

Perancangan Penjualan Online Souvenir Pada Toko Lianty Souvenir Sanggau

Donny Rizano^{*1}, Utin Kasma²

^{1,2}Jurusan Sistem Informasi, STMIK Pontianak; Jl. Merdeka No. 372 Pontianak, 0561-735555
E-mail: ^{*1}donny7793@gmail.com, ²utin.kasma@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Penelitian yang dilakukan pada Toko Lianty Souvenir Sanggau menemukan beberapa kendala yaitu menggunakan cara manual pada sistem penjualannya seperti berkomunikasi langsung kepada rekan bisnis, atau teman. tujuan penelitian untuk membangun website penjualan sehingga memudahkan dalam melakukan transaksi penjualan. Permasalahan saat ini adalah bagaimana menghasilkan rancangan website penjualan dengan menerapkan pendekatan Rapid Application Development (RAD). Bentuk penelitian yang digunakan adalah studi kasus, sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Model perancangan perangkat lunak menggunakan model Rapid Application Development yang terdiri dari Fase Perencanaan syarat-syarat, Fase Perancangan, Fase Konstruksi, dan Fase Pelaksanaan. sedangkan untuk memodelkan informasi sistem untuk perusahaan hingga aplikasi web, menggunakan Unified Modelling Language (UML). Perangkat lunak menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan database MySQL. Hasil perancangan menghasilkan website penjualan yang menyediakan informasi seperti fitur pencarian, keranjang belanja, dan lain lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah website penjualan pada Toko Lianty Souvenir Sanggau dapat memudahkan calon pembeli dalam melakukan pembelian secara online serta mendapatkan informasi barang. Saran dalam pengembangan website penjualan ini yaitu pada tampilan dan sisi keamanan.

Kata kunci—Website Penjualan, Unified Modeling Language (UML), Rapid Application Development (RAD), PHP and MySQL.

Abstract

Research at Lianty Souvenir Sanggau has find some of constraint using manually method in the sales system like directly communication with a business colleague, or friend. The research objectives are to build a sales website that easier doing the sales transaction. The current problem is how to generate a sales website design by applying the Rapid Application Development (RAD) approach. The research forms using study case, while the research method using methods of research and development. data collection techniques are observation, interviews, and documentation. Software design models using the Rapid Application Development model which consists of Requirement planning, Design, Construction, and Implementation. While modeling for information system of the company to web application, using Unified Modeling Language (UML). software using PHP of programming languages with the MySQL database. Result of design generate a sales website which provides information such as search features, shopping cart, etc. conclusions of this research is a sales website at Lianty Souvenir Sanggau can allow potential buyers to make an online purchase and get information about goods. The suggestions in this sales website development is on view and in terms of security .

Keywords—Sales Website, Unified Modeling Language (UML), Rapid Application Development (RAD), PHP dan MySQL.

1. PENDAHULUAN

Toko Lianty Souvenir Sanggau merupakan usaha rumahan yang bergerak di bidang penjualan kerajinan tangan berupa souvenir untuk pesta pernikahan yang berada di daerah kabupaten Sanggau, toko ini menjual beraneka jenis kerajinan tangan berupa souvenir pernikahan yang di buat langsung dari tangan pengerajin yang ada di sanggau, menyediakan barang yang bermutu dengan memberikan layanan terbaik bagi para pelanggannya dan menjadi usaha rumahan yang lebih dikenal oleh masyarakat tidak hanya di kota sanggau tetapi sampai ke luar kota.

Saat ini sistem penjualan yang dilakukan oleh Toko Lianty Souvenir Sanggau adalah dengan cara berkomunikasi langsung kepada rekan bisnis, teman, atau keluarga, dan hal ini berdampak langsung kepada pemilik toko karena sangat banyak memakan biaya dan waktu. Dampak dari permasalahan ini bukan hanya dirasakan oleh pemilik toko, tetapi hal ini juga dirasakan oleh pelanggan ketika ingin melakukan pembelian, pemesanan atau hanya sekedar melihat produk yang di jual di Lianty Souvenir Sanggau.

Tujuan dari penelitian ini yaitu pemilik toko ingin melakukan perubahan cara dalam melakukan pemasaran dengan lebih memasarkan produknya dan meningkatkan penjualan sehingga dibutuhkan sebuah *website* yang bisa membantu dalam memasarkan produk tanpa harus mendatangi toko fisiknya. Kebutuhan untuk membangun *website* tidak hanya sekedar untuk mempromosikan barang, akan tetapi suatu usaha untuk mendapatkan pelanggan yang banyak, mengikuti tren pasar saat ini karena pasar berkembang sangat dinamis, menghemat biaya karena tidak memerlukan tenaga penjual yang banyak dan untuk memperluas target pasar.

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan permasalahan yaitu merancang website penjualan dengan tidak memberikan layanan dalam pengembalian produk yang rusak atau tidak sesuai dengan keinginan konsumen. Proses pembayaran masih menggunakan proses manual yaitu konsumen melakukan transfer uang rekening yang sudah di tetapkan oleh pemilik toko. Pembayaran melalui kartu kredit dan *paypal* tidak dibahas.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2008 : 407) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah “metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”[1].

Kristiyanti, M.(2015:10-11) melakukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada CV.Selaras Batik”. Untuk menjangkau lebih banyak pelanggan serta memperluas area pemasaran sekaligus promosi batik, maka di perlukan media yang dapat menunjang kegiatan promosi, transaksi penjualan dan informasi batik dengan optimal. Salah satu media yang menjadi perhatian masyarakat sekarang ini adalah dengan menggunakan media *website online*. Namun pada penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya yaitu pada tampilan halaman utama websitenya dan keamanan data pelanggan[2].

Beranjak dari permasalahan dan keinginan untuk mendapatkan konsumen yang banyak, maka melalui penelitian ini toko membutuhkan rancangan *website* yang berisikan informasi seputar profil Toko Lianty Souvenir Sanggau, informasi secara detil lengkap dengan daftar harga, keranjang belanja dan fasilitas konfirmasi pembayaran sebagai respon terhadap produk yang dibeli. Pemanfaatan *website* dalam kegiatan penjualan kerajinan tangan akan memiliki peluang dalam peningkatan kuantitas penjualan, hal ini dikarenakan informasi penjualan yang dijual oleh toko bisa diakses secara lebih luas oleh masyarakat.

Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa dengan dibangunnya sistem penjualan online tersebut para pelaku bisnis atau usaha baik itu perusahaan menengah ke bawah atau perusahaan

menengah ke atas dapat memanfaatkannya sebagai suatu media untuk mempromosikan perusahaannya serta produk-produk yang dimilikinya, agar dikenal lebih luas dan diharapkan dapat mempermudah konsumen yang akan membeli produk-produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah website penjualan souvenir yang terhubung langsung melalui internet dan memiliki tampilan yang menarik dan keamanan data pelanggan karna menerapkan enkripsi MD5 dan SQL Injection menggunakan skrip anti SQL injection pada otentikasi loginnya dan juga memudahkan pelanggan untuk mencari produk yang di cari karna memiliki beberapa fitur yang cukup lengkap mulai dari fitur pendaftaran dan login member, detail barang, fitur manajemen produk, pemesanan, pembayaran, pengiriman produk dan pengiriman informasi pemesanan melalui email yang sudah terdaftar setiap ada perubahan status.

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 Lianty Souvenir Sanggau serta objek penelitian berupa Perancangan Website Penjualan Online Souvenir Pernikahan Pada Toko Lianty Souvenir Sanggau.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode jenis ini memerlukan waktu yang cukup lama agar menghasilkan produk yang terbaik. Namun, karena waktu yang tidak memungkinkan jika melalui semua tahapan yang ada dalam metode penelitian pengembangan tersebut, dalam penelitian ini hanya melakukan tahap awal dari metode penelitian dan pengembangan.

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi dengan meninjau secara langsung ke Toko Lianty Souvenir Sanggau. Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan. Prosesnya wawancarai satu orang bagian manajer, sedangkan observasi berupa informasi kejadian di lapangan. Data primer yang diperoleh dari Toko Lianty Souvenir Sanggau berupa data mengenai kendala yang dialami, khususnya pada sistem informasi yang digunakan, data struktur organisasi, tugas dan jabatan, tata laksana sistem berjalan. Sedangkan data sekunder berupa data yang dikumpulkan oleh studi-studi sebelumnya. Bentuk data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa data yang berhubungan secara tidak langsung seperti berkas lamaran karyawan, gaji, laporan keuangan, dan laporan belanja yang masuk dan keluar

Instrumen penelitian diperoleh dengan berbagai teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data wawancara dengan cara membuat daftar pertanyaan dan bertanya langsung kepada pemilik. Teknik pengumpulan data observasi dilakukan dengan melihat secara langsung setiap kegiatan penjualan yang ada pada Toko Lianty Souvenir Sanggau. Sedangkan teknik pengumpulan data studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber-sumber berupa data, catatan, foto-foto, maupun laporan yang berhubungan dengan perusahaan.

Model RAD memiliki empat fase yaitu fase perencanaan syarat-syarat, fase perancangan, fase konstruksi, dan fase pelaksanaan. Pada tahap perencanaan syarat-syarat dilakukan pengidentifikasian tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut kemudian pada fase perancangan dilakukan beberapa proses diantaranya perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka. Setelah itu ada fase konstruksi yang dilakukan dengan pembuatan

program terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan menggunakan bahasa pemrograman Java. Fase yang terakhir adalah fase pelaksanaan yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi sistem penjualan yang telah dibuat.

Menurut Whitten dan Bentley (2007: 371) UML (*Unified Modelling Language*) merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk merincikan atau menjelaskan sistem piranti lunak yang dijadikan sebagai standar pemodelan objek[3]. UML dapat dijadikan panduan bagi developer dalam mengetahui sudut pandang sebuah sistem dan dikomunikasikan kepada pihak-pihak yang terkait dengan sistem dalam bentuk diagram. UML merupakan bahasa kesatuan yang mendeskripsikan model sebuah sistem secara efektif. UML digunakan untuk memodelkan sistem dari mulai memodelkan informasi sistem untuk perusahaan hingga aplikasi web, bahkan untuk sistem yang rumit sekalipun. Metodologi UML menggunakan 3 bangunan dasar untuk mendeskripsikan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan yaitu Sesuatu (*Things*), Relasi (*Relationship*), dan Diagrams[4]. Pada UML terdiri dari beberapa diagram antara lain *Use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram* [5].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD). Model RAD juga merupakan suatu pendekatan berorientasi objek terhadap membangun sistem yang mencakup suatu metode membangun perangkat-perangkat lunak. Tujuannya adalah mempersingkat biaya dan waktu pengerjaan aplikasi serta proses yang dihasilkan didapat secara cepat dan cepat.

Terdapat beberapa fase diantaranya fase perencanaan syarat syarat pada website penjualan yang bertujuan untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan dan fokusnya akan selalu tetap pada upaya dalam pencapaian dari tujuan-tujuan perusahaan.

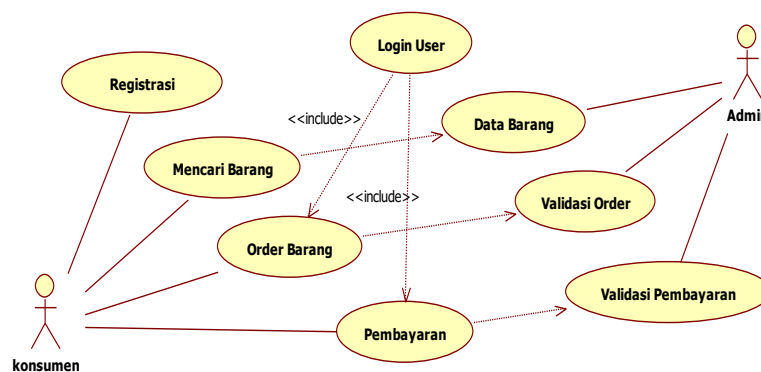
Setelah itu fase perancangan website penjualan jam yang menerapkan strategi *back-end* dan *front-end*. Dimana *back-end* merupakan halaman yang dikhususkan bagi *admin* untuk mengelola *website*. Sedangkan halaman *front-end* untuk pengguna akhir dalam hal ini adalah pengunjung *website*, baik yang hanya sekedar ingin melihat informasi maupun bagi para konsumen yang ingin membeli barang. Selama desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna sehingga fokusnya adalah benar pada pengguna dan kebutuhan pengguna. Hal ini memerlukan perhatian khusus pada konten web, rencana bisnis, kegunaan, desain interaksi, informasi dan desain arsitektur web.

Arsitektur *website* penjualan merupakan model sederhana dari interaksi antara konsumen dengan penjualan dimana keduanya saling berinteraksi dengan sistem. Penjelasan dari arsitektur ini dimulai dari konsumen melakukan login ke sistem. Setelah berhasil melakukan login, konsumen melakukan pemilihan barang yang diinginkan. Barang yang sudah dipilih akan masuk kedalam keranjang belanja. Didalam keranjang belanja dapat dilihat detail barang yang dibeli dan dapat dilakukan pembatalan pesanan jika barang yang dipilih tidak sesuai. data barang yang ada di keranjang belanja akan menjadi bukti transaksi yang dikemas dalam bentuk rangkuman order. Apabila sudah dilakukan pembayaran, konsumen mengisikan data konfirmasi pembayaran. Jika data sudah valid maka admin dapat melakukan pengiriman barang melalui jasa pengiriman barang yang sudah dipersiapkan (Gambar 1).



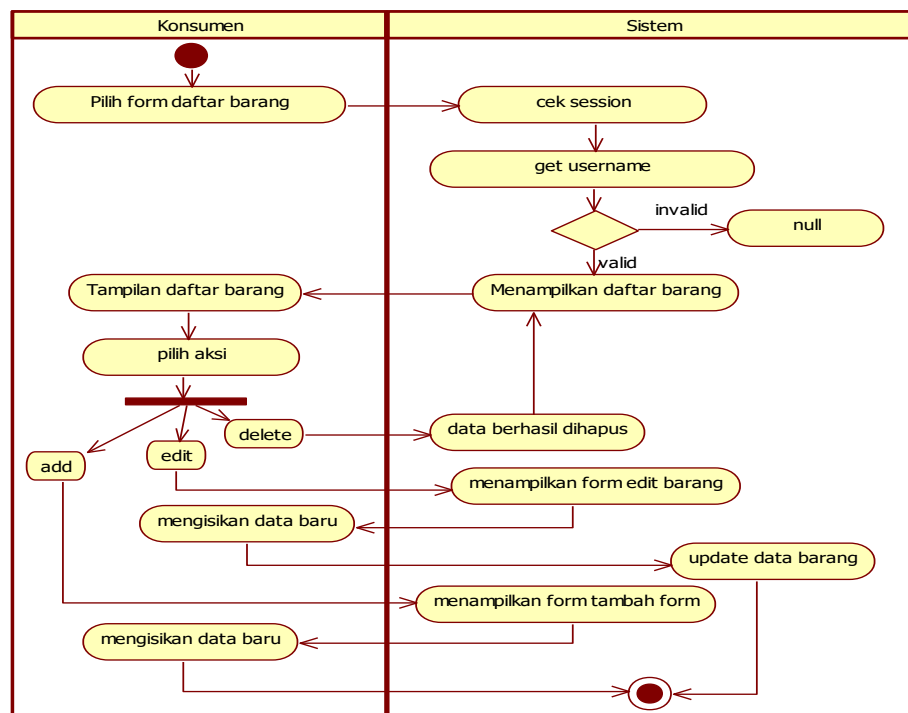
Gambar 1. Arsitektur Website Toko Lianty Souvenir Sanggau.

Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web mengacu pada perancangan sistem berbasis obyek. Strategi ini dalam istilah aslinya disebut sebagai OOD (*Object Oriented Design*) dan dianggap menjadi strategi perancangan paling modern saat ini. Dalam menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis mobile, penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Pemodelan 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 use case diagram yang (gambar 2).



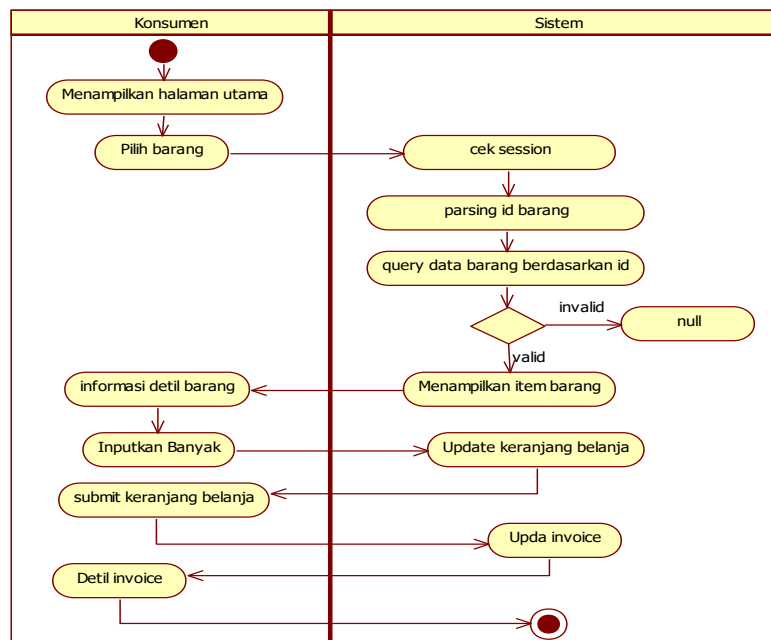
Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan Online

Selanjutnya untuk menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana meraka berakhir melalui *activity diagram*. Pengelolaan data kelola barang oleh admin dimulai dari pemilihan form data barang. Form data barang ditampilkan lengkap dengan data yang diambil dari database (Gambar 3).



Gambar 3. Activity Diagram Kelola Barang

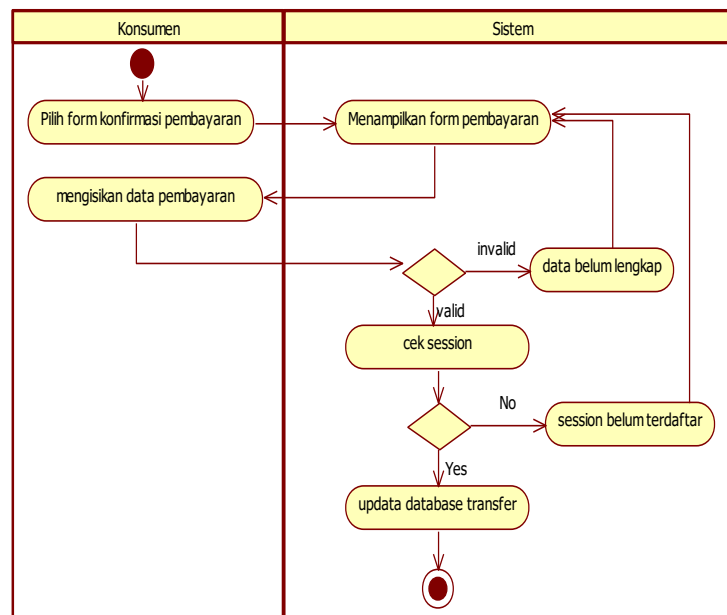
Untuk melakukan order barang, dimulai dari pemesanan barang yang dilakukan oleh konsumen dengan memilih barang. Kemudian sistem akan menampilkan data barang secara detil. Setelah tombol order diklik maka data barang yang diorder akan masuk ke dalam database. Pada form data order, admin melakukan pengecekan terhadap data dan sistem akan memvalidasinya. Apabila data sesuai maka order akan terpenuhi dan kegiatan order barang selesai (Gambar 4).



Gambar 4. Activity Diagram Order Barang

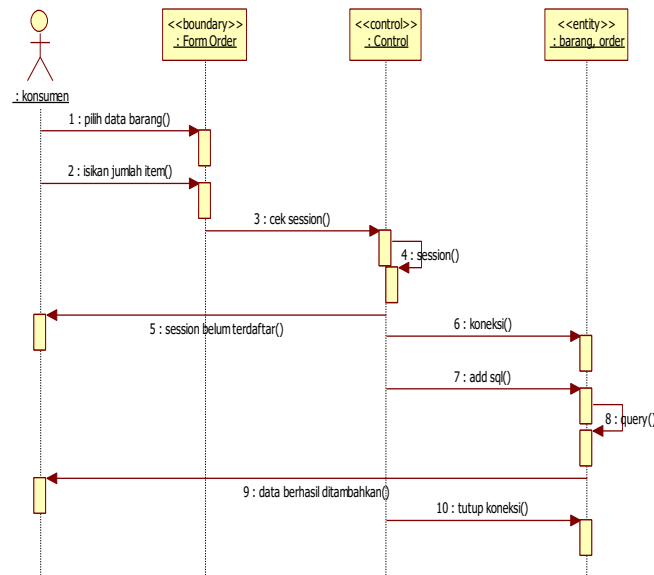
Setelah melakukan pembelian, konsumen akan diminta melakukan konfirmasi pembayaran. Tahapan yang dilakukan pada *activity diagram* ini adalah konsumen memilih form

konfirmasi pembayaran untuk memberitahukan bahwa barang yang diorder telah dilakukan pembayaran sesuai dengan nilai yang ada pada bukti order (Gambar 5).



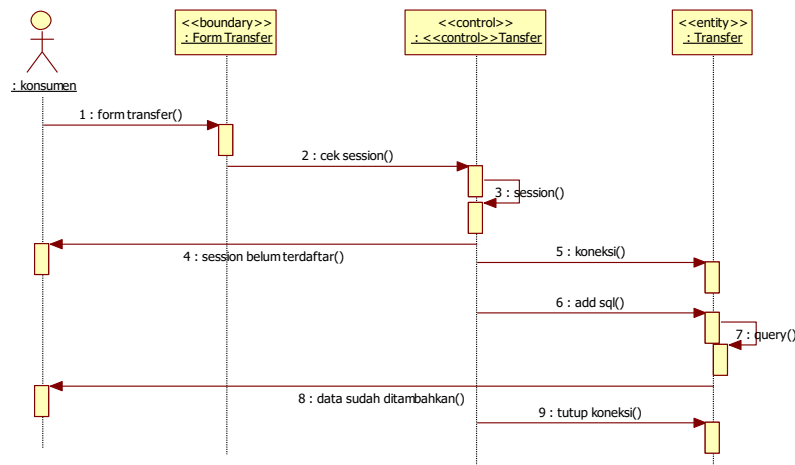
Gambar 5. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu menggunakan *sequence diagram*. *Diagram sequence* menunjukkan saat konsumen melakukan order barang dimulai dari konsumen memilih barang kemudian sistem akan menampilkan data barang secara detil (Gambar 6).



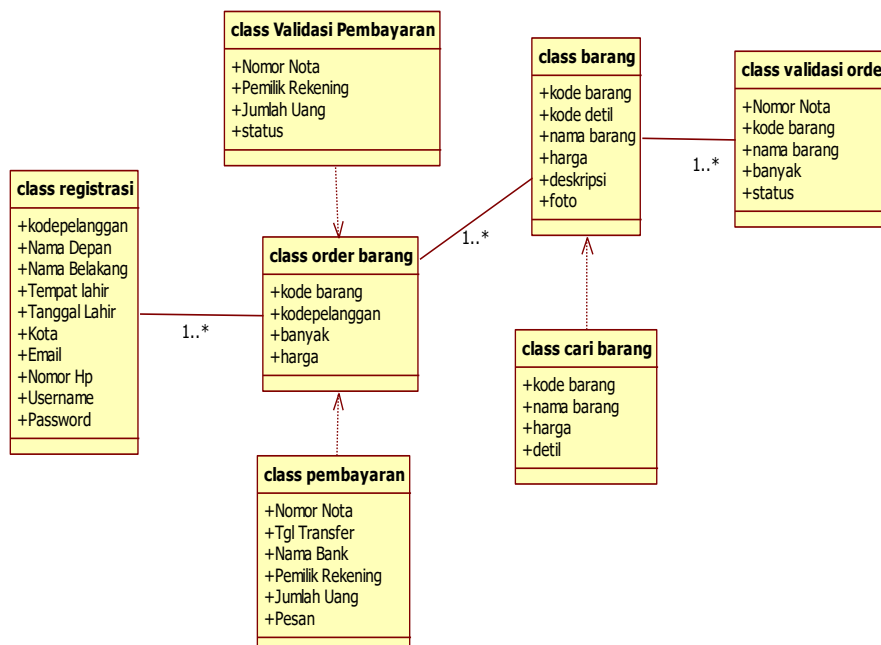
Gambar 6. Sequence Diagram Order Barang

Untuk konfirmasi pembayaran, *diagram sequence* menunjukkan bahwa konsumen memilih form konfirmasi untuk memberitahukan bahwa sudah melakukan pembayaran terhadap barang yang diorder sesuai dengan nilai yang tertera pada bukti order (Gambar 7).



Gambar 7. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

Pada tahap berikutnya, semua pesan dikelompokkan menjadi metode dari *class*. *Class Diagram* menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang digunakan. *Class diagram* pada website penjualan menggambarkan hubungan antara entitas yang terkait dengan sistem penjualan. Pada sistem ini terdapat tujuh entitas yang saling berelasi antara satu dengan lainnya. Pada sistem ini konsumen yang ingin melakukan orderan barang, terlebih dahulu melakukan registrasi sebagai member. Setelah menjadi member calon kosumen tidak harus melakukan order barang. Calon konsumen juga dapat mencari jenis jam apa saja yang tersedia di website. Jika calon konsumen sudah mendapatkan barang yang dicari, calon konsumen bisa langsung melakukan pengorderan barang kemudian mengisi konfirmasi pembayaran jika sudah melakukan pembayaran pesanan barang. Setelah itu calon konsumen akan mendapatkan bukti pembayaran (Gambar 8).



Gambar 8. Class Diagram Website Penjualan Souvenir

Berikutnya untuk fase konstruksi adalah untuk menunjukkan *platform*, *hardware* dan *software* yang digunakan kemudian batasan dalam implementasi, serta menguji performansi

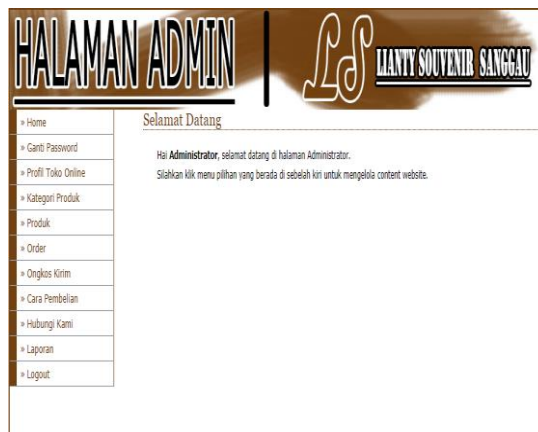
prototipe perangkat lunak yang sudah dibangun agar dapat diketahui apakah prototipe tersebut telah sesuai dengan spesifikasi analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dalam pengimplementasian sistem yang dibuat, digunakan aplikasi berbasis web, kemudian bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan sistem database yang dipakai yaitu MySQL. *Tools* yang digunakan dalam merancang tampilan input maupun output menggunakan Adobe Dreamweaver CS6 dan Editplus 2.

Selanjutnya diperlukan rancangan form login dan pada rancangan form ini seorang admin dapat menggunakan fasilitas khusus yang disediakan oleh sistem untuk melakukan manipulasi data seperti penambahan data, perubahan data, pencarian data dan penghapusan data. Rancangan form login admin terdiri dari *username* dan *password* (Gambar 9).

The image shows a web form titled 'HALAMAN ADMIN' with a logo 'LS LIANTY SOUVENIR SANGGAU'. Below the title is a 'Login' section. It features a graphic of a yellow envelope with a blue arrow pointing right. To the right of the graphic are two input fields: 'Username' and 'Password', each with a label and a colon. Below these fields is a 'Login' button. At the bottom of the form, there is a copyright notice: 'Copyright © 2018 by Lianty Souveni Sanggau. All rights reserved.'

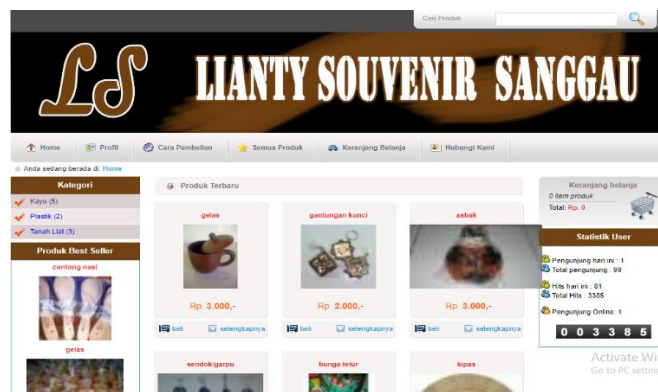
Gambar 9. Rancangan Form Login Admin

Rancangan form menu admin dibuat untuk memusatkan pengelolaan konten *website* hanya pada satu halaman saja (Gambar 10).

The image shows a web form titled 'HALAMAN ADMIN' with a logo 'LS LIANTY SOUVENIR SANGGAU'. Below the title is a 'Selamat Datang' section. On the left side, there is a vertical menu with the following items: Home, Ganti Password, Profil Toko Online, Kategori Produk, Produk, Order, Ongkos Kirim, Cara Pembelian, Hubungi Kami, Laporan, and Logout. The main content area on the right says 'Hai Administrator, selamat datang di halaman Administrator. Silahkan klik menu pilihan yang berada di sebelah kiri untuk mengelola content website.'

Gambar 10. Rancangan Form Menu Admin

Rancangan halaman utama ini adalah gambaran dari bentuk *website* secara umum. Dimana pada rancangan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian *header*, bagian *footer*, bagian menu atas, bagian menu kiri dan bagian tengah (Gambar 11).

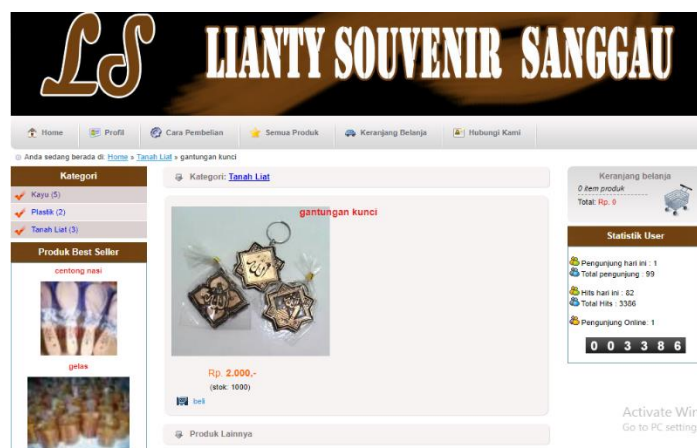


Gambar 11. Rancangan Form Halaman Utama

Rancangan form member dapat dipergunakan oleh calon konsumen untuk menjadi member pada website tersebut. Rancangan form ini mengharuskan calon pelanggan untuk mengisi data pribadi seperti nama depan, nama belakang, tempat tanggal lahir, kota, *email*, nomor hp, *username*, dan *password* (Gambar 12).

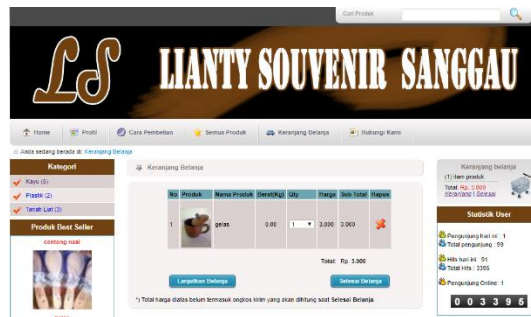
Gambar 12. Rancangan Form Registrasi Member

Rancangan form detail barang dapat dipergunakan oleh konsumen untuk melihat informasi barang secara detail. Rancangan form ini menampilkan jam yang sudah dipilih oleh konsumen. Untuk membeli barang tersebut, konsumen bisa mengklik tombol Tambahkan ke keranjang atau Beli Sekarang (Gambar 13).



Gambar 13. Rancangan Informasi Detil Barang

Rancangan form detail keranjang belanja ini menampilkan nomor nota, nama barang yang dipesan, banyaknya pesanan, harga dari jam tersebut, jumlah dan control yang digunakan untuk membatalkan orderan. Klik proses jika ingin memesan jam tersebut (Gambar 14).



Gambar 14. Rancangan Detil Keranjang Belanja

Konstruksi form daftar pesanan konsumen didesain untuk menampilkan semua pesanan konsumen yang belum diproses atau permintaan tersebut belum dipenuhi oleh admin. Berikut adalah design Form Daftar Pesanan Konsumen : (Gambar 15).

Nomor Order: 4					
No	Nama Produk	Berat(Kg)	Qty	Harga Satuan	Sub Total
1	gelas	0.00	2	3.000	6.000
Total : Rp.					6.000
Ongkos Kirim untuk Tujuan Kota Anda: Rp.				10.000/Kg	
Total Berat :					0 Kg
Total Ongkos Kirim : Rp.					0
Grand Total : Rp.					6.000
Data order dan nomor rekening transfer sudah dikirim ke email Anda. Apabila Anda tidak melakukan pembayaran dalam 3 hari, maka transaksi dianggap batal.					

Gambar 15. Rancangan Daftar Pesanan Konsumen

Konstruksi form daftar konfirmasi pembayaran didesain untuk menampilkan semua konfirmasi pembayaran dari konsumen. Berikut adalah Form Daftar Konfirmasi Pembayaran : (Gambar 16).

Untuk proses pemesanan selanjutnya, mohon konfirmasi pembayaran Anda dengan mengisi formulir online. Semua isian wajib diisi. Proses konfirmasi akan memakan waktu maksimal 1 hari kerja.

Formulir Konfirmasi Pembayaran

Nomor Nota	00002
Tgl Transfer	2017-01-27
Nama Bank	BRI
Pemilik Rekening	Yeni
Jumlah Uang	150000
Tinggal Pesan Anda	
Submit	

Gambar 16 Rancangan Form Konfirmasi Pembayaran

Terakhir adalah fase pelaksanaan atau pengujian terhadap aplikasi penjualan yang telah dibuat. Pengujian diperlukan untuk memastikan aplikasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan

dan juga memastikan semua fungsi berjalan dengan baik tanpa meninggalkan permasalahan terutama pada bagian pelayanan konsumen yang awalnya masih menggunakan pencatatan secara konvensional.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut bahwa penelitian dilakukan untuk menghasilkan *website* penjualan yang bisa membantu dalam memasarkan dan memperkenalkan produk secara lebih luas dan memberikan kemudahan bagi calon konsumen yang ingin membeli produk dari Toko Lianty Souvenir Sanggau dengan tingkat validasi yang cukup baik. metode dalam perancangan *website* menggunakan metode penelitian dan pengembangan kemudian untuk merancang dan menganalisis sistem digunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Setiap tahap pada RAD dilakukan secara berurutan dimulai dari Fase Perencanaan syarat-syarat, Fase Perancangan, Fase Konstruksi, dan Fase Pelaksanaan. Adapun hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah *website* penjualan souvenir yang dapat dipergunakan oleh pihak toko untuk menjual barang dan mengelola data barang serta memberikan kemudahan bagi calon pembeli untuk melakukan pemesanan barang secara online. Fitur utama yang dihasilkan adalah fitur detail barang, keranjang belanja, daftar pesanan, konfirmasi pembayaran, dan fitur lainnya yang dapat dipergunakan oleh *admin* untuk mengelola data *website* penjualan produk souvenir tersebut.

5. SARAN

Saran pada penelitian ini diantaranya adalah pengimplementasian *website* penjualan souvenir secara *online* harus didukung dengan konektivitas yang memadai dan stabil. kemudian diperlukan seorang *admin* dari pihak toko yang mengerti tentang pemrograman berbasis web terutama dasar HTML, PHP dan database MySQL. Berikutnya adalah perlu dilakukan tahapan pengujian secara menyeluruh untuk memastikan sistem dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan perlu adanya standar keamanan yang dapat dipergunakan untuk mengontrol keabsahan data toko.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Pontianak yang telah memberikan dukungan finansial terhadap penelitian ini. Terima kasih kepada rekan-rekan dosen yang telah memberikan masukan dan dukungan dalam menyelesaikan tulisan ini. Kepada para reviewer saya juga mengucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan arahnya sehingga tulisan ini dapat sesuai seperti apa yang diharapkan. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, saat ini maupun yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiyono, 2010, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [2] Kristiyanti, M., (2015) melakukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada CV.Selaras Batik”.
- [3] Whitten dan Bentley, (2007), UML (*Unified Modelling Language*).
- [4] Kendall E, Kendall J, (2007). Analisis dan Perancangan Sistem, PT. Index. Klaten
- [5] Sutarman, 2003, *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*, Graha Ilmu, Jakarta.