

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA NINIK FASHION BERBASIS WEBSITE

Farid Ashidiq; Devi Afriyantari Puspa Putri

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Setiap manusia melakukan banyak usaha dalam melakukan penjualan, baik secara tradisional maupun secara modern. Berbagai cara telah dilakukan salah satunya dengan pemanfaatan teknologi yang ada. Aktivitas yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media internet dalam pengembangan penjualannya atau lebih dikenal dengan e-commerce. Dalam bidang perekonomian atau perdagangan IT digunakan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dagang, meningkatkan daya saing dengan perusahaan lain yang sejenis. Selain itu, sering kalinya penerapan IT dilakukan untuk mendapat banyak sekali keuntungan yang dapat diambil bagi sebuah usaha perdagangan. Dengan demikian penulis berencana membuat rancangan sistem yang bertujuan untuk membantu proses transaksi jual maupun beli pada Ninik Fashion. Aplikasi e-commerce ini dibangun dengan menyediakan fasilitas- fasilitas seperti : katalog produk yang berisi gambar dan informasi produk, tata cara pembelian, biaya pengiriman pesanan, total biaya keseluruhan transaksi serta membuat laporan penjualan bulanan. Tujuan didirikannya sistem informasi ini untuk mempermudah customer dalam kegiatan jual beli, keamanan bisnis lebih terjamin, serta lebih efektif dan efisien dalam mengelola produk tanpa adanya ikut campur pihak kedua. Pengembangan dalam sistem informasi ini dilakukan dengan menggunakan metode waterfall. Mengapa menggunakan metode waterfall? karena metode ini merupakan sebuah model klasik yang sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Selain menggunakan metode, dalam pengembangan sistem juga diperlukan pengujian, sistem ini menggunakan pengujian blackbox dan SUS (System Usability Scale).

Kata Kunci: e-commerce, penjualan, sistem informasi, website, waterfall

Abstract

Every human being makes a lot of effort in making sales, both traditional and modern. Various ways have been done one of them by utilizing existing technology. Activities carried out are by using internet media in developing sales or better known as e-commerce. In the field of economy or trade, IT is used to improve the performance of trading companies, increasing competitiveness with other similar companies. Besides that, often the application of IT is carried out to get a lot of advantages that can be taken for a trading business. Thus the author plans to design a system

that aims to help process buying and selling transactions at Ninik Fashion. This e-commerce application was built by providing facilities such as: a product catalog containing product images and information, purchase procedures, order delivery costs, total cost of all transactions and monthly sales reports. The purpose of establishing this information system is to make it easier for customers in buying and selling activities, more secure business security, and more effective and efficient management of products without the interference of a second party. The development of this information system is carried out using the waterfall method. Why use the waterfall method? because this method is a classic model that is often used in software development. Apart from using the method, system development also requires testing, this system uses blackbox testing and SUS (System Usability Scale) testing.

Keywords: e-commerce, sales, information systems, website, waterfall

1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya teknologi yang ada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin canggih, maka penggunaan perangkat komputer telah menjadi suatu alat yang penting dalam membantu pekerjaan manusia sehari – hari. Berkembangnya teknologi, terutama teknologi informasi membuat persaingan dalam dunia usaha penjualan semakin tinggi. Teknologi informasi telah menjadi sarana yang penting bagi penjualan barang dalam skala kecil hingga skala besar, salah satu perannya adalah *E-Commerce*. Electronic commerce (e-commerce) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan masyarakat. Banyak orang mendapatkan manfaat dan kemudahan berbisnis melalui internet. electronic commerce merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang dan jasa pada World Wide Web atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet (Panca & Latifah, 2018).

Salah satu usaha yang merubah penjualan *offline* menjadi *online*, yaitu Ninik Fashion. Ninik Fashion merupakan salah satu toko pakaian di kota Klaten yang bergerak di bidang fashion, seperti : baju, celana, jaket, kaos dan lainnya. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa sistem penjualan yang dilakukan di toko tersebut masih kurang efisien. Hal ini dikarenakan pengolahan data sistem penjualan masih menggunakan sistem konvensional, mulai dari proses pemesanan, proses pembayaran sampai dengan proses pembuatan laporannya sehingga banyak menimbulkan permasalahan. dan konsumen masih harus langsung datang ke toko apabila ingin

mendapatkan informasi produk dan hendak memesan produk sesuai dengan yang diinginkan, serta konsumen harus menghubungi admin via *whatsapp*/telepon jika ingin mengetahui perkembangan stok, koleksi terbaru.

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan sebuah aplikasi toko *online* berbasis web atau *e-commerce*. Toko *online* berbasis web ini digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam berbelanja, bertransaksi, berkonsultasi dengan pihak toko, melihat produk secara detail, kapan saja, dimana saja serta memudahkan pelanggan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke lokasi toko. Dan mempermudah pihak toko untuk membuat laporan data produk, melakukan promosi produk toko dan laporan penjualan (Susilo, 2018).

Menurut Firmansyah, N. N., & Mulyani, A. (2015), aplikasi penjualan online ini berkembang menjadi aplikasi penjualan online yang bisa diakses oleh masyarakat secara bebas yang dilakukan dimana saja dan kapan saja. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah (Ummah, 2018). Dengan menerapkan *e-commerce*, perusahaan akan memasarkan produknya secara online sehingga memudahkan dalam membuka pasar baru (Barhatov et al., 2018). Penciptaan *e-commerce* memperluas pemasaran produk untuk menjangkau pasar sasaran dan dapat menghasilkan keuntungan yang lebih besar bagi usaha kecil (Hendrawan et al., 2018). Oleh karena itu, *e-commerce* dapat mempermudah orang untuk membeli dan menjual barang dan jasa secara efektif dan efisien (Setiawan et al., 2019).

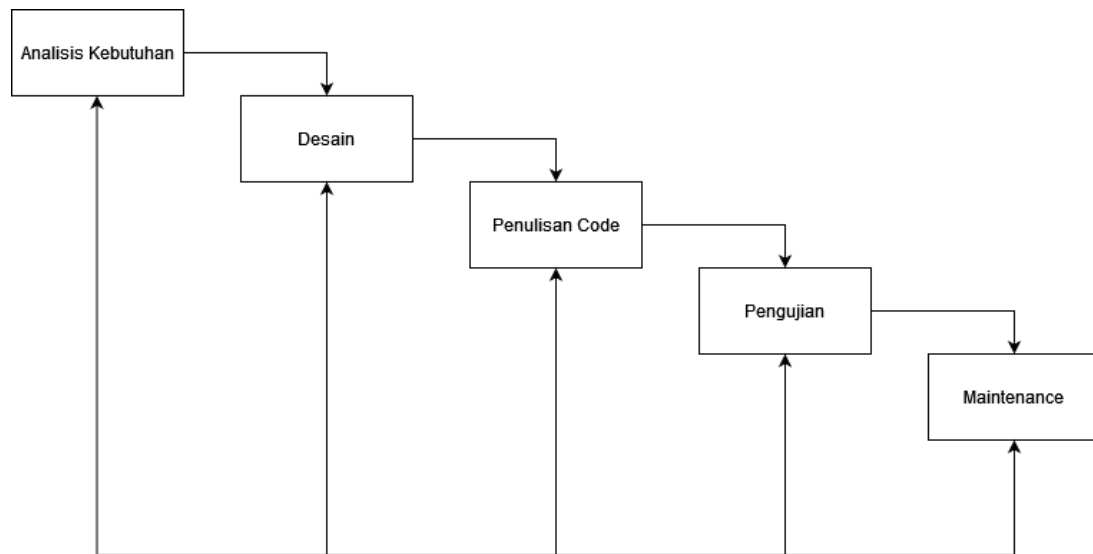
Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, yang terbukti efektif atau cukup baik dalam penggunaan *e-commerce* sebagai solusi penjualan barang *online*, maka untuk mengatasi masalah *ninik fashion*, penulis berencana membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis web, pada aplikasi ini juga tampilan atau frontend yang digunakan adalah penerapan dari HTML (HyperText Markup Language) dan juga PHP (Hypertext Preprocessor). Jenis database yang digunakan adalah MySQL yang dimana MySQL adalah sebuah DBMS (Database Management System) menggunakan perintah SQL (Structured Query Language) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi (Hariyanie & Raya, 2022).

Maka dari itu diharapkan aplikasi ini dapat membantu pihak toko untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam sistem penjualan barangnya. juga

dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko, serta mengetahui perkembangan stok koleksi terbaru dan tren pakaian tanpa harus menghubungi toko via *whatsapp* / telepon.

2. METODE

Metode perancangan dan pembuatan aplikasi pada penelitian ini dilakukan dengan metode waterfall(Wijaya et al., 2022), nama lain model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan .Penggunaan metode *waterfall* ini sendiri didasarkan karena metode ini dianggap memiliki alur yang jelas pengejaan di dalam prosesnya maupun berdasarkan dari data pada lapangan sehingga lebih dekat dan dirasa akan tepat guna (Hariyanie & Raya, 2022). Disebut *waterfall* karena setiap peristiwa berikutnya harus mengakui kesimpulan peristiwa sebelumnya dan berlangsung dalam garis lurus. Dari fase pertama pengembangan sistem, yang dikenal sebagai fase perencana hingga fase terakhir yang dikenal sebagai fase pemelihara, model aliran data saat ini pada dasarnya linier. Tahapan dalam waktu dekat tidak akan dilakukan sebelum Tahapan di masa lalu selesai dan tidak dapat kembali atau kembali ke Tahapan di masa lalu. Gambar 1 ini menunjukkan *output* air terjun metode *waterfall*.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

2.1. Analisis Kebutuhan

Untuk memahami sistem pengembang pada titik ini, perlu adanya komunikasi yang terarah dengan pengguna dan batasan sistem pengembang yang relevan. Informasi dapat diperoleh dengan wawancara, diskusi, atau survei panjang lebar. Analisis informasi dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pengguna sistem informasi *e-commerce* pada Ninik Fashion. Selanjutnya melakukan indentifikasi pada kebutuhan fungsional, kebutuhan software an kebutuhan hardware.

- Kebutuhan admin : kebutuhan fungsional admin yaitu dapat melakukan login sistem, merubah barang penjualan yang didisplay pada tampilan home, mengetahui jumlah pembeli yang sudah terkonfirmasi atau belum.
- Kebutuhan pembeli : yaitu dapat login sebagai *user*/pembeli, dapat melakukan *cekout* barang serta dapat memilih berbagai platform pembayaran.
- Kemudian untuk kebutuhan hardware dan software.
- Hardware : berupa Laptop sebagai device untuk membuat program tersebut dan mouse sebagai pendukung
- Software : berupa *Visual Studio Code* sebagai *text editor*, *Mysql* sebagai *database system*, *PHP* sebagai Bahasa pemrograman dan *XAMPP* sebagai server

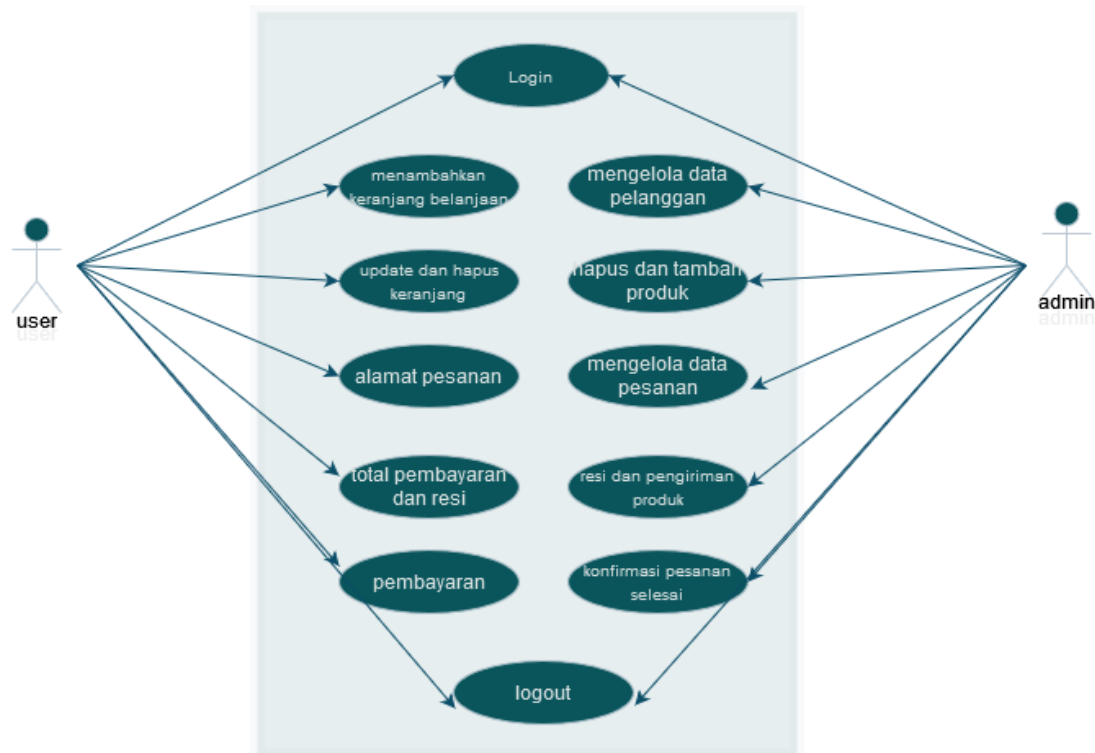
2.2. Desain

Desain perangkat lunak melibatkan identifikasi dan menggambarkan abstraksi sistem dasar dari perangkat lunak dan hubungannya(Lucitasari et al., 2019). Pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem

secara keseluruhan serta dalam mendefinisikan perangkat keras, perangkat lunak, dan yang dibutuhkannya *Use Case diagram*, *Activity Diagram*, *Relational Database Model*, *User Interface*.

2.2.1. UseCase Diagram

Pembuatan *UseCase Diagram* ini bertujuan untuk memberi gambaran dari pengguna yang akan dilibatkan. Gambar 2 akan memperlihatkan bagaimana penampilan sistem itu bekerja sesuai dengan diagram pengguna yang tertera.

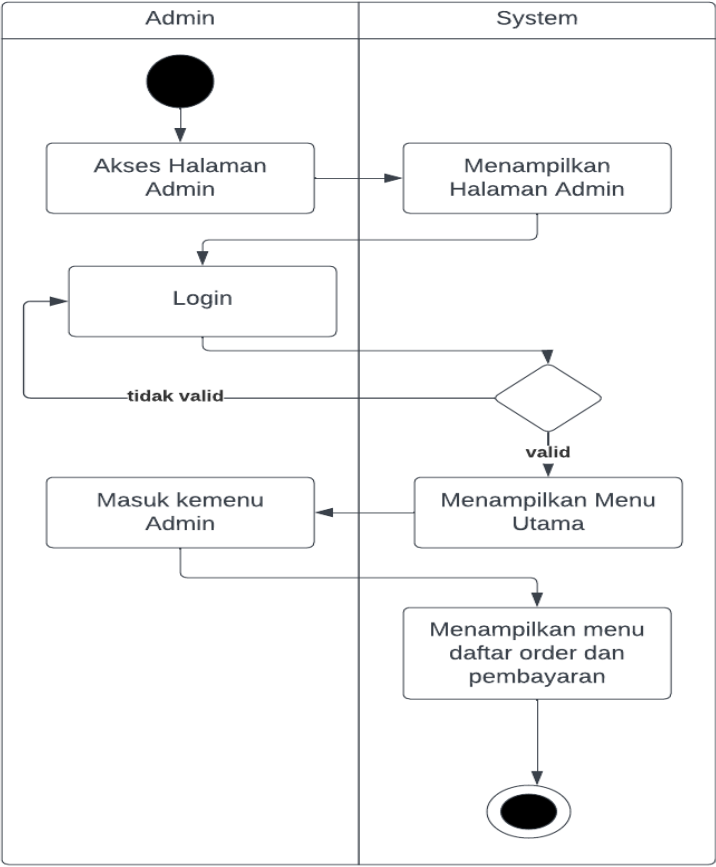


Gambar 2. Usecase diagram semua user

2.2.2. Activity Diagram

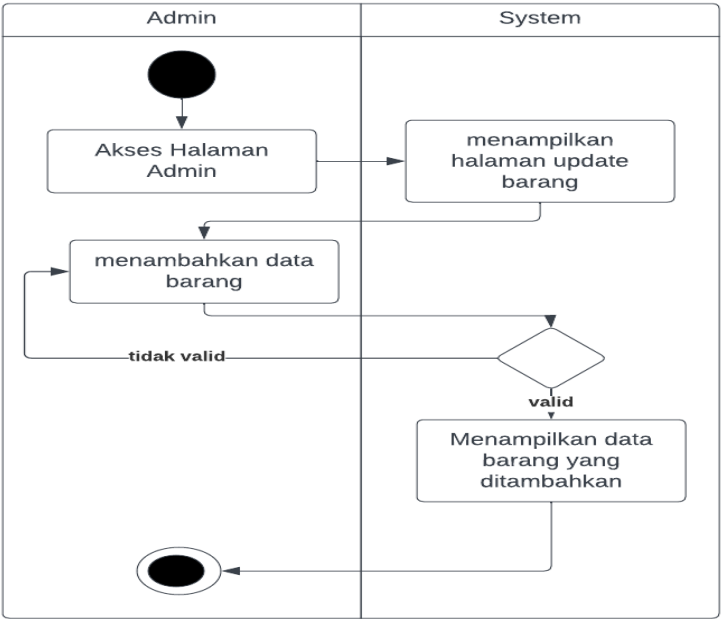
Activity diagram adalah merupakan sebuah rangkaian yang digunakan untuk menjalankan alur dari sebuah bisnis dan langkah – langkah operasionalnya, *activity diagram* biasanya menunjukkan *work-flow* atau aliran kerja secara keseluruhan (Faza, 2022). Runtutan proses dari suatu sistem dapat digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.

Gambar 3 menunjukkan aktivitas login untuk admin dan akan menuju pada alur selanjutnya.



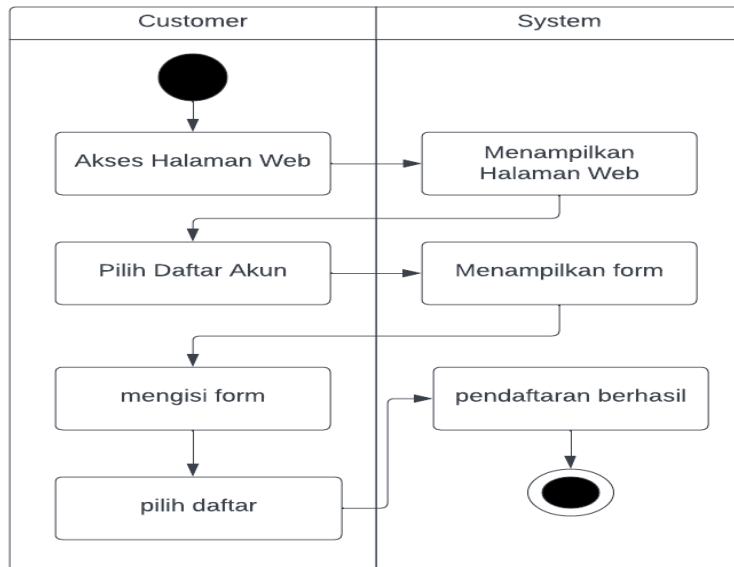
Gambar 3. Activity Diagram Admin Login

Gambar 4 merupakan alur Ketika mengelola data admin. Mulai dari mengakses halaman dan melakukan perubahan.



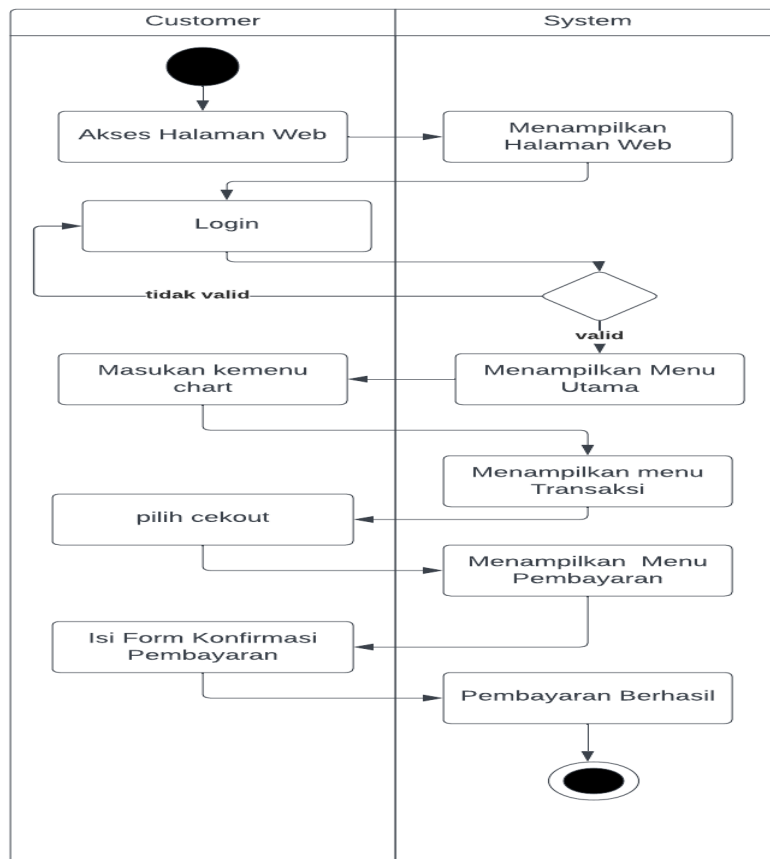
Gambar 4. Activity Diagram Halaman Admin.

Gambar 5 merupakan alur Ketika pembeli mengunjungi website untuk pertama kalinya, sehingga perlu melakukan login/membuat akun baru



Gambar 5. Activity Diagram User Login

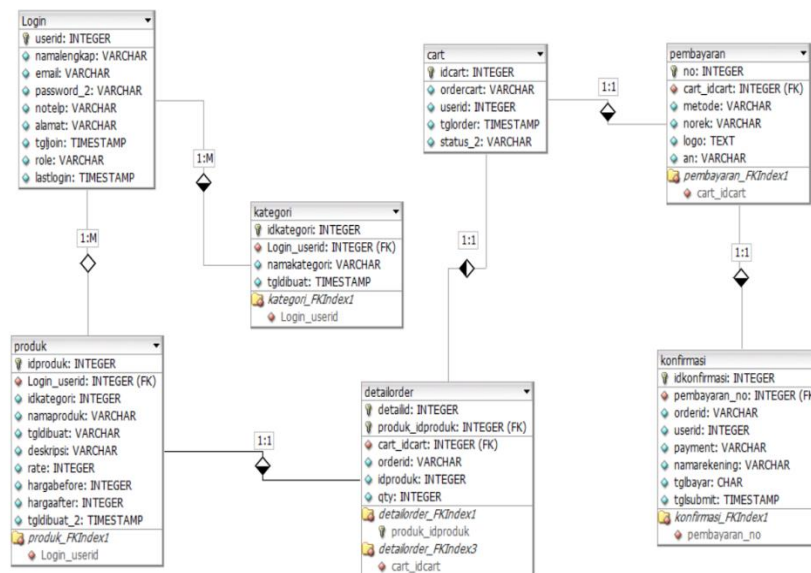
Gambar 6 Pembeli melakukan cekout barang dan mengisi data pembeli. Serta melakukan pembayaran sesuai nomer token yang ada.



Gambar 6. Activity Diagram Pembeli melakukan cekout barang

2.2.3. Relational Database Model

ERD digunakan untuk menggambarkan model data dari *database* ke dalam sistem yang terdiri dari *entitas*, *atribut* dan hubungan. Perancangan basis data ini dibuat dengan *DBDesigner* dimana tabel dipresentasikan melalui *desain visual* yang memuat informasi *attribute*, *primary key*, *foreign key*, tipe data dan juga relasi antar tabel.



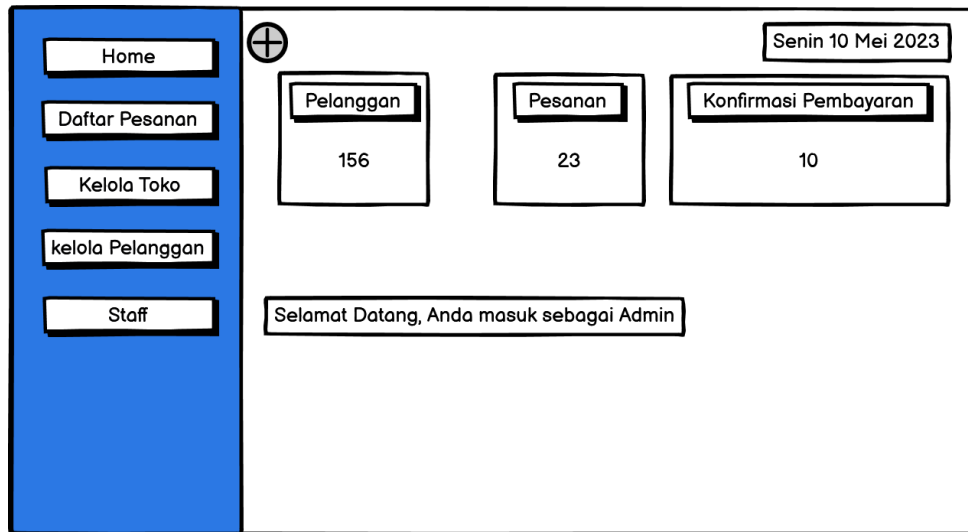
Gambar 7. Relational Database Model E-Commerce

2.2.4. User Interface

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (*user*). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi atau lainnya. *User interface* Merupakan tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Gambar 8 merupakan *mockup index* dan gambar 9 merupakan *mockup halaman admin*.



Gambar 8. Mockup Index



Gambar 9. *Mockup* Halaman Admin

2.3. Penulisan Code

Setelah membuat gambaran tampilan sistem yang akan dibuat kemudian dapat diimplementasikan kedalam kode yang dimana hasil rancangan yang telah dibuat akan diterjemahkan dalam Bahasa pemrograman menggunakan menggunakan *framework codeigniter*, database yang digunakan adalah Mysql dan Xampp serta Bahasa *style sheet* yang digunakan yaitu *Cascading Style Sheet (CSS)*.

2.4. Pengujian

Pengujian desain sistem informasi dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna(Cahyo & Candiwan, 2020). Proses pengujian pada sistem ini menggunakan *black box* dan kuisisioner, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal, dimana akan dilihat apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan.

2.5. Maintenance

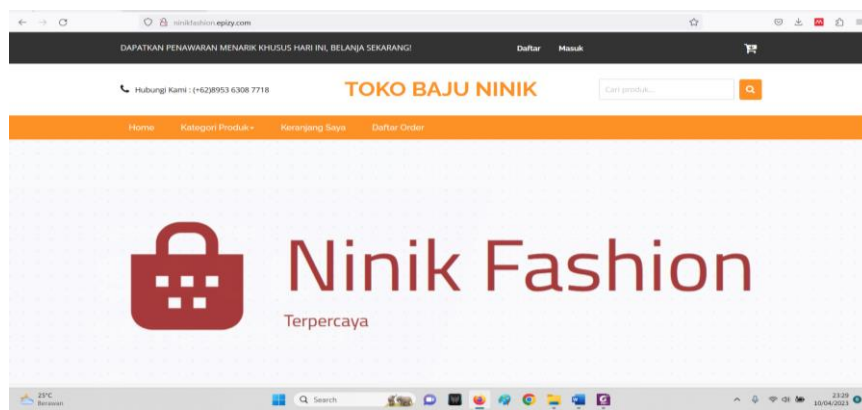
Pada sistem ini diperlukan adanya pemeliharaan dan pengembangan karena software tidak selamanya seperti itu dan kebutuhan yang akan datang akan berbeda dari masa ke masa. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru (Pratama et al., 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website* yang akan digunakan untuk kegiatan jual beli pakaian pada Ninik Fashion. Terdapat (berapa level/penggunane siapa aja) dengan menerapkan metode waterfall. Hasil sistem informasi berbasis website ini nantinya akan mampu membantu melayani proses pembelian produk Ninik Fashion secara online dan membantu mempromosikan Ninik Fashion lebih luas lagi. Berikut ini merupakan hasil dan penjelasan singkat dari sistem yang telah dibangun:

3.1. HASIL

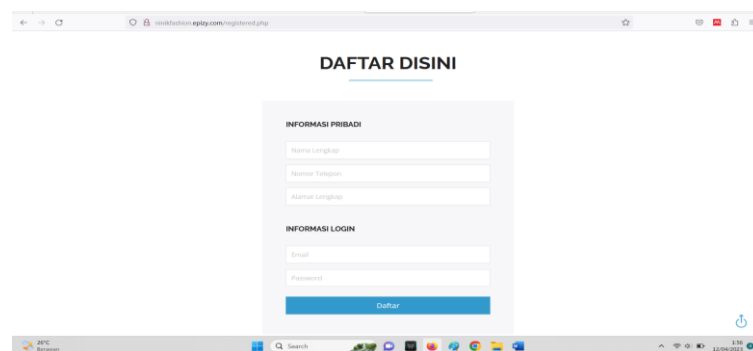
3.1.1. Halaman *Home*



Gambar 10. Halaman *Home*

Halaman *Home* merupakan halaman awal yang ditemui oleh user saat membuka sistem ini. Tampilan halaman ini terdapat menu *Daftar* dan *Masuk*. Ada juga *button* *Kategori Produk*, *Keranjang Saya*, *Daftar Order* sekarang yang saat di klik.

3.1.2. Halaman Registrasi

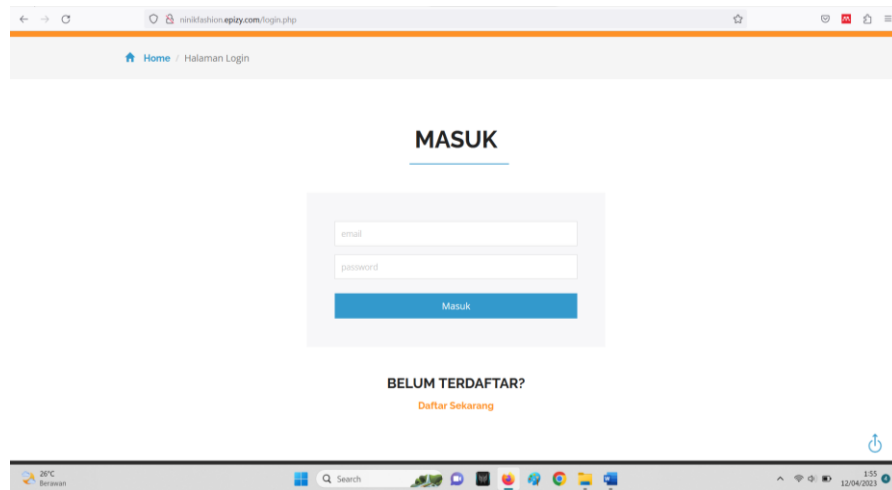


Gambar 11. Halaman Registrasi

Halaman *Daftar* merupakan halaman awal untuk *customer* membuat akun baru dan melakukan aktifitas pembelian. Tampilan halaman ini terdapat lima buah kolom diantaranya nama, nomer

handphone, alamat, email dan *password*. Setelah kolom tersebut terisi tekan *button* Daftar yang berguna untuk verifikasi data dan user diarahkan ke halaman masuk.

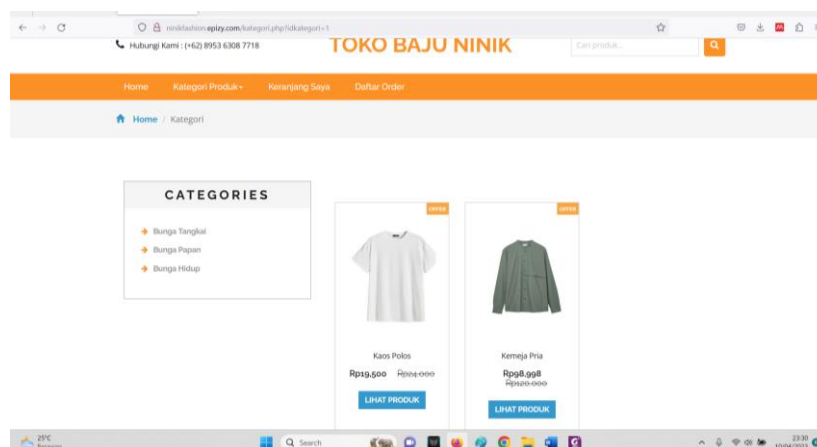
3.1.3. Halaman Login



Gambar 12. Halaman Login

Halaman *Login* akan tampil jika customer dan admin sudah melakukan registrasi. Tampilan halaman ini terdapat dua buah kolom yaitu email dan password yang wajib diisi. Setelah kolom terisi klik pada button masuk yang berguna untuk memferifikasi data dan user dapat masuk ke halaman *dashboard*.

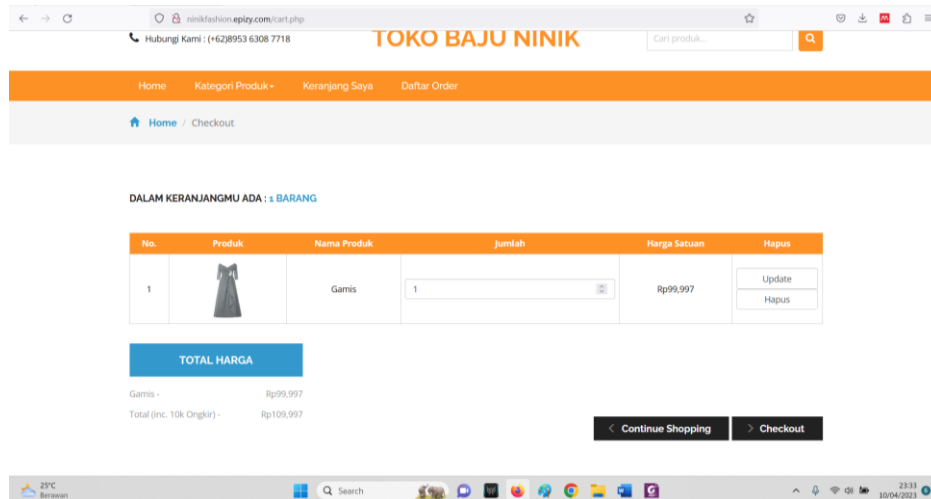
3.1.4. Halaman Kategori



Gambar 13. Halaman Kategori

Halaman ini berisi category pakaian yang tersedia dalam *website*. Terdapat fitur pilih category yang berisi bunga tangkai untuk atasan, bunga papan untuk pakaian wanita, bunga hidup untuk celana/bawahan yang terdapat harga untuk mempermudah customer dalam mencari barang sesuai budget yang dimiliki. *Customer* dapat menekan button lihat produk untuk menampilkan jenis barang yang dipilih.

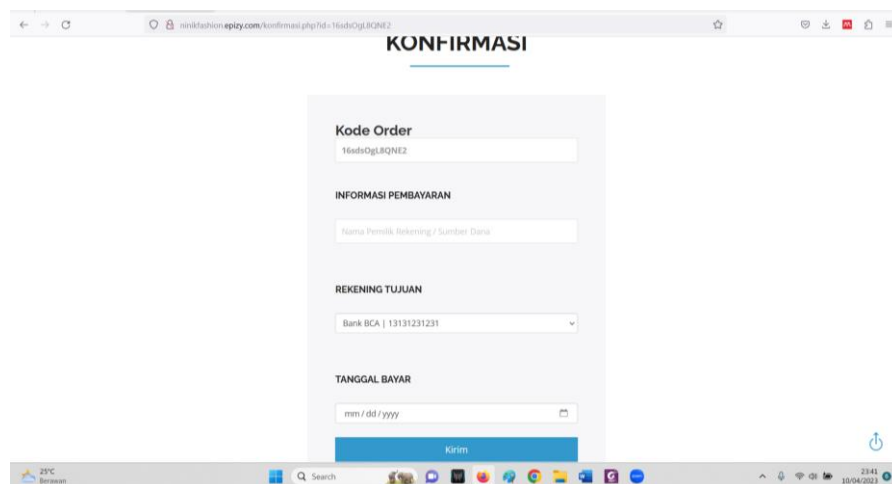
3.1.5. Halaman Keranjang



Gambar 14. Halaman Keranjang

Halaman ini *customer* dapat mengecek barang apa saja yang sudah mereka tambahkan ke daftar checkout, pengguna dapat menghapus atau bisa langsung menindaklanjuti ke pembayaran.

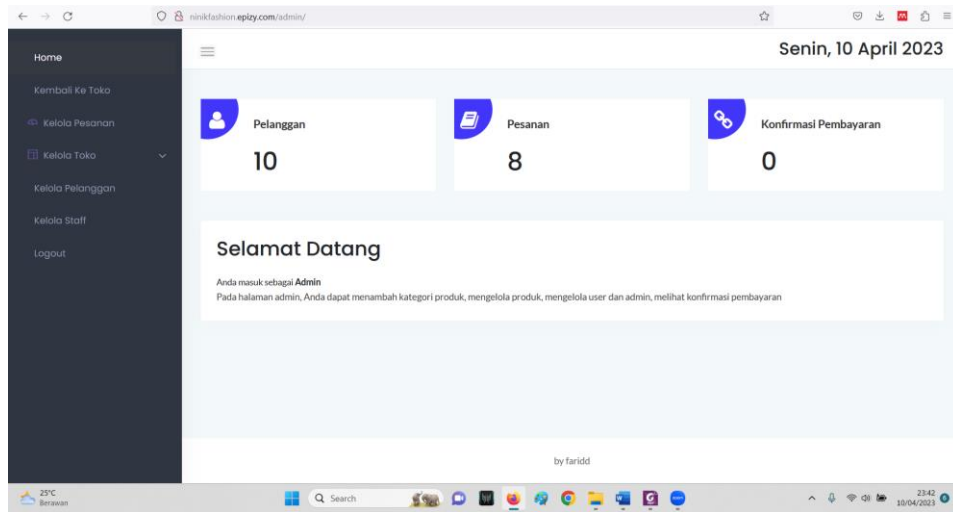
3.1.6. Halaman Konfirmasi Order



Gambar 15. Halaman Konfirmasi Order

Pada halaman ini *customer* dapat mengisi informasi konfirmasi pembayaran yang terdiri dari kode order, informasi pembayaran, rekening tujuan dan tanggal pembayaran lalu klik button kirim.

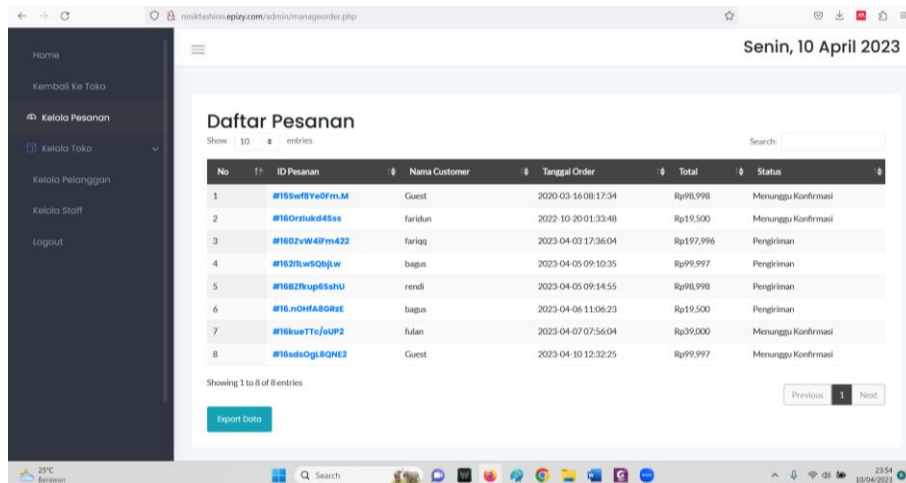
3.1.7. Halaman Dashboard Admin



Gambar 16. Dashboard Admin

Setelah melakukan login admin akan muncul tampilan dashboard berikut, yang berisi beberapa menu yaitu data pelanggan, daftar pesanan, data konfirmasi pembayaran. Menu tersebut dapat dibuka dengan mengklik salah satunya dan dapat dilakukan secara bergantian.

3.1.8. Halaman Daftar Pesanan



Gambar 17. Daftar Pesanan

Halaman ini berisi list daftar pesanan dari para customer yang telah melakukan checkout. Pada status pemesanan dapat berubah sesuai dengan proses pengiriman.

3.1.9. Halaman Daftar Pelanggan

No	Nama Pelanggan	No. Telepon	Alamat	Email
1	Guest	01234567890	Indonesia	guest
2	faridun	08967577	klantenfa	faridyo911@gmail.com
3	fariq	09878905699	klaten	faridyo911@gmail.com
4	fariqq	098978907890	klaten	farid@gmail.com
5	bagus	0897689879	Ngingas Baru	bagus@gmail.com
6	rendi	8907897997	prambanan	ytikunch@gmail.com
7	Bejo	0788647644	Mbaben	bejo@gmail.com
8	bejosubejo	089789478597	bareng	bejo@gmail.com
9	bagus	0989987904	Klaten	bagusdwi@gmail.com
10	fulan	ahmad	Bintara	fulan@gmail.com

Gambar 18. Halaman Pelanggan

Halaman ini berisi list daftar pelanggan yang telah melakukan registrasi.

3.2. Pengujian *Black-Box*

Tahap selanjutnya menguji sistem menggunakan *blackbox* testing. *Black box* testing dilakukan untuk memastikan setiap fitur yang dimiliki sistem telah berjalan normal dengan memberikan keluaran yang sesuai dengan masukan yang diberikan (Aliyya et al., 2022). Pengujian dilakukan untuk mengamati hasil *input* dan *output* sistem. Hasil uji Tabel 1 menunjukkan bahwa status sistem valid jika sistem sudah berfungsi sesuai dengan yang direncanakan

Tabel 1. Pengujian *Blackbox*

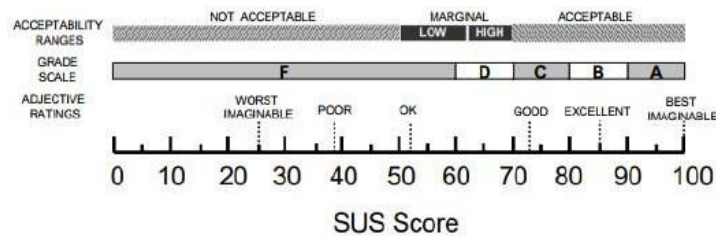
Menu	Deskripsi Pengujian	Harapan	Hasil
Halaman <i>Home</i>	Membuka <i>server/website</i>	Melakukan registrasi/login	Valid
Halaman Registrasi	Memasukkan nama, <i>email</i> , nomer <i>handphone</i> , alamat dan <i>password</i>	Menampilkan halaman login	Valid
Halaman Login	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i>	Masuk sebagai Admin dan User/ <i>Customer</i>	Valid
Halaman Kategori Produk	1. Sistem menampilkan fitur pilih kategori 2. Sistem dapat menampilkan harga 3. User dapat menekan button lihat produk	1. Sistem berhasil menampilkan fitur pilih category 2. Sistem berhasil menampilkan harga	Valid

Menu	Deskripsi Pengujian	Harapan	Hasil
		untuk mempermudah customer 3. Sistem berhasil menampilkan button lihat produk untuk menampilkan jenis barang yang dipilih	
Halaman Keranjang Saya	1. Sistem dapat menampilkan barang pada daftar checkout 2. Sistem dapat menindaklanjuti pembayaran	1. Sistem berhasil menampilkan barang yang ditambahkan pada daftar checkout 2. Sistem berhasil menindaklanjuti pembayaran	Valid
Halaman Daftar Order	Sistem dapat menerima jumlah order customer		Valid
Halaman Pembayaran	1. Sistem dapat menampilkan informasi konfirmasi pembayaran 2. Sistem dapat menampilkan button kirim	1. Sistem berhasil menampilkan informasi konfirmasi pembayaran 2. Sistem berhasil menampilkan button kirim	Valid
Halaman Admin	Sistem dapat menampilkan menu data pelanggan, daftar pesanan, data konfirmasi pembayaran	Sistem berhasil menampilkan menu data pelanggan, daftar pesanan, data konfirmasi pembayaran	Valid
Halaman Daftar Pesanan	1. Sistem dapat menampilkan list daftar pesanan 2. Sistem dapat merubah status pemesanan	1. Sistem berhasil menampilkan list daftar pesanan 2. Sistem berhasil merubah status pemesanan	Valid
Halaman Daftar Pelanggan	Sistem dapat menampilkan daftar pelanggan	Sistem berhasil menampilkan daftar pelanggan	Valid

3.2.1 Pengujian System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan alat ukur untuk menilai kegunaan suatu produk menurut sudut pandang pengguna. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi sistem informasi dengan melibatkan pihak-pihak yang memiliki keterkaitan terhadap

sistem seperti admin yang mengelola maupun pengguna (Robby Novianto & Maryam, 2022). Tahap pengujian ini dilakukan dengan mengisi sebuah kuisioner yang berisi 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban mulai dari “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Ragu-ragu”, “Setuju”, dan “Sangat Setuju”.



Gambar 19. Score SUS(System Usability Scale)

Hasil Penghitungan rata-rata SUS terdapat pada tabel 2 seperti berikut.

Tabel 2. Data perhitungan SUS(System Usability Scale)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai
1	3	2	3	3	1	1	4	3	3	2	25	62.5
2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	37	92.5
3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	33	82.5
4	1	3	1	2	3	2	3	2	2	2	21	52.5
5	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	34	85
6	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	34	85
7	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	37	92.5
8	3	3	3	4	2	1	3	4	3	3	29	72.5
9	4	2	4	3	3	1	4	3	4	3	31	77.5
10	3	2	3	3	1	1	3	3	2	3	24	60
11	3	3	3	2	2	1	4	4	4	4	30	75
12	3	2	3	3	1	1	3	2	3	2	23	57.5
13	4	4	4	3	2	1	4	4	3	1	30	75
14	4	3	4	3	3	1	3	4	3	3	31	77.5
15	3	4	3	2	4	1	2	3	3	1	26	65
16	4	1	4	1	2	1	4	1	4	1	23	57.5
17	2	4	4	3	1	1	3	4	3	1	26	65
18	4	3	3	2	2	1	3	3	3	2	26	65
19	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	26	65
20	2	1	4	3	3	1	3	3	4	2	26	65
Jumlah											572	1430
Rata-rata											72	
Klasifikasi											C	

Tabel 2 merupakan hasil pengelolaan kuisioner menggunakan SUS yang disebar kepada 20 responden diantaranya 2 responden dari pengelola toko serta 18 responden dari sejumlah teman secara acak yang juga mahasiswa. Berdasarkan hasil perhitungan pada

Tabel 2 yang menggunakan metode SUS, terdapat 20 responden dan diperoleh nilai rata-rata 72 yang berarti sistem termasuk dalam kategori *Acceptable* yang berarti dapat diterima oleh pengguna sistem informasi tersebut baik dari pembeli maupun admin yang akan menggunakan.

4. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh sistem informasi penjualan online berbasis website untuk membantu Ninik Fashion dalam mempromosikan produk yang dijual dan melakukan penjualan via *website*. Berdasarkan pengujian *black-box* juga menunjukkan bahwa fitur maupun fungsi sistem sudah berjalan sesuai yang diharapkan. Pengujian kedua yang dilakukan dengan SUS mendapatkan nilai rata-rata 72 yang termasuk dalam kategori *Acceptable*. Selain itu pengembangan sistem informasi *e-commerce* pada Ninik Fashion berbasis website, menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat digunakan pemilik toko untuk memperluas penjualannya serta mempermudah mengecek stok barang yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyya, E. P. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website (Studi Kasus : Angkringan 69 Pogog Road)*.
- Barhatov, V., Campa, A., & Pletnev, D. (2018). The Impact of Internet-Technologies Development on Small Business Success in Russia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 238, 552–561. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2018.04.035>.
- Cahyo, M. R. D., & Candiwan, C. (2020). Analysis and Design of Sales Information System on Web-Based E-Commerce in Yoga Farm Catfish Breeding Business Using UML. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(3), 683. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i3.2106>.
- Faza, F. A. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Batik Toko Solo Budaya Berbasis Web*. 1–17.
- Firmansyah, N. N., & Mulyani, A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Toko Spiccato Bandung. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 572–581. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.572>.
- Hariyanie, F., & Raya, U. P. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Sederhana Toko Online Hybe Insight*. May, 1–19.

- Hendrawan, A., Sucahyowati, H., & Cahyandi, K. (2018). *Jurnal Terapan Manajemen dan Bisnis Jurnal Terapan Manajemen dan Bisnis Volume 4 Number 2 September 2018 . Page 208-215*. 4(2), 208–215.
- Lucitasari, D. R., Shodiq, M., & Khannan, A. (2019). *Designing Mobile Alumni Tracer Study System Using Waterfall Method : an Android Based*. 7(9), 196–202.
- Panca, & Latifah. (2018). Membuat Aplikasi E-commerce untuk Sebuah Toko Obat dengan Menggunakan PHP Dan MySQL. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 17(3), 255–264.
- Pratama, L. A., Primawati, A., & Ariyani, L. (2019). Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Buku Pada Perpustakaan SMP Negeri 103 Jakarta. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(2), 227. <https://doi.org/10.30998/string.v4i2.4179>.
- Robby Novianto, & Maryam. (2022). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada UMKM R-DUA Lencana Kudus. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 10(2), 35–42. <https://doi.org/10.21063/jtif.2022.v10.2.35-42>.
- Setiawan, A., Elvira Maratno, S. F., Rahayu, P. A., & Ratna Putri Dewanti, M. P. (2019). Stakeholder Analysis on Indonesian E-Commerce Taxation. *International Research Journal of Business Studies*, 12(3), 277–288. <https://doi.org/10.21632/irjbs.12.3.277-288>
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>.
- Ummah, L. D. (2018). Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management. *Nuansa Informatika*, 12(2), 10–17. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v12i2.1350>.
- Wijaya, S., Andhika, A., Ilyas, M., Studi, P., Rekayasa, T., Lunak, P., Meta, P., & Cikarang, I. (2022). Development Of Sales Information System for SME with the Waterfall Method: A Grocery Store BSR Case. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(4), 1046–1048. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.4.263>.