

E-COMMERCE PADA PERSEROAN TERBATAS HAZIZ MEBEL BERBASIS WEBSITE DIGITAL MARKETING

Mohammad Aziz Nurritanto ; Azizah Fatmawati
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan
Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Industri furnitur adalah keunggulan Perseroan Terbatas (PT) Haziz Mebel. PT. Haziz Mebel mengalami masalah saat mencoba mempromosikan bisnis dan meningkatkan pendapatan melalui pembelian dan penjualan barang. Masih banyak ketergantungan pada tenaga kerja fisik di PT. Haziz Furniture, terutama saat menerima barang yang tidak sesuai dengan persediaan gudang yang ada. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu PT Haziz Mebel memperbaiki proses bisnisnya dengan mengembangkan aplikasi berbasis web untuk pemasaran dan penjualan. PT. Kegiatan Haziz Mebel terhambat oleh fakta bahwa perusahaan masih menggunakan metode penjualan dan promosi yang kuno. Pendekatan Air Terjun digunakan untuk penelitian ini, yang meliputi fase mendefinisikan persyaratan, merancang sistem, membangunnya, mengujinya, dan terakhir memeliharanya. Manfaat dari penelitian ini adalah sistem informasi e-commerce toko mebel Haziz Mebel yang dapat diakses melalui internet. Temuan penelitian ini menginformasikan desain sistem informasi e-commerce berbasis pemasaran digital berbasis web untuk LLP furnitur haziz. Pendekatan kotak hitam untuk debugging dan pengujian menunjukkan bahwa sistem berfungsi sebagaimana mestinya. Sistem ini juga melalui pengujian System Usability Scale (SUS) yang ketat, yang membutuhkan partisipasi pengguna aktual sistem dan menghasilkan skor rata-rata 80 cukup untuk menempatkan sistem dalam kategori skala B atau Excellent.

Kata Kunci: Digital Marketing, e-commerce, Waterfall.

Abstract

The furniture industry is the advantage of the Haziz Mebel Limited Liability Company (PT). PT. Haziz Mebel ran into trouble trying to promote the business and increase revenue through buying and selling of goods. There is still a lot of dependence on physical labor at PT. Haziz Furniture, especially when receiving goods that are not in accordance with the existing warehouse inventory. The purpose of this research is to help PT Haziz Mebel improve its business processes by developing web-based applications for marketing and sales. PT. Haziz Mebel's activities are hampered by the fact that the company still uses outdated sales and promotion methods. The Waterfall approach was used for this research, which includes the phases of defining the requirements, designing the system, building it, testing it, and lastly maintaining it. The benefit of this research is the Haziz Mebel furniture store e-commerce information system which can be accessed via the internet. The findings of this study inform the design of a web-based digital marketing-based e-commerce information system for haziz furniture LLP. A black box approach to debugging and testing demonstrates that the system is working as intended. The system also went through a rigorous System Usability Scale (SUS) test, which required the participation of actual users of the system and resulted in

an average score of 80 enough to place the system in the B or Excellent scale category.

Keywords: Digital Marketing, e-commerce, Waterfall.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sistem informasi memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan masyarakat sehari-hari. O'Brien dan Marakas (2010) mendefinisikan sistem informasi sebagai "seperangkat prosedur, teknologi, dan orang-orang yang terintegrasi dalam suatu organisasi untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi." Penggunaan sistem yang efektif itulah yang membuahkan hasil (Febiola, 2022). Pertumbuhan teknologi internet difasilitasi oleh kemajuan teknologi, komputasi, dan telekomunikasi (Rinaldi, 2021). Sementara internet telah mempermudah para pelaku bisnis untuk menemukan data yang mereka butuhkan, masih ada kecenderungan terlalu banyak data yang harus dikumpulkan, artinya beberapa data perlu dibuang sebelum data yang tepat dapat dikumpulkan (Irmawati, 2011). Manajemen stok, pemasaran, dan transaksi hanyalah beberapa area di mana bisnis dapat memperoleh manfaat dari kemajuan teknologi (Faza, 2022). *E-commerce* yang tepat dan akurat dapat mengurangi jumlah kesalahan yang dibuat, yang merupakan anugerah bagi kemampuan produk untuk menjual.

Pada era saat ini teknologi terkomputerisasi diperlukan agar lebih tepat dan cepat dalam melakukan suatu pekerjaan (Azizah & Nurgiyatna, 2021). Hasil yang lebih substansial dan konsisten dapat dicapai dengan lebih sedikit tenaga kerja menggunakan sistem inventaris terkomputerisasi (Tejesh & Neeraja, 2018). *E-commerce*, atau perdagangan elektronik, adalah transaksi tanpa kertas yang memanfaatkan berbagai inovasi berbasis jaringan seperti pertukaran data elektronik, surat elektronik, papan buletin elektronik, transfer keuangan elektronik, dan sebagainya (Mahir, 2015). *E-commerce*, atau perdagangan elektronik, adalah metode baru dalam melakukan transaksi bisnis menggunakan jaringan elektronik, seperti Internet. Perseroan Terbatas (PT) Haziz Mebel merupakan sebuah toko yang berada di Dagen Kecamatan Jaten Karanganyar yang berdiri sejak tahun 2007. Toko Haziz Mebel ini bergerak dibidang bisnis *furniture*. *Furniture* yang diperjual belikan seperti sofa, springbed, meja dan barang *furniture* lainnya. Toko Haziz juga mempunyai gudang mebel yang bertempat di Desa Palur Dusun Dagen Karanganyar.

Haziz Mebel masih menggunakan prosedur manual untuk pemrosesan transaksi, inventaris gudang, dan promosi, meskipun proses tersebut berkontribusi pada kesalahan dalam penyampaian layanan sehari-hari kepada klien. Dengan cara yang sama bahwa klien harus mengunjungi toko secara fisik untuk memesan produk atau barang, ini juga berlaku

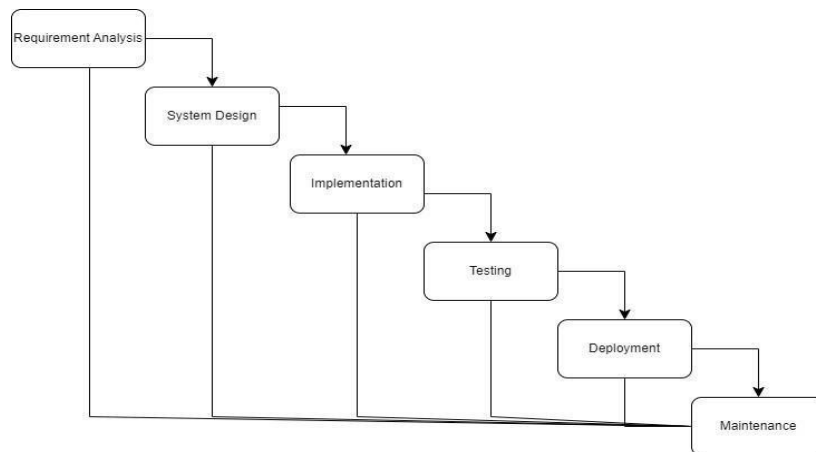
untuk tindakan jual beli itu sendiri. Harus menempuh jarak yang cukup jauh dan menghabiskan banyak waktu untuk sampai ke toko Haziz Mebel cukup meredam antusiasme pelanggan untuk melakukan pembelian di sana. Tidak ada harga yang tercantum pada barang yang dijual, sehingga tidak memungkinkan bagi pelanggan dan karyawan untuk mengetahui biaya produk selama proses layanan tradisional, baik dari segi promosi maupun diskon.

Dengan mengembangkan aplikasi E-Commerce yang merampingkan proses pembelian bagi pelanggan, penelitian ini berharap dapat menguntungkan baik bisnis maupun klien mereka. Pelanggan sekarang dapat berbelanja dan menanyakan tentang penawaran khusus dan diskon tanpa pernah menginjakkan kaki di dalam bisnis, berkat jaringan penjualan ini. Tawar-menawar pun bisa dilakukan secara online, dengan link langsung ke pengelola toko. Untuk meningkatkan penjualan, Adi dan Soliha (2022) menemukan bahwa bisnis dan pelanggan yang telah membangun saluran komunikasi dua arah lebih mampu mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan. Kurangnya mekanisme pembelian khusus dan bukti nyata pembayaran menunjukkan kesenjangan yang signifikan dalam administrasi.

Sistem terdiri dari bagian-bagian yang dihubungkan bersama dan berfungsi sebagai satu kesatuan untuk menyelesaikan tugas tertentu; mengubah salah satu bagian ini akan berdampak pada keseluruhan (Benardi et al., 2023). Perbedaan dan unsur pembaharuan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah dikembangkannya fungsi untuk pemeriksaan data dengan dibuatnya fitur transaksi admin dan *branding* produk. Adanya *branding* tersebut konsumen akan paham dan mengerti tentang produk yang dibeli serta membantu perusahaan untuk berkembang dimasyarakat secara luas. Keunggulan pada sistem ini berupa adanya fitur transaksi admin untuk konfirmasi bukti transfer dari konsumen serta adanya halaman *public* dengan tujuan memperkenalkan perusahaan haziz mebel.

2. METODE

Metode yang digunakan untuk rancangan sistem pada PT. Haziz Mebel adalah Waterfall. Waterfall merupakan metode yang menggunakan pendekatan sebuah sistem, setiap tahapan sistem akan dikerjakan dengan secara menurun dari *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation*, *system and software design*, *implementation*, *system testing*, *maintenance*. Metode ini dilakukan secara sekuensial dimana tiap tahapan dilakukan secara berurutan, sehingga metode ini dipilih dalam penelitian ini. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan yang ada di PT Haziz Mebel. Model waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Mode Waterfall (Pfleeger & Atlee, 2009)

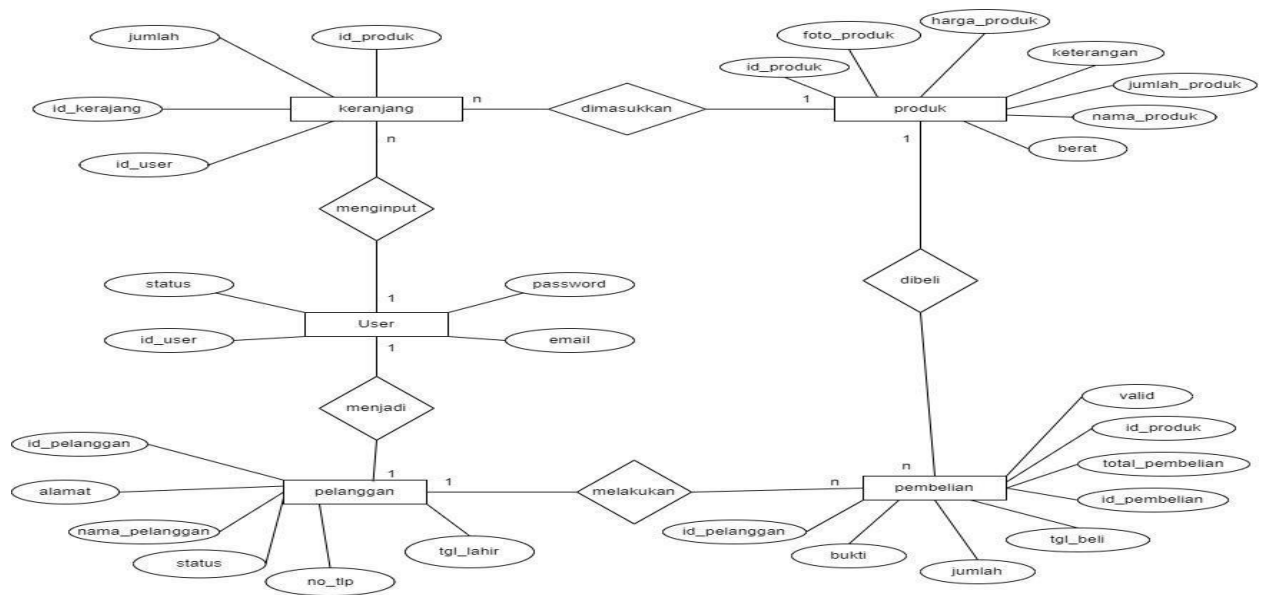
Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data kebutuhan sistem, yang dapat diperoleh dari pengumpulan informasi. Proses pencarian informasi dan data melalui wawancara *owner* dilakukan di Toko Haziz Mebel. Kebutuhan dibedakan menjadi 2 yaitu kebutuhan non fungsional dan kebutuhan fungsional. Kebutuhan fungsional dibedakan menjadi 2 faktor, yaitu: a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional pada sistem yang akan dikembangkan terdapat 2 kebutuhan yaitu kebutuhan sisi admin dan kebutuhan sisi user (konsumen). Admin membutuhkan akses untuk pengelolaan data antara lain. Menambahkan produk, memproses transaksi penjualan, dan mengakses sisi user konsumen. Sisi user konsumen dapat mengakses informasi tentang produk, melakukan pemesanan dan melakukan pembayaran. b. Kebutuhan Non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional yang diperlukan oleh sistem berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Sistem akan dapat dijalankan di komputer dengan sistem operasi Windows, Linux, ataupun MAC serta dapat dijalankan di android atau IOS selama memiliki perangkat lunak browser seperti *Chrome*.

Tahap ini, memberikan sebuah gambaran yang harus dikerjakan dan bagaimana input tampilannya serta memberikan struktur secara keseluruhan sistem informasi yang dibuat dengan menggunakan perancangan diagram UML yang meliputi diagram *use case*, *activity diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

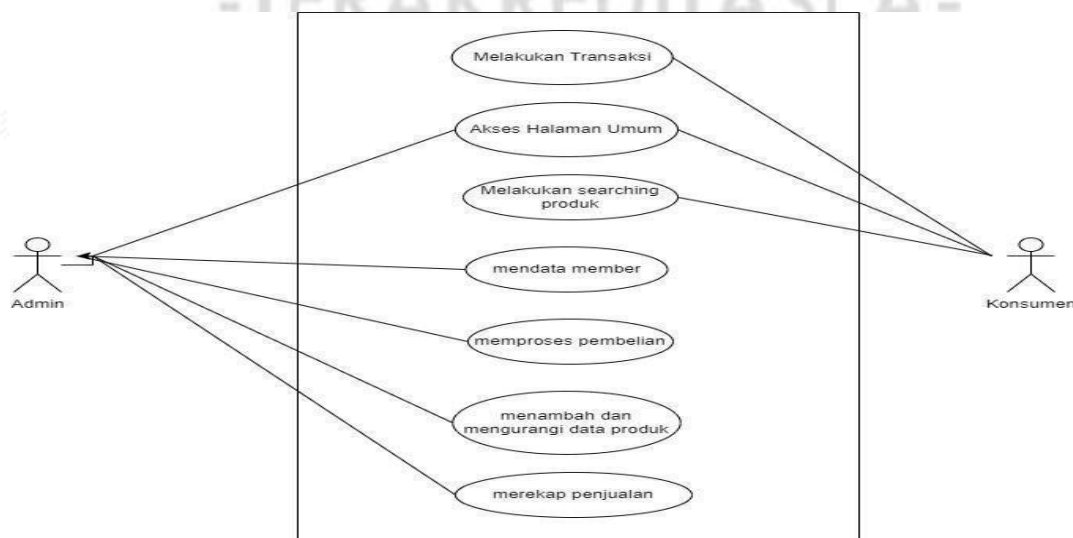
Teknik pembuatan ERD adalah teknik yang biasa digunakan untuk struktur data dan desain sistem database (Li & Chen, 2009). ERD ini menjelaskan database dari sistem. ERD yang digunakan dalam proses penelitian ini bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

Dilihat pada gambar 2 menggambarkan model dari struktur data dan relasi antar data dalam database dari sistem. Pada ERD terdapat 5 entitas, yaitu keranjang, produk, user, pelanggan, dan pembelian. Selain entitas, pada ERD juga terdapat relasi antar entitas pelanggan melakukan pembelian.

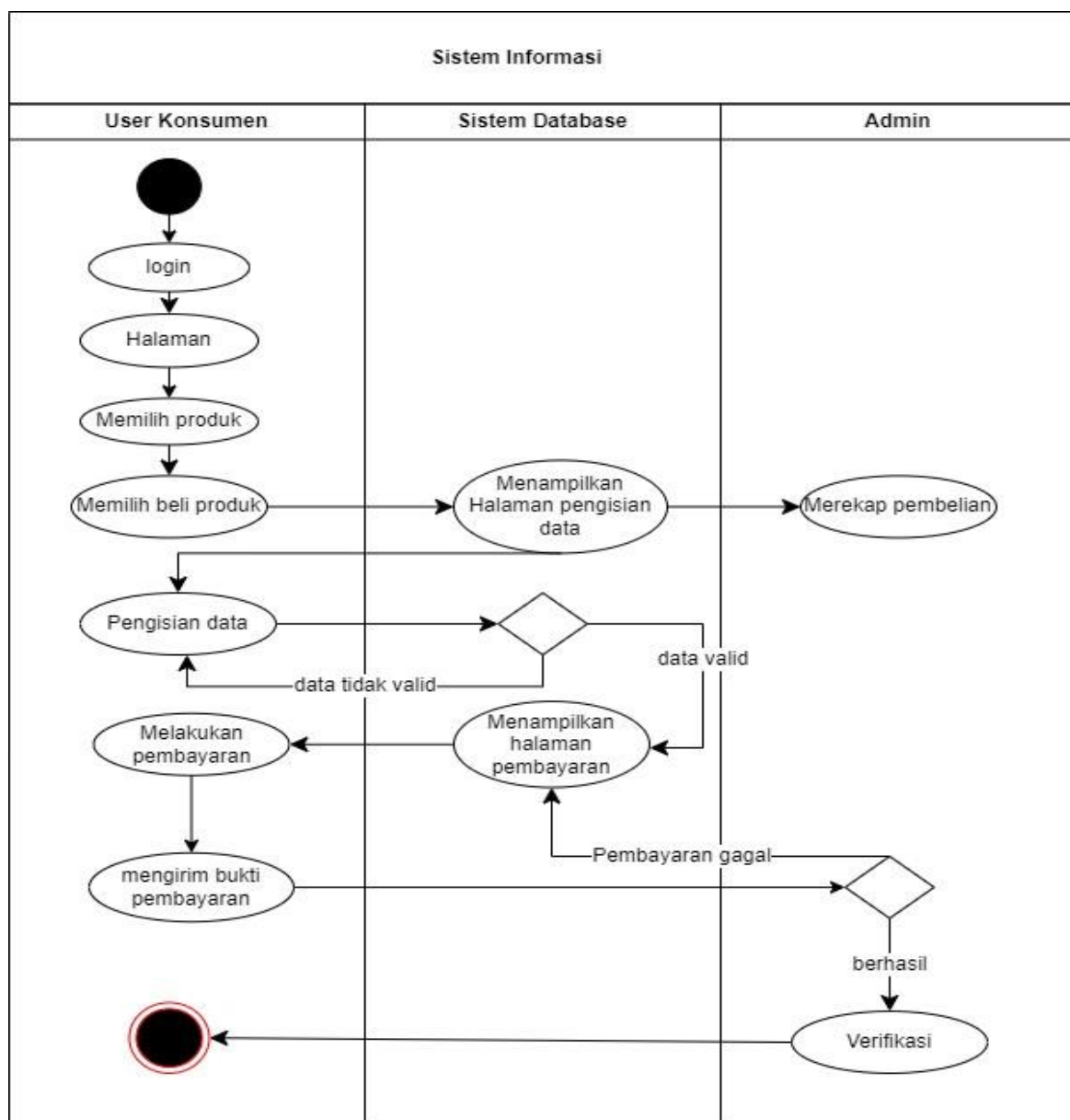
Mendesain sistem merupakan langkah yang penting dalam proses pengembangan perangkat lunak. Terdapat berbagai cara untuk memastikan analisis kebutuhan sistem yang baik, salah satunya use case diagram. *Use case diagram* adalah alat yang sangat penting dalam analisis dan spesifikasi kebutuhan sistem fungsional (Essebaa & Chantit, 2018). Aktivitas pada sistem ini dilakukan oleh dua aktor yaitu, admin dan konsumen. *Use case* yang digunakan pada *sistem ecommerce* Toko Haziz Mebel dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

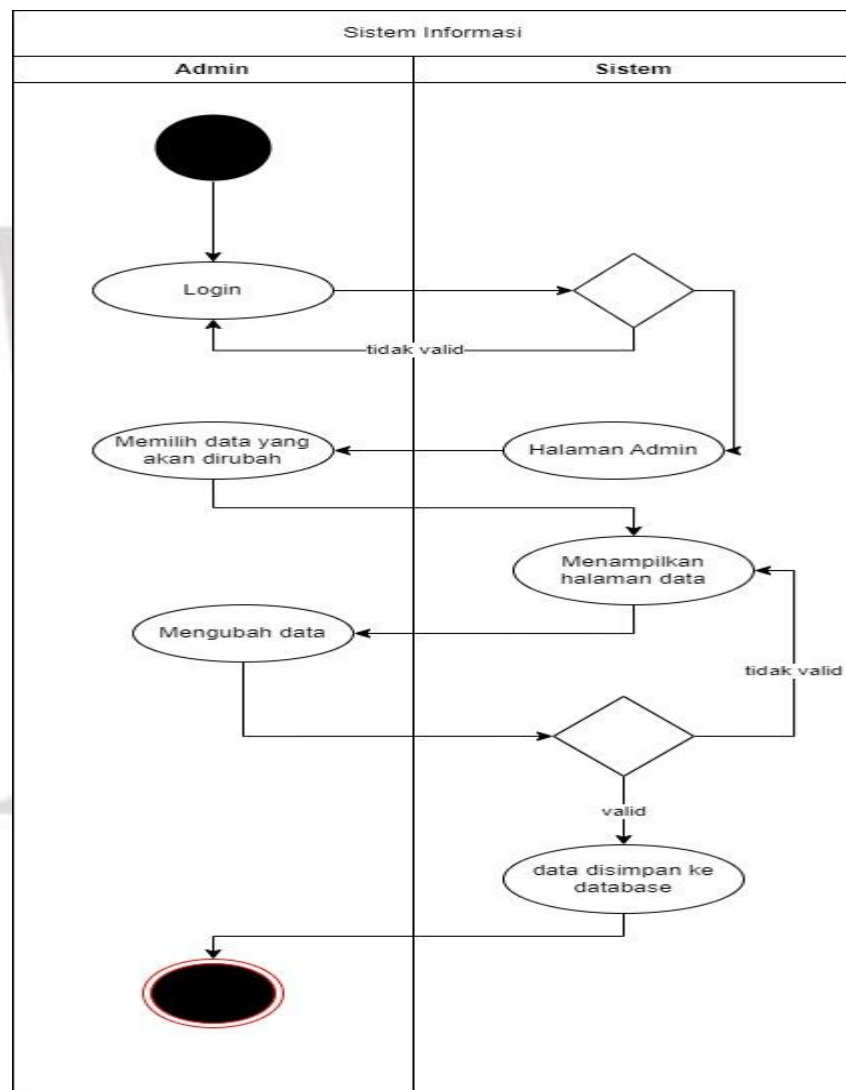
Sistem dilihat memiliki 2 aktor. Aktor dari sistem terdiri dari aktor admin dan aktor user konsumen. Admin dapat melakukan login, mengakses halaman umum, melakukan pendataan member, memproses pembelian, menambah dan mengurangi produk dan merekap penjualan.

Activity diagram merupakan alat yang fleksibel digunakan untuk mendiskripsikan perilaku sistem dan logika internal dari operasi yang kompleks (Al-Fedaghi 2021). *Activity diagram* menunjukkan segalanya dari awal hingga akhir, mengidentifikasi berbagai jalur keputusan dan langkah-langkah yang harus diselesaikan untuk berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya (Ergashev, 2022).



Gambar 4. Activity diagram pemesanan

Gambar 4 menggambarkan diagram aktifitas pemesanan. Pemesanan dilakukan oleh user pelanggan dengan mengakses halaman, memilih produk, pengisian data konsumen, dan melakukan pembayaran. Sistem akan menampilkan halaman produk atau halaman pembayaran setelah konsumen melakukan *checkout* barang. Proses ini diakhiri dengan admin melakukan verifikasi pembayaran melalui bukti transfer yang telah dikirim user.



Gambar 5. Activity Diagram pengelolaan data produk

Aktifitas pengelolaan data dapat dilihat pada Gambar 5 yang menggambarkan diagram aktifitas pengelolaan data. Admin akan melakukan login terlebih dahulu dan masuk ke halaman admin, setelah itu memilih data yang akan dirubah, menampilkan halaman data, merubah data jika data valid maka selanjutnya data akan disimpan ke database, jika data tidak

valid maka akan kembali ke halaman data. Sistem akan menampilkan halaman data sesuai dengan permintaan admin.

Implementasi pada sistem yang dibuat dengan membangun website yang telah di desain sebelumnya. Implementasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Bootstrap serta DBMS MySQL, implementasi akan dilakukan menggunakan *visual studio code*. Alasan menggunakan framework bootstrap ini agar desain tampilan sistem lebih mudah di implementasi. Implementasi sistem dibangun dengan pengkodean.

Tahapan ini dilakukan dengan pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat, sistem yang sudah dibuat akan dilakukan testing yang nantinya berguna untuk pengoperasian sistem dan juga evaluasi sistem. Dari hasil testing nantinya dapat dilakukan perbaikan ulang untuk menyempurnakan sistem yang akan di uji. Pengetesan ini akan dilakukan menggunakan *black-box testing*. Pengujian *black-box* merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak (Gultom & Maryam, 2020). Selain *black-box* pengujian ini juga menggunakan pengujian SUS (*System Usability Scale*).

Tahapan final ini dilakukan pada sistem ketika sudah melewati tahap testing dan dapat dilakukan pengoperasian sistem, tahap ini juga dilakukannya pemeriksaan ulang untuk menjaga mobilitas sistem. Ketika pada pengoperasiannya ditemukan bug atau kesalahan pada sistem maka dapat dilakukan pemeliharaan perbaikan sistem.

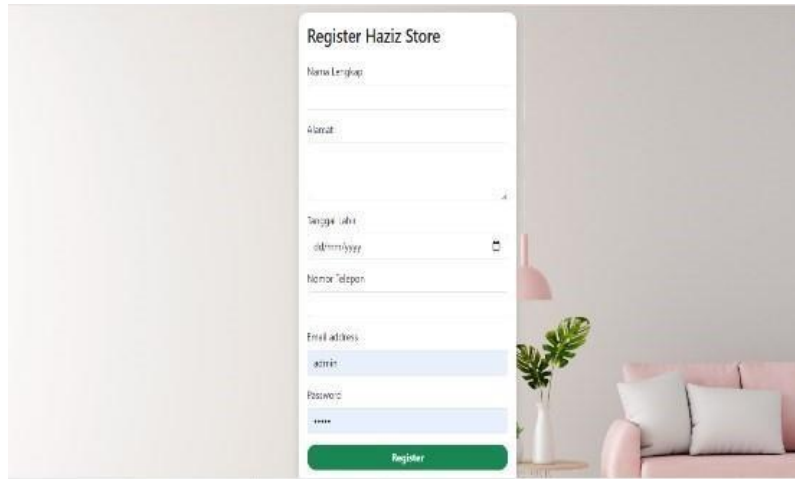
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website *digital marketing* yang memiliki fungsinya masing-masing. Website ini memiliki 2 *role* yaitu halaman konsumen dan admin yang dibedakan melalui sistem *authentication* pada halaman *login*. Halaman konsumen adalah halaman yang dapat diakses oleh umum, sedangkan halaman admin hanya dapat diakses oleh admin.

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Halaman Register

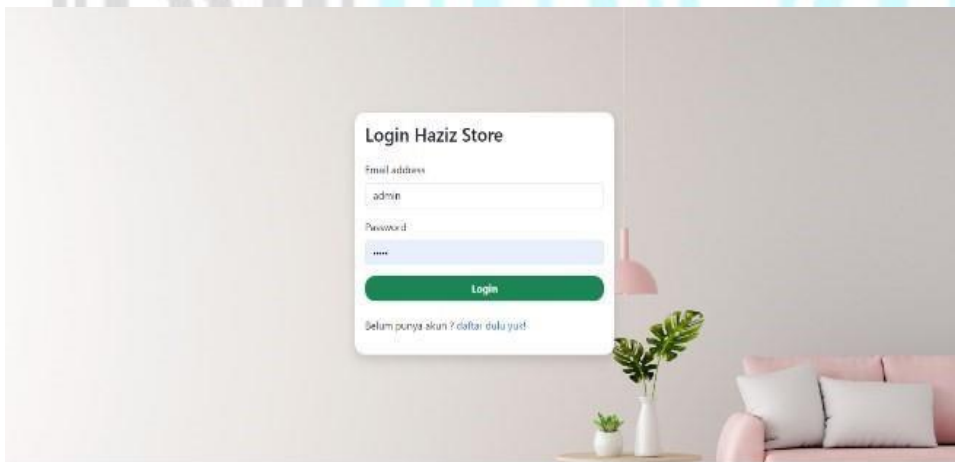
Halaman *register* diperuntukkan untuk konsumen yang belum memiliki akun untuk *login*. Konsumen diharuskan mengisi nama lengkap, alamat, tanggal lahir, nomer telepon, *email*, dan *password* yang nantinya akan digunakan sebagai *login*. Setelah pendaftaran berhasil, peminjam akan dialihkan ke halaman *login* untuk proses *authentication*. Tampilan halaman *register* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Register

3.1.2 Halaman Login

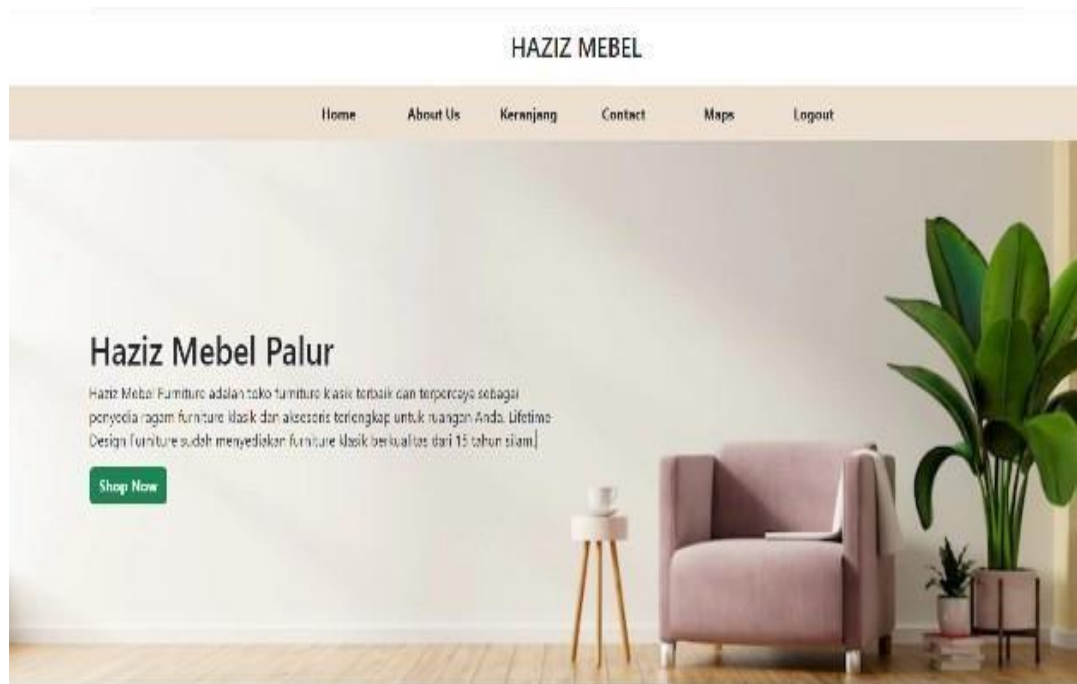
Halaman pertama yang muncul ketika membuka website adalah halaman login. Di dalam halaman login berisi *email address* dan *password* untuk proses konfirmasi. Admin dan konsumen mengisi *email* dan *password* yang sudah terdaftar pada website setelah itu akan dialihkan ke halaman utama website. Tampilan dari halaman login dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Login

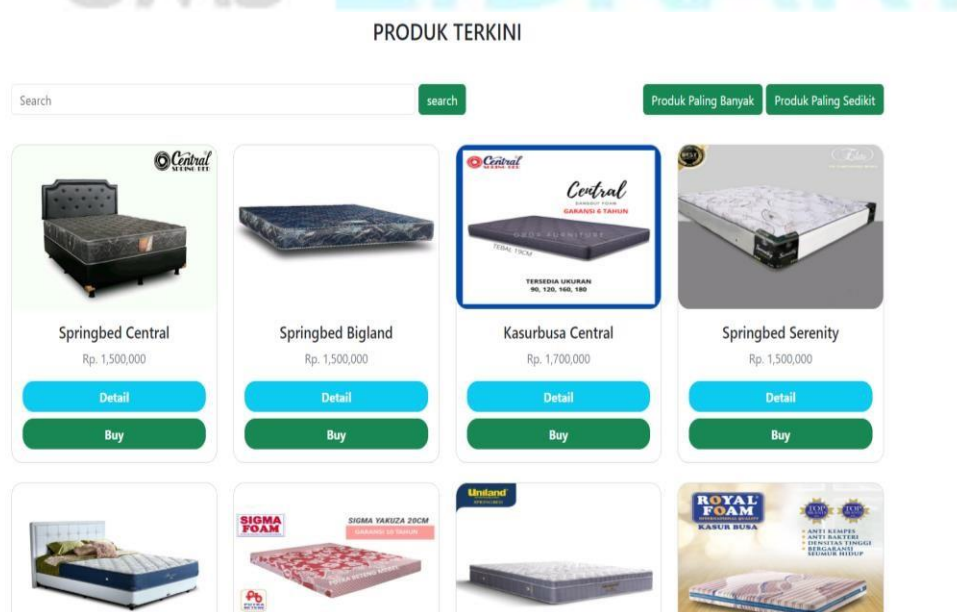
3.1.3 Halaman Utama

Pada halaman utama ini, terdapat navigation bar dibagian atas yang memiliki menu-menu yang dapat diakses oleh konsumen. Isi dari navbar tersebut adalah home, *about us*, keranjang, *contact*, *maps*, *logout*. Tampilan dari halaman dapat dilihat pada Gambar 8.



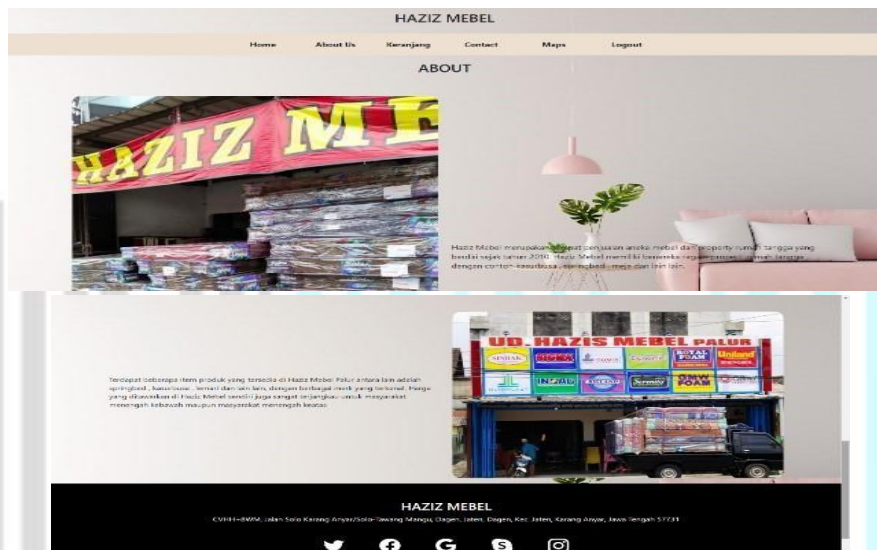
Gambar 8. Halaman Utama

Pada halaman utama berisi beberapa product mebel yang dimiliki toko haziz mebel Palur. Konsumen dapat memilih produk apa yang diinginkan untuk dibeli serta dapat juga melihat detail / spesifikasi dari produk tersebut. Konsumen hanya bisa membeli barang yang memiliki persediaan stok, jika persediaan stok tidak tersedia maka konsumen diharuskan untuk menunggu sampai admin memberikan informasi ketersediaan barang yang akan dibeli konsumen. Tampilan halaman utama produk dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Utama Produk

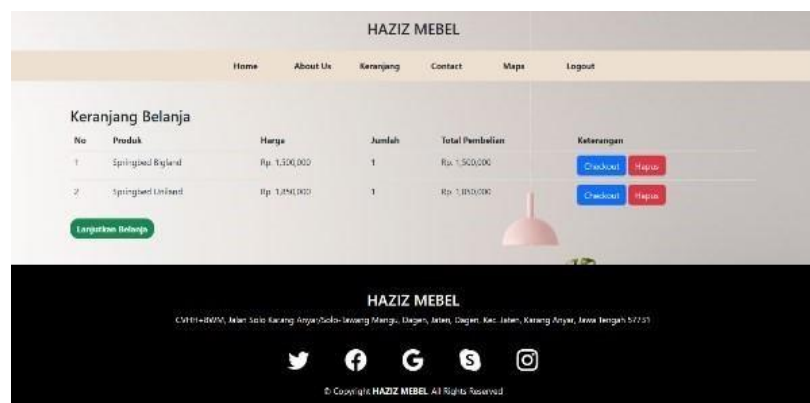
Pada halaman about us, berisi tentang sejarah didirikannya perusahaan haziz mebel serta konsumen akan paham seluk beluk didirikannya perusahaan haziz mebel. Di halaman about us juga berisi tentang apa saja properti yang dijual di toko haziz mebel, dengan begitu konsumen akan paham tentang produk apa saja yang bisa di beli, apa saja produk yang dibutuhkan dan produk apa saja yang tersedia di toko haziz mebel. Tampilan halaman about us dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman About Us

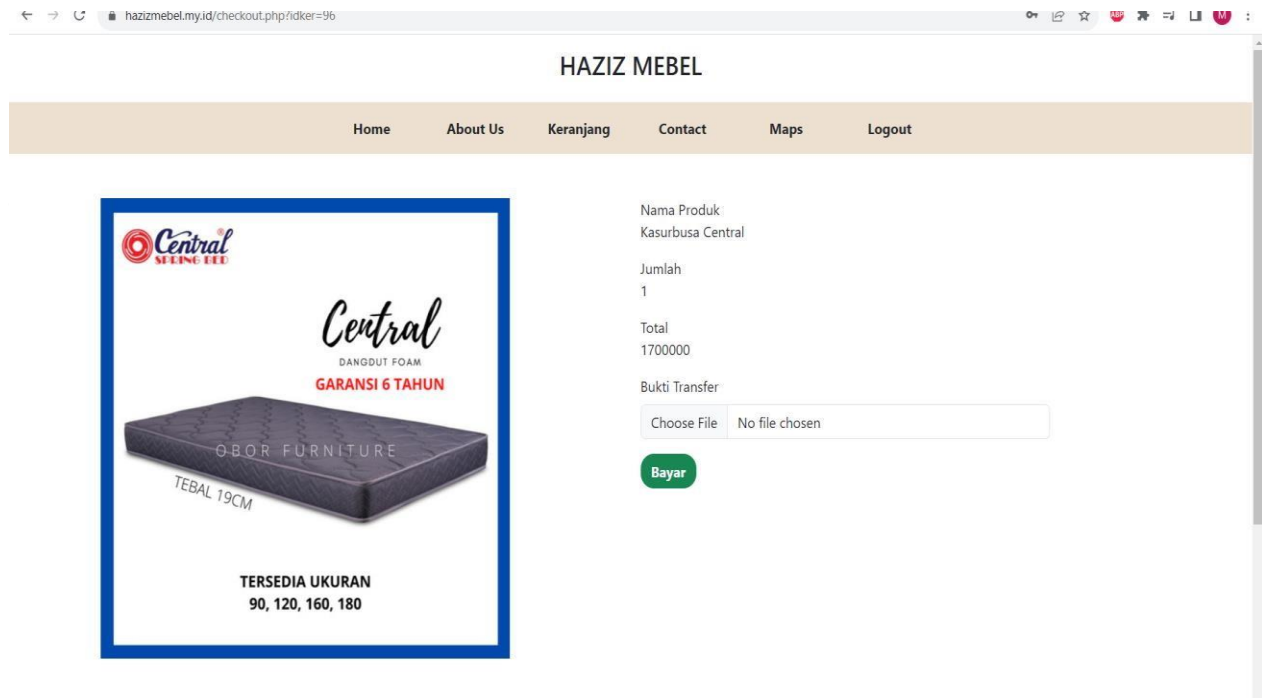
Pada halaman keranjang berisi tentang nomer, harga, jumlah, total pembelian, keterangan, pada halaman ini, konsumen yang melakukan transaksi akan diarahkan untuk memberikan menekan tombol checkout untuk nantinya akan dikonfirmasi berupa mengirimkan bukti transfer.

Halaman keranjang bisa dilihat pada Gambar 11.



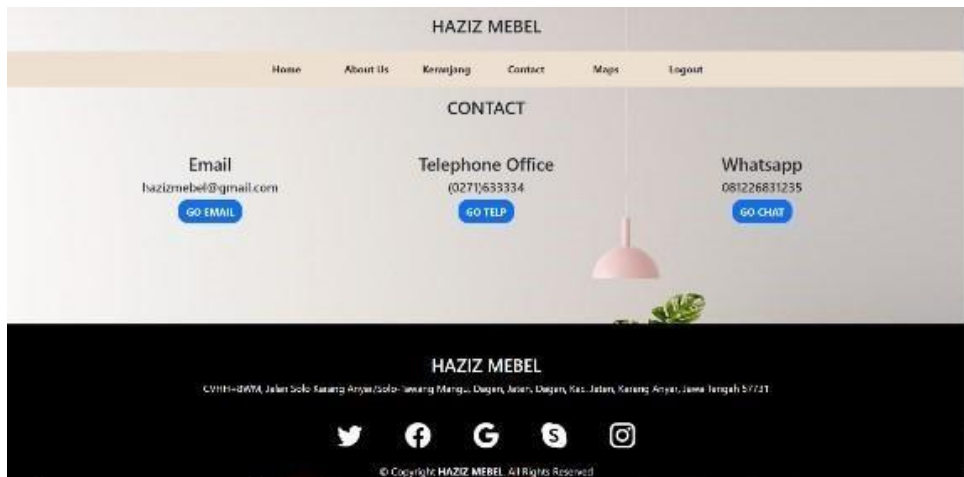
Gambar 11. Halaman Keranjang

Bukti transfer tersebut akan di validasi nantinya oleh admin untuk selanjutnya akan dilakukannya pengiriman oleh pihak pengirim. Setelah bukti transfer sudah di kirim konsumen, konsumen akan menekan bayar. Halaman Checkout bisa dilihat pada Gambar 12.



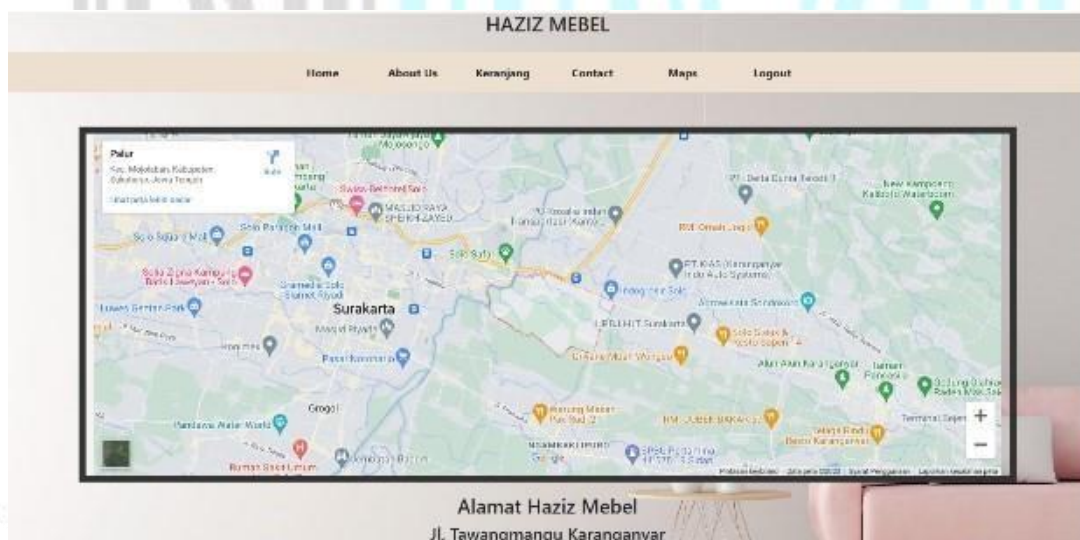
Gambar 12. Halaman Checkout

Pada halaman contact berisi tentang email, telephone office, dan Whatsapp dengan tujuan untuk memberikan arahan untuk konsumen nantinya untuk bertanya, komplain dan juga menanyakan perihal garansi dari produk yang sudah dibelinya, konsumen akan bisa dengan nyaman bertanya tanpa takut terkendala dengan waktu. Halaman contact bisa dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Contact

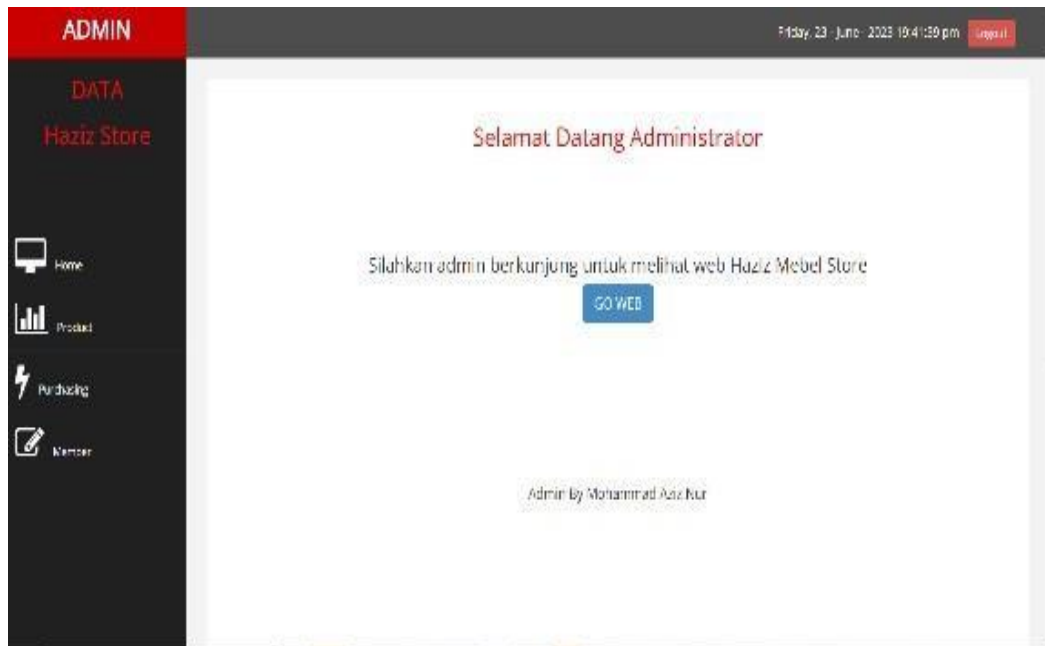
Pada halaman maps berisi tentang peta titik lokasi toko haziz mebel, dengan adanya maps tersebut akan memberikan informasi kepada konsumen terkait lokasi dari toko, dengan dibuatnya maps tersebut konsumen online yang akan melihat barang secara langsung bisa mengecek detail barang untuk memberikan kepuasan konsumen terhadap barang yang dibelinya nanti. Halaman maps bisa dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Maps

3.1.4 Halaman Admin

Pada halaman admin, terdapat beberapa *sidebar* menu yang memiliki fungsi masing-masing sesuai dengan cara kerjanya. Admin dapat menambah produk, masuk ke website, mengkonfirmasi *purchasing* dan juga menambahkan member. Pada halaman tersebut admin akan melakukan validasi data yang sudah dikirim konsumen pada menu *checkout*. Detail tampilan dari halaman menu admin dapat dilihat pada Gambar 15.



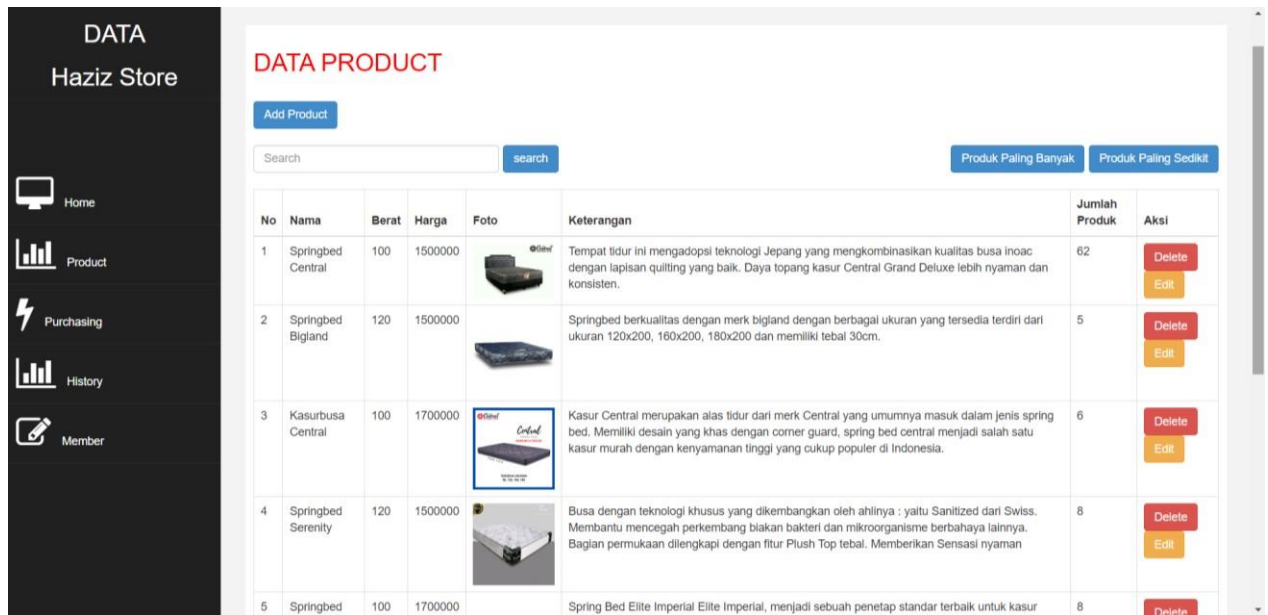
Gambar 15. Halaman admin

Pada halaman Product admin dapat menambahkan produk dengan mengisi nama product, berat barang, harga barang, foto barang, keterangan barang, jumlah barang, dan juga admin dapat mengedit serta menghapus barang yang sudah di upload pada halaman utama website. Halaman Product bisa dilihat pada Gambar 16.

Gambar 16. Halaman product

Setelah selesai mengisi product oleh admin toko, data yang sudah diisi akan di input dan masuk pada website sesuai dengan hasil dari halaman product yang sudah

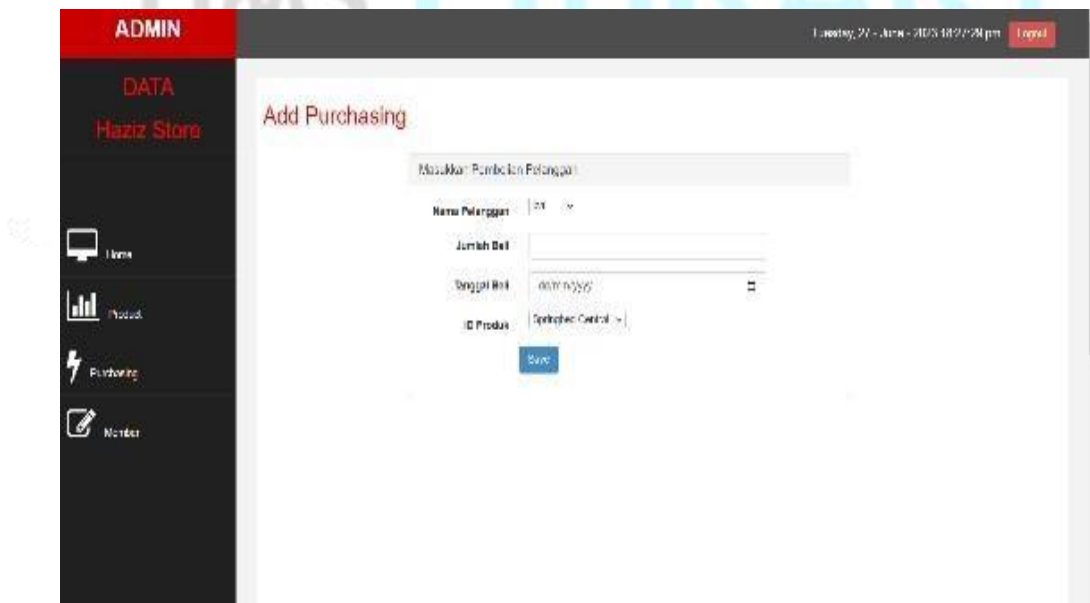
admin isi. Hasil halaman product akan otomatis menginput data yang sudah di isi. Hasil halaman product bisa dilihat pada Gambar 17.



No	Nama	Berat	Harga	Foto	Keterangan	Jumlah Produk	Aksi
1	Springbed Central	100	1500000		Tempat tidur ini mengadopsi teknologi Jepang yang mengkombinasikan kualitas busa inoac dengan lapisan quilting yang baik. Daya topang kasur Central Grand Deluxe lebih nyaman dan konsisten.	62	Delete Edit
2	Springbed Bigland	120	1500000		Springbed berkualitas dengan merk bigland dengan berbagai ukuran yang tersedia terdiri dari ukuran 120x200, 160x200, 180x200 dan memiliki tebal 30cm.	5	Delete Edit
3	Kasurbusa Central	100	1700000		Kasur Central merupakan alas tidur dari merk Central yang umumnya masuk dalam jenis spring bed. Memiliki desain yang khas dengan corner guard, spring bed central menjadi salah satu kasur murah dengan kenyamanan tinggi yang cukup populer di Indonesia.	6	Delete Edit
4	Springbed Serenity	120	1500000		Busa dengan teknologi khusus yang dikembangkan oleh ahlinya : yaitu Sanitized dari Swiss. Membantu mencegah berkembang biak bakteri dan mikroorganisme berbahaya lainnya. Bagian permukaan dilengkapi dengan fitur Plush Top tebal. Memberikan Sensasi nyaman	8	Delete Edit
5	Springbed	100	1700000		Spring Bed Elite Imperial Elite Imperial, menjadi sebuah penatap standar terbaik untuk kasur	8	Delete

Gambar 17. Hasil halaman product

Pada halaman purchasing admin bisa menambahkan pembelian pelanggan dengan memasukkan data-data pelanggan. Data tersebut terdiri dari nama pelanggan, jumlah beli, tanggal beli, serta memasukkan ID product untuk mevalidasi data pelanggan. Halaman purchasing bisa dilihat pada Gambar 18.



ADMIN Tuesday, 22 - April - 2023 10:24 pm [Logout](#)

DATA
Haziz Store

Add Purchasing

Masukkan Pembelian Pelanggan

Nama Pelanggan:

Jumlah Beli:

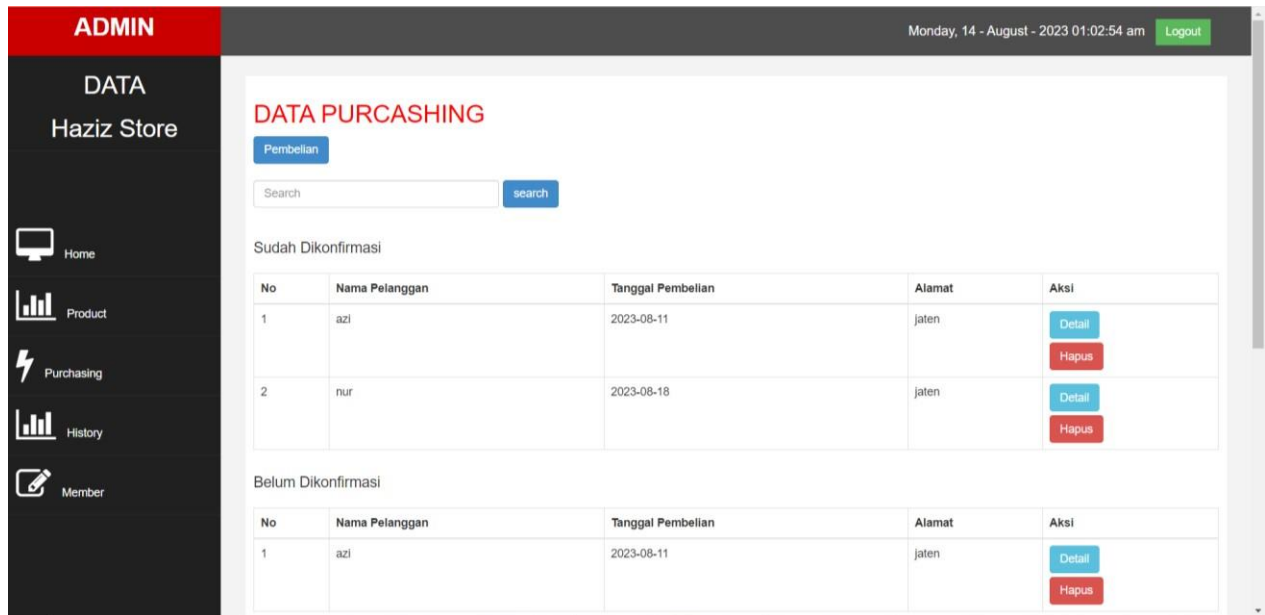
Tanggal Beli:

ID Produk:

[Save](#)

Gambar 18. Halaman Purchasing.

Hasil halaman purchasing menginput 2 kondisi, yaitu kondisi sudah dikonfirmasi dan belum dikonfirmasi, admin akan mengkonfirmasi pembayaran konsumen melalui bukti pembayaran dan juga admin bisa menambahkan pembayaran melalui proses transaksi toko offline, dengan inputan data antara lain no, nama pelanggan, tanggal pembelian, alamat, dan aksi. Hasil halaman purchasing bisa dilihat pada Gambar 19.



ADMIN Monday, 14 - August - 2023 01:02:54 am Logout

DATA
Haziz Store

Home
Product
Purchasing
History
Member

DATA PURCASHING
Pembelian

Search search

Sudah Dikonfirmasi

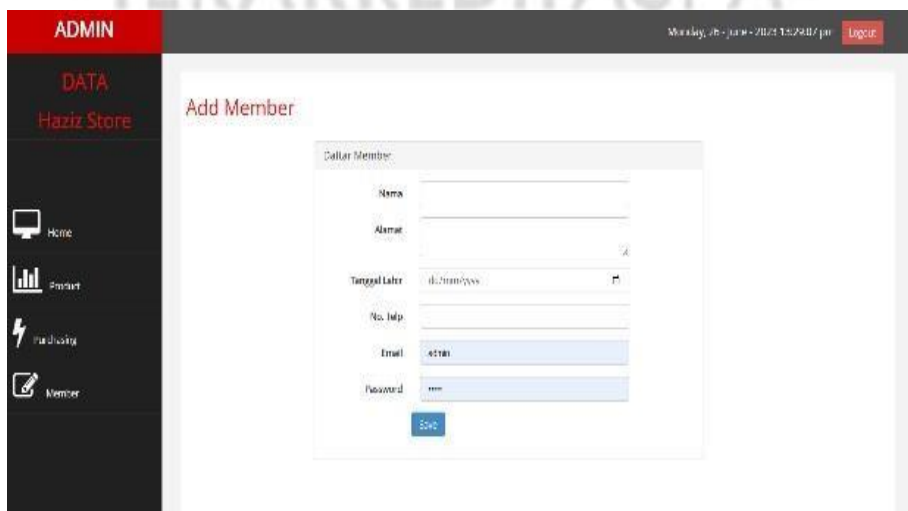
No	Nama Pelanggan	Tanggal Pembelian	Alamat	Aksi
1	azi	2023-08-11	jaten	Detail Hapus
2	nur	2023-08-18	jaten	Detail Hapus

Belum Dikonfirmasi

No	Nama Pelanggan	Tanggal Pembelian	Alamat	Aksi
1	azi	2023-08-11	jaten	Detail Hapus

Gambar 19. Hasil halaman purchasing

Halaman member admin dapat menambahkan member pelanggan yang sudah bertransaksi lebih dari 1x transaksi. Penambahan ini dilakukan dengan memasukkan data member yang terdiri dari nama, alamat, tanggal lahir, no.telephone, email dan password. Halaman member bisa dilihat pada Gambar 20.



ADMIN Monday, 14 - August - 2023 15:28:17 pm Logout

DATA
Haziz Store

Home
Product
Purchasing
Member

Add Member

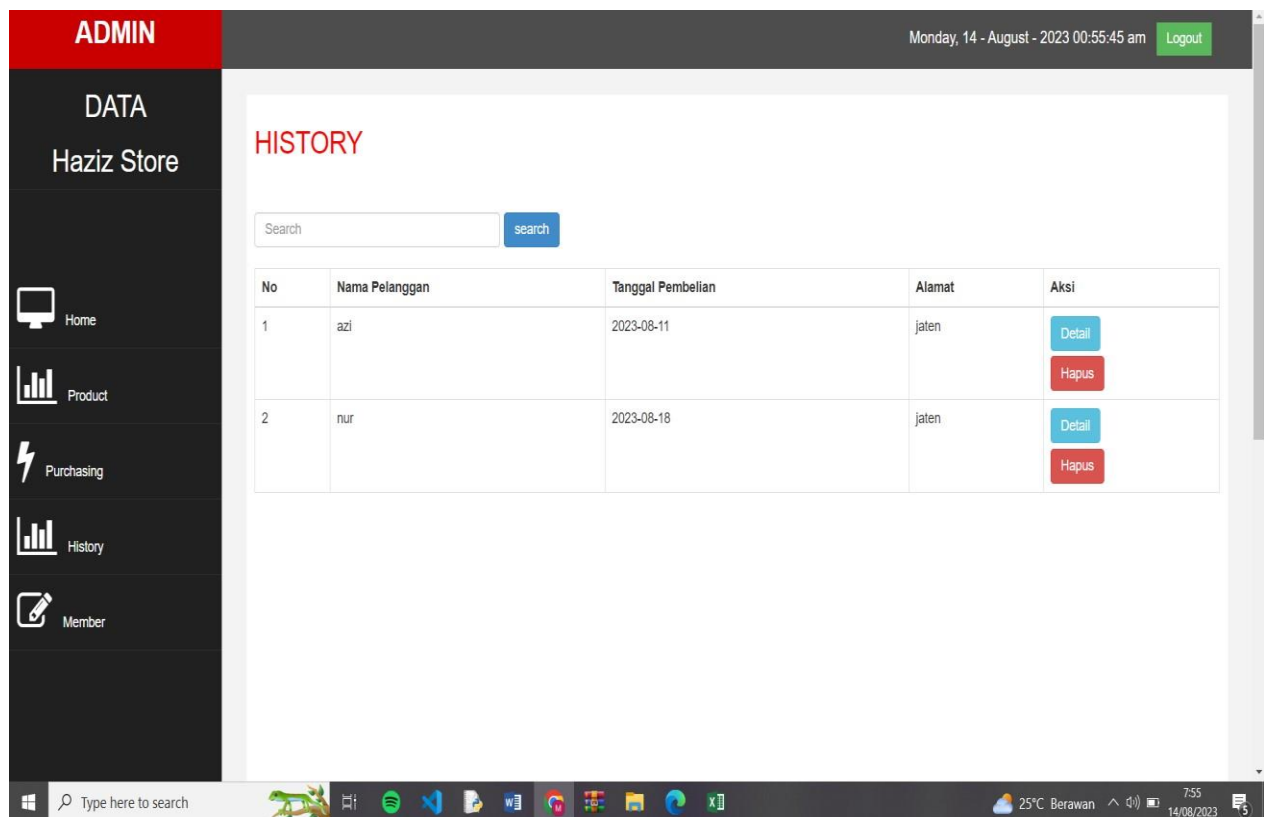
Detail Member

Nama
Alamat
Tanggal Lahir
No. Telepon
Email
Password

Save

Gambar 20. Halaman add member

Halaman *History* berisikan nomer, nama pelanggan, tanggal pembelian, alamat, dan aksi. Pada halaman *history* tersebut admin akan melakukan rekapan penjualan pembelian selama sebulan, jika sudah sebulan maka admin akan melakukan penghapusan rekapan tersebut dengan tujuan mengganti data rekapan bulan yang akan datang. Gambar *history* pembelian bisa dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Halaman *History*

3.2 Pengujian *Black Box*

Pada pengujian ini dilakukan dengan cara mencoba semua tombol *button* dan fungsinya yang ada pada setiap halaman. Jika *button* ketika ditekan akan menjalankan fungsi tertentu dan menampilkan *feedback* yang diharapkan, maka dapat dikatakan pengujian sudah *valid*. Hasil pengujian *black box* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Black box* testing

No	Proses	Kondisi	Hasil yang diinginkan	Keterangan
1	Register	a. Mengisi nama lengkap	Kembali ke halaman register	Valid

		b. Mengisi Alamat	Kembali ke halaman register	Valid
		c. Mengisi tanggal lahir, hari, bulan dan tahun	Kembali ke halaman register	Valid
		d. Mengisi nomer telepon	Kembali ke halaman register	Valid
		e. Mengisi Password	Kembali ke halaman register	Valid
		a. Register	Pendaftaran Berhasil (Kembali Ke Halaman Login)	Valid
2	Login	b. Nama Email dan Password benar	Masuk ke halaman Haziz Mebel Store	Valid
		c. Nama Email dan password salah	Kembali ke halaman login	Valid
Halaman Admin				
3.	Menampilkan Halaman Admin	Login sebagai admin	Masuk ke halaman admin	Valid
4.	Menambah data product	Menekan menu product, menambahkan nama produk, berat, harga, keterangan, jumlah produk, foto	Menampilkan product yang akan di tambahkan	Valid
5.	Menambah data purchasing	Menekan tombol pengisian pembelian manual (Nama pelanggan, jumlah beli, Tanggal beli, ID produk) dan konfirmasi otomatis.	Menampilkan data yang sudah di isi	Valid
6.	Menyimpan data member	Menekan tombol Add member	Data masuk ke database	Valid
7.	Menambah member	Menekan tombol add member dan mengisi data	Menampilkan data yang sudah di isi	Valid
8.	Menghapus product	Menekan tombol delete	Data berhasil dihapus	Valid

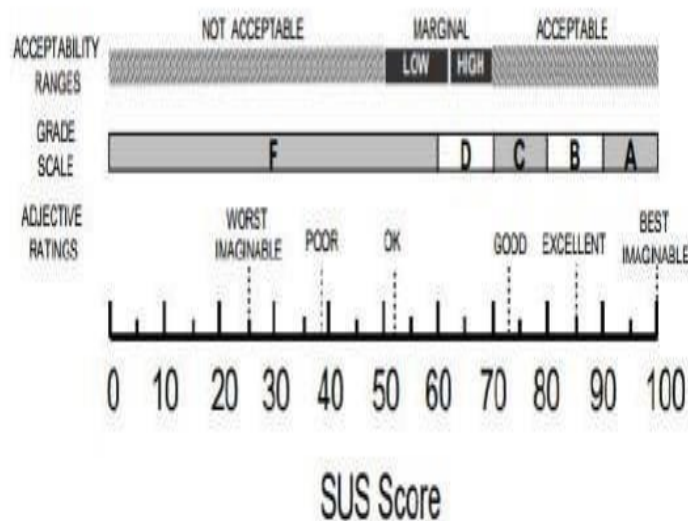
9.	Mengedit product	Menekan edit product	Data yang sudah di edit disimpan	Valid
10.	Mencari data member	Menekan nama member	Menampilkan nama member yang dicari	Valid
11.	Melihat detail data purchasing	Menekan tombol detail pada fitur purchasing	Menampilkan data purchasing yang sudah diisi konsumen	Valid
12.	Menkonfirmasi barang bukti konsumen	Menekan detail	Menampilkan data yang sudah di konfirmasi	Valid
Halaman Utama				
24.	Memeriksa tombol shop now	Menekan shop now	Ke product	Valid
25.	Memeriksa tombol view more	Menekan view more	Kembali keatas ke penjelasan toko	Valid
26.	Memeriksa detail produk	Menekan detail produk	Menampilkan detail produk	Valid
27.	Membeli barang	Menekan tombol buy	Pengisian data konsumen	Valid
28.	Melihat fitur about us	Menekan fitur about us	Menampilkan data toko	Valid
29.	Melihat fitur keranjang	Menekan fitur keranjang	Menampilkan halaman data yang sudah di isi konsumen	Valid
30.	Memeriksa fitur chekout	Menekan chekout dan mengisi bukti transfer	Data disimpan	valid
31.	Menghapus data keranjang	Menekan tombol hapus	Data dihapus	valid
32.	Melihat fitur contact	Menekan fitur contact	Menghasilkan data contact	valid
33.	Memeriksa tombol email	Menekan email	Masuk ke gmail	valid

3.3 Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian SUS digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan pengguna digitalisasi sistem perpustakaan. Pengujian SUS dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban dengan skala Likert mulai dari “Sangat Tidak Setuju” sampai “Sangat Setuju” (Mahendra & Asmarajaya, 2022). Terdapat 30 responden yang memberikan tanggapannya, diantaranya guru, karyawan Haziz, dan mahasiswa. Gambar 21 merupakan penilaian skor SUS.

Tabel 2. List Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini



Gambar 22. Penilaian skor SUS

Setelah data dikumpulkan dari responden, kemudian data dihitung. System Usability Scale (SUS) memiliki beberapa aturan yang sudah ditentukan untuk menghitung skor SUS. Untuk soal ganjil, skor pengguna akan dikurangi 1, sedangkan untuk soal genap skornya didapat dari nilai 5 dikurangi skor pengguna. Perhitungan hasil akhir skor SUS menggunakan rumus hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan dikali 2,5. Hasil kuesioner pengujian SUS dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3. Hasil kuesioner

No	Skor Kuesioner										Jumlah	Jumlah x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38	95
2	3	1	3	2	2	2	3	3	2	3	24	60
3	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	30	75
4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	36	90
5	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	33	82,5
6	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
7	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
8	4	1	3	3	4	3	3	3	3	3	29	72,5
9	2	1	4	3	3	3	4	3	3	4	27	67,5
10	2	1	4	3	3	3	3	2	3	4	28	70
11	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	37	92,5
12	4	1	3	2	3	3	3	3	2	3	25	62,5
13	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	22	55
14	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	20	50

15	3	1	4	2	1	2	2	2	2	2	40	100
16	3	3	3	1	4	2	3	3	1	1	34	85
17	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	38	95
18	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	30	75
19	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	33	82,5
20	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	27	67,5
21	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	31	77,5
22	4	3	2	3	3	1	3	4	3	0	32	80
23	3	1	4	3	4	3	3	3	3	3	35	87,5
24	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	26	65
25	3	0	2	3	2	4	4	4	4	4	38	95

26	3	0	4	4	3	4	3	4	1	3	31	77,5
27	3	2	3	2	4	4	4	3	4	4	27	67,5
28	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	40	100
29	4	1	4	3	3	3	3	3	2	3	29	72,5
30	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	32	80
31	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	29	72,5
32	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	31	77,5
33	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	29	72,5
34	3	1	3	3	4	3	4	2	3	4	31	77,5
35	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
36	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	34	85
37	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	40	100
38	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	30	75

39	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
40	3	1	2	3	3	3	3	3	3	4	32	80
Rata-rata skor akhir												77,125

Berdasarkan skor rata-rata pada Tabel 3 mengikuti aturan penilaian skor SUS maka mendapat nilai 80,3125 dan dalam kategori *grade scale* B. Dengan menggunakan rumus $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$. $\bar{x}$ merupakan hasil skor rata-rata, $\sum x$ merupakan jumlah skor SUS, dan n merupakan jumlah responden. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem dapat diterima (acceptable). Hasil pengujian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi pengguna terhadap sistem adalah *GOOD*.

4. PENUTUP

Pembuatan website digital marketing ini memudahkan para konsumen untuk melihat apa saja barang yang tersedia di toko haziz mebel selain itu konsumen juga dapat melihat detail barang yang akan dibeli. Konsumen juga akan mendapatkan informasi terkait seluk beluk didirikannya toko haziz mebel palur. Kendala yang dialami dalam pembuatan sistem ini berada pada fitur-fitur yang dibuat tidak dapat berjalan sesuai yang diharapkan developer. Tetapi kendala tersebut dapat diatasi oleh pembuat. Berdasarkan pengujian yangjmn dilakukan menggunakan black box menunjukkan bahwa sistem telah berhasil dibuat dan tidak ada error. Selain metode Black Box, pengujian juga menggunakan SUS dengan skor yang sudah dihitung menggunakan aturan SUS mendapatkan nilai 80 yang termasuk kategori *GOOD* maka website digital marketing Toko Haziz Mebel ini dapat digunakan dengan baik dan diterima oleh pengguna. Saran yang diberikan dari penulis untuk peneliti selanjutnya adalah bahwa perlu ada beberapa upaya mendalam tentang pemahaman sistem yang di teliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, H. W. P., & Soliha, E. (2022). Pengaruh Kualitas Produk, Word Of Mouth, dan ECommerce Terhadap Keputusan Pembelian Mebel di Semarang. *Jurnal Mirai Management*, 7(1), 157–168. <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai/article/view/2317%0Ahttps://journal.stiea%20mkop.ac.id/index.php/mirai/article/download/2317/1559>
- Al-Fedaghi, S. (2021). Validation: Conceptual versus Activity Diagram Approaches. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(6), 287–297. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120632>
- Benardi, W., Agasia, W., Kom, S., & Kom, M. (2023). *Implementasi Framework Bootstrap Pada Toko Mebel Era Jaya Sintang*. XII(1), 507–517.

- Essebaa, I., & Chantit, S. (2018). Tool support to automate transformations from SBVR to UML use case diagram. *ENASE 2018 - Proceedings of the 13th International Conference on Evaluation of Novel Approaches to Software Engineering, 2018-March(Lim)*, 525– 532. <https://doi.org/10.5220/0006817705250532>
- Gultom, M. M., & Maryam. (2020). Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah Information System of Sales Building Material (Case Study : Berkah Building Shop). *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 1(2), 79–86.
- Irmawati, D. (2011). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*, 4(November), 113–121.
- Li, Q., & Chen, Y. (2009). *Modeling and Analysis of Enterprise and Information Systems*. 1–2.
- Mahir, P. (2015). Klasifikasi Jenis-Jenis Bisnis E-Commerce. *Jurnal Neo-Bis*, 9(2), 32–40.
- Nur Azizah, D., & Nurgiyatna. (2021). Pengembangan Sistem Inventory Barang Perusahaan Dagang Berbasis Website (Studi Kasus : CV. Agung Nugraha). *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 21(01), 42–48.
- Tejesh, B. S. S., & Neeraja, S. (2018). Warehouse inventory management system using IoT and open source framework. *Alexandria Engineering Journal*, 57(4), 3817–3823. <https://doi.org/10.1016/j.aej.2018.02.003>
- Pfleeger, S. L., & Atlee, J. M. (2009). *Software Engineering Theory and Practice Fourth Edition*.
- Febiola, Anita Intan (2023) Sistem Informasi Administrasi Sri Busana Desa Depok Toroh Grobogan. Naskah Publiasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id/109075/3/Naskah%20publikasi.pdf>
- Faza, Firdaus Aulia Sistem Informasi Penjualan Batik Toko Solo Budaya Berbasis Web. Naskah Publiasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. https://eprints.ums.ac.id/98288/3/naspub_format_perpus-1.pdf
- Mahendra, G. S., & Asmarajaya, I. K. A. (2022). Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application. *Sinkron*, 7(4), 2292–2302. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11755>
- O'Brien, J. A., Marakas, M. G. (2010). *Introduction to Information System* (edisi 15). New York:McGraw-Hill.

Rinaldi, F. (2021). Sistem informasi penjualan dan pembelian pada apotek sumber sehat sukra berbasis web. Naskah Publiasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

