SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA *CREAMYWORKS INVITATIONS AND PAPERWORKS*

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi
Jenjang S1 (Sarjana) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Kristian Alexsander

10510460



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

ABSTRACT

Creamyworks invitations and paperworks is a middle low business that works in invitations design and printing, and party decorations. Currently, the processing of order inquiry are still using manual methods which is done with taking note on the order log book. Beside that, the promotional and selling tools is only using social media like instagram. Therefore, it is important to develop a system that will help the company to work on the order inquiries and also help the company to sell the existing products.

The approaching methods used by the author on developing the information system of selling and order is object oriented approach methods. Meanwhile, the development methods used by the author is prototype development methods. This applications is designed by using Unified Modeling Language (UML). The development of this Information System of Selling and Order is using PHP dan Mysql programming language as database.

The suggested system is expected to support the company on processing the inquiries data and as a company's tools to sale the existing products in order to increase the company's performance. Suggestions for the next researchers is to complete the limitations of this system so it can be intergrated to Creamyworks Invitations and Paperworks' system.

Keywords : Information System, Selling and Order, Invitations.

I. PENDAHULUAN

Pada bagian ini membahas latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan batasan masalah.

Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komputer saat ini sangat berpengaruh bagi perkembangan suatu perusahaan atau organisasi baik perusahaan atau organisasi dalam skala kecil, sedang ataupun besar. Selain itu, perkembangan teknologi dan informasi juga menuntut setiap perusahaan atau organisasi bersaing untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut. Informasi diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar kegiatan perusahaan secara maksimal. Salah satunya ialah dengan memanfaatkan fasilitas *internet*. Karena *internet* merupakan salah satu media elektronik penyedia informasi yang dapat kita gunakan guna mendapatkan informasi apapun, dimanapun dan kapanpun kita butuhkan. Sehingga kita dapat menghemat ruang dan waktu. Oleh karena itu sekarang ini banyak perusahaan yang telah memanfaatkan fasilitas *internet* untuk menunjang kegiatan bisnisnya, misalnya sebagai media pemesanan.

Dalam kondisi persaingan pasar yang kompetitif seperti itu, kecepatan informasi atau efisiensi waktu sangat menentukan berhasil atau tidaknya strategi dan rencana-rencana yang telah disusun perusahaan untuk meraih peluang-peluang yang ada. Peluang-peluang ini bisa berupa pangsa pasar yang semakin luas, daya saing perusahaan yang meningkat dan sebagainya, sehingga *profit* perusahaan semakin bertambah. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perusahaan memerlukan manajemen yang tepat dan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan. Hal ini pulalah yang sekarang disadari oleh *Creamyworks Invitations and Paperworks.*

Creamyworks Invitations and Paperworks adalah salah satu usaha kecil menengah (UKM) yang didirikan oleh 3 orang wanita *fresh graduate* dari jurusan *advertising* sebuah Universitas swasta di kota Jakarta. Perusahaan ini bergerak dibidang *design* dan *printing* undangan dan dekorasi pesta yang berbahan baku kertas. Meskipun perusahaan ini bisa dikatakan masih kecil dan baru didirikan, tetapi pemasarannya telah mencapai luar kota

Bekasi. Pemasarannya telah lumayan luas dan omset penjualan produknya juga lumayan bagus.

Meski demikian, *Creamyworks Invitations and Paperworks* selaku pelaku usaha masih menerapkan sistem manual atau tradisional dalam menangani proses-proses bisnis perusahaan. Salah satunya adalah untuk memasarkan produknya masih menerapkan sistem mulut ke mulut, atau sosial media seperti *facebook* dan *instagram* ataupun melalui pesan sms untuk pemesanan. Pencatatan data pemesanan juga masih manual dengan menggunakan tulisan tangan pada sebuah buku. Kondisi tersebut menyebabkan sering terjadi sejumlah permasalahan dan jelas sistem tersebut memiliki banyak kekurangan. Kendala yang sering terjadi dengan menggunakan sistem tersebut adalah sering terjadi kesalahan dalam mencatat data pemesanan dan juga hilangnya catatat pemesanan yang telah dicatat. Cakupan pemasaran yang dilakukan perusahaan juga masih sangat sempit, sulitnya *customer* dari luar kota untuk berhubungan dengan pelaku usaha untuk membicarakan desain yang akan dipesan. Dengan adanya masalah-masalah diatas maka perlu dilakukan sebuah terobosan untuk membangun suatu sistem informasi penjualan dan pemesanan yang dapat digunakan oleh *Creamyworks Invitations and Paperworks*. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan kebutuhan sistem terkini dan masalah-masalah yang sering terjadi pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* dapat teratasi dengan baik, sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai proses penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* dan menjadikan sebagai bahan kajian dalam skripsi yang sedang penulis kerjakan.

Terkait hal tersebut maka penulis menetapkan judul: "SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA *CREAMYWORKS INVITATIONS AND PAPERWORKS*".

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Untuk memasarkan produk dan jasanya, perusahaan masih menggunakan sistem manual dan tradisinonal seperti sistem mulut ke mulut dan menggunakan sosial media seperti *facebook* dan *instagram*.
2. Pemesanan masih melalui pesan sms dan pencatatan data pemesanan masih manual yaitu dengan menggunakan tulisan tangan pada sebuah buku sehingga masih ada kesalahan dalam penulisan data pemesanan dan juga seringkali mengalami kehilangan catatat pemesanan yang telah dicatat.
3. Adanya keterbatasan informasi penyampaian penjualan dan pemesanan produk karena *customer* hanya mengetahui dari mulut ke mulut dan juga media sosial seperti *facebook* dan *instagram*.
4. Adanya keterbatasan ruang dan waktu antara *customer* dan perusahaan dimana *customer* dari luarkota sulit bertemu dengan pelaku bisnis untuk membicarakan design pemesanan.

Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.

2. Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan yang diusulkan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.

Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dirusaikan maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut:

Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* berbasis *website,* guna mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada perusahaan sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
2. Untuk menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
3. Untuk pengujian sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dibawah ini.

Kegunaan praktis

Kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk *Creamyworks Invitations and Paperworks* adalah dengan adanya sistem informasi berbasis *website* ini dapat memudahkan perusahaan dalam proses penjualan dan pemesanan sehingga data-data pemesanan pada perusahaan dapat lebih mudah diolah dan lebih terintegritas.

Kegunaan akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu
   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu sistem informasi yang telah ditekuni selama masa perkuliahan dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan. Sehingga dengan perbandingan tersebut diharapkan dapat memajukan dan memperluas ilmu sistem informasi yang sudah ada.
2. Bagi Peneliti Lain
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi dalam kajian yang sama sekaligus sebagai bahan referensi di dalam penulisan.
3. Bagi Penulis
   Bagi penulis penelitian ini berguna dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa suatu permasalahan, mengambil kesimpulan serta memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada batasan-batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* berbasis *website* yaitu sebagai berikut:

1. Sistem tidak membahas aktifitas pemesanan bahan baku pada *supplier*.
2. Sistem yang diusulkan hanya membahas penjualan dan pemesanan undangan berbasis *website*, di mana *website* yang dibuat terdapat menu *repeat order* untuk penjualan produk yang telah jadi tanpa *custom* dari *customer* dan menu *custom order* untuk pemesanan produk dan *design* undangan sesuai keinginan *customer*.
3. Ukuran produk sesuai dengan standard *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
4. Proses pembayaran dilakukan melalui antar bank yaitu hanya pembayaran transfer bank Mandiri dan BCA saja dan juga dapat dilakukan saat *2nd meeting* setelah desain selesai dibuat.
5. Proses pengiriman produk yang telah jadi diserahkan sepenuhnya kepada jasa ekspedisi seperti JNE dan Tiki.
6. Sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* tidak membahas tentang sistem retur pembelian.
7. Untuk *custom order* saat ini hanya melayani wilayah Jabodetabek saja.
8. Total harga pada *repeat order* sudah termasuk biaya ongkos kirim.
9. Untuk saat ini format *file* konfirmasi pembayaran pada *repeat order* hanya berbentuk *file* jpg, jpeg, dan png.
10. Pemesanan *custom order* diwajibkan membayar DP (*down payment*) sebesar 30% dari total harga pemesanan.

II. KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Dalam mendefinisikan sebuah sistem terdapat dua pendekatan, yaitu menggunakan suatu penekanan terhadap prosedur dan penekanan terhadap komponen atau elemennya. Pada sistem yang menekan pada komponen akan lebih mudah di dalam mempelajari suatu sistem untuk tujuan analisis dan perancangan suatu sistem. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan suatu informasi. Untuk mengetahui sistem informasi, maka diperlukan pengetahuan mengenai sisten dan Informasi terlebih dahulu.

Pengertian sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto 2005)

Bentuk umum sistem

Bentuk umum sistem terdiri dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*). Dalam bentuk sistem ini biasa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan output sesuai dengan yang direncanakan.

Konsep Dasar Informasi

Dalam membangun sebuah sistem informasi, diperlukan komponen masukan (*input*) berupa data-data. Untuk itu pendefinisian informasi diperlukan untuk menunjang berhasilnya pembangunan sistem yang akan di rancang. Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi.

Pengertian informasi

Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data. Dengan kata lain informasi dapat dikatakan sebagai data yang telah diorganisasikan kedalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseorang. (Abdul Kadir 2003)

Karakteristik informasi

Dalam bukunya (Drs.Krismiaji 2002) menjelaskan bahwa informasi yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Relevan
   Menambah pengetahuan atau nilai bagi pembuat keputusan, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi atau menegaskan atau membenarkan ekspetasi semula.
2. Dapat dipercaya
   Secara akurat menggambarkan kejadian atau aktifitas organisasi.
3. Lengkap
   Tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai.
4. Tepat Waktu
   Disajikan pada saat yang tepat untuk mempengaruhi proses pembuatan keputusan.
5. Mudah dipahami
   Disajikan dalam format yang mudah dimengerti.
6. Dapat diuji kebenarannya
   Memungkinkan dua orang yang kompeten untuk menghasilkan informasi yang sama secara independent.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dan laporan-laporan yang diperlukan. (Jogiyanto 2005)

Pengertian penjualan

Penjualan adalah interaksi antar individu, saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain. (Basu Swastha 2001)

Penjualan dapat dilakukan dengan berbagai cara, ada penjualan yang dilakukan secara tunai dan ada yang dilakukan secara kredit. Penjualan tunai dilakukan apabila barang yang diberikan oleh penjual langsung saat barang barang tersebut diterima dan ini sudah umum dilakukan juga dianggap sebagai penjualan yang lazim, dan ada penjualan yang dilakukan secara kredit, di mana tagihan yang timbul dari transaksi penjualan barang atau jasa, dan merupakan komponen besar dalam aktiva lancar. Piutang dagang memiliki kecairan nomor dua setelah kas/bank.

Pengertian pemesanan

Dalam dunia usaha, pemesanan merupakan hal penting yang tidak bisa dihilangkan. Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Dalam ilmu ekonomi, pemesanan mempunyai arti tertentu, yaitu selalu menunjukkan pada suatu hubungan tertentu antara jumlah suatu barang yang mau dibeli orang dan harga barang tersebut.

Pengertian sistem informasi penjualan dan pemesanan

Sistem informasi penjualan dan pemesanan dapat diartikan sebagai suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk

menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan dan pemesanan.

E-Commerce

E-commerce atau *Electronic Commerce* merupakan bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan jual beli secara online dari sudut tempat manapun. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dalam bukunya yang berjudul E-Bussines, H. Dadang Munandar, S.E, M.Si menjelaskan bahwa "*e-commerce* lebih condong untuk menekankan pada proses membeli dan menjual ataupun bertukar produk, jasa atau informasi melalui komputer". (Dadang Munandar 2011)

Klasifikasi *e-commerce*

Penggolongan *e-commerce* yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya, antara lain :

1. *Business to Business (B2B).*
   Jenis transaksi dimana pembeli biasanya membeli dalam jumlah besar karena akan dijual kembali.
2. *Business to Consumer (B2C).*
   Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan dan tidak punya tujuan untuk menjualnya kembali biasanya semacam toko *online* yang menjual berbagai macam barang.
3. *Consumer to Consumer (C2C).*
   Jenis transaksi dimana pembelinya perorangan yang tidak mempunyai tujuan untuk dijual kembali dan penjualnya juga perorangan yang tidak menyediakan bermacam-macam barang melainkan hanya beberapa barang saja.
4. *Consumer to Business (C2B).*
   Termasuk kedalam kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan kepada organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

Pengertian Internet

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio *link*, satelit dan lainnya.

Pengertian Website

Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet.

Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. .

Jenis-jenis *website*

Webiste dapat di golongkan menjadi 3 bagian, yaitu :

1. *Website Statis*
   Website Statis adalah *web* yang mempunyai halaman ridak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit kode yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. *Website Dinamis*
   Website Dinamis merupakan *website* yang secara terstruktur diperuntukkan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya salain halaman utama yang dapat diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *back end* untuk mengedit konten dari *website* tersebut.
3. *Website* Interaktif
   Website Interaktif adalah *web* yang saat ini memang sedang *booming*. Contohnya adalah : blog dan forum.

Tinjauan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah tinjauan singkat tentang perangkat lunak yang digunakan penulis dalam pembuatan program aplikasi berbasis *web* ini. Yaitu *windows* sebagai sistem operasi yang digunakan, menggunakan bahasa pemrograman *PHP, Adobe dreamweaver* digunakan untuk *text editor, Apache* sebagai *web server*, dan *mySql* sebagai *database*.

***PHP* (*Hypertext Preprocessor*)**

PHP merupakan singkatan dari "*PHP Hypertext Preprocessor*", adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada *HTML* yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, *Java, asp* dan *Perl*, ditambah beberapa fungsi *PHP* yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang *web* untuk menulis halaman *web* dinamis dengan cepat.

PHP juga dapat dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi disertakan pada halaman *HTML* biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh *PHP* pada umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *server*.

MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak *database* relasi (*Relational Database Management System atau RDBMS*), seperti halnya *ORACLE*, *Postgresql*, *MS SQL*, dan sebagainya.

Berdasarkan riset dinyatakan bahwa bahwa di *platform web*, dan baik untuk kategori *open source* maupun umum, *MySQL* adalah *database* yang paling banyak dipakai. Menurut perusahaan pengembangnya, *MySQL* telah terpasang di sekitar 3 juta komputer. Puluhan hingga ratusan ribu situs mengandalkan *MySQL* bekerja siang malam memompa data bagi para pengunjungnya.

Adobe dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan salah satu *software* dari kelompok *Adobe* yang banyak digunakan untuk mendesain situs *web*. Adapun *adobe dreamweaver* itu sendiri adalah sebuah *editor* professional untuk mendesain secara visual dan mengolah situs atau halaman *web*. *Adobe Dreamweave*r memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan anda untuk membuat halaman *web*, maupun dalam jendela kode rumus.

Xampp

Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache, MySQL, PHP, Perl*. *Xampp* merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat *Apache* (*web server*), *MySQL* (*database*), *PHP* (*server side scripting*), *Perl, FTP server, phpMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall xampp maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP dan MySQL* secara manual.

Apache

Server HTTP Apache atau *Server Web*/WWW *Apache* adalah *server web* yang dapat dijalankan dibanyak sistem operasi (*Unix, BSD, Linux, Windows, Novotel Netware* dan

lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* ini menggunakan *HTTP*.

Pengertian Web Hosting

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar, *video*, data *email*, *statistic*, database dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*.

Web Hosting diperoleh dengan menyewa. Pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan *username* dan *password* untuk administrasi *website* nya. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) dan GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung pertahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negri.

III. OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Objek Penelitian

Yang menjadi objek penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah *Creamyworks Invitations and Paperworks* yang beralamat di Jalan Markisa 4 blok RG no. 11, Harapan Indah, Bekasi. Berikut adalah sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas yang penulis peroleh langsung dari tempat penelitian.

Desain penelitian

.Desain penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif pada pendekatan kasus di *Creamyworks Invitations and Paperworks*, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di *Creamyworks Invitations and Paperworks*.

Jenis dan metode pengumpulan data

Jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer (wawancara dan observasi)

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan dari laporan dengan menggunakan metode penelitian yang dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang diperoleh dengan cara:

1. Observasi
   Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung proses kerja pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* mulai dari proses setelah *customer* memesan, melakukan *1st meeting* dan *2nd meeting* hingga proses setelah produk jadi, guna mendapatkan data secara umum dengan cara mengamati.
2. Wawancara
   Dalam hal ini penulis melakukan wawancara guna melengkapi bahan atau data yang suda ada selama penulis melakukan penelitian di *Creamyworks Invitations and Paperworks*. Penulis melakukan tanya-jawab kepada Ibu Mikhaela, selaku salah satu *owner* dari *Creamyworks Invitations and Paperworks*. Di mana penulis menanyakan data-data perusahaan seperti sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur

organisasi dan deskripsi tugas pada perusahaan tersebut. Serta menanyakan proses-proses kerja pada perusahaan guna melengkapi data saat penulis melakukan observasi.

Sumber data sekunder (dokumentasi)

Dalam pengumpulan data sekunder penulis menggunakan cara dokumentasi yaitu penelitian dimana didalam pengambilan datanya penulis melakukan pengambilan data atau dokumentasi berupa laporan pemesanan.

Laporan pemesanan yang diambil digunakan untuk perlengkapan data yang didapat. Selain itu penulis juga melihat referensi dari penulisan skripsi sebelumnya yang berkaitan dengan judul.

Metode pendekatan dan pengembangan sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya sejumlah kebutuhan-kebutuhan dan masalah, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang diangggap efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan sistem.

Metode pendekatan sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Metode Pendekatan Sistem Beroritentasi Objek, yang mencakup analisis dan desain yang disebut *OOAD (Object Oriented Analysis and Design)*. *Object Oriented Analysis* adalah metode analisis yang memeriksa *requirements* (syarat/kebutuhan yang harus dipenuhi suatu sistem) dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan. Sedangkan *Object Oriented Design* adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau susbsistem.

Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. (Jogiyanto 2005)

Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode pengembangan *prototype*, alasan penulis menggunakan metode ini ialah adanya kesesuaian metode dengan tahapan dalam pembuatan sistem ini. *Prototype* juga memiliki kelebihan yaitu dalam pembangunannya programmer dapat menguji sistem dan mencari kekurangan sebelum sistem tersebut selesai secara keseluruhan.

Pengembangan dengan *prototype* terdiri dari lima tahapan, kelima tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

1. Identifikasi kebutuhan Pemakai paling dasar
   Pembuat sistem dapat mewawancarai pemakai sistem tentang kebutuhan pemakai sistem yang paling minimal terlebih dahulu.
2. Membangun *prototype* dasar
   Prorotype dibangun oleh sipembuat sistem dengan cepat. Hal ini memungkinkan karena pembuat sistem hanya membangun bagian paling mendasar terlebih dahulu dari keseluruhan sistem yang paling dibutuhkan terlebih dahulu oleh pemakai sistem.
3. Menggunakan *prototype*
   Pemakai sistem dianjurkan untuk menggunakan *prototype* sehingga dapat menilai kekurangan-kekurangan dari *prototype* sehingga dapat memberikan masukan-masukan kepada pembuat sistem.

4. Meningkatkan *prototype*
   Pembuat sistem memperbaiki *prototype* berdasarkan keinginan dari pemakai sistem atau berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada sistem. Jika *prototype* belum lengkap proses diulang lagi mulai dari tahap 3.
5. *Prototype* selesai
   Jika *prototype* lengkap menjadi sistem yang diinginkan, proses dihentikan.

Alat bantu analisis dan perancangan

Untuk menggambarkan karakterikstik sistem ini, penulis menggunakan pemodelan yang disebut *Unifield Modeling Language* (UML). UML adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem dengan berfokus pada objek.

UML mendefinisikan berbagai diagram. Namun tidak semua diagram yang tersedia dalam UML yang akan penulis gunakan. Berikut diagram-diagram yang akan penulis gunakan sebagai alat bantu analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Beroritentasi Objek Dengan Bahasa PHP:

1. *Use Case Diagram*
   Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. Sebuah *Use Case* mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem.
2. *Activity Diagram*
   Diagram ini sebagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana aliran awal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana aliran terakhir, serta aktivitas yang terjadi secara parallel. Diagram ini juga berfungsi untuk menganalisis sebuah *use case* dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Diagram ini adalah *Statechart* dengan penambahan pemcu suatu *activity*.

IV. HASIL PENELITIAN

Analisis prosedur yang sedang berjalan

Berikut deskripsi analisis prosedur pemesanan yang sedang berjalan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* :

1. *Customer* menghubungi *Creamyworks Invitations and Paperworks* untuk mengkonfirmasi pemesanan dan melakukan perjanjian untuk *1st meeting*.
2. Pada *1st meeting*, *customer* dan pihak *Creamyworks Invitations and Paperworks* melakukan diskusi tentang produk yang akan dipesan oleh *customer* seperti tema, bentuk, *budget* harga, jumlah yang akan dipesan.
3. Setelah melakukan *1st meeting*, pihak *Creamyworks Invitations and Paperworks* mendevelop ide dan mempersiapkan contoh produk sesuai dengan hasil diskusi pada *1st meeting* yang akan didiskusikan lebih lanjut kepada *customer* pada *2nd meeting*.
4. *Customer* dan pihak *Creamyworks Invitations and Paperworks* melakukan *2nd meeting*, pada tahap ini *customer* akan diperlihatkan hasil develop ide , jika *customer* setuju maka *customer* memberikan DP 50% sebagai tanda produksi dan pihak *Creamyworks Invitations and Paperworks* akan mencatat data-data pemesanan.
5. Bag. Operasional mempersiapkan bahan baku.
6. Bag. Operasional memberikan bahan baku kepada Bag. Produksi dan kemudian Bag. Produksi menyelesaikan pesanan sebanyak yang dipesan.
7. Proses pembuatan/produksi selama 2 minggu.
8. *Customer* melakukan pelunasan biaya pemesanan.

9. Bag. Operasional mengecek barang yang telah diproduksi dan diberikan kepada jasa pengiriman untuk dikirimkan kepada *customer*.

Perancangan prosedur yang diusulkan

Berikut prosedur penjualan dan pemesanan yang akan diusulkan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* :

1. *Customer* melakukan *login* pada *website*, apabila belum terdaftar *customer* wajib untuk mendaftar terlebih dahulu.
2. Setelah melakukan *login*, *customer* dapat memilih jenis transaksi. Apabila ingin membeli dengan desain keinginan sendiri, *customer* dapat memilih menu *custom order*, apabila ingin membeli produk yang telah jadi tanpa *custom*, *customer* dapat melihat dan memilih pada menu *repeat order*.
3. Apabila *customer* sudah menentukan jenis transaksi maka selanjutnya dapat memilih produk yang diinginkan dan kemudian mengisi data-data pada form *custom order* atau *repeat order* yang telah disediakan.
4. Untuk pemesanan *repeat order*, setelah selesai mengisi data-data, *customer* dapat menekan tombol *Submit* dan kemudian akan muncul pada form cetak *invoice*. Dan untuk *customer order*, *customer* akan mendapatkan pesan konfirmasi untuk melakukan pertemuan.
5. Setelah memesan *repeat order*, *customer* dapat melakukan pembayaran via transfer sesuai rekening yang dipilih dan kemudian melakukan konfirmasi dan melihat status pesanan pada menu *customer* yang telah disediakan.
6. Apabila pembayaran berhasil dan telah dikonfirmasi, *customer* akan segera mendapatkan pesan konfirmasi dari *admin*.

Use case diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Skenario *use case*

Skenario *use case* ini mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

Activity diagram

Activity diagram juga merupakan salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu use case dandapat digunakan untuk memodelkan aspek dinamisdari sistem. Untuk memvisualisasikan sifat dinamis dari sekumpulan objek, *activity diagram* berdiri sendiri sehingga dapat digunakan untuk memodelkan aliran kendali dari suatu operasi.

Sequence diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek. Kegunaan lain diagram ini adalah untuk menunjukkan serangkaian pesan yang dikirim antar objek juga interaksi antara objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

Class diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelas-kelas yang terdapat didalam sistem yang sedang kita kembangkan. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package*, dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi dan lain-lain.

Object diagram

Object diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek pada sebuah sistem. *Object diagram* juga berfungsi untuk mendefinisikan contoh nilai atau isi dari atribut setiap kelas.

Deployment diagram

Deployment diagram adalah diagram yang yang memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan-hubungan antara simpul itu sendiri serta proses-proses yang akan berjalan di masing-masing simpul. Node adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lainnya yang digunakan untuk mendeploy komponen dalam lingkungan sebenarnya.

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka atau disebut juga *user interface* merupakan bagian yang penting dalam sebuah aplikasi atau program, karena menjadi sarana komunikasi antar user dengan sistem dan menjadi tampilan yang pertama kali dilihat ketika aplikasi atau program dijalankan.

Struktur menu

Struktur menu merupakan bentuk umum dari suatu rancangan program atau aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan program tersebut, sehingga *user* pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna. Terdapat dua pengguna sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamywork Invitations and Paperworks* ini yaitu, *Customer* dan *Admin*.

Perancangan *input*

Perancangan *input* merupakan suatu rancangan antarmuka untuk menerima masukan dari pengguna sistem, di mana antarmuka untuk input ini harus memberikan kejelasan kepada pengguna baik bentuk maupun masukan-masukan yang harus diisi.

a. Perancangan tampilan halaman menu utama
b. Perancangan tampilan halaman pendaftaran
c. Perancangan tampilan halaman *login*
d. Perancangan tampilan halaman *custom order*
e. Perancangan tampilan halaman *repeat order*
f. Perancangan tampilan halaman konfirmasi
g. Perancangan tampilan halaman *customer*
h. Perancangan tampilan halaman *login admin*
i. Perancangan tampilan halaman menu utama

Perancangan *output*

Perancangan *output* merupakan informasi yang dihasilkan oleh sistem dari proses inputan yang diterima oleh sistem. Bentuk perancangan *output* ini dapat berupa tampilan laporan-laporan hasil dari inputan.

Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan merupakan sebuah sistem yang terdiri atas komputer, software, dan perangkat jaringan lainnya yang saling berhubungan untuk menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan olah pengguna atau user.

Arsitektur jaringan yang digunakan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* ini yaitu jaringan internet, di mana jaringan internet ini merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan seluruh pengguna internet di seluruh penjuru dunia. Agar sistem dapat terkendali dengan baik dan memudahkan penggunanya, sistem ini akan dibedakan menjadi dua level pengguna, yaitu admin dan user.

Implementasi perangkat lunak

Untuk mengimplementasikan sistem informasi ini dibutuhkan perangkat lunak (*software*) yang mendukung berjalannya sistem informasi penjualan dan pemesanan ini.

Implementasi perangkat keras

Selain perangkat lunak, juga dibutuhkan perangkat keras untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pemesanan ini.

Implementasi basis data

Implementasi basis data dilakukan dalam bahasa *SQL*, di mana pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi *MySQL*.

Implementasi antar muka

Implementasi antarmuka merupakan tahapan yang digunakan sebagai penghubung antara user dengan sistem. Berikut ini adalah implementasi antarmuka dari setiap menu pada sistem informasi penjualan dan pemesanan yang dibuat dan dibedakan menjadi antarmuka *customer* dan *admin*.

Implementasi antar muka *customer*

Berikut ini merupakan implementasi antarmuka yang terdapat pada halaman utama *customer* yang dibuat dengan bentuk *file* program php. Implementasi antarmuka customer mencakup menu home, about us, gallery, custom order, repeat order, *contact us, Customer*, pendaftaran, *login, logout.*

Implementasi antar muka *admin*

Berikut ini merupakan implementasi antarmuka yang terdapat pada halaman utama *admin* yang dibuat dengan bentuk *file* program php. Implementasi antarmuka admin mencakup menu login, home, produk, tambah produk, edit produk, hapus produk, pesanan repeat order, pesanan custom order, konfirmasi, rekening, atribut, logout.

Pengujian

Pengujian merupakan suatu tahap pada pengembangan perangkat lunak untuk menguji kualitas dan untuk mengetahui kelemahan dari perangkat lunak tersebut. Teknik pengujian yang dilakukan pada sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* ini yaitu pengujian *Alpha*.

Rencana pengujian

Pengujian sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperorks* ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. *Black box* merupakan pengujian yang berfokus pada fungsional perangkat lunak yang dilakukan oleh sekelompok pengguna untuk mengetahui *error* pada perangkat lunak tersebut dan akan dilakuka perbaikan.

Kasus dan hasil pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui apakah sistem informasi penjualan dan pemesanan ini telah berjalan dengan baik atau tidak. Kasus dan hasil pengujian ini dibuat berdasarkan tabel rencana pengujian yang telah dibuat sebelumnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisa yang telah dilakukan selama proses pembuatan sistem informasi penjualan dan pemesanan pada *Creamyworks Invitations and Paperworks* ini, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* ini, dapat memperluas jangkauan pemasaran produk dan jasa.

2. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* ini, diharapkan dapat membantu meminimalisir kendala-kendala pencatatan data yang sebelumnya terjadi pada *Creamyworks Invitations and Paperworks*.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pemesanan ini, dapat mempromosikan *Creamyworks Invitations and Paperworks* sebagai tempat pembuatan produk undangan yang berkualitas dan terpercaya.
4. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* ini, *customer* dapat melakukan pemesanan secara *online* untuk mempermudah *customer* melakukan pemesanan.

Saran

Bardasarkan kesimpulan yang telah diambil, sistem informasi penjualan dan pemesan yang dibangun ini masih memiliki kekurangan. Ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pihak yang ingin mengembangkan sistem ini agar dapat digunakan lebih optimal.

1. Sistem ini diharapkan dapat membahas aktifitas pemesanan bahan baku pada supplier.
2. Proses pembayaran diharapkan tidak hanya sebatas transfer antar bank tetapi juga dapat melayani transaksi kredit.
3. Untuk pemesanan *custom order* diharapkan ada fitur yang dapat menjembatani *customer* dan pihak *Creamyworks Invitations and Paperworks* agar tidak harus melakukan pertemuan *2nd meeting*.
4. Diharapkan adanya fitur untuk menghubungkan sistem dengan jasa pengiriman.
5. Diharapkan adanya alternatif lain untuk bentuk format *file* konfirmasi pembayaran sehingga tidak hanya berbentuk *file* jpg, jpeg, dan png.

DAFTAR PUSTAKA

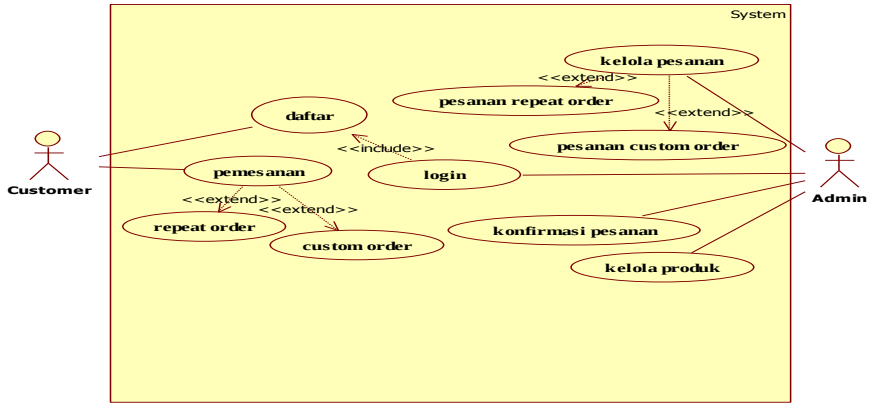
Jogiyanto.2005.Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur,Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, Andi, Yogyakarta.

Kadir.Abdul.2003.Pengenalan Sistem Informasi,Andi, Yogyakarta.

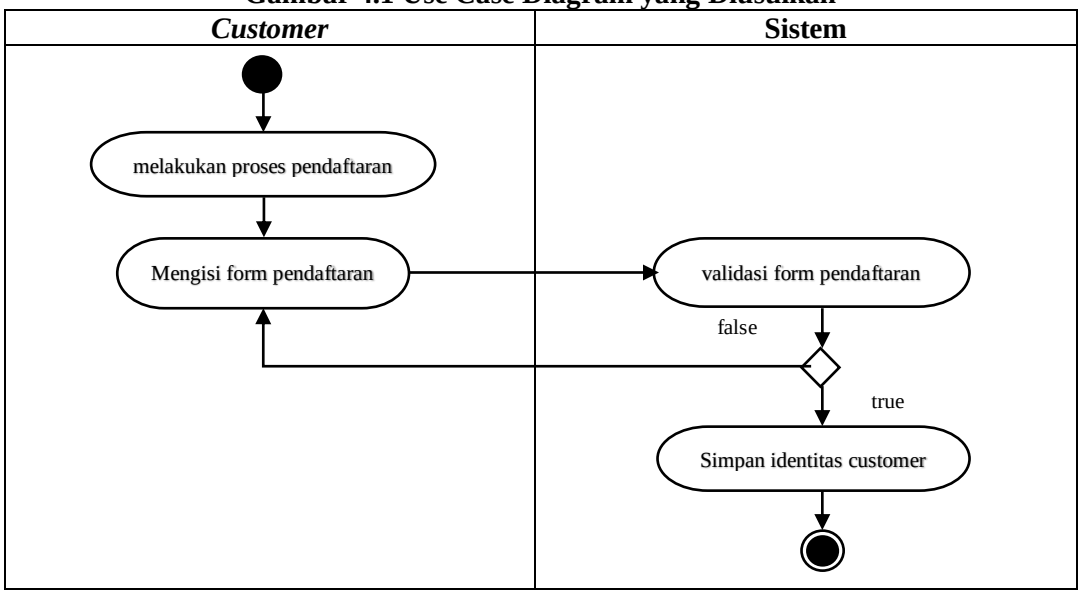
Krismiaji.2002.Sistem Informasi Akuntansi.AMYKPN,Jakarta.

Munandar.Dadang.2011.*E-Business*.Andi, Yogyakarta.

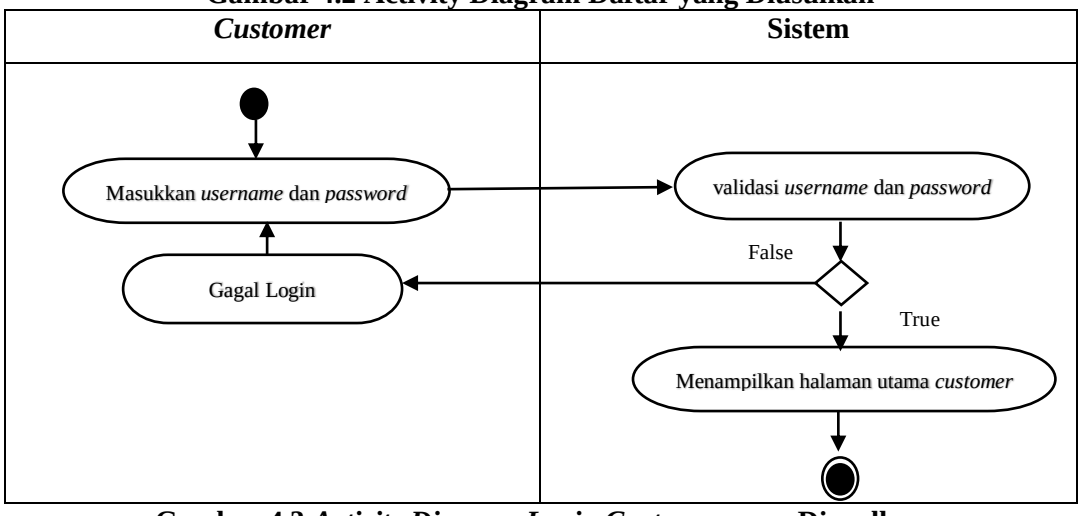
Swastha.Basu.2001.Manajeman Penjualan.BFSE,Yogyakarta.



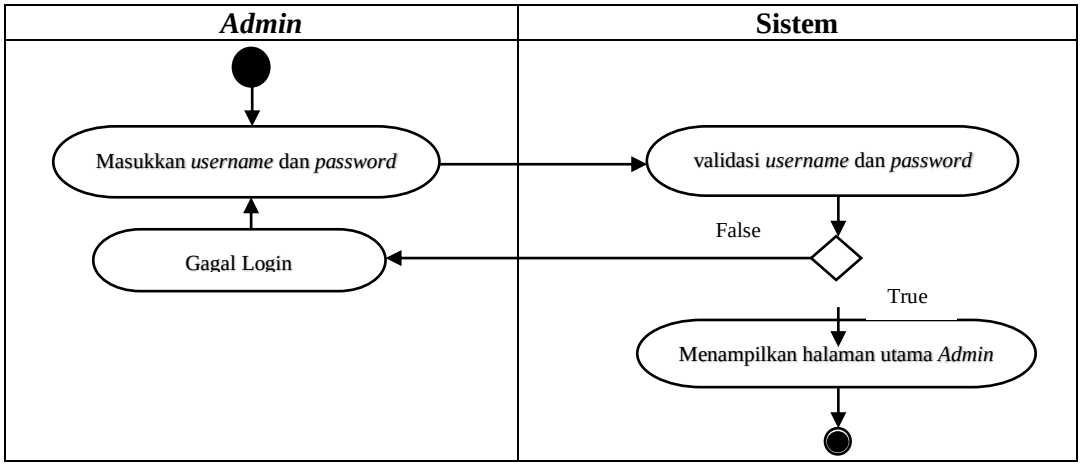
Gambar 4.1 Use Case Diagram yang Diusulkan



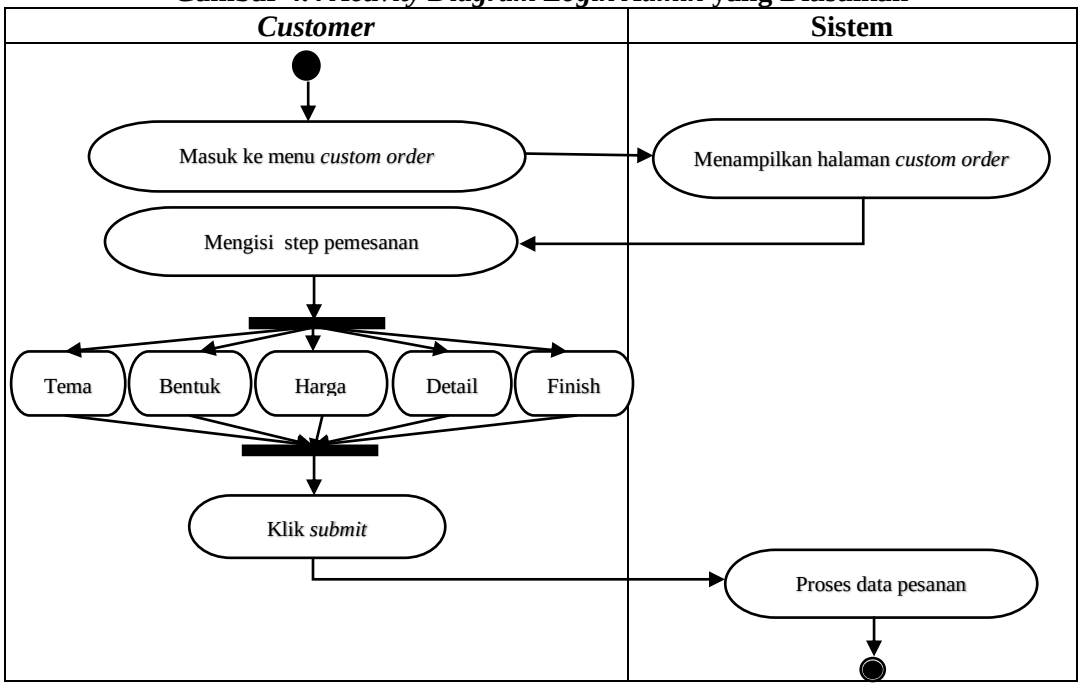
Gambar 4.2 Activity Diagram Daftar yang Diusulkan



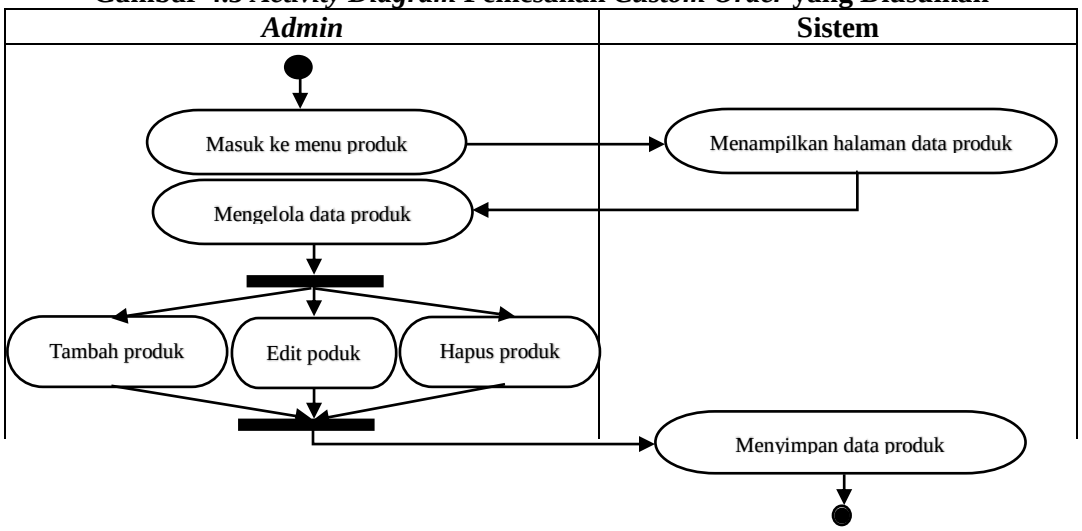
Gambar 4.3 *Activity Diagram Login Customer* yang Diusulkan



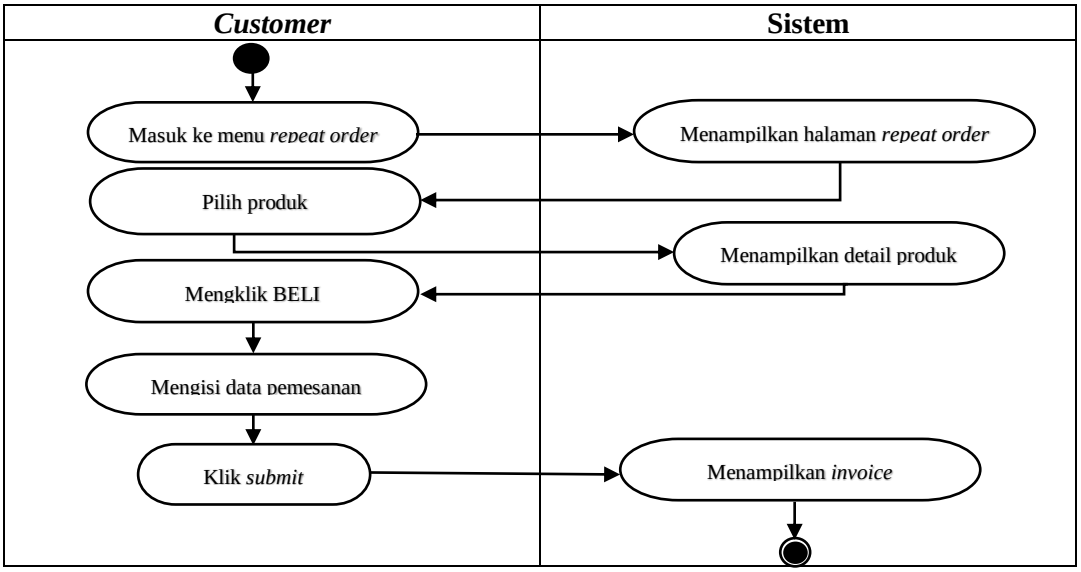
Gambar 4.4 *Activity Diagram Login Admin* yang Diusulkan



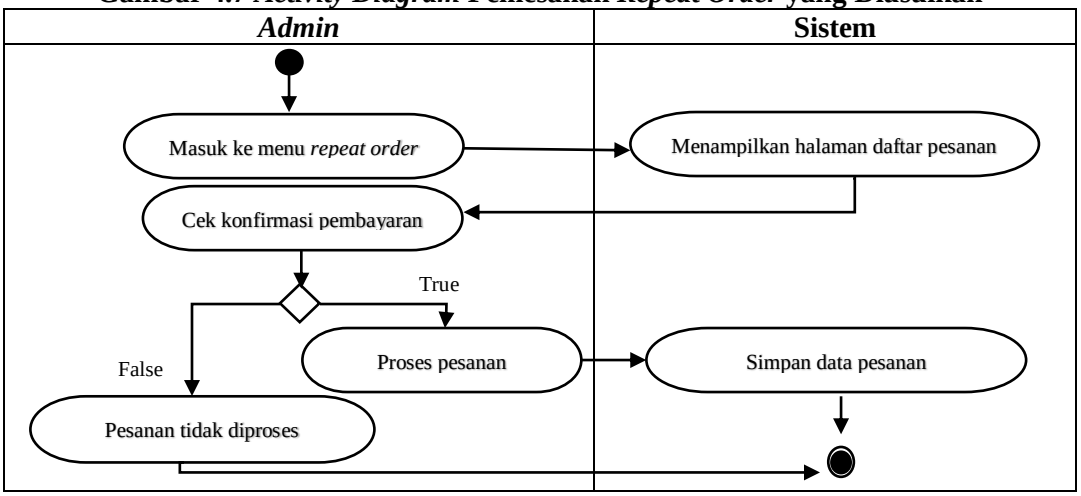
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pemesanan *Custom Order* yang Diusulkan



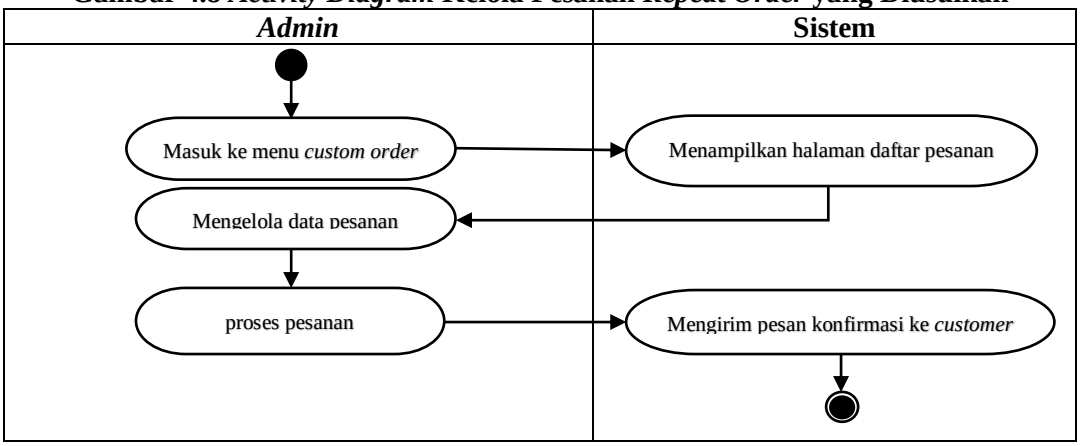
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Kelola Produk yang Diusulkan



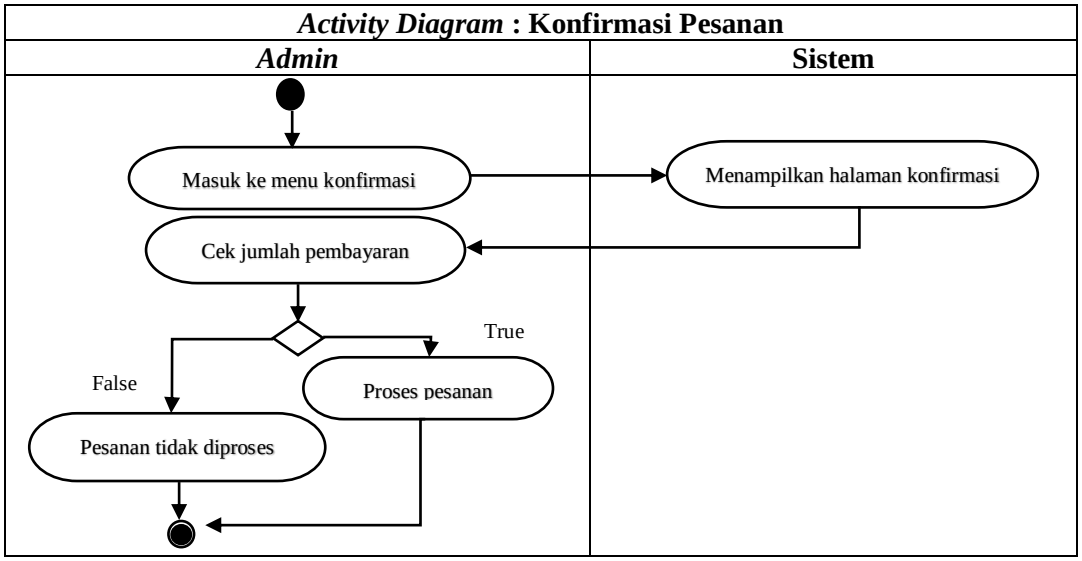
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Pemesanan *Repeat Order* yang Diusulkan



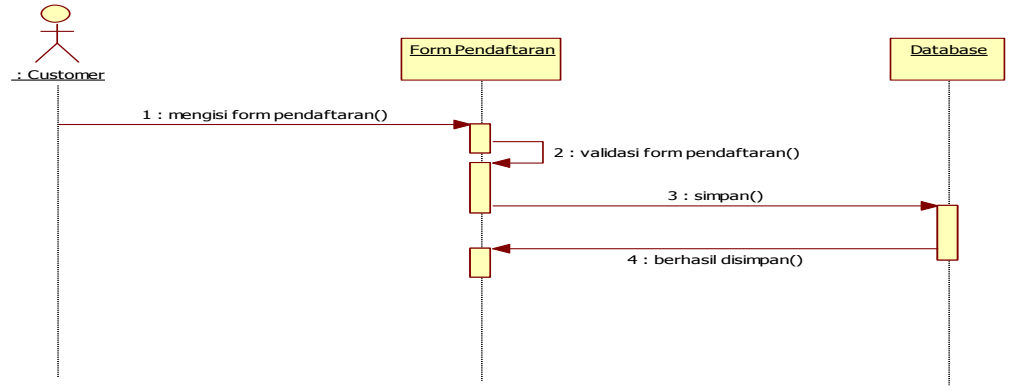
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Kelola Pesanan *Repeat Order* yang Diusulkan



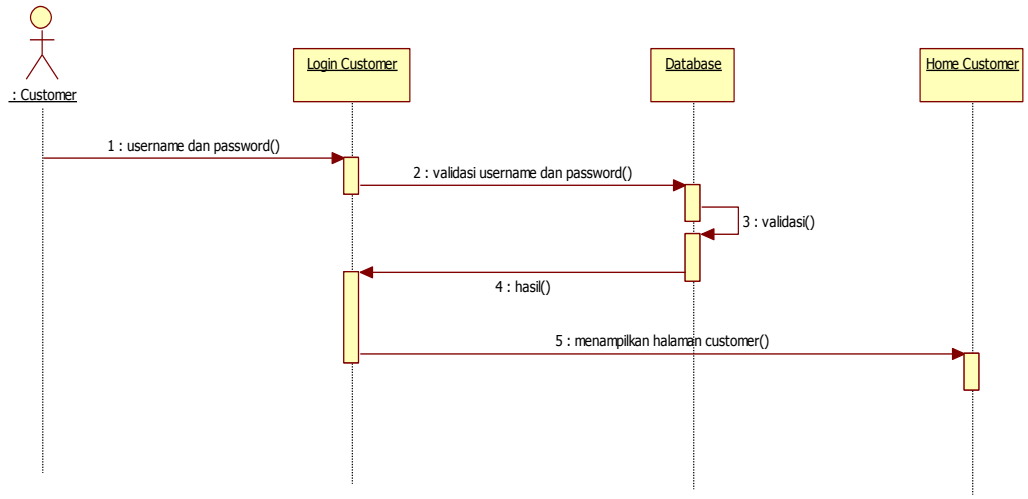
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Kelola Pesanan *Custom Order* yang Diusulkan



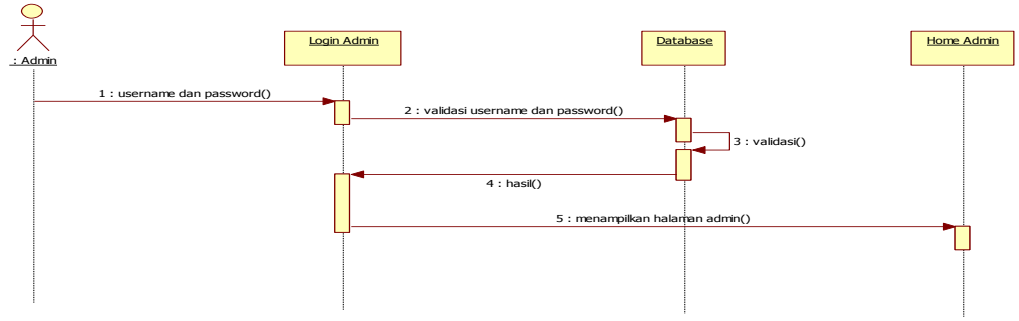
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Konfirmasi Pesanan yang Diusulkan



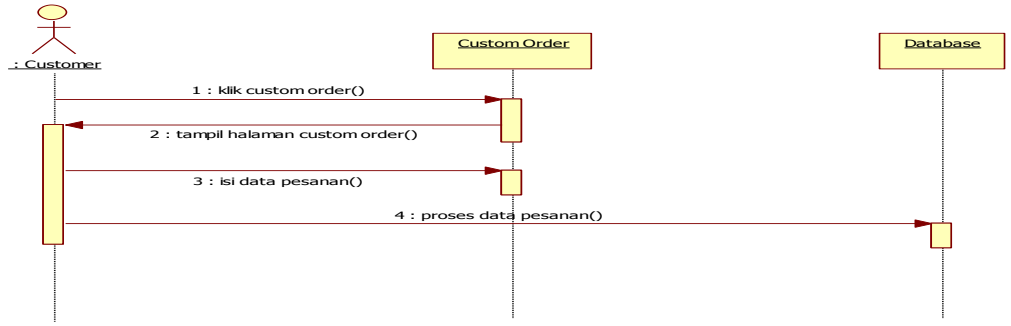
Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Daftar yang Diusulkan



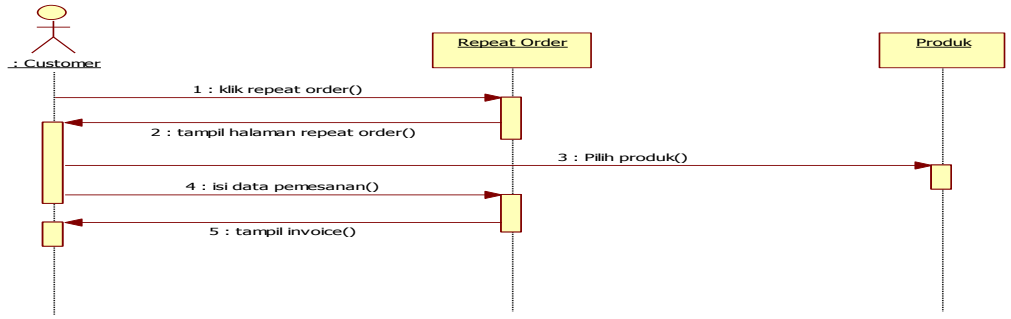
Gambar 4.12 *Sequence Diagram Login Customer* yang Diusulkan



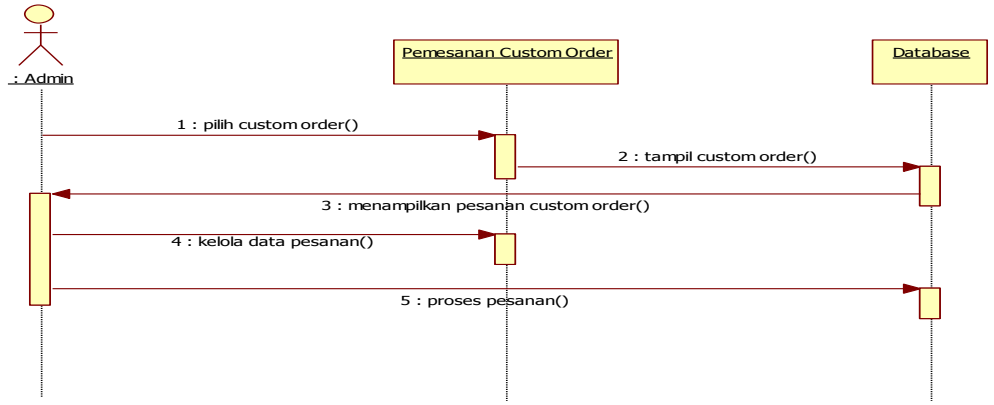
Gambar 4.13 *Sequence Diagram Login Admin* yang Diusulkan



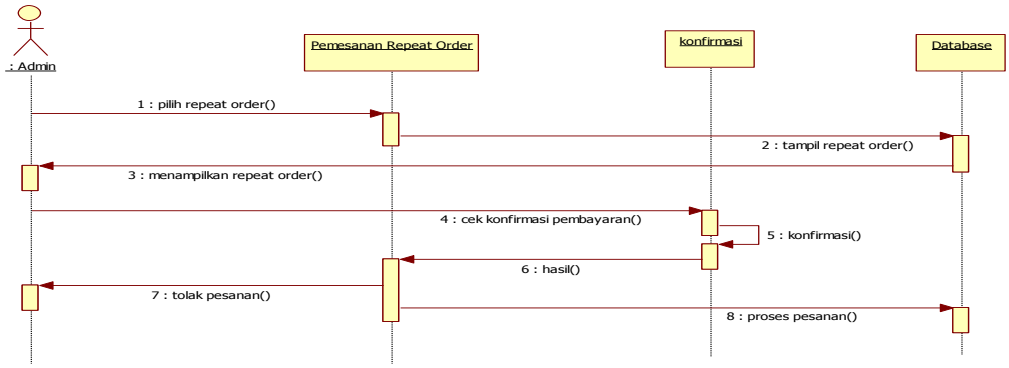
Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Pemesanan *Custom Order* yang Diusulkan



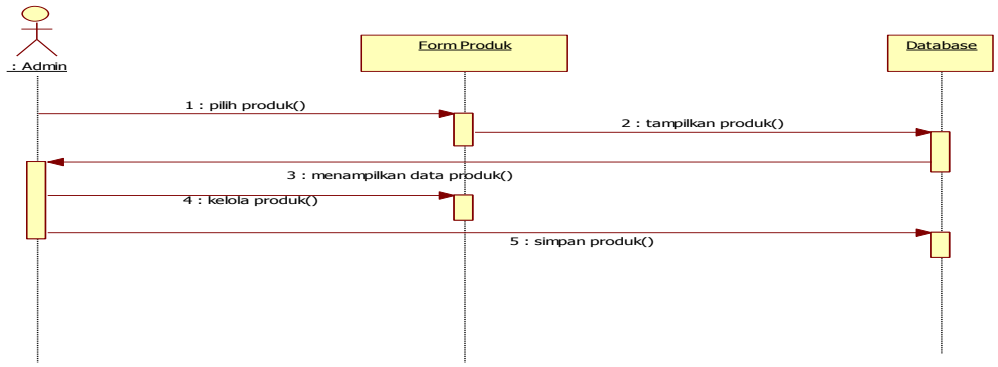
Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Pemesanan *Repeat Order* yang Diusulkan



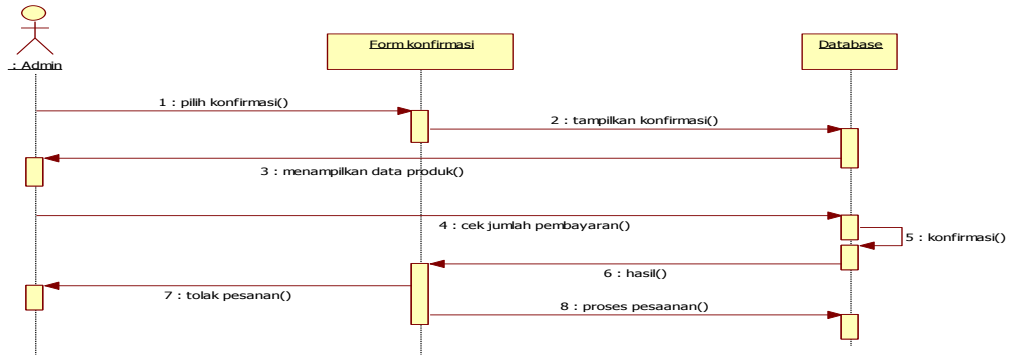
Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Kelola Pesanan *Custom Order* yang Diusulkan



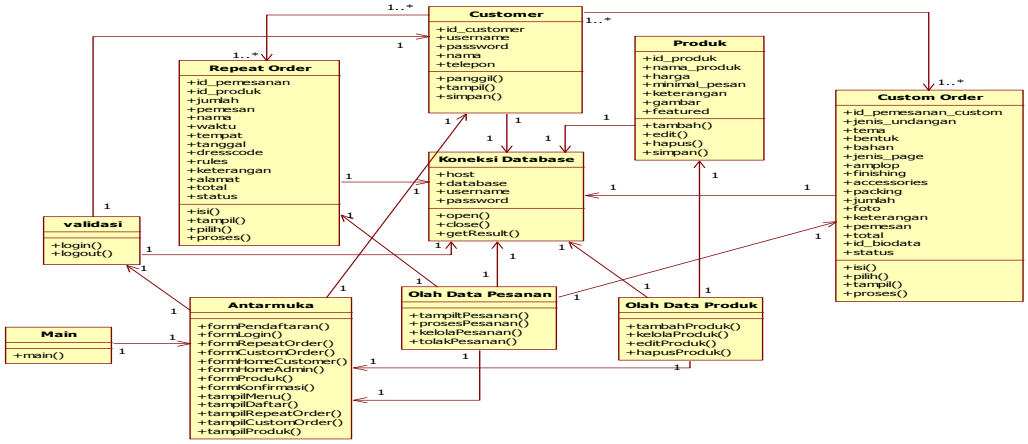
Gambar 4.17*Sequence Diagram* Kelola Pesanan *Repeat Order* yang Diusulkan



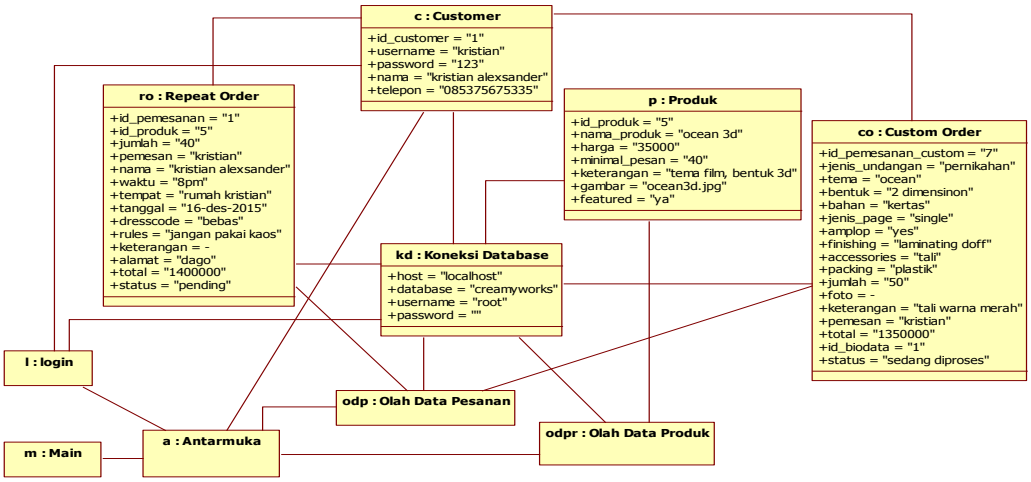
Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Kelola Produk yang Diusulkan



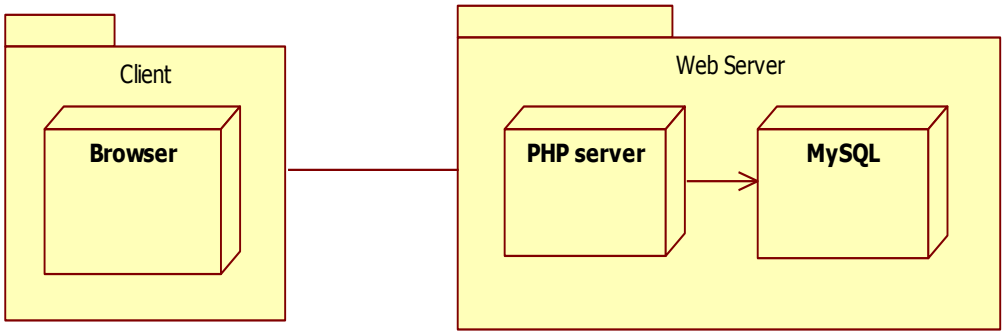
Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pesanan yang Diusulkan



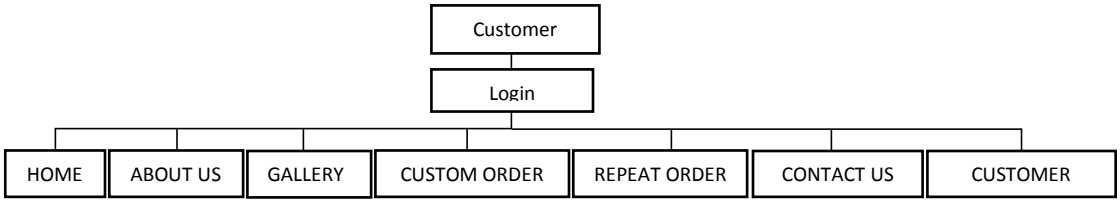
Gambar 4.20 *Class Diagram*



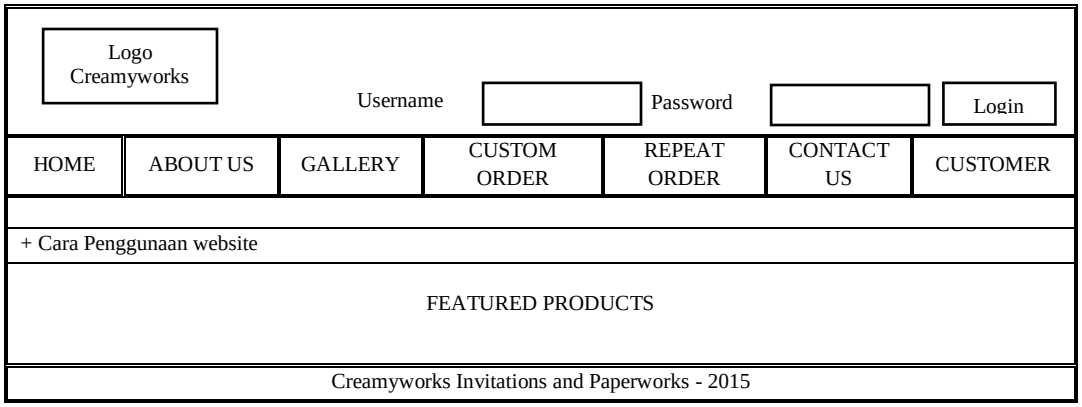
Gambar 4.21 *Objek Diagram*



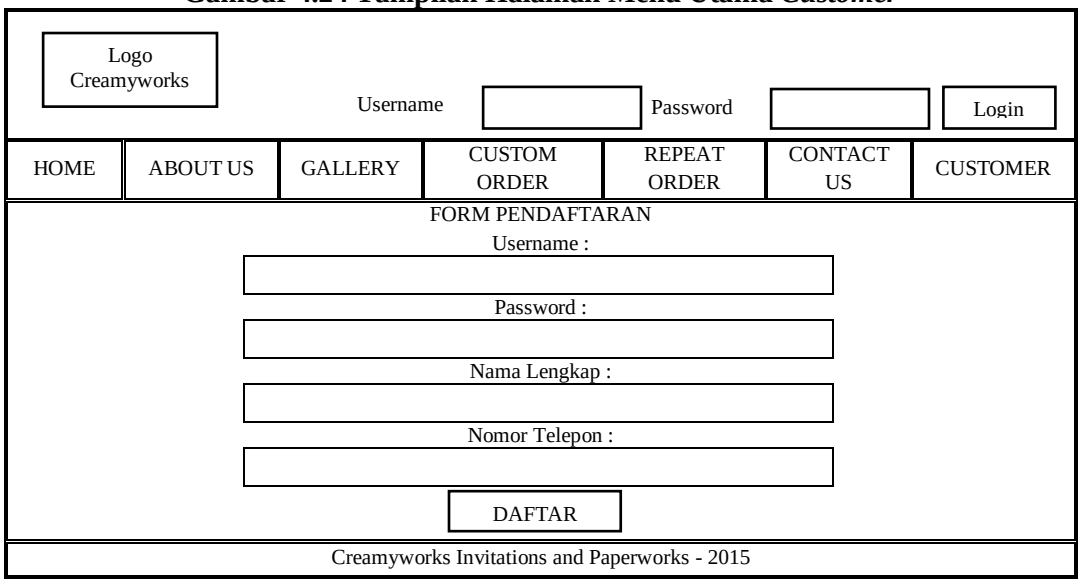
Gambar 4.22 *Deployment Diagram*



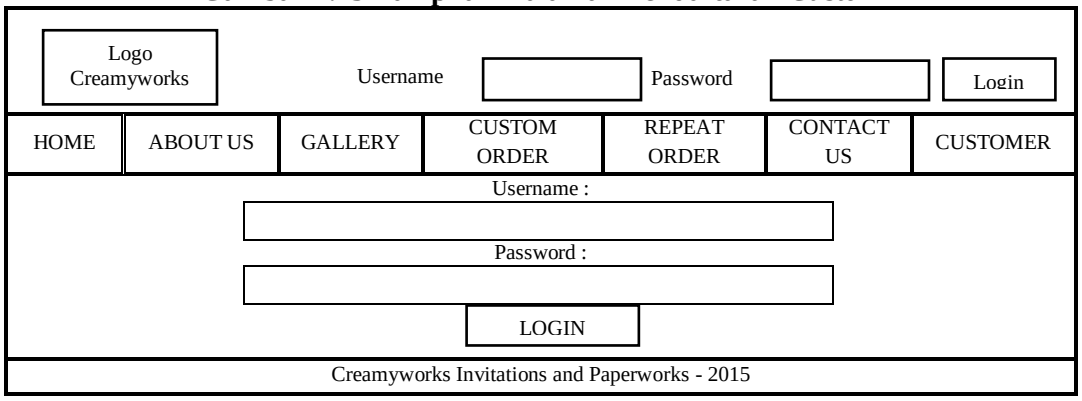
Gambar 4.23 Struktur Menu Customer



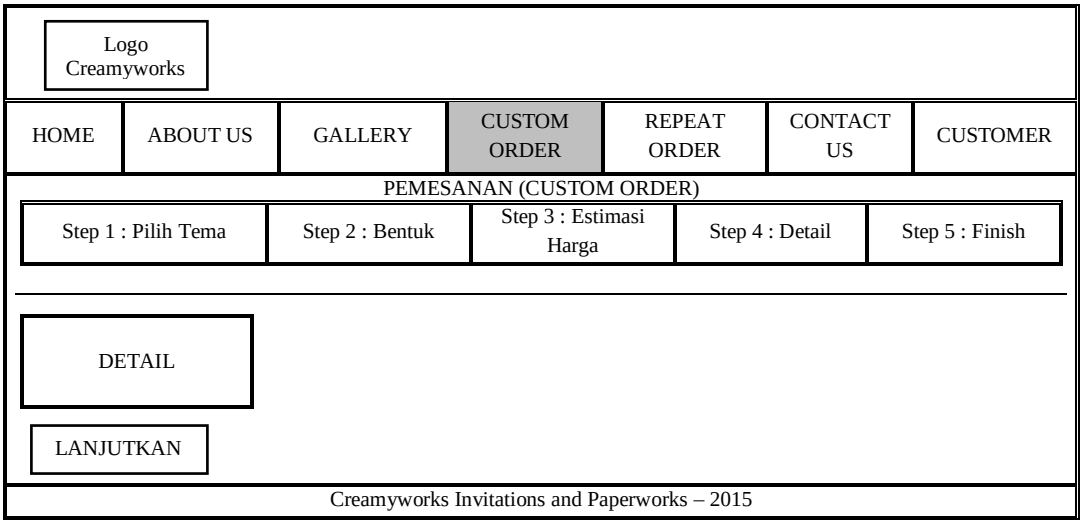
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Menu Utama *Customer*



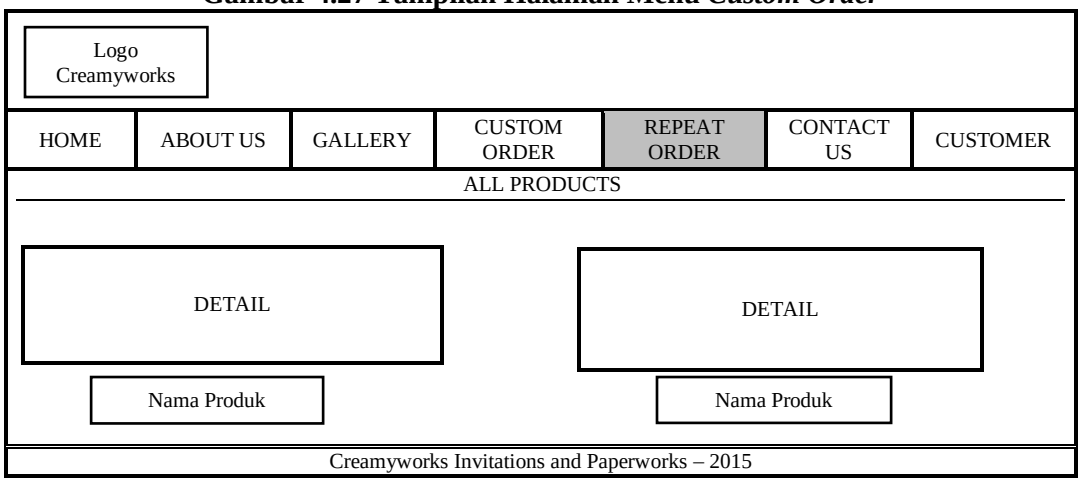
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Pendaftaran *Custom*



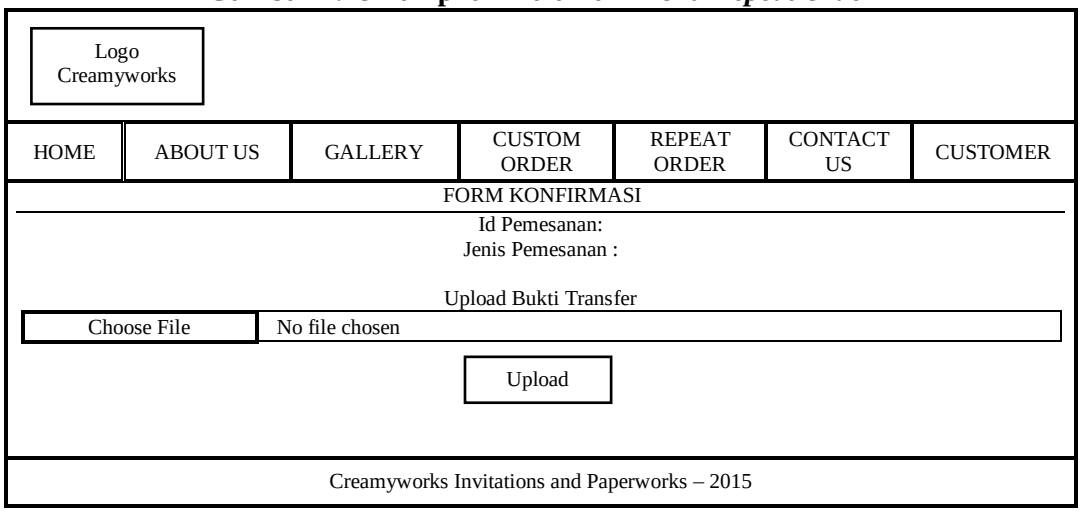
Gambar 4.26 Tampilan Halaman *Login Customer*



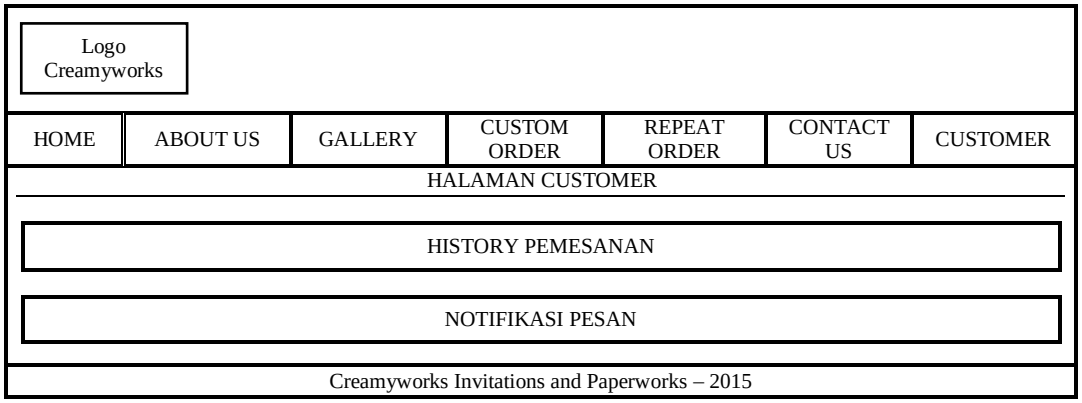
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Menu *Custom Order*



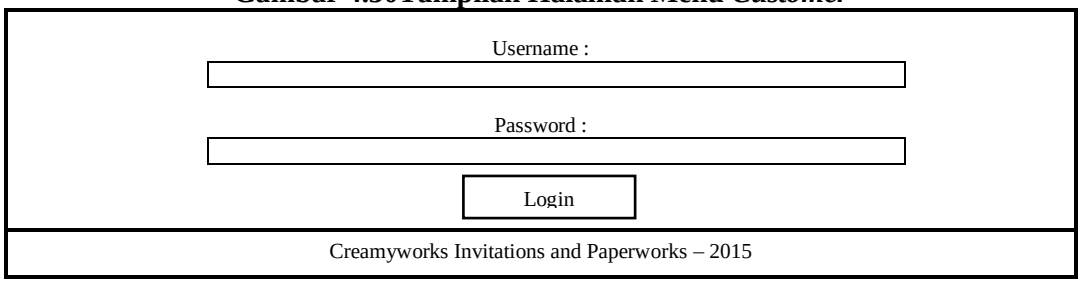
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Menu *Repeat Order*



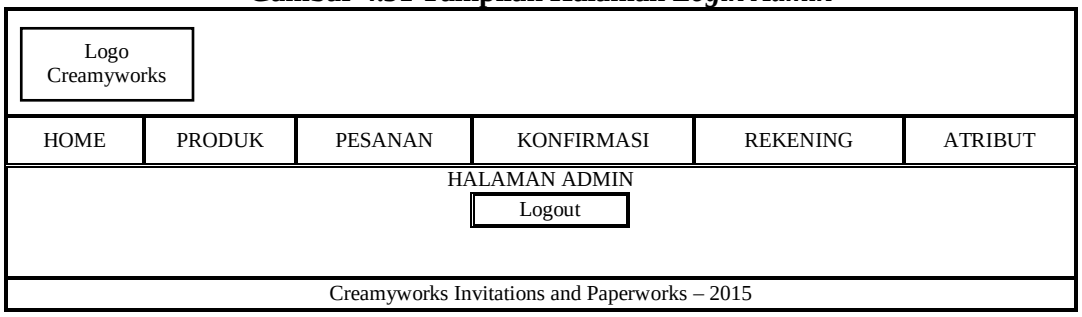
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Konfirmasi *Customer*



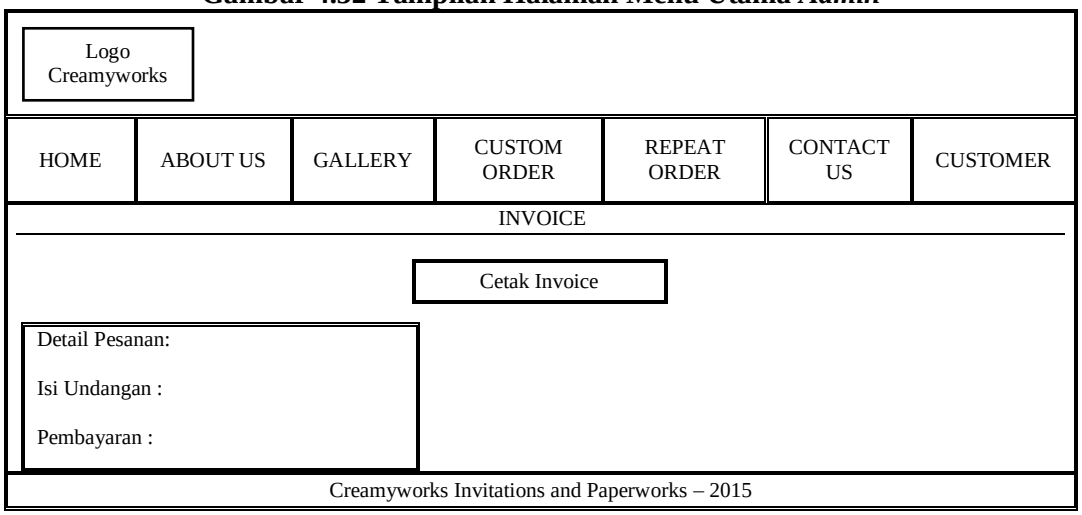
Gambar 4.30Tampilan Halaman Menu *Customer*



Gambar 4.31 Tampilan Halaman *Login Admin*



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Menu Utama *Admin*



Gambar 4.33 *Output Invoice* Pemesanan *Repeat Order*

Tabel 4.11 Pengujian Proses Daftar *Customer*

Kasus dan Hasil Pengujian Proses Daftar *Customer* (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
Data yang dimasukkan dengan benar dan lengkap	Data tersimpan ke dalam *database*	Data tersimpan ke dalam *database*	Berhasil
Klik tombol daftar	Tampil informasi pendaftaran berhasil	Dapat melakukan transaksi selanjutnya	Berhasil
Kasus dan Hasil Pengujian Proses Daftar *Customer* (Data Salah)			
Data dikosongkan	Data tidak tersimpan ke dalam *database*	Data tidak tersimpan ke dalam *database*	Berhasil
Klik tombol daftar	Tampil informasi agar mengisi *field* yang kosong	Tampil informasi agar mengisi *field* yang kosong	Berhasil

Tabel 4.12 Pengujian Proses *Login Customer*

Kasus dan Hasil Pengujian Proses *Login Customer* (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
Username: creamyworks *Password*: 123	Masuk ke halaman selanjutnya	*Username* dan *password* dapat diakses	Berhasil
Klik tombol *login*	Masuk ke halaman utama	Masuk ke halaman utama	Berhasil
Kasus Hasil Pengujian Proses *Login Customer* (Data Salah)			
Username: asal/dikosongkan *Password*: asal/dikosongkan	Tidak dapat masuk ke halaman utama	Tampil informasi Gagal *Login*	Berhasil
Klik tombol *login*	Tidak dapat masuk ke halaman utama	Tampil informasi Gagal *Login*	Berhasil

Tabel 4.13 Pengujian Proses *Login Admin*

Kasus dan Hasil Pengujian Proses *Login Admin* (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
Username: admin *Password*: admin	Masuk ke halaman selanjutnya	*Username* dan *password* dapat diakses	Berhasil
Klik tombol *login*	Masuk ke halaman utama *admin*	Masuk ke halaman utama *admin*	Berhasil
Kasus dan Hasil Pengujian Proses *Login Admin* (Data Salah)			
Username: asal/dikosongkan *Password*: asal/dikosongkan	Tidak dapat masuk ke halaman utama *admin*	Tampil informasi Gagal *Login*	Berhasil
Klik tombol *login*	Tidak dapat masuk halaman utama *admin*	Tampil informasi Gagal *Login*	Berhasil

Tabel 4.14 Pengujian Proses Transaksi *Repeat Order*

Kasus dan Hasil Pengujian Proses Transaksi *Repeat Order* (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
Klik produk yang diinginkan	Masuk ke halaman selanjutnya	Masuk ke halaman detail pesanan	Berhasil
Klik tombol beli	Masuk ke halaman detail pesanan	Masuk ke halaman detail pesanan	Berhasil
Mengisi data pada *form* detail pesanan	Data disimpan dan diproses	Harus mengisi seluruh data	Berhasil
Klik menu *submi*t	Tampil informasi pembelian berhasil dan cetak *invoic*e	Tampil informasi pembelian berhasil dan cetak *invoice*	
Kasus dan Hasil Pengujian Proses Transaksi *Repeat Order* (Data Salah)			
Klik detail produk yang diinginkan	Masuk ke halaman selanjutnya	Masuk ke halaman detail pesanan	Berhasil
Klik tombol beli	Masuk ke halaman detail pesanan	Masuk ke halaman detail pesanan	Berhasil
Form pesanan dikosongkan	Data tidak disimpan dan tidak diproses	Muncul informasi harus mengisi *field* yang kosong	Berhasil
Klik menu *submit*	Data tidak disimpan dan tidak diproses	Muncul informasi harus mengisi *field* yang kosong	Berhasil

Tabel 4.15 Pengujian Proses Konfirmasi Pembayaran

Kasus dan Hasil Pengujian Proses Konfirmasi Pembayaran (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Hasil Pengujian**
Upload bukti transfer	Inputan masuk ke form konfirmasi admin	History pemesanan berubah menjadi "sudah konfirmasi"	Berhasil
Klik tombol *Upload*	History pemesanan berubah menjadi "sudah konfirmasi"	Tombol *upload* berfungsi seperti yang diharapkan	Berhasil
Kasus dan Hasil Pengujian Proses Konfirmasi Pembayaran (Data Salah)			
Bukti transfer tidak di-*upload*	Konfirmasi pembayaran tidak diproses	Muncul informasi Bukti Transfer tidak boleh kosong	Berhasil