

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM PENJUALAN BARANG
BERBASIS WEB (STUDI KASUS: IZZUNA COLLECTION)**

SKRIPSI



Oleh:

FAHRUR ROZI

NPM : 2018302009

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS IBRAHIMY

SITUBONDO

2025

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM PENJUALAN BARANG
BERBASIS WEB (STUDI KASUS: IZZUNA COLLECTION)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Ibrahimy



Oleh:

FAHRUR ROZI

NPM : 2018302009

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS IBRAHIMY

SITUBONDO

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fahrur Rozi
NPM/NIRM : 2018302009
Program Studi : S-1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa tugas akhir/skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber referensi dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir/skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Situbondo, _____

Saya yang menyatakan,

Fahrur Rozi

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal ini ditulis oleh:

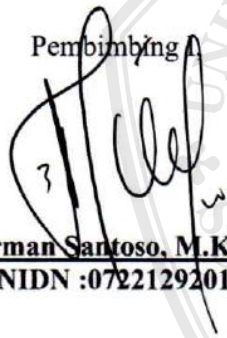
Nama : **FAHRUR ROZI**

NPM : 2018302009

Judul : **RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM PENJUALAN
BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS: IZZUNA COLLECTION)**

Telah ditelaah dan disetujui oleh :

Pembimbing I,



Firman Santoso, M.Kom.
NIDN : 0722129201

Pembimbing II,



Achmad Baijuri, M.Kom.
NIDN : 0715078902

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM PENJUALAN BARANG
BERBASIS WEB (STUDI KASUS: IZZUNA COLLECTION)**

FAHRUR ROZI
2018302009

Telah dipertahankan di depan dewan penguji Sidang/Munaqasyah Skripsi pada
....., Tanggal 13-02-2020 sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana (S. Kom) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimiy.

Tim Penguji,

Ketua Sidang,

Abdul Wafi, S.Pi, M.P
NIDN. 0705049103

Sekretaris Sidang,

Fauqo Sabut Panotogo, A.Md. Pi
NIDN.

Penguji I,

Abd. Ghofur, M.Kom
NIDN. 0711088303

Penguji II,

A. Hamdani, M.Kom
NIDN. 0730118806

Mengetahui,

Dekan,

Abd. Ghofur, M. Kom
NIDN: 0711088303

MOTTO

“Jangan Takut Gagal, Tapi Takutlah Jika Tidak Pernah Mencoba”

“Rozi Aldebaran”



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah membantu saya dalam menjalani pembuatan karya ilmiah ini:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkat hidayah dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya yang telah berjuang untuk masa depan saya dan senantiasa mendoakan dan selalu mendukung untuk kesuksesan saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Kakak saya yang selalu memberikan support untuk saya sehingga saya mampu menyelesaikan setiap kendala yang ada.
4. Ka. Prodi yang saya hormati Bapak Achmad Baijuri, M.Kom yang telah mengayomi saya di kampus selama ini.
5. Pondok Pesantren Tercinta yang telah memberikan ilmu dengan kesederhanaan dan ahlaq yang mulia yang ada didalamnya.
6. Toko Izzuna Collection yang telah berkenan untuk ditempati penelitian serta para pegawai dan pemilik toko yang telah membantu dan memberikan kami kemudahan ketika pelaksanaan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Teman-teman saya di Universitas Ibrahimi khususnya anak saintek dan teman seperjuangan, seangkatan prodi sistem informasi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah mendukung saya sepenuhnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan sebaik-baiknya.

Sukorejo, 05 Januari 2025

Penulis

Fahrur Rozi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Karena atas Rahman dan Rahim-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan. Penyusunan Skripsi ini tidaklah terlepas dari pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam hal segala apapun. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. KHR. Ach. Azaim Ibrahimi, M.H. selaku Pengasuh Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo.
2. Bapak KH. Ach. Fadloil, S.H., M.H. selaku Rektor Universitas Ibrahimi Situbondo.
3. Abd. Ghofur, M. Kom selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimi Situbondo.
4. Bapak Ahmad Baijuri, M. Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, sekaligus Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Firman Santoso, M. Kom selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan, koreksi, dan pengarahan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan etika keilmuan.
6. Semua pihak yang berada di Toko Izzuna Collection.

Semoga amal baik yang telah diberikan oleh Bapak/Ibu kepada peneliti mendapat balasan yang sebaik mungkin dari Allah SWT, Aamiin

Sukorejo, 05 Januari 2025

Penulis

Fahrur Rozi

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma bisnis secara signifikan, memungkinkan perubahan dalam cara perusahaan beroperasi, berkomunikasi, dan menciptakan model bisnis baru. Internet menjadi elemen penting dalam transformasi ini, memberikan peluang untuk meningkatkan efisiensi proses bisnis melalui pemasaran digital. Salah satu implementasi teknologi yang strategis adalah E-commerce, yang mendukung aktivitas transaksi bisnis berbasis digital guna memperkuat hubungan antara penjual dan pembeli. Toko Izzuna Collection, yang menjual produk seperti trophy, vandel, medali, dan akrilik, masih menggunakan metode pemasaran konvensional dengan interaksi langsung di lokasi fisik. Hal ini memunculkan berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses pelanggan terhadap informasi produk dan promosi, kurangnya fleksibilitas, serta meningkatnya biaya operasional. Untuk mengatasi kendala ini, penelitian menawarkan solusi berupa rancangan sistem informasi berbasis E-commerce. Sistem ini dirancang untuk menyediakan platform multifungsi yang mencakup promosi produk, transaksi online, pengelolaan data, serta blog, dan dapat diakses dari berbagai perangkat. Implementasi E-commerce memungkinkan pelanggan mengakses layanan kapan saja dan di mana saja, meningkatkan kenyamanan dan efisiensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini tidak hanya memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan penjualan, tetapi juga memperkuat daya saing Toko Izzuna Collection melalui pengalaman pelanggan yang lebih baik dan pengurangan biaya operasional.

Kata Kunci – Teknologi Informasi, E-commerce, Pemasaran Digital, Sistem Informasi, Bisnis Digital.

DAFTAR ISI

COVER	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metode Penelitian	4
4.1.1 Metode Pengumpulan Data	4
4.1.1 Metode Pengembangan Sistem	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.1.1 Rancang bangun sistem informasi e-commerce berbasis website pada toko komputer di denpasar	8
2.1.2 Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal	9
2.1.3 Perancangan Dan Pemanfaatan E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Furniture	9
2.2 Landasan Teori	10

2.2.1	E-Commerce	10
2.2.2	Website.....	12
2.2.3	Strategi Pemasaran	12
2.2.4	Digital.....	13
2.2.5	Penjualan	13
2.3	Teori Perancangan	13
2.3.1	UML (Unified Modelling Language)	13
2.3.2	XAMPP	13
2.3.3	PHP	15
2.3.4	Use Case Diagram.....	13
2.3.5	Activity Diagram.....	13
2.3.6	Framework	20
2.3.7	Visual Studio Code	20
2.3.8	Laravel.....	21
2.3.9	Mysql	22
2.3.10	Database	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		24
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	24
3.1.1	Objek Penelitian	24
3.1.2	Keadaan Sistem Yang Berjalan.....	25
3.1.3	Kelebihan Sistem	25
3.1.4	Kelemahan Sistem.....	25
3.2	Alur Proses	25
3.2.1	Identifikasi dan Analisis Proses Bisnis	26
3.2.2	Identifikasi dan analisis Kebutuhan	29
3.2.3	Identifikasi Dan Analisis Alternatif Solusi	32
3.3	Desain Sistem	35
3.3.1	Desain Output	35
3.3.2	Desain Input	35
3.3.3	Desain Proses	36
1.	<i>Use Case Diagram</i>	39

3.3.4	Identifikasi dan Desain Database	44
3.3.4.1	Identifikasi Tabel Database.....	44
3.3.5	Identifikasi dan Desain <i>User Interface</i>	47
3.3.5.1	Identifikasi Interface	47
3.3.5.2	Desain Interface	47
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM	51
4.1	Konstruksi Sistem.....	51
4.1.1	Kebutuhan Sistem	51
4.1.1	Instalasi Sistem	51
4.2	Skenario Pengujian.....	57
4.3	Pengujian	57
4.3.1	Cara Kerja Sistem.....	57
4.4	Maintenance (Perawatan).....	65
BAB V	PENUTUP	66
5.1	Kesimpulan.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
CURRICULUM VITAE	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode <i>Waterfaal</i>	7
Gambar 3. 1 Flowchart penjualan	28
Gambar 3. 2 Flowchart Data barang	28
Gambar 3. 3 Flowchart Laporan	29
Gambar 3. 4 Desain Output.....	35
Gambar 3. 5 Desain Input	36
Gambar 3. 6 Desain Proses	37
Gambar 3. 7 Arsitektur Aplikasi	39
Gambar 3. 8 <i>Use Case Diagram</i>	40
Gambar 3. 9 Login Owner	41
Gambar 3. 10 Login Admin	42
Gambar 3. 11 Login Costumer.....	43
Gambar 3. 12 <i>Class Diagram</i>	44
Gambar 3. 13 Desain Login	49
Gambar 3. 14 Desain Dashboard	50
Gambar 3. 15 Desian Laporan	50
Gambar 4. 1 Menjalankan XAMPP	54
Gambar 4. 2 Halaman Login.....	58
Gambar 4. 3 Halaman Admin	59
Gambar 4. 4 Halaman Data Barang	59
Gambar 4. 5 Halaman Data Barang	60
Gambar 4. 6 Halaman Data Grosir.....	60
Gambar 4. 7 Halaman Data Transaksi Penjualan.....	61
Gambar 4. 8 Halaman Data Transaksi Pembelian	61
Gambar 4. 9 Halaman Data Pendapatan	62
Gambar 4. 10 Halaman Data Administrator	62
Gambar 4. 11 Halaman Suplier.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	16
Tabel 2. 2 <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 3. 1 Proses Penjualan	30
Tabel 3. 2 Proses Data Barang	30
Tabel 3. 3 Proses Laporan.....	30
Tabel 3. 3 Identifikasi Alternatif Solusi.....	32
Tabel 3. 4 Identifikasi Alternatif Kelayakan Solusi.....	34
Tabel 3. 5 Identifikasi proses	37
Tabel 3. 6 Tabel User	44
Tabel 3. 7 Tabel Produk.....	45
Tabel 3. 8 Tabel Rincian Pembelian	45
Tabel 3. 9 Tabel keranjang.....	46
Tabel 3. 10 Tabel Pembayaran.....	46
Tabel 3. 11 Tabel jenis trophy.....	46
Tabel 3. 12 Tabel grosir	47
Tabel 4. 1 Skenario form login admin	55
Tabel 4. 2 Skenario tambah data barang	56
Tabel 4. 3 Skenario laporan	577
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar mengubah cara pandang dalam dunia bisnis. Perkembangan teknologi yang pesat telah memengaruhi proses operasional, komunikasi, interaksi dengan pelanggan, serta mendorong lahirnya berbagai model bisnis baru[1].

Di era digital saat ini, pemanfaatan Teknologi Informasi terus mengalami peningkatan yang signifikan. Selain berdampak pada rutinitas masyarakat, internet turut berkontribusi dalam berdampak besar pada kegiatan bisnis. Kehadiran internet mempertegas pentingnya peran teknologi dalam mendukung pencapaian tujuan keuangan perusahaan melalui optimalisasi dan efisiensi proses bisnis, salah satunya dengan menerapkan strategi Digital Marketing[2].

E-commerce, atau Perdagangan Elektronik, adalah aktivitas yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital untuk menjalankan transaksi bisnis. Melalui proses ini, hubungan antara penjual dan pembeli dapat dibentuk, dimodifikasi, maupun didefinisikan kembali.[3]. *E-Commerce* Strategisnya, bisa menjadi alat untuk membedakan perusahaan, memberikan nilai tambah dalam membangun keunggulan bersaing, dengan menawarkan keunikan baik dalam produk maupun cara pelayanannya.

lainnya. Toko memasarkan dan menjual barang-barangnya dengan cara konvensional dengan berinteraksi secara langsung dengan pelanggan

melalui media dan tetap berlokasi di lokasi tertentu. Manajemen mengalami kesulitan dalam meningkatkan penjualan produk karena hal ini. Konsumen seringkali menemukan sulit untuk menemukan berbagai informasi tentang produk, harga, dan promosi. dan kurangnya fleksibilitas, tantangan untuk personalisasi, dan biaya operasi yang meningkat, hal ini pasti membuat toko sulit untuk meningkatkan penjualan dan memperluas cakupannya.

Pengaplikasian Digunakan karena memiliki beberapa fungsi seperti pengumpulan informasi, promosi produk, penjualan produk secara online, pengelolaan blog, dan penyimpanan data. Jenis e - commerce ini juga dapat dijadikan berbagai macam platform dengan para penggunanya yang tidak terlalu enggan untuk melakukan komunikasi dengan cara apapun dan kapanpun tanpa harus datang langsung ke toko yang bersangkutan yang mana akan memakan banyak waktu. Melalui hasil observasi, wawancara dan uraian penelitian di atas dalam kasus serupa, solusi yang peneliti tawarkan kepada toko izzuna collection menghasilkan Rancang Sistem Informasi E-Commerce untuk meningkatkan eksplorasi pemasaran dan penjualan secara meluas dan maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, dapat diketahui beberapa identifikasi masalah berikut ini :

1. Bentuk transaksi penjualan dan pembelian masih secara cash atau tunai.
2. Kurangnya akses yang mudah membuat pelanggan mengalami hambatan dalam mengetahui update produk dan promosi dari toko.

3. Sistem transaksi bisnis yang berjalan saat ini pada toko Izzuna Collection adalah sistem pemasaran hanya menggunakan media sosial berupa Instagram dan WhatsApp sehingga kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada hasil identifikasi permasalahan, perumusan masalah dapat dibuat sebagai berikut: “Bagaimana Merancang Sistem Informasi E-Commerce penjualan barang berbasis web pada toko izzuna collection” ?

1.4 Batasan Masalah

Supaya studi mengenai penjualan dan promosi berbasis E-commerce dapat memenuhi tujuan yang ditetapkan, peneliti memberikan batasan penelitian berikut:

1. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara spesifik pada Toko Izzuna Collection yang beralamat di Kecamatan Banyuputih.
2. Perancangan *E-commerce* ini dirancang menyesuaikan sop perusahaan dan standart *E-commerce*.
3. Perancangan sistem informasi dilakukan dengan memanfaatkan PHP sebagai bahasa pemrograman serta MySQL sebagai sistem manajemen basis datanya.

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disampaikan dapat kita lihat tujuan dari penelitian ini adalah “Merancang dan membangun sistem informasi e-commerce berbasis web”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bentuk manfaat berikut::

1. Memperluas jangkauan pemasaran dan penjualan barang.
2. Mempermudah penjual dalam melakukan transaksi dan dapat dikenal masyarakat luas sehingga pelanggan bertambah dan volume penjualan meningkat.

1.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian ini disusun melalui suatu proses sistematis, di mana penulis memilih dua metode sebagai pendekatan utama. Metode-metode tersebut dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pencarian data yang dipakai dalam penelitian yang sudah dilakukan untuk menyusun laporan ini yaitu:

1. Observation

Dilakukan dengan mengamati dan mendatangi langsung objek penelitian yang ada di kecamatan banyuputih.

2. Interview

Pengumpulan Pengambilan data dilakukan secara langsung melalui sesi tanya jawab dengan individu atau pihak yang memiliki relevansi terhadap topik penelitian.

3. literature study

Yaitu Melibatkan proses penyusunan secara runtut dan ilmiah agar langkah-langkah berikutnya dapat dijalankan dengan lebih efisien..

4.1.1 Metode Pengembangan Sistem

Peneliti menggunakan metode pengembangan rekayasa perangkat lunak model waterfall saat mereka membuat software. Metode waterfall—juga dikenal sebagai sekuensial linier—memerlukan penyelesaian tahapan dan langkah demi langkah secara berurutan, tidak dapat melompat ke tahap berikutnya. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah bahwa tahapan ini harus diselesaikan satu per satu[4]. oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun), seperti layaknya sebuah air terjun.

a. Analysis

Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengevaluasi kebutuhan tambahan untuk perancangan aplikasi yang akan dibuat ini; ini termasuk kebutuhan hardware dan software.

b. System design

Pada tahap desain ini, Anda harus merancang alur sistem aplikasi yang akan dibuat. Ini akan termasuk desain menu, diagram flow system, dan desain interface.

c. Pengkodean

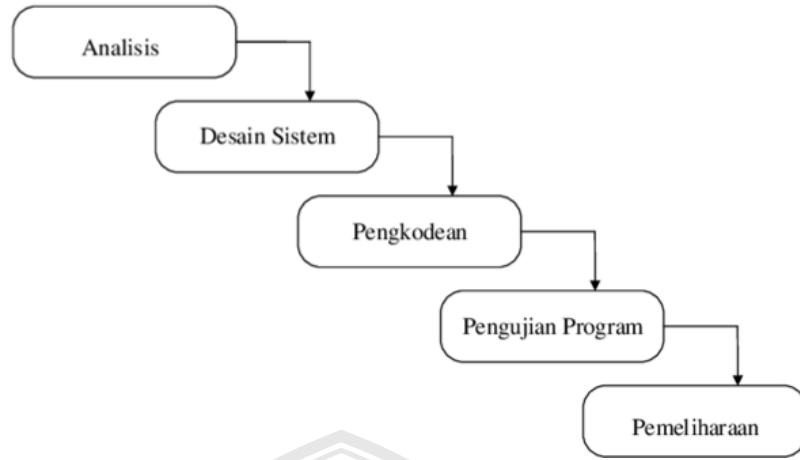
proses mengkodekan atau menerapkan software yang sebenarnya berdasarkan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. membuat software yang sesuai dengan spesifikasi desain dengan menggunakan alat pengembangan dan bahasa pemrograman.

d. Pengujian Program

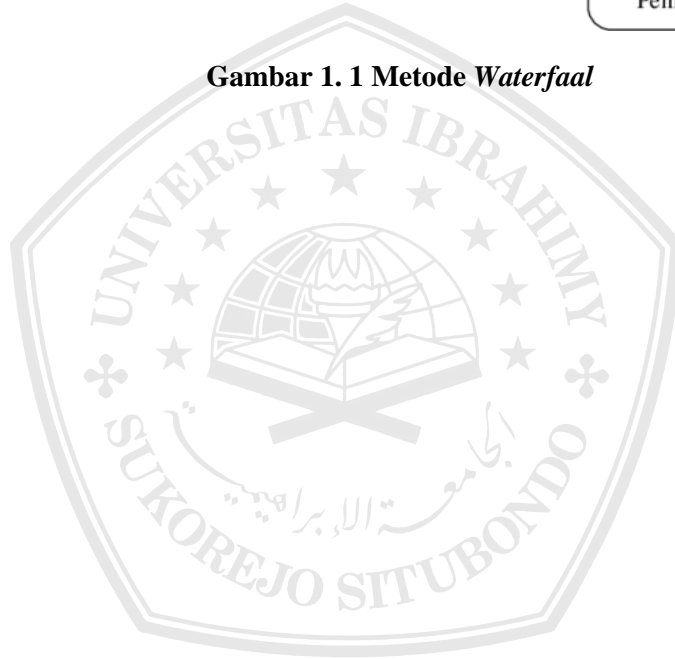
Tahap uji coba ini dilakukan untuk menguji kesesuaian sistem dengan persyaratan. Pengujian dilakukan untuk mencari kesalahan yang mungkin terlewatkan dalam tahap coding. untuk memastikan bahwa aplikasi benar-benar siap ketika digunakan di perusahaan.

e. Pemeliharaan

Aplikasi yang sudah dibuat dirawat. sehingga aplikasi perusahaan dapat berjalan dengan baik selama perusahaan tidak mengubah standar operasionalnya.



Gambar 1. 1 Metode Waterfaal



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya telah digunakan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian ini, tetapi penelitian ini tidak mengambil topik penelitian: Perancangan E-Commerce Sebagai Bentuk Strategi Pemasaran Digital Untuk Meningkatkan Penjualan Lukisan.

2.1.1. Rancang bangun sistem informasi e-commerce berbasis website pada toko komputer di Denpasar

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Gede Surya Cipta Nugraha, Putu Yoga Indrawan, dan Kadek Andy Asmarajaya bertujuan merancang dan membangun sistem e-commerce berbasis website untuk toko komputer di Denpasar guna meningkatkan efektivitas pemasaran. Dengan menggunakan pendekatan UML dan ERD, serta pemrograman PHP, mereka mengembangkan sistem informasi yang membantu memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan. Sistem ini memungkinkan promosi produk secara langsung kepada konsumen, sehingga memperbaiki permasalahan pemasaran sebelumnya yang dianggap kurang maksimal.[5].

2.1.2. Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Riski Fadilah dan Lusi Fajarita, Sistem informasi, Fakultas Teknologi informatika, Universitas Budi Luhur. dalam sebuah jurnal yang berjudul “Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal” pada tahun 2020. Ahmad Riski Fadilah, dan Lusi Fajarita selama melakukan penelitian di Toko Jaket Naufal menemukan permasalahan pada urusan pelayanan informasi. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Riski Fadilah dan Lusi Fajarita, bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi e-commerce berbasis web. Sistem informasi tersebut didesain menggunakan metode CMS (*Content Managemen System*) BMC (*Bussiness Model Canva*), Penelitian tersebut membuahkan hasil yang memudahkan transaksi dalam penjualan dan pemasarannya [3].

2.1.3. Perancangan Dan Pemanfaatan E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Furniture

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh sandy Kosasi, Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pontianak, Pontianak. dalam sebuah jurnal yang berjudul “Perancangan dan pemanfaatan e-commerce untuk memperluas pasar produk furniture” pada tahun

2018. sandy Kosasi, selama melakukan riset di UD. Jaya Furniture menemukan permasalahan dalam pemasaran produk. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh sandy Kosasi, bertujuan untuk merancang dan memanfaatkan e-commerce pada pasar produk furniture. Sistem informasi tersebut didesain menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), ERD (*Entity Relationship Diagram*) dengan bahasa pemrograman PHP. Penelitian tersebut membuahkan hasil yang memudahkan dalam pemrosesan data dan pemesanan hingga membangun hubungan yang baik dengan pelanggan [6].

2.2. Landasan Teori

2.2.1. E-Commerce

E-Commerce Perdagangan elektronik (E-Commerce) mencakup proses jual beli barang digital dari perusahaan kepada konsumen yang dilakukan melalui komputer sebagai alat bantu transaksi, di mana internet menjadi infrastruktur pendukung utamanya. [7].

E-Commerce Transaksi dalam e-commerce terjadi antara pihak penjual dan pembeli, atau pihak lain yang memiliki ikatan perjanjian, dengan tujuan utama untuk menyerahkan barang, jasa, atau hak kepemilikan tertentu..

Berdasarkan pemahaman yang telah dijelaskan, e-commerce merupakan suatu bentuk transaksi penjualan produk dan layanan yang memanfaatkan teknologi elektronik, terutama internet, melalui perangkat komputer yang terhubung secara online.

Menurut (harmayani dkk, 2020, 7) jenis situs web E-Commerce dari contoh usaha tersebut :

1. Bussines to bussines (*B2B*)

Situs Website e-commerce Transaksi bisnis-ke-bisnis melibatkan transaksi elektronik antara satu perusahaan dan perusahaan lainnya. Situs web seperti ini biasanya digunakan oleh pembuat dan grosir atau grosir dan reseller.

2. Bussines to consumer (*B2C*)

Situs web *e-commerce* B2C merupakan kebalikan menurut B2B. Jenis situs web ini melakukan transaksi online antara pembuat atau perusahaan & konsumen akhir. Bisnis ini bekerjasama pribadi menggunakan konsumen atau grup individu & bukan menggunakan perusahaan atau usaha lain.

3. Consumer to consumer (*C2C*)

Situs web yang berfokus pada e-commerce antara konsumen dan konsumen (*C2C*) mempromosikan contoh bisnis yang melibatkan transaksi antar konsumen. Sebagai ganti pertemuan langsung, kedua pihak menggunakan platform online pihak ketiga.

4. Consumer to bussiness (*C2B*)

Situs Website e-commerce Berbeda dengan *C2C*, *C2B* adalah kebalikannya. Jenis situs web ini menghubungkan pelanggan ke perusahaan. Konsumen akan memberi perusahaan layanan atau barang yang mereka butuhkan..

5. Bussines to administration (B2A)

Situs Website e-commerce Belanja antara bisnis dan administrasi publik termasuk transaksi online antara keduanya. Jenis e-commerce ini mencakup layanan yang disediakan oleh pemerintah.

6. Consumer to administration (C2A)

Situs e-commerce untuk model C2A memiliki kesamaan dengan model B2A. Secara sederhana, C2A menggambarkan interaksi antara individu sebagai konsumen dengan instansi pemerintahan atau administrasi publik C2A..

2.2.2. Website

Web adalah sistem komunikasi dan informasi berbasis hypertext yang terhubung melalui jaringan internet ke web lainnya. Selain itu, situs web berfungsi sebagai alat untuk menyimpan catatan di internet. Website adalah layanan yang menyampaikan informasi melalui konsep hyperlink yang memungkinkan pengguna internet mendapatkan informasi dengan lebih mudah, baik dalam bentuk teks maupun gambar[8].

2.2.3. Strategi Pemasaran

Dalam merancang bisnis secara optimal, strategi pemasaran menjadi salah satu pendekatan utama. Strategi ini mencakup berbagai aspek seperti menghadapi persaingan, pengembangan produk, penetapan harga, adaptasi pasar lokal, serta promosi. Strategi pemasaran menjadi kunci dalam mendukung perusahaan mencapai target dan bertahan dalam persaingan pasar.

Strategi pemasaran adalah proses yang diperlukan, dan metode dan strategi harus terus diperbarui untuk memenuhi tuntutan sosial saat ini. Perusahaan lain akan terganggu jika mereka tidak dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan lingkungan baru, terutama perusahaan yang beroperasi dalam industri yang serupa[9].

2.2.4. Digital

Digital sangat penting untuk manusia karena sangat kompleks dan fleksibel.[10]. Sistem digital adalah perkembangan dari sistem analog. Sebuah sistem digital menggunakan urutan angka untuk mewakili informasi.

2.2.5. Penjualan

Penjualan Salah satu bagian dari pemasaran adalah penjualan, yang bertujuan untuk memastikan bahwa bisnis mendapatkan keuntungan sehingga bisnis dapat terus beroperasi. Ketika penjualan tidak berjalan secara efisien, baik dalam produk maupun jasa, tujuan pemasaran tidak akan tercapai dan pendapatan perusahaan akan menurun, sehingga berpotensi menimbulkan kerugian. Ini disebabkan karena kegiatan penjualan menjadi sumber penghasilan utama dalam operasional perusahaan [11].

2.3. Teori Perancangan

2.3.1. UML (*Unified Modelling Language*)

UML Metode pengembangan sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language) memanfaatkan representasi grafis untuk

mendefinisikan dan mendokumentasikan sistem (Mulyani, 2016: 42). UML memungkinkan pengembang untuk menentukan detail sistem, menggambarannya secara visual, merancang, serta mencatat berbagai artefak dalam proses pengembangan aplikasi melalui pendekatan terbuka. Dalam menyusun rancangan sistem, UML memanfaatkan elemen-elemen konseptual seperti aktor, proses bisnis, komponen sistem, serta aktivitas yang berlangsung (Sari & Utami, 2021: 107). Berdasarkan pemahaman tersebut, UML dapat dianggap sebagai pendekatan pengembangan sistem yang mengintegrasikan simbol-simbol visual guna mendukung proses dokumentasi dan perancangan. UML juga berfungsi sebagai alat bantu terbuka dalam menggambarkan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak.

2.3.1 XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak gratis yang terdiri dari kumpulan beberapa program dan dapat dijalankan di berbagai jenis sistem operasi. Aplikasi ini berfungsi sebagai paket lengkap yang menyatukan berbagai komponen penting dalam satu instalasi. Dengan menggunakan XAMPP, pengguna tidak perlu lagi melakukan proses instalasi dan konfigurasi manual terhadap web server seperti Apache, bahasa pemrograman PHP, serta sistem manajemen basis data MySQL (Fathoroni et al., 2020: 50).

XAMPP dirancang untuk menyederhanakan proses instalasi lingkungan server lokal tanpa harus mengatur tiap komponennya secara terpisah manual.

2.3.2 *PHP (Hypertext Preprocessor)*

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman berbasis skrip yang dijalankan di sisi server dan dirancang khusus untuk kebutuhan pengembangan situs web. Selain pengembangan web, PHP juga digunakan secara luas sebagai bahasa pemrograman umum (Fathoroni et al., 2020: 41). Salah satu fitur utama PHP adalah kemampuannya dalam menghasilkan kode HTML dinamis, memungkinkan tampilan halaman web dapat berubah secara otomatis sesuai dengan logika yang dibuat oleh pengembang (Winarno, Zaki, & SmitDev Community, 2013: 59). Menurut Supono & Putratama (2018: 5), PHP menjadi salah satu bahasa pemrograman paling populer karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan bahasa sejenis lainnya. Beberapa kelebihan yang dimiliki PHP antara lain adalah sebagai berikut:

1. *PHP* merupakan bahasa multiplatform yang dapat berjalan pada berbagai mesin dan sistem operasi, seperti Windows, Linux, Unix, Macintosh, dan sebagainya. Ini juga dapat dijalankan secara runtime melalui konsol dan juga dapat menjalankan perintah perintah sistem lainnya. *PHP* bersifat Open Source yg berarti bisa dipakai sang siapa saja secara gratis.

2. *Web Server* yang mendukung PHP termasuk apache, IIS, Lighttpd, nginx, dan Xitami menggunakan konfigurasi server. yang relatif mudah dan tidak rumit, bahkan poly yang dibuat dalam bentuk paket atau paket (PHP, MySQL, dan Web Server).
3. Adanya kontribusi dari komunitas, programmer, dan forum online menjadikan pengembangan lebih efisien dan terbantu...

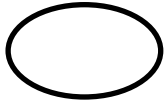
Dalam Kemudahan dalam memahami PHP didukung oleh banyaknya dokumentasi dan panduan yang tersedia bagi para pengembang.


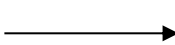
2.3.3 *Use Case Diagram*

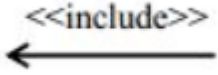


Use Case Diagram, Contoh diagram untuk menjelaskan interaksi antara system dengan actor (Mulyani 2016, 42). Dalam pengembangan aplikasi, seperti sistem berita, use case diagram digunakan untuk menentukan kebutuhan fungsional untuk sistem. Ketika berbicara tentang hubungan antara pemain dan sistem, kasus-kasus dapat menyebutkan jenis hubungan tersebut (Habibi, Masruro, & Khonsa 2020, 111).

Sumber (Mesran, Nasution, dan Waruwu 2019,9)

Tabel 2. 1 Use Case Diagram

No	Nama Komponen	Simbol	Deskripsi
1	<i>Use Case</i>		Unit-unit dalam sistem bekerja dengan saling bertukar data dan

			berkomunikasi dengan aktor untuk menjalankan fungsinya.
2	Aktor/ <i>Actor</i>		Aktor merupakan individu, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi dari luar lingkungan sistem tersebut. Meskipun simbol aktor biasanya digambarkan sebagai manusia, namun aktor tidak selalu merujuk pada seorang individu. Dalam penamaan aktor, umumnya digunakan kata benda di awal frasa untuk menjelaskan peran atau fungsinya.
3	Asosiasi / <i>Association</i>		Koneksi antara use case dan aktor terjadi melalui proses komunikasi, baik ketika aktor menjalankan fungsi dalam use case maupun ketika use case merespons interaksi dari aktor.




4	<i>Include</i>		Hubungan antara use case tambahan dan use case utama, di mana use case tambahan bergantung pada use case utama untuk menjalankan prosesnya.
5	Generelalisasi/ <i>Generalization</i>		Relasi generalisasi terjadi antara dua use case, di mana salah satunya memiliki cakupan fungsi yang lebih luas dibandingkan dengan yang lain.
6	Ekstensi / <i>Extend</i>		Relasi ini menunjukkan bahwa use case tambahan memberikan fungsionalitas ekstra terhadap use case utama, namun use case utama tetap dapat berdiri sendiri. Nama keduanya biasanya memiliki awalan yang serupa, dengan panah yang mengarah ke use case utama.




2.3.4 Activity Diagram

Diagram Activity diagram merupakan jenis diagram yang menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja (workflow) dalam suatu sistem, baik itu berkaitan dengan proses bisnis maupun menu

dalam perangkat lunak. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah bahwa activity diagram merepresentasikan aktivitas yang dijalankan oleh sistem, bukan tindakan dari aktor. Artinya, hanya aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem itulah yang ditampilkan dalam diagram ini (Pane, Sari, & Wicaksono, 2020: 133). Diagram ini memvisualisasikan urutan kegiatan yang berlangsung dalam sistem atau aplikasi perangkat lunak melalui simbol-simbol tertentu yang mewakili aktivitas sistem tersebut. (Mesran, Nasution, & Waruwu 2019, 10).

Tabel 2. 2 Activity Diagram

No	Nama Komponen	Simbol	Deskripsi
1	Status Awal		Diagram aktivitas dimulai dari suatu kondisi awal yang menandai dimulainya aktivitas sistem.
2	Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, kegiatan biasanya diawali menggunakan istilah kerja
3	Percabangan <i>/ Decision</i>		Asosiasi cabang dengan berbagai pilihan kegiatan.

4	Penggabungan <i>/ join</i>		Asosiasi gabungan di mana beberapa aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Status Akhir		Diagram aktivitas memiliki keadaan akhir, yang merupakan keadaan akhir dari sistem.
6	<i>Swimlane</i>		Organisasi bisnis tersendiri yang bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan.

2.3.5 Framework

Menurut Kerangka kerja digunakan untuk membuat aplikasi berbasis desktop atau web (Nurhidayah, Fauzan, Rahayu 2020, 10). Framework ini dirancang untuk membantu pengembang membuat aplikasi dengan lebih cepat, lebih terorganisir, dan lebih terstruktur. Kerangka kerja membuat pembuatan aplikasi lebih mudah hanya dengan menerapkan bagian pemrograman yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, pengembang dan pemrogram tidak perlu mengkodekan program berulang kali.

Framework mempunyai fungsi berikut ini:

1. Program Menjadi Lebih Terstruktur & Tersusun
2. Mudah buat Developer

3. Memiliki Keamanan yg Lebih Unggul

2.3.6 *Visual Studio Code*

Visual Studio Code (VS Code) merupakan editor teks ringan namun canggih yang dikembangkan oleh Microsoft dan kompatibel dengan berbagai sistem operasi, termasuk Linux, Mac, dan Windows. Secara bawaan, editor ini mendukung bahasa JavaScript, namun bahasa pemrograman lain seperti TypeScript, Node.js, C++, C#, Python, Go, dan Java dapat ditambahkan melalui ekstensi yang tersedia di marketplace Visual Studio Code (Roza, Fauzan, & Rahayu, 2020: 78).

2.3.7 *Laravel*

Menurut (Supardi & Sulaeman 2019, 1) Laravel merupakan salah satu framework PHP yang dikembangkan dengan lisensi MIT dan mengadopsi arsitektur Model View Controller (MVC). Laravel dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan ditujukan untuk mendukung pengembangan web berbasis pola MVC. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan menekan biaya pengembangan dan perawatan awal, sekaligus memberikan pengalaman coding yang lebih efisien melalui sintaks yang ringkas, mudah dipahami, dan hemat waktu. adalah metode software yang membedakan pelaksanaan nalar dari presentasi. MVC membagi pelaksanaan berdasarkan komponennya, seperti manipulasi data, pengontrol, dan antarmuka pengguna. Struktur data diwakili oleh model. Contoh biasanya mencakup fungsi-fungsi yang membantu

orang mengelola basis data, seperti memasukkan data ke dalam basis data dan melakukan pembaruan. Tampilan adalah komponen yang mengatur tampilan pengguna, yang mungkin berupa situs web. Bagian manajemen

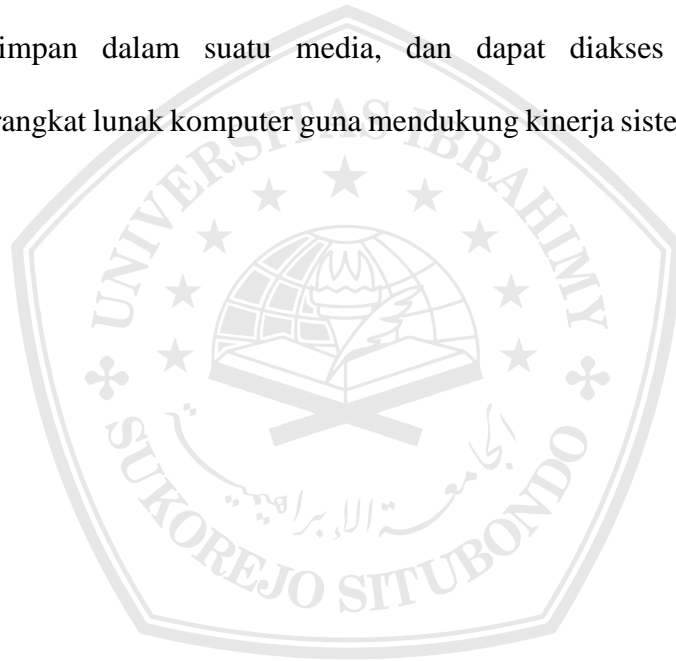
2.3.8 *MySQL*

MySQL merupakan sistem manajemen basis data (DBMS) yang memanfaatkan perintah Structured Query Language (SQL) dan umumnya digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web. *MySQL* tersedia dalam dua jenis lisensi, salah satunya adalah lisensi open-source yang memungkinkan pengguna bebas mengakses dan menggunakannya.. Selanjutnya, perangkat lunak shareware dapat digunakan secara terbatas (Remawati dan Wijayanto 2021, 21). *MySQL* adalah server database gratis yang dilisensikan oleh GNU General Public License (GPL), yang memungkinkan penggunaan untuk tujuan pribadi maupun bisnis tanpa perlu membeli lisensi tambahan (Fitri 2020, 2). Berdasarkan pengertian di atas, Anda dapat memahami bahwa *MySQL* adalah DBMS (Database Management System) yang menggunakan SQL dan populer dalam aplikasi web. Perangkat lunak bebas dan shareware adalah dua jenis lisensi yang tersedia.

2.3.9 *Database*

Basis data Menurut Supardi dan Syarief (2020: 9), basis data merupakan kumpulan informasi yang tersimpan secara terstruktur dan dapat diakses serta dianalisis melalui program komputer. Basis data

berfungsi untuk menunjang operasional dinamis dalam suatu aplikasi atau sistem. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola data ini umumnya disebut sistem atau aplikasi. Sementara itu, menurut Remawati dan Wijayanto (2021: 21), database adalah tempat khusus yang digunakan untuk menyimpan data dalam format dan lokasi tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa database adalah himpunan data yang terorganisir secara sistematis, disimpan dalam suatu media, dan dapat diakses menggunakan perangkat lunak komputer guna mendukung kinerja sistem atau aplikasi



BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Objek Penelitian

Toko izzuna collection menjual barang untuk kebutuhan pribadi atau organisasi. Toko ini menjual trophy, vandel, medali, akrilik, dan barang lainnya. Toko memasarkan dan menjual barang-barangnya dengan cara konvensional dengan berinteraksi secara langsung dengan pelanggan melalui media dan tetap berlokasi di lokasi tertentu. Manajemen mengalami kesulitan dalam meningkatkan penjualan produk karena hal ini. Konsumen seringkali menemukan sulit untuk menemukan berbagai informasi tentang produk, harga, dan promosi. dan kurangnya fleksibilitas, tantangan untuk personalisasi, dan biaya operasi yang meningkat, hal ini pasti membuat toko sulit untuk meningkatkan penjualan dan memperluas cakupannya.

Dipilihnya sistem e-commerce ini karena memiliki banyak fungsi, termasuk pengelolaan data, promosi barang, jual beli online, blog, dan sarana informasi. Selain itu, sistem ini dapat digunakan di berbagai platform, hingga customer bisa mengaksesnya di mana aja dan kapan aja tanpa harus ke toko yang memakan waktu lama. Melalui hasil observasi, wawancara dan uraian penelitian di atas dalam kasus serupa, solusi yang peneliti tawarkan kepada toko izzuna collection menghasilkan Rancang Sistem Informasi E-Commerce untuk meningkatkan eksplorasi pemasaran dan penjualan secara meluas dan maksimal.

3.1.2 Keadaan Sistem Yang Berjalan

Toko Izzuna Collection saat ini masih menggunakan metode tradisional untuk memasarkan dan menjalankan transaksi penjualan produk, menggunakan media untuk berinteraksi dengan pelanggan. Akibatnya, sangat sulit bagi toko untuk meningkatkan jumlah penjualan dan memperluas cakupan pemasaran.

3.1.3 Kelebihan Sistem

Untuk saat ini, belum ada kelebihan yang menonjol dari sistem yang berjalan. Sebaliknya, sistem yang digunakan saat ini berjalan dengan baik dan rapi dalam menjalankan semua operasi toko, termasuk penjualan dan pemasaran. Namun, tidak ada kelebihan yang menonjol dari sistem yang sedang berjalan saat ini.

3.1.4 Kelemahan Sistem

Sistem ini memiliki banyak kelemahan yang harus diperbaiki. Salah satunya adalah bahwa itu kurang efektif dan maksimal dalam penjualan dan pemasaran produk, sehingga pelanggan harus menghabiskan waktu yang cukup lama untuk pergi ke toko.

3.2 Alur Proses

Alur proses merupakan sebuah gambaran yang menjelaskan suatu proses yang berjalan pada suatu sistem. Dengan adanya alur proses maka akan lebih mudah dalam memahami dan memaparkan jalannya proses-proses yang ada pada obek penelitian.

3.2.1 Identifikasi dan Analisis Proses Bisnis

Pada bagian identifikasi dan analisis proses terdiri dari identifikasi proses. Dalam identifikasi proses yaitu untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan dikaji. Sedangkan dalam analisis proses adalah menganalisa permasalahan yang akan dikaji.

a. Identifikasi Proses Bisnis

Proses bisnis adalah sebuah proses transaksi yang terjadi dalam sebuah perusahaan. Sebuah perusahaan tidak akan pernah lepas dari sebuah proses, begitu juga dengan masalah penjualan di toko Izzuna Collection. Dalam masalah proses penjualan ini yang terjadi adalah proses, pendataan, penjualan dan laporan.

- 1) Proses penjualan
- 2) Data barang
- 3) Laporan

b. Analisis Proses Bisnis

Analisis proses bisnis adalah kegiatan yang menganalisis setiap proses bisnis yang sudah di Identifikasi dengan mendeskripsikan setiap prosesnya secara mendetail.

Berikut penjelasan mengenai analisis proses bisnis dari proses yang telah di Identifikasi:

1. Proses penjualan

Proses bisnis penjualan ini terjadi saat konsumen ingin membeli produk yang disukai, Dalam proses ini melibatkan dua pihak yaitu,

penjual dan pembeli. Penjual melayani pembeli dengan menanyakan kebutuhannya dan menyiapkannya.

2. Data barang

Proses bisnis data barang disini melibatkan admin untuk mendata setiap barang yang masuk, barang yang akan dijual dan barang yang masih belum terjual.

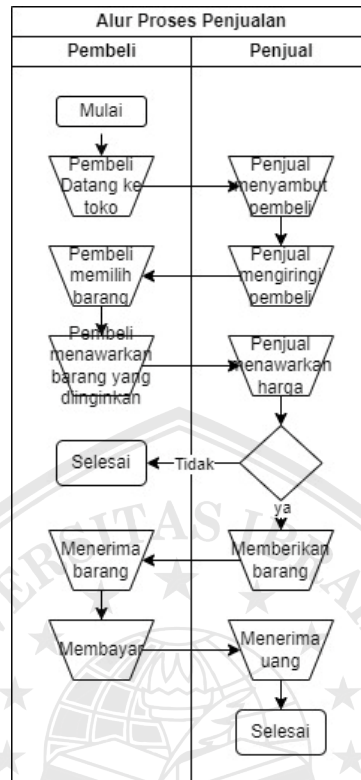
3. Laporan

Proses laporan ini dilakukan secara manual langkah-langkah dalam membuat laporan yang melibatkan dua belah pihak yaitu staff dan pimpinan toko. staff akan melaporkan hasil penjualan kepada pimpinan toko.

c. *Flowchart Documen*

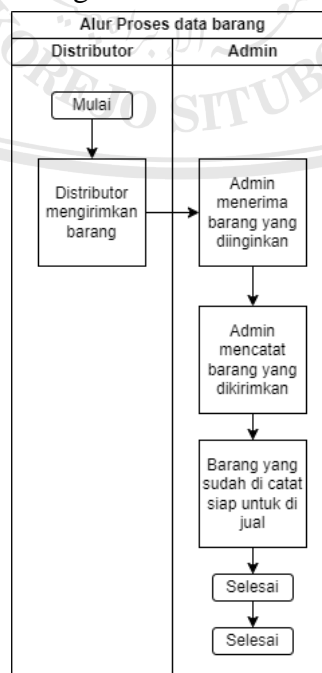
Flowchart dokumen atau juga bisa disebut *flowchart paperwork* adalah *flowchart* yang berfungsi untuk menelusuri alur data yang ditulis melalui sistem. Dari analisis proses diatas dapat di denifisikan *flowchartnya* dibawah ini :

1. Proses Penjualan



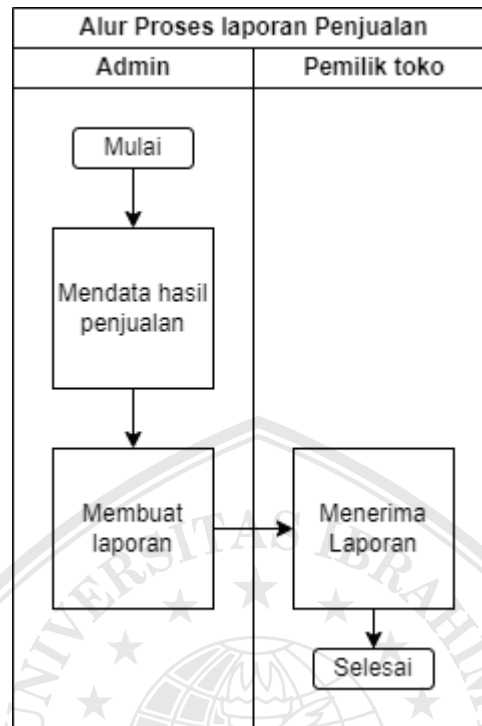
Gambar 3. 1 Flowchart penjualan

2. Proses data barang



Gambar 3. 2 Flowchart Data barang

3. Laporan



Gambar 3.3 Flowchart Laporan

3.2.2 Identifikasi dan analisis Kebutuhan

Setelah melakukan sebuah penelitian, maka dapat diidentifikasi dan dianalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan pada sistem ini.

a. Identifikasi dan kebutuhan fungsional

Setelah Identifikasi dan Analisis proses bisnis telah di deskripsikan, maka pada bagian identifikasi dan analisis kebutuhan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1) Proses Penjualan

Tabel 3.1 merupakan identifikasi proses bisnis penjualan.

Mendeskripsikan tentang bagaimana proses dan kebutuhan

fungsional yang diperlukan oleh admin dalam melakukan penjualan pada sistem e_commerce yang telah dirancang.

Tabel 3. 1 Proses Penjualan

Admin	Customer	Kebutuhan Fungsional
Menyediakan produk yang akan dijual	Melakukan pencarian barang yang akan dibeli	Platform produk

2) Proses Data barang

Tabel 3.2 merupakan identifikasi proses bisnis Data Barang. Mendeskripsikan tentang bagaimana proses dan kebutuhan fungsional yang diperlukan oleh admin dalam melakukan pendataan barang pada sistem e_commerce yang telah dirancang.

Tabel 3. 2 Proses Data Barang

Admin	pegawai	Kebutuhan Fungsional
Menginput data barang yang akan di jual		Data barang masuk dan jumlah stok barang

3) Proses laporan

Tabel 3.3 merupakan identifikasi proses bisnis laporan. Mendeskripsikan tentang bagaimana proses dan kebutuhan fungsional yang diperlukan oleh admin dalam melakukan pelaporan kepada pimpinan toko pada sistem e_commerce yang telah dirancang.

Tabel 3.4 Proses Laporan

Admin	Pemilik toko	Kebutuhan Fungsional
Membuat laporan dengan mengumpulkan data penjualan dan data barang	Menerima laporan penjualan dan data barang yang dibuat	Data laporan penjualan dan data stok barang

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Bagian analisis kebutuhan fungsional ini memeriksa semua kebutuhan, yang mencakup semua proses yang akan dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional mencakup deskripsi apa yang harus dilakukan oleh produk atau sistem, serta bagaimana sistem harus berinteraksi dengan pengguna dan komponen lainnya.

1. Proses Penjualan

Kebutuhan fungsional yang dapat dianalisa dalam proses penjualan adalah menampilkan barang pada konsumen kegiatan sistem ini melibatkan konsumen dan admin.

2. Proses data barang

Admin akan menginput data barang yang baru didapat dari distributor. Yang kemudian barang tersebut akan masuk ke list barang yang akan dijual kembali oleh toko.

3. Proses laporan

Admin akan mendata setiap penjualan yang dilakukan serta mendata setiap stok barang yang masuk maupun yang sudah terjual yang kemudian akan dilaporkan kepada pimpinan toko.

3.2.3 Identifikasi Dan Analisis Alternatif Solusi

Pada bagian identifikasi dan analisis alternatif solusi ini dijelaskan bagian sistem yang akan di komputerisasikan, keuntungan, sistem operasi, *web server*, *browser* dan alat penyimpanan data.

a. Identifikasi Alternatif Solusi

Pada bagian ini dijelaskan kebutuhan-kebutuhan fungsional yaitu untuk menunjang dalam mengaplikasikan sebuah sistem informasi e-commerce. Berikut ini bagian-bagian yang dibutuhkan dalam menjalankan sebuah aplikasi antara lain dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. 3 Identifikasi Alternatif Solusi

Karakteristik	Alternatif 1	Alternatif 2
Bagian sistem yang	semua kebutuhan	Sama dengan
Terkomputerisasi	fungsional	alternatif 1

	terpenuhi	
Alat perangkat lunak yang dibutuhkan	<ul style="list-style-type: none"> - SO windows 10 - Tools Xampp - Google Chrome - PHP Mysql 	<ul style="list-style-type: none"> - SO windows 11 - Tools Xampp - Mozila Firefox - Notepad ++
Perangkat lunak aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat di costumisasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama dengan alternatif 1
Metode pemrosesan data	<ul style="list-style-type: none"> - Client / server 	<ul style="list-style-type: none"> - SI berbasis online
Alat output	<ul style="list-style-type: none"> - Printer - Monitor 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama dengan alternatif 1
Alat input	<ul style="list-style-type: none"> - Keyboard - Mouse 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama dengan alternatif 1
Alat penyimpanan data	<ul style="list-style-type: none"> - Database MySQL 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama dengan alternatif 1

b. Analisis kelayakan alternatif solusi

Analisis Kelayakan Alternatif Solusi merupakan analisis yang akan di lakukan pada alternatif solusi yang telah dijelaskan

sebelumnya, pada tabel berikut ini juga akan dijelaskan lebih spesifik mengenai kriteria dari alternatif solusi tersebut.

Tabel 3. 4 Identifikasi Alternatif Kelayakan Solusi

karakteristik	Bobot	Alternatif 1
Kelayakan oprasional		<ul style="list-style-type: none">• Pengelolaan data penjualan lebih mudah.
Kelayakan oprasional fungsional		<ul style="list-style-type: none">• Mendukung seluruh kebutuhan fungsional
Politis		<ul style="list-style-type: none">• Dari segi politis tidak ada masalah• Mempermudah penjual Dalam mengelola data yang dibutuhkan.
Skor	30%	80
Kelayakan Teknis Teknologi		<ul style="list-style-type: none">• Teknologi yang dimiliki toko Izzuna Collection cukup memadai untuk penerapan sistem ini.
Keahlian		<ul style="list-style-type: none">• Keahlian personilnya juga memadai untuk dapat memelihara sistem ini.
Skor		80

3.3 Desain Sistem

Untuk Desain sistem terdiri dari langkah-langkah yang mencakup penggambaran dan pembuatan gambar dari berbagai bagian yang berbeda yang membentuk satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tahapan ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang sistem yang akan dibangun.

3.3.1 Desain Output

Desain Perancangan output bertujuan untuk menyusun format laporan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna atau pihak terkait. Oleh karena itu, output yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

3.3.2. Desain Input

INVOICE Izzuna Collection			
KEPADA : Dermawan		TANGGAL : senin, 28 Maret 2024	
ALAMAT : Batu, Malang, Jawa Timur		No. INVOICE : 1,01/03/2024	
KETERANGAN	HARGA	QTY	TOTAL
Trophy	Rp : 70.000	1	Rp : 70.000
Vandel	Rp : 50.000	2	Rp : 100.000
PEMBAYARAN :			TOTAL : Rp : 170.000
NAMA : izzuna Collection			
No. REKENING : xxxxxxx.09			

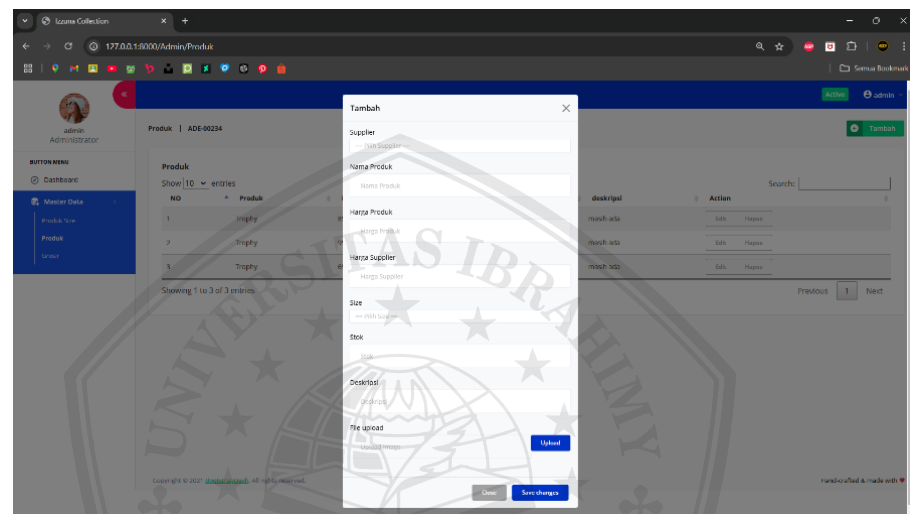
Gambar 3. 4 Desain Output

Desain input Proses memasukkan data yang kemudian akan diproses untuk menghasilkan informasi yang diperlukan dikenal sebagai desain input. Toko e-commerce Izzuna Collection

menggunakan desain input untuk merancang interface antara user dan sistem. :

a. Input Data Produk

Dasain ini merupakan *form* untuk meng-*input*-kan data produk ke sistem. Sebagaimana pada gambar berikut

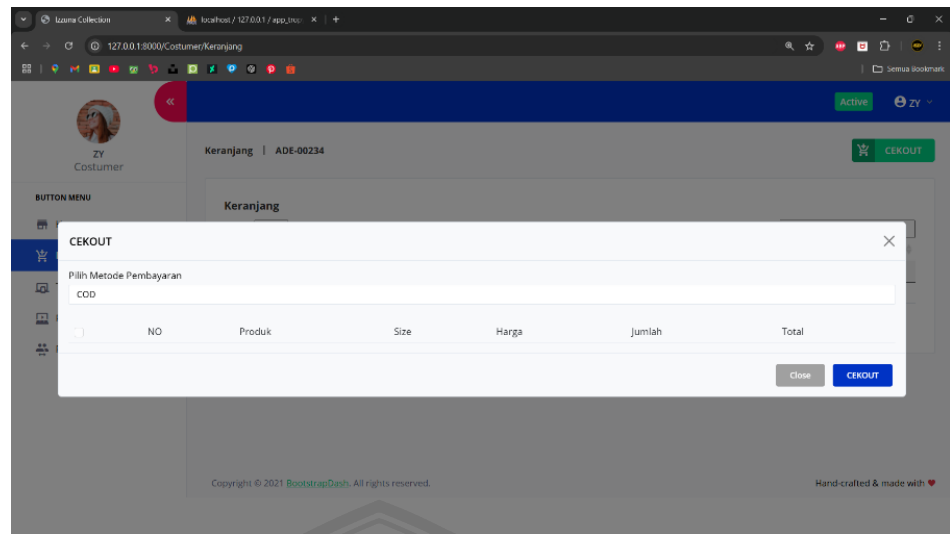


Gambar 3. 5 Desain Input

3.3.3. Desain Proses

Desain proses merupakan tahap rancangan sistem informasi dalam bentuk tabel, *Use Case Diagram*, *Activity diagram*, dan *Class diagram*. Tujuannya untuk mengetahui alur proses sistem yang akan dibuat. Pada desain proses ini meliputi identifikasi proses, arsitektur aplikasi dan pemodelan sistem.

Dasain ini merupakan form untuk melakukan proses Pembayaran ke sistem. Sebagaimana pada gambar berikut :



Gambar 3. 6 Desain Proses

a. Identifikasi Desain Proses

Langkah awal dalam perancangan proses adalah melakukan identifikasi terhadap proses tersebut. Tujuan dari identifikasi ini adalah untuk memahami dan menentukan proses-proses apa saja yang akan dirancang dalam pengembangan sistem informasi. Berikut akan dijelaskan beberapa proses pada Sistem Informasi *E-Commerce* ini, antara lain dapat dilihat pada tabel.

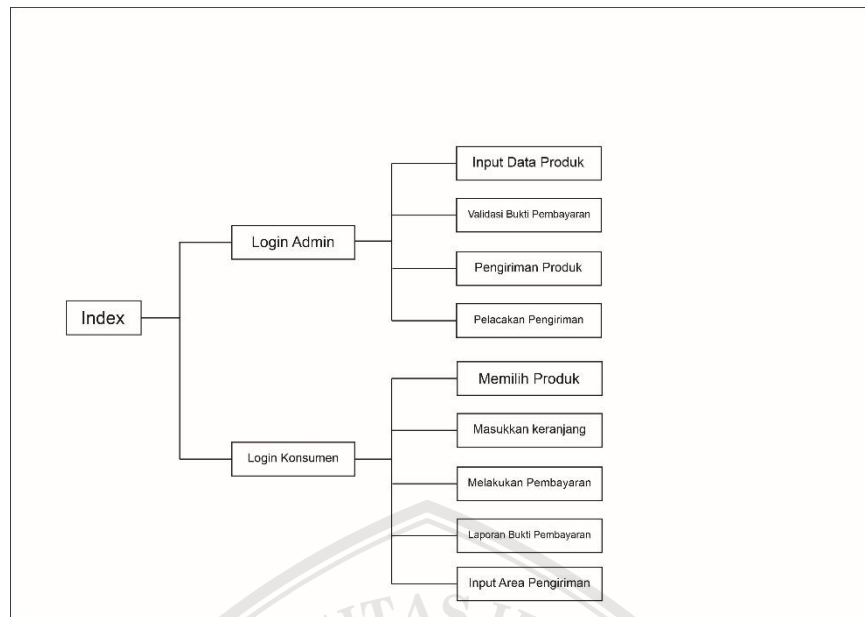
Tabel 3. 5 Identifikasi proses

Nama Proses	Deskripsi Proses	Input Proses	Output Proses
Login	Proses awal untuk memverifikasi <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Cek <i>Username</i> dan <i>Password</i>	Hak akses sistem dan halaman <i>dashboard</i>

Input data barang	Menampilkan <i>Form</i> Data barang	<i>Entry</i> Data Barang	Data Barang
Input Data Penjualan	Menampilkan <i>Form</i> Data Penjualan	<i>Entry</i> Data Penjualan	Data Penjualan
Input Data Pengiriman Barang	Menampilkan <i>Form</i> Data Pengiriman Barang	<i>Entry</i> Data Pengiriman Barang	Data Pengiriman Barang
Input Data Laporan	Menampilkan <i>Form</i> Data Laporan	<i>Entry</i> Data Laporan	Data Laporan

b. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi dalam konteks ini merujuk pada struktur atau rancangan sistem yang dikembangkan. Ilustrasi di bawah menggambarkan desain keseluruhan dari aplikasi beserta infrastruktur pendukung yang berfungsi untuk mendukung kelancaran operasional sistem.

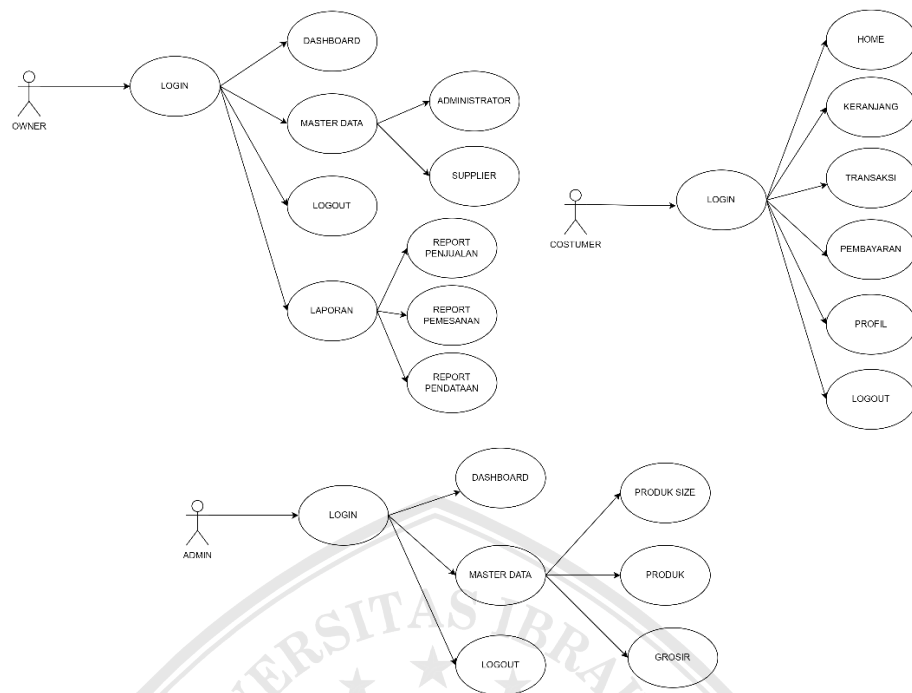


Gambar 3. 7 Arsitektur Aplikasi

c. Pemodelan (UML)

1. *Use Case Diagram*

Use Use Case Diagram Sistem Informasi E-Commerce Pemasaran dan Penjualan ini memiliki use case diagram yang menggambarkan komponen manajemen dan pelanggan. Gambar Use Cae Diagram ini memberikan penjelasan rinci, dengan fokus pada interaksi sistem yang akan mengaksesnya. Di bawah ini adalah gambaran umum dari alur kerja sistem informasi pemasaran dan penjualan barang yang ada.



Gambar 3.8 Use Case Diagram

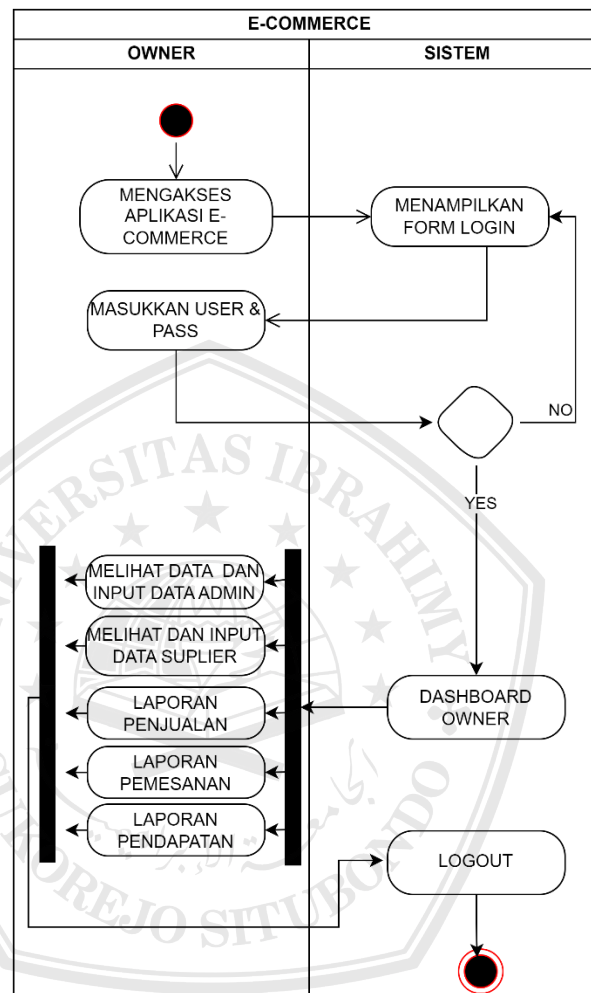
2. Activity Diagram

Diagram aktivitas menunjukkan urutan aktivitas dan proses dan menunjukkan aktivitas yang terbentuk dalam suatu proses. Pada awal proses, membuat diagram aktivitas akan membantu Anda memahami keseluruhan proses.

a. Activity Diagram login owner

Gambar 3.4 mengilustrasikan diagram aktivitas login owner. Pengguna memulai login dengan, pertama mengakses menu login, lalu memasukkan alamat email dan kata sandi. Sistem kemudian mengautentikasi jika email dan kata sandi cocok. Jika tidak cocok, pengguna memasukkan kembali alamat email dan kata sandi mereka.

Jika ada kecocokan, sistem akan menampilkan halaman utama.

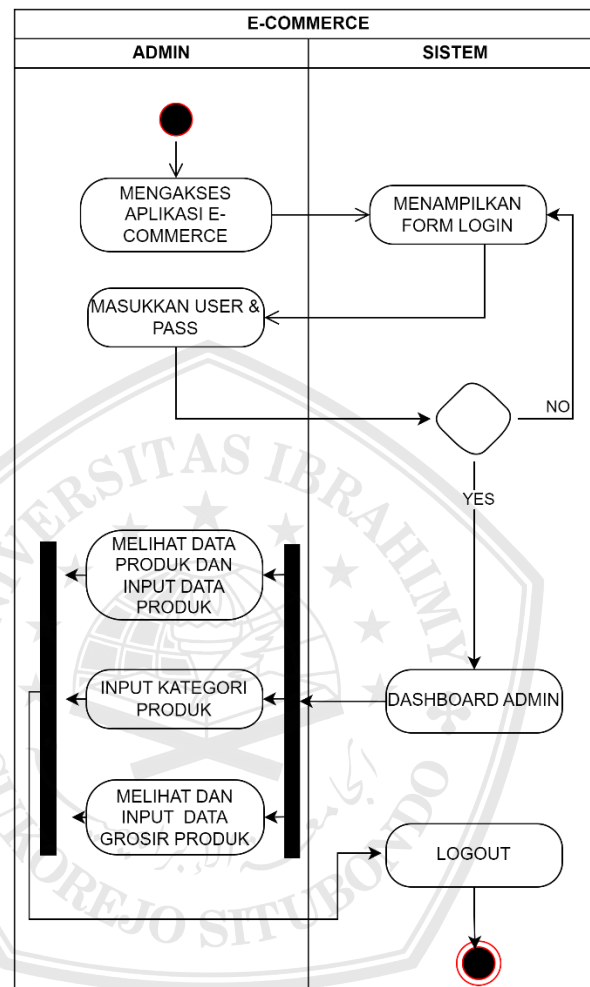


Gambar 3.9 Login Owner

b. Activity Diagram login Admin

Gambar 3.4 mengilustrasikan diagram aktivitas login Admin. Pengguna memulai login dengan, pertama mengakses menu login, lalu memasukkan alamat email dan kata sandi. Sistem kemudian mengautentikasi jika email dan kata sandi cocok. Jika tidak cocok, pengguna memasukkan kembali alamat email dan kata sandi

mereka. Jika ada kecocokan, sistem akan menampilkan halaman utama.

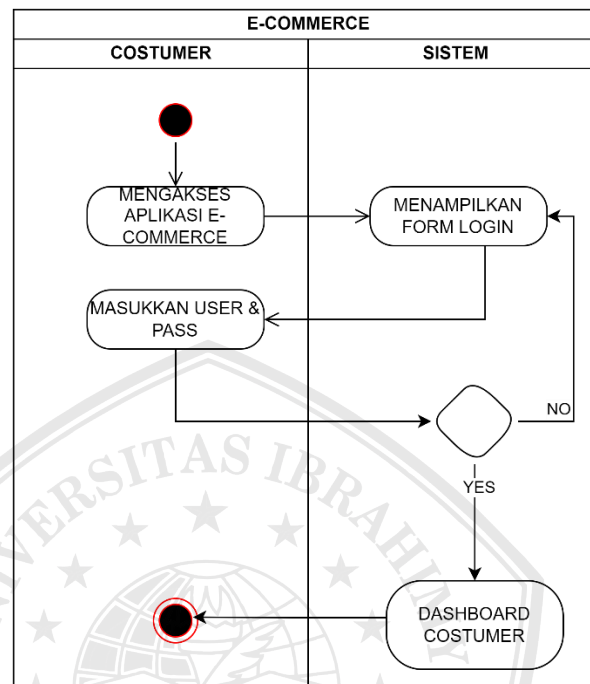


Gambar 3. 10 Login Admin

c. Activity Diagram login Costumer

Gambar 3.4 mengilustrasikan diagram aktivitas login Costumer. Pengguna memulai login dengan, pertama mengakses menu login, lalu memasukkan alamat email dan kata sandi. Sistem kemudian mengautentikasi jika email dan kata sandi cocok. Jika tidak cocok, pengguna memasukkan kembali alamat email dan kata sandi

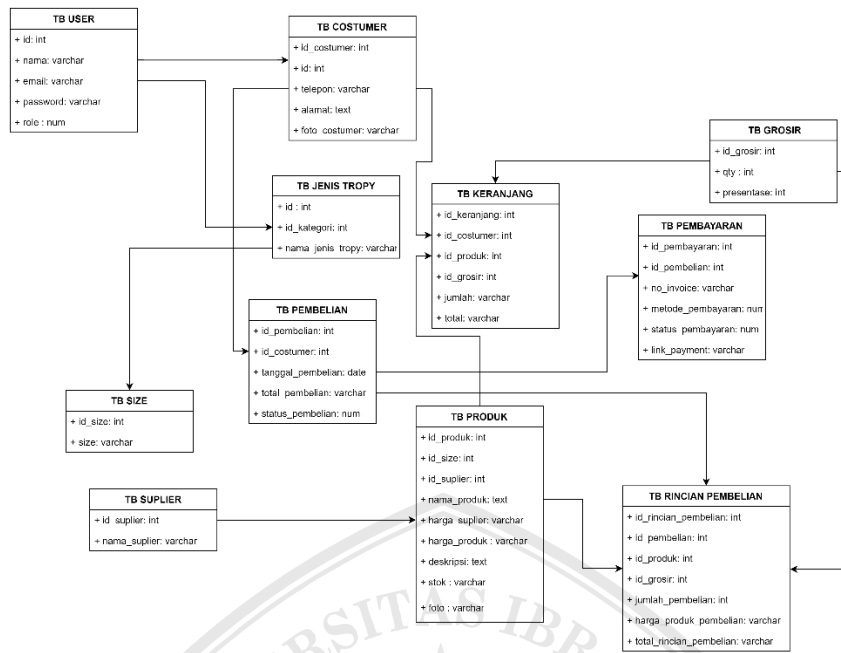
mereka. Jika ada kecocokan, sistem akan menampilkan halaman utama.



Gambar 3. 11 Login Costumer

3. *Class Diagram*

Class diagram digunakan sebagai referensi untuk membuat tabel atribut, operasi pada tabel, dan hubungan antar tabel pada database *E-Commerce*. Class diagram sistem penjualan ditunjukkan pada Gambar berikut :



Gambar 3. 12 Class Diagram

3.3.4 Identifikasi dan Desain Database

3.3.4.1 Identifikasi Tabel Database

Database Data disimpan di database dan diolah untuk memenuhi persyaratan sistem, sehingga dapat dibuat informasi yang dibutuhkan. Salah satu database yang dapat digunakan dan diolah dalam sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Tabel User

Tabel 3. 6 Tabel User

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_user	Integer	11	Primary
Nama	Varchar	50	
Email	Varchar	70	
Password	Varchar	70	

2. Tabel Produk

Tabel 3. 7 Tabel Produk

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_produk	Integer	11	Primary
Ide_size	Integer	11	
Id_suplier	Integer	11	
Nama poduk	Text		
Harga suplier	Varchar	15	
Harga produk	Varchar	11	
Deskripsi	Text		
Stok	Varchar	11	
Foto	Varchar	60	

3. Tabel Rincian Pembelian

Tabel 3. 8 Tabel Rincian Pembelian

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_rincian_pembeli	Integer	11	Primary
Id_pembeli	Integer	11	
Id_produk	Integer	11	
Id_grosir	Integer	11	
Jumlah pembelian	Integer	11	
Harga produk pembelian	Varchar	15	
Total rician pembelian	Varchar	15	

4. Tabel keranjang

Tabel 3. 9 Tabel keranjang

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_keranjang	Integer	11	Primary
Ide_costumer	Integer	11	
Ide_produk	Integer	11	
Id_grosir	Integer	11	
Jumlah	Varchar	20	
Total	Varchar	20	

5. Tabel Pembayaran

Tabel 3. 10 Tabel Pembayaran

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_Pembayaran	Integer	11	Primary
Id_pembelian	Integer	11	
No_invoice	Varchar	15	
Metode pembayaran	Enum		
Status pembayaran	Enum		
Link paymen	Varchar	150	

6. Tabel jenis trophy

Tabel 3. 11 Tabel jenis trophy

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id	Integer	5	Primary
Id_kategori	Integer	5	
Nama jenis trophy	Vachar	100	

7. Tabel grosir

Tabel 3. 12 Tabel grosir

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_grosir	Integer	11	Primary
Qty	Integer	11	
Persentase	Integer	11	

3.3.5 Identifikasi dan Desain *User Interface*

3.3.5.1 Identifikasi Interface

Identifikasi *interface* memungkinkan komunikasi antara dua komponen atau lebih yang berbeda, seperti pengguna dan sistem komputer. *Interface* memungkinkan pengiriman informasi, instruksi, atau permintaan dari suatu entitas ke entitas lainnya. Pada identifikasi ini akan menjelaskan *interface* yang akan digunakan yaitu menu login dan halaman utama.

1. Halaman Login

Pada halaman *login* pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang benar untuk bisa masuk dan akan diarahkan pada halaman utama untuk mengelola menu yang ada dalam sistem.

2. Halaman Dashboard

Pada Dashboard akan melakukan pengelolaan pada konten *user* tertentu yang berkaitan dengan *input*, proses, *output* pada sistem yang dibuat.

3. Halaman Data Barang

Pada Halaman data barang admin akan melakukan pendataan barang yang ada ditoko.

4. Halaman Transaksi Penjualan

Pada halaman transaksi penjualan admin akan mengelola transaksi penjualan yang ada ditoko.

5. Halaman Transaksi Pembelian

Pada Halaman transaksi pembelian admin akan mengelola transaksi pembelian yang terjadi ditoko.

6. Halaman Data Barang Masuk

Pada halaman data barang masuk admin akan mendata barang yang baru didapat dari suplier yang kemudian akan dijual setelah didata.

7. Halaman Data User

Pada halaman data user admin akan mengelola data para user untuk menjaga relasi baik dengan para customer

8. Halaman Data Pengiriman Barang

Pada halaman data pengiriman barang, admin akan memberikan notifikasi kepada pegawai untuk mengirimkan barang yang telah dibeli/dipesan oleh customer.

9. Halaman Laporan Data Barang

Pada halaman laporan data barang admin akan melaporkan kepada pimpinan berkaitan dengan jumlah data barang yang masih ada di toko.

10. Halaman Laporan Penjualan

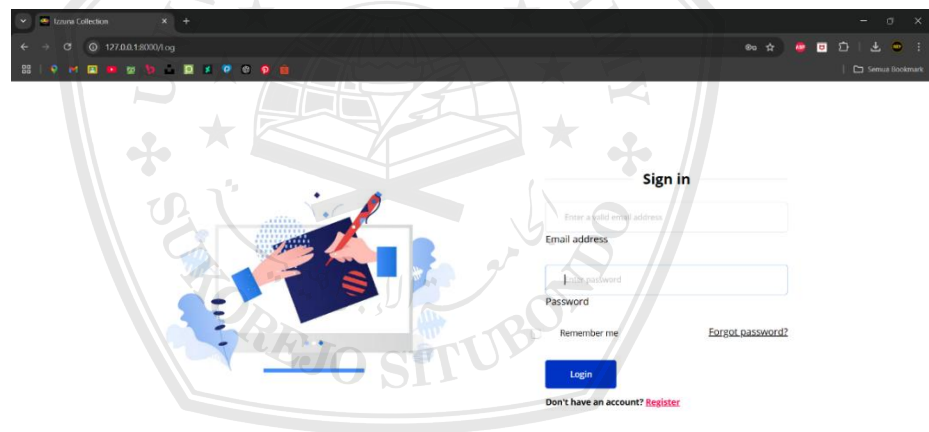
Pada halaman laporan penjualan admin akan melaporkan kepada pimpinan mengenai hasil penjualan yang didapat oleh toko selama satu bulan.

3.3.5.2 Desain *Interface*

Pada bagian ini berisi desain dari interface halaman login dan halaman utama pada sistem yang dibuat :

1. Desain Interface login

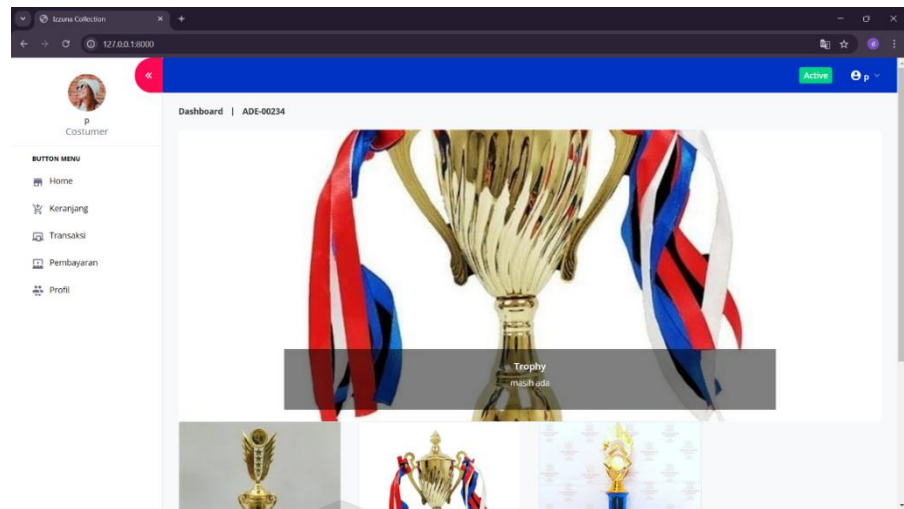
Desain halaman login pada E-Commerce Ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. 13 Desain Login

2. Desain Interface halaman dashboard

Interface untuk *dashboard* admin disini mencakup opsi menu untuk mengakses data master, data pengiriman barang dan laporan. Desain halaman admin pada sistem E_Commerce Izzuna Collection.



Gambar 3. 14 Desain Dashboard

3. Desain interface laporan

Interface laporan ini digunakan ini digunakan untuk laporan data stok barang dan data penjualan. Desain *interface* laporan pada system E_Commerce Izzuna Collection. Seperti pada gambar berikut.

NO	Produk	Size	Tanggal	QTY	Harga	Diskon	Total
1	Trophy	sedang	27-08-2024	3	85,000	%	340,000
2	Trophy	besar	27-08-2024	3	95,000	%	285,000

Gambar 3. 15 Desain Laporan

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Konstruksi Sistem

Struktur sistem ini mengacu pada proses perancangan sistem. Suatu system mencakup berbagai komponen seperti perangkat keras, perangkat lunak, brainware, jaringan komunikasi, infrastruktur, dan elemen lain yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan dari pembangunan sistem adalah untuk membangun suatu sistem yang dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna dan masyarakat secara keseluruhan. Mengoperasikan sistem informasi berbasis Web memerlukan program aplikasi Web yang memungkinkan klien terhubung langsung ke server. Namun untuk mengaksesnya secara online memerlukan proses hosting sehingga tidak bisa dilakukan langsung di sisi klien.

4.1.1 Kebutuhan Sistem

Sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL. Sistem informasi ini perlu didukung oleh beberapa perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*Hardware*) serta Sumber daya Manusia (*Brainware*). Berikut spesifikasi *Software* dan *Hardware* yang dibutuhkan

a. Hardware (Perangkat Keras)

Perangkat Keras (*Hardware*) adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang memiliki sifat bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses

komputerisasi. Adapun spesifikasi perangkat keras yang telah digunakan dalam uji coba sistem informasi ini adalah sebagai berikut

1. PC / Laptop
2. RAM Minimal 4 Gb
3. Processor Intel Core I5
4. Harddisk dengan kapasitas 500 GB
5. Monitor
6. Keyboard
7. Mouse

b. Software (Perangkat Lunak)

Perangkat Istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, seperti program komputer, instruksinya, dan berbagai informasi yang dibaca dan ditulis oleh komputer, disebut perangkat lunak (software). Berikut ini adalah daftar perangkat lunak (software) yang digunakan dalam uji coba sistem informasi ini.

1. Web Browser Mozilla Firefox dan Google Chrome
2. XAMPP
3. Visual Studio Code

c. Brainware

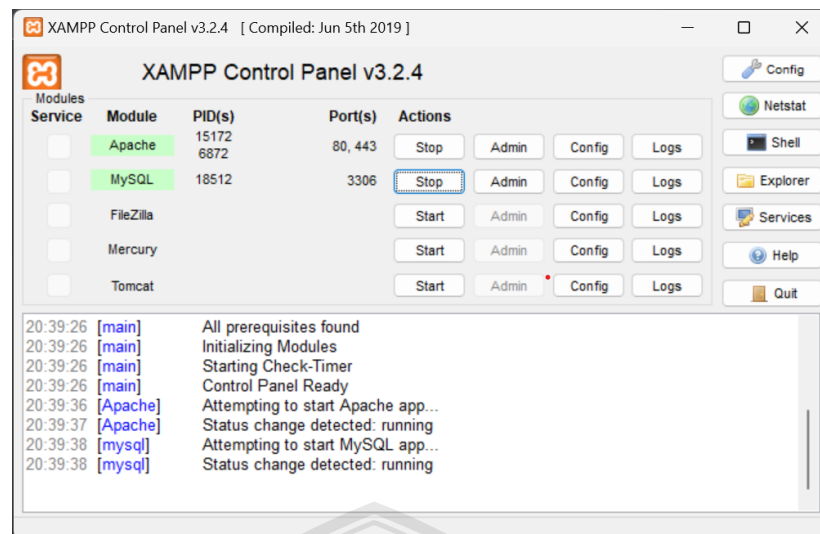
Konsekuensi dari dibangunnya suatu sistem komputerisasi atau adanya mesin komputer sebagai alat bantu di bidang pengolahan data, agar dapat menjalankan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), maka sesuatu yang sangat berkaitan dengan kelancaran sistem informasi

tersebut yaitu dibutuhkan orang yang bertugas menangani atau penggunaan sistem informasi tersebut

4.1.2 Instalasi Sistem

Instalasi sistem merupakan serangkaian prosedur sebelum menjalankan sebuah aplikasi. Instalasi sistem biasa dilakukan dengan dua cara yaitu : cara offline dan online

- a. Langkah sebelum menjalankan atau mengoperasikan sistem informasi online ini adalah melakukan instalasi software XAMPP. *Software* XAMPP adalah satu jenis software semacam local server dikomputer. Perhatikan Windows Control panel
 1. Ada tombol Start dan Stop untuk Apache, MySql, FileZilla dan Mercury
 2. Klik Start Apache dan MySql
 3. Pastikan Apache dan MySql sudah Start
 4. Gambar 4.1 memperlihatkan tampilan untuk memulai menjalankan XAMPP.



Gambar 4. 1 Menjalankan XAMPP

5. Langkah selanjutnya dalam proses ini adalah melakukan penyalinan (*copy*) *file* ke dalam direktori utama XAMPP, yaitu folder bernama "htdocs" yang terletak di dalam instalasi XAMPP di perangkat komputer pribadi (PC) atau laptop Anda. *File* yang perlu disalin adalah *file* dengan nama "trophy." Proses ini bertujuan untuk memindahkan *file* tersebut ke lingkungan pengembangan lokal yang disediakan oleh XAMPP, sehingga nantinya dapat diakses dan dijalankan melalui web server local
6. Langkah berikutnya jalankan google chrome dan ketikkan pada URL : <http://localhost/phpmyadmin/> lalu tekan enter. Kemudian import Database restrebusi melalui phpmyadmin dengan nama database app_trophy
7. Setting konfigurasi database sistem informasi pada folder yang sudah di copy tadi, kemudian sesuaikan

8. Selanjutnya untuk menjalankan aplikasi, buka browser atau chrome di PC/laptop anda, lalu kemudian ketikkan pada URL : localhost/app_trophy.

4.2 Skenario Pengujian

Skenario pengujian merupakan serangkaian langkah yang dirancang untuk dijalankan selama proses pengujian sistem. Tujuan dari Menyusun skenario pengujian untuk memastikan bahwa semua aspek penting dan sistem dapat berfungsi sesuai, berikut tabel skenario pengujian

a. Pengujian Form Login

Form login admin merupakan halaman awal untuk masuk pada sistem informasi. Tabel 4.1 merupakan skenario pengujian sistem informasi dibagian *login*.

Tabel 4. 1 Skenario form login admin

NO	Skenario pengujian	<i>Text care</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Masukan <i>Email</i> dan <i>password</i> tidak di isi kemudian klik login	<i>Username</i> <i>Password</i> (kosong).	Sistem akan menolak	Baik	Valid
2	Masukan <i>Email</i> dan <i>password</i> nya salah kemudian klik login	<i>Username</i> admin. <i>Password</i> salah	Sistem akan menolak “ <i>Password</i> salah”	Baik	Valid

3	Masukan <i>Email</i> dan <i>password</i> benar kemudian klik <i>login</i>	<i>Username</i> admin. <i>Password</i> admin	Menerima login lalu dialihkan ke halaman admin	Baik	Valid
---	---	---	--	------	-------

b. Pengujian Data Barang

Pengujian data barang adalah memastikan bahwa sistem berjalan dengan optimal dan data yang barang yang di inputkan dapat dilakukan dengan baik

Tabel 4. 2 Skenario tambah data barang

NO	Skenario pengujian	<i>Text care</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Data barang tidak diisi lalu klik simpan	kosong	Sistem akan menolak	Baik	Valid
2	Entry data barang sedangkan ada salah satu kolom yang kosong	Salah satu kolom kosong	Sistem akan menolak	Baik	Valid

c. Pengujian Laporan

Pengujian terhadap laporan untuk memastikan pelaporan yang dilakukan oleh sistem dapat berjalan dengan baik

Tabel 4. 3 Skenario laporan

NO	Skenario pengujian	<i>Text care</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Data laporan tidak diisi lalu klik simpan	kosong	Sistem akan menolak	Baik	Valid
2	Entry laporan sedangkan ada salah satu kolom yang kosong	Salah satu kolom kosong	Sistem akan menolak	Baik	Valid

4.3 Pengujian

Setelah menyelesaikan langkah-langkah sebelumnya. Langkah berikutnya adalah proses pengujian. seluruh sistem informasi yang telah dibangun Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi setiap kesalahan atau kesalahan yang terjadi pada sistem informasi tersebut. Ini juga memungkinkan untuk menyampaikan analisis dasar dari spesifikasi, analisis, perancangan, dan pengkodean sistem informasi.

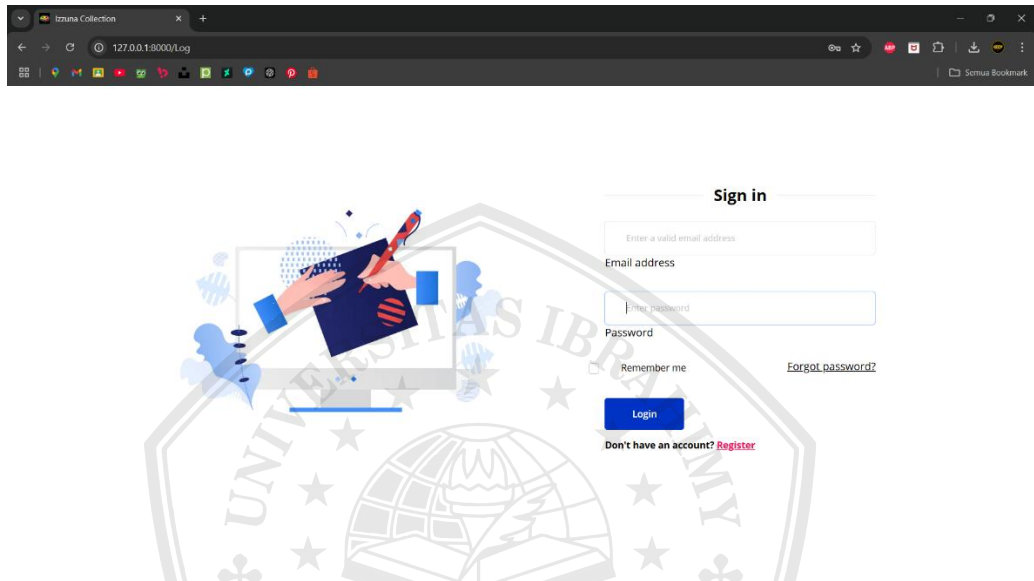
4.3.1 Cara Kerja Sistem

Sebelum menjalankan sistem informasi ini pastikan PC atau komputer anda telah terinstall *browser* seperti *chrome*, *firefox* dan sejenisnya, untuk mendukung berjalannya sistem informasi secara maksimal

1. Level admin

a. Halaman Login

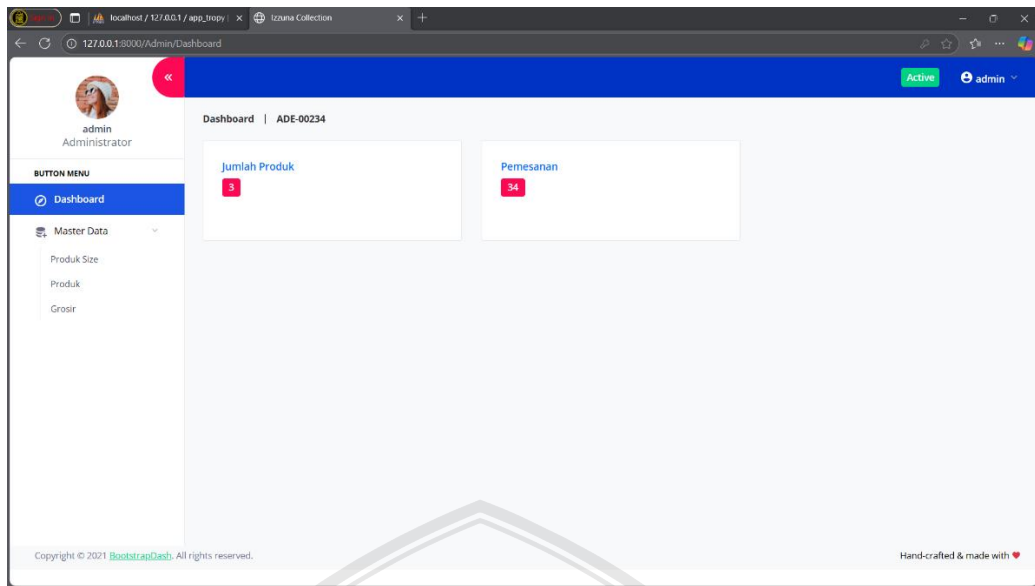
Untuk mengakses sistem informasi ini, harus *login* terlebih dahulu ke sistem berikutnya adalah halaman login administrator.



Gambar 4. 2 Halaman Login

b. Halaman Dashboard admin

Halaman pada *dashboard* admin akan muncul ketika sudah sukses memasukkan username dan password yang benar. Maka akan muncul seperti gambar berikut.

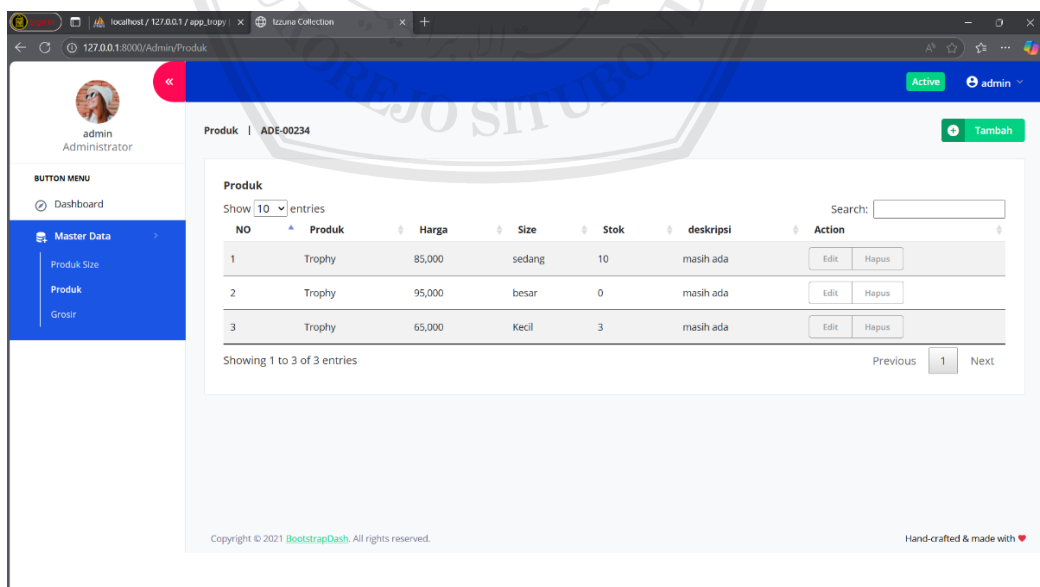


Gambar 4. 3 Halaman Admin

2. Data Master Admin

a. Data Produk

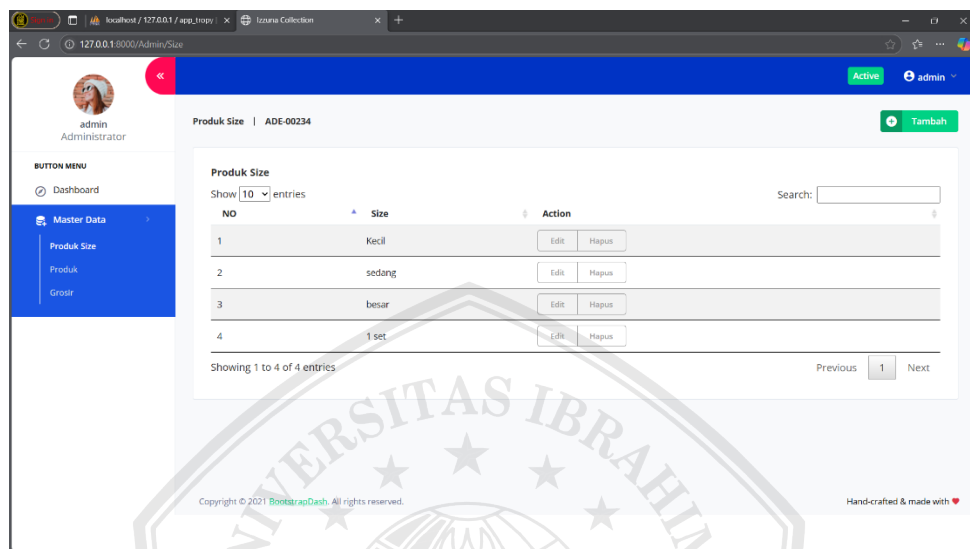
Pada halaman ini menampilkan Data produk yang ada di toko Izzuna Collection. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 4 Halaman Data Barang

b. Data Produk Size

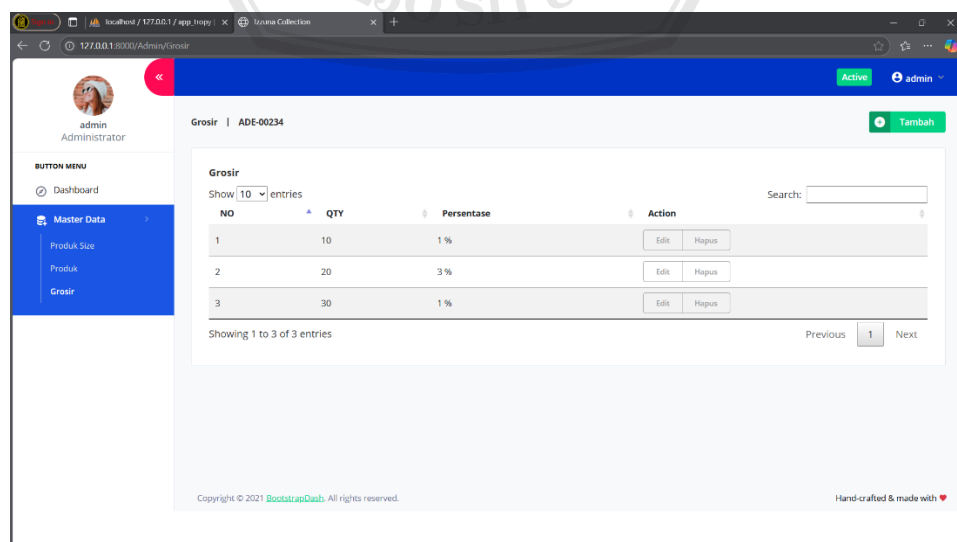
Pada halaman ini menampilkan Data produk Size yang ada di toko Izzuna Collection. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 5 Halaman Data Barang

c. Data Grosir

Pada halaman ini menampilkan Data Grosir yang ada di toko Izzuna Collection. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 6 Halaman Data Grosir

3. Data master owner

a. Data Transaksi Penjualan

Pada halaman ini menampilkan Data transaksi penjualan. Seperti pada gambar

NO	Produk	Size	Tanggal	QTY	Harga	Diskon	Total
1	Trophy	sedang	27-08-2024	3	85,000	%	340,000
2	Trophy	besar	27-08-2024	3	95,000	%	285,000

Gambar 4. 7 Halaman Data Transaksi Penjualan

b. Data Transaksi Pembelian

Pada halaman ini menampilkan Data transaksi pembelian. Seperti pada gambar berikut.

NO	Costumer	Tanggal	Total Pembelian	Status Pesanan	Metode Pembayaran	Status Pembayaran
1	Costumer	27-08-2024	625,000	ACC	COD	Lunas

Gambar 4. 8 Halaman Data Transaksi Pembelian

c. Data Pendapatan

Pada halaman ini menampilkan Data pendapatan. Seperti pada gambar

NO	Produk	Size	Tanggal	QTY	Harga	Total	Pendapatan
1	Trophy	sedang	27-08-2024	3	85,000	340,000	100,000
2	Trophy	besar	27-08-2024	3	95,000	285,000	15,000
TOTAL							115,000

Gambar 4. 9 Halaman Data Pendapatan

d. Data Administrator

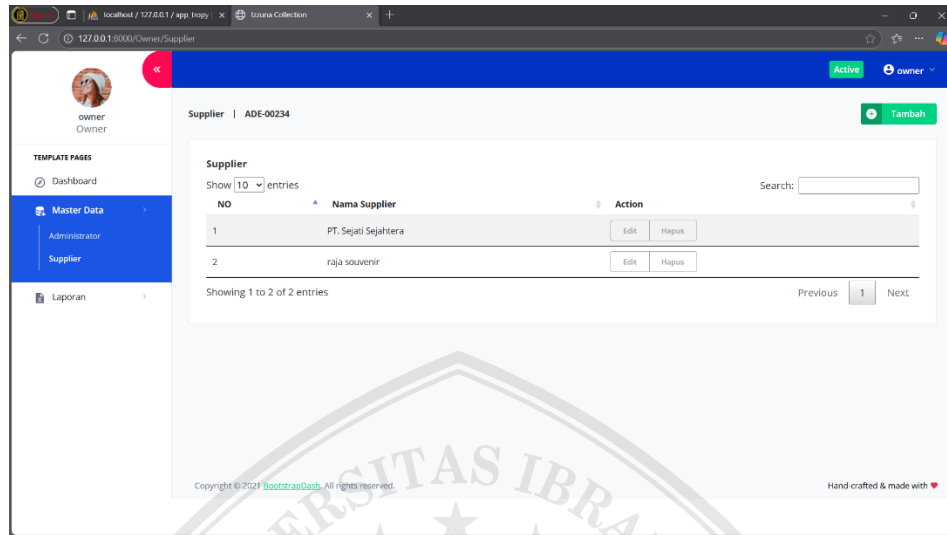
Pada halaman ini menampilkan Data Administrator. Seperti pada gambar

NO	Nama	Username	Akses	Action
1	Costumer	costumer@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
2	Dandi Irawan	dandi@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
3	Rull	rull@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
4	amue@gmail.com	amue@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
5	koko@gmail.com	koko@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
6	ZY	zyoes@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
7	jay@gmail.com	jay@gmail.com	Costumer	Edit Hapus
8	admin	admin@gmail.com	Administrator	Edit Hapus
9	owner	owner@gmail.com	Owner	Edit Hapus
10	costumer	costumer@gmail.com	Costumer	Edit Hapus

Gambar 4. 10 Halaman Data Administrator

e. Data Suplier

Pada halaman ini menampilkan Data Suplier. Seperti pada gambar



Gambar 4. 11 Halaman Suplier

4.3.2 Hasil Pengujian

Scenarios Sistem informasi diuji secara langsung oleh peneliti. Pengujian sistem ini mencakup ketepatan, validasi, pencarian, tipe, kesuaian output, dan kecepatan sistem. Hasil pengujian di atas menunjukkan bahwa semua proses data, termasuk data master, transaksi, dan laporan, berjalan dengan baik dan dapat dimanfaatkan sepenuhnya.

Tabel 4. 4 Hasil Pengujian

NO	Pengujian	Tujuan	Indikator	Hasil pengujian
1	Pengujian Login	Mengecek Proses Menu login	Masuk Pada Halaman Dashboard	Berhasil

2	Pengujian Data Barang	Mengecek Pengaplikasi kan <i>Input</i> data Barang	Dilakukan admin jika berhasil disimpan dan di tampilkan dalam data barang	Berhasil
3	Pengujian Data Transaksi Penjualan	Mengecek Pengaplikasi kan transaksi penjualan	Dilakuka admin jika berhasil disimpan dan di tampilkan dalam data transaksi penjualan	Berhasil
4	Pengujian Data Transaksi Pembelian	Mengecek Pengaplikasi kan transaksi pembelian	Dilakukan admin jika berhasil disimpan dan di tampilkan dalam data pembelian	Berhasil
5	Pengujian Data Barang Masuk	Mengecek Pengaplikasi kan <i>Input</i> data barang masuk	Dilakukan admin jika berhasil disimpan dan di tampilkan dalam data barang	Berhasil
6	Pengujian Data User	Mengecek customer meng input data ke sistem	Dilakukan Oleh Customer jika berhasil disimpan dan di tampilkan dalam data user	Berhasil
	Pengujian Data Pengiriman Barang	Mengecek Pengaplikasi kan <i>Input</i> data pengiriman barang	Dilakukan Oleh admin kepada pegawai setelah ada Pemesanan	Berhasil

	Pengujian Laporan Penjualan	Mengecek Pengaplikasian <i>Input</i> data laporan penjualan	Dilakukan Oleh admin kepada pimpinan toko setelah mencapai batas waktu pelaporan	Berhasil
	Pengujian Laporan Stok Barang	Mengecek Pengaplikasian <i>Input</i> data laporan Stok barang	Dilakukan Oleh admin kepada pimpinan toko setelah mencapai batas waktu pelaporan	Berhasil

4.4 Maintenance (Perawatan)

Sistem E_Commerce ini membutuhkan perawatan dari penggunaanya, perawatan sistem dilakukan untuk menjaga dan meningkatkan kualitas dari sistem, serta diharapkan dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada dalam sistem E_Commerce ini, seperti

1. Desain Program sederhana
2. Belum bisa backup database secara berkala

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

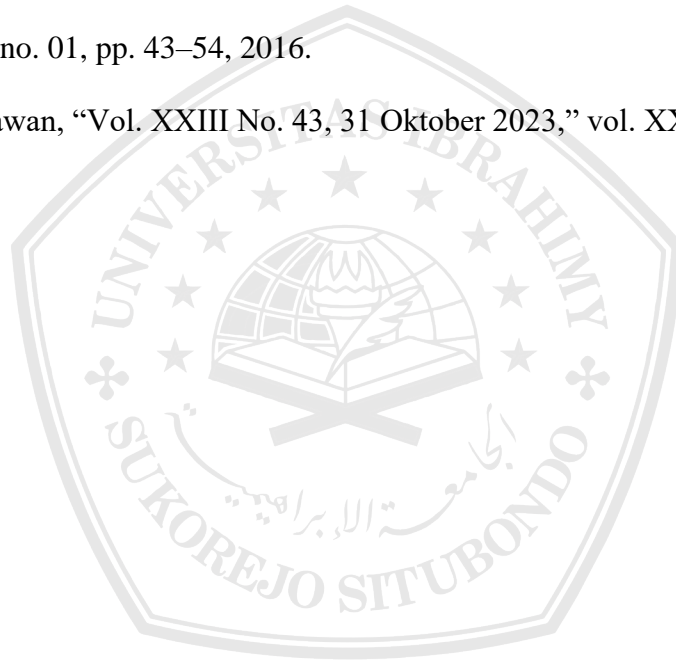
Penerapan *E-commerce* menjadi solusi strategis bagi Toko Izzuna Collection dalam mengatasi kendala pemasaran konvensional, seperti keterbatasan akses informasi, kurangnya fleksibilitas, dan tingginya biaya operasional. Sistem berbasis E-commerce ini mencakup promosi, transaksi online, pengelolaan data, dan blog, yang dapat diakses kapan saja melalui berbagai perangkat. Fitur tersebut meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pasar, dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-commerce tidak hanya meningkatkan penjualan, tetapi juga memperkuat daya saing toko di pasar digital. Transformasi ini mendukung pertumbuhan bisnis secara efektif dan relevan di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Tahir, Rusdin, Budi Harto, Arief Yanto Rukmana, Rino Subekti, Ervina Waty, Agatha Christy Situru, *Transformasi Bisnis di Era Digital (Teknologi Informasi dalam Mendukung Transformasi Bisnis di Era Digital)*, no. August. 2023.
- [2] A. Nurrohim and I. P. Wardhani, "Implementasi Website Sistem Pemasaran Digital berbasis Customer Relationship Management (CRM) pada UMKM Tenun Jaya," no. 2, pp. 128–141, 2024.
- [3] P. Dan, P. Aplikasi, and P. Electronic, "Perancangan dan pembangunan aplikasi e-commerce berbasis web untuk meningkatkan penjualan pada toko jaket kulit naufal," pp. 85–91.
- [4] D. Erica, E. H. Hermaliani, S. Wasiyanti, and Lisnawanty, "Sistem Informasi Akuntansi Teori dan Desain," 2019.
- [5] P. Gede, S. Cipta Nugraha, I. Putu, Y. Indrawan, I. Kadek, and A. Asmarajaya, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar)," *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2022.
- [6] P. Dan and P. E. Untuk, "PERANCANGAN DAN PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK MEMPERLUAS," no. January, 2018.
- [7] S. Kasus, P. Toko, and P. Kota, "IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN ONLINE," vol. 29, no. 1.
- [8] R. Darmawan and B. Hakim, "PERANCANGAN SISTEM WEBSITE E-COMMERCE PADA PT . NATURA INDOLAND DENGAN

FRAMEWORK CODEIGNITER E-COMMERCE WEBSITE SYSTEM
DESIGN AT PT . NATURA,” vol. 5, no. 2, pp. 9–18, 2022.

- [9] A. Pradiptya, M. Mawardani, F. Ekonomi, P. Manajemen, U. Semarang, and A. S. Pati, “PENERAPAN DIGITAL MARKETING DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN,” vol. 20, no. 4, pp. 397–402, 2022.
- [10] J. David, “DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital),” vol. 01, no. 01, pp. 43–54, 2016.
- [11] A. Gunawan, “Vol. XXIII No. 43, 31 Oktober 2023,” vol. XXIII, no. 43, 2023



CURRICULUM VITAE

Nama Lengkap : Fahrur rozi

NPM : 2018.302.009

Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 27 Agustus 1999

Program Studi : Sistem Informasi

Latar Belakang Pendidikan

SD/MI : MI Nurul Amin

SLTP/MTS : MTs Nurul Amin

SLTA/SMA : SMK Ibrahimi 1 Sukorejo

Latar Organisasi : Wakil Ketua Iksass Periode 2021-2022

Alamat Rumah : link. Wangkal, Kalipuro, Banyuwangi

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Surat Penelitian



PANITIA TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI
UNIVERSITAS IBRAHIMY
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 JL. KHR. Syamsul Arifin No. 1-2 PO. Box 2 Phone (0852-3333-7581)
 Fax. (0338) 453068 Situbondo 68374 website: www.ibrahimiy.ac.id e-mail : uilib2018@ibrahimiy.ac.id
 SUMBEREJO BANYUPUTIH SITUBONDO JAWA TIMUR

Nomor : 0828/380/071.095/M.3/XII/2024 10 Desember 2024
 Prihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Bpk/Ibu Owner Izzuna Collection

Di Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Disampaikan dengan hormat, dalam rangka pelaksanaan penelitian guna penyusunan Skripsi. Judul **"Rancang Bangun E-Commerce dalam Penjualan Barang Berbasis WEB (Studi Kasus: Izzana Collection)"** dengan ini kami bermaksud mengajukan permohonan izin penelitian bagi mahasiswa kami :

Nama : FAHRUR ROZI
 NIM : 2018302009
 Program Studi : S1 Sistem Informasi
 Waktu : 12 – 24 Desember 2024

Untuk melakukan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan :

1. Proposal Skripsi
2. Fotocopy Kartu Tanda Mahasiswa

Demikian permohonan kami, atas berkenannya kami sampaikan *Jazakumullahu khairan.*

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Ketua Panitia,



Dr. Ach. Khumaidi, M.P

2. Surat Selesai Penelitian



IZZUNA COLLECTION

SUKOREJO BANYUPUTIH SITUBONDO JAWA TIMUR

Jln. KH. Dhofir Munawwar, Sukorejo, Sumberejo, Kec. Banyuputih, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68374

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nuril Anwar. S.Sy

Jabatan : Pemilik Toko

Alamat : Jl. KH. Dhofir Munawwar, Sukorejo, Sumberejo, Kec.

Banyuputih Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68374

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fahrur rozi

Instansi/Organisasi : Universitas Ibrahimi

Fakultas : Sains & Teknologi

Alamat : Jl. KHR. Syamsul Arifin, Sukorejo, Sumberejo, Kec.

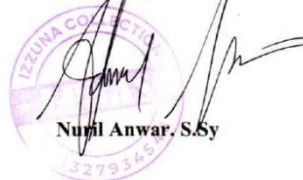
Banyuputih Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68374

Telah melakukan penelitian dengan judul **"Rancang bangun E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Toko Izzuna Collection)"** Mulai tanggal 12 s/d 24 Desember 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Situbondo, 20 Desember 2024

Pemilik toko



Nuril Anwar. S.Sy

3. Surat Pengesahan

PENGESAHAN
SKRIPSI


**RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM PENJUALAN BARANG
BERBASIS WEB (STUDI KASUS: IZZUNA COLLECTION)**

FAHRUR ROZI
2018302009

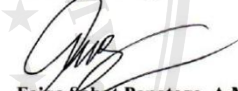
Telah dipertahankan di depan dewan penguji Sidang/Munaqasyah Skripsi pada
....., Tanggal ~~13-02-2020~~ ²⁰²⁰ sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana (S. Kom) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimiy.

Tim Penguji,

Ketua Sidang,


Abdul Wafi, S.Pi, M.P
NIDN. 0705049103

Sekretaris Sidang,


Fauzi Sabur Panotogo, A.Md. Pi
NIDN.

Penguji I,


Abd. Ghofur, M.Kom
NIDN. 0711088303

Penguji II,


A. Hamdani, M.Kom
NIDN. 0730118806

Mengetahui,
Dekan,

Abd. Ghofur, M. Kom
NIDN: 0711088303

4. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fahrur Rozi

NPM/NIRM : 2018302009

Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa tugas akhir/skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebagai sumber referensi dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tugas akhir/skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Situbondo, 17 - Juli - 2025

Saya yang menyatakan,



Fahrur Rozi

5. Persetujuan Pembimbing

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal ini ditulis oleh:

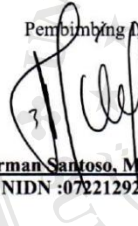
Nama : **FAHRUR ROZI**

NPM : 2018302009

Judul : **RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM PENJUALAN
BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS: IZZUNA COLLECTION)**

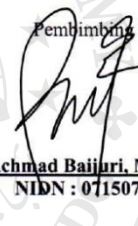
Telah ditelaah dan disetujui oleh :

Pembimbing I



Firman Santoso, M.Kom.
NIDN : 0722129201

Pembimbing II,



Achmad Baijuri, M.Kom.
NIDN : 0715078902

6. SKHCP Perpustakaan Ibrahimy



PONDOK PESANTREN SALAFIYAH SYAFI'YAH SUKOREJO
UNIVERSITAS IBRAHIMY
PERPUSTAKAAN IBRAHIMY

NPP. 3512142F2006567
Jl. KHR. Syamsul Arifin No. 1-2 PO. Box. 2 Kode Pos. 68374 Phone (0338) 452666 Fax. (0338) 453068
SUMBEREJO BANYUPUTIH SITUBONDO JAWA TIMUR



SURAT KETERANGAN HASIL PEMERIKSAAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Ali Ridla, M.Kom.
Jabatan : Kepala Perpustakaan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

NPM : 2018302009
Nama : Fahrur Rozi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Prodi : Sistem Informasi
Kecamatan : Kalipuro
Kabupaten : Banyuwangi
Provinsi : Jawa Timur
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN E-COMMERCE DALAM
PENJUALAN BARANG BERBASIS WEB (STUDI
KASUS IZZUNA COLLECTION)

Dengan dosen Pembimbing :

1. Firman Santoso, M.Kom.
2. Ahmad Bajjuri, M.Kom.

Telah dilakukan cek plagiasi di Perpustakaan Universitas Ibrahimy dengan persentase plagiasi terakhir sebesar **24%** .

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 5 Juli 2025

Kepala Perpustakaan,



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik.

Muhammad Ali Ridla, M.Kom.



UU ITE No.11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."