

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN AKRILIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA TOKO CRAFT SEASON

Adella Rifiandika Putri¹, Theresiawati²
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta^{1,2}
Jalan RS Fatmawati No.1 Jakarta Selatan
Sur-el : adellar@upnvj.ac.id¹, theresiawati@upnvj.ac.id²

Abstract : *The sale of acrylic crafts is currently in great demand by many circles, especially lovers of acrylic art. The Craft Season store has not used the information technology that is developing today for all its business process activities. Therefore, the need for information technology that needs to be built with research methodologies, namely Waterfall and the manufacture of UML. The results obtained are a Craft Season Store Sales Website that can be run according to all its functions. With this web, it is hoped that it can help both for admins in managing product data and order data as well as customers who will make purchases and transactions.*

Keywords: *Sales Web, CodeIgniter, Waterfall, UML, Sales Information System*

Abstrak : *Penjualan kerajinan akrilik saat ini banyak diminati oleh banyak kalangan terutama pencinta seni akrilik. Toko Craft Season belum menggunakan teknologi informasi yang berkembang saat ini untuk semua kegiatan proses bisnisnya. Oleh karena itu, diperlukannya teknologi informasi yang perlu dibangun dengan metodologi penelitian yaitu Waterfall serta pembuatan UML. Hasil yang diperoleh yakni sebuah Website Penjualan Toko Craft Season yang dapat dijalankan sesuai dengan semua fungsinya. Dengan adanya web ini, diharapkan dapat membantu baik untuk admin dalam mengelola data produk dan data pemesanan maupun pelanggan yang akan melakukan pembelian dan transaksi.*

Kata kunci: *Web Penjualan, CodeIgniter, Waterfall, UML, Sistem Informasi Penjualan*

1. PENDAHULUAN

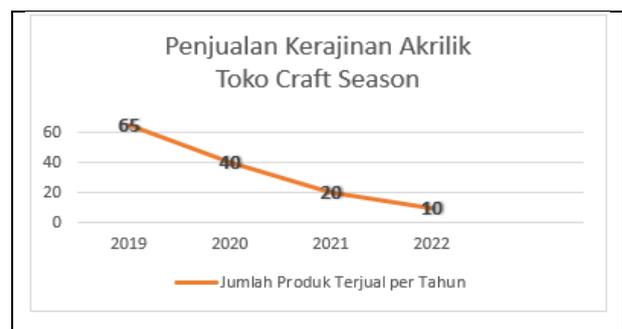
Perkembangan teknologi informasi dan sistem informasi saat ini begitu pesat sehingga kegiatan bisnis kita banyak diterapkan dengan bantuan teknologi. Salah satunya adalah bidang perdagangan. Teknologi telah menjadi alat untuk periklanan dan banyak digunakan dalam industri bisnis untuk mengompresi wawasan di situs web. Website adalah portal yang dapat diakses melalui internet kapan saja, dimana saja. [1] Website juga menjadi media yang sangat membantu untuk mengenalkan kepada masyarakat luas

tentang produk yang ingin di pasarkan lalu menjadi wadah transaksi penjualan dan pembelian dalam bentuk barang atau jasa dan informasi yang disebut dengan e-commerce. [2] Keberadaan e-commerce merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan saat ini, karena e-commerce banyak memberikan kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual (*merchant*) atau dari pihak pembeli (*buyer*) dalam melakukan transaksi perdagangan meskipun tidak saling bertemu langsung atau berada dalam jarak yang sangat jauh.

Kerajinan akrilik merupakan kerajinan yang berbahan dasar akrilik. Akrilik sendiri merupakan polymethyl methacrylate berupa lembaran plastik yang sangat keras (*polimer sintetis*) dari metil metakrilat yang sifatnya mencair apabila dipanaskan serta memiliki permukaan yang transparan. Akrilik seringkali hanya digunakan sebagai bahan pendukung karya seni, produk jadi, dan furnitur. Namun, seiring waktu semakin banyak pengusaha yang tertarik untuk menjadikannya sebagai bahan baku untuk produksi kerajinan dan karya seni yang menarik. Penjualan kerajinan akrilik saat ini banyak diminati oleh banyak kalangan terutama pencinta seni akrilik. Selain model kaca akrilik yang beraneka ragam, kerajinan ini juga dapat dipadukan dengan berbagai kreativitas unik lainnya seperti handwriting, foto polaroid, lampu dan sebagainya.

Toko *Craft Season* merupakan salah satu usaha di bidang perdagangan yang terletak di kota Tangerang. *Craft Season* menjual kerajinan berupa kaca akrilik yang dipadukan dengan berbagai kreasi yang dapat dijadikan sebagai hadiah untuk orang tersayang. Dalam proses pengelolaan transaksinya, Toko *Craft Season* belum menggunakan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Pada proses transaksi perhitungan penjualan masih menggunakan kalkulator, hal ini memungkinkan terjadinya kesalahan karena kecerobohan pemilik dalam memasukkan angka. Selain itu, semua transaksi masih dilakukan dengan cara mencatat pada buku laporan penjualan. Hal tersebut tidak efektif karena besar kemungkinan dapat terjadi kesalahan akibat hilangnya buku atau human error serta penggunaan kertas yang tidak efisien. Kemudian belum tersedianya pendataan stok produk yang menginformasikan harga, kategori, keterangan dan

jumlah stok, sehingga pemilik kesulitan dalam melihat atau mencari produk tersebut. Kemudian toko *Craft Season* hanya mengandalkan akun social media seperti Instagram, dan Whatsapp sehingga belum banyak orang yang mengetahui usaha ini serta produk yang dijual. Namun sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia pada tahun 2020, menyebabkan banyak perubahan baik perilaku dan pola konsumsi masyarakat. Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai sektor, salah satunya sektor perdagangan. Penurunan pendapatan masyarakat menjadi salah satu penyebab penurunan aktivitas perdagangan. Hal tersebut turut dirasakan oleh pemilik toko *Craft Season* dalam waktu 2 tahun terakhir.



Gambar 1. Data Penjualan Toko *Craft Season*

Seperti penelitian sebelumnya yang pernah dipublikasikan dalam judul [1] “Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang.” dengan menggunakan metode pemodelan UML dan ERD, serta perancangan sistem yang dibangun dengan bahasa pemrograman PHP menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang berhasil membuat halaman admin yang hanya dapat di akses dan dikelola oleh admin. Diantaranya ada menu halaman utama admin, menu *customers orders*, *product*, *data customers*, dan *inbox*. Sedangkan untuk *customers* dapat mengakses halaman utama website, halaman registrasi dan login, keranjang belanja, detail produk, pemesanan, dan mengirim pesan ke kontak penjual. Dengan

adanya website ini, pelanggan di toko ini merasa proses penjualan menjadi lebih efisien dan efektif. Kemudahan ini juga dirasakan oleh penjual dalam melaksanakan transaksi jual beli yang dapat diakses dimana saja selama 24 jam. Serta bisa melakukan pemesanan tanpa membuat konsumen datang langsung ke toko untuk membuat lebih efisien dan efektif dalam proses jual beli.

Dari uraian permasalahan dan kebutuhan user diatas, maka Toko *Craft Season* membutuhkan sistem informasi agar usaha toko kerajinan akrilik *Craft Season* dapat berjalan dengan baik terutama dalam melakukan pengelolaan penjualan bagi pemilik dan kemudahan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan transaksi, serta meningkatkan mutu pelayanan dan penjualan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Landasan Teori

Dalam membangun sistem informasi penjualan kerajinan akrilik berbasis *Website* dengan menggunakan *framework CodeIgniter* ini menggunakan beberapa teori. Berikut merupakan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem adalah suatu kesatuan, objek nyata atau tidak berwujud, yang terdiri dari berbagai komponen atau elemen, yang saling terkait, saling berhubungan dan mendukung satu sama lain, untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diolah untuk menghasilkan sesuatu yang berguna dan dapat dipahami oleh penerimanya. Informasi juga merupakan

pengetahuan tentang dunia di mana orang berusaha untuk memenuhi kebutuhan psikologis mereka dan berfungsi sebagai dasar untuk tindakan atau keputusan mereka [3].

2.1.2 Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik [4].

2.1.3 Website

Website adalah sebuah dokumen berupa halaman *web* yang saling berhubungan yang isinya terdiri dari berbagai informasi berupa teks, audio, gambar, video dan lain sebagainya. Semua data disimpan di *server host* untuk membentuk kumpulan halaman *web* yang saling berhubungan. Halaman *web* jaringan bangunan yang saling terhubung. Kemudian hubungan antara satu halaman *web* dengan *web* yang lain disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* [5].

2.1.4 Framework Codeigniter

CodeIgniter Framework adalah aplikasi *open source* berupa *framework* yang memungkinkan anda untuk membuat atau mengembangkan *website* lebih cepat dan mudah menggunakan konsep MVC (*model, view, controller*) dan bahasa pemrograman PHP [6].

2.1.5 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database *server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya [7].

2.1.6 Analisis PIECES

Analisis PIECES merupakan metode yang digunakan sebagai pedoman dalam mengelompokkan suatu masalah dan kesempatan dalam perancangan sistem [8]. Dengan metode ini, dapat dihasilkan berbagai hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan sistem. Metode PIECES terdiri dari *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service* [9].

2.1.7 SDLC (System Development Life Cycle)

Proses pengembangan sistem (perangkat lunak) melalui beberapa tahapan mulai dari perencanaan hingga implementasi, pengoperasian dan pemeliharaan sistem [6]. Jika operasi berada pada tahap lanjut tetapi masih memiliki masalah serius yang tidak dapat diperbaiki pada tahap ini, sistem harus dikembangkan kembali dan proses dikembalikan ke tahap sebelumnya atau bahkan tahap pertama. Siklus ini disebut siklus hidup sistem (*system life cycle*). Siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dalam mengembangkan suatu sistem (*software*).

2.1.8 UML

Unified Modeling Language (UML) merupakan metode pengembangan sistem yang menggunakan bahasa pemodelan visual untuk menggambarkan, mendokumentasikan, menentukan, dan merancang sistem perangkat lunak. UML dapat menggambarkan suatu sistem yang diimplementasikan baik secara struktural maupun fungsional. Saat membuat UML, terdapat beberapa konsep antara lain konsep semantik, konsep notasi, dan pedoman untuk setiap diagram. [6]

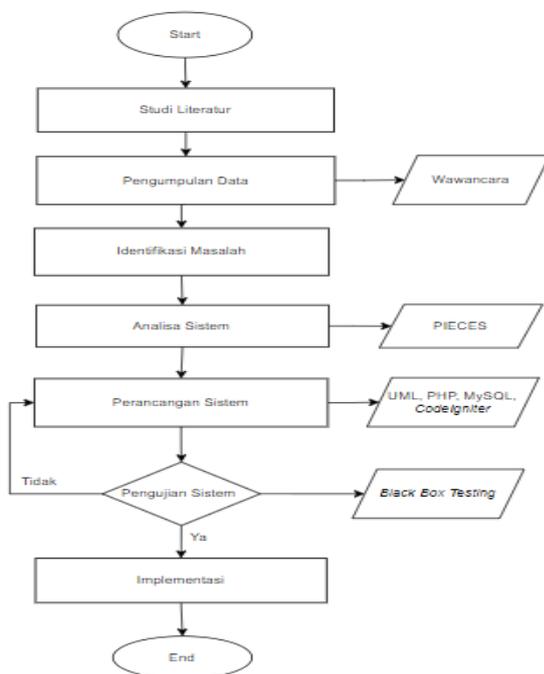
Use case diagram adalah Diagram yang merepresentasikan aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor (pengguna perangkat lunak). Diagram use case juga merupakan model fungsional yang dapat menggambarkan model bisnis *Activity diagram* adalah Diagram yang menggambarkan setiap aktivitas dalam sistem. Setiap aktivitas mewakili sistem bagan aktivitas. Selain itu, bagan aktivitas adalah model kinerja yang dapat menggambarkan model bisnis. *Sequence diagram* adalah Diagram yang menggambarkan interaksi berbagai objek dalam sistem dan apa yang dapat dilakukan aktor pada objek tersebut. Selain itu, diagram urutan adalah model perilaku yang dapat menggambarkan: (1) proses bisnis. (2) Bagaimana hal-hal berinteraksi. (3) Pandangan ke dalam dari operasi bisnis. dan (4) pengaruh proses pada sistem bervariasi. *Class Diagram* merupakan Diagram yang menggambarkan setiap objek atau data dalam sistem. Setiap objek atau data memiliki anggota, baik berupa atribut (bidang dan atribut), operasi (metode), dan kejadian [6].

2.1.9 Black Box Testing

Black Box Testing merupakan Metode pengujian perangkat lunak yang ditargetkan diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi fungsional perangkat lunak, memberikan gambaran umum tentang berbagai kondisi input, melakukan pengujian pada deskripsi fungsional perangkat lunak, dan dapat melakukan pengujian yang tidak dapat dicakup oleh pengujian White Box [6].

2.2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian bertujuan untuk mendefinisikan fitur yang akan dibangun untuk menunjang kepentingan pengguna agar website dapat berfungsi secara optimal. Tahapan yang dilakukan antara lain :



Gambar 2. Flowchart Tahapan Penelitian

1) Studi Literatur

Metode studi literatur adalah rangkaian aktivitas tertentu yang berkaitan dengan metode pengumpulan daftar pustaka,

mencatat maupun membaca, serta mengelola bahan penelitian [10]. Dengan metode ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan membaca buku, jurnal, dokumen atau laporan yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan. Sumber bacaan yang dikutip tercantum dalam daftar pustaka.

2) Wawancara

Tahap wawancara dilakukan bersama dengan Noni Nadzarita Minanti selaku pemilik toko *Craft Season* secara online via chat Whatsapp. Hasil yang didapatkan pada wawancara ini yaitu pemilik toko merasakan adanya penurunan penjualan kerajinan akrilik sejak terjadi pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan minat pelanggan untuk membeli kerajinan ini semakin menurun selama pandemi. Toko *Craft Season* juga belum menggunakan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Pada proses transaksi perhitungan penjualan masih menggunakan kalkulator, hal ini memungkinkan terjadinya kesalahan karena kecerobohan pemilik dalam memasukkan angka. Selain itu, semua transaksi masih dilakukan dengan cara mencatat pada buku laporan penjualan. Hal tersebut tidak efektif karena besar kemungkinan dapat terjadi kesalahan akibat hilangnya buku atau human error serta penggunaan kertas yang tidak efisien. Kemudian belum tersedianya pendataan stok produk yang menginformasikan harga, kategori, keterangan dan jumlah stok, sehingga pemilik kesulitan dalam melihat atau mencari produk tersebut.

3) Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah ini, penulis mencari tahu dan menentukan masalah apa yang terjadi pada Toko *Craft Season* serta menentukan kebutuhan yang diperlukan untuk sistem usulan agar proses penjualan dapat berjalan secara mudah dan efisien.

4) Analisis Sistem

Setelah dilakukan analisa pada sistem berjalan pada proses penjualan kerajinan akrilik pada Toko *Craft Season* maka tahap selanjutnya adalah analisis sistem dengan metode PIECES. Tahap ini menguraikan sistem berjalan dan sistem usulan berkenaan dengan proses penjualan dan transaksi pada toko *Craft Season*. Dengan cara ini penulis dapat mengidentifikasi masalah secara logis dan tersusun. Berikut adalah hasil analisis sistem dengan metode PIECES pada toko *Craft Season* :

- a) Analisis Kinerja. Proses pencarian data produk dan perhitungan hasil akhir transaksi yang membutuhkan beberapa tahapan dan memakan waktu..
- b) Analisis Informasi untuk mendapatkan informasi produk kerajinan akrilik pada toko ini, hanya dapat melalui akun social media toko *Craft Season* seperti Instagram dan Whatsapp, Selain itu tidak tersedianya informasi stok produk dan deskripsi produk sehingga menyulitkan pelanggan dalam melakukan pemesanan.
- c) Analisis Ekonomi. Pembelian alat tulis, buku, dll yang dilakukan secara terus menerus atau berulang sehingga membutuhkan tambahan biaya karena

terdapat resiko jika terjadi kehilangan atau kerusakan data.

- d) Analisis Pengendalian. Karena proses pengolahan data masih dilakukan manual, maka data yang tersimpan menjadi terpisah-pisah sehingga antara satu buku atau perangkat yang digunakan untuk menyimpan dengan buku atau perangkat lain memiliki potensi perbedaan data.
- e) Analisis Efisiensi. Proses penjualan dan pelaporan hasil penjualan toko ini dapat dikatakan belum efisien. Diketahui, proses penjualan masih dilakukan secara manual. Kemudian proses pelaporan hasil penjualan sering terjadi kesalahan karena adanya human error serta tidak terorganisirnya pencatatan laporan hasil penjualan.
- f) Analisis Layanan. Pelayanan pada toko *Craft Season* masih kurang baik, karena proses pengolahan data dan laporan masih dilakukan secara manual sehingga sangat memakan banyak waktu.

5) Perancangan Sistem

Penulis mulai dengan merancang sistem berbasis web yang dibuat dengan menggunakan *framework CodeIgniter 3* dengan bahasa pemrograman PHP. Kemudian untuk penggambaran alur sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), serta perakitan database yang terintegrasi menggunakan *MySQL*.

6) Pengujian Sistem

Metode yang akan digunakan adalah metode *Black box testing* yang dimana

pengujiannya dilakukan untuk memverifikasi apakah sistem yang diusulkan memenuhi persyaratan. Jika tidak, proses selanjutnya adalah mengulang tes dari langkah sebelumnya. Tujuan dari pengujian ini juga untuk membuat atau mengurangi kesalahan sistem sehingga sistem yang diusulkan membantu pengguna akhir untuk memecahkan masalah yang ada.

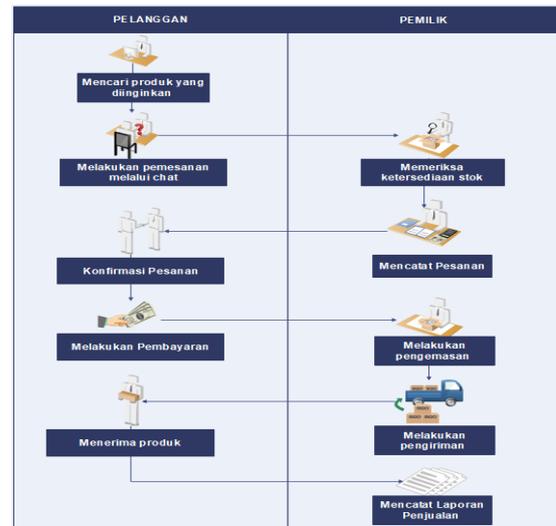
7) Implementasi

Setelah melakukan pengujian pada sistem, maka penulis mengimplementasikan seluruh program menjadi sebuah *website* yang siap dioperasikan yang bertujuan untuk mempermudah proses penjualan dan transaksi pada toko *Craft Season* guna mendapatkan kajian terhadap sistem untuk dilakukan perkembangan terhadap sistem tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Setelah melangsungkan wawancara terhadap pemilik toko untuk memperoleh informasi tentang prosedur penjualan dan transaksi pada toko *Craft Season*, penulis dapat menguraikan analisis sistem berjalan dan untuk mempermudah pemahaman proses bisnis yang terjadi, penulis meng gambarkannya dengan *workflow* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. Workflow Pada Sistem Berjalan

Berdasarkan *workflow* pada sistem berjalan diatas diketahui terdapat beberapa tahapan untuk melakukan transaksi. Pertama, pelanggan akan mencari produk yang diinginkan. Kedua, pelanggan melakukan pemesanan melalui chat kepada pemilik toko. Ketiga, pemilik toko akan memeriksa ketersediaan stok dari produk yang dipesan, jika produk tersedia maka akan lanjut pada proses pencatatan pesanan. Namun jika tidak tersedia maka pemilik toko akan menawarkan produk lain yang serupa atau menyarankan pelanggan untuk memilih produk lain yang tersedia. Keempat, jika produk tersedia maka pemilik toko akan mencatat pesanan pelanggan dan melakukan perhitungan total harga pesanan. Kelima, pemilik akan melakukan konfirmasi kepada pelanggan terkait pesanan dan total harga pesanan. Keenam, pelanggan akan melakukan pembayaran kepada pemilik toko, Ketujuh, pemilik akan melakukan pengemasan produk dan pengiriman produk melalui jasa kirim. Terakhir, pemilik akan melakukan pencatatan laporan penjualan

3.2 Rancangan Sistem Usulan

Untuk mengetahui dan memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan oleh sistem serta meminimalisir kesalahan yang sama pada sistem yang berjalan dapat dilakukan dengan membuat rancangan kebutuhan, sehingga diharapkan usulan sistem yang diajukan dapat menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko didapatkan hasil mengenai kebutuhan fungsional dan non fungsional seperti berikut :

1) Rancangan Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses atau layanan yang harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.

- a) Kebutuhan Fungsional Pelanggan, meliputi: Sistem dapat melakukan login, Sistem menyediakan fitur untuk mengedit profil pelanggan, Sistem dapat menampilkan katalog produk, Sistem menyediakan fitur yang memungkinkan pelanggan dapat melihat deskripsi produk serta stok produk, Sistem dapat melakukan pemesanan, Sistem dapat melakukan pembayaran, Sistem dapat melakukan review.
- b) Kebutuhan Fungsional Pemilik, meliputi: Sistem dapat melakukan login, Sistem dapat melakukan tambah, hapus, edit kategori produk, Sistem dapat melakukan tambah, hapus, dan edit produk, Sistem dapat mengelola data pemesanan, Sistem dapat mengelola data pembayaran, Sistem dapat mengelola data pelanggan, Sistem dapat mengelola data review pelanggan.

2) Rancangan Kebutuhan Non-Fungsional

- a) Kebutuhan Perangkat Keras, diperlukan perangkat keras dengan spesifikasi tertentu untuk menjalankan sistem ini. Adapun kebutuhan perangkat keras untuk sistem ini terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Non Fungsional Hardware

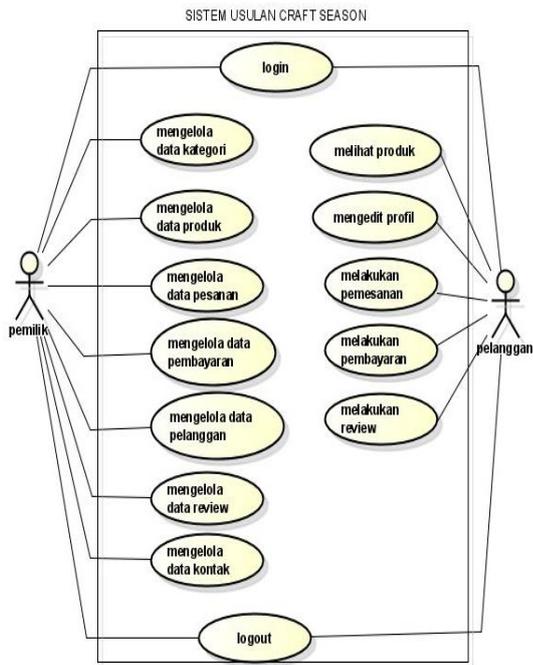
No.	Nama Perangkat Keras	Keterangan
1	Processor	Intel Core™ i5-4200U CPU @1.60Ghz 2.30GHz
2	Installed Memory (RAM)	4.00 GB
3	Harddisk	20GB
4	Monitor	15.6 Inch

- b) Kebutuhan Perangkat Lunak, Perangkat lunak dengan spesifikasi tertentu diperlukan untuk mengoperasikan sistem ini.

Tabel 2. Kebutuhan Non Fungsional Software

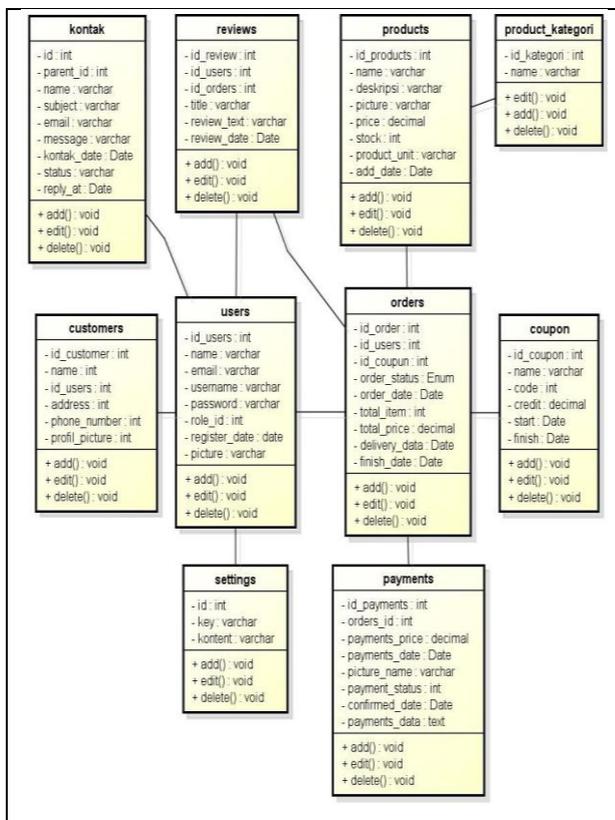
No.	Jenis Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak
1.	Sistem Operasi / OS	Windows 10 pro 64-bit
2.	Local Web Server	XAMPP Windows 5.6.40
3.	Software Database	My SQL
4.	WEB Browser	Microsoft Edge, Google Chrome
5.	Framework	CodeIgniter 3
6.	Text Editor	Visual Studio Code

Gambar 4 merupakan *use case diagram* pada sistem informasi penjualan kerajinan akrilik pada toko *Craft Season* berdasarkan sistem usulan.



Gambar 4. Use Case Diagram Usulan

Gambar 5 merupakan class diagram sistem usulan pada sistem informasi penjualan kerajinan akrilik toko Craft Season.



Gambar 5. Class Diagram Usulan

c) Rancangan Kode

Rancangan Kode Produk yang digunakan :

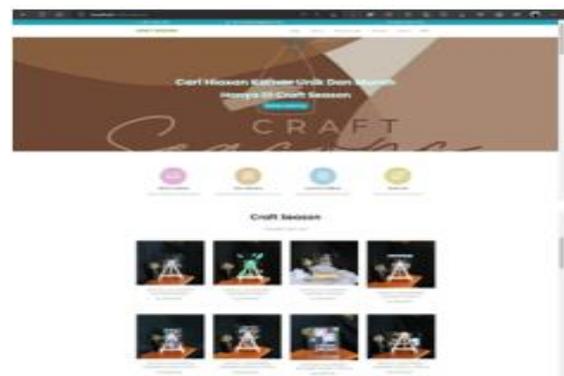
C	T	F	0	1	1	7	0	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Keterangan :

- 1) Digit pertama sampai ketiga menunjukkan kategori produk dengan keterangan:
CTP : Custome Tulisan Polos
CTF : Custome Tulisan dan Foto
CTB : Custome Tulisan dan Mini Bouquet
CTL : Custome Tulisan Lengkap (Foto dan Mini Bouquet)
- 2) Digit keempat dan kelima menunjukkan nomor urut produk dari tiap kategori
- 3) Digit keenam sampai kesembilan menunjukkan tanggal pemesanan.

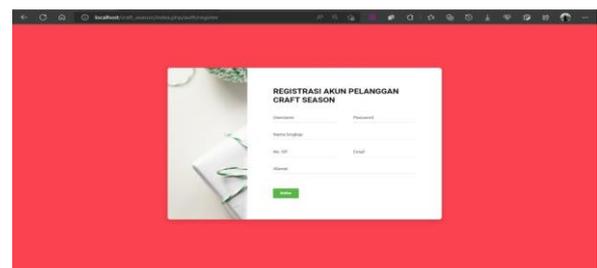
3.3. Tampilan User Interface

Tampilan user interface Interface Dashboard Sebelum Login dari website toko Craft Season.



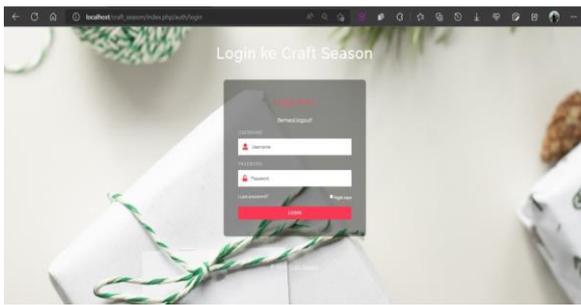
Gambar 6. Tampilan User Interface Dashboard Sebelum Login

- 1) Tampilan registrasi



Gambar 7. Tampilan Registrasi

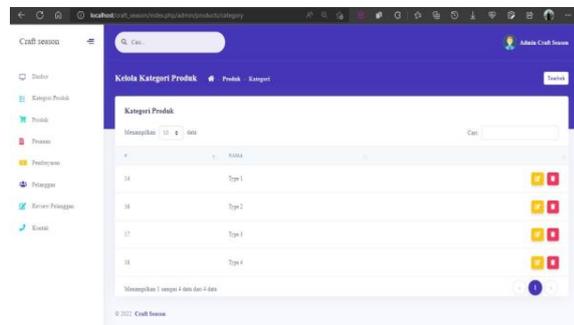
2) Tampilan login



Gambar 8. Tampilan User Interface Login

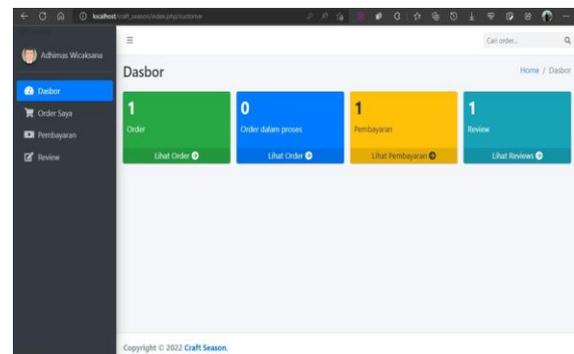
3) Tampilan user interface

a) Dashboard Pemilik



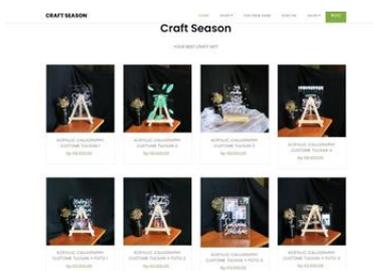
Gambar 9. Tampilan Dashboard Pemilik

b) Dashboard Pelanggan



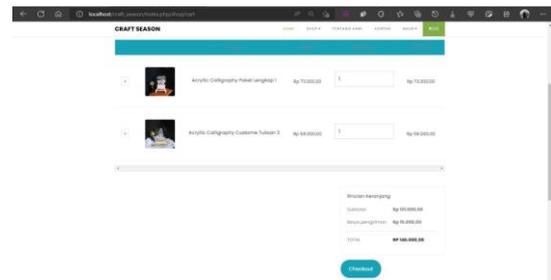
Gambar 10. Tampilan Dashboard Pelanggan

c) Tampilan katalog produk



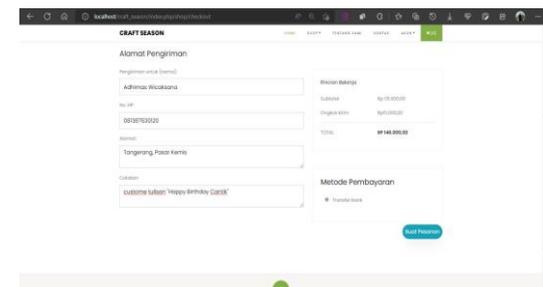
Gambar 11. Tampilan Katalog Produk

d) Tampilan keranjang belanja



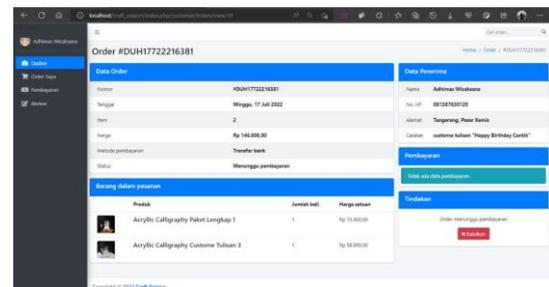
Gambar 12. Tampilan Keranjang Belanja

e) Tampilan Checkout



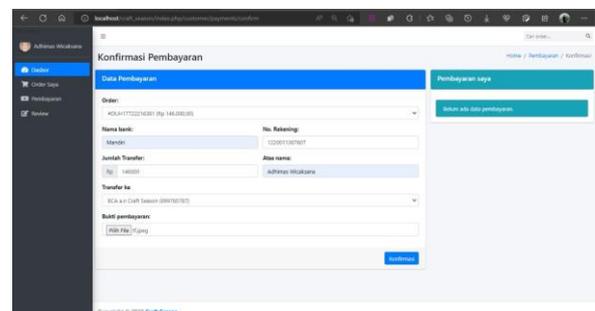
Gambar 13. Tampilan Checkout

f) Tampilan detail pesanan pelanggan



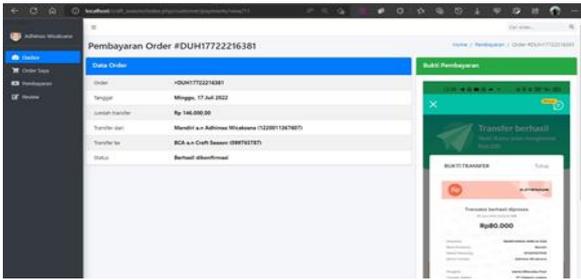
Gambar 14. Tampilan Detail Pesanan Halaman Pelanggan

g) Tampilan konfirmasi pembayaran halaman pelanggan



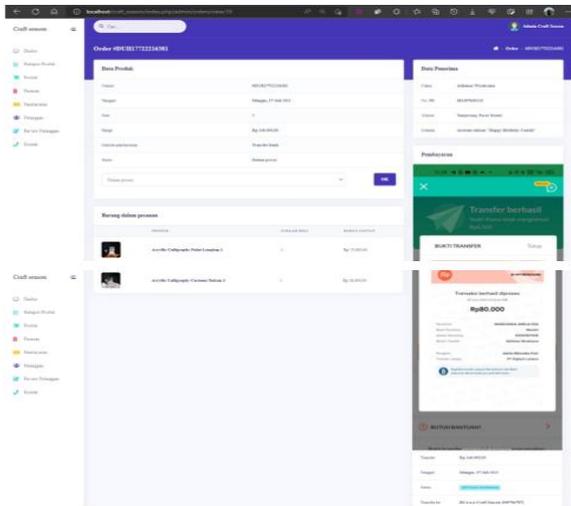
Gambar 15. Tampilan User Interface Konfirmasi Pembayaran Halaman Pelanggan

h) Tampilan *User Interface* Detail Pembayaran Halaman Pelanggan



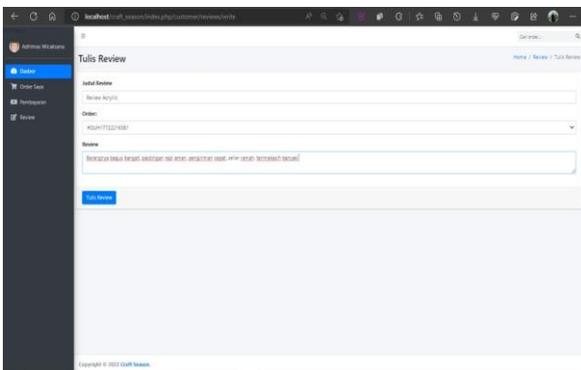
Gambar 16. Tampilan *User Interface* Detail Pembayaran Halaman Pelanggan

i) Tampilan *User Interface* Detail Pesanan halaman pemilik



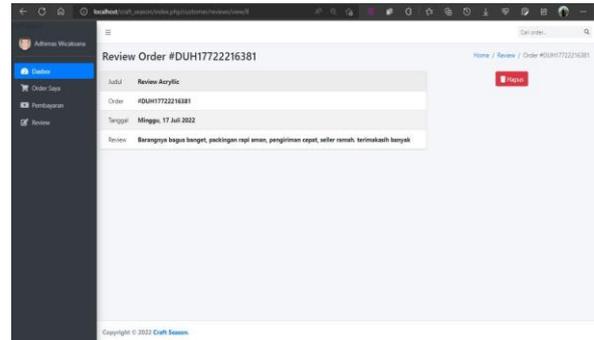
Gambar 17. Tampilan *User Interface* Detail Pesanan Halaman Pemilik

j) Tampilan *User Interface* Review halaman pelanggan



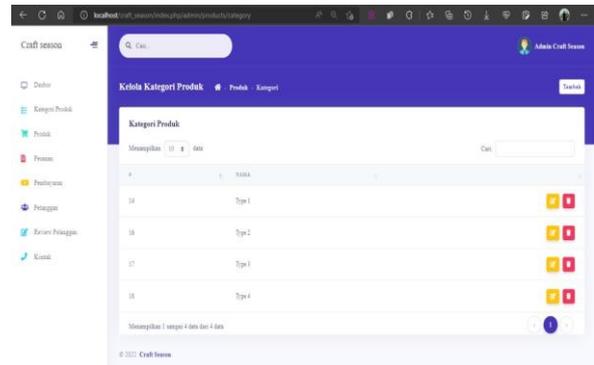
Gambar 28. Tampilan *User Interface* Review Halaman Pelanggan

k) Tampilan *User Interface* Detail Review halaman pelanggan



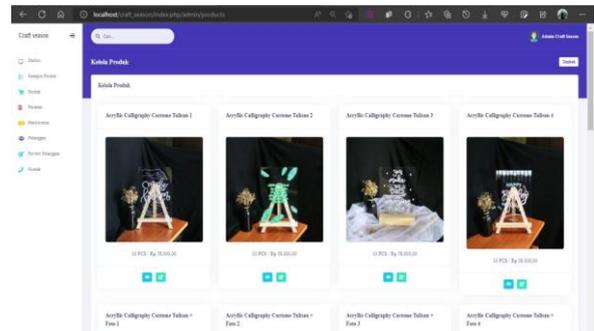
Gambar 39. Tampilan *User Interface* Detail Review Halaman Pelanggan

l) Tampilan *User Interface* Kategori Produk halaman pemilik



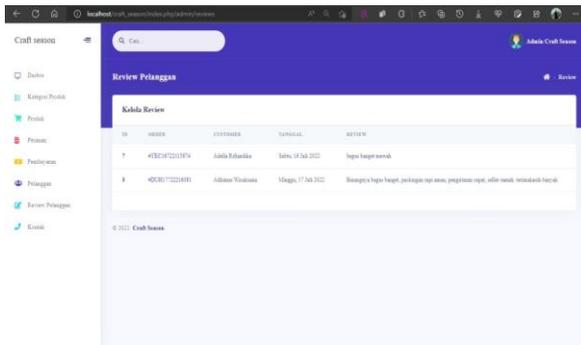
Gambar 20. Tampilan *User Interface* Kategori Produk Halaman Pemilik

m) Tampilan *User Interface* Kelola Produk halaman pemilik



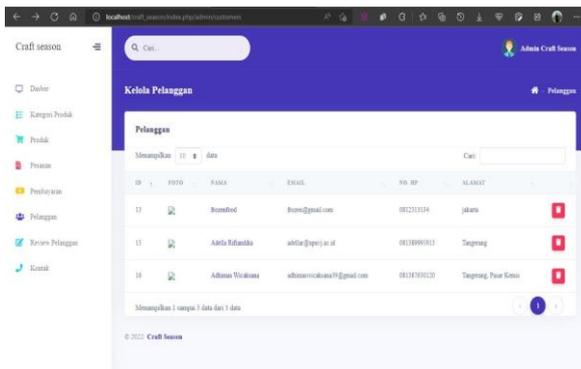
Gambar 41. Tampilan *User Interface* Kelola Produk Halaman Pemilik

- n) Tampilan *User Interface* Kelola Review halaman pemilik



Gambar 22. Tampilan User Interface Kelola Review Halaman Pemilik

- o) Tampilan *User Interface* Kelola Pelanggan halaman pemilik



Gambar 23. Tampilan User Interface Kelola Pelanggan Halaman Pemilik

3.4. Pengujian *BlackBox*

Pengujian ini untuk menguji sistem yang telah dibangun guna mengetahui apakah sistem bekerja dengan baik atau tidak. Pengujian ini diperlukan guna menemukan kesalahan yang mungkin masih terjadi serta memastikan bahwa semua komponen sistem bekerja sesuai tujuan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan oleh penulis dan Noni Nadzarita selaku pemilik toko untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan dengan baik dan sesuai. Pada pengujian ini semua fitur yang tersedia pada

website penjualan toko *Craft Season* berhasil dijalankan.

4. KESIMPULAN

Pada penelitian yang telah dilakukan yakni Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Akrilik Berbasis *Website* Menggunakan *Framework CodeIgniter* Pada Toko *Craft Season* dapat diambil beberapa kesimpulan, sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Waterfall dan Perancangan UML untuk merancang sistem yang akan dibangun, serta analisis pieces untuk membantu dalam menganalisis sistem yang berjalan sehingga dapat mempermudah penulis dalam merancang sistem yang akan dibangun. Dari analisis PIECES didapatkan hasil Kegiatan penjualan pada Toko *Craft Season* yang belum efektif karena hanya mengandalkan akun social media dan proses pelaporan penjualan masih sangat manual
- 2) *Website* Penjualan Toko *Craft Season* berhasil dijalankan sesuai dengan semua fungsinya yaitu, melakukan pendaftaran, login, melihat katalog produk, melihat detail produk, melakukan pemesanan, mengelola produk oleh admin, serta mengelola data pemesanan oleh admin
- 3) *Website* Penjualan ini dapat membantu baik untuk admin dalam mengelola data produk dan data pemesanan maupun pelanggan yang akan melakukan pembelian dan transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Y. A.-F. Vira Kristianingrum, "Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang," *JURNAL BISNIS, MANAJEMEN, DAN INFORMATIKA (JBMI)*, p. 18, 2022.
- [2] R. I. S. Dedi Saputra, "PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN MINIATUR BUS," *Jurnal Ilmiah Indonesia*, p. 18, 2019.
- [3] R. Y. Ramadhan, "Sistem Informasi Penjualan Mobil Berbasis Website Pada CV. Mulya Sedaya Motor," pp. 7-12, 2021.
- [4] A. D. R. Ismail Nugroho Akbar, "PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA ADE JAYA PONSEL DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC," *Jurnal Ilmiah DASI*, vol. 14, pp. 39-40, 2017.
- [5] F. I. P. Bayu Trisakti, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CV. JAWI," *Jurnal Informatika Dan RPL*, vol. 2, pp. 57-58, 2020.
- [6] Z. Y. A. M. Azminuddin I. S. Azis, *Fundamental Pemrograman Visual Basic.NET, Pascal, C++, SQL & LINQ, UML, Telerik Report*, Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup Penerbit CV Budi Utama), 2019, p. 429.
- [7] A. Hasan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PETSHOP BERBASIS WEBSITE," 2017.
- [8] J. Shobiha, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER," 2021.
- [9] I. M. Y. Putra, "RANCANG BANGUN E-COMMERCE PENJUALAN ALAT DAN AKSESORIS VAPE BERBASIS WE (STUDI KASUS : HIGH LIVE VAPE BAR)," p. 19, 2018.
- [10] R. W. Muhammad Yusuf, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA DISTRO AM:PM SEMARANG," *JURNAL INFORMATIKA DAN RPL*, vol. I, p. 74, 2019.