PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA TOKO R_SEVENFTWR BERBASIS WEB

OLEH : Muhammad Randiyansyah

ABSTRACT

R_SEVENFTWR is one of the private companies engaged in the sale of sneakers. Lack of effective media campaign that used causes the consumer difficult to know where R_SEVENFTWR itself so that the sale of products that happen is difficult to increase. The purpose this research was to determine the system that is running, making system design, analysis and testing system as well as implementing sales information system at R_SEVENFTWR.

Research designs used is descriptive with case study approach on R_SEVENFTWR, data collection techniques used include the primary data source that is by observation and interviews, while secondary data source that is by seeing the documents. Programming method used of this research, the data collection methods, methods of prototype models as a development system used with object-oriented system approach. While making software, using software PHP and Macromedia Dream waver and to use MySql database.

From the results of the design of forming a system of sale of goods or products are web-based online that can be accessed quickly and can be used by prospective customers who will buy the goods or products wherever they are without having to go to the store in question. In addition to customer information systems are built is also useful for the parties who will implement the system stores the information to process a variety of data and also to print various reports relating to the sale.

Keywords: *Design, Systems, Promotion, Sales of footwear, prototype models.*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Penggunaan komputer pada saat ini telah merata di berbagai kalangan, baik dikalangan individu atau perusahaan, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Ditambah dengan adanya internet, yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan luas tanpa batasan ruang dan waktu. Perkembangan penggunaan teknologi Internet dalam bidang informasi disebabkan karena kecenderungan pemakai dalam memperoleh informasi dengan cepat dan akurat dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal ini dapat dianggap sebagai hal yang positif sepanjang hal tersebut bertanggung jawab dan tidak merugikan pihak lain dalam melaksanakan aktivitas atau pekerjaannya. Dengan fasilitas yang terdapat pada Internet, masyarakat dapat mencari dan mengakses berbagai macam informasi yang mereka butuhkan.

Dalam ruang lingkup bisnis, penjualan dan pemasaran merupakan komponen yang sangat penting untuk kelangsungan hidup perusahaan itu sendiri. Sehingga banyak cara yang ditempuh oleh perusahaan untuk memperbaiki strategi penjualan dan pemasaran yang mereka miliki. Mulai dari cara tradisional sampai cara yang modern.

R_SEVENftwr adalah salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang penjualan sepatu sneaker yang berada di Kota Bandung tepatnya di Jl.Abdurahman Saleh Komp.Sukani 2 No.16 Bandung. R_SEVENftwr yang berdiri pada Februari 2009. Awalnya pemilik R_SEVENftwr hanya mempunyai satu toko saja, Karena banyaknya peminat yang membeli sepatu pada toko R_SEVENftwr, rencananya pemilik toko akan membuka satu toko baru lagi dengan nama yang sama, dengan harapan lebih banyak mendatangkan keuntungan yang lebih besar dan untuk memenuhi permintaan konsumen.

Dalam hal ini proses manajemen pada toko R_SEVENftwr masih menggunakan sistem secara manual dimana segala aktifitas yang dilakukan dalam kegiatan bisnisnya tidak ada campur tangannya teknologi informasi. Oleh sebab itu, dirasakan perlu untuk memperbaiki sistem dan diharapkan mampu melakukan sistem penjualan kepada konsumen lebih efektip dan tepat sasaran tanpa adanya kesalahan, selain itu sistem yang dirancang dapat melakukan serangkaian

aktifitas pengolahan data yang dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak toko R_SEVENftwr itu sendiri.

Proses untuk memperkenalkan produk-produk toko R_SEVENftwr secara meluas selama ini hanya dilakukan dengan memasang spanduk, dan promosi dari mulut ke mulut. Cara-cara yang dilakukan ini belum optimal dan kurang diperhatikan oleh calon pembeli, salah satu cara untuk memperkenalkan produk-produk took R_SEVENftwr yaitu dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu dengan promosi atau perkenalan yang bisa dibuat sebagai banner ataupun spam ke *Email, forum, blog*, ataupun *Yahoo Mesenger* melalui internet yang banyak di akses oleh masyarakat luas.

Sebagai upaya untuk meningkatkan penjualan sepatu tersebut, maka dengan cara menambahkan media promosi untuk menarik minat konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota,serta membangun website sebagai media promosi sehingga nantinya bisa mempermudah konsumen melihat produk apa saja yang dijual di toko R_SEVENftwr dan dapat melakukan transaksi penjualan secara online yang dapat menghemat waktu proses transaksi, serta dengan website ini dapat dijadikan sebagai fasilitas yang memadai bagi konsumen dalam mendapatkan informasi.

II. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diidentifikasikan masalah antara lain adalah :

1. Belum tersedianya suatu media informasi bagi konsumen yang menggunakan teknologi internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang barang apa saja yang di jual di toko R_SEVENftwr Bandung.
2. Belum tersedianya media promosi penjualan untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota.
3. Transaksi penjualan barang masih bersifat manual seperti pengolahan data barang masih di tulis tangan, nota penjualan yang di salin di buku dan laporan lainnya.

Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu media informasi bagi konsumen dengan menggunakan internet sebagai fasilitas untuk mendapatkan informasi tentang produk sepatu sneaker apa saja yang dijual di toko R_SEVENftwr.
2. Bagaimana membangun suatu media promosi penjualan untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota.
3. Bagaimana Implementasi E-Commerce pada toko R_SEVENftwr untuk meningkatkan kualitas pelayanan konsumen.

Maksud Dan Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir terdapat maksud dan tujuan yang hendak dicapai dan sesuai dengan yang diharapkan.

Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat media informasi bagi konsumen agar dapat mengetahui informasi tentang produk sepatu apa saja yang di jual di toko R_SEVENftwr.
2. Untuk membuat media promosi penjualan untuk menarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota.

Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menyediakan media informasi yang menggunakan internet sebagai fasilitas dalam mencari informasi tentang produk sepatu sneaker yang dijual di Toko R_SEVENftwr.
2. Untuk meningkatkan penjualan dengan cara membuat media promosi penjualan sehingga menjadi daya tarik konsumen, baik konsumen dalam kota maupun luar kota.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian pembangunan sistem informasi penjualan sepatu sneaker di toko R_SEVENftwr berbasis website ini akan menjelaskan mengenai manfaat atau kontribusi yang diperoleh dari hasil penelitian dan pihak siapa saja yang akan mendapatkan manfaat dan penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, kegunaan penelitiannya dapat berupa kegunaan praktis dan akademis.

Kegunaan Praktis

1. Bagi Perusahaan
   Penelitian ini berguna untuk perusahaan untuk mengelola data transaksi secara lebih baik, walaupun dalam skala yang lebih kecil.
2. Bagi Umum
   Penelitian ini diharapkan bisa mempermudah melakukan transaksi dengan cara membuka web yang telah dibuat oleh perusahaan dengan komputer di rumah atau internet yang telah tersambung ke internet.

Kegunaan Akademis

a. Bagi Penulis
   Menambah pengetahuan penulis tentang sistem informasi berbasis web di dalam suatu perusahaan.
b. Bagi penulis lain
   Sebagai acuan bagi pihak-pihak lain ataupun mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.
c. Bagi pengembangan ilmu
   Sebagai acuan bagi mahasiswa lain atau peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.

Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang dari tujuannya dan tidak mengurangi efektivitas dari hasil pemecahannya. Maka penulis melakukan beberapa pembatasan masalah yaitu:

1. Pada perancangan sistem informasi penjualan ini, tidak membahas tentang laporan keuangan seperti laporan laba rugi, laporan pendapatan perhari, pendapatan perbulan.
2. Proses yang dibuat dalam sistem informasi ini hanya membahas tentang pemesanan, penjualan dan pembelian barang beserta proses pembuatan laporan.
3. Pada Perancangan program ini, tidak membahas tentang retur penjualan, atau pengembalian barang yang telah dikirim.
4. Pengiriman meliputi seluruh daerah Indonesia saja.
5. Proses pembayaran nya pelanggan datang langsung ke toko dan melakukan pembayaran secara tunai ke kasir sedangkan online hanya untuk pembeli dari luar kota atau yang tidak bisa langsung datang ke toko pembayarannya melalui transfer via BNI, MANDIRI dan BCA.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis lakukan di *R_SEVENftwr* yang beralamat di Jl. Abdurahman Saleh Komp.Sukani 2 No.16 Bandung.

Perusahaan ini belum memiliki media dan alat untuk mempromosikan dan menjual produknya pada konsumen hanya berupa pemesanan barang secara offline. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian pada perusahaan ini untuk membangun sebuat *website* sebagai sarana informasi bagi konsumen dan perusahaan.

Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari

metode ilmiah secara umum dimana merode penelitian di jelaskan dari awal perencaaan hingga tercapainya tujuan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengembangan system yang digunakan adalah *prototype* model metode pendekatan sistem berorientasi data.

Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara atau alat yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data atau sumber-sumber dari perusahaan yang dijadikan objek penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi/perusahaan) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Observasi
   Observasi adalah suatu pengamatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata. Adapun tahap metode observasi ini adalah:
   a. Pengumpulan data
   b. Identifikasi data
   c. Pengolahan Data
   d. Analisis dan kesimpulan

2. Wawancara
   Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden.
   Dengan data sekunder peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode pendekatan dan pengembangan sistem akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem, metode pengembangan sistem dan alat bantu analisis pengembangan sistem.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode OOP *(Object Oriented Programming).* OOP merupakan metode yang berorientasikan pada objek, adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode UML *(Unified Modeling Language).*

UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak. *artifacts* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

Metode Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Desain penelitian ini akan menggunakan model proses *Prototype*, yaitu merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat, tepat dan akurat. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*, maka akan lebih mudah untuk merancang sistem yang diinginkan perusahaan dan dapat digunakan oleh user, dan setelah perancangan sistem telah dihasilkan kemudian mencoba dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

Alasan penulis memakai metode *prototype* ini adalah karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ke tahap sebelumnya, sehingga cukup efektif dalam mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui oleh user ataupun pembuat perangkat lunak itu sendiri. Dengan *prototype* ini juga, user bisa langsung merasakan seakan-akan itu adalah sistem yang sebenarnya. Selain itu pengujiannya dilakukan oleh pembuat sistem atau *programmer* itu sendiri

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perencanaan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan system
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu-kesatuan yang utuh berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

a. Use Case Diagram

Use Case diagram yang diusulkan pada perancangan Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko R_SEVENFTWR Berbasis Web.

Gambar 1 Use Case yang diusulkan

b. Activity Diagram

Activity Diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir. Konsumen masuk pada web dan melihat informasi sekilas tentang R_SEVENftwr, pada halaman utama web, Konsumen baru diharuskan untuk login terlebih dahulu jika ingin memesan produk, jika Konsumen tidak terdaftar maka Konsumen diharuskan untuk mengisi daftar member terlebih dahulu yang telah disediakan oleh sistem.

Gambar 2 Activity diagram menu yang diusulkan

c. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

Gambar 3 Sequence diagram Login member

d. *Class Diagram*

Menggambarkan stuktur statis class di dalam sistem. Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh system. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat *Class Diagram.*

Gambar 4 *Class Diagram* Penjualan di R_SEVENftwr

e. Object diagram

Object diagram menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Berikut *object diagram* dari sistem yang diusulkan :

Gambar 5 object diagram di R_SEVENftwr yang diusulkan

f. Deployment Diagram

Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *online*, artinya ada komponenp yang dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu perlu *application server* terintegrasi.

Gambar 6 *Deployment Diagram* Penjualan d R_SEVENftwr yang diusulkan

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan *interface* tentang desain program yang akan dibuat. Di bawah ini terdapat desain *template* pada tampilan *website* yang dibuat oleh penulis.

a. Struktur Menu

Perancangan menu digunakan untuk memudahkan penelusuran serta alur program ketika kita menjalankan program yang kita buat. Struktur menu akan dibagi menjadi 2 yaitu struktur menu konsumen, struktur menu admin Berikut ini adalah gambar struktur menu usulan penjualan di R_SEVENftwr.

Gambar 7 Struktur Menu Admin yang diusulkan

b. Perancangan Input

Perancangan input merupakan tampilan yang digunakan untuk pemasukan informasi yang diperlukan oleh sistem.

Gambar 8 Perancangan Form input

c. Perancangan Output

Rancangan output merupakan gambaran dalam pembuatan antar muka untuk memasukkan data yang terdiri dari perancangan output user.

Gambar 9 Perancangan Form output

Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem informasi penjualan sepatu di *R_SEVENftwr* digunakan oleh beberapa penyewa. Masing – masing penyewa memiliki hak akses tersendiri, untuk dapat menggunakan system ini maka para Penyewa diharuskan terkoneksi pada internet. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan *database* MySql yang terhubung kepada web server.

Gambar 10 Arsitektur Jaringan

Implementasi

Implementasi *prototype* pada *R_SEVENftwr* dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman PHP, dengan basis data yang digunakan adalah MySQL, dengan versi 3.2.4 bahasa pemograman PHP tersebut dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi dan perangkat keras, tetapi implementasi dan pengujian sepenuhnya hanya dilakukan di perangkat keras PC (*personal computer*) dengan sistem operasi Microsoft Windows 7.

Implementasi Perangkat Lunak

Untuk implementasi perangkat lunak ini menggunakan Apachefriends Xampp 1.7.3 WIN 32, Dreamweaver 8 dan MySQL 3.2.4. Apachefriends Xampp 5.3.8 WIN 32 dipilih sebagai perangkat lunak untuk webserver karena faktor kecepatan, kinerja yang stabil, dan performansi. PHP dan dreamweaver 8 dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai dan membuat perangkat lunak yang berbasis web. Sementara itu MySQL digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan basis data.

Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan *website* yang dirancang maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjangnya. Adapun perangkat kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Server* :
   a. Processor Minimal Pentium atau yang sekelasnya.
   b. Menggunakan minimal RAM 256 MB.
   c. *Harddisk* 40 Gb.
   d. *Keyboard*, Monitor dan *Mouse.*

2. *Client :*
   a. Processor Minimal Pentium atau yang sekelasnya.
   b. Menggunakan minimal RAM 256 MB.
   c. *Harddisk* 40 Gb.
   d. *Keyboard*, Monitor dan *Mouse.*

Implementasi Antar Muka

Dalam PHP (3.2.4), implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah *webpage* yang berekstensi PHP. Setiap halaman dalam perangkat lunak dibuat *file program* yang ditulis dengan berekstensi.php. Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan user *R_SEVENftwr* dan Admin.

1. Tampilan halaman utama R_SEVENFTWR

Gambar 11 Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan form pendaftaran member

Gambar 12 Tampilan form pendaftaran member

3. Tampilan tujuan pengiriman

Gambar 13 Tampilan tujuan pegiriman

4. Tampilan konfirmasi pembayaran

Gambar 14 Tampilan konfirmasi pembayaran

Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan pernagkat lunak. Tujuan dari pengujian adalah untuk menjamin perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempersentaskan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Dalam analisis dan perancangan ini, penulis menggunakan 3 (tiga) pengujian yang dilakukan secara internal terhadap Web *R_SEVENftwr* pada module penjualan online.

a. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak E-Commerce ini menggunakan metode *black box.* Pengujian black box berfokus pada penyataan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Tabel 1 Rencana pengujian

b. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuuk mengetahui apakah E-Commerce pada *R_SEVENftwr* ini berjalan dengan baik atau tidak.

Tabel 2 Kasus dan Hasil Pengujian

c. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulam bahwa perangkat lunak bebas dari kesalah sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari serangkaian kegiatan penelitian dan perancangan terhadap objek penelitian, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan dan penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada pada sistem informasi pemesanan sepatu di *R_SEVENftwr*, adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut :

1. Dibuatnya *website* pada toko *R_SEVENftwr*, maka konsumen bisa mendapatkan informasi melalui internet tentang barang apa saja yang di jual di toko ini dan bisa melakukan pembelian barang.
2. Dengan dibuatnya *website* pada *R_SEVENftwr* ini, maka pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembelian produk secara *online*, tanpa harus datang langsung ke toko.
3. Dengan adanya sistem *E-Commerce* ini di harapkan dapat membantu pembuatan laporan penjualan dan pembelian, stok barang dan laporan lainnya di toko ini oleh sistem yang ada.

Saran

Agar sistem yang diusulkan dapat digunakan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pihak *R_SEVENftwr*, yaitu :

1. Menambahkan *form* tentang berita-berita terbaru dan selalu *update* produk sepatu sneaker terbaru supaya konsumen tidak bosan.
2. Agar web ini dapat lebih terkesan interaktif lagi, diharapkan dapat menambah menu-menu yang lainnya seperti saran untuk forum diskusi dan sebagainya.
3. Untuk kedepannya akan difasilitasi pembayaran via *E-Banking* yang dilakukan secara *online*.

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1]Abdul Kadir.2003.Pengenalan Sistem Informasi.ANDI Yogyakarta,Yogyakarta.

[2]Abdul Kadir.2009.Membuat Aplikasi Web dengan PHP+Database MySQL. Andi.Yogyakarta.

[3]Budi Raharjo,Imam Heryanto, Enjang RK.2010. Pemprograman WEB (HTML,PHP, & MySQL).Modula, Bandung.

[4]I Gusti Made Karmawan,Arta Moro Sundjaja,Devyano Luhukay.Analisis dan Perancangan E-Commerce PD.Garuda Jaya.Yogyakarta.

[5]Jogiyanto.2005.Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis.ANDI, Yogyakarta.

[6]Krismiaji.2002. Sistem Informasi Akuntansi, AMYKPN, Jakarta.

[7]Lukmanul Hakim.2009. Trik Rahasia MASTER PHP Terbongkar Lagi Lokomedia.Yogyakarta.

[8]Nurbo Jatmiko,Hadi Syahrial,H.M.Misni. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Dalam Pelayanan Penjualan Berbasis Web Pada Mall Puri Indah.Jurnal Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010.Yogyakarta.

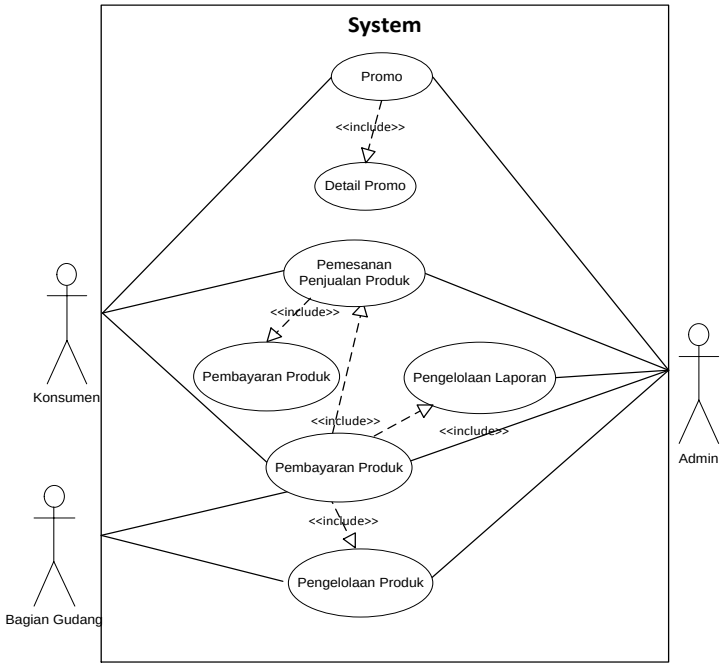
[9]Wily Indrajani. Analisis dan Perancangan Sistem Penjulan Berbasis Web Pada PT.Sarang Imitasi. Jurnal Seminar Nasional Teknologi 2007.Yogyakarta.

[10]Baum, David, 1999. E-Commerce. New Jersey : oracle corp

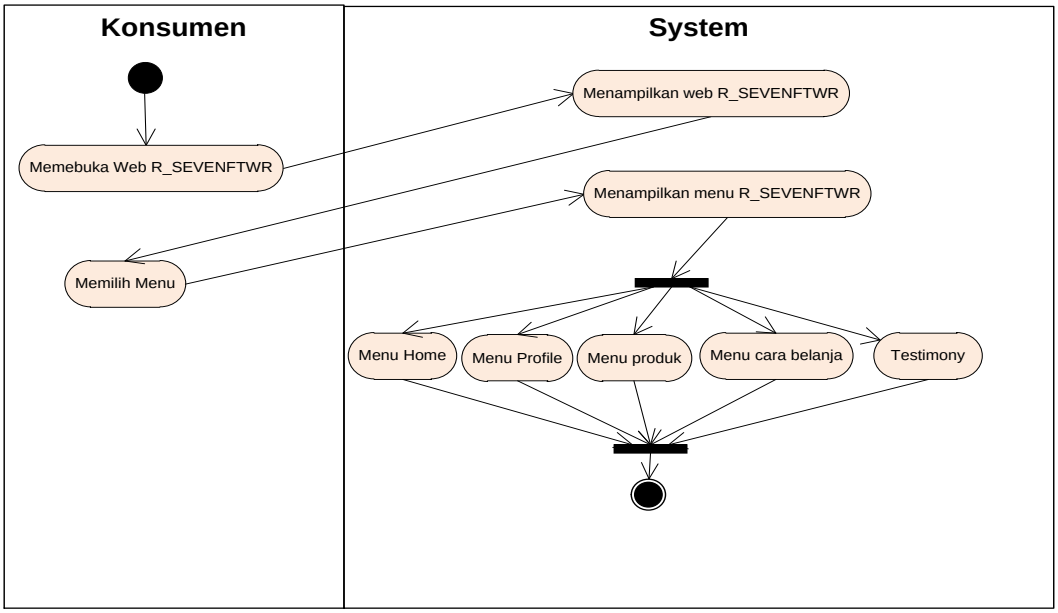
[11]Betha Sidik, Ir., 2003. "*MySQL*", Informatika, Bandung

[12] AL- Bahra Bin Ladjamudin, 2004 Analisis Sistem Informasi.Tangerang Andi yogyakarta

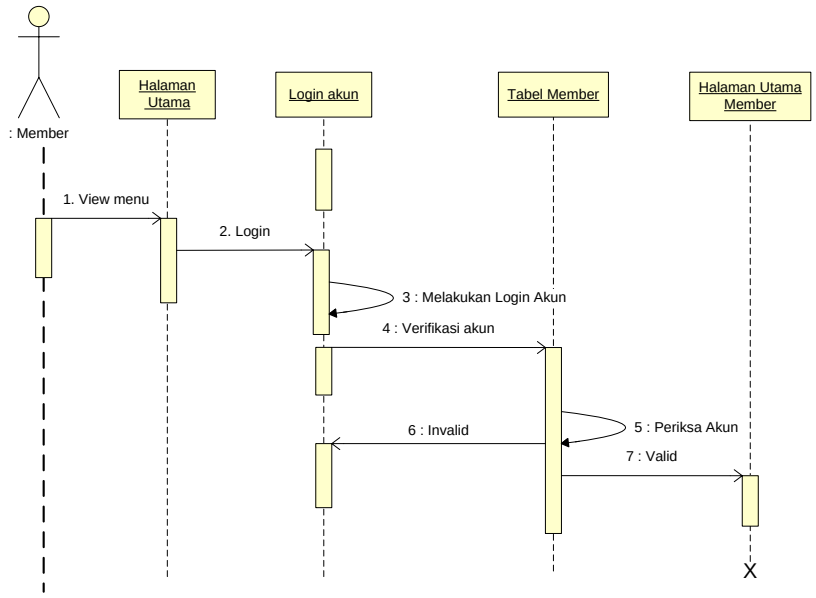
DAFTAR GAMBAR



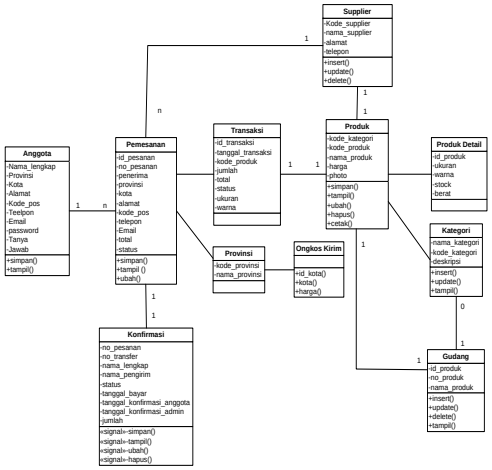
Gambar 1 Use Case yang diusulkan



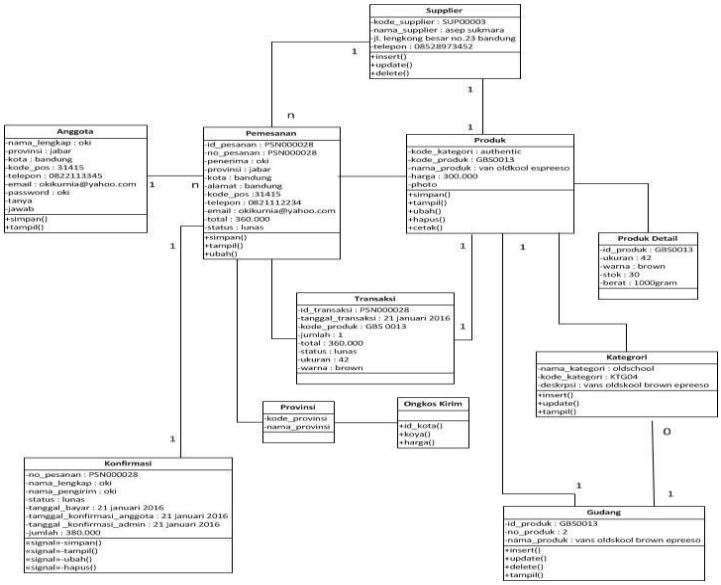
Gambar 2 Activity diagram menu yang diusulkan



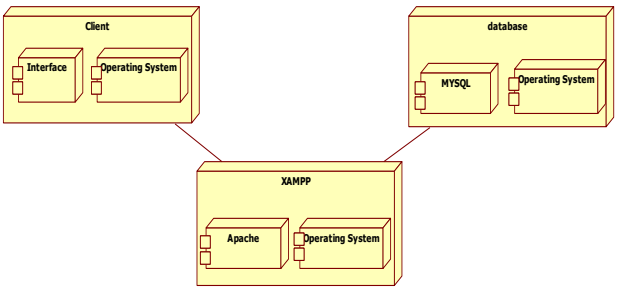
Gambar 3 Sequence diagram Login member



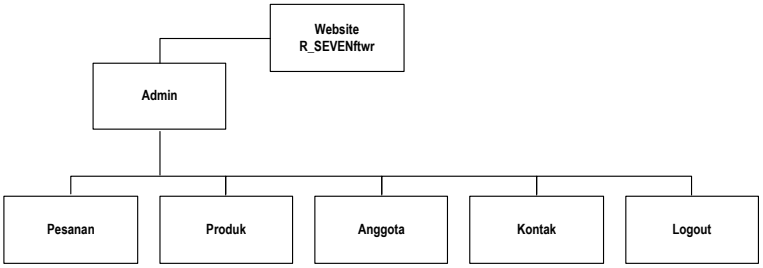
Gambar 4 *Class Diagram* Penjualan di R_SEVENftwr



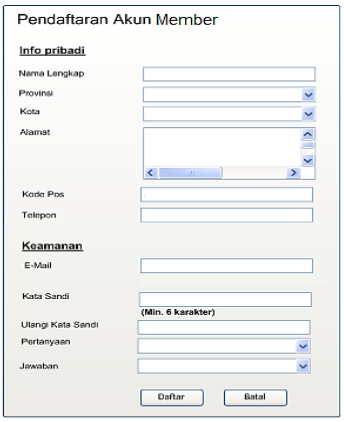
Gambar 5 object diagram di R_SEVENftwr yang diusulkan



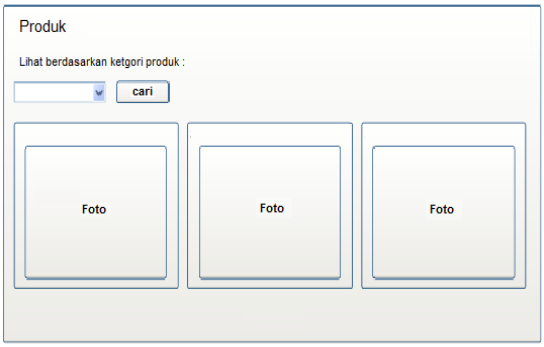
Gambar 6 *Deployment Diagram* Penjualan d R_SEVENftwr yang diusulkan



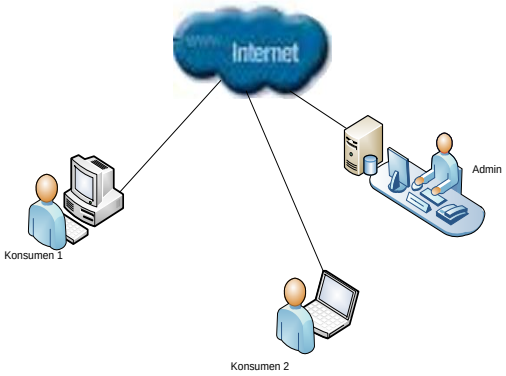
Gambar 7 Struktur Menu Admin yang diusulkan



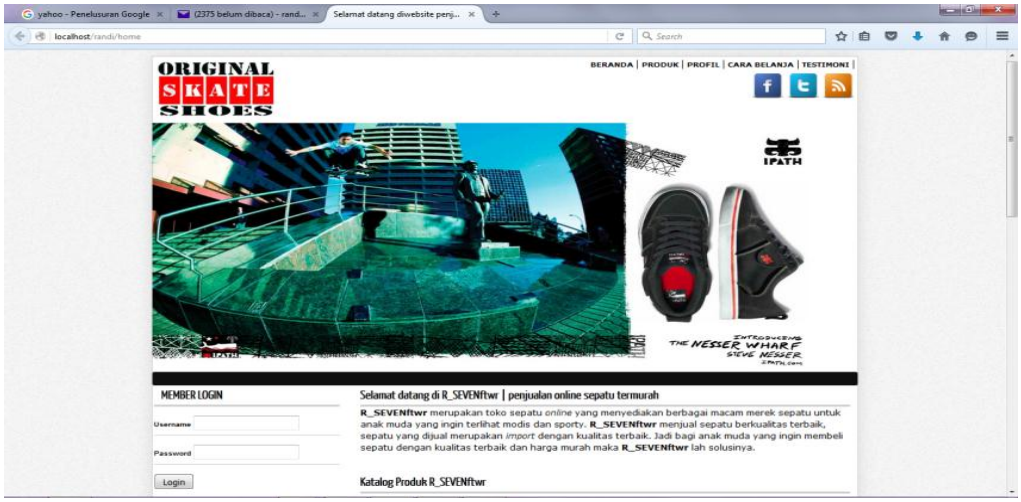
Gambar 8 Perancangan Form input



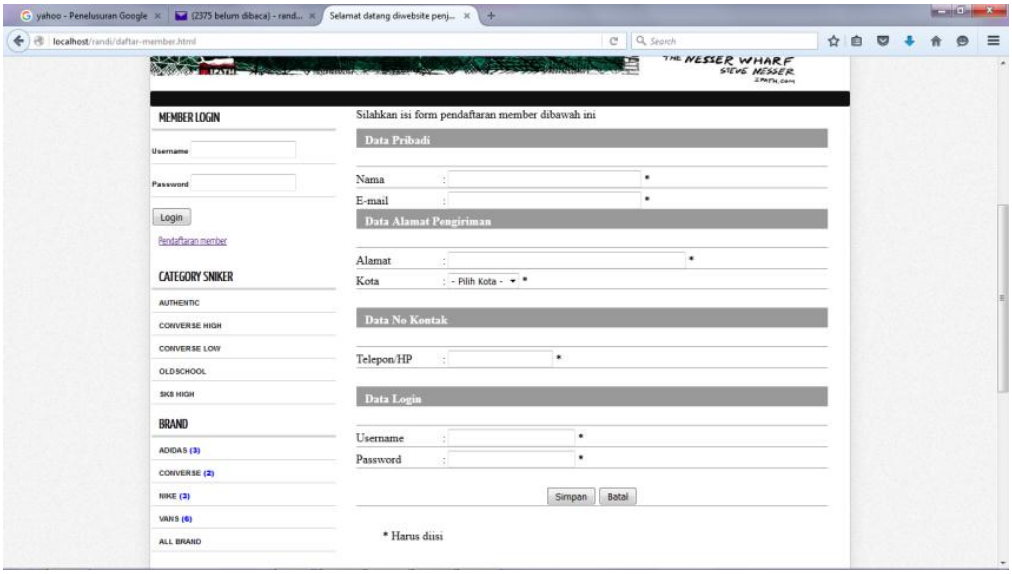
Gambar 9 Perancangan Form output



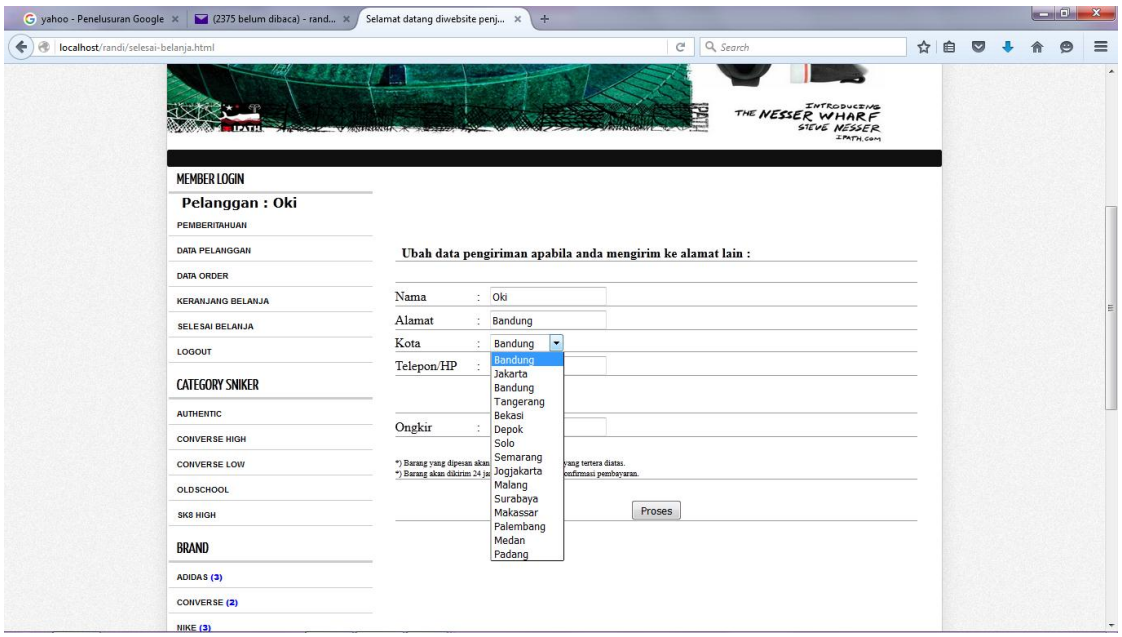
Gambar 10 Arsitektur Jaringan



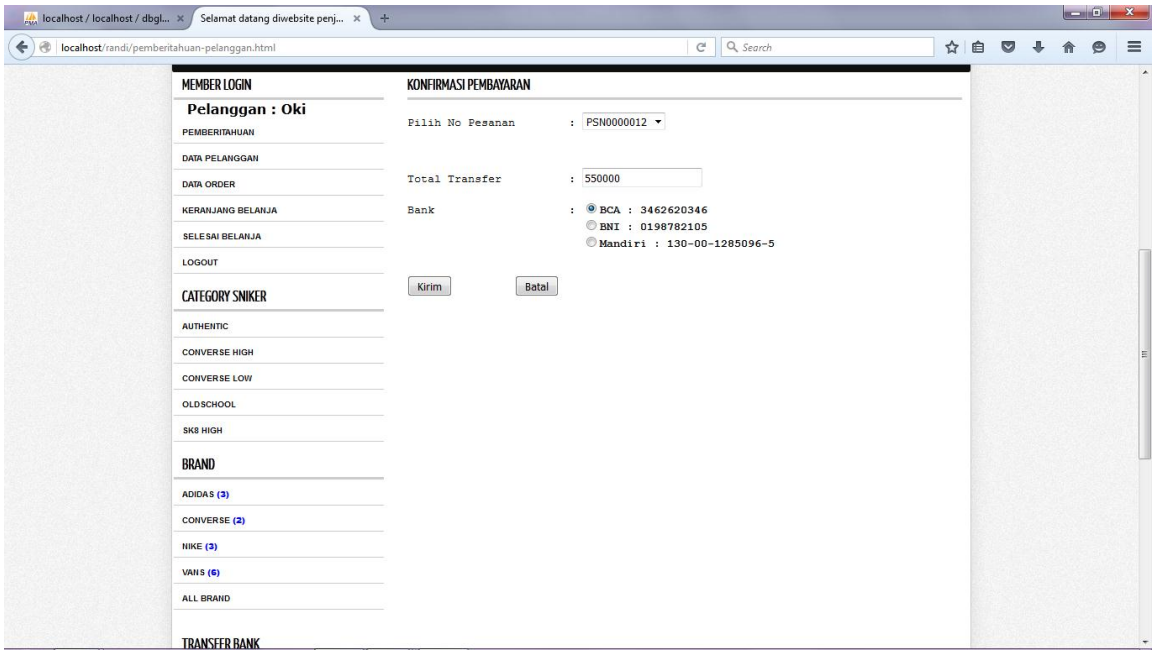
Gambar 11 Tampilan Halaman Utama



Gambar 12 Tampilan form pendaftaran member



Gambar 13 Tampilan tujuan pegiriman



Gambar 14 Tampilan konfirmasi pembayaran

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Hak akses pengguna program	Modul	*Black box*
Informasi Produk	Menampilkan informasi kategori Produk	Modul	*Black box*
Informasi Konfirmasi	Menampilkan informasi konfirmasi pemesanan produk	Modul	*Black box*
Pengolahan data Produk	Penambahan, pengeditan, penyimpanan dan penghapusan data pendaftar	Modul	*Black box*

Tabel 1 Rencana pengujian

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masuk	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : Password : 123	Dapat login dan masuk ke halaman utama admin	Dapat login dan masuk ke halaman utama admin	[x] Diterima [ ] Ditolak
Login	Dapat masuk ke halaman utama admin	Tombol login dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[x] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masuk	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : Password : 123	Tidak dapat Login dan Menampilkan pesan kesalahan	User tidak dapat login jka salah password atau username	[ ] Diterima [x] Ditolak

Tabel 2 Kasus dan Hasil Pengujian