akses mudah dan cepat bagi karyawan untuk melakukan proses transaksi penjualan kasir.
------	--	--	---

			Dengan pemakaian Sistem yang telah terkomputerisasi dan berbasis web dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam pengimputan produk. Dengan Sistem Informasi penjualan apotek yang berbasis web membantu karyawan/admin dalam control stok obat dan persediaan obat.
--	--	--	--

			Penyimpanan data transaksi atau stok obat lebih aman karena berada dalam 1 <i>database</i> yang terintegrasi
Ramdhani dkk,2022	Kampung Lembur Sawah, Sukabumi	Prototipe	Sistem informasi bank sampah berhasil dibuat dalam dua siklus prototipe. Sistem informasi ini juga mendukung tampilan yang responsif saat diakses menggunakan perangkat

			<i>mobile</i> . Hasil pengujian <i>black box</i> menunjukkan bahwa sistem informasi ini dapat berjalan sesuai kebutuhan
Musdar & Arfandy, 2020	Provinsi Sulawesi Selatan	Prototipe	Sistem informasi pariwisata berbasis mobile yang mampu menyajikan informasi pariwisata seperti destinasi wisata, wisata kuliner, event, dan foto objek pariwisata. Sistem

			informasi pariwisata dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis android. Sistem yang dikembangkan dapat menyajikan informasi pariwisata yang mencakup 110 informasi destinasi, 39 informasi event, 45 informasi kuliner, dan foto objek wisata dari 12 kabupaten kota. Hasil pengujian
--	--	--	--

			sistem menunjukkan bahwa fitur pada sistem yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik dan berhasil menampilkan informasi pariwisata yang sesuai
Kurnia & Risyda, 2021	PT. ABC	Prototipe	Dengan adanya sistem terkomputerisasi dalam pengolahan data persediaan barang diharapkan dapat mengatasi berbagai

			masalah yang ada pada dalam pengolahan data persediaan barang. Data persediaan dapat terpantau dengan baik dan proses pelaporan dapat dihasilkan dengan mudah, cepat, dan akurat
Sari dkk,2023	Kantor Desa Tarai Bangun	Waterfal l	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem yang dapat mendata penduduk secara tepat dan efisien untuk

			memudahkan penyelesaian proses pendaftaran dan laporan bulanan oleh petugas Badan Sosial Kematian Masyarakat. Metode waterfall digunakan sebagai metode pengembangan. Penelitian ini juga dapat menghasilkan sistem informasi sosial kematian masyarakat yang mampu menyampaikan
--	--	--	---

			informasi dengan cepat dan efisien serta menyediakan laporan yang dibutuhkan
--	--	--	--

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah sub sistem informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen mulai dari diterimanya order penjualan sampai mencatat timbulnya tagihan dagang (Anggraini et al., 2020). Adapun tujuan sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut:

1. Membantu perusahaan dalam memperoleh laporan secara rinci.
2. Membantu perusahaan untuk memonitor prestasi produk, pasar, karyawan, penjualan, dan berbagai unit pemasaran lainnya.

Sistem informasi penjualan sangat berperan penting dalam setiap perusahaan, agar aktivitas penjualan dapat diselesaikan secara cepat dan informasi dapat tersaji di waktu yang tepat pada saat dibutuhkan.

2.2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen (Nugroho, 2016). Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan

teknologi. Dalam pengertian ini, sistem informasi digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK. Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis.

2.2.3 *Website*

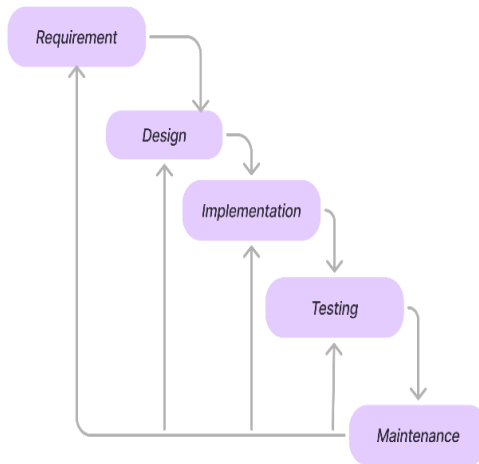
Website adalah sering juga disebut

web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink* (Hutauruk, Naibaho, & Rumahorbo, 2017).

2.2.4 Metode Waterfall

Metode Waterfall merupakan salah satu metode dalam SDLC (*System Development Life Cycle*) yang memiliki karakteristik bahwa setiap fase harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Hal ini memungkinkan fokus yang optimal pada

setiap fase karena pekerjaan paralel jarang terjadi, meskipun memungkinkan dalam beberapa kasus.



Gambar 2. 1 Metode Waterfall

1. *Requirement*

Analisis kebutuhan merupakan tahapan pertama dari metode SDLC Model Waterfall, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data, proses pengumpulan data dalam pembuatan sistem ini

dilakukan dengan proses wawancara dan observasi lapangan.

2. *Design*

Desain sistem merupakan proses perancangan mulai dari *use case diagram*, *entity diagram* sampai pembuatan desain *user interface* dari sistem yang akan dibuat. Fungsi dari desain sistem ini adalah agar pada saat proses implementasi atau penulisan kode lebih mudah, karena yang akan dibuat sudah ada gambaran yang jelas.

3. *Implementation*

Tahap implementasi melibatkan pengkodean perangkat lunak dari desain yang telah direncanakan pada tahap desain. Dalam pengkodean, bahasa yang digunakan adalah bahasa php untuk

mengimplementasikan fungsionalitas sistem yang telah ditentukan dalam analisis kebutuhan dan perancangan sistem.

4. *Testing*

Tahapan pengujian program dilakukan setelah sistem selesai dibuat, pengujian program dilakukan untuk melihat dan memastikan bahwa sistem sudah berjalan seperti yang direncanakan. Pengujian sistem menggunakan *Metode Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT).

5. *Maintenance*

Tahapan tierakhir pada metode SDLC Waterfall yaitu evaluasi dan pemeliharaan, pada tahapan ini sistem sudah diterapkan secara langsung oleh pengguna sistem.

2.2.5 PHP

PHP singkatan dari *Perl Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *PHP* merupakan *script* yang berintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. *PHP* adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *script* *PHP* dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan (Fridayanthie dan Mahdiati, 2016).

Protocol Hypertext Preprocessor (*PHP*) bersifat *open source* sehingga dapat dipakai secara terbuka dan mampu melintasi platform dimana dapat berjalan pada sistem

operasi Windows maupun Linux. Keunggulan dari Protocol Hypertext Preprocessor (PHP) adalah mudah dipelajari, *free* atau gratis, didukung oleh beberapa macam web server, seperti Apache, IIS, Lighttpd, dan Xitami. Selain itu, Protocol Hypertext Preprocessor (PHP) mendukung *database* gratis maupun yang berbayar, seperti MySQL, PostgreSQL, Informix, SQL server, dan Oracle.

2.2.6 *Black Box Testing*

Metode *Black Box Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entry yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika

fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid (Febriyanti dan Sudana, 2021).

Uji coba *Black Box* dilakukan untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori yaitu:

- 1) Fungsi-fungsi yang hilang atau salah
- 2) Kesalahan desain antarmuka (*interface*) atau tampilan
- 3) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- 4) Kesalahan performa
- 5) Kesalahan inisialisasi dan terminasi

2.2.7 *User Acceptance Testing*

User Acceptance Testing (UAT) adalah pengujian interaksi antara *end-user* dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan *user* tersebut. Pengujian UAT termasuk fase terakhir dalam

proses pengujian pada sistem, yang dimana sistem telah selesai melalui tahap pengembangan. UAT menjadi salah satu rangkaian pengujian final dari perangkat lunak dan dilakukan sebelum dikembangkan dan diluncurkan (Chamida et al., 2021).

BAB III

PERANCANGAN

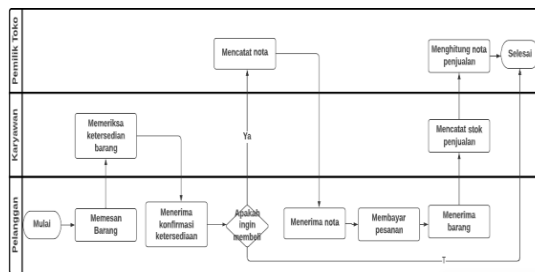
3.1. Analisis Kebutuhan (*Requirement*)

3.1.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis Sistem yang berjalan pada Toko Perlengkapan Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru adalah proses transaksi penjualan. Tahap awal dalam proses transaksi penjualan adalah pelanggan mengunjungi toko secara langsung. Pelanggan akan memesan dan menanyakan

ketersediaan barang kepada karyawan. Kemudian, karyawan akan memeriksa ketersediaan barang yang ada di gudang dan pelanggan akan mendapatkan informasi barang. Apabila ketersediaan barang tidak sesuai dengan keinginan pelanggan, maka pelanggan bisa memilih ingin melanjutkan pembelian atau tidak. Jika tidak ingin melanjutkan, maka pelanggan bisa mengakhiri transaksi. Jika pelanggan ingin melanjutkan, maka pelanggan bisa menerima barang dan melanjutkan proses pembayaran. Apabila ketersediaan barang sesuai, maka pelanggan bisa menerima barang dan melanjutkan ke proses pembayaran. Karyawan akan mencatat stok penjualan barang pada buku catatan stok barang. Kemudian pemilik toko akan mencatat transaksi penjualan di buku catatan transaksi dan dapat menghitung total

penjualan. Proses transaksi penjualan selesai. Setelah itu, proses diulang kembali dari pelanggan datang ke toko sampai pemilik toko menerima pembayaran dan pelanggan menerima pesanan.



Gambar 3. 1 Swimlane Diagram Proses
Bisnis Transaksi Penjualan

3.1.2. Sistem yang Diusulkan

Proses bisnis pada Toko Perlengkapan Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru adalah proses transaksi penjualan. Tahap awal dalam transaksi penjualan adalah pelanggan mengakses sistem penjualan *online* Toko Perlengkapan Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru. Pelanggan mencari produk yang

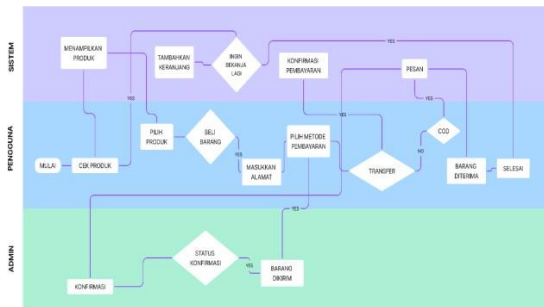
akan dibeli pada sistem. Kemudian, pelanggan pilih produk yang ingin dibeli. Lalu, apakah pelanggan ingin membeli produk sekarang atau tidak, jika tidak tambahkan ke keranjang. Kemudian apakah ingin berbelanja lagi atau tidak, jika iya maka cari dan lihat produk kembali. Kemudian jika pelanggan ingin membeli sekarang masukkan alamat, *email*, nomor hp, kota, kode pos dan pilih metode pembayaran apakah COD atau melalui transfer. Selanjutnya sistem akan menampilkan sistem bahwa produk akan diproses.

Berdasarkan analisis proses yang sedang berjalan pada Toko Perlengkapan Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru, maka rancang bangun sistem informasi penjualan yang memiliki keunggulan dibandingkan dengan sistem yang lama. Adapun keunggulan yang dimiliki oleh sistem

informasi penjualan *online* pada Toko Perlengkapan Sarang Walet Sinar Timur Pekanbaru adalah:

- 1) Proses penyimpanan data menggunakan *database* dalam sistem penjualan, sehingga keamanan data dapat terjamin.
- 2) Sistem ini memiliki dua bagian, yaitu bagian admin dan bagian *customer*.
- 3) Sistem penjualan bagian admin yang akan dikelola oleh pemilik toko.

Sistem ini mendukung untuk mencetak laporan total penjualan yang didapatkan dari data transaksi penjualan dengan tujuan dapat mengetahui berapa keuntungan yang didapatkan.

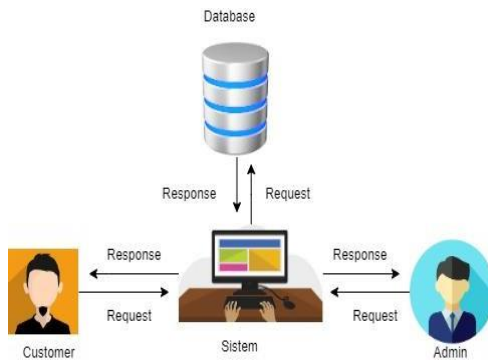


Gambar 3. 2 Proses Bisnis Sistem Usulan

3.2. Perancangan Sistem (*Design*)

Sistem yang akan dibangun memiliki perancangan sistem yang menjelaskan alur kerja dari sistem. Terdapat 2 pengguna yaitu admin dan *customer*. Alur kerja dimulai saat pengguna berkomunikasi dengan sistem, setelah berhasil mengakses sistem maka akan ditampilkan konten web dari situs yang terdapat pada sistem. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem secara interaktif, saat pengguna memberikan perintah maka akan diproses di *browser*, admin dapat melakukan daftar akun, *login*, order dan

komentar. Pada sisi *customer* sistem dapat menampilkan informasi produk, komentar, keranjang belanja, kategori produk dan data order. Pada admin dapat melakukan input data barang, data pembelian, kategori. Pada sisi admin sistem dapat menampilkan data produk, laporan penjualan, laporan stok, laporan pembelian. Dan saat pengguna melakukan request untuk mengakses database maka server akan memberikan perintah ke database untuk membuka akses data.



Gambar 3. 3 Arsitektur Sistem

3.3. Use Case Diagram

3.3.1. Identifikasi Aktor

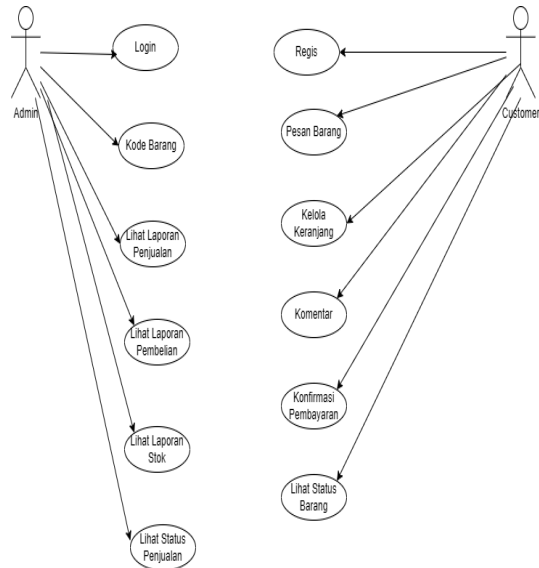
Use case diagram digunakan untuk mendeskripsikan kegunaan sistem dari sisi pengguna untuk tujuan spesifik. Pada sistem penjualan online yang akan dibuat memiliki 2 aktor, yaitu *admin* dan *customer*.

Tabel 3. 1 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Aktor ini mempunyai
2.	<i>Customer</i>	Aktor ini mempunyai wewenang untuk melihat produk, memesan produk, dan konfirmasi pembayaran.

3.3.2. Perancangan *Use Case Diagram*

Perancangan *use case diagram* berdasarkan kebutuhan sistem sesuai dengan aktornya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 4 Use Case Diagram

Admin dapat melakukan *login*, mengelola data barang, kelola laporan penjualan, kelola laporan stok, kelola kategori barang dan terima konfirmasi pembayaran. *Customer* dapat melakukan registrasi dan login, memesan barang, kelola keranjang belanja, konfirmasi bukti pembayaran, melihat status barang dan melihat kategori barang.

3.4. Use Case Scenario

Skenario *use case diagram* digunakan untuk mendefinisikan user use case diagram dimana terdapat deskripsi singkat setiap use case, aktor dari use case dan aliran proses untuk setiap *use casenya*. Berikut skenario *use case* yang akan dikembangkan pada penelitian ini.

3.4.1. Use Case Scenario Admin

- 1) Skenario *use case* melakukan *login*

Nama Use Case : *Login*

Pre Kondisi : akan masuk ke sistem

Post Kondisi : Masuk ke sistem hak akses sebagai Admin

Tabel 3. 2 Use Case Scenario Login

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	2. Menampilkan

	halaman <i>website</i>
--	------------------------

2) Skenario *use case* kelola barang

Nama *Use Case* : Kelola
barang

Pre Kondisi : Tampilan
awal Admin

Post Kondisi : Tampil
halaman barang

Tabel 3. 3 *Use Case Scenario* Kelola Barang

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu barang	
2. Memilih sub menu data barang	
	3. Menampilkan tabel barang
4. Memilih <i>button</i> tambah, ubah, dan hapus data	
	5. Menampilkan halaman tambah,

	ubah, dan hapus
--	-----------------

3) Skenario *use case* laporan penjualan

Nama *Use Case* : Kelola laporan penjualan

Pre Kondisi : Tampilan awal Admin

Post Kondisi : Tampil halaman laporan penjualan

Tabel 3. 4 *Use Case Scenario* Kelola Laporan Penjualan

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu laporan	
2. Memilih sub menu laporan harian	
	3. Menampilkan halaman laporan harian
4. Menampilkan <i>button</i> cetak	

laporan	
5. Memilih sub menu laporan bulanan	
	6. Menampilkan halaman laporan bulanan
7. Memilih <i>button</i> cetak laporan	
8. Memilih sub menu laporan tahunan	
	9. Menampilkan halaman laporan tahunan
10. Memilih <i>button</i> cetak laporan	

4) Skenario *use case* kelola laporan stok

Nama *Use Case* : Kelola laporan stok

Pre Kondisi : Tampilan awal *Admin*

Post Kondisi : Tampil

halaman laporan stok

Tabel 3. 5 *Use Case Scenario* Kelola Laporan
Stok

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu laporan stok	
	2. Menampilkan tabel laporan stok
3. Memilih <i>button</i> cetak laporan stok	

5) Skenario *use case* konfirmasi
pembayaran

Nama *Use Case* : Konfirmasi
pembayaran

Pre Kondisi : Tampilan
awal *Admin*

Post Kondisi : Tampil
halaman konfirmasi pembayaran

Tabel 3. 6 *Use Case Scenario* Konfirmasi
Pembayaran

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu pembayaran	
2. Memilih sub menu konfirmasi pembayaran	
	3. Menampilkan halaman konfirmasi pembayaran
4. Memilih <i>button detail</i>	

3.4.2. *Use Case Scenario Customer*

1) Skenario *use case* melakukan registrasi

Nama *Use Case* : Registrasi

Pre Kondisi : Tampilan awal *customer*

Post Kondisi : Tampil
halaman registrasi

Tabel 3. 7 *Use Case Scenario* Registrasi

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih <i>button</i> registrasi	
2. Memasukkan data <i>customer</i>	
	3. Memvalidasi data <i>customer</i>
4. Memilih <i>button</i> masuk	
	5. Menampilkan halaman awal <i>customer</i>

2) Skenario *use case* melakukan
pesan barang

Nama *Use Case* : Pesan barang

Pre Kondisi : Tampilan
awal *customer*

Post Kondisi :Tampil

halaman pemesanan barang

Tabel 3. 8 *Use Case Scenario* Pesan Barang

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih <i>button</i> beli	
	2. Menampilkan menu pemesanan
3. Memasukkan jumlah barang yang dipesan, deskripsi, cara pembayaran, dan cara pengiriman	

3) Skenario *use case* kelola keranjang belanja

Nama *Use Case* : Kelola

keranjang belanja

Pre Kondisi : Tampilan

awal *customer*

Post Kondisi : Tampil

halaman pemesanan barang

Tabel 3. 9 *Use Case Scenario* Kelola
Keranjang Belanja

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu pemesanan	
	2. Menampilkan menu pemesanan
3. Memilih <i>button</i> tambah, ubah, dan hapus	

4) Skenario *use case* konfirmasi pembayaran

Nama *Use Case* : Konfirmasi pembayaran

Pre Kondisi : Tampilan awal *customer*

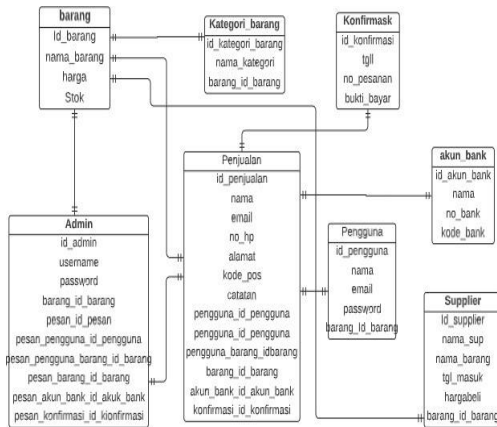
Post Kondisi : Tampil halaman pemesanan barang

Tabel 3. 10 *Use Case Scenario* Konfirmasi
Pembayaran

Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu pemesanan barang	
	2. Menampilkan menu pemesanan barang
3. Memilih <i>button</i> konfirmasi pembayaran	
	4. Menampilkan halaman konfirmasi pembayaran
5. Memasukkan data konfirmasi pembayaran	
	6. Menampilkan pesan bahwa proses berhasil

3.5. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah diagram alur untuk merancang alur relasi antar entitas atau objek.

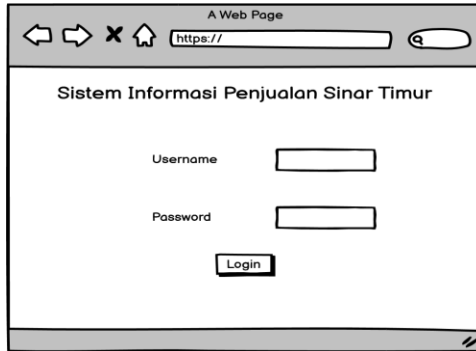


Gambar 3. 5 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

3.6. Perancangan Antar Muka

3.6.1. Halaman Admin

1) Halaman *Login*



A Web Page

https://

Sistem Informasi Penjualan Sinar Timur

Username

Password

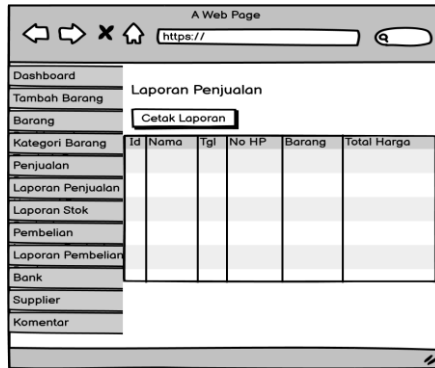
Login

Gambar 3. 6 Halaman *Login*

Pada Gambar 3.6 adalah perancangan halaman *login* untuk *admin*. Admin harus menginputkan *username* dan *password*. Jika berhasil *login* maka admin akan langsung diarahkan ke *dashboard*.

1) Halaman Laporan Penjualan

Pada Gambar 3.7 adalah perancangan halaman laporan penjualan. Admin bisa melihat laporan dan bisa mencetak laporan.



Gambar 3. 7 Halaman Laporan Penjualan

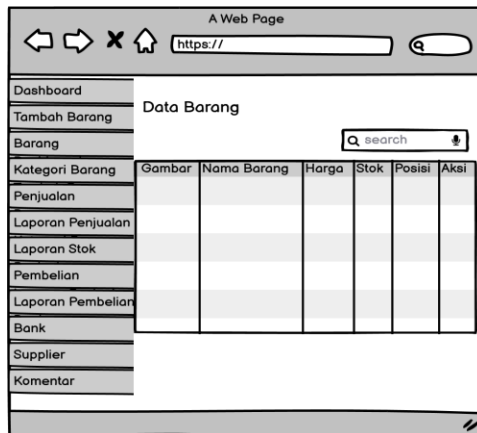
2) Halaman Tambah Barang

Gambar 3. 8 Halaman Tambah Barang

Pada Gambar 3.8 adalah perancangan halaman tambah barang. Pada halaman ini admin akan menginputkan data barang

berupa nama barang, deskripsi, harga, gambar barang, stok dan posisi letak barang.

3) Halaman Barang

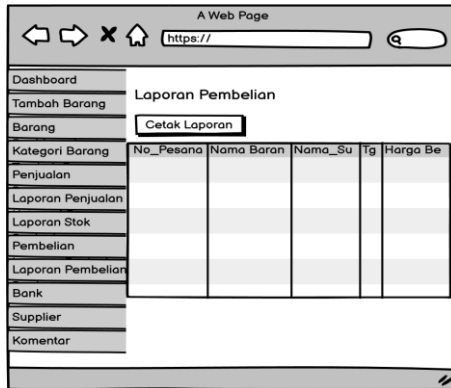


Gambar 3. 9 Halaman Barang

Pada Gambar 3.9 adalah perancangan halaman barang. Pada halaman ini admin bisa edit,hapus dan tambah barang. Admin juga bisa mencari barang berdasarkan fitur filter yang ada di bagian atas tabel barang.

4) Halaman Laporan

Pembelian

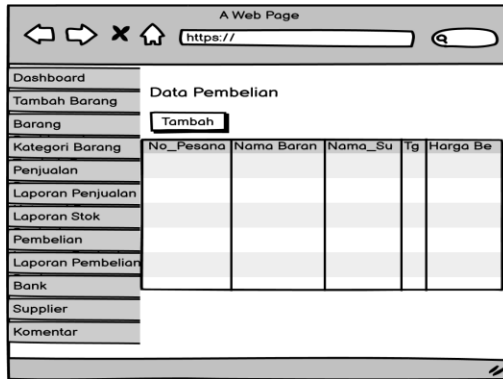


Gambar 3. 10 Halaman Laporan Pembelian

Pada Gambar 3.10 adalah perancangan halaman laporan pembelian. Pada halaman ini admin bisa mencetak laporan pembelian.

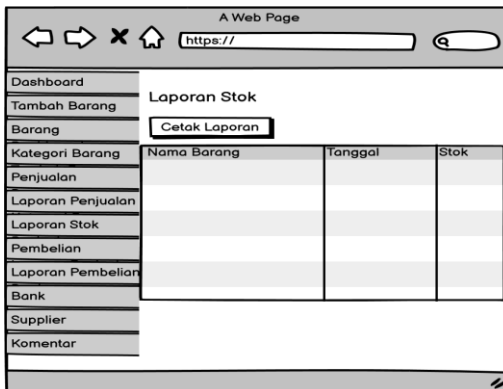
5) Halaman Pembelian

Pada Gambar 3.11 adalah perancangan halaman pembelian. Pada halaman ini admin bisa menginputkan barang yang masuk, supplier, tanggal masuk barang dan harga beli.



Gambar 3. 11 Halaman Pembelian

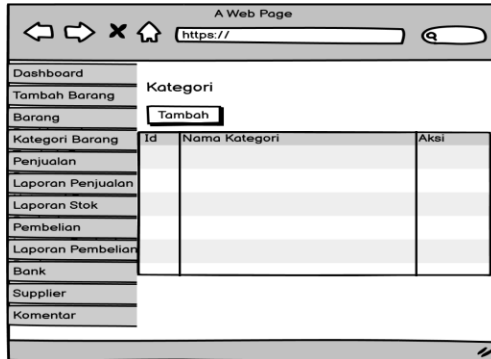
6) Halaman Laporan Stok



Gambar 3. 12 Halaman Laporan Stok

Pada Gambar 3.12 adalah rancangan halaman laporan stok barang. Admin bisa melihat persedian barang pada halaman ini.

7) Halaman Kategori Barang

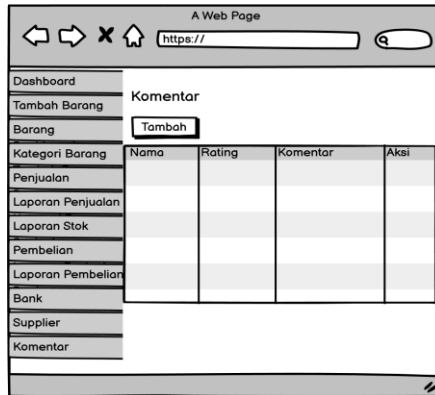


Gambar 3. 13 Halaman Kategori Barang

Pada Gambar 3.13 adalah perancangan halaman kategori barang. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, edit, dan hapus kategori

8) Halaman Komentar

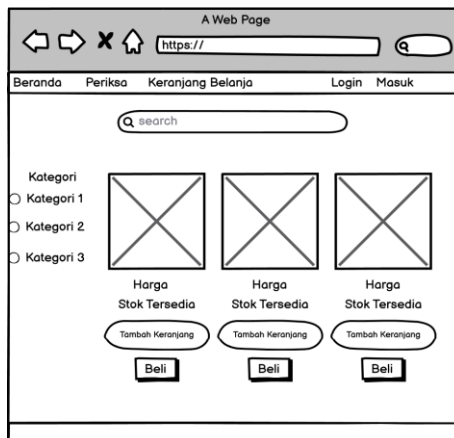
Pada Gambar 3.14 adalah perancangan halaman komentar. Pada halaman ini admin dapat melihat nama, rating, dan komentar yang diberikan oleh *customer*. admin juga bisa menghapus komentar.



Gambar 3. 14 Halaman Komentar

3.6.2. Halaman *Customer*

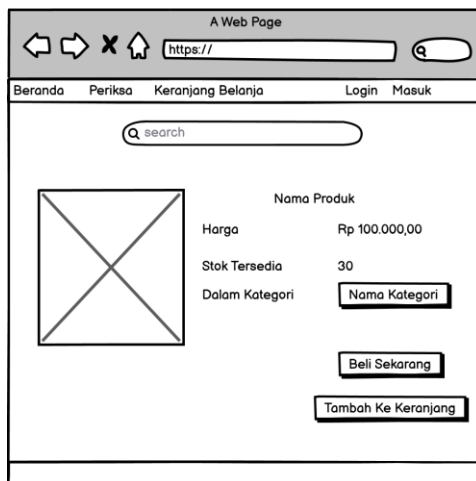
1) Halaman Beranda



Gambar 3. 15 Halaman Beranda

Pada Gambar 3.15 adalah perancangan halaman beranda *customer*. Pada halaman ini *customer* dapat melihat informasi tentang produk.

2) Halaman Detail Produk

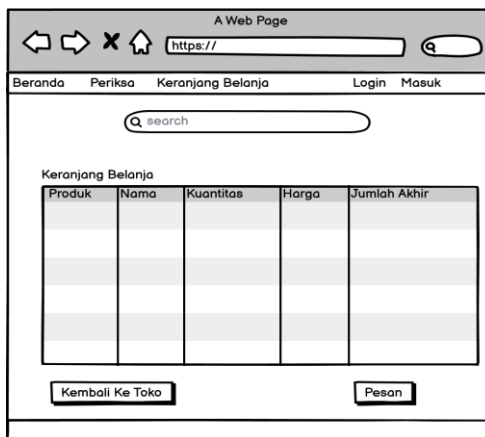


Gambar 3. 16 Halaman Detail Produk

Pada Gambar 3.16 adalah perancangan detail produk. Pada halaman ini *customer* bisa melihat lebih detail tentang produk yang ingin dibeli, seperti harga, nama produk, gambar produk dan

deskripsi produk. *Customer* bisa memilih menambahkan produk ke keranjang atau beli langsung.

3) Halaman Keranjang Belanja



Gambar 3. 17 Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 3.17 adalah perancangan halaman keranjang belanja. Pada halaman ini adalah tampilan produk yang telah di tambahkan *customer* kekeranjang. *Customer* bisa memilih aksi checkout atau lanjut belanja.

4) Halaman Metode Pembayaran

A Web Page

https://

Beranda Periksa Keranjang Belanja Login Masuk

search

Pilih Metode Pembayaran

Bayar Ditempat ▼

Nama Depan Nama Belakang

Email No_Hp

Alamat Kode Pos

Pesanan

Kirim

Gambar 3. 18 Halaman Metode Pembayaran

Pada Gambar 3.18 merupakan halaman perancangan tampilan metode pembayaran. Pada halaman ini *customer* akan memilih jenis metode pembayaran apa. Apakah bayar ditempat atau transfer bank. Dan pada halaman ini juga *customer* akan menginputkan nama, email, no hp, alamat, kota dan catatan. Sebagai informasi pelanggan jika memesan barang.

3.7. Metode Pengujian (*Testing*)

3.7.1. *Black Box Testing*

Pengujian *black box* berfokus pada bagian kebutuhan fungsional perangkat lunak. Pengujian *black box* merupakan pengujian perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode program. Pengujian *black box* menguji seluruh fitur yang ada pada sistem sehingga menghasilkan *output* yang diinginkan.

Tabel 3. 11 Rancangan Pengujian *Black Box*

No	Fungsi	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Login Admin	Tampilan awal sistem	
2	Melihat data barang (ubah, tambah, hapus)	Menampilkan data barang (ubah, tambah, hapus)	
3	Melihat data	Menampilkan	

.	pesanan (ubah, hapus, cetak)	data Pesanan (ubah, hapus, cetak)	
4.	Melihat laporan penjualan	Menampilkan laporan penjualan	
6.	Menambahkan kategori	Menampilkan kategori barang	
7.	<i>Login customer</i>	Tampilan awal sistem	
8.	Melihat produk	Menampilkan produk pada halaman beranda	
9.	Melihat detail produk	Menampilkan detail produk	
10	Melakukan pemesanan produk	Pesanan diterima	

.		oleh admin	
1 1 .	Melihat keranjang belanja	Menampilk an keranjang belanja (ubah,hapus ,tambah)	
1 2 .	Melihat kategori barang	Menampilkan kategori barang	

3.7.2. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

Pengujian *User Acceptance Testing* dilakukan oleh pemilik toko Dzakira & Afika untuk memeriksa apakah sistem dapat berjalan dengan benar sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna. Pengujian UAT terdiri dari beberapa pertanyaan. Berikut contoh kuesioner yang akan digunakan dalam menguji system

.Tabel 3. 12 Pertanyaan User
Acceptance Testing (UAT)

Hasil Uji UAT				
N o	Use Case/Proses	Berhas il/ Gagal	Diu ji ole h (***)	Tangg al Test
1.	Nama pengujian: <i>Login</i> admin Deskripsi pengujian: Hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar. Kelas uji: <i>Username:</i> admin <i>Password:</i> admin Hasil yang diharapkan: - Jika			

	berhasil <i>login</i> maka akan menampilkan halaman <i>dashboard</i> admin - Jika gagal akan menampilkan pesan <i>error</i>			
2.	Nama pengujian: Tambah barang Deskripsi pengujian: admin mengisi form data barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka data			

	barang akan ditampilkan pada tabel di menu Barang			
3.	Nama pengujian: Menu Barang Deskripsi pengujian: menampilkan halaman menu barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka daftar tabel pada menu			

	barang ditampil kan			
4.	Nama pengujian: Menu Kategori Deskripsi pengujian: admin menambahkan kategori barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka jenis kategori berhasil ditambah kan			
5.	Nama pengujian: Menu Pesanan Deskripsi			

	pengujian: <i>customer</i> Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil akan menampilkan tabel pesanan admin dapat melihat tabel pesanan dari			
6.	Nama pengujian: Menu Laporan Penjualan Deskripsi pengujian:			

	admin dapat melihat tabel laporan penjualan Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil akan menampilkan tabel pesanan			
7.	Nama pengujian : <i>Login Customer</i> Deskripsi pengujian : Hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar Hasil yang diharapkan: - Jika			

	berhasil <i>login</i> maka akan diarahka n ke halaman beranda			
8.	Nama pengujian: Tambah keranjang Deskripsi pengujian: <i>customer</i> menambahkan produk ke keranjang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka produk			

	ditambahkan ke keranjang			
9.	Nama pengujian: Melihat detail produk Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat melihat detail produk Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil detail produk seperti gambar, deskripsi, harga dan			

	kategori akan ditampil kan			
10	Nama pengujian: Lihat Kategori Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat melihat produk berdasarkan kategori Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil produk akan ditampil kan berdasar kan kategori			

11	Nama pengujian: Pesan barang Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat memesan barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka akan menampilkan pesan “pesanan anda berhasil”			
----	--	--	--	--

BAB IV

PENGUJIAN DAN ANALISIS

BAB III telah membahas dua tahap awal dalam Metode Waterfall, yaitu Analisis Kebutuhan Sistem dan Desain Sistem. Selanjutnya, BAB IV akan membahas mengenai tahap ketiga dan keempat dari metode Waterfall yaitu Penulisan Kode Program dan Pengujian. Tahap Penulisan Kode Program mencakup proses implementasi desain sistem ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai. Setelah kode program selesai, akan dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu pengujian program/sistem. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap bagian dari sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan dan tidak ada kesalahan yang dapat mengganggu fungsionalitas sistem.

4.1. Hasil Implementasi Sistem

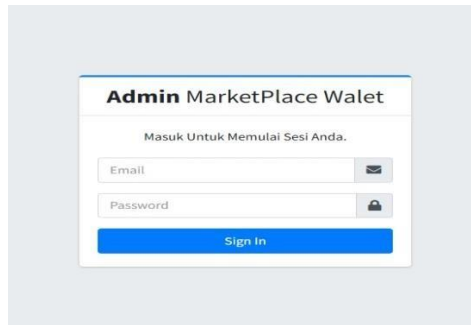
Pada tahap ini, dilakukan implementasi sistem dari seluruh tahapan metode Waterfall. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil implementasi ini akan menampilkan tahapan dari seluruh sistem, mulai dari implementasi peran admin, hingga customer. Setiap peran akan dijelaskan secara rinci, termasuk tugas dan tanggung jawab masing-masing, serta bagaimana mereka berinteraksi dalam sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

4.1.1. Halaman Admin

Halaman admin adalah halaman khusus yang hanya dapat diakses oleh admin. Halaman ini memuat beberapa menu penting seperti beranda, kategori barang, laporan penjualan, dan laporan pembelian. Menu beranda memberikan gambaran umum tentang aktivitas sistem, kategori barang

memungkinkan pengelolaan barang, laporan penjualan membantu analisis data penjualan, dan laporan pembelian memantau pembelian. Halaman ini memastikan pengelolaan sistem yang terstruktur dan efisien.

4.1.1.1 Halaman *Login*



Gambar 4. 1 Halaman Login

Sebelum mengakses *website* penjualan, admin harus *login* menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya, seperti pada tampilan Gambar 4.1. Proses *login* ini memastikan bahwa hanya pengguna yang terdaftar yang memastikan bahwa hanya pengguna yang terdaftar yang dapat

mengakses fitur-fitur dan layanan yang tersedia di website penjualan tersebut.

4.1.1.2 Halaman Beranda

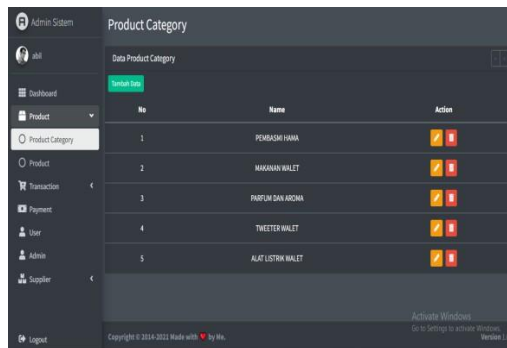
Setelah melakukan *login*, admin akan diarahkan ke halaman beranda. Pada Gambar 4.2 terlihat bahwa halaman ini menampilkan semua menu yang ada pada *website*, termasuk menu utama, submenu, dan berbagai fitur yang tersedia. Dengan tampilan yang intuitif dan mudah dinavigasi, halaman beranda memastikan pengguna dapat dengan cepat mengakses informasi dan fungsi yang mereka butuhkan.



Gambar 4. 2 Halaman Beranda

4.1.1.3 Halaman Kategori Barang

Halaman kategori barang adalah menu admin yang memungkinkan admin untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus produk atau barang. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengelolaan inventaris dan memastikan bahwa data produk selalu diperbarui dan akurat, seperti yang terlihat pada Gambar 4.3.

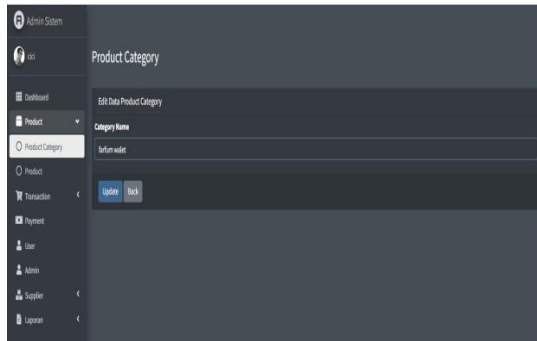


No	Name	Action
1	PEMBAKSI HAMA	 
2	MAKANAN WALLET	 
3	PAKULAN DAN KACAM	 
4	TWITTER WALLET	 
5	ALAT LISTRIK WALLET	 

Gambar 4. 3 Halaman Kategori Barang

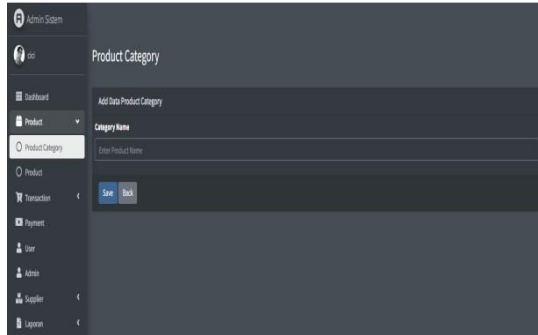
Halaman Edit Kategori Barang dirancang untuk memudahkan pengelolaan update dan memastikan bahwa nama data

produk benar dan akurat, seperti yang terlihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Halaman Edit Kategori Barang

Halaman Tambah Kategori Barang dirancang untuk memudahkan pengelolaan untuk menambahkan data nama produk baru, seperti yang terlihat pada Gambar 4.5.

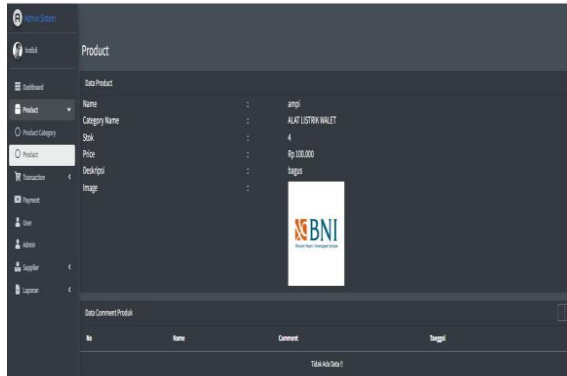


Gambar 4. 5 Halaman Tambah Kategori Barang

4.1.1.4 Halaman Data Barang

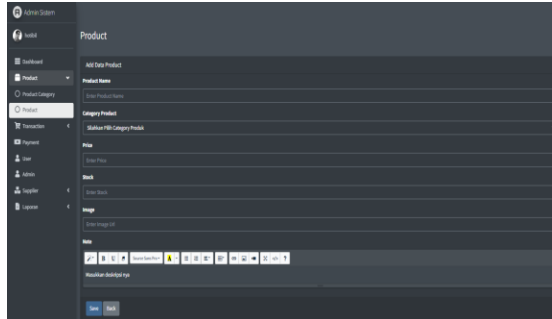
Admin akan menambahkan data barang dengan memasukkan nama barang, kategori, harga, serta stok barang yang tersedia di toko. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.6.

Halaman Detail Barang dirancang untuk melihat dan memastikan bahwa nama data produk benar, seperti yang terlihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Halaman Detail Barang

Halaman Tambah Barang dirancang untuk memudahkan dan menambahkan data nama barang baru, seperti yang terlihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Halaman Tambah Barang

4.1.1.5 Halaman Laporan Transaksi Penjualan

Pada menu laporan transaksi penjualan, admin dapat melihat serta mencetak laporan produk yang sudah terjual. Hal ini memberikan kemudahan bagi admin dalam memantau dan mendokumentasikan penjualan secara efisien. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.10.

No	Trx Id	Name User	Total Product	Total Harga	Status	Tanggal	Action
1	SW24121804PM	adi	2	40000	success	21 January 2025	Detail
2	SW24121804PM	adi	2	40000	success	21 January 2025	Detail
3	SW24121811AM	adi	1	70000	success	21 January 2025	Detail
4	SW24121804PM	adi	1	80000	success	21 January 2025	Detail
5	SW24121805CT	adi	3	180000	success	21 January 2025	Detail
6	SW24121805PM	adi	2	220000	success	21 January 2025	Detail
7	SW24121805DA	adi	10	100000	success	21 January 2025	Detail
8	SW24121805PM	adi	4	160000	fail	20 January 2025	Detail
9	SW24121805DA	adi	3	110000	success	20 January 2025	Detail
10	SW24121805PM	adi	4	8000	success	20 January 2025	Detail

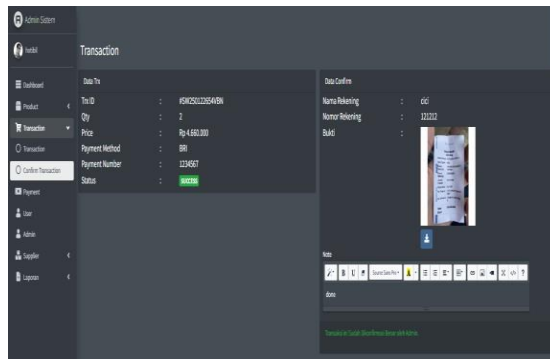
Gambar 4. 10 Halaman Transaksi

Pada halaman confirm penjualan ini, admin dapat melihat data transaksi dan serta laporan produk yang sudah terjual. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.11.

No	Trx Id	Note	Status	Tanggal	Action
1	SW24121802KXX	Masukkan Note nya	reject	19 December 2024	Detail
2	SW24121806TUB	Masukkan Note nya	approve	01 January 1970	Detail
3	SW24121809WAMQ	Masukkan Note nya	success	01 January 1970	Detail
4	SW24121803NMS	Masukkan Note nya	success	01 January 1970	Detail
5	SW24121802BPS	Masukkan Note nya	approve	01 January 1970	Detail
6	SW24121805GCT	Masukkan Note nya	approve	01 January 1970	Detail

Gambar 4. 11 Halaman Confirm Penjualan

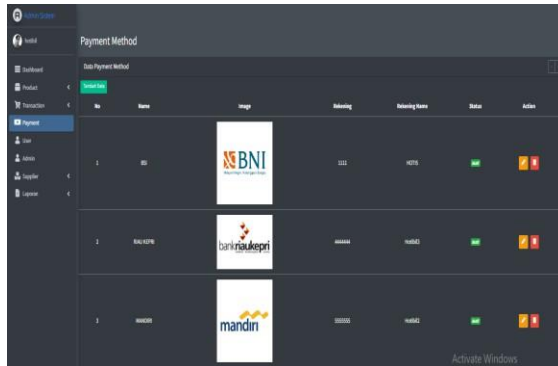
Pada halaman detail transaksi ini, admin dapat melihat status data transaksi dan serta mencetak bukti laporan produk yang sudah terjual. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Halaman Detail Transaksi

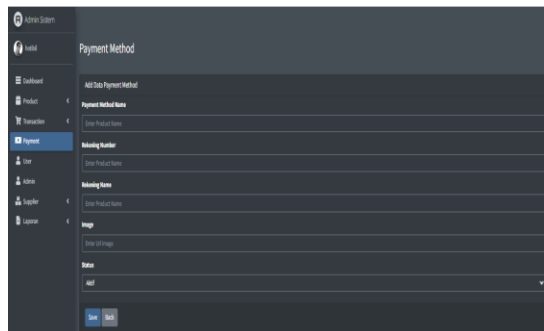
4.1.1.6 Halaman Metode Pembayaran

Setelah memilih barang yang akan dibeli, selanjutnya sistem akan mengarahkan untuk melakukan pembayaran dan pada halaman ini *customer* dapat memilih metode pembayaran yang digunakan.



Gambar 4. 13 Halaman Metode Pembayaran

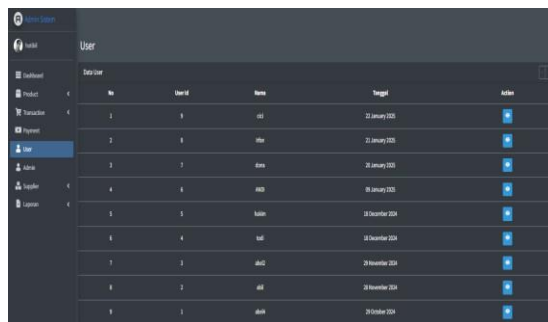
Pada halaman tambah Metode Pembayaran adalah tempat menambahkan pembayaran yang baru. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Halaman Tambah Metode Pembayaran

4.1.1.7 Halaman User

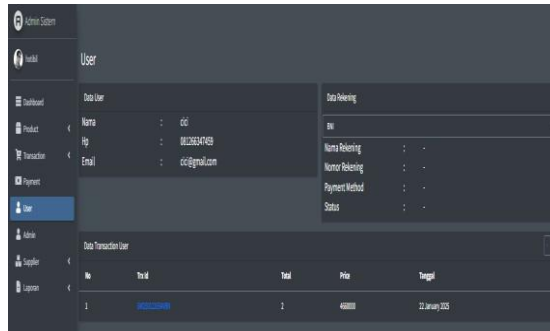
Halaman *user* ini merupakan halaman data akun dari customer yang diakses oleh calon pembeli ketika ingin membeli suatu produk, seperti yang terlihat pada Gambar 4.15.



No	Username	Name	Tanggal	Action
1	9	ad	22 January 2021	✕
2	9	afar	22 January 2021	✕
3	7	afar	26 January 2021	✕
4	9	afar	01 January 2021	✕
5	5	hadi	15 September 2020	✕
6	9	ad	15 November 2020	✕
7	3	afar	29 November 2020	✕
8	2	ad	28 November 2020	✕
9	1	afar	28 October 2020	✕

Gambar 4. 15 Halaman User

Halaman *detail user* ini merupakan halaman detail data transaksi user, seperti yang terlihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Halaman Detail User

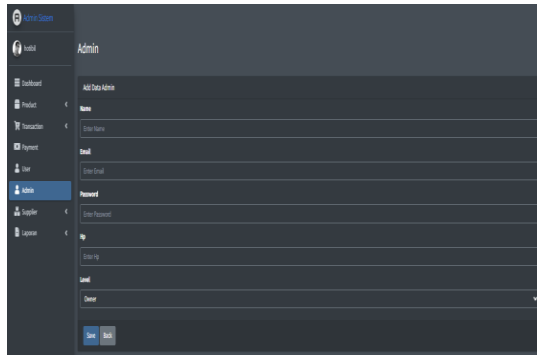
4.1.1.8 Halaman Admin

Halaman menu *admin* ini merupakan halaman data akun yang terdaftar memiliki 2 level yaitu owner dan admin, seperti yang terlihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Halaman Admin

Halaman tambah admin ini merupakan halaman menambahkan data akun baru memiliki 2 level yaitu owner dan admin, seperti yang terlihat pada Gambar 4.18.

The image shows a web application interface for adding a new admin user. On the left is a dark sidebar with a menu. The 'Admin' menu item, which includes a user icon, is highlighted in blue. The main content area has a dark header with the title 'Admin'. Below the header is a form titled 'Add Data Admin'. The form contains four input fields: 'Name', 'Email', 'Password', and 'Role'. Each field has a small label above it and a placeholder text 'Enter [field name]'. The 'Role' field is a dropdown menu with a downward arrow. At the bottom of the form are two buttons: 'Save' and 'Reset'.

Gambar 4. 18 Halaman Tambah Admin

4.1.1.9 Halaman Buyer

Halaman menu *buyer* ini merupakan halaman data pembeli atau konsumen yang membeli produk atau layanan dari penjual, seperti yang terlihat pada Gambar 4.19.

No	Buyer Id	Supplier	Name	Qty	Price	Action
1	BP5C2C23E2C2	Besi	Mesin Madi Angil Pisu MM 80 Low Voltage	5	Rp 2.000.000	[Edit] [Delete]
2	BP5C2C23E2C2	Adika	MCD Charger EPSC T201CF	2	Rp 1.000.000	[Edit] [Delete]
3	BP5C2C23E2C2	Besi	FANFAN	10	Rp 2.000.000	[Edit] [Delete]
4	BP5C2C23E2C2	Adika	Isidil	10	Rp 1.000.000	[Edit] [Delete]
5	BP5C2C23E2C2	Adika	Isidil	10	Rp 1.000.000	[Edit] [Delete]
6	BP5C2C23E2C2	Besi	Isidil	20	Rp 2.000.000	[Edit] [Delete]

Gambar 4. 19 Halaman Buyer

Halaman Edit data buyer dirancang untuk memudahkan pengelolaan edit atau merubah data dan memastikan bahwa nama data produk benar dan akurat, seperti yang terlihat pada Gambar 4.20.

Supplier: [Dropdown menu]

Name: [Text input field]

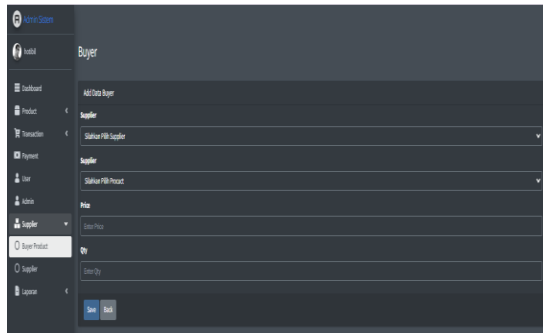
Price: [Text input field]

Qty: [Text input field]

[Save] [Reset]

Gambar 4. 20 Halaman Edit Data Buyer

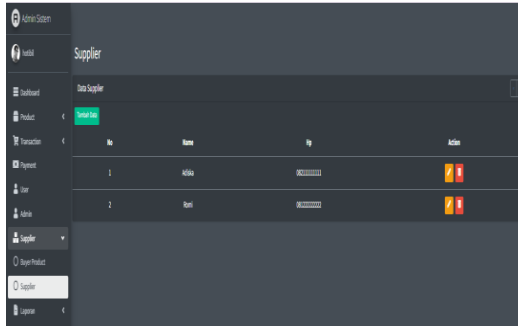
Halaman Tambah data buyer dirancang untuk memudahkan pengelolaan menambahkan data akun dari konsumen, seperti yang terlihat pada Gambar 4.21.

The image shows a web application interface for adding a buyer. On the left is a dark sidebar with a menu containing icons and labels for 'Home', 'Dashboard', 'Product', 'Transaction', 'Payment', 'User', 'Admin', 'Supplier', 'Buyer Product', 'Supplier', and 'Laporan'. The main content area has a header 'Buyer' and a form titled 'Add Data Buyer'. The form contains several input fields: a dropdown for 'Supplier', a dropdown for 'Status Prib Supplier', a dropdown for 'Supplier', a dropdown for 'Status Prib Product', a dropdown for 'Pilih', an input field for 'Email Prib', an input field for 'Qty', and an input field for 'Email Qty'. At the bottom of the form are two buttons, 'Save' and 'Edit'.

Gambar 4. 21 Halaman Tambah Data Buyer

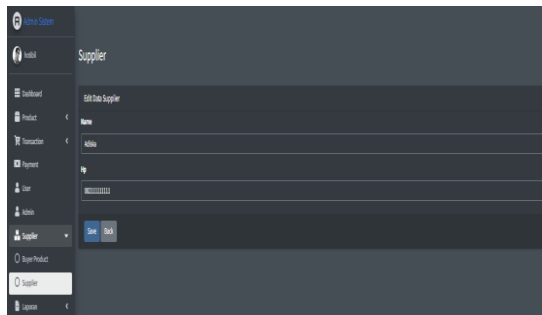
4.1.1.10 Halaman *Supplier*

Halaman *Supplier* ini adalah orang atau perusahaan yang menyediakan barang atau jasa kepada pihak lain, Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.22.



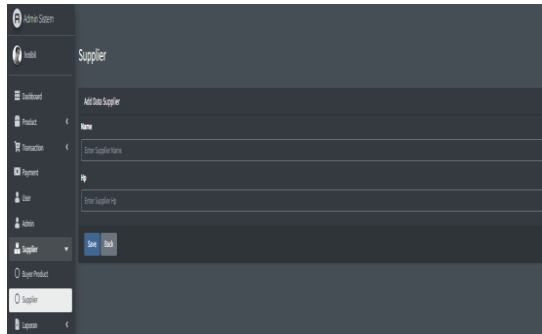
Gambar 4. 22 Halaman Supplier

Halaman Edit Supplier merupakan halaman untuk memudahkan pengelolaan edit atau merubah data dan memastikan bahwa nama data produk benar. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.23.



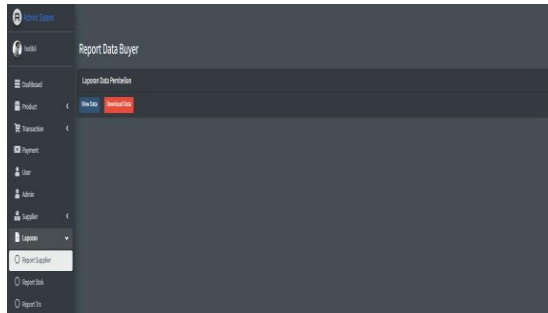
Gambar 4. 23 Halaman Edit Supplier

Halaman Tambah Supplier merupakan halaman untuk menambahkan data supplier, Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4. 24 Halaman Tambah Supplier

4.1.1.11 Halaman Data Pembelian
Halaman data pembelian ini merupakan halaman data data transaksi dari konsumen dan bisa melakukan download data tersebut , Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.25.

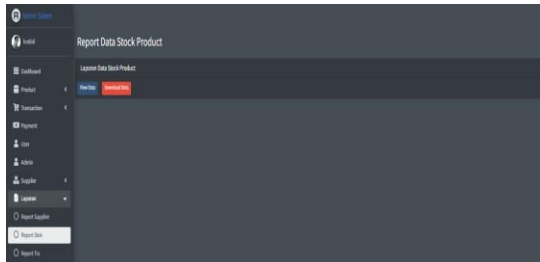


Laporan Data						
No	NIK	Nama Supplier	Nama Product	Qty	Harga	Tanggal
1	8125020228E2Y	Roni	Stein Robot Lampi Pita MVA 80 Low Voltage	5	200000	2025-01-22 01:46:16
2	812502030871M	Adhika	MCU Charger EPS-70A10F	2	300000	2025-01-21 03:03:55
3	812502030821KE	Roni	FAPEM	10	200000	2025-01-20 07:23:04
4	812502030802D		FAPEM	10	300000	2025-01-20 07:22:22
5	812501050401Y	Adhika	Induk	10	200000	2025-01-19 09:53:44
6	812412030801M	Adhika	Induk	10	100000	2024-12-19 03:46:32
7	812412030801F	Roni	Induk	20	200000	2024-12-19 03:43:44
8	812412040270D		Indi	5	20	2024-12-18 11:06:03

Generated on: 2025-01-20 06:30:25

Gambar 4. 25 Halaman Data Pembelian

Halaman Data Stok ini merupakan halaman data stok barang yang tersedia dan bisa melakukan download data tersebut. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.26.

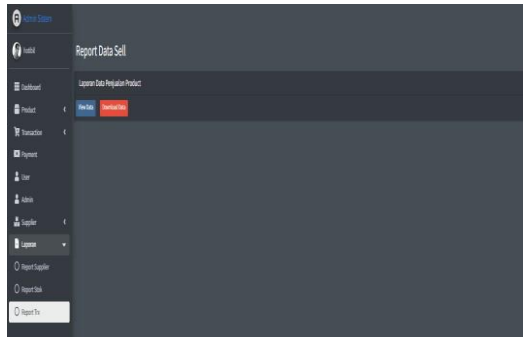


No	Name	Harga	Stok	Tanggal	Tanggal Penjualan
1	Amp	100000	4	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
2	MNC Charger EPIC 120W	100000	8	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
3	MNC 160 PRO Low Voltage	100000	3	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
4	Motor Intel Portable 201 SS Single Side	100000	1	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
5	Motor Intel Portable 201 SS	100000	4	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
6	Motor Intel Portable 201 SC Single + Charger	100000	2	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
7	Motor Intel Portable 201 SC Double Charger	100000	2	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
8	Twister Bazzoka Tumbak	100000	4	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
9	Twister Bazzoka Tumbak	100000	7	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
10	SSC2-PLAYER MINI SERIES	100000	5	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
11	SSC2-PLAYER MINI SERIES	100000	5	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
12	SSC2-PLAYER MINI SERIES	100000	5	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
13	Motor Intel Amp Pro Mini 80 Low Voltage	100000	15	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
14	Charger PRO 120W	100000	10	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
15	PAPFUM	100000	20	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
16	Amp Intel Charger Di 80W 10	100000	7	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
17	Amp Intel	100000	5	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
18	Twister Audio	100000	6	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
19	Kabel Headset	100000	15	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
20	Jasut	100000	2	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
21	Kasut	100000	5	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46
22	Kasut	100000	1	2024-12-20 10:46	2024-12-20 10:46

Generated on 2024-12-20 10:46:30

Gambar 4. 26 Halaman Data Stok

Halaman Data Transaksi ini merupakan halaman data transaksi dari customer dan bisa melakukan download data tersebut. Detail tampilan dan fitur ini dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Laporan Data

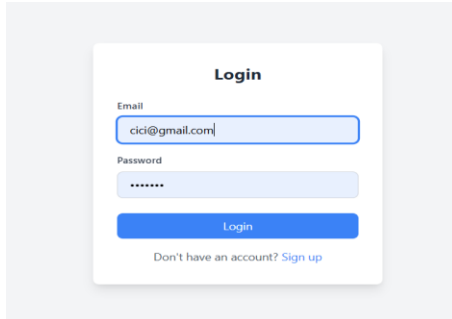
No	Trans ID	Nama User	Produk	Qty	Tanggal
1	SIVICH254ABH	dci	Tensite Escalator Sental	1	2025-01-12 09:53:01
			Welan Wheel Portable 300 Double Charge	1	
2	SIVICH2500PFC	AJKD	WVC-380 PRO Low Voltage	1	2025-01-20 20:50:24
			WVC-380 PRO Low Voltage	2	
3	SIVICH2526EJA	aji	WCU Charger EPSC-72010F	10	2025-01-20 19:04:57
4	SIVICH1949RNP	AJKD	Tensite Audio	2	2025-01-18 11:17:19
			FOARUM	2	
5	SIVICH2228RJE	hdi	Tensite Audio	4	2024-12-18 11:10:26

Generated on: 2025-01-20 09:58:00

Gambar 4. 27 Halaman Data Transaksi

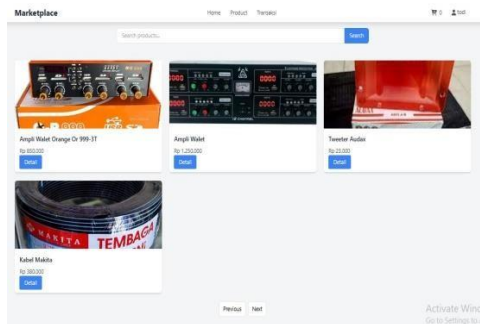
4.1.2 Halaman *Customer*

Halaman *customer* ini merupakan halaman yang diakses oleh calon pembeli ketika ingin membeli suatu produk. Halaman ini menyediakan berbagai informasi dan opsi yang memudahkan calon pembeli dalam proses pembelian, mulai dari pemilihan produk hingga penyelesaian transaksi.



Gambar 4. 28 Halaman Login Customer

4.1.2.1 Halaman Beranda

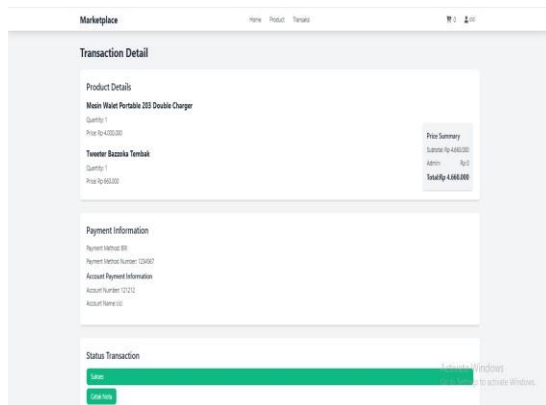


Gambar 4. 29 Halaman Beranda

Halaman beranda pada aktor customer menampilkan beberapa barang yang dijual oleh toko, memuat informasi harga, gambar, serta informasi detail lainnya, seperti yang terlihat pada Gambar 4.29.

4.1.2.2 Halaman Informasi Pembelian

Halaman informasi merupakan menu yang berguna untuk melihat informasi detail terkait barang yang dibeli (Gambar 4.8). *Customer* dapat melihat barang yang dibeli, berapa total yang harus dibayar serta metode pembayaran yang akan digunakan. Jika belum melakukan pembayaran status pada transaksi akan berwarna kuning yang berisi perintah untuk menyelesaikan pembayaran.



Gambar 4. 30 Halaman Informasi Pembelian

4.2. Pengujian Dan Analisis

Tahap akhir dari Metode Waterfall adalah pengujian sistem. Pengujian pada aplikasi ini adalah *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat memenuhi standar yang diharapkan serta memenuhi kebutuhan pengguna.

4.2.1 *Black Box Testing*

Pengujian *black box* pada aplikasi digunakan untuk memastikan fungsionalitas serta input output dari aplikasi. Berdasarkan hasil dari pengujian yang sudah dilakukan, tidak ditemukan kendala atau kesalahan dalam menjalankan fungsionalitas sistem. Sistem yang dibuat berfungsi dengan baik sesuai yang diharapkan. Keberhasilan dalam pengujian *black box* memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan oleh pengguna.

Tabel 4. 1 Pengujian *Black Box*

No	Fun gsi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Penguji an
1.	Login Admin	Tampilan awal sistem	[√] Berhasil
2.	Melihat data barang (ubah, tambah, hapus)	Menampilkan data dbarang (ubah, tambah, hapus)	[√] Berhasil
3.	Melihat data pesanan (ubah, hapus, cetak)	Menampilkan data Pesanan (ubah, hapus, cetak)	[√] Berhasil
4.	Melihat laporan penjualan	Menampilkan laporan penjualan	[√] Berhasil
6.	Menambahkan kategori	Menampilkan kategori barang	[√] Berhasil
7.	Login customer	Tampilan awal sistem	[√] Berhasil
8.	Melihat produk	Menampil kan	[√] Berhasil

		produk pada halaman beranda	
9.	Melihat detail produk	Menampilkan detail produk	[√] Berhasil
1 0.	Melakukan pemesanan produk	Pesanan diterima oleh admin	[√] Berhasil
1 1.	Melihat keranjang belanja	Menampilkan keranjang belanja (ubah,hapus,ta mbah)	[√] Berhasil
1 2.	Melihat kategori barang	Menampilkan kategori barang	[√] Berhasil

4.2.2. Analisis Black Box Testing

Hasil pengujian Black Box Testing pada Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet Berbasis Web di Toko Sinar Timur Pekanbaru menunjukkan bahwa seluruh 12 unit uji yang melibatkan berbagai

role pengguna berhasil dijalankan tanpa menemukan kendala atau kesalahan fungsional. Pengujian ini berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa memerlukan pemahaman tentang kode internal, memastikan bahwa input yang diberikan menghasilkan output yang sesuai dengan yang diharapkan. Setiap unit uji dirancang untuk menguji berbagai fitur penting dalam sistem, seperti transaksi penjualan, manajemen produk, pengelolaan stok, serta pembatasan akses berdasarkan role pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik, dan akses pengguna dibatasi sesuai dengan hak yang ditentukan, mengindikasikan tidak ada masalah pada pengaturan role. Keberhasilan dalam pengujian ini mengindikasikan bahwa sistem memiliki tingkat keandalan dan kestabilan yang tinggi, sehingga dapat dioperasikan

dengan lancar tanpa gangguan teknis. Hal ini memastikan bahwa Toko Sinar Timur Pekanbaru dapat menggunakan sistem ini untuk menjalankan operasional penjualan tanpa hambatan. Selain itu, pengujian ini juga menunjukkan bahwa sistem sudah sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan, dan dapat memenuhi kebutuhan fungsional yang diinginkan oleh pengguna. Meskipun hasil pengujian Black Box ini sangat positif, disarankan untuk melakukan pengujian lanjutan seperti pengujian performa dan pengujian keamanan guna memastikan sistem dapat bekerja optimal dalam berbagai kondisi serta terlindungi dari potensi ancaman yang mungkin muncul. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa sistem ini sudah siap digunakan oleh Toko Sinar Timur Pekanbaru.

4.1.3 *User Acceptance Testing*

Pengujian *User Acceptance Test* (UAT) dilakukan untuk mengevaluasi dan memverifikasi bahwa sistem telah memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Pengujian yang dilakukan melibatkan 2 pengguna yaitu admin dan customer yang mewakili setiap role. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengidentifikasi kesalahan dalam sistem sehingga dapat memastikan bahwa sistem telah siap diterapkan. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan untuk memverifikasi bahwa sistem telah memenuhi semua persyaratan yang telah ditentukan.

Tabel 4.2 *Pilihan Jawaban UAT*

Jawaban	Bobot
A : Sangat Setuju	5
B : Setuju	4
C : Netral	3
D : Tidak Setuju	2
E : Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 4. 3 *User Acceptance Testing*

PENGUJIAN						
Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Sinar Timur Pekanbaru)						
Hal:						
1.1 Sebagai Admin						Jumlah
No	pertanyaan	jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah tampilan dari website ini nyaman ketika digunakan ?	2	1			3
2	Apakah website ini mempermudah admin mencatat transaksi penjualan	2	1			3

	?					
3	Apakah website ini dapat membantu owner dalam melihat ketersediaan barang ?	1	2			3
4	Apakah fitur yang di sediakan oleh website mudah untuk dimengerti ?	1	1	1		3
5	Apakah ada terjadi kendala saat website digunakan?		3			3
6	Apakah fitur dalam website sudah cukup lengkap ?	2		1		3
7	Apakah website ini sesuai dengan yang dibutuhkan ?	1	2			3
8	Apakah website ini mempercepat pekerjaan anda ?	2	1			3
9	Apakah fitur dari website sudah sesuai yang dibutuhkan?			3		3
10	Apakah website ini sudah sesuai ekspetasi anda ?	3				3

Berikut adalah hasil perhitungan dengan metode (UAT) dari Admin :

- Perhitungan pertanyaan pertama

Dari tabel diatas dapat dillihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 14. Maka nilai rata-ratanya

adalah $14/3 = 4,66$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,66/5) \times 100\% = 93\%$

- Perhitungan pertanyaan kedua

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 14. Maka nilai rata-ratanya adalah $14/3 = 4,66$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,66/5) \times 100\% = 93\%$

- Perhitungan pertanyaan ketiga

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 14. Maka nilai rata-ratanya adalah $14/3 = 4,66$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,66/5) \times 100\% = 93\%$

- Perhitungan pertanyaan keempat

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 12. Maka nilai rata-ratanya adalah $12/3 = 4$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4/5) \times 100\% = 80\%$

- Perhitungan pertanyaan kelima

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 12. Maka nilai rata-ratanya adalah $12/3 = 4$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4/5) \times 100\% = 80\%$

- Perhitungan pertanyaan keenam

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 13. Maka nilai rata-ratanya adalah $13/3 = 4,33$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,33/5) \times 100\% = 87\%$

- Perhitungan pertanyaan ketujuh

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 13. Maka nilai rata-ratanya adalah $13/3 = 4,33$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,33/5) \times 100\% = 87\%$

- Perhitungan pertanyaan kedelapan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 14. Maka nilai rata-ratanya adalah $14/3 = 4,66$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,66/5) \times 100\% = 93\%$

- Perhitungan pertanyaan kesembilan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 9. Maka nilai rata-ratanya adalah $9/3 = 3$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(3/5) \times 100\% = 60\%$

- Perhitungan pertanyaan kesepuluh

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 15. Maka nilai rata-ratanya adalah $15/3 = 5$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(5/5) \times 100\% = 100\%$

Perhitungan keseluruhan :

Perhitungan keseluruhan merupakan hasil perhitungan rata-rata skor dari seluruh pertanyaan. Adapun hasil perhitungan keseluruhan pada *user acceptance testing* sebagai berikut

$$(93\%+93\%+93\%+80\%+80\%+87\%+87\%+93\%+60\%+100\%)/10 = 87\%$$

Sebagai Customer			
No	pertanyaan	jawaban	Jumlah

		A	B	C	D	E	
1	Apakah tampilan dari website ini nyaman ketika digunakan ?	2					2
2	Apakah website ini dapat membantu customer melihat informasi barang yang ada dan terbaru ?	2					2
3	Apakah tampilan dari website ini dapat memberikan kemudahan bagi customer untuk memesan barang online ?	1	1				2
4	Apakah fitur yang di sediakan oleh website mudah untuk dimengerti ?	2					2
5	Apakah ada terjadi kendala saat website digunakan?	2					2
6	Apakah fitur dalam website sudah cukup lengkap ?		2				2
7	Apakah website ini sesuai dengan yang dibutuhkan ?	2					2
8	Apakah website ini mempercepat pekerjaan	1	1				2

	anda ?						
9	Apakah fitur dari website sudah sesuai yang dibutuhkan?	1	1				2
10	Apakah website ini sudah sesuai ekspektasi anda ?	2					2

Berikut adalah hasil perhitungan dengan metode (UAT) dari customer :

- Perhitungan pertanyaan pertama

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 8. Maka nilai rata-ratanya adalah $8/2 = 4$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4/5) \times 100\% = 80\%$

- Perhitungan pertanyaan kedua

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 10. Maka nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(5/5) \times 100\% = 100\%$

- Perhitungan pertanyaan ketiga

Dari tabel diatas dapat dillihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 9. Maka nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4,5$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,5/5) \times 100\% = 90\%$

- Perhitungan pertanyaan keempat

Dari tabel diatas dapat dillihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 10. Maka nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(5/5) \times 100\% = 100\%$

- Perhitungan pertanyaan kelima

Dari tabel diatas dapat dillihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 8. Maka nilai rata-ratanya adalah $8/2 = 4$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4/5) \times 100\% = 80\%$

- Perhitungan pertanyaan keenam

Dari tabel diatas dapat dillihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 6. Maka nilai rata-ratanya

adalah $6/2 = 3$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(3/5) \times 100\% = 60\%$

- Perhitungan pertanyaan ketujuh

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 10. Maka nilai rata-ratanya adalah $10/2 = 5$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(5/5) \times 100\% = 100\%$

- Perhitungan pertanyaan kedelapan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 9. Maka nilai rata-ratanya adalah $9/2 = 4,5$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4,5/5) \times 100\% = 90\%$

- Perhitungan pertanyaan kesembilan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 7. Maka nilai rata-ratanya adalah $7/2 = 2,33$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(2,33/5) \times 100\% = 47\%$

- Perhitungan pertanyaan kesepuluh

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari ketiga responden untuk pertanyaan pertama adalah 8. Maka nilai rata-ratanya adalah $8/2 = 4$. Sedangkan presentasi nilainya adalah $(4/5) \times 100\% = 80\%$

Perhitungan keseluruhan :

Perhitungan keseluruhan merupakan hasil perhitungan rata-rata skor dari seluruh pertanyaan. Adapun hasil perhitungan keseluruhan pada *user acceptance testing* sebagai berikut

$$(80\%+100\%+90\%+100\%+80\%+60\%+100\%+90\%+47\%+80\%)/10 = 83\%$$

4.1.4 Analisis *User Acceptance Testing*

Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) adalah metode pengujian yang melibatkan interaksi antara end-user dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur-fitur telah berjalan

sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian yang dilakukan melibatkan perwakilan dari setiap role di Toko Sinar Timur Pekanbaru.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Sinar Timur Pekanbaru) telah memenuhi seluruh kebutuhan pengguna. Pengujian ini memverifikasi bahwa sistem dapat beroperasi dengan baik dan seluruh fitur berfungsi sebagaimana mestinya. Dengan demikian, pengujian ini memastikan bahwa sistem siap untuk diimplementasikan secara penuh di Toko Sinar Timur Pekanbaru, memberikan keyakinan bahwa semua kebutuhan pengguna telah terpenuhi dan sistem dapat digunakan secara optimal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sistem informasi penjualan berbasis web yang dikembangkan telah terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Toko Sinar Timur Pekanbaru. Sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi pelanggan dan pemilik usaha. Dari hasil pengujian dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi penjualan telah berhasil mengotomatiskan proses bisnis, terutama dalam pencatatan transaksi dan pengelolaan stok, sehingga

meningkatkan efisiensi dan akurasi data secara signifikan. Hal ini memungkinkan pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik berdasarkan data yang lebih reliabel.

- 2) Sistem ini telah memberikan nilai tambah bagi pelanggan melalui fitur pemesanan online dan informasi produk yang lengkap, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan dan loyalitas terhadap merek.
- 3) Dengan menerapkan metodologi Waterfall, pengembangan Sistem Informasi Penjualan Produk Sarang Walet Berbasis Web di Toko Sinar Timur Pekanbaru telah berjalan secara terstruktur dan terukur. Setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian, telah dilakukan secara sistematis, memastikan

kualitas dan keandalan sistem. Hasil pengujian Black Box Testing dan UAT telah membuktikan bahwa sistem ini siap digunakan dan mampu memenuhi kebutuhan bisnis.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan proyek akhir selanjutnya adalah:

- 1) Peningkatan fitur keamanan diperlukan untuk melindungi data sensitif pengguna dan data proyek.
- 2) Dalam penggunaan Metode Waterfall, pastikan untuk menyediakan waktu yang memadai karena proses penyelesaian setiap tahap memerlukan durasi yang cukup panjang. Selain itu, jadwalkan pertemuan berkala dengan klien untuk memastikan setiap tahap dapat diselesaikan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, M. F., Momon, A., & Fitriani, R. (2024). Central Studio Photocopy. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(2).
- Andria, A., & Lenawati, M. (2015). Perancangan Basis Data Sistem Pembayaran Sport Center Berbasis Mysql. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(4), 17–22.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.

- Ardiansyah, B., Daniati, E., & Harini, D. (2024). SISTEM INFORMASI PENJUALAN PLAY STATION. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1).
- Baduwi, Z. (2022). *Analisis Kelayakan Finansial Usaha Sarang Burung Walet (Collocalia fuciphaga)(Studi Kasus Pada Usaha Burung Walet Bapak Hamidan Di Desa Bebatu Kecamatan Sesayap Hilir Kabupaten Tana Tidung)*.
- Biyantoro, A. K., Yusuf, R., & Suwandi, I. (2024). Sistem pemantauan dan pengendalian suhu bangunan burung walet berbasis iot 1) 1. *Journal of Power Electric and Renewable Energy (JPER)*, 2(1), 1–8.
- Cang, S., Arisandi, D., & Perdana, N. J. (n.d.). Aplikasi Penjualan Produk Sarang Burung. *Jurnal Imlu Komputer Dan*

Sistem Informasi.

- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41.
- Dahlan, U. K. (2021). Potensi Bisnis Budidaya Sarang Burung Walet Terhadap Peningkatan Perekonomian Masyarakat di Kelurahan Pekkabata Kabupaten Pinrang. *Jurnal Kajian Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81–88. <http://www.ejournal.tebarscience.com/index.php/JKSB/article/view/100>
- Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black

- Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 535–544.
- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). Rancang bangun sistem informasi permintaan atk berbasis intranet (studi kasus: kejaksaan negeri rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Hutauruk, B. D., Naibaho, J. F., & Rumahorbo, B. (2017). Analisis dan perancangan aplikasi marketplace cinderamata khas batak berbasis android. *METHODIKA: Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 242–246.
- Mulyanto, A. (2009). Sistem Informasi konsep dan aplikasi. Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*, 1(2009), 1–5.
- Mustamin, S. W., & Fatira, U. (2024).

Pengaruh Pembudidayaan Sarang Burung Walet terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat dalam Perspektif Ekonomi Syariah. *Jurnal Ekonomi Dan Bisns Digital*, 02(01), 234–238.

Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717–724.

Nurindrawati, F. Y., Yani, M., & Indayani, L. (2024). Increase Selling Value Analisis Faktor – Faktor Penentu Keberhasilan Budidaya Sarang Burung Walet Untuk Meningkatkan Nilai Jual. *Management Studies and Eterpreneurship Journal*, 5(2), 6348–6372.

Purnomo, H., Puspitaloka, D., Junandi, B., Juniyanti, L., & Dharmawan, I. W. S.

- (2023). *Pembelajaran dari Aksi Restorasi Gambut Berbasis Masyarakat di Indonesia dan Asia Tenggara*. CIFOR.
- Ramadhan, F., Saputra, S., Hidayatullah, R., & Isham, D. A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Es Kristal Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Dan Model Waterfall Di. *BIN: Bulletin Of Informatics*, 2(2), 187–195.
- Ramadhani, R. (2015). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK SARANG WALET BERBASIS WEB PADA CV. DIOTAMA SAMARINDA*. Sistem Informasi.
- Yahya, A. M. (2020). *Budidaya walet milenial*. Deepublish.
- Yusuf, A., & Badrul, M. (2024). Perancangan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Baju Pada Brand Hasnaa

Busana. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 11(1), 113–118.
<https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i1.8171>

LAMPIRAN A – WAWANCARA DAN SURVEY

KUESIONER PENELITIAN PRODUK SARANG WALET BERBASIS WEB

Nama : Ko Joni
Jenis Kelamin : laki-laki
Status : Owner

1. Bagaimana pendapat anda tentang penjualan produk walet ini berbasis web?
☐ Tidak Suka ☒ Suka
☐ Sangat Suka
2. Apakah Anda setuju jika produk Sarang burung walet di pasarkan di masyarakat Indonesia melalui website?
☒ Setuju
☐ Tidak Setuju

3. Dengan adanya website ini apakah mempermudah anda dalam bertransaksi penjualan?

☒ Iya

☐ Tidak

☐ Tidak Sama Sekali



EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA
TERHADAP RANCANG BANGUN
SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS E-COMMERCE (STUDI
KASUS: TOKO PERLENGKAPAN
SARANG BURUNG WALET SINAR
TIMUR PEKANBARU) UNTUK
KEBUTUHAN LAPORAN PROYEK
AKHIR

Nama : Koko Joni

Satus : Owner

Tanggal : 19-07-2024

No.	Pernyataan	Skala				
		S S (5)	S (4)	N (3)	T S (2)	S T S (1)
Kemudahan (<i>learnability</i>)						
1.	Apakah tampilan sistem penjualan ini mudah dipahami?		✓			

2	Apakah sistem mudah dioperasikan?		✓			
3	Apakah alur sistem mudah untuk dipahami?		✓			
Efisiensi (<i>efficiency</i>)						
4	Apakah penggunaan sistem dapat membantu memperluas jangkauan penjualan?			✓		
5	Apakah sistem sudah membantu meringankan pembuatan laporan?			✓		
Mudah diingat (<i>memorability</i>)						
6	Apakah tata letak menu dalam sistem dapat dipahami dengan baik?		✓			
7	Apakah pemilihan nama menu yang ada mudah untuk dipahami?			✓		
8	Apakah simbol-simbol pada menu sistem mudah untuk diingat?		✓			
Kesalahan (<i>erros</i>)						

9	Ketika mengoperasikan sistem, apakah tidak terdapat error yang mengganggu kinerja sistem?				✓	
10	Apakah terdapat peringatan jika sistem mengalami error yang berkaitan dengan alur kerja?				✓	
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)						
11	Secara keseluruhan, apakah anda puas dengan kinerja sistem?			✓		
12	Dari segi tampilan, apakah sistem sudah nyaman untuk dilihat dalam waktu lama?			✓		

KUESIONER PENELITIAN PRODUK

SARANG WALET BERBASIS WEB

Nama : Bapak Agus

Jenis Kelamin : laki-laki

Status : Customer

4. Bagaimana pendapat anda tentang penjualan produk walet ini berbasis web?

☐ Tidak Suka

☒ Suka

☐ Sangat Suka

5. Apakah Anda setuju jika produk Sarang burung walet di pasarkan di masyarakat Indonesia melalui website?

☒ Setuju

☐ Tidak

Setuju

6. Dengan adanya website ini apakah mempermudah anda dalam bertransaksi penjualan?

☒ Iya

☐ Tidak

☐ Tidak Sama Sekali



EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE (STUDI KASUS: TOKO PERLENGKAPAN SARANG BURUNG WALET SINAR TIMUR PEKANBARU) UNTUK KEBUTUHAN LAPORAN PROYEK AKHIR

Nama : Bapak Agus

Satus : Customer

Tanggal : 19-07-2024

No	Pernyataan	S k a l a				
		SS (5)	S (4)	N (3)	T S (2)	T S (1)

Kemudahan (<i>learnability</i>)						
1.	Apakah tampilan sistem penjualan ini mudah dipahami?		✓			
2.	Apakah sistem mudah dioperasikan?			✓		
3.	Apakah alur sistem mudah untuk dipahami?			✓		
Efisiensi (<i>efficiency</i>)						

4.	Apakah penggunaan sistem dapat		✓			
----	--------------------------------	--	---	--	--	--

	membantu memperluas jangkauan penjualan?					
5.	Apakah sistem sudah membantu meringankan pembuatan laporan?		✓			
Mudah diingat (memorability)						
6.	Apakah tata letak menu dalam sistem dapat dipahami dengan baik?		✓			
7.	Apakah pemilihan nama menu yang ada mudah untuk dipahami?			✓		
8.	Apakah simbol- simbol pada		✓			

	menu sistem mudah untuk diingat?					
Kesalahan (<i>errors</i>)						
9.	Ketika mengoperasikan sistem, apakah tidak terdapat error yang mengganggu kinerja sistem?		✓			
10	Apakah terdapat peringatan jika sistem mengalami error yang berkaitan dengan alur kerja?			✓		
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)						

11.	Secara keseluruhan, apakah anda puas dengan kinerja sistem?			✓		
12.	Dari segi tampilan, apakah sistem sudah nyaman untuk dilihat dalam waktu lama?			✓		

LAMPIRAN B – USER ACCEPTANCE TESTING

Nama : Bapak Afdul

Satus : Customer

Tabel 3. 13 Pertanyaan *User Acceptance
Testing* (UAT)

Hasil Uji UAT				
No	Use Case/Proses	Berhasil/ Gagal	uji oleh (**)	Tanggal Test
1.	Nama pengujian: <i>Login</i> admin Deskripsi pengujian: Hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar. Kelas uji: <i>Username:</i>	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025

	admin <i>Password:</i> admin Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil <i>login</i> maka akan menampilkan halaman <i>dashboard</i> admin - Jika gagal akan menampilkan pesan <i>error</i>			
2.	Nama pengujian: Tambah barang Deskripsi pengujian: admin mengisi	Berhasil	Bapak Abdul	04 Januari 2025

	form data barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka data barang akan ditampilkan pada tabel di menu Barang			
--	---	--	--	--

3.	Nama pengujian: Menu Barang Deskripsi pengujian: menampilkan halaman menu barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka daftar tabel pada menu barang ditampilkan	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025
4.	Nama pengujian: Menu Kategori Deskripsi pengujian:	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari

	admin menambahkan kategori barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka jenis kategori berhasil ditambah kan			2025
5.	Nama pengujian: Menu Pesanan Deskripsi pengujian: <i>customer</i> Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil akan menampi	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025

	lkan tabel pesanan admin dapat melihat tabel pesanan dari			
6.	Nama pengujian: Menu Laporan Penjualan Deskripsi pengujian: admin dapat melihat tabel laporan penjualan Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025

	akan menampil kan tabel pesanan			
7.	Nama pengujian : <i>Login</i> <i>Customer</i> Deskripsi pengujian : Hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil <i>login</i> maka akan	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025

	diarahkan ke halaman beranda			
8.	Nama pengujian: Tambah keranjang Deskripsi pengujian: <i>customer</i> menambahkan produk ke keranjang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka produk ditambahkan ke keranjang	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025

9.	Nama pengujian: Melihat detail produk Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat melihat detail produk Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil detail produk seperti gambar, deskripsi i, harga dan kategori akan ditampil kan	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025
----	--	----------	----------------	-----------------------

10 .	Nama pengujian: Lihat Kategori Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat melihat produk berdasarkan kategori Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil produk akan ditampil kan berdasar kan kategori	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025
11 .	Nama pengujian: Pesan barang Deskripsi			

	pengujian: <i>customer</i> dapat memesan barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka akan menamp ilkan pesan “pesana n anda berhasil”	Berhasil	Bapak Afdul	04 Januari 2025
--	---	----------	----------------	-----------------------

USER ACCEPTANCE TESTING

Nama : Ko Joni

Satus : Owner

Tabel 3. 14 Pertanyaan *User Acceptance Testing* (UAT)

Hasil Uji UAT				
No	Use Case/Proses	Berhasil/ Gagal	Diuji oleh (**)	Tanggal Test
1.	Nama pengujian: <i>Login</i> admin Deskripsi pengujian: Hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar. Kelas uji: <i>Username:</i> admin <i>Password:</i> admin Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil <i>login</i>	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025

	maka akan menampilkan halaman <i>dashboard</i> admin - Jika gagal akan menampilkan pesan <i>error</i>			
2.	Nama pengujian: Tambah barang Deskripsi pengujian: admin mengisi form data barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka data barang akan ditampilkan pada tabel di menu Barang	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025
3.	Nama pengujian: Menu Barang Deskripsi pengujian: menampilkan halaman menu barang	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025

	Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka daftar tabel pada menu barang ditampilkan			
4.	Nama pengujian: Menu Kategori Deskripsi pengujian: admin menambahkan kategori barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka jenis kategori berhasil ditambahkan	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025

5.	Nama pengujian: Menu Pesanan Deskripsi pengujian: <i>customer</i> Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil akan menampilkan tabel pesanan admin dapat melihat tabel pesanan dari	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025
6.	Nama pengujian: Menu Laporan Penjualan Deskripsi pengujian: admin dapat melihat tabel laporan penjualan Hasil yang diharapkan:	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025

	- Jika berhasil akan menampilkan tabel pesanan			
7.	Nama pengujian : <i>Login Customer</i> Deskripsi pengujian : Hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil <i>login</i> maka akan diarahkan ke halaman beranda	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025
8	Nama pengujian: Tambah keranjang Deskripsi pengujian: <i>customer</i>	Berhasil	Ko Joni	04 Januari

	menambahkan produk ke keranjang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka produk ditambahkan ke keranjang			2025
9.	Nama pengujian: Melihat detail produk Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat melihat detail produk Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025

	detail produk seperti gambar, deskripsi, harga dan kategori akan ditampilkan			
10.	Nama pengujian: Lihat Kategori Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat melihat produk berdasarkan kategori Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil produk akan ditampilka	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025

	n berdasarka n kategori			
11.	Nama pengujian: Pesan barang Deskripsi pengujian: <i>customer</i> dapat memesan barang Hasil yang diharapkan: - Jika berhasil maka akan menampil an pesan “pesanan anda berhasil”	Berhasil	Ko Joni	04 Januari 2025