

## Perancangan dan Pengujian Perangkat Lunak E-commerce pada Toko Ari Vans Store Pontianak

Joko Prasetyo<sup>\*1</sup>, Amar P Natasuwarna<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Teknik Informatika; STMIK Pontianak. Jl. Merdeka No.372 Pontianak, 0561-735555  
Email: <sup>\*1</sup>jokoprasetyo28@gmail.com, <sup>2</sup>amar.natasuwarna@stmikpontianak.ac.id

### **Abstrak**

*Kebutuhan untuk menghasilkan sistem penjualan yang efektif memerlukan suatu inovasi baru dalam membangun sebuah sistem yang dapat membantu pelaku bisnis dalam menjangkau segmen pasar. Karena aktivitas bisnis memerlukan media komunikasi untuk melakukan pemesanan dan penyimpanan data pelanggan masih diketik secara manual oleh karyawan perusahaan. Untuk memenuhi kebutuhan pelanggan diperlukan sebuah aplikasi berbasis web untuk kegiatan penjualan dan penyimpanan data pelanggan. Dalam penelitian digunakan ini adalah penelitian studi kasus dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dengan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dan data sekundernya diperoleh dari data-data, tabel, diagram serta artikel-artikel maupun jurnal dari penelitian sebelumnya. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Extreme Programming dengan alat pemodelan sistemnya adalah Unified Modeling Language (UML) dan Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa PHP serta MySQL sebagai databasenya. Hasil penelitian ini akan menghasilkan sebuah website penjualan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan permintaan setiap konsumennya dengan cepat dan akurat, serta diharapkan dapat membantu dalam melakukan pemasaran produk.*

**Kata kunci**— *Extreme Programming, Research and Development, PHP, MySQL*

### **Abstract**

*The need to produce an effective sales system requires a new innovation in building a system that can assist businesses in reaching market segments. Because the business activities require communication media to make a booking and storage of customer data is typed manually by employees of the company. To meet the needs of customers needed a web-based application for sales activities and customer data storage. Used in this study is a case study using the method of research and development Research and Development. Data collection techniques used were observation, interviews, and studies with primary data obtained from interviews and secondary data obtained from the data, tables, diagrams and articles and journals from previous studies. Design method used is the method Extreme Programming with the system modeling tool is the Unified Modeling Language (UML) and the programming language used is PHP language and MySQL as the database. Results of this study will generate a sales website that is used to meet the needs of every customer requests quickly and accurately, and is expected to assist in marketing the product.*

**Keywords**— *Extreme Programming, Research and Development, PHP, MySQL*

## 1. PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi informasi dalam pemasaran *online* semakin mempengaruhi kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Kemudahan akses dengan jangkauan yang luas membuat setiap orang dapat menelusuri berbagai situs dalam melakukan transaksi jual-beli secara *online* [1]. Keberadaan internet saat ini telah menjadi faktor yang penting dalam pekerjaan manusia di banyak bidang karena dengan adanya internet dapat memudahkan manusia dalam mencari informasi dengan waktu yang relatif singkat. Maka dari itu, ada baiknya perusahaan dapat memanfaatkan teknologi internet tersebut guna menunjang kegiatan perusahaan dimasa yang akan datang salah satunya dengan membangun website [2].

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi informasi yang disimpan diinternet yang bisa diakses atau dilihat melalui jaringan internet pada perangkat-perangkat yang bisa mengakses internet itu sendiri seperti computer [3]. Pemanfaatan website dalam kegiatan penjualan juga sebagai sarana sebuah katalog produk (Portofolio) yang didalamnya terdapat berbagai informasi mengenai klasifikasi barang yang dijual berdasarkan kriteria yang diinginkan konsumen seperti klasifikasi jenis barang, klasifikasi merek barang, dan juga klasifikasi barang berdasarkan harga, yang tentunya didukung dengan informasi stok yang tersedia di gudang secara terkini.

Toko ARI Casual Vans Pontianak adalah toko yang bergerak di bidang penjualan produk fasion berupa produk sepatu khususnya sepatu trendy seperti sepatu vans, sneaker dan sejenisnya. Toko ARI Casual Vans Pontianak masih memiliki masalah dalam mendapatkan konsumen di dalam daerah maupun diluar daerah serta bagaimana memperoleh pencatatan setiap transaksi penjualan yang terstruktur dengan baik. Oleh karena itu diperlukan kebutuhan dalam membangun perangkat lunak e-commerce.

Melalui E-commerce konsumen tidak lagi harus mengunjungi berbagai toko dan pusat perbelanjaan di daerah tempatnya berdomisili, atau harus pergi jauh ke luar daerah mengunjungi berbagai toko dan pusat perbelanjaan hanya untuk sekedar mencari informasi serta membeli produk yang diinginkan. Aplikasi e-commerce pada Toko Ari Vans Store ini tersedia daftar jenis barang yang ditampilkan beserta harganya dan pencarian cepat sehingga pengunjung dapat dengan mudah mencari barang yang diinginkan serta contoh stok yang ada akan memudahkan konsumen dalam melihat ketersediaan barang yang ada, desain dibuat sederhana dan *user friendly* seperti tampilan, kemudahan pengguna, navigasi dan gambar yang disampaikan kepada konsumen sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan konsumen untuk melakukan transaksi pembelian mulai dari pencarian produk, pemesanan barang dan konfirmasi pembayaran. Konsumen juga dapat mengetahui informasi detail barang yang ingin dibeli ataupun informasi tentang semua barang dijual pada Toko Ari Vans Store.

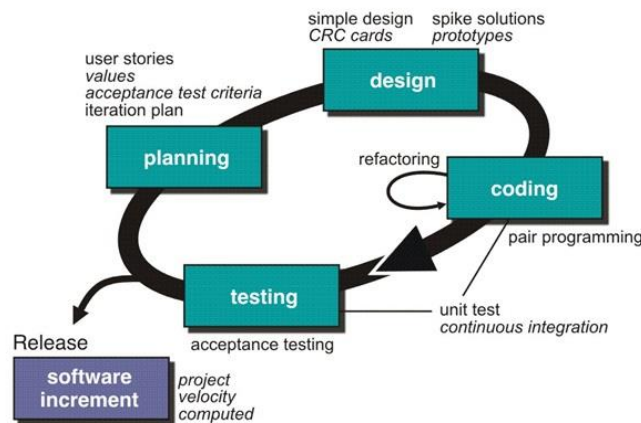
Hasil dari penulisan jurnal ini adalah penulis dapat menghasilkan sebuah website e-commerce yang bisa digunakan untuk membantu Toko Ari Vans Store dalam memasarkan produknya secara luas dan memberikan kemudahan bagi masyarakat yang ingin membeli produk dari Toko Ari Vans Store.

## 2. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian yang berusaha memahami kedinamisan dalam konteks tunggal yang dalam hal ini mengacu pada variabel tunggal pada toko Ari Vans Store Pontianak serta objek penelitian berupa Perancangan Website online store penjualan sepatu. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*.

Metode pengumpulan data merupakan bagian paling penting dalam sebuah penelitian. Ketersediaan data akan sangat menentukan dalam proses pengolahan dan analisa selanjutnya.

Karenanya, dalam pengumpulan data harus dilakukan teknik yang menjamin bahwa data diperoleh itu benar, akurat dan bisa dipertanggungjawabkan sehingga hasil pengolahan dan analisa data tidak bias. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri 2 data yaitu Data Primer dan Data Sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa : “Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Data primer yang diperoleh dengan cara observasi dan wawancara dengan pihak Ari Vans Store Pontianak. Sedangkan data sekunder adalah ”Sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen”. Data sekunder antara lain disajikan dalam bentuk data, tabel-tabel, diagram-diagram, atau mengenai topik penelitian. Data ini merupakan data yang berhubungan secara langsung dengan penelitian yang dilaksanakan dan bersumber dari Ari Vans Store Pontianak data lain yang diperlukan hasil *searching* di internet mengenai artikel-artikel, jurnal, dan adanya hasil dari penelitian sebelumnya yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan dengan penelitian yang dilakukan [4].



Gambar 1 Model Extreme Programming

tahapan pengembangan sistem dengan menggunakan extreme programming (Gambar 1) adalah sebagai berikut :

a. *Planing*

Pada tahap planing akan berorientasi kepada analisa kebutuhan-kebutuhan yang diperuntukan untuk merancang sistem. Analisa kebutuhan yang dilakukan adalah :

1. Kebutuhan bisnis, yaitu perlunya website e-commerce dalam mendukung kegiatan bisnis yang ada seperti mampu menampilkan informasi produk secara detail dan memudahkan transaksi transaksi secara online.
2. Kebutuhan pengguna, yaitu membutuhkan informasi produk secara detail dan cepat dan melakukan transaksi secara online.
3. Kebutuhan oprasi, yaitu mengupload data barang, mengelola transaksi, mengelola member dan mengelola informasi produk.

b. *Design*

Tahap *design* melibatkan rancangan interface dan prosedur yang mendukung fungsional sistem. Tahap ini akan berfokus pada interaksi sistem dengan pengguna, maupun input dan output yang baik bagi penggunanya.

c. *Coding*

Pada tahap ini akan dibuat rancangan dalam bentttuk coding yaitu tahapan penulisan agar sistem yang dirancang dapat dimengerti mesin.

d. *Testing*

Pada tahapan ini sistem yang telah selesai dirancang akan dilakukan pengujian terlebih dahulu. Pengujian yang dilakukan adalah terhadap fungsional sistem dan terkait dengan hal-hal teknis sistem. Hal ini untuk mnghindari sistem dari kesalahan maupun eror dan menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

*Architectural Design* mengidentifikasi semua struktur sistem, prinsip komponen (sub-sistem/modul), hubungannya dan bagaimana didistribusikan. Berdasarkan pemahaman dari sistem yang berjalan, maka penulis mengusulkan untuk menggunakan hosting untuk mengintegrasikan ke tiga modul dari Perangkat Lunak Penjualan barang. Sistem yang rancang nantinya dapat memberikan kemudahan bagi pengguna karena dibuat dengan interface yang mudah digunakan dan dapat menangani masalah pengelolaan barang, pengelolaan supplier, pengelolaan konsumen, pengelolaan persediaan dan pengelolaan penjualan barang.



Gambar 2 Arsitektur E-Commerce ARI Casual Vans

Perancangan arsitektur mempresentasi framework dari sistem perangkat lunak yang dibangun. Deskripsi arsitektur mengadopsi spesifikasi sistem, model analisis, dan interaksi subsistem yang telah didefinisikan pada tahap analisis. Arsitektur E-Commerce ARI Casual Vans diperlihatkan ( Gambar 2).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap implementasi *software development* adalah proses mengubah sebuah sistem spesifikasi ke dalam sebuah system yang sedang berjalan. Tahap ini selalu melibatkan proses *software design* termasuk juga melibatkan perbaikan dari *Software specification*. Setelah melakukan analisa kebutuhan sistem, tahap selanjutnya adalah mendesain sistem. Sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Perancangan E-Commerce pada toko ARI Casual Vans. Untuk mempermudah dalam pemahaman model arsitektur dari sistem yang dikembangkan, maka penulis akan menyajikan model dari arsitektur E-Commerce ARI Casual Vans. Seperti dalam arsitektur tradisional, fokusnya adalah benar pada pengguna dan kebutuhan pengguna. Hal ini memerlukan perhatian khusus pada desain antarmuka, rencana bisnis, kegunaan, desain interaksi, informasi dan desain arsitektur Perangkat Lunak. Model arsitektur ini mendeskripsikan rancangan dari perangkat lunak.

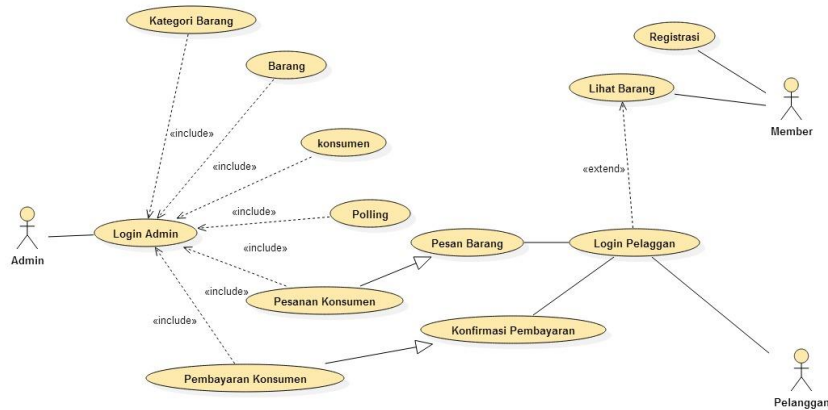
#### 3.1 Architectural Design

Strategi dalam tahapan perancangan Perangkat Lunak Penjualan barang mengacu pada perancangan berbasis obyek. Startegi ini dalam istilah aslinya disebut sebagai OOD (*Object Oriented Design*) dan dianggap menjadi strategi perancangan paling modern. Dalam penelitian ini penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Berikut ini adalah perancangan astitektur perangkat lunak yang dimodelkan dengan UML:

##### 3.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem atau actor. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau

kelas dari bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Perancangan proses yang terjadi dalam perancangan Perangkat Lunak Penjualan barang dengan *Use Case Diagram* sebagai berikut.

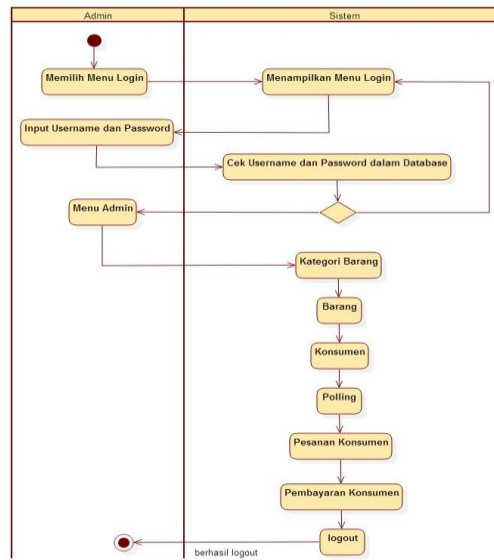


Gambar 3 Use case diagram Perangkat lunak E-commerce toko Ari Vans Store

Use case diagram pengelolaan Perangkat Lunak Penjualan barang (Gambar 3) di tangani oleh tiga actor yaitu admin, pelanggan dan member. Untuk memahami lebih detail aktivitas *actor*, berikut adalah deskripsi dari *use case* Perangkat E-commerce toko Ari Vans Store.

### 3.1.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity Diagram* merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu *Activity Diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum (Gambar4).

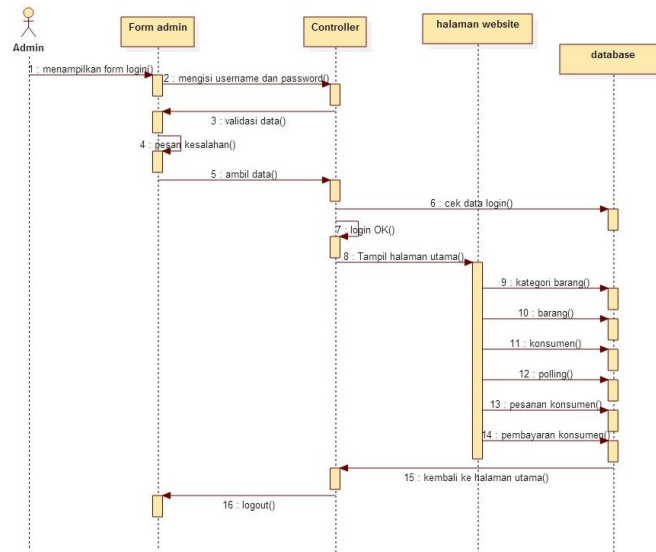


Gambar 4 Activity Diagram Login Admin

### 3.1.3 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. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Sequence diagram dapat digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class (Gambar 5).

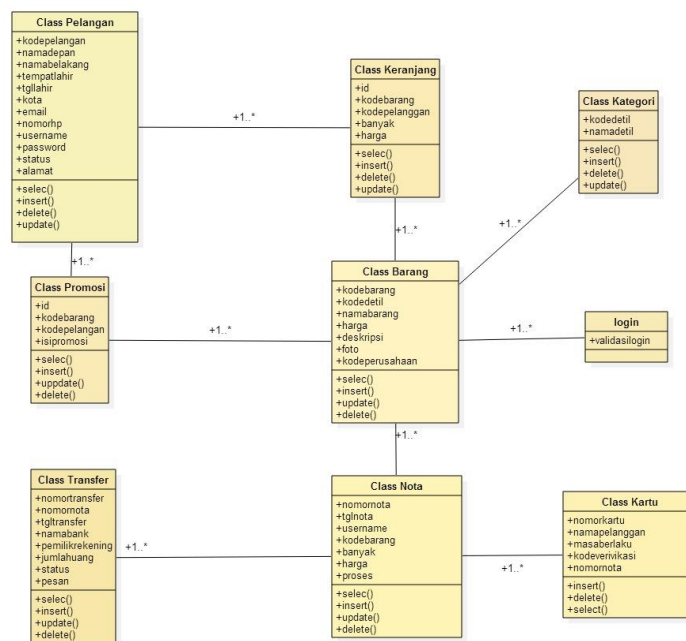
# Perancangan dan Pengujian Perangkat Lunak E-commerce pada Toko Ari Vans Store Pontianak



Gambar 5 Sequence Login admin

### 3.1.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan. Class diagram juga memberikan gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relas-relasi yang ada didalamnya (Gambar 6).



Gambar 6 Class Diagram website E-Commerce Pada ARI Casual Vans.

### 3.2 Perancangan Database

Pokok pemikiran dalam merancang database adalah bagaimana merancang database sehingga dapat memenuhi kebutuhan saat ini dan kemudahannya untuk dikembangkan dimasa yang akan datang. Perancangan model konseptual perlu dilakukan disamping perancangan

secara fisik. Pada perancangan konseptual, digunakan beberapa konsep pendekatan relasional namun tidak berarti konsep ini harus diimplementasikan ke model relasional saja tetapi juga dapat dengan model Hirarchy dan model Network. Model konseptual mengkombinasikan beberapa cara untuk memproses data dan untuk beberapa Perangkat Lunak. Model konseptual tidak tergantung Perangkat Lunak tertentu dan tidak tergantung DBMS, Hardware yang digunakan. Pada perancangan model konseptual tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar file menggunakan model dan relasional.

### 3.2.1 Normalisasi Tabel

Normalisasi adalah proses mengubah relasi menjadi bentuk normal atau proses untuk mengidentifikasi dan mengeliminasi anomali. Proses ini dilakukan dengan memecah relasi menjadi dua atau lebih relasi yang lebih kecil dengan jumlah atribut yang lebih kecil. Berikut ini adalah tahapan normalisasi tabel pada database toko ARI Casual Vans.

#### 1. Bentuk tidak normal dari data penjualan

Nomornota + tglnota + pelanggan + username + namabarang + banyak + hargabarang + deskripsi + foto + namakategori + namabank + pemilikrekening + jumlahuang

##### **First Normal Form(1NF) atau Normalisasi Tingkat 1**

tabelkategori = idekategori + namakategori

tabelpenjualan = nomornota + tglnota + pelanggan + username + namabarang + banyak + harga + deskripsi + foto + idekategori + pemilikrekening + namabank

##### **Second Normal Form(2NF) atau Normalisasi Tingkat 2**

tabelkategori = idekategori + namakategori

tabelbarang = @kodebarang + @@idmerk + @@idkategori + namabarang + hargabarang + deskripsi + foto + tumb1 + tumb2

tabelpenjualan = nomornota + tglnota + pelanggan + username + banyak + harga + deskripsi + foto + idekategori + pemilikrekening + namabank

##### **Third Normal Form (3NF) atau Normalisasi Tingkat 3**

tabelkategori = idekategori + namakategori

tabelbarang = @kodebarang + @@idmerk + @@idkategori + namabarang + hargabarang + deskripsi + foto + tumb1 + tumb2

tabelpenjualan = @@nomornota + tglnota + username + @@kodebarang + banyak + harga + proses

tabelpelanggan = @kodepelanggan + namadepan + namabelakang + tempatlahir + tglahir + kota + email + nomorhp + username + password + status + alamat

#### 2. Bentuk tidak normal konfirmasi pembayaran

nomortransfer + namapelanggan + tgltransfer + namabank + pemilikrekening + jumlahuang + pesan + status + nomor + nota

##### **First Normal Form(1NF) atau Normalisasi Tingkat 1**

tabeltransfer = nomortransfer + namapelanggan + tgltransfer + namabank + pemilikrekening + jumlahuang + pesan + status + nomor + nota

tabelpenjualan = @@nomornota + tglnota + username + @@kodebarang + banyak + harga + proses

tabelkategori = idekategori + namakategori

##### **Second Normal Form(2NF) atau Normalisasi Tingkat 2**

tbltransfer = nomortransfer + namapelanggan + tgltransfer + namabank + pemilikrekening + jumlahuang + pesan + status + nomor + nota

tabelpenjualan = @@nomornota + tglnota + username + @@kodebarang + banyak + harga + proses  
 tabelbarang = @kodebarang + @@idmerk + @@idkategori + namabarang + hargabarang + deskripsi + foto + tumb1 + tumb2  
 tabelkategori = idekategori + namakategori  
**Third Normal Form (3NF) atau Normalisasi Tingkat 3**  
 tabelkategori = @idkategori + namakategori  
 tabelmerk = @idmerk + namamerk  
 tabelbarang = @kodebarang + @@idmerk + @@idkategori + namabarang + hargabarang + deskripsi + foto + tumb1 + tumb2  
 tabelpelanggan = @kodepelanggan + namadepan + namabelakang + tempatlahir + tglahir + kota + email + nomorhp + username + password + status + alamat  
 tabelpenjualan = @@nomornota + tglnota + username + @@kodebarang + banyak + harga + proses  
 tabeltransfer = @nomortransfer + @@nomornota + tgltransfer + namabank + pemilikrekening + jumlahuang + status + pesan  
 tabelpromosi = @id + @@kodebarang + @@kodepelanggan + isipromosi + hargapromo  
 tabelkartu = @idtransaksi + nomorkartu + namapelanggan + masaberlaku + kodeverifikasi + @@nomornota

### 3.2.2 Spesifikasi Tabel

Spesifikasi tabel database merupakan serangkaian tabel database yang menjadi media penyimpanan rancangan sistem yang diusulkan. Berikut ini akan diuraikan spesifikasi dari tabel-tabel yang terdapat dalam database sistem usulan yakni (Tabel 1).

Tabel 1 Spesifikasi Tabel Barang

Field Name	Type	Size	Key
kodebarang	int	4	PRIMARY KEY
idmerk	Int	2	
idkategori	int	2	
namabarang	varchar	100	
hargabarang	double		
deskripsi	longtext		
foto	varchar	20	
tumb1	varchar	20	
tumb2	varchar	20	

### 3.2.3 Kamus Data

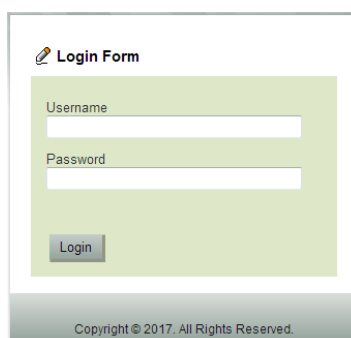
Kamus data merupakan suatu penjelasan secara tertulis mengenai data yang terorganisir tentang komposisi dari pada elemen proses data, arus data dan simpanan data yang terdapat pada pemodelan diagram arus data secara logika. Sehubungan dengan perancangan sistem yang

---

difokuskan pada rancangan sistem usulan ini maka dalam pembuatan kamus data, penulis hanya menfokuskan pada pembuatan kamus simpanan data saja.

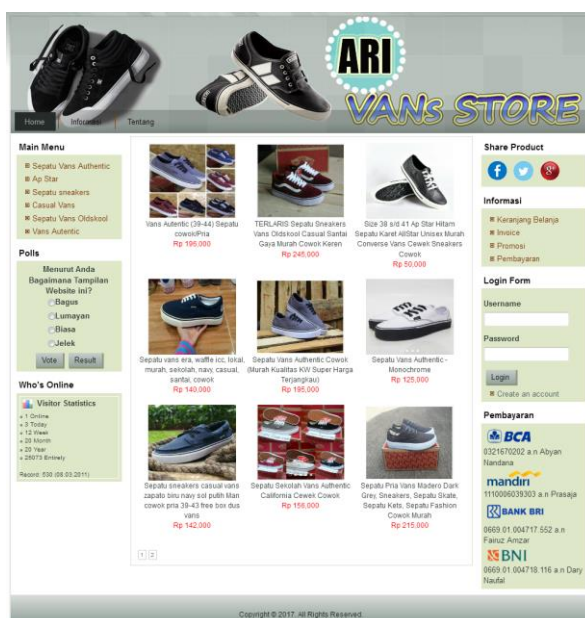
### 3.3 Interface Desain Website Penjualan

Merancang antarmuka merupakan bagian yang paling penting dari merancang sistem. Biasanya hal tersebut juga merupakan bagian yang paling sulit karena dalam merancang antarmuka harus memenuhi tiga persyaratan: sebuah antarmuka harus sederhana, sebuah antarmuka harus lengkap, dan sebuah antarmuka harus memiliki kinerja yang cepat. Alasan utama mengapa antarmuka sulit untuk dirancang adalah karena setiap antarmuka adalah sebuah bahasa pemrograman yang kecil: antarmuka menjelaskan sekumpulan objek-objek dan operasi-operasi yang bisa digunakan untuk memanipulasi objek (Gambar 7).



Gambar 7 Rancangan Form Login Admin

halaman utama ini adalah gambaran dari bentuk E-Commerce secara umum. Berikut ini adalah desain halaman utama E-Commerce (Gambar 8).





















Gambar 8 Halaman Utama E-commerce

## Perancangan dan Pengujian Perangkat Lunak E-commerce pada Toko Ari Vans Store Pontianak

Form data barang dipergunakan untuk mengisi data barang yang ada ditoko dan data ini akan dijadikan sebagai data master untuk melakukan kegiatan transaksi penjualan. Berikut ini adalah rancangan form data barang (Gambar 9).

Informasi Daftar Barang

Kode	Nama Barang	Jenis	Harga	Pilihan
15	BT- Sepatu Vans Authentic Maroon Grade Original Sol Icc Size 39 - 43 Sepatu Cowok Murah	Vans Autentic	129,000	  
14	Produk Baru Sepatu Vans Oldskool/Vans Cowok/Vans Cewe/Vans Premium Original Berkualitas	Sepatu Vans Oldskool	186,000	  
13	Sepatu Vans Authentic Cowok (Murah Kualitas KIW Super Harga Terjangkau)	Sepatu Vans Authentic	195,000	  
12	Sepatu Pria Vans Madero Dark Grey Sneakers, Sepatu Skate, Sepatu Kets, Sepatu Fashion Cowok Murah	Casual Vans	215,000	  
11	Vans Autentic (39-44) Sepatu cowok/Pria	Vans Autentic	196,000	  
10	Sepatu Kets Vans Authentic Brigata/Biru Navy Yan/Casual Cewe/Cowok RO	Sepatu Vans Authentic	146,000	  
9	Sepatu Casual Vans California GRADE ORI/Hitam Putih/Santai Cowok Cewe/RO	Casual Vans	136,000	  
8	Sepatu Sekolah Vans Authentic California Cewe/Cowok	Sepatu Vans Authentic	156,000	  
7	TERLARIS Sepatu Sneakers Vans Oldskool Casual Santai Gaya Murah Cowok Keren	Sepatu sneakers	245,000	  
6	Premium Premium Sepatu Casual Vans Slip On Cowok Grey Size 39 - 43 Murah Murah	Casual Vans	78,000	  
5	Sepatu vans era, waffle 1cc, lokal, murah, sekolah, navy, casual, santai, cowok	Sepatu sneakers	140,000	  
4	Sepatu sneakers casual vans zapato biru navy sol putih Man cowok pita 39-43 free boi dus vans	Sepatu sneakers	142,000	  
3	BT- Sepatu Vans Suicidal Tendencies Navy Size 39 - 43 Fsv 17 Sepatu Cowok Murah	Sepatu Vans Authentic	95,000	  
2	Size 38 s/d 41 Ap Star Hitam Sepatu Karet AllStar Unisex Murah Converse Vans Cewe/ Sneakers Cowok	Sepatu Vans Authentic	50,000	  
1	Sepatu Vans Authentic - Monochrome	Sepatu Vans Authentic	125,000	  

Gambar 9 Form Data Barang

Form pengisian data barang dipergunakan untuk mengisi data barang yang ada ditoko dan data ini akan dijadikan sebagai data master untuk melakukan kegiatan transaksi penjualan. Berikut ini adalah rancangan form pengisian data barang (Gambar 10).

Pengisian Data Barang






















































Kategori:

Kategori:

Nama Barang:

Harga Barang:

Deskripsi: 

**B** **I** **U** **ABC** |                                                     

Path:

Gambar:  No file selected.

Gambar 10 Form Data Pengisian Barang

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dalam penelitian ini, Distro Home Collection adalah perusahaan dagang yang bergerak dibidang penjualan pakaian yang kegiatan pengolahan data penjualan masih dilakukan secara konvensional. Kegiatan penjualan sudah menggunakan komputer sebagai alat untuk melakukan pencatatan nota penjualan yaitu menggunakan *Microsoft Excel*. Permasalahan yang dihadapi ketika menggunakan *Microsoft Excel* adalah sulitnya mencari nota yang sudah lama di proses karena files *Microsoft Excel* sudah sangat banyak dan seringnya terkena serang virus. Pengembangan Perangkat Lunak Ecommerce pada Toko Ari Vans Store dimulai dengan cara analisis terhadap kebutuhan. Untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dari pengolahan data penjualan berbasis *client-server architecture* dilakukan dengan cara pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Pada data primer penulis memperoleh data dengan cara melakukan wawancara, observasi dan survei. Sedangkan data sekunder penulis memperoleh data dengan cara mempelajari dokumentasi dan mengakses internet. Tahapan dalam perancangan Perangkat Lunak pengolahan data penjualan mengacu kepada *incremental development method*. Perangkat Lunak penjualan barang berbasis *client-server architecture* terdiri dari 3 modul yaitu modul penjualan, modul persediaan dan modul monitoring. Hasil akhir adalah sebuah Perangkat Lunak E-commerce yang terintegrasi.

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka dapat diambil beberapa saran. Pengembangan lebih lanjut diperlukan agar lebih bisa disesuaikan dengan kebutuhan bisnis isToko Ari Vans Store. Pengoperasian secara maksimal dari Perangkat Lunak E-commerce perlu adanya dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang maksimal. Penerapan Perangkat lunak E-commerce harus diimbangi juga dengan kegiatan backup terhadap data. Personil yang dilibatkan dalam manajemen data dan pemeliharaan perlu memiliki pengetahuan dasar dibidang pakaian dan programming.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kedua Orang Tua beserta keluarga besar, dan seluruh sahabat seperjuangan khususnya angkatan 2013 & 2014 STMIK Pontianak yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kosasi, Sandy., 2016. Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Online untuk Memperluas Segmentasi Pasar Properti. *Jurnal VOI STMIK Tasikmalaya*, 5(2), pp-32.
- [2] Munandar, Aris., 2016. Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Sport Ipal. *Jurnal Procliding KMSI*, 4(1), pp-833.
- [3] Hastanti, R.P., Purnama, B.E., & Wardati, I.U., 2015. Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2), pp-67.
- [4] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.