

Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com
 e-ISSN: 2685-0893
 p-ISSN: 2089-3787

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Furniture* Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Prototype*

Rifal Nurjamil¹, Falentino Sembiring^{2*}

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra
 Jl Raya Cibolang No. 21 Cibolang Kaler, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia
 *E-mail Corresponding Author: falentino.sembiring@nusaputra.ac.id

Abstrak

Terbatasnya jangkauan pemasaran sebagai akibat dari sistem yang masih manual, menyebabkan sistem penjualan pada perusahaan *DIC Modern*, sebuah Usaha Kecil dan Menengah (UKM) yang menekuni usaha di bidang pembuatan dan penjualan barang *furniture*, menjadi tidak efektif dan tidak efisien, terutama yang berkaitan dengan biaya pemasaran. Artikel ini menyajikan sebuah model sistem penjualan *furniture* berbasis *Website* untuk mempermudah manajemen perusahaan melakukan penjualan produk secara *online*. Metode pengembangan sistem menggunakan *prototyping* model, dengan melibatkan pengguna sistem dalam segala aspek perancangan mulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Sistem dibangun merujuk pada proses bisnis perusahaan, terutama pada proses transaksi dan metode pembayaran. Bentuk informasi dari setiap transaksi berupa *invoice* pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, baik transaksi pembayaran tunai maupun secara kredit. Hasil uji fungsional sistem menunjukkan sistem yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan bisnis penjualan secara *online*.

Kata kunci: *Penjualan Online; Barang Furniture; Berbasis Web; Metode Prototype*

Abstract

The limited reach of marketing as a result of the manual system has caused the sales system of "DIC Modern", a Small and Medium Enterprises companies that is engaged in the manufacture and sale of furniture, to be ineffective and inefficient, especially with regard to costs. marketing. This article presents a website-based furniture sales system model to make it easier for company management to sell products online. The system development method uses a prototyping model, involving system users in all aspects of design from the initial stage to the final stage. The system was built referring to the company's business processes, especially in transaction processing and payment methods. The form of information from each transaction is in the form of an order invoice made by the customer, both cash and credit payment transactions. The results of the functional test of the system show that the system built is in accordance with the needs of the online sales business.

Keywords: *Online Sales; Furniture Goods; Web Based; Prototype Method*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi internet di dunia sudah memasuki era revolusi digital, era yang dikatakan sangat cepat dalam pertukaran informasi juga era ini memberi dampak positif bagi Sumber Daya Manusia terutama pada pemanfaatan media informasi dan komunikasi, Terutama para manusia di era saat ini sudah terbiasa dalam pemanfaatan tersebut. Kehadiran dampak ini juga memicu para industri untuk menyesuaikan efektifitas pekerjaan mereka dengan era revolusi digital, dengan lahirnya sebuah sistem informasi pada sebuah industri membantu para industri dalam pengelolaan usaha mereka, terutama industri yang menghasilkan sebuah produk atau jasa [1].

Sebuah sistem yang diterapkan saat ini pada perusahaan *Design Interior Concept Modern* "DIC Modern" menerapkan sistem yang relatif konvensional dalam hal penawaran promosi atau jasa mereka. Penawaran yang ditawarkan berupa lembaran proposal kontrak yang harus ditawarkan kepada setiap perusahaan atau organisasi, penawaran manual ini

memakan banyak waktu dalam hal sebagai media promosi untuk mencari pelanggan, karena dalam pencarian pelanggan dengan cara ini pihak DIC Modern harus mengunjungi setiap perusahaan untuk menawarkan jasanya. Pemodelan nyata setelah penawaran selesai dan pelanggan dinyatakan akan membeli produk dari pihak DIC Modern, kedua belah pihak harus menandatangani kontrak, baik itu dari pihak DIC Modern maupun dari pihak pelanggan. Hal itu akan sangat merepotkan bila pernyataan pelanggan terkait keputusan akan membeli produk setelah pihak DIC Modern telah meninggalkan tempat pelanggan berada, diharuskan bagi pihak DIC Modern pulang pergi untuk mendapatkan tanda tangan kontrak dari pelanggan, sehingga pemodelan nyata tersebut akan mengeluarkan anggaran lebih untuk biaya transportasi bila hal itu terjadi. Dengan perkembangan Teknologi Informasi saat ini, manajemen DIC Modern dimungkinkan mengatasi permasalahan yang ada dengan menyesuaikan sistem penjualan atau penawaran yang lama menjadi sistem penjualan yang memanfaatkan teknologi [2].

Pembahasan sistem informasi penjualan telah banyak diteliti dan diimplementasikan oleh beberapa sumber, diketahui beberapa penelitian yaitu penelitian yang ditulis oleh Iqbal, Witjaksono dan Kurniawan yang membahas Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB Pada Story Café [3], Penelitian Sandy mengenai sistem Perancangan dan Pemanfaatan *E-Commerce* untuk memperluas area lingkup sebagai media informasi [4], Penelitian Azwar mengenai Perancangan Sistem Informasi Pemasaran dan Penjualan Berbasis *E-commerce* [5], Penelitian Gambrien, Risnandar, Iskandar [6] dan Aksad, Rifani [7] yang menerapkan sistem penjualan pada tempat usaha UMKM atau UKM, serta penelitian As'ary dan Fitriyadi yang menerapkan sistem berbasis Android untuk mendukung penjualan pada Toko Elektronik [8].

Paper ini bertujuan untuk merancang sebuah sarana media informasi penjualan yang dinamai sebagai "Sistem Informasi Penjualan *Furniture* Pada Perusahaan UKM *Design Interior Concept Modern*".

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka yang digunakan penulis sebagai referensi yaitu penelitian Iqbal, Witjaksono, dan Kurniawan [3] yang berjudul "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Web* dengan Metode *Prototyping* Pada CV Khatulistiwa", penelitian tersebut mengusulkan sebuah portal *Web* sebagai sarana promosi produk, dengan membuat sebuah aplikasi penjualan berbasis web menggunakan metode *prototype*. Penelitian ini fokus dalam pembentukan proses bisnis pada sistem aplikasi penjualan B2B dengan meningkatkan pelayanan pada industri sebagai kemudahan untuk pelanggan, sedangkan penelitian yang penulis lakukan saat ini adalah merancang pembentukan proses bisnis pada sistem aplikasi penjualan B2C dengan menerapkan proses bisnis pada industri sebagai kemudahan untuk perusahaan sebagai salah satu metode proses bisnis yang baru.

Selanjutnya penelitian Sandy dan Kosasi [4] yang berjudul "Perancangan Dan Pemanfaatan *E-commerce* untuk memperluas penjualan *furniture*". Penelitian tersebut menghasilkan Aplikasi sistem *E-commerce* untuk usaha *furniture* guna memperlancar aliran informasi sebagai media memperluas area pasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan saat ini adalah sasaran yang difokuskan pada pemanfaatan sistem aplikasi yang dibuat memfokuskan pada area pasar dengan menyesuaikan permintaan konsumen sebagai media informasi, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis memfokuskan pada pemanfaatan sistem aplikasi sebagai langkah awal proses bisnis baru sebagai alat media kemudahan dalam berbisnis dengan membandingkan penerapan proses bisnis yang lama dengan proses bisnis yang menggunakan teknologi internet.

Penelitian lainnya ditulis oleh Wahyuningsih dan Imam [5] dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Barang *Furniture* Berbasis Web Pada PT. Vinotindo Graha Sarana Menggunakan PHP dan MySQL". Penelitian menghasilkan sistem informasi penjualan barang *furniture* pada perusahaan meliputi pemesanan dan penjualan untuk memudahkan konsumen. Alasan penulis meliputi jurnal ini yaitu memberi referensi bagaimana struktur perancangan sistem penjualan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Mysql, khususnya *requirement* perusahaan dari Batasan masalah yang ditemukan yang akan diolah menjadi suatu sistem informasi [9]. Perbedaan penelitian ini dengan yang penulis lakukan yaitu sistem yang dibuat menggunakan Bahasa pemrograman PHP *native*, struktur *development* menggunakan PHP *native* mempunyai penempatan *controller* dan *handle routing* yang berbeda sehingga pembuatan dengan bahasa ini relatif masih harus membuat file konfigurasi secara manual

untuk nantinya dipanggil dibagian *handle class* dan model, Sedangkan penulis menggunakan *framework codeigniter* untuk merancang sistem penjualan ini, *framework codeigniter* memudahkan penulis untuk membangun suatu sistem dengan cepat dan lebih modern, dengan *framework codeigniter* ini struktur *controller* dan *handle routing* sudah disediakan oleh pencipta *framework* sehingga pemanggilan *class* dan model tidak perlu di konfigurasi secara manual [10].

Penelitian yang ditulis oleh Saputro dan Sutopo "Penerapan *Payment Gateway* Sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran Pada Websites Pemesanan Paket Wisata", Hasil dari penelitian ini menerapkan sistem pembayaran *e-payment gateway* pada website pemesanan wisata sebagai verifikasi pembayaran setiap pemesanan dilakukan, dari hasil tersebut mempermudah proses pembayaran untuk kostumer dan pencatatan dengan sistem untuk perusahaan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu dari segi setiap pemesanan yang dilakukan oleh kostumer diterapkannya sistem pembayaran *e-payment gateway* untuk mempermudah verifikasi pembayaran sebagai pencatatan transaksinya, Sedangkan penulis menerapkan sistem pembayaran manual atau melalui bukti transfer sebagai pencatatan pembayaran, pencatatan transaksi manual ini di khususkan untuk sistem pembayaran sementara dan terkait penerapan *e-payment* membutuhkan kerja sama antar perusahaan yang menyediakan teknologi tersebut [11].

3. Metodologi

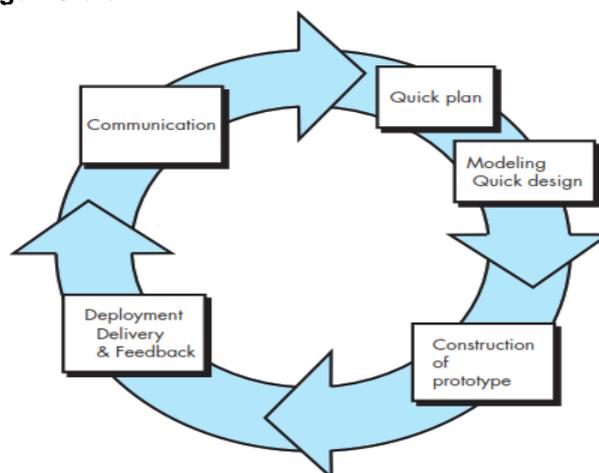
3.1 Metode Pengumpulan Data

Wawancara terhadap narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan sebagai awal penelitian ini dilakukan. Pernyataan yang sudah dijawab oleh narasumber akan menjadi objek penelitian selanjutnya, bagian pernyataan adalah: memahami proses bisnis yang sedang berjalan dan menghasilkan Business Requirement untuk dijadikan proses penjualan yang akan dijadikan sistem nantinya, serta menghasilkan struktur organisasi dan masing masing pada tugas kerjanya.

Dilakukan pengamatan *objective* seperti pengamatan tentang lokasi perusahaan dan kegiatan yang sedang dilakukan oleh tenaga kerja perusahaan. Penelitian ini menghasilkan gambaran kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan terkait penelitian penjualan yang akan dijadikan sistem.

Untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat perihal metodologi yang tepat, dilakukannya pencarian dokumentasi dari berbagai sumber untuk dijadikan studi tinjauan sebagai referensi penelitian.

3.2. Metode Pengembangan Sistem



Gambar 1. *Prototype Model Cycle Method*

Pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan *prototype*, bertujuan memberikan gambaran suatu sistem tentang dasar perihal pemahaman antara pengembang sistem dan pengguna pengguna sistem agar tercipta suatu kesamaan pemikiran, baik itu tujuan dari pengguna sistem maupun pengembang sistem [12].

Berikut tahapan metode pengembangan *prototype* yang akan diimplementasikan [13]:

1. *Quick Plan* (Tahap Perencanaan)
Perencanaan ini disimpulkan dari metode pengumpulan data, penyimpulan pengumpulan data dibagi menjadi beberapa sesi dan beberapa sesi tersebut akan didiskusikan dengan narasumber dan menjadikannya sebuah format fitur sistem.
2. *Modeling Prototype* (Membangun desain sistem)
Tahap ini menentukan hasil dari sistem yang akan dibuat, perancangan ini bersifat sementara yang berfokus pada penyajian penggunaan sistem kepada user.
 - a) Membuat *flow* sistem, yang menuliskan gambaran proses kegiatan alur data berupa kegiatan input, output maupun proses bisnis dengan menyesuaikan simbolnya masing masing.
 - b) Membuat Model diagram sistem, model diagram sistem ini guna untuk melihat isi dari struktur rancangan sistem yang akan dibuat, pembuatan model yang akan dibuat yaitu, *decomposition* dan *data flow diagram*.
 - c) Membuat rancangan database, rancangan database yang dibuat akan mendefinisikan format format yang digunakan oleh sistem sebagai aliran informasi yang di input, rancangan database ini meliputi *Entity Relationship Diagram*, *Class Diagram*, dan *Normalisasi*.
 - d) Membuat Design Input & Output untuk menggambarkan bentuk data yang dimasukan dan bentuk data yang dikeluarkan.
3. *Construction Prototype* (Pengkodean Sistem)
Ditahap ini model *prototype* sementara yang sudah dibuat akan di implementasikan kedalam Bahasa pemrograman yang sesuai.
4. *Deployment & Feedback* (Menguji Sistem)
Setelah sistem telah selesai diterjemahkan ke dalam Bahasa pemrograman, dilakukan lah pengujian sistem oleh pengguna, pengujian ini guna untuk menemukan kekurangan dan kesalahan sistem yang sudah dibuat. Hasil dari pengujian ini akan mendapatkan respon dari pengguna bahwa sistem harus diperbaiki atau siap dipublikasikan.
5. Implementasi dan penggunaan sistem
Setelah sistem telah diuji dan disepakati oleh pelanggan dengan melalui beberapa tahapan diatas, maka pengujian selanjutnya adalah memberikan instruksi penggunaan kepada pelanggan untuk menggunakan sistem tersebut.

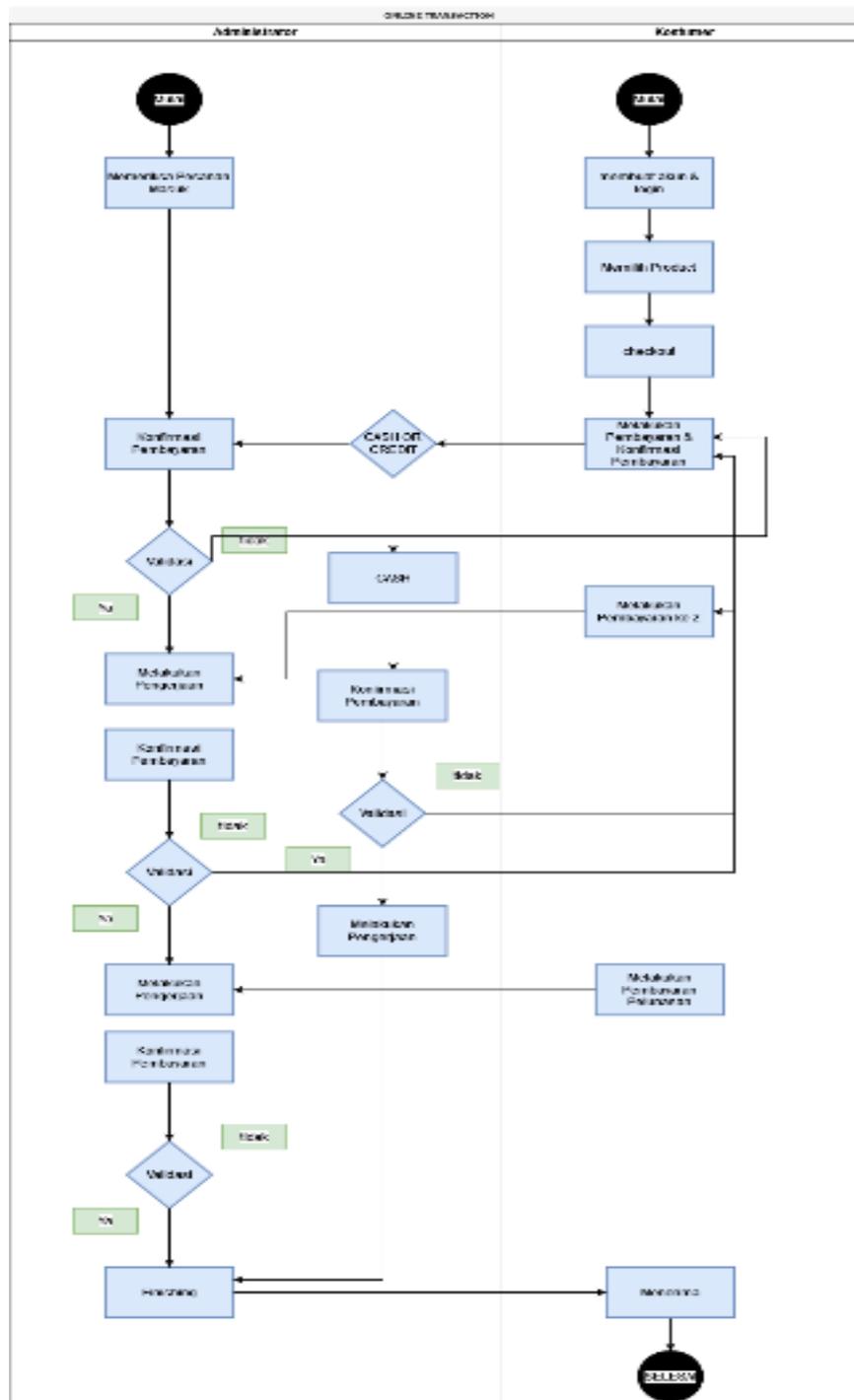
4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Kebutuhan

Requirement yang dijadikan sebagai rencana untuk kebutuhan model sebelum lanjut pada kebutuhan model fisik yaitu rencana kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional memodelkan beberapa fungsi menjadi beberapa bagian kemudian disatukan dan menjadi alur dari output sebuah proses data, bagian ini terdiri dari *controller*, *modeling*, dan *data output*. Dan kebutuhan non fungsional mendukung kebutuhan fungsi inti sebagai kebutuhan fisik, atau kebutuhan yang mendukung sistem sehingga kebutuhan ini bisa disebut kebutuhan dari rencana aslinya.

1) *Kebutuhan Proses Bisnis*

Proses bisnis yang dilakukan oleh DIC Modern saat ini masih proses bisnis manual, dan untuk mengetahui perbedaan antara proses bisnis *offline* dan *online* penulis akan meninjau proses bisnis yang diterapkan pada perusahaan saat ini. Hal ini untuk memperbaharui proses bisnis yang lama ke model proses bisnis yang baru.



Gambar 2. Flowchart Proses Bisnis Online

Usulan *flow* proses bisnis *online* pada Gambar 2 tidak jauh berbeda dengan sistem *offline*, namun sistem online sudah menentukan tanggal pembayaran yang sudah disediakan pada tahap transaksi credit, jadi pihak DIC Modern tidak perlu mengabari pihak pelanggan untuk melakukan pembayaran.

2) Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional berupa informasi yang dilakukan oleh sistem, atau peranan dalam sistem tersebut.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

Administrators	Users
Data Pesanan: admin dapat memanipulasi data pesanan, dari detail pesanan itu berlangsung, dan mengubah informasi pesanan yang harus di ubah, Data pesanan berupa Pesanan Cash dan pesanan Contract Order (cicilan) hal itu dapat dilihat dan dimanipulasi oleh pihak admin.	Guest: kostumer dapat melihat produk tanpa harus memiliki akun.
Email: admin dapat melihat mengirim pesan berupa email, melihat histori pengiriman email.	Register dan login: Kostumer dapat membuat akun dan login akun sebagai akses dari website tersebut.
Kategori: admin dapat melihat, menambah dan memanipulasi data kategori untuk produk	Profile: Kostumer dapat memanipulasi profile diri sendiri dari informasi pembayaran, detail akun, terutama perubahan <i>password</i>
Produk: admin dapat melihat, menambah, dan memanipulasi data produk untuk di tampilkan apa yang dijualnya.	Order: Kostumer dapat membuat pesanan dan melihat detail pesanan.
Material: admin dapat melihat, menambah, dan memanipulasi material yang digunakan untuk produk.	Contract Order: Kostumer dapat membuat pesanan berupa cicilan dengan syarat ketentuan berlaku sebagai syarat pemesanan cicilan tersebut.
Color: admin dapat melihat, menambah dan memanipulasi warna untuk kesesuaian warna pada <i>furniture minimalist</i> .	
Block Type: block type digunakan sebagai detail produk minimalist sebagai deskripsi suatu produk furnitur berbentuk ukuran balok atau leter I.	
Set Furniture: admin dapat menambah set furniture.	
Halaman: admin dapat melihat halaman yang sudah ditentukan dan dapat memanipulasi halaman tersebut.	
Pengaturan: berupa informasi tentang perusahaan dapat dan dimanipulasi oleh admin.	
Kostumer: dapat melihat detail dari kostumer tersebut, dan memanipulasi nya.	

3) Kebutuhan Non Fungsional

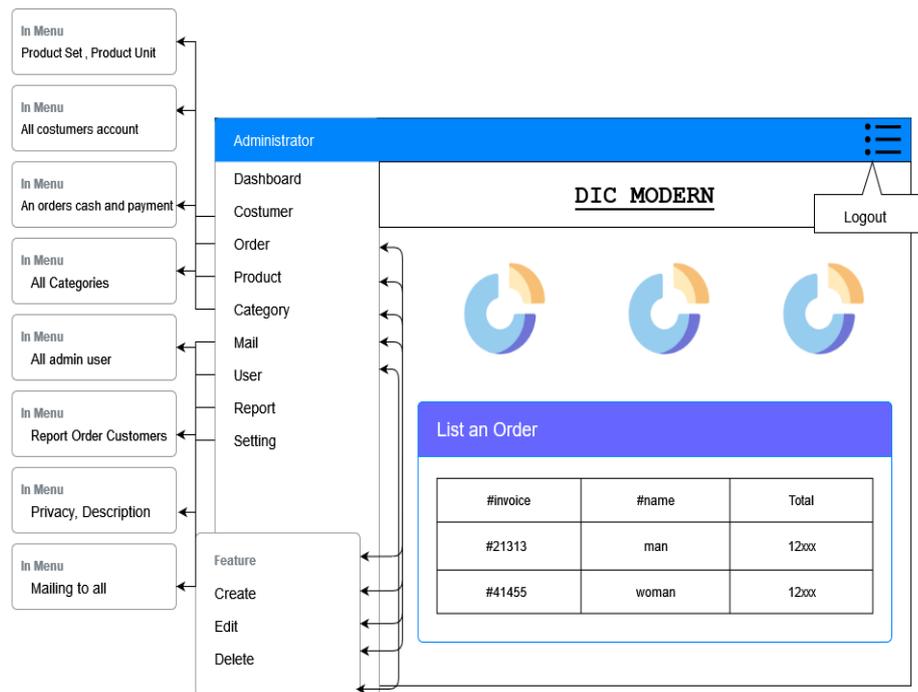
Analisis kebutuhan non fungsional berupa fitur dari fungsi kebutuhan fungsional, non fungsional ini bisa berupa keterbatasan layanan yang dimiliki sistem.

Tabel 2. Kebutuhan Non Fungsional

No	Non Fungsional Requirement
1.	Sistem yang dibuat mendukung antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna
2.	Sistem yang dibuat mendukung layanan bisa diakses oleh <i>desktop, tablet, dan mobile</i> .
3.	Akses Sistem mendukung browser manapun.

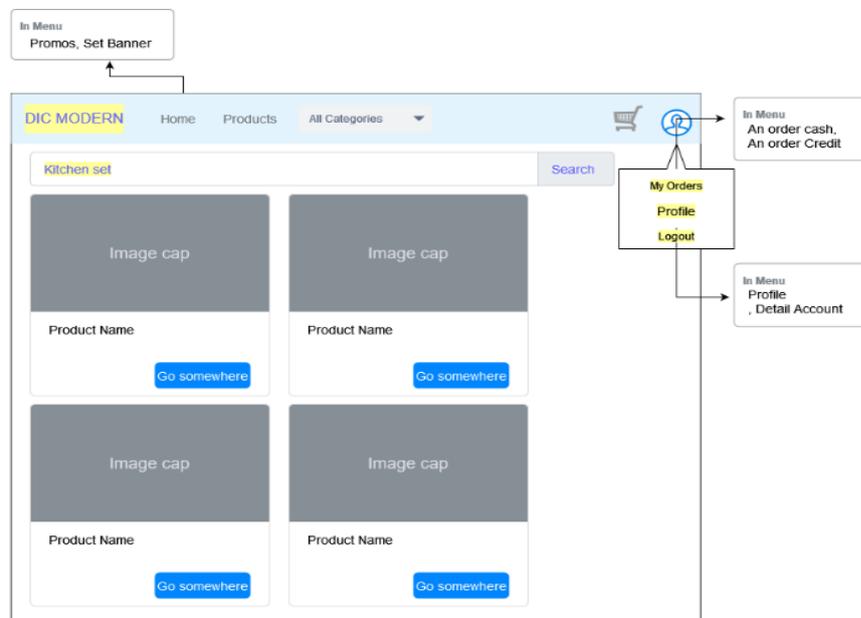
4.2 Pemodelan Prototype

Pemodelan *prototype* membantu penulis dalam rancangan, pemodelan ini adalah tahapan metode *prototype* yang sudah digabungkan dan menjadi skema selanjutnya, skema ini meninjau permasalahan yang sudah dirangkum dan akan dikonsepsikan sebagai pemodelan sementara, pemodelan sementara ini guna untuk melihat kembali pembangunan website yang akan dibangun untuk menemukan solusi dari permasalahan yang sudah ditemukan.



Gambar 3. Administrator View prototype

Tampilan utama pada model administrator yaitu *Dashboard*, dashboard menampilkan beberapa informasi seperti halnya jumlah produk yang sudah di input, pesanan masuk dan informasi lainnya. Sistem administrator juga memiliki fitur Kelola atau manipulasi data yang dibutuhkan produk, pesanan masuk, laporan struk, data umum perusahaan, dan kirim email untuk semua.

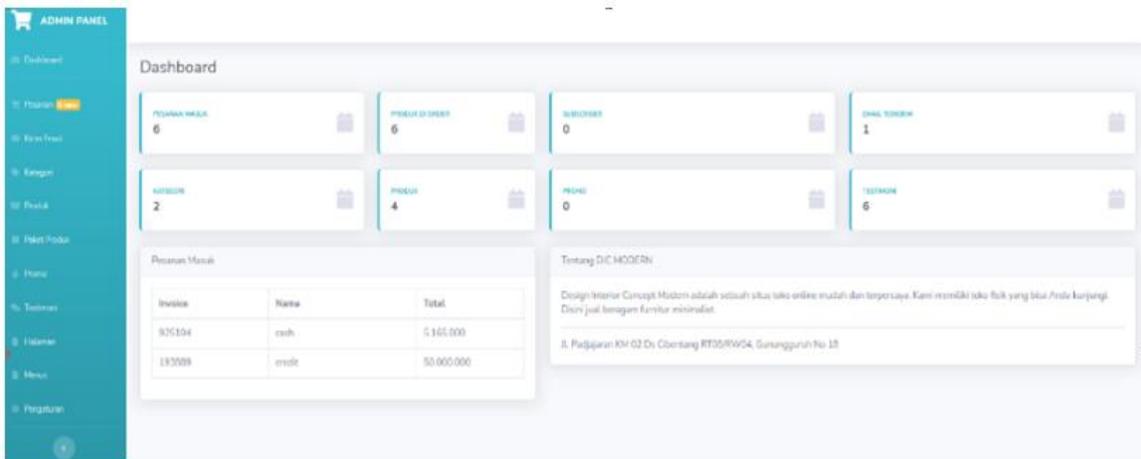


Gambar 4. Users View Prototype

Tampilan utama pada kostumer yaitu beranda yang berisi promosi atau produk set, penelitian tampilan pada model kostumer ini dibuat menjadi sesimpel mungkin dan bisa di akses di berbagai *device*. Model kostumer memiliki fitur fungsi register dan login akun yang sangat sederhana, fitur fungsi ini dibuat untuk tidak menyusahkan kostumer nantinya.

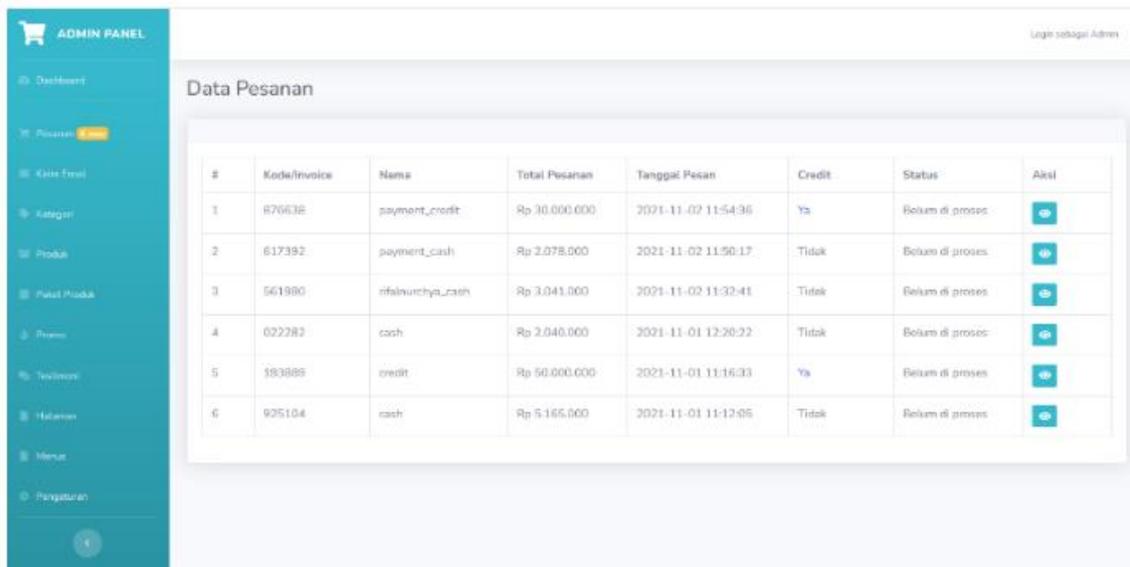
4.4 Tampilan Antarmuka Sistem Aplikasi

1) Halaman Dashboard Administrator



Gambar 7. Antarmuka Halaman Dashboard

2) Halaman Detail Data Pesanan Administrator



3) *Halaman Detail Data Pesanan Administrator*

Invoice ID = 876638

[Kembali](#) [Print](#)

Data Alamat

Nama Penerima	payment_credit	Kecamatan	payment_credit
Telepon	23123123	Desa/Kelurahan	payment_credit
Provinsi	Banten	Kode Post	312312312
Kabupaten/Kota	Kabupaten Pandeglang	Alamat	payment_credit payment_credit

Contract Order

#	#Credit Payment	Status	Aksi
8791350	#828879	waiting	👁

#	Nama Produk	Jumlah	Ket	Harga	Total	Aksi
1	Sofa	10	-	Rp 3.000.000	Rp 30.000.000	👁

Total Harga Rp 30.000.000
 Biaya Ongkir (DIC kurir dic) Rp 0
 Total Keseluruhan Rp 30.000.000

[Solusi](#)

Gambar 8. Antarmuka Halaman Detail Data Pesanan Administrator

4) *Halaman Data Management Produk Administrator*

ADMIN PANEL Login sebagai Admin

Menu Widget

[Tipe Material](#) [Tipe Rink](#) [Warna](#) [Halaman Product](#)

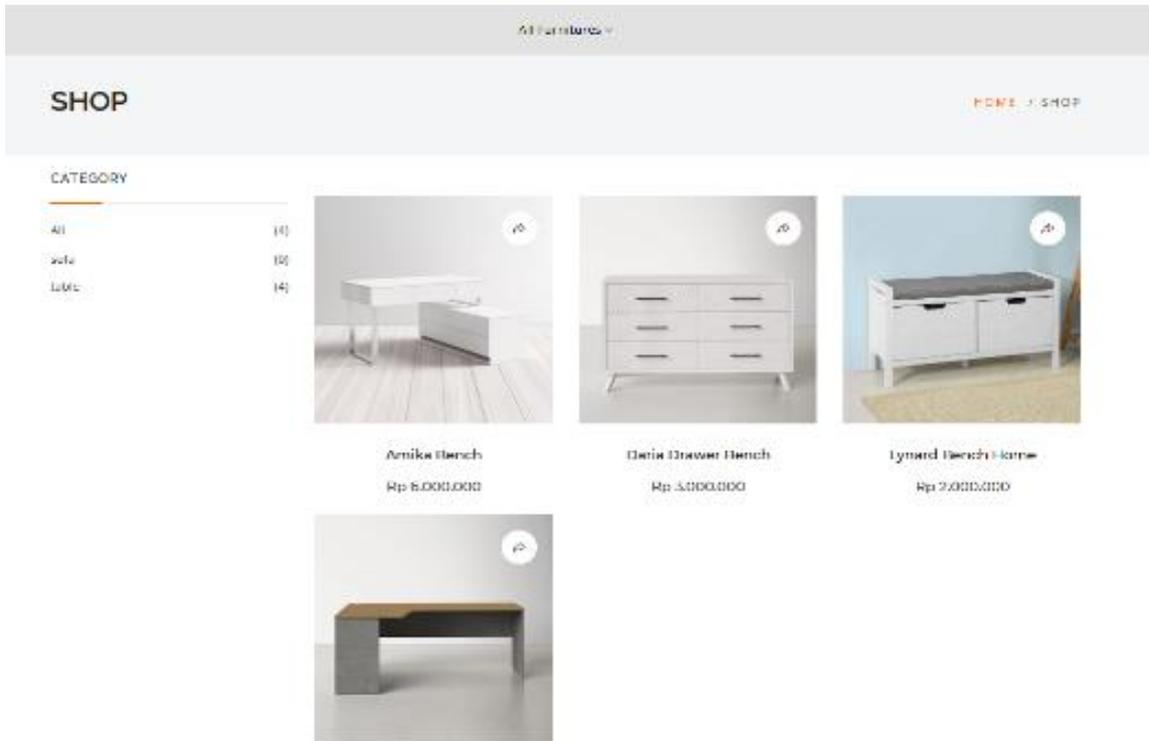
Data Produk

[Tambah Produk](#)

#	Foto	Judul	Harga	Stok	Kategori	Warna	Status	Aksi
1	 Gambar Pendukung	Rayle Solid Bench	60.000	1	table	Tambah Warna	Publish	👁 ✎ 🗑
2	 Gambar Pendukung	Lynard Bench Home	2.000.000	1	table	Tambah Warna	Publish	👁 ✎ 🗑
3	 Gambar Pendukung	Daria Drawer Bench	3.000.000	1	table	Tambah Warna	Publish	👁 ✎ 🗑
4	 Gambar Pendukung	Amika Bench	6.000.000	1	table	Tambah Warna	Publish	👁 ✎ 🗑

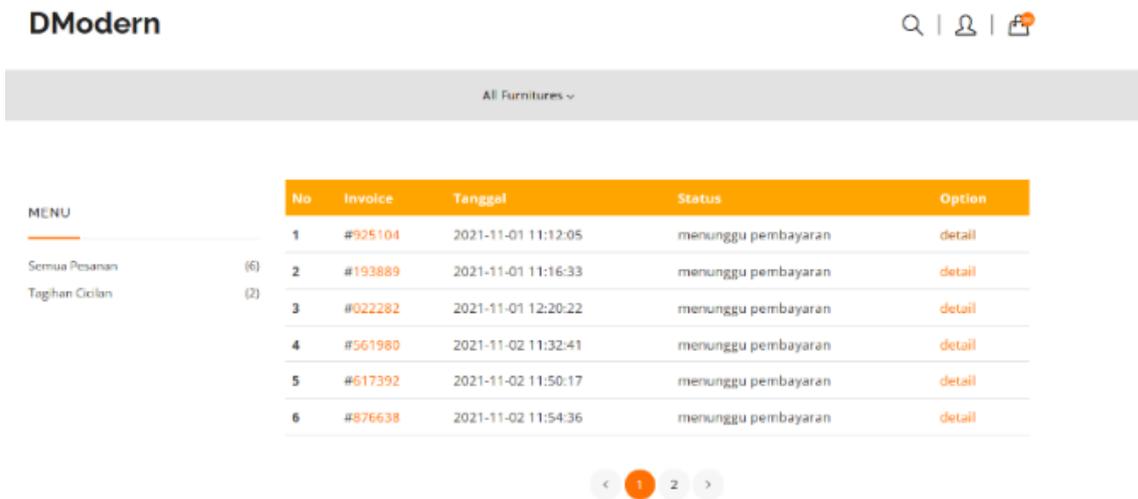
Gambar 9. Antarmuka Halaman Management Produk *Furniture*

5) Halaman Beranda Kostumer



Gambar 10. Halaman Beranda Kostumer

6) Halaman Order Kostumer



Gambar 21. Halaman Detail Pesanan Kostumer

4.5 Hasil Pengujian Sistem

1) Hasil Pengujian Mekanisme Kostumer

Tabel 5. Hasil Pengujian *Blackbox* Konfirmasi Bukti Pembayaran Pada Kostumer

No	Skenario	Test Form	Hasil harapan	Hasil
1	Membuka link dengan no invoice salah lalu menekan enter	Mengklik enter pada browser setelah menulis link untuk membuka pembayaran kostumer	Sistem akan menolak dan akan mengembalikan halaman pada beranda serta mendapat pesan "error"	Valid
2	Mengisi Sebagian form untuk melakukan konfirmasi pembayaran lalu klik tombol "konfirmasi pembayaran"	Mengklik tombol Konfirmasi pembayaran tetapi mengisi sebagian form dari semua form yang ada	Sistem akan menolak dan memberi pesan dari salah satu untuk mengisi form yang disediakan	Valid
3	Mengisi form semua text input tetapi tidak mengupload gambar bukti pembayaran kemudian klik "konfirmasi pembayaran"	Mengklik tombol konfirmasi pembayaran dengan mengisi semua input form tetapi pengecualian dengan form upload gambar	Sistem akan menolak dan memberi pesan error "untuk melakukan upload bukti pembayaran"	Valid
4.	Mengisi semua form input termasuk form upload gambar dan klik "konfirmasi pembayaran"	Mengklik tombol konfirmasi pembayaran setelah mengisi semua form input	Sistem akan merespon dan menerima input request dan mengarahkan ke halaman itu Kembali dengan pesan status "pemesanan sedang di proses"	Valid

2) Hasil Pengujian Mekanisme Administrator

Tabel 6. Hasil Pengujian *Blackbox* Sistem Halaman Administrator

No	Item Uji	Skenario	Test Form	Hasil harapan	Hasil
1	Input data setiap data pada menu product, material, tipe blok, warna, gambar produk, kategori	Mengisi form input sebagian tidak dikecualikan dengan bertulisan "optional" tetapi bertulisan "wajib diisi" lalu klik tambah	Mengklik tombol tambah setelah sebagian form input yang bertulisan "wajib diisi" tidak diisikan	Sistem akan menolak menambahkan suatu data dan mengarahkan pada halaman itu Kembali dengan pesan form tertentu harus di isi.	Valid
2	Input data setiap data pada menu product, material, tipe blok, warna, gambar produk, kategori	Mengisi form semua input yang bertulisan wajib dengan format yang dibutuhkan kemudian klik "tambah"	Mengklik tombol tambah setelah mengisi semua inputan yang dibutuhkan	Sistem akan menerima request dan menambahkan suatu data dengan memunculkan pesan "data berhasil ditambahkan"	Valid

No	Item Uji	Skenario	Test Form	Hasil harapan	Hasil
3	Perbaharui data setiap data pada menu product, material, tipe blok, warna, gambar produk, kategori	Mengosongkan salah satu form yang bertulisan "wajib diisi" akan di perbaharui kemudian klik "update"	Mengklik tombol perbaharui setelah mengosongkan salah satu form input yang dibutuhkan	Sistem akan menolak dan mengembalikan pada halaman itu sendiri dengan pesan error	Valid
4.	Perbaharui data setiap data pada menu product, material, tipe blok, warna, gambar produk, kategori	Mengisi form semua input yang bertulisan wajib dengan format yang dibutuhkan kemudian klik "update"	Mengklik tombol perbaharui setelah memeriksa bahwa form yang dibutuhkan tidak kosong.	Sistem akan menerima respon dan menerima request perbaharui data kemudian diarahkan ke halaman list setiap halaman dengan pesan "data telah diperbaharui"	Valid

Dari pengujian sistem diatas menggunakan *Blackbox testing* sebagai penguangan implementasi ujinya, dapat di disimpulkan bahwa setiap testing tingkat keberhasilan pada form input, tombol aksi, dan URL sesuai harapan dan valid, sehingga setiap fitur sistem dapat menangani aksi login, transaksi, *input* data dan pembaharuan data.

5. Simpulan

Pemesanan produk *Furniture* oleh pelanggan dapat di lakukan pada sistem penjualan ini, dari pemesanan dengan pembayaran kredit maupun pembayaran *cash*. Setiap data pesanan dapat digunakan sebagai rincian *contract paper* yang tadinya *contract paper* tersebut manual menggunakan selebar kertas, sekarang sudah bisa menggunakan printer untuk mencetak data pesanan. Sistem juga dapat mempermudah pengelolaan data pesanan kredit atau *cash*, dengan tanggal pembayaran yang sudah diatur maka perusahaan tidak perlu mengingatkan manual berulang kali kepada pelanggan akan jatuh tempo pembayaran.

Proses bisnis penjualan dan pemasaran akan terbantu oleh sistem ini dikarenakan pemasaran menggunakan system ini tidak lagi manual yang harus mendatangi setiap organisasi atau perusahaan juga biaya anggaran akan terjaga terkait butuh anggaran lebih. Ketika menggunakan proses bisnis yang lama.

Daftar Referensi

- [1] M. R. Society and A. Majir, "Pengaruh E-Commerce Era Industri 4 . 0 Dan Kesiapan," vol. 25, no. 2, pp. 530–536, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1574.
- [2] M. N. Abidilah, "Implementasi Framework Codeiginter (CI) Pada Sistem Informasi Pemesanan Produk dan Meningkatkan Media Promosi Pada CV Azharku Media," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 30, pp. 1–10, 2014, doi: 10.25126/jtiik.
- [3] I. P. A. E. Pratama, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis WEB Pada Story Cafe," p. 449, 2015.
- [4] K. Sandy, "Perancangan Dan Pemanfaatan E-Commerce Untuk Memperluas," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, no. March 2015, pp. 17–24, 2015.
- [5] A. Azwar, "Perancangan Website Sistem Informasi Pemasaran Dan Penjualan Berbasis E-Commerce Website Design Marketing and Sales Information System Based," *J. Ilm. STMIK U'Budiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 31–61, 2013.
- [6] B. Gambrien, A. R. Iskandar, and risnandar, "E-Commerce untuk Usaha Mikro , Kecil , dan Menengah (UMKM)," *J. Teknol. Inf. Polet. Telkom*, vol. 1, no. 4, pp. 144–151, 2012.
- [7] H. Aksad, M. R. Rifani, "Model Aplikasi Penjualan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Berbasis Web", *Jutisi: J. Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1, pp. 55-66, 2020.
- [8] M. As' ary, F. Fitriyadi, "Sistem Informasi Informasi Penjualan Pada Toko Berkat Saudara Elektronik Berbasis Android", *Progresif: J. Ilmiah Komputer*, vol. 14, no. 2, pp. 97-106, 2019.
- [9] A. Sri Wahyuningsih and A. Imam Bahron, "Sistem Informasi Penjualan Barang Furniture Berbasis Web Pada PT. Vinotindo Graha Sarana Menggunakan PHP dan MySQL," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.32736/sisfokom.v6i1.41.
- [10] P. Aditya, K. Erna, and A. Dina, "Komparasi Penggunaan Framework Codeigniter Vs Php Native Pada Sistem Informasi Manajemen Surat Sekretariat Dprd Pemasang," *J. Scr.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [11] T. R. Saputro and J. Sutopo, "Penerapan Payment Gateway Sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran Pada Website Pemesanan Paket Wisata", *Tugas Akhir*, Universitas Teknologi Yogyakarta, 2020.
- [12] A. Susanto and Meiryani, "System Development Method with The Prototype Method," *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 8, no. 7, pp. 141–144, 2019.
- [13] D. Rizky, "Mengenal Prototyping", <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-prototype-8f50322b14bf> (accessed Jun. 30, 2021).
- [14] M. B. Winanti and F. Kautsar, "Sistem Informasi Kredit Barang Pada Koperasi Karyawan PT.Pindad Bandung," *JAMIKA - J. Manaj. Inform. UNIKOM*, vol. 1, no. 4, pp. 1–24, 2014.