



**RE-DESAIN WEBSITE CV PLANKTOON
DENGAN METODE UP SELLING
DIKOMBINASIKAN DENGAN SOSIAL MEDIA
UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

MALKUS WILLYBRODUS SE

10410100107

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

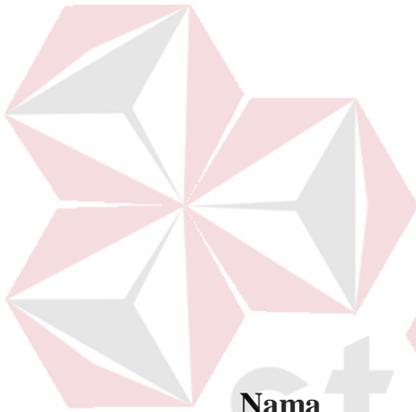
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2016

**RE-DESAIN WEBSITE CV PLANKTOON DENGAN METODE UP
SELLING DIKOMBINASIKAN DENGAN SOSIAL MEDIA
UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**



Oleh :

Nama : Malkus Willybrodus Se
NIM : 10.41010.0107
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2016

TUGAS AKHIR

RE-DESAIN WEBSITE CV PLANKTOON DENGAN METODE UP SELLING DIKOMBINASIKAN DENGAN SOSIAL MEDIA UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN

dipersiapkan dan disusun oleh

Malkus Willybrodus Se

NIM : 10.41010.0107

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada : 21 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. **Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

II. **Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.**

Penguji

I. **Dr. Januar Wibowo, S.T., M.M**

II. **Sri Hariani, S.Kom., M.MT**



Handwritten signatures of the examiners and supervisors, including a large signature at the top and smaller ones below, all written over horizontal lines.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Malkus Willybrodus Se

NIM : 10410100107

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

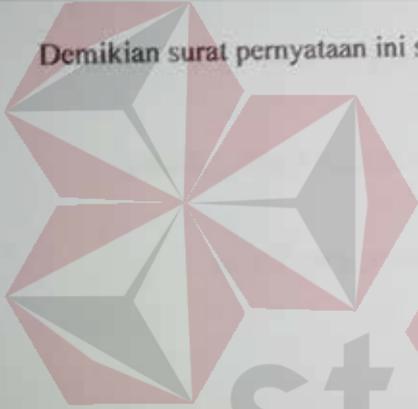
Judul Karya : RE-DESAIN WEBSITE CV PLANKTOON DENGAN
METODE UP SELLING DIKOMBINASIKAN DENGAN
SOSIAL MEDIA UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Surabaya, 21 Juni 2016



Malkus Willybrodus Se

NIM : 10.41010.0107

stikom

SURABAYA



Kupersembahkan untuk

Ibunda dan Ayahanda Tercinta, keluarga dan teman-teman

serta para pembimbing yang telah mendukung

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



“Segala sesuatu yang dijumpai tanganmu untuk dikerjakan,
kerjakanlah itu sekuat tenaga, karena tak ada pekerjaan,
pertimbangan, pengetahuan dan hikmat dalam dunia orang
mati, ke mana engkau akan pergi (Pengkhotbah 9:10)”

INSTITUT BISNIS

DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

ABSTRAK

CV Planktoon (Planktoon Garage Store) merupakan sebuah toko usaha yang berlokasi di Perumahan Permata Safira C2/2, JL. Lidah Kulon - Surabaya 60213 Jawa Timur dan memiliki *website* toko online di www.planktoonfingerboard.com yang menjual bermacam produk untuk kalangan anak muda antara lain seperti *fingerboard*, *spare part*, *parks* (miniatur dari arena permainan *skateboard*), jaket, baju, aksesoris dan tas yang semuanya merupakan hasil produksi dari CV Planktoon.

Website yang dimiliki oleh CV. Planktoon saat ini tidak memfokuskan pada kepentingan dan kepuasan pelanggan yang terbukti dengan tidak adanya sistem *member*. *Website* saat ini juga tidak membuat variasi penawaran dan pelayanan kepada pelanggan. *Website* juga tidak menyediakan hubungan langsung antara jumlah stok produk pada toko dengan stok pada *website* sehingga beberapa pemesanan kadang mengalami kendala keterlambatan atau bahkan pembatalan pesanan karena jumlah stok tidak sesuai atau habis.

Kurangnya penyebaran informasi tentang produk yang dimiliki (produk baru) menyebabkan kurangnya ketertarikan dan minat dari pihak konsumen untuk mengunjungi *website* penjualan tersebut sehingga *website* penjualan tersebut kurang populer atau kurang dikunjungi oleh pelanggan. Pihak toko juga mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi laporan penjualan, stok harian, omzet penjualan dan barang terlaris.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, dibuatlah *re-desain website* sistem penjualan yang mampu memberikan rekomendasi penentuan produk sejenis melalui strategi *up selling*, menyediakan fitur pendaftaran *member*, penyebaran informasi produk melalui sosial media, penyediaan fitur pencarian produk, pemesanan serta pembayaran sampai pada konfirmasi data pengiriman untuk pelanggan, dan pembuatan laporan barang terlaris serta laporan stok harian dan transaksi penjualan untuk pihak toko.

Dari hasil uji coba, sistem mampu menghasilkan *output* berupa rekomendasi *up selling* produk, menyebarkan informasi produk melalui sosial media, fitur pendaftaran *member*, serta menghasilkan laporan yang berupa laporan barang terlaris, stok produk dan transaksi penjualan.

Kata Kunci: *Re-desain, Website, Up Selling, Sosial Media.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat, Berkah dan Kuasa-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “RE-DESAIN WEBSITE CV PLANKTOON DENGAN METODE UP SELLING DIKOMBINASIKAN DENGAN SOSIAL MEDIA UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN”, sebagai salah satu persyaratan akhir untuk menyelesaikan Studi Strata Satu di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Mulai dari tahap perencanaan hingga tahap penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan seluruh kemudahan, kesabaran dan segala hal dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua tercinta yang telah memberikan perhatian, dukungan dan do'a restunya baik moral maupun material selama penulis menuntut ilmu.
3. Bapak Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing I yang telah membantu dan memberikan arahan serta bimbingan yang sangat berguna penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membantu dan memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini.

5. Bapak Dr. Januar Wibowo, S.T., M.M. dan Ibu Sri Hariani, S.Kom., M.MT selaku dosen penguji I dan penguji II yang telah dengan sabar membantu dan memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Yoda Aji Mahendra selaku pemilik dan manager CV. Planktoon Gerage Store yang telah membantu penulis dalam memperoleh data-data terkait penjualan untuk kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Semua sahabat-sahabat penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan tersebut di atas.

Tugas Akhir ini tentu saja masih jauh dari sempurna sehingga penulis akan senang hati dalam menerima kritik yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Kepada teman-teman yang berkenan untuk mengembangkan hasil penulisan Tugas Akhir ini dipersilahkan untuk dikembangkan pada ruang lingkup yang lebih luas dan analisa yang lebih tajam. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna.

Surabaya, 21 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Tujuan	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 <i>Website</i>	8
2.2 <i>Re-Desain</i>	9
2.3 Strategi Desain <i>Website</i> Penjualan yang Bagus dan Menarik	10
2.4 Penjualan	16
2.5 <i>Up Selling</i>	22
2.6 Media Sosial	24
2.7 <i>Software Development Kit (SDK)</i>	26

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Analisis Sistem	28
3.1.1 Identifikasi Masalah	29
3.1.2 Analisis Kebutuhan	34
3.1.3 Perancangan Sistem	37
3.1.4 Model Pengembangan	37
3.1.5 Desain Arsitektur Sistem	48
3.1.6 Desain <i>Database</i>	62
3.1.7 Desain <i>User Interface</i>	69
3.1.8 Desain <i>Input</i> atau <i>Output</i>	102
3.2 Rancangan Pengujian dan Evaluasi Sistem	105
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	117
4.1 Implementasi	118
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras	118
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	118
4.1.3 Kebutuhan <i>Hosting</i>	119
4.1.4 Pembuatan Program	119
4.1.5 Pemasangan Program	130
4.1.6 Implementasi Aplikasi	131
4.2 Evaluasi	160
4.2.1 Uji Coba Pendaftaran Pelanggan	160
4.2.2 Uji Coba <i>Login</i> Pelanggan.....	163
4.2.3 Uji Coba Pencarian Produk	166
4.2.4 Uji Coba Fitur Rekomendasi <i>Suggest Up Selling</i>	168

4.2.5 Uji Coba Pemesanan Barang	174
4.2.6 Uji Coba Konfirmasi Pembayaran.....	185
4.2.7 Uji Coba <i>Login</i> Pemilik.....	188
4.2.8 Uji Coba Kelola Data Produk.....	191
4.2.9 Uji Coba Kelola Proses <i>Upload</i> pada Sosial Media.....	198
4.2.10 Uji Coba Laporan	201
4.2.11 Perbandingan <i>Website</i> Penjualan Sebelum dan Sesudah dilakukan <i>Re-desain</i>	205
4.2.12 Evaluasi	213
BAB V PENUTUP	216
5.1 Kesimpulan	216
5.2 Saran	216
DAFTAR PUSTAKA	218
LAMPIRAN.....	219



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Business Rules</i> dengan <i>Up Selling</i>	23
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Sistem	28
Gambar 3.2 Dokumen <i>Flow</i> Transaksi Penjualan	30
Gambar 3.3 Dokumen <i>Flow</i> Transaksi Penjualan pada <i>Website</i>	31
Gambar 3.4 Alur Sistem Penjualan Toko <i>Online</i> CV Planktoon	37
Gambar 3.5 Blok Diagram Sistem Penjualan pada Toko <i>Online</i> CV Planktoon	40
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Menampilkan Data Rekomendasi <i>Up Selling</i>	44
Gambar 3.7 Sistem <i>Flow Input</i> Data Produk	49
Gambar 3.8 Sistem <i>Flow</i> Pemesanan <i>Online</i>	50
Gambar 3.9 Sistem <i>Flow</i> Cek Konfirmasi Pembayaran	51
Gambar 3.10 Diagram Jenjang <i>Website</i> Toko <i>Online</i> CV Planktoon	52
Gambar 3.11 Diagram Jenjang <i>Sub</i> Proses Mengelola Data Penjualan	52
Gambar 3.12 Diagram Jenjang <i>Sub</i> Proses Melakukan Transaksi Penjualan ..	53
Gambar 3.13 Diagram Jenjang <i>Sub</i> Proses Membuat Laporan Penjualan	54
Gambar 3.14 <i>Contex Diagram Website</i> Toko <i>Online</i> dengan Metode <i>Up Selling</i> di Kombinasikan dengan Sosial Media CV Planktoon	55
Gambar 3.15 Diagram Level 0 <i>Website</i> Toko <i>Online</i> CV Planktoon	56
Gambar 3.16 Diagram Level 1 Proses Mengolah Data Produk serta Menampilkan pada Sosial Media dan Menampilkan <i>Up Selling</i> 57	
Gambar 3.17 Diagram Level 1 Mengolah Data Transaksi Penjualan	58
Gambar 3.18 Diagram Level 1 Proses Pembuatan Laporan	58
Gambar 3.19 CDM Sistem <i>Website</i> Toko <i>Online</i> CV Planktoon	60

Gambar 3.20 PDM Sistem <i>Website Toko Online</i> CV Planktoon	61
Gambar 3.21 Desain <i>Interface</i> Halaman Utama <i>Web</i> Pelanggan	70
Gambar 3.22 Desain <i>Interface</i> Pendaftaran Pelanggan	71
Gambar 3.23 Desain <i>Interface</i> Informasi Pendaftaran Pelanggan Berhasil	71
Gambar 3.24 Desain <i>Interface</i> Informasi Verifikasi Pendaftaran	72
Gambar 3.25 Desain <i>Interface</i> Login Pelanggan.....	73
Gambar 3.26 Desain <i>Interface</i> Step 2 Login Pelanggan.....	73
Gambar 3.27 Desain <i>Interface</i> Login Pelanggan Berhasil	74
Gambar 3.28 Desain <i>Interface</i> Login Pelanggan Gagal	74
Gambar 3.29 Desain <i>Interface</i> Edit Profil Pelanggan	75
Gambar 3.30 Desain <i>Interface</i> Halaman Lihat Produk dengan Kategori Tertentu	76
Gambar 3.31 Desain <i>Interface</i> Halaman Lihat Produk dengan Merek Tertentu.....	77
Gambar 3.32 Desain <i>Interface</i> Halaman Tentang Planktoon	77
Gambar 3.33 Desain <i>Interface</i> Halaman Lihat Detail Produk	78
Gambar 3.34 Desain <i>Interface</i> Halaman Detail Produk dan <i>Up Selling</i> Produk	79
Gambar 3.35 Desain <i>Interface</i> Invoice Pemesanan Produk	80
Gambar 3.36 Desain <i>Interface</i> Keranjang Belanja (dengan Pengiriman Kirim ke Alamat Sekarang).....	81
Gambar 3.37 Desain <i>Interface</i> Keranjang Belanja (dengan Pengiriman Kirim ke Alamat Lain)	82
Gambar 3.38 Desain <i>Interface</i> Step Akhir Pemesanan dan Detil Nota Pembelian	83
Gambar 3.39 Desain <i>Interface</i> Cetak Nota Pembelian	84
Gambar 3.40 Desain <i>Interface</i> Konfirmasi Pembayaran Produk	85

Gambar 3.41 Desain <i>Interface Link</i> Konfirmasi Pembayaran Produk pada Cek Status Pemesanan	85
Gambar 3.42 Desain <i>Interface</i> Cek Status Pemesanan Pelanggan	86
Gambar 3.43 Desain <i>Interface Login</i> Petugas (Masukan ID)	87
Gambar 3.44 Desain <i>Interface Login</i> Petugas (Masukan <i>Password</i>).....	87
Gambar 3.45 Desain <i>Interface</i> Cek <i>Login</i> Petugas	88
Gambar 3.46 Desain <i>Interface</i> Halaman Awal Petugas	89
Gambar 3.47 Desain <i>Interface</i> Halaman Awal Petugas dan Desain <i>Notifikasi</i>	89
Gambar 3.48 Desain <i>Interface Maintenance</i> Data Produk	90
Gambar 3.49 Desain <i>Interface Posting</i> pada Sosial Media (Facebook dan Twitter)	91
Gambar 3.50 Desain <i>Interface Maintenance</i> Data Petugas	91
Gambar 3.51 Desain <i>Interface Maintenance</i> Data Bank	92
Gambar 3.52 Desain <i>Interface Maintenance</i> Data Pengiriman	93
Gambar 3.53 Desain <i>Interface Maintenance</i> Biaya Pengiriman	94
Gambar 3.54 Desain <i>Interface</i> Transaksi Pesanan Pelanggan	94
Gambar 3.55 Desain <i>Interface</i> Lihat Selengkapnya pada Transaksi Pesanan ..	95
Gambar 3.56 Desain <i>Interface</i> Transaksi Pembayaran Pelanggan	96
Gambar 3.57 Desain <i>Interface</i> Ketika <i>Button</i> “Detail” di Klik	96
Gambar 3.58 Desain <i>Interface</i> Detail Transaksi pada Detail Transaksi Pembayaran	97
Gambar 3.59 Desain <i>Interface</i> Transaksi yang Harus Dikirim	98
Gambar 3.60 Desain <i>Interface</i> Detail pada Transaksi yang Harus Dikirim	98
Gambar 3.61 Desain <i>Interface</i> Detail Transaksi pada Transaksi yang Harus Dikirim	99

Gambar 3.62	Desain <i>Interface</i> Kirim Barang Pada Transaksi yang Harus Dikirim	99
Gambar 3.63	Desain <i>Interface</i> Detail pada Transaksi yang Telah Dikirim	100
Gambar 3.64	Desain <i>Interface</i> Ubah Nomor Resi pada Transaksi yang Telah Dikirim	100
Gambar 3.65	Desain <i>Interface</i> Pembatalan Transaksi	101
Gambar 3.66	Desain <i>Interface</i> Kelola Stok Produk	101
Gambar 3.67	Desain <i>Output</i> Nota Transaksi	102
Gambar 3.68	Desain <i>Output</i> Laporan Transaksi Penjualan	103
Gambar 3.69	Desain <i>Output</i> Cetak Laporan Transaksi Penjualan	103
Gambar 3.70	Desain <i>Output</i> Laporan Barang Terlaris	104
Gambar 3.71	Desain <i>Output</i> Cetak Laporan Barang Terlaris	104
Gambar 3.72	Desain <i>Output</i> Stok Harian	105
Gambar 3.73	Desain <i>Output</i> Cetak Laporan Stok Harian	105
Gambar 4.1	Blok Diagram Implementasi dan Evaluasi	117
Gambar 4.2	Halaman Unduh Facebook SDK	120
Gambar 4.3	Halaman Unduh Twitter SDK	121
Gambar 4.4	Halaman Pembuatan APPS Facebook	122
Gambar 4.5	Halaman Pembuatan <i>Platform</i> Aplikasi	122
Gambar 4.6	Halaman Pengisian Nama APPS	123
Gambar 4.7	Halaman Penentuan Kategori APPS ID	123
Gambar 4.8	Halaman <i>Dashboard</i> APPS Facebook	124
Gambar 4.9	Halaman Tampilan APP ID dan APP <i>Secret</i>	124
Gambar 4.10	Halaman <i>Input</i> APP ID dan APP <i>Secret</i> pada Pengaturan Koneksi Facebook <i>Website</i>	125
Gambar 4.11	Halaman Pembuatan APPS Twitter.....	125

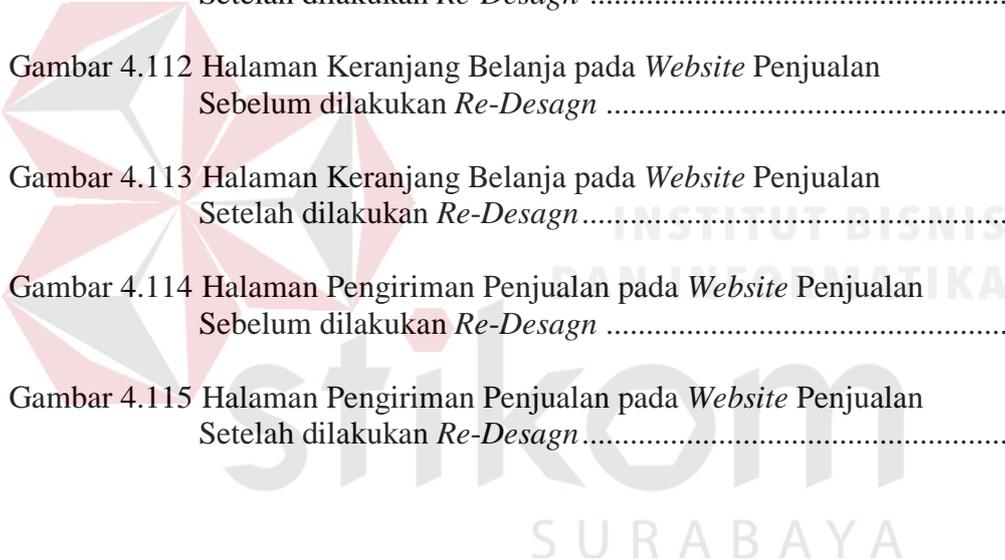
Gambar 4.12	Halaman <i>Create an Application</i> pada Twitter APPS	126
Gambar 4.13	Halaman <i>Dashboard</i> APPS Twitter	127
Gambar 4.14	Halaman <i>Tab Key and Acces Token</i>	128
Gambar 4.15	Halaman Tampilan <i>Consumer Key, Consumer Secret Acces Token dan Acces Secret</i>	129
Gambar 4.16	Halaman <i>Input Consumer Key, Consumer Secret Acces Token dan Acces Secret</i> pada Pengaturan Koneksi <i>Twitter Website</i>	130
Gambar 4.17	Halaman Utama FileZilla Saat Terhubung dengan <i>Server FTP</i> ..	131
Gambar 4.18	Pencarian Produk.....	132
Gambar 4.19	Halaman Hasil Pencarian.....	132
Gambar 4.20	Halaman Hasil Pencarian Apabila Produk Tidak Ditemukan	133
Gambar 4.21	Halaman Produk	134
Gambar 4.22	Halaman Detail Produk	135
Gambar 4.23	Halaman Rekomendasi <i>Up Selling</i>	136
Gambar 4.24	Halaman <i>Input Pesan atau Lihat Produk</i>	137
Gambar 4.25	Halaman <i>Invoice</i> Pemesanan Produk	138
Gambar 4.26	Halaman Keranjang Belanja	139
Gambar 4.27	Halaman Hapus Pesanan pada Keranjang Belanja.....	140
Gambar 4.28	Halaman Pilihan Hapus Pesanan	140
Gambar 4.29	Halaman Untuk <i>Login</i> atau Daftar Baru	141
Gambar 4.30	Halaman Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Saat ini.....	142
Gambar 4.31	Halaman Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Lain	143
Gambar 4.32	Halaman Informasi Pembayaran Transaksi.....	144
Gambar 4.33	Halaman Konfirmasi Pemesanan pada Keranjang Belanja	145
Gambar 4.34	Halaman <i>Output</i> Konfirmasi Pemesanan Akhir di <i>Website</i>	146

Gambar 4.35 Halaman <i>Output</i> Konfirmasi Pemesanan di <i>E-mail</i> Pelanggan...	147
Gambar 4.36 Halaman Nota Penjualan	148
Gambar 4.37 Halaman Cetak Nota Penjualan.....	148
Gambar 4.38 Tombol Konfirmasi Pembayaran pada Akhir Transaksi	149
Gambar 4.39 Tombol Konfirmasi Pembayaran pada Cek Status Pemesanan...	150
Gambar 4.40 <i>Form</i> Konfirmasi Pembayaran	151
Gambar 4.41 <i>E-mail</i> Konfirmasi Pembayaran Sesuai.....	151
Gambar 4.42 <i>E-mail</i> Konfirmasi Pembayaran Tidak Sesuai.....	152
Gambar 4.43 Data Transaksi Penjualan pada <i>Dashboard</i>	154
Gambar 4.44 Data Transaksi Penjualan pada Menu Transaksi	154
Gambar 4.45 Detail Transaksi Penjualan	155
Gambar 4.46 Transaksi Penjualan Menunggu Konfirmasi	155
Gambar 4.47 Transaksi Penjualan Konfirmasi Admin	156
Gambar 4.48 Detail Transaksi Pembayaran.....	157
Gambar 4.49 Data Transaksi Pembayaran Sesuai.....	157
Gambar 4.50 Data Transaksi Pengiriman.....	158
Gambar 4.51 Kirim Barang	158
Gambar 4.52 Data Transaksi yang Telah Dikirim.....	159
Gambar 4.53 Detail pada Transaksi yang Telah Dikirim.....	159
Gambar 4.54 Data Pembatalan Transaksi	160
Gambar 4.55 Halaman <i>Input</i> Pendaftaran dengan Format Benar.....	162
Gambar 4.56 Halaman Pesan <i>Link</i> Verifikasi pada <i>E-mail</i>	162
Gambar 4.57 Halaman Verifikasi Akun.....	163
Gambar 4.58 Halaman <i>Input</i> Pendaftaran dengan Format Salah	163

Gambar 4.59 Halaman <i>Login</i> dengan Format Benar.....	165
Gambar 4.60 Halaman <i>Login</i> dengan Format <i>E-mail</i> Salah.....	165
Gambar 4.61 Halaman <i>Login</i> dengan Format <i>Password</i> Salah	165
Gambar 4.62 Halaman Hasil Pencarian Apabila Produk Ditemukan.....	167
Gambar 4.63 Halaman Hasil Pencarian Apabila Produk Tidak Ditemukan	167
Gambar 4.64 Halaman Produk dengan Kategori Pomade	169
Gambar 4.65 Uji Coba Suggest <i>Up Selling</i> Produk “Squid Pomade Mr. Young”	170
Gambar 4.66 <i>Flowchart</i> Menampilkan Data Rekomendasi <i>Up Selling</i>	171
Gambar 4.67 Rekomendasi <i>Up Selling</i>	173
Gambar 4.68 Halaman <i>Input</i> Pesan	177
Gambar 4.69 Halaman Konfirmasi Pesanan	178
Gambar 4.70 Halaman Keranjang Belanja.....	178
Gambar 4.71 Halaman Ubah Pemesanan Produk.....	179
Gambar 4.72 Halaman Hapus Data Pemesanan Produk	179
Gambar 4.73 Informasi Pengiriman dengan Profil pelanggan belum lengkap .	180
Gambar 4.74 Informasi Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Saat ini	181
Gambar 4.75 Informasi Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Lain	181
Gambar 4.76 Halaman Informasi Pembayaran Transaksi.....	182
Gambar 4.77 Halaman <i>Output</i> Konfirmasi Pemesanan Akhir Di <i>Website</i>	183
Gambar 4.78 Nota Pembelian Pelanggan.....	184
Gambar 4.79 Halaman <i>Output</i> Konfirmasi Pemesanan di <i>E-mail</i> Pelanggan...	184
Gambar 4.80 <i>Form</i> Konfirmasi Pembayaran	186
Gambar 4.81 Status Pemesanan Menunggu Konfirmasi Pembayaran	187
Gambar 4.82 <i>E-mail</i> konfirmasi Pembayaran Tidak Sesuai	188

Gambar 4.83 <i>E-mail</i> Konfirmasi Pengiriman Transaksi	188
Gambar 4.84 Cek <i>Login</i> Petugas	190
Gambar 4.85 Halaman Utama Hak Akses Petugas	190
Gambar 4.86 Halaman Utama Hak Akses Pemilik	191
Gambar 4.87 Tabel Tampilan Data Produk.....	194
Gambar 4.88 Validasi Fungsi Tambah Kategori / Jenis.....	194
Gambar 4.89 Validasi Fungsi Tambah Ukuran Baru	195
Gambar 4.90 Validasi Fungsi Tambah Merek Baru.....	195
Gambar 4.91 Validasi Fungsi Tambah Warna Baru	196
Gambar 4.92 Validasi Fungsi Simpan Produk	196
Gambar 4.93 Validasi Fungsi <i>Input</i> Tanpa Data (Kosong).....	196
Gambar 4.94 Validasi Fungsi Pilih pada tabel Data Produk.....	197
Gambar 4.95 Validasi Fungsi Ubah Data produk	198
Gambar 4.96 Pilihan <i>Upload</i> pada Sosial Media	199
Gambar 4.97 Promosi Produk pada Sosial Media (Facebook)	200
Gambar 4.98 Promosi Produk pada Sosial Media (Twitter)	200
Gambar 4.99 Laporan Stok Harian.....	202
Gambar 4.100 Laporan Penjualan pada Status Sudah Selesai	203
Gambar 4.101 Laporan Penjualan pada Status di Konfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan	203
Gambar 4.102 Laporan Penjualan Pada Status Harus dilakukan Pengiriman ..	204
Gambar 4.103 Laporan Barang Terlaris	204
Gambar 4.104 Halaman Utama <i>Website</i> Penjualan Sebelum dilakukan <i>Re-Desain</i>	205
Gambar 4.105 Halaman Utama <i>Website</i> Penjualan Setelah dilakukan <i>Re-Desain</i>	206

Gambar 4.106 Tampilan Kategori pada <i>Website</i> Penjualan Sebelum dilakukan <i>Re-Desagn</i>	207
Gambar 4.107 Tampilan Kategori pada <i>Website</i> Penjualan Setelah dilakukan <i>Re-Desagn</i>	207
Gambar 4.108 Halaman Daftar Produk pada <i>Website</i> Penjualan Sebelum dilakukan <i>Re-Desagn</i>	208
Gambar 4.109 Halaman Daftar Produk pada <i>Website</i> Penjualan Setelah dilakukan <i>Re-Desagn</i>	209
Gambar 4.110 Halaman Detail Produk pada <i>Website</i> Penjualan Sebelum dilakukan <i>Re-Desagn</i>	209
Gambar 4.111 Halaman Detail Produk pada <i>Website</i> Penjualan Setelah dilakukan <i>Re-Desagn</i>	210
Gambar 4.112 Halaman Keranjang Belanja pada <i>Website</i> Penjualan Sebelum dilakukan <i>Re-Desagn</i>	211
Gambar 4.113 Halaman Keranjang Belanja pada <i>Website</i> Penjualan Setelah dilakukan <i>Re-Desagn</i>	211
Gambar 4.114 Halaman Pengiriman Penjualan pada <i>Website</i> Penjualan Sebelum dilakukan <i>Re-Desagn</i>	212
Gambar 4.115 Halaman Pengiriman Penjualan pada <i>Website</i> Penjualan Setelah dilakukan <i>Re-Desagn</i>	213



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah	33
Tabel 3.2 Kebutuhan Informasi Pemilik	35
Tabel 3.3 Kebutuhan Informasi Karyawan Toko	35
Tabel 3.4 Kebutuhan Informasi Pelanggan	36
Tabel 3.5 <i>Output</i> yang Diharapkan dari Fitur <i>Up Selling</i>	43
Tabel 3.6 <i>Master</i> Merek Produk	62
Tabel 3.7 <i>Master</i> Warna Produk	62
Tabel 3.8 <i>Master</i> Ukuran Produk	63
Tabel 3.9 <i>Master</i> Jenis Produk	63
Tabel 3.10 <i>Master</i> Produk	64
Tabel 3.11 <i>Master</i> Pelanggan	64
Tabel 3.12 <i>Master</i> Bank	65
Tabel 3.13 Penjualan	66
Tabel 3.14 Jasa Pengiriman	66
Tabel 3.15 Detil Warna Produk	67
Tabel 3.16 Detil Ukuran Produk	67
Tabel 3.17 Detil Penjualan Produk	68
Tabel 3.18 Detail Pembayaran	68
Tabel 3.19 Detail Pengiriman Penjualan	69
Tabel 3.20 Rencana Pengujian <i>Website</i> Toko <i>Online</i>	106
Tabel 3.21 Desain Uji Coba Pendaftaran Pelanggan	107
Tabel 3.22 Desain Uji Coba <i>Login</i>	108

Tabel 3.23 Desain Uji Coba Pencarian Produk	108
Tabel 3.24 Desain Uji Coba Fitur <i>Up Selling</i>	109
Tabel 3.25 Desain Uji Coba Pemesanan Barang	110
Tabel 3.26 Desain Uji Coba Konforimasi Pembayaran	112
Tabel 3.27 Desain Uji Coba <i>Login</i>	113
Tabel 3.28 Desain Uji Coba Kelola Data Produk	113
Tabel 3.29 Desain Uji Coba Kelola Proses <i>Upload</i> pada Sosial Media	115
Tabel 3.30 Desain Uji Coba Laporan	116
Tabel 4.1 Uji Coba Pendaftaran Pelanggan	161
Tabel 4.2 Uji Coba <i>Login</i>	164
Tabel 4.3 Uji Coba Pencarian Data Produk	166
Tabel 4.4 Uji Coba Tampilan Pembuatan <i>Suggest Up Selling</i>	168
Tabel 4.5 Uji Coba Tampilan Rekomendasi <i>Up Selling</i> Produk	169
Tabel 4.6 Uji Coba Pemesanan Barang	174
Tabel 4.7 Uji Coba Konfirmasi Pembayaran	185
Tabel 4.8 Uji Coba <i>Login</i>	189
Tabel 4.9 Uji Coba Kelola Data Produk	191
Tabel 4.10 Uji Coba Proses <i>Upload</i> pada Sosial Media	198
Tabel 4.11 Uji Coba Laporan	201
Tabel 4.12 Evaluasi <i>Website</i> CV Planktoon	214

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya untuk meningkatkan jumlah penjualan yang dirasa masih kurang oleh suatu badan usaha, penerapan teknologi informasi pada proses penjualan dilakukan sebagai salah satu cara bagi badan usaha tersebut. Salah satunya adalah penerapan penjualan *online* yang merupakan penjualan dengan menggunakan media internet sebagai tempat berlangsungnya transaksi jual beli. Selain itu, penjualan secara *online* perlu dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi beberapa masalah penjualan yang terjadi pada suatu badan usaha. Mulai dari kurangnya minat dari pelanggan baru, kurang meningkatnya jumlah penjualan karena kurangnya jangkauan pasar sampai dibutuhkan pengurangan biaya terhadap proses pemasaran yang dilakukan saat ini dapat di atasi dengan proses penjualan secara *online*.

CV Planktoon (Planktoon Garage Store) merupakan sebuah toko usaha yang berlokasi di Perumahan Permata Safira C2/2, JL. Lidah Kulon - Surabaya 60213 Jawa Timur dan memiliki *website* toko *online* di www.planktoonfingerboard.com. CV Planktoon menjual bermacam produk untuk kalangan anak muda seperti *fingerboard* yang merupakan versi miniatur dari *skateboard* atau juga sebuah *skateboard* yang berukuran mini yang dimainkan dengan menggunakan jari, *spare part* atau suku cadang dari *fingerboard* (*deck, wheel, truck*), *parks* yang merupakan miniatur dari arena permainan *skateboard* (taman, tangga, bangku, meja dan sebagainya) untuk *fingerboards* itu sendiri, jaket, baju (*shirt* dan *t-shirt*), aksesoris (gantungan kunci, gelang, topi dan sebagainya) dan tas yang

semuanya merupakan hasil produksi dari CV Planktoon itu sendiri. Pelanggan yang dimiliki oleh CV Planktoon tidak hanya berasal dari daerah Surabaya dan pulau Jawa saja, tapi juga tersebar di beberapa daerah di Indonesia, Italy, Spanyol dan Rusia. Strategi pemasaran yang digunakan saat ini oleh pihak CV Planktoon adalah menjadi pihak sponsor suatu *event* dengan menyuplai produk secara gratis dengan imbalan berupa promosi atau pengenalan produk atau juga yang biasa disebut dengan *Endorsement*. *Endorsement* dilakukan oleh pihak toko tidak hanya pada suatu *event* tapi juga melalui bantuan orang-orang terdekat.

Transaksi penjualan yang dilakukan oleh CV Planktoon sangat sederhana, pelanggan datang ke toko, kemudian memilih produk/barang yang akan dibelinya (dapat dilakukan dengan bantuan karyawan toko yang sedang bertugas). Kemudian pelanggan melakukan pembayaran di kasir. Pelanggan akan ditawarkan untuk mendaftarkan diri menjadi *member* toko agar mendapatkan bonus-bonus tertentu pada setiap pembelian yang dilakukan. Pelanggan tetap dan pelanggan dari luar kota atau luar negeri yang telah mengenal CV Planktoon dapat melakukan pembelian dengan cara memesan melalui telepon atau via sosial media (facebook, twitter, BBM dan sebagainya). Pihak karyawan akan mencatat pemesanan yang sebutkan oleh calon pembeli kemudian melakukan konfirmasi barang dan memberitahukan sejumlah nominal harga yang harus dibayar. Ketika pelanggan telah membayar melalui bank maka pihak toko akan mengirimkan barang yang diinginkan oleh pelanggan tersebut. Pelanggan juga dapat melakukan pembelian melalui *website*.

Sejak berdirinya pada tahun 2009, CV Planktoon mengalami peningkatan jumlah macam produk yang diperjualbelikan dan hingga saat ini pihak CV

Planktoon memiliki 17 (tujuh belas) jenis produk dengan total jumlah 203 (dua ratus tiga) produk. Semua produk tersebut, selain dipasarkan secara *offline*, juga dipasarkan secara *online* melalui *website*.

Untuk saat ini, *website* penjualan yang digunakan oleh CV Planktoon masih sangat sederhana dimana hanya mencakup proses transaksi penjualan saja. *Website* tidak memfokuskan pada kepentingan dan kepuasan pelanggan yang terbukti dengan tidak adanya sistem *member*. *Website* saat ini juga tidak membuat variasi penawaran dan pelayanan kepada pelanggan. *Website* juga tidak menyediakan hubungan langsung antara jumlah stok produk pada toko dengan stok pada *website* sehingga beberapa pemesanan kadang mengalami kendala keterlambatan atau bahkan pembatalan pesanan karena jumlah stok tidak sesuai atau habis. Ketidaknyamanan pelanggan seperti itu dapat berdampak pada penjualan usaha toko tersebut ke depan, yang memungkinkan hilangnya loyalitas pelanggan, dan mengakibatkan pelanggan tidak mau berbelanja lagi di toko *online* tersebut. Hal tersebutlah yang melandasi pemilik CV. Planktoon untuk mendesain ulang *website* penjualan saat ini.

Kurangnya penyebaran informasi tentang produk yang dimiliki (produk baru) menyebabkan kurangnya ketertarikan dan minat dari pihak konsumen untuk mengunjungi *website* penjualan tersebut sehingga *website* penjualan tersebut kurang populer atau kurang dikunjungi oleh pelanggan. Selain itu pihak toko mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi laporan penjualan, stok harian dan barang terlaris.

Dampak dari hilangnya loyalitas pelanggan juga merupakan sesuatu yang sangat fatal karena pelanggan adalah aset yang sangat berharga bagi sebuah

perusahaan, jika perusahaan kehilangan pelanggannya, maka perusahaan akan kehilangan tidak hanya *profit* dari transaksi tetapi juga kemungkinan penjualan di masa mendatang.

Disamping dua masalah tersebut, CV Planktoon sendiri berkeinginan untuk dapat meningkatkan jumlah penjualan kedepannya serta terus menjaga loyalitas pelanggan. Dalam mencapai tujuan tersebut cara yang dilakukan dengan mencari literatur yang diyakini dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, salah satunya dengan *website* toko *online* dengan penerapan strategi *up selling* dan kombinasi sosial media. *Website* toko *online* berperan dalam membantu konsumen melakukan pemesanan barang secara langsung dari seorang penjual secara *real-time* (Josip, 2011). Kombinasi sosial media memungkinkan pihak toko untuk lebih aktif dalam melakukan penyebaran informasi produk (produk baru) melalui sosial media sedangkan *up selling* merupakan program penjualan yang digunakan untuk menawarkan produk yang memiliki produk komplementer dengan nilai (*value*) yang lebih tinggi dari produk yang bersangkutan dan keduanya memiliki tingkat *confidence* 100% (Tama, 2010). Jadi dengan melakukan pembuatan *website* toko *online* dengan strategi *up selling* dan kombinasi sosial media pada *website* ini diharapkan pihak toko dapat meningkatkan layanan penyampaian informasi produk kepada pelanggan, dapat menjaga loyalitas pelanggan dan mendapatkan pelanggan baru serta mendapatkan *profit* yang diinginkan.

Dengan adanya *website* penjualan dengan penerapan strategi *up selling* dan kombinasi sosial media ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan bisnis CV. Planktoon dalam hal penyediaan fitur pencarian produk berdasarkan kategori

produk, nama produk, sistem *member*, pembayaran, penyebaran informasi (produk baru) melalui sosial media, *suggest* produk dari strategi *up selling* dan pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi data transaksi penjualan, stok harian dan barang terlaris.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang sedang terjadi yaitu:

1. Bagaimana membuat *website* penjualan CV Planktoon yang menyediakan fitur transaksi pelanggan dalam melakukan pencarian berdasarkan kategori produk, nama produk, sistem *member*, membantu penyebaran informasi mengenai produk melalui sosial media, pembayaran dan memberikan saran atau pilihan berupa produk yang memiliki nilai lebih tinggi dari produk yang bersangkutan?
2. Bagaimana membuat *website* penjualan CV Planktoon yang mampu menghasilkan laporan transaksi penjualan yang berisi data transaksi penjualan, barang terlaris dan stok harian?

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan di dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Media sosial yang digunakan sebagai media penyalur informasi berupa Facebook (www.facebook.com) dan Twitter (www.twitter.com)

2. Strategi pemasaran *up selling* yang digunakan merupakan strategi *up selling Quality* yang dimana *up selling* ini menawarkan kepada pelanggan barang dengan harga dan kualitas yang lebih bagus dari barang yang akan dibeli oleh pelanggan.
3. *Website* penjualan tidak membahas tentang sistem akuntansi perusahaan.

1.4. Tujuan

Berdasarkan masalah diatas maka tujuan dari pembuatan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan *website* penjualan yang menyediakan fitur transaksi pelanggan dalam melakukan pencarian berdasarkan kategori produk, nama produk, sistem *member*, membantu penyebaran informasi mengenai produk melalui sosial media dan memberikan pilihan berupa produk yang memiliki nilai lebih tinggi dari produk yang bersangkutan.
2. Mengembangkan *website* penjualan CV Planktoon yang mampu menghasilkan laporan transaksi penjualan yang berisi data transaksi penjualan, barang terlaris dan stok harian.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini dibedakan dengan pembagian bab-bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah dan tujuan tugas akhir ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan tentang teori dari *website*, *re-desain*, strategi desain *website* penjualan yang bagus dan menarik, penjualan, *up selling*, media sosial dan *software development kit* (SDK) serta teori tentang analisa dan perancangan sistem dan desain sistem.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISEM

Bab ini diuraikan tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Bab ini berisi tentang analisis sistem, identifikasi masalah, perancangan sistem, pengembangan sistem (*system flow*, *contex diagram*, HIPO, DFD level, ERD, struktur basis data dan tabel, desain *Input/Output*, dan rencana evaluasi hasil) kemudian merancang uji coba.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Dalam bab ini dijelaskan tentang evaluasi dari sistem yang dibuat, proses implementasi dari perangkat lunak yang telah melalui tahap evaluasi.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang hasil berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *Website*

Website adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman yang biasa kita sebut *link*. Secara teknis, *web* adalah sebuah *system* dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *internal webserver* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext* (Janner, 2000:bab12).

a. Unsur-Unsur yang Ada pada *Website*

1) Nama Domain

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama *server* komputer seperti *web server* atau *e-mail server* di jaringan komputer ataupun internet. Nama domain berfungsi untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke *server*, selain juga dipakai untuk mengingat nama *server* yang dikunjungi. Nama domain ini juga dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs *web*.

2) *Hosting*

Hosting adalah sebuah tempat untuk menyimpan data-data di internet baik berupa tulisan, gambar ataupun *file-file* lainnya.

3) *Scripts* atau Bahasa Program

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam situs pada saat diakses. Jenis *script* sangat menentukan statis, dinamis, atau interaktifnya sebuah situs.

2.2. Re-Desain

Re-desain yang berasal dari kata *re-design* terdiri dari 2 kata, yaitu *re* - dan *design*. Dalam bahasa Inggris, penggunaan kata *re* - mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga re-desain dapat diartikan sebagai desain ulang.

Beberapa definisi re-desain dari beberapa sumber :

- 1) Menurut The American Heritage Dictionary (2006) "*redesign means to make a revision in the appearance or function of*", yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.
- 2) Menurut Collins English Dictionary (2009), "*redesign is to change the design of (something)*", yang dapat diartikan mengubah desain dari (sesuatu).
- 3) Menurut Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary (2000), *redesign* berarti merancang kembali.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa re-desain mengandung pengertian merancang ulang sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam penampilan atau fungsi.

2.3. Strategi Desain Website Penjualan yang Bagus dan Menarik

Menurut (McCoy, 1997), Desain *web* yang bagus tidak hanya datang dari desainer grafik yang berpengalaman atau diprogram oleh programer yang amat ahli dalam dunia HTML. Desain *web* yang bagus dapat berupa grafik, tata letak dan interaktif yang sangat sederhana, karena tiap situs memiliki informasi yang pemakai butuhkan dan kemudahan pengaksesan dalam puncak yang tinggi.

Berikut ini merupakan beberapa cara pembuatan *website* yang menarik menurut (McCoy, 1997):

a. *Adaptive / Responsive Web Design*

Didunia saat sekarang ini pendekatan yang paling penting untuk *website* adalah desain yang *responsif*. Hal ini akan memungkinkan *website* untuk terlihat dan berfungsi dengan baik pada perangkat *mobile*, *tablet*, dan berbagai jenis komputer. Pendekatan mendasarnya terbatas pada 2 versi dari situs yang sama, yaitu *mobile* dan *desktop*, sedangkan fitur *adaptif* yang baru ini secara otomatis bisa sesuai dengan ukuran layar dan fungsi pada perangkat apapun.

b. *Typography*

Saat ini *tipografi* merupakan bagian penting dari desain *web*. *Font* Verdana dan Arial telah lama usang namun yang menggunakan masih sangat banyak. Sekarang menggunakan *font* yang unik dan desain kreatif sangat penting. Karena *tipografi* merupakan elemen penting dari setiap desain *website*, perlu mempertimbangkan semua pilihan dan cerdas dalam memilih *font* yang menarik.

c. *Fixed Menu & Content*

Fixed menu (menu dengan posisinya tetap ketika di *scroll*) dan konten yang tetap sudah menjadi *trend* yang sangat populer saat ini. Fungsi ini digunakan pada menu atau tombol, biasanya navigasi utama tetap berada pada posisinya ketika pengunjung *web* menggulir halaman (*scroll page*). Hal ini meningkatkan kegunaan (*usability*) dari *item* navigasi atau tombol sosial media yang selalu tersedia di mana pun pengunjung *web* berada pada halaman tertentu.

d. Menghindari Desain Kompleks, Pilih Minimalis

Desain *website* minimal membantu untuk menyingkirkan elemen situs yang tidak perlu. Sebuah desain sederhana namun kreatif namun cerdas dan biasanya lebih efektif dalam memberikan informasi rinci tanpa penghalang apapun. Membatasi warna dan teks dan hanya menciptakan tata letak yang unik dan cerdas yang merepresentasikan fitur inti dari *website* anda tentu akan menambah nilai dari *website*.

e. Mulai Hindari *Flash*

Seperti kita ketahui, Adobe *Flash* digunakan untuk menjadi standar dalam membuat interaksi dan animasi di *website*. Namun, *CSS3*, *HTML5* dan *Javascript* saat ini menjadi pilihan yang lebih cerdas untuk memberikan *website* pengalaman yang lebih dinamis.

f. *Background Full Page* dan Kualitas Gambar

Menggunakan halaman latar belakang yang penuh dapat memberikan pengunjung pengalaman memandang yang lebih baik. Menggunakan

gambar berkualitas tinggi dan karya seni tidak diragukan lagi bisa membuat *website* menjadi tempat yang menyenangkan untuk mata.

g. Presentasi Video

Video di *website* jika dilakukan dengan benar, tentu akan memberikan pengunjung pengalaman yang lebih baik. Membuat video yang pendek, unik dan menarik adalah cara yang bagus untuk menyajikan konten dari pada memaksa pengunjung untuk membaca konten di *website* anda.

Terdapat beberapa elemen *web* desain yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung *website*. Menurut Rognerud dalam (Bagir, 2011:6), elemen-elemen tersebut terdiri dari :

a. Sound

Auto-start sound ketika pengunjung membuka *website*, kadang bisa sangat mengganggu, apalagi jika pengguna berada di ruang yang sedang hening. Jika suara ini sebenarnya memiliki *value* yang menjual, sebaiknya sediakan tombol untuk mematikan.

b. Pop-ups

Sebagian besar pengunjung tidak menyukai kehadirannya. Karena ketika pengunjung ingin segera membaca konten yang dituju harus terganggu munculnya kotak kecil di tengah halaman dan pengguna harus mencari tombol *exit*, yang kadang malah masuk *tab* baru dengan konten yang ada pada *pop-ups* tersebut.

c. *Background Images*

Background berupa foto pada *web* desain terlihat amatir, jika ini membuat *loading* melambat. Namun *tren* desain *website* 2014 makin banyak orang yang menggunakan *background* berupa foto resolusi tinggi, mengingat kecepatan internet makin mumpuni. Laporan *The Next Web*, Akamai mencatat kecepatan rata-rata internet di Indonesia sudah meningkat hingga 1,5 Mbps. Sayangnya tidak semua wilayah di Indonesia bisa mencapai kecepatan tersebut.

d. *Navigation*

Website haruslah mudah dinavigasikan dengan meletakkan *bar* navigasi di bagian atas halaman (umumnya diatas). Dan jaga konsistensi tampilan navigasi ini di setiap halaman. Namun jika memasang *bar* navigasi di atas dan sebelah kiri, pastikan tidak rancu. Atau untuk *scrolling web*, letakkan navigasi pada bagian bawah atau samping dengan jelas.

e. *Splash Pages*

Splash pages merupakan penghalang jalan menuju konten sebuah *web*. Karena pada dasarnya ketika pengunjung masuk ke sebuah *web*, mengapa masih harus diberi pilihan untuk menekan tombol *enter*. Namun beberapa pihak mengabaikan hal ini. Terbukti masih banyak yang membuat *web* desain dengan *splash page* agar lebih menarik bagi pengunjung.

f. *Click & scroll*

Minimalkan jumlah klik *mouse* dan *scroll* pada *web*, karena ini akan beresiko kehilangan pengunjung. Untuk *web* dengan konsep *scrolling*

menjadi sebuah pengecualian, karena dari awal konsep mereka adalah memberikan pengalaman kepada pengunjung.

g. *Link to Home*

Menjadi hal mutlak untuk menyertakan *link* ke *home* pada setiap halaman.

Karena seringkali dengan alasan yang tidak diketahui, pengunjung ingin kembali ke *homepage*.

h. *Compressed Photos*

Gunakan *software grafis* untuk mengkompres ukuran foto. Hemat *disk space* dan mempercepat waktu *download*.

i. *Batasan Lebar Konten*

Batasi lebar konten *web*, pastikan pengunjung yang akses *web* melalui berbagai ukuran layar masih bisa menerima konten tanpa perlu melakukan penggeseran kesamping. Untuk tren desain *layout*, *web designer* mengatasi hal ini dengan konsep *responsive design*.

j. *Teks yang Cukup Besar dan Mudah Dibaca*

Background harus kontras dengan warna teks. Hindari menempatkan teks di atas gambar, dan menggunakan ruang antar baris agar teks lebih mudah dibaca. Jika ingin menekankan sebuah kalimat, jangan menggunakan garis bawah pada teks, melainkan miringkan hurufnya, tebalkan atau beri warna berbeda. Tapi jangan berubah-ubah, konsisten dengan salah satunya saja.

k. *Link*

Sebuah *link url* panjang yang tergabung ke dalam teks, sedikit mengganggu pembaca konten. Sebaiknya tanam *link* itu pada teks tertentu, dan hanya muncul ketika pembaca berniat masuk ke dalamnya.

l. Buka *Link* pada *New Tab*

Pastikan *website* tetap terpampang di *browser* walaupun *link* telah di klik. Arahkan *link* itu ke *new tab*. Jadi pengunjung akan mudah menemukan *web* awal kembali.

m. *Contact Information*

Pastikan kontak informasi ini tersedia di semua halaman dan mudah ditemukan. Memang elemen *web* desain yang satu ini wajib ada terutama di halaman *home* sebuah *website*.

Untuk memenuhi kebutuhan *website* penjualan diperlukan beberapa hal seperti:

a. *Web Host*

Dalam rangka untuk mempublikasikan toko *online* di internet, harus dilakukan pendaftaran *account* sebuah toko *online* dengan penyedia *web-host*, yang juga akan menyediakan nama domain untuk sebuah toko *online*. Ketika memilih *web-host*, hal yang perlu dipertimbangkan adalah biaya bulanan, jumlah kapasitas penyimpanan dan *bandwidth* (ukuran *download* dari pengunjung) disertakan dengan layanan.

b. *Fitur Keranjang Belanja*

Toko *online* perlu keranjang belanja sebagai perangkat lunak untuk toko *online*. Sistem keranjang belanja memungkinkan untuk membuat halaman produk pelanggan dapat mengakses dan menambahkan *item* ke "keranjang belanja" *virtual* untuk pembelian produk. Toko *online* harus mengintegrasikan informasi keranjang belanja ke *account* pelanggan.

c. Foto dan Deskripsi

Setelah memiliki perangkat lunak keranjang belanja untuk toko *online*, toko *online* perlu untuk mengumpulkan dan meng-*upload* foto dan deskripsi produk. Pengambilan gambar produk bisa dilakukan sendiri atau bisa melalui tempat asal produk. Penulisan deskripsi produk dapat dilakukan sekitar 100 sampai 150 kata untuk menggambarkan setiap *item* yang akan menarik pengunjung untuk membeli agar tertarik membeli, termasuk informasi harga.

d. Kontak dan Halaman Privasi

Ketika toko *online* sudah dioperasikan, pemilik harus meyakinkan pengunjung bahwa toko *online* adalah bisnis yang sah dan mapan. Penting untuk memasukkan kontak dan halaman kebijakan privasi toko *online* di samping halaman toko *online*. Halaman kontak daftar alamat surat, nomor telepon, *e-mail* dan bentuk sosial media informasi kontak, sedangkan kebijakan privasi menginformasikan pengguna tentang bagaimana toko *online* berencana untuk mengelola informasi pelanggan.

2.4. Penjualan

Penjualan menurut (William, 1998: 10), adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan kedua belah pihak.

Dari pengertian penjualan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penjualan adalah penyerahan barang dan jasa atau aktivitasnya lainnya dalam periode

tertentu dengan membebankan suatu jumlah tertentu kepada langganan atau konsumen.

a. Jenis-Jenis Penjualan

Ada beberapa jenis penjualan menurut (Basu, 1998:11) yaitu:

1) *Trade Selling*

Dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilahkan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka. Hal ini melibatkan para penyalur dengan kegiatan promosi, peragaan, persediaan dan pengadaan produk baru, jadi titik beratnya pada penjualan melalui penyalur daripada penjualan ke pembeli akhir.

2) *Missionary Selling*

Dalam *missionary selling* penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-barang dari penyalur perusahaan. Dalam hal ini perusahaan yang bersangkutan memiliki penyalur sendiri dalam pendistribusian produknya.

3) *Technical Selling*

Yaitu berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat pada pembeli akhir dari barang dan jasanya dengan menunjukkan bagaimana produk dan jasa yang ditawarkan dapat mengatasi masalah tersebut.

4) *New Business Selling*

Yaitu berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli. Jenis penjualan ini sering dipakai oleh perusahaan asuransi.

5) *Responsive Selling*

Dua jenis penjualan utama disini adalah *route driving* dan *retailing*. Jenis penjualan seperti ini tidak akan menciptakan penjualan yang terlalu besar meskipun layanan yang baik dan hubungan pelanggan yang menyenangkan dapat menjurus pada pembelian ulang.

b. Langkah-Langkah dalam Proses Penjualan

Menurut (Kotler, 2001), langkah-langkah dalam proses penjualan meliputi:

1) Memilih prospek dan menilai langkah pertama dalam proses penjualan adalah memilih prospek (*prospecting*), yaitu mencari siapa yang dapat masuk sebagai pelanggan potensial.

Tenaga penjual perlu mengetahui cara menilai prospek (*qualify*) artinya cara mengenali calon yang baik dan menyisihkan calon yang jelek. Prospek dapat dinilai dengan meneliti kemampuan keuangan, volume bisnis, kebutuhan spesial, lokasi dan kemungkinan untuk tumbuh.

2) Pra Pendekatan.

Sebelum mengunjungi seorang calon pembeli, tenaga penjual sebaiknya mempelajari sebanyak mungkin mengenai organisasi (apa yang dibutuhkan, siapa yang terlibat dalam pembelian) dan pembelinya (karakteristik dan gaya membeli). Langkah-langkah ini dikenal dengan istilah pra pendekatan. tenaga penjual sebaiknya menetapkan tujuan kunjungan yang mungkin untuk menilai calon, mengumpulkan informasi, atau membuat penjualan langsung.

3) Pendekatan

Dalam langkah ini, tenaga penjual sebaiknya mengetahui caranya bertemu dan menyapa pembeli serta menjalin hubungan menjadi awal yang baik. Langkah ini mencakup penampilan tenaga penjual, kata-kata pembukaan, dan tindak lanjutan.

4) Presentasi dan Demonstrasi

Dalam langkah presentasi dari proses penjualan, tenaga penjual menceritakan riwayat produk kepada pembeli, menunjukkan bagaimana produk akan menghasilkan dan menghemat uang. Presentasi penjualan dapat diperbaiki dengan alat bantu demonstrasi, seperti buku kecil, pita video, dan sampel produk.

5) Mengatasi keberatan pelanggan.

Pelanggan hampir selalu mempunyai keberatan selama presentasi atau ketika diminta untuk memesan. Dalam mengatasi keberatan, tenaga penjual harus menggunakan pendekatan positif, menggali keberatan tersembunyi, meminta pembeli untuk menjelaskan keberatan, menggunakan keberatan sebagai peluang untuk memberikan informasi lebih banyak dan mengubah keberatan menjadi alasan untuk membeli.

6) Menutup

Menutup merupakan langkah dalam proses penjualan ketika tenaga penjual meminta pelanggan untuk memesan. Tenaga penjual harus mengetahui cara mengenali tanda-tanda penutupan dari pembeli termasuk gerakan fisik, komentar dan pertanyaan.

7) Tindak Lanjut

Merupakan langkah terakhir dalam proses penjualan ketika tenaga penjual melakukan tindak lanjut setelah penjualan untuk memastikan kepuasan pelanggan dan bisnis berulang.

c. Faktor yang Mempengaruhi Penjualan

Dalam prakteknya perencanaan penjualan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut (Basu, 1998:129), faktor-faktor tersebut yaitu:

1) Kondisi dan Kemampuan Penjual

Transaksi jual beli merupakan pemindahan hak milik secara komersial atas barang dan jasa, pada prinsipnya melibatkan dua pihak yaitu penjual sebagai pihak pertama dan pembeli sebagai pihak kedua.

Disini penjual harus dapat meyakinkan kepada pembelinya agar dapat mencapai sasaran penjualan yang diharapkan. Untuk maksud tersebut para penjual harus memahami beberapa masalah penting yang sangat berkaitan yaitu : jenis dan karakteristik barang yang akan ditawarkan, harga produk dan syarat penjualan seperti : pembayaran, pengantaran, pelayanan purna jual dan sebagainya.

2) Kondisi Pasar

Sebagai kelompok pembeli atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualan. Adapun jenis faktor-faktor kondisi pasar yang perlu diperhatikan adalah pasarnya, apakah pasar konsumen, pasar penjual, pasar industri, pasar pemerintah/pasar internasional, kelompok pembeli atau segmen

pasarnya, daya belinya, frekuensi pembeliannya, keinginan dan kebutuhannya.

3) Modal

Akan lebih sulit bagi penjual untuk menjual barangnya apabila barang yang dijual itu belum dikenal oleh pembeli atau apabila lokasi pembeli jauh dari tempat penjual. Dalam keadaan seperti ini, penjual harus memperkenalkan dahulu atau membawa barangnya ketempat pembeli. Untuk melaksanakan maksud tersebut diperlukan adanya saran serta usaha seperti alat transportasi, tempat peraga baik diluar maupun didalam perusahaan, usaha promosi dan sebagainya. Semua ini hanya dapat dilakukan apabila penjual memiliki sejumlah modal yang diperlukan oleh perusahaan.

4) Kondisi Organisasi Perusahaan

Pada perusahaan besar biasanya masalah penjualan ditangani oleh bagian penjualan yang dipegang oleh orang-orang tertentu/ahli dibidang penjualan. Lain halnya dengan perusahaan kecil masalah-masalah penjualan ditangani oleh orang-orang yang juga melakukan fungsi lain. Hal ini disebabkan oleh tenaga kerjanya yang lebih sedikit. Sistem organisasi juga lebih sederhana masalah-masalah yang dihadapinya juga tidak sekompleks perusahaan besar biasanya masalah perusahaan ini ditangani oleh perusahaan dan tidak diberikan kepada orang lain.

5) Faktor lain

Faktor-faktor yang sering mempengaruhi penjualan yaitu periklanan, peragaan, kampanye, dan pemberian hadiah. Namun untuk melaksanakannya diperlukan dana yang tidak sedikit. Bagi perusahaan yang memiliki modal yang kuat kegiatan ini secara rutin dapat dilakukan sebaliknya perusahaan kecil jarang melakukan karena memiliki modal sedikit.

2.5. *Up Selling*

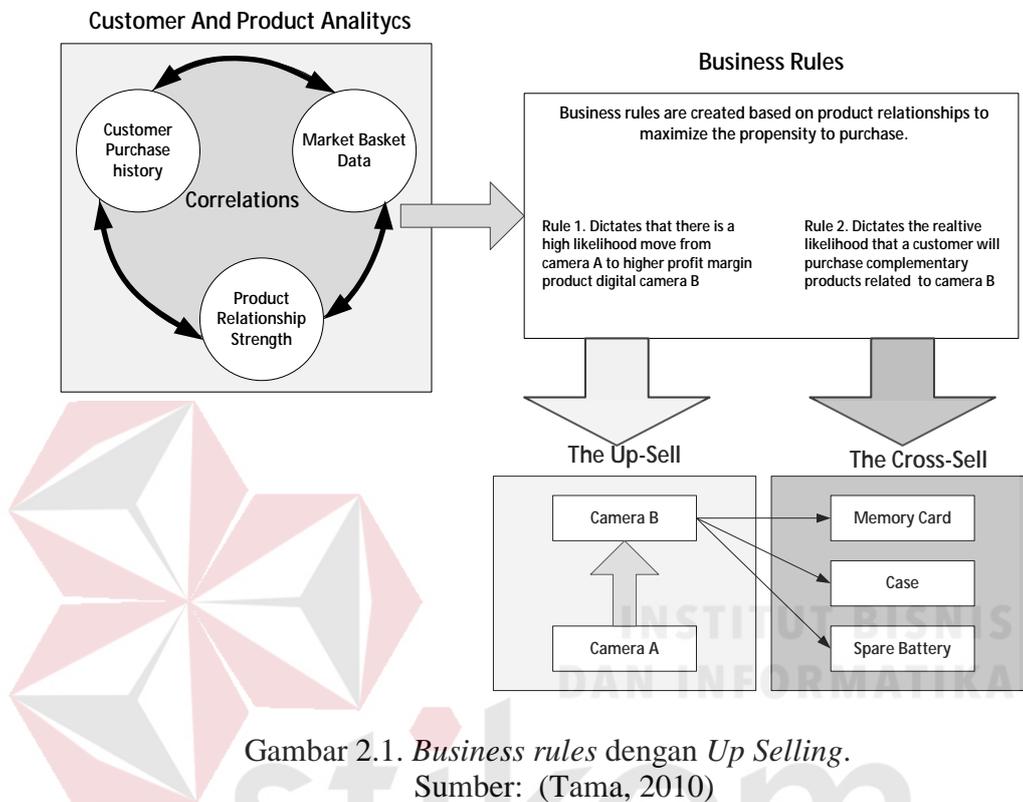
Up selling lebih menekankan pada menjual produk yang diinginkan pembeli dengan menawarkan produk sejenis yang memiliki keunggulan lebih banyak. Tujuannya adalah supaya pembeli mengeluarkan uang lebih banyak untuk suatu produk tertentu, supaya perusahaan bisa mendapatkan keuntungan lebih banyak.

Menurut (Pradipto, 2010), *up selling* merupakan konsep dari *Customer Relationship Management* (CRM) dimana strategi ini merupakan usaha mencari peluang untuk menaikkan harga, atau dengan kata lain memotivasi pelanggan mereka agar mau menggunakan produk yang lebih mahal.

Up selling juga merupakan program penjualan yang digunakan untuk menawarkan produk yang memiliki produk komplementer dengan nilai (*value*) yang lebih tinggi dari produk yang bersangkutan dan keduanya memiliki tingkat *confidence* 100% (Tama, 2010).

Up selling biasanya digunakan oleh sebagian besar *website* penjualan untuk menentukan rekomendasi produk apa yang seharusnya dijual. Sebagai contoh dapat dilihat salah satu *online bookstore* terkemuka seperti [Amazon.com](https://www.amazon.com) dapat

dengan jelas terlihat bahwa jika seorang pelanggan membeli buku secara *online* maka *website* akan memberikan pula rekomendasi mengenai *related books* yang direkomendasikan untuk dibeli.



Gambar 2.1. *Business rules* dengan *Up Selling*.
Sumber: (Tama, 2010)

Seperti yang dijelaskan oleh (Schiffman, 2005), *Up selling* mempunyai 3 *type* sebagai berikut:

1. *Up Selling Quality*

Up selling yang menawarkan kepada pelanggan barang dengan jenis yang sama dan memiliki harga dan kualitas yang lebih dari barang yang akan dibeli oleh pelanggan.

2. *Up Selling Features (Sell more of what your customer are already buying)*

“Menjual lebih dari apa yang sudah pelanggan anda beli”.

Up selling ini menawarkan kepada pelanggan untuk membeli barang lain yang masih berhubungan dengan barang yang akan dibeli oleh pelanggan.

3. *Up Selling Accessories (Sell complementary product and service)*

“Menjual produk dan layanan pelengkap”.

Up selling yang digunakan untuk menawarkan produk tambahan atau pelengkap yang berhubungan dengan barang yang akan dibeli pelanggan.

4. *Introduce Non-Complementary Products and Services*

“Memperkenalkan produk dan jasa bukan pelengkap”.

Up selling yang digunakan untuk menawarkan produk yang bukan merupakan produk tambahan atau pelengkap dari produk tersebut tapi masih merupakan satu jenis yang sama.

Tahapan-tahapan dalam menjalankan metode *up selling quality* yang akan digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses dimulai saat pelanggan melihat produk yang ingin dibeli.
2. *System* akan memulai pencarian tentang produk-produk mana saja yang mempunyai tingkatan produk yang lebih tinggi dari produk yang ingin dibeli oleh pelanggan tersebut.
3. Dari hasil pencarian tersebut, pelanggan akan diberikan *suggest* atau saran berupa beberapa produk yang direkomendasikan untuk dibeli.

2.6. Media Sosial

Media sosial (*social media*) adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara *online* di dunia maya (internet). Para pengguna (*user*) media sosial

berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (*sharing*), dan membangun jaringan (*networking*).

Jika kita mencari definisi media sosial di mesin pencari google, dengan mengetikkan kata kunci "*social media meaning*", maka google menampilkan pengertian media sosial sebagai "*websites and applications used for social networking*" yang berarti 'website dan aplikasi yang digunakan untuk jejaring sosial'.

Selain itu, media sosial juga bisa berarti sebuah media *online*, dengan para penggunanya (*users*) bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi *web 2.0*, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*."

a. Karakteristik Media Sosial

Media sosial mempunyai ciri - ciri sebagai berikut:

- 1) Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa ke berbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet.
- 2) Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*.
- 3) Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat jika dibandingkan media lainnya.

- 4) Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

2.7. *Software Development Kit (SDK)*

Plugins sosial media atau biasa disebut juga dengan SDK (*Software Development Kit*) yang dalam bahasa Indonesianya berarti Perangkat Lunak Pengembangan Kit (atau bisa disebut ” devkit “) adalah satu set perangkat lunak pengembangan yang memungkinkan kita untuk menciptakan aplikasi, kerangka kerja perangkat lunak, *platform* perangkat keras, sistem komputer, konsol video *game*, sistem operasi, atau serupa *platform*.

Sesuatu yang sederhana seperti sebuah antarmuka pemrograman aplikasi (API) dalam bentuk beberapa *file* ke antarmuka tertentu, ke bahasa pemrograman tertentu atau termasuk *hardware* canggih untuk berkomunikasi dengan sistem tertentu. Pada umumnya IDE (*Integrated Development Environment*) sudah termasuk alat bantu *debugging* dan utilitas yang sering disajikan dalam lingkungan pengembangan terpadu (IDE). SDK juga sering termasuk kode contoh dan catatan teknis pendukung atau dokumentasi pendukung lainnya untuk membantu memperjelas poin dari bahan referensi utama.

SDK banyak disediakan secara gratis untuk mendorong pengembang untuk menggunakan sistem atau bahasa tertentu. Kadang-kadang ini digunakan sebagai alat pemasaran.

SDK yang akan digunakan kali ini untuk membangun hubungan antara aplikasi dan sosial media adalah

1) SDK Facebook 4.4

SDK ini sudah disiapkan dan diberikan oleh pihak facebook yang bisa di dapatkan secara gratis pada *website developer* facebook pada halaman <https://developers.facebook.com/>.

2) SDK Twitter

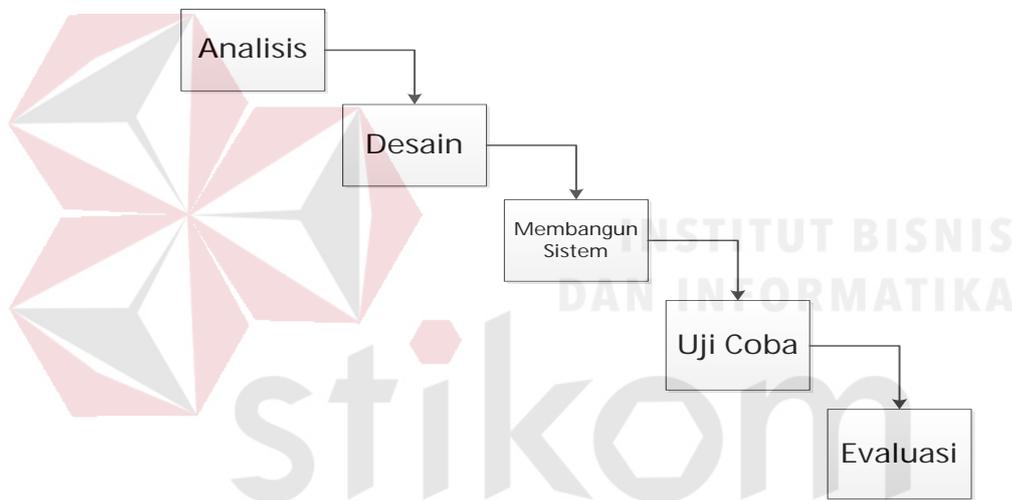
Pihak *development* sudah menyiapkan SDK dalam bentuk API (*Application Programming Interface*) yang tersedia secara gratis pada *website developer* twitter di <https://dev.twitter.com/overview/api>.



BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada tahapan ini akan dilakukan analisis dan perancangan sistem, dimana model pengembangan akan menggunakan model *waterfall*, dimana model *waterfall* terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean sistem, pengujian sistem, dan *deploy* sistem. Secara garis besar digambarkan seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Sistem

3.1 Analisis Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan sebuah analisis sistem untuk mengetahui kelemahan-kelemahan sistem yang terjadi pada saat ini dan kebutuhan-kebutuhan yang perlu dipenuhi. Hasil analisis tersebut akan digunakan untuk memperbaiki dan melengkapi sistem yang sudah ada saat ini.

3.1.1 Identifikasi Masalah

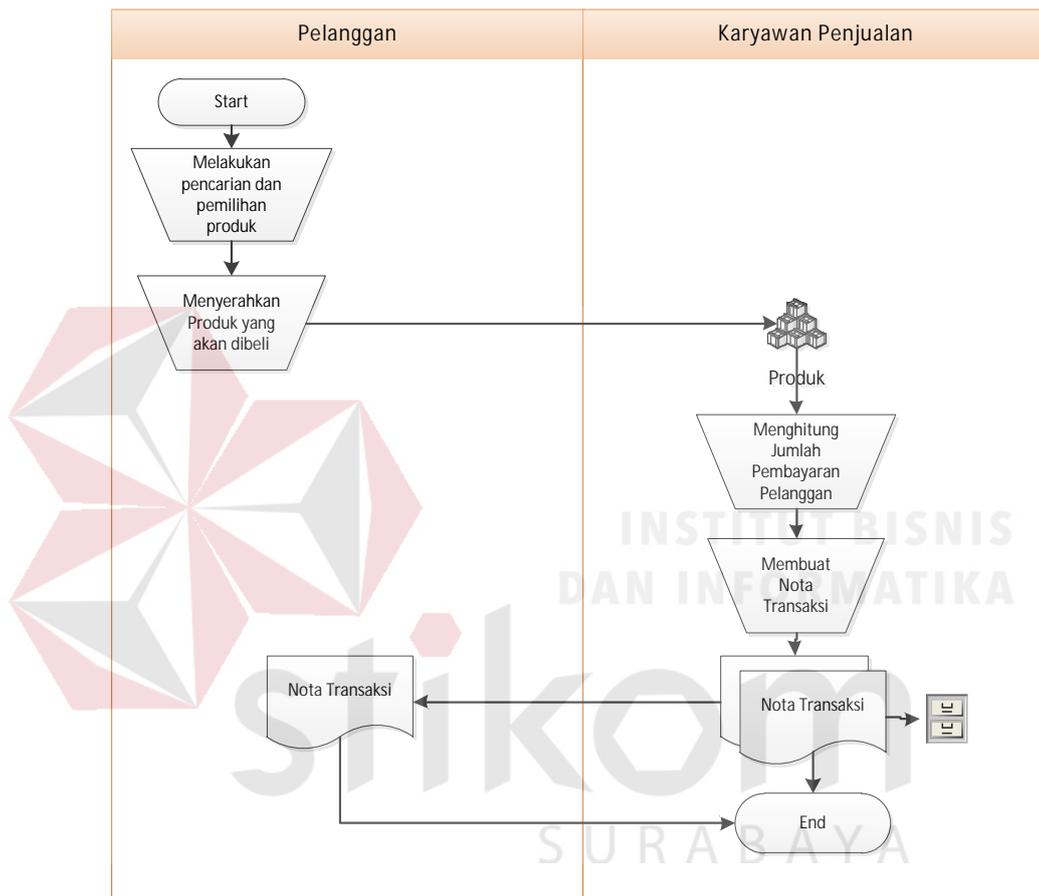
CV Planktoon (Planktoon Garage Store) merupakan sebuah toko usaha yang berlokasi di Perumahan Permata Safira C2/2, JL. Lidah Kulon - Surabaya 60213 Jawa Timur dan memiliki *website* toko *online* di www.planktoonfingerboard.com. CV Planktoon menjual bermacam produk untuk kalangan anak muda seperti *fingerboard*, *spare part*, *parks*, baju (*shirt* dan *t-shirt*), aksesoris (gantungan kunci, gelang, topi dan sebagainya) dan tas yang semuanya merupakan hasil produksi dari CV Planktoon itu sendiri.

Kegiatan penjualan yang dilakukan oleh CV Planktoon pada Planktoon Garage Store sama seperti kegiatan penjualan pada umumnya. *Website* toko *online* yang dimiliki oleh CV Planktoon pada *link* www.planktoonfingerboard.com juga masih sangat sederhana dimana hanya mencakup proses transaksi penjualan saja. Berikut ini adalah gambaran proses bisnis dari hasil observasi yang ada, yang akan digambarkan dalam diagram berikut ini tentang transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan:

A. Transaksi Pejualan

Proses bisnis transaksi penjualan pada CV Planktoon selama ini dapat dilihat pada gambar 3.2. Proses ini dimulai dari pelanggan yang melakukan pencarian dan pemilihan produk. Setelah selesai melakukan pemilihan, pelanggan menyerahkan barang yang dibeli kepada bagian penjualan atau kasir. Kemudian bagian penjualan akan mencatat data barang yang dibeli pada nota dan menghitung total harga yang harus dibayar oleh pelanggan. Setelah melakukan perhitungan seluruh barang, pihak kasir akan menyampaikan harga yang harus

dibayar oleh pelanggan. Setelah pelanggan melakukan pembayaran, pihak kasir akan memberikan nota berwarna putih kepada pelanggan dan nota berwarna merah akan disimpan sebagai rekap pada akhir periode sedangkan nota berwarna kuning akan diberikan pada pihak bagian gudang.

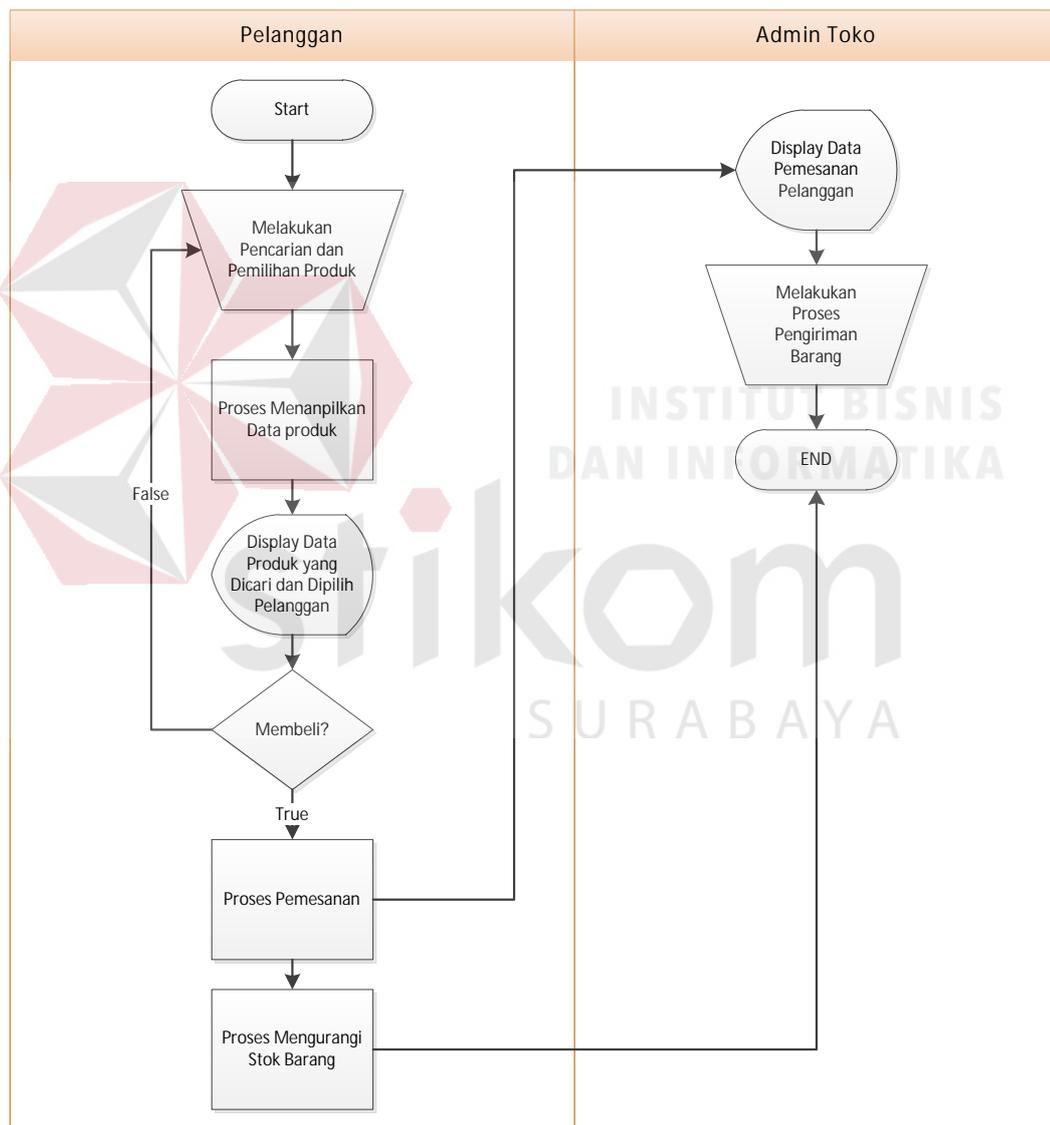


Gambar 3.2 Dokumen *Flow* Transaksi Penjualan

B. Transaksi Penjualan Melalui Web

Proses bisnis transaksi penjualan pada *website* CV Planktoon selama ini dapat dilihat pada gambar 3.3. Proses ini dimulai dari pelanggan yang melakukan pencarian dan pemilihan produk yang ingin dibelinya. Setelah selesai melakukan pemilihan, pelanggan dapat melakukan pembelian dengan melakukan klik pada

“*add to cart*” lalu dapat melakukan *checkout* untuk kemudian pelanggan akan dihadapkan pada *shopping cart* dan memberikan informasi pengiriman dan pembayaran setelah selesai pelanggan akan mendapatkan sebuah nota penjualan. Kemudian sistem akan memberikan informasi pemesanan pada bagian admin sehingga pihak admin dapat melakukan proses penyiapan dan pengiriman barang pesanan.



Gambar 3.3 Dokumen *Flow* Transaksi Penjualan pada *Website*

Website penjualan yang dimiliki oleh CV Planktoon masih sangat sederhana dimana hanya mencakup proses transaksi penjualan saja. *Website* tidak menfokuskan pada kepentingan dan kepuasan pelanggan yang dimana terbukti dengan tidak adanya sistem *member* untuk pelanggan, sehingga pelanggan akan selalu diminta mengisi informasi data pelanggan dan informasi pengiriman pada setiap pembelian yang dilakukan.

Website toko *online* CV Planktoon saat ini juga tidak membuat variasi penawaran barang terhadap pelanggan, dimana strategi membuat penawaran terhadap barang yang sejenis dan memiliki nilai lebih tinggi dari produk yang bersangkutan memungkinkan peningkatan penjualan yang dilakukan oleh toko dan dapat membantu toko mendapatkan *profit* yang diinginkan apabila pelanggan yang bersangkutan tertarik untuk melakukan pembelian terhadap produk yang ditawarkan.

Kurangnya penyebaran informasi tentang produk yang dimiliki menyebabkan juga kurangnya ketertarikan dan minat konsumen untuk mengunjungi *website* penjualan tersebut sehingga *website* penjualan kurang populer atau kurang dikunjungi oleh pelanggan.

Pihak manajemen memiliki tanggung jawab untuk mengelola dan mengawasi semua kegiatan operasional bisnis. Namun ada permasalahan yang dialami oleh pihak manajemen yaitu tidak adanya informasi tentang stok produk pada *website* sehingga stok produk terkadang kosong (berjumlah 0 pada *website*) walaupun sebenarnya terdapat stok pada toko atau terdapat banyak stok produk pada *website* namun kenyataannya pada toko stok tersebut tidak ada.

Dari identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa CV Planktoon membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu pelanggan untuk melakukan pencarian produk, pembelian, pembayaran, *suggest* produk dari strategi *up selling*, penyebaran informasi berupa produk baru melalui sosial media, dan pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi data transaksi penjualan, stok harian dan barang terlaris.

Maka dalam tahap ini juga dituliskan perincian terhadap identifikasi masalah yang timbul pada CV Planktoon dan akibat yang bisa ditimbulkan dari masalah tersebut. Dari data tersebut, juga ditentukan tujuan perbaikan sistem yang berupa target dan batasan sistem yang akan dibuat. Tabel identifikasi masalah dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Identifikasi Masalah

No.	Cause and effect analysis		Sistem improvement objectives	
	Masalah	Akibat	Target Sistem	Batasan Sistem
1.	<i>Website</i> tidak memiliki sistem <i>member</i>	Pelanggan selalu diminta mengisi informasi data diri pelanggan dan informasi pengiriman pada setiap pembelian yang dilakukan	Sistem dapat menyediakan fitur pendaftaran <i>member</i> untuk pelanggan	Sistem mampu menyediakan fitur pendaftaran <i>member</i> untuk menyimpan data diri pelanggan <i>website</i> CV Planktoon
2.	<i>Website</i> tidak membuat variasi penawaran produk pada pelanggan	Pelanggan tidak mengetahui produk-produk lain yang memiliki nilai (<i>value</i>) yang lebih tinggi atau produk yang lebih bagus dari produk yang	Sistem dapat memberikan informasi mengenai <i>up selling</i> produk sebagai upaya pemberian informasi pilihan	Sistem mampu menampilkan rekomendasi <i>up selling</i> sebagai upaya pemberian informasi pilihan produk serupa yang memiliki

No.	Cause and effect analysis		Sistem improvement objectives	
	Masalah	Akibat	Target Sistem	Batasan Sistem
		sedang dipilihnya.	produk serupa yang memiliki nilai lebih baik	nilai lebih baik
3.	Kurangnya penyebaran informasi tentang produk yang dimiliki	Kurangnya ketertarikan dan minat pelanggan untuk mengunjungi <i>website</i> sehingga <i>website</i> penjualan kurang populer atau kurang dikunjungi oleh pelanggan	Sistem dapat menyediakan fitur untuk melakukan penyebaran informasi produk	Sistem mampu menyediakan fitur untuk melakukan penyebaran informasi (produk terbaru) melalui sosial media (facebook dan twitter)
4.	Kesulitan dalam pembuatan laporan yang informatif	Pihak CV. Planktoon kurang mengetahui kapan harus melakukan stok produk	Sistem dapat menyediakan fitur pembuatan laporan secara terkomputerisasi	Sistem mampu menyediakan pembuatan laporan yang berisi tentang laporan stok produk dan dilengkapi dengan laporan transaksi penjualan dan laporan barang terlaris.

3.1.2 Analisis Kebutuhan

Dengan adanya permasalahan di atas maka dibuatlah perancangan analisis kebutuhan, dimulai dari proses identifikasi informasi kebutuhan pengguna seperti, kepada siapa informasi disampaikan, informasi apa saja yang perlu disajikan dan seberapa detail informasi tersebut disampaikan dan apa saja yang diperlukan untuk mendapat informasi tersebut. Informasi disajikan kepada pihak yang berwenang dalam sistem yang akan diuraikan dalam tabel sebagai berikut.

A. Kebutuhan Informasi Pemilik

Merupakan *output* sistem yang dapat digunakan pemilik dalam melakukan *monitoring*, evaluasi, maupun pengambilan keputusan dalam kegiatan transaksi penjualan. Daftar laporan pemilik adalah seperti pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kebutuhan Informasi Pemilik

No.	Kebutuhan Informasi		Tujuan	Data yang dibutuhkan
	Utama	Detail		
1.	View laporan penjualan	Jumlah angka penjualan dalam setiap bulannya	Digunakan untuk melihat informasi penjualan	Data produk, data penjualan
2.	View laporan barang terlaris	Jumlah barang dengan penjualan terbanyak		
3.	View laporan stok harian	Jumlah barang setiap hari		

B. Kebutuhan Informasi Karyawan Toko

Merupakan *output* sistem yang dapat digunakan karyawan toko dalam melakukan *monitoring* terhadap transaksi penjualan. Daftar informasi karyawan dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kebutuhan Informasi Karyawan Toko

No.	Kebutuhan Informasi		Tujuan	Data yang dibutuhkan
	Utama	Detail		
1.	Transaksi Penjualan	View transaksi penjualan dan konfirmasi pembayaran yang	Digunakan untuk melihat data	Data produk, data pelanggan, data penjualan,

No.	Kebutuhan Informasi		Tujuan	Data yang dibutuhkan
	Utama	Detail		
		dilakukan secara <i>online</i> serta <i>update</i> data pengiriman	penjualan <i>online</i>	data pembayaran

C. Kebutuhan Informasi Pelanggan

Merupakan *output* sistem yang dapat digunakan pelanggan sebagai modal sebelum melakukan pengambilan keputusan dalam kegiatan pencarian dan pemesanan barang pada CV. Planktoon. Daftar laporan informasi pelanggan dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kebutuhan Informasi Pelanggan

No.	Kebutuhan Informasi		Tujuan	Data yang dibutuhkan
	Utama	Detail		
1.	Barang terbaru	Data barang dengan waktu <i>input</i> terbaru	Digunakan untuk melihat, memilih dan menentukan produk yang akan dibeli	Data produk, data penjualan
2.	<i>Up selling</i> produk	Data produk yang memiliki produk serupa dengan nilai (<i>value</i>) atau harga yang lebih tinggi dari produk yang bersangkutan		

Dalam perancangan ini dirumuskan permasalahan yang sedang dihadapi oleh CV Planktoon yaitu bagaimana membuat *website* penjualan yang menyediakan fitur transaksi pelanggan dalam melakukan pencarian informasi

dengan lebih mudah, menyediakan fitur pembelian dan pembayaran produk, membantu penyebaran informasi mengenai produk melalui sosial media dan memberikan saran atau pilihan berupa produk yang memiliki nilai lebih tinggi dari produk yang sedang ditampilkan di monitor serta dapat menyediakan pembuatan beberapa laporan penjualan.

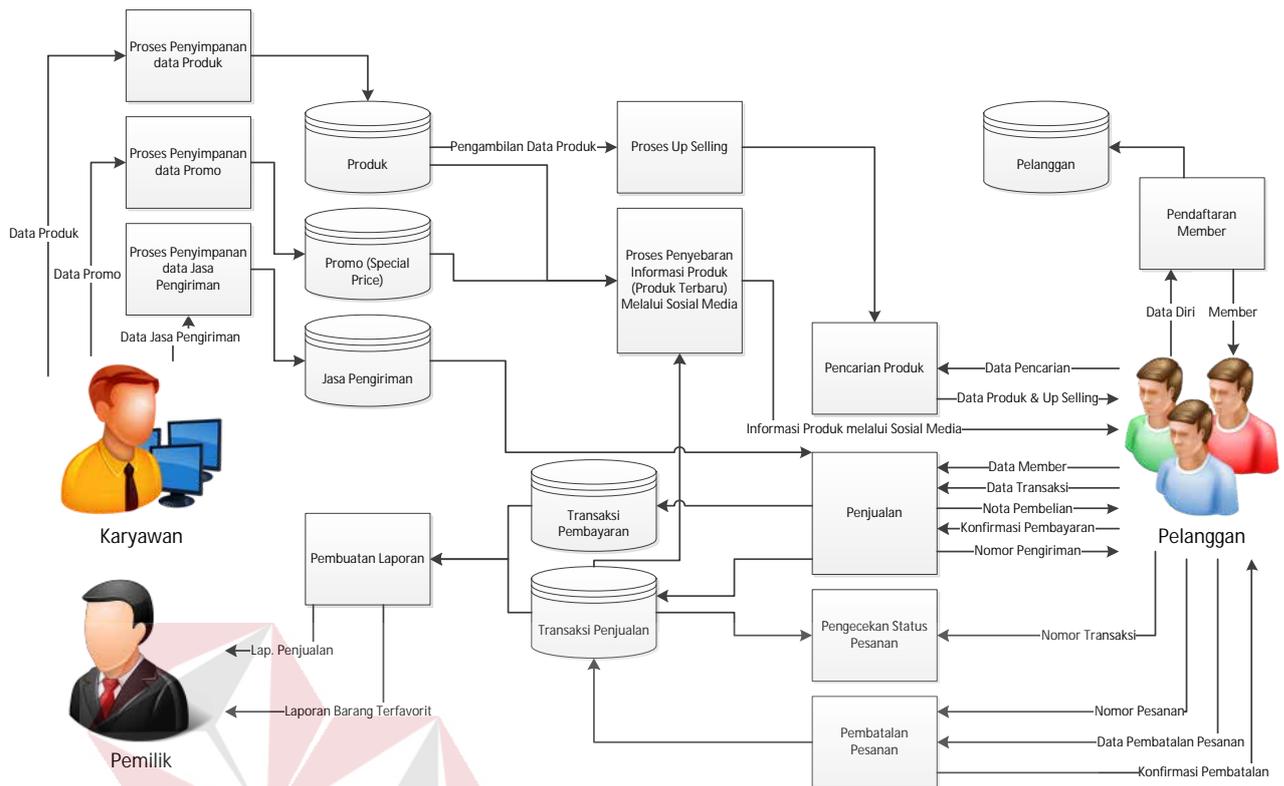
3.2 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini masalah atau tugas akan didesain dan dimodelkan dengan bantuan dari komputer guna menyederhanakan dan mendapatkan solusi dari masalah tersebut, desain sistem berfokus pada masalah teknis atau soal implementasi sistem.

3.2.1 Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan mengikuti pola *waterfall* model, dimana pada saat ini telah mencapai tahap desain. Tahapan sebelumnya merupakan tahapan analisis, dimana tahapan analisis terbagi menjadi dua yaitu analisis masalah yang akan menghasilkan analisis kebutuhan sistem.

Dari analisis kebutuhan sistem diatas, dibuatlah model pengembangan sistem secara keseluruhan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 Alur Sistem Penjualan Toko *Online* CV. Planktoon

Gambar 3.4 menjelaskan bahwa pelanggan memperoleh informasi produk terbaru melalui sosial media (facebook atau twitter) yang telah disebar oleh aplikasi. Selain itu, informasi tersebut dapat juga ditemukan ketika pertama kali membuka *website* penjualan, dimana data produk diperoleh dari pihak karyawan CV. Planktoon yang melakukan *input* kedalam tabel produk. Kemudian pelanggan dapat melakukan pencarian langsung terhadap produk yang diinginkan, pelanggan dapat menggunakan fitur pencarian yang tersedia di *website* tersebut. Dari data pencarian produk tersebut, sistem akan mencari produk di tabel produk. Setelah pelanggan menemukan dan memilih produk yang dicarinya, sistem akan menampilkan data produk beserta pula produk hasil *suggestion* dari penerapan strategi *up selling*.

Setelah selesai melakukan pemilihan dan pemesanan barang maka pelanggan akan menerima *display* pesanan yang berisi tentang keterangan barang, kemudian sistem akan melakukan cek terhadap ketersediaan barang yang akan dibeli. Kemudian pelanggan dapat mengisi jumlah barang yang diinginkan dari data ketersediaan barang, sistem akan langsung menghitung berapa total harga yang harus dibayar pelanggan.

Setelah itu pelanggan akan diarahkan untuk melakukan *login* kedalam sistem apabila pelanggan tersebut telah menjadi *member* toko. Setelah itu pelanggan diarahkan untuk mengisi data pelanggan serta alamat pengiriman apabila pelanggan tersebut ingin mengganti alamat pengiriman, kemudian sistem akan melakukan pencatatan pembelian.

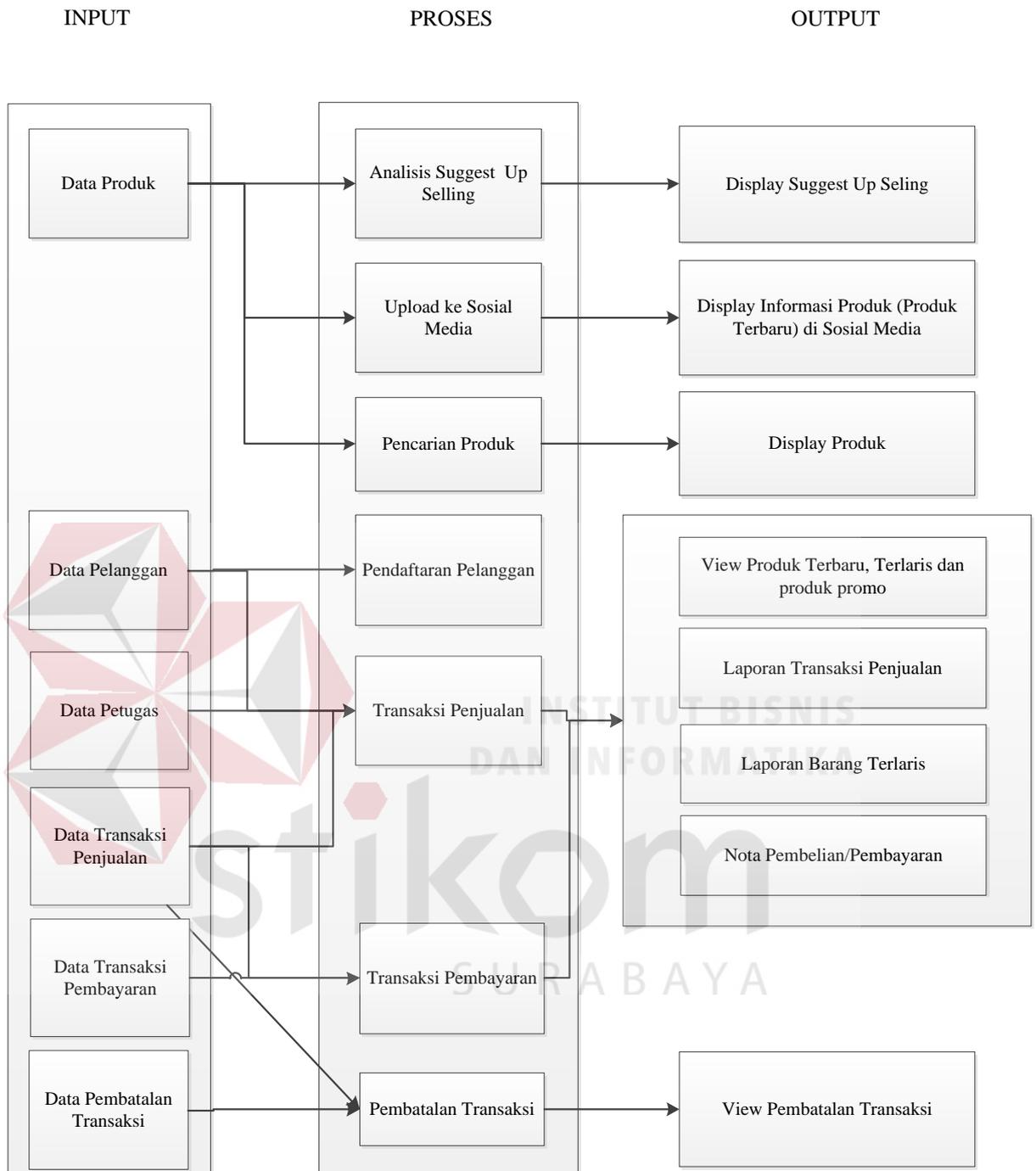
Pelanggan akan mendapatkan konfirmasi yang berisi nomor pesanan, tanggal transaksi, data pelanggan, barang yang dibeli dan jumlah uang yang harus di transfer dan waktu yang ditentukan untuk melakukan transfer. Data transaksi yang dilakukan pelanggan akan dikirimkan kepada pihak CV Planktoon untuk melakukan cek pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan kemudian melakukan pengiriman barang dan *update* status transaksi apabila pembayaran telah dilunasi. Apabila pihak karyawan tidak memberikan status lunas pada transaksi selama 3 hari kerja sejak pembelian dilakukan, maka secara otomatis status pembelian tersebut akan dibatalkan.

Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran melalui *website* ini dengan memasukkan nomor pesanan, bank, metode transfer, nama pengirim (yang tertera di rekening), jumlah dan *upload* bukti transfer. Kemudian status pembayaran untuk nomor pesanan tersebut akan berubah menjadi terkonfirmasi

dan akan dilaporkan kepada pihak CV Planktoon agar dapat dilakukan cek pembayaran dan pengiriman barang. Setelah dilakukan cek pembayaran, maka pelanggan akan menerima *invoice* pembelian yang akan dikirim melalui *e-mail*.

Pelanggan dapat melakukan pembatalan transaksi dengan cara memilih pilihan batalkan transaksi pada *form* status pemesanan. Kemudian sistem akan mengirim laporan ke pihak toko agar dapat dikonfirmasi pembatalan yang dilakukan. Setelah itu sistem akan mengirimkan *e-mail* kepada pelanggan untuk pemberitahuan konfirmasi pembatalan. Data dari transaksi penjualan akan diproses untuk menjadi laporan barang terlaris, laporan transaksi penjualan dan laporan pembatalan transaksi yang akan diterima oleh pemilik CV Planktoon.

Adapun setelah membuat model pengembangan tersebut, dirancanglah sebuah data *input-proses-output* untuk mengetahui *output* apa saja yang dihasilkan dalam memenuhi proses transaksi penjualan pada CV Planktoon. Adapun perancangan blok diagramnya pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Blok Diagram Sistem Penjualan pada Toko *Online* CV Planktoon

a. Input

Pada *website* penjualan ini terdapat masukan (*input*) yang berasal dari data *master* maupun transaksi, diantaranya:

1. Data Produk

Data produk ini berisi tentang keseluruhan data yang terdapat pada CV Planktoon. Data produk ini berupa id produk, nama, merk, harga jual, foto, keterangan dan status produk.

2. Data Pelanggan

Data identitas pelanggan ini berisi identitas pelanggan yang berisi id pelanggan, nama pelanggan, alamat, nomor telepon, *e-mail*, jenis kelamin, *username* dan *password* untuk melakukan *login* ke sistem. Pelanggan yang telah mendaftarkan diri menjadi *member*.

3. Data Transaksi Penjualan

Data transaksi penjualan ini merekap seluruh hasil penjualan yang ada di *website* penjualan. Data transaksi penjualan ini nantinya akan terintegrasi dengan data pelanggan, data barang, data provinsi dan data kota. Data transaksi penjualan ini merupakan suatu masukan yang nantinya akan digunakan pembuatan laporan. Isi dari data transaksi penjualan adalah id penjualan, id barang, jumlah, tanggal jual, waktu jual, status pembayaran.

4. Data Pembatalan Transaksi

Pembatalan transaksi dilakukan oleh pelanggan dengan memasukkan nomor pesanan dan alasan melakukan pembatalan. Data pembatalan transaksi ini akan terintegrasi dengan data transaksi penjualan untuk memberikan status dibatalkan.

b. Proses Data

1. Proses Pencarian Produk

Pencarian produk dilakukan dengan memilih kategori produk, atau dengan memasukkan nama produk yang akan dicari.

2. *Upload ke Sosial Media*

Fitur ini dilakukan untuk menyebarkan informasi berupa produk terbaru melalui sosial media (facebook atau twitter).

3. *Analisis Suggest Up Selling*

Fitur *up selling* akan muncul pada saat pelanggan melihat detail barang, fitur *up selling* di dapatkan dengan mendapatkan id produk dari detail barang tersebut lalu melakukan *query* untuk mendapat produk serupa yang memiliki kategori yang sama, nama yang memiliki kemiripan dengan nilai (*value*) yang lebih baik serta harga yang lebih mahal.

Up selling yang digunakan dalam *website* penjualan CV. Planktoon adalah *up selling quality* yang merupakan *up selling* yang menawarkan kepada pelanggan barang dengan jenis yang sama dan memiliki harga dan kualitas yang lebih dari barang yang akan dibeli oleh pelanggan.

Analisa *up selling* didapatkan dengan mendapatkan id produk, kategori/jenis produk dan harga produk lalu melakukan *query* produk yang serupa dan memiliki nilai (*value*) lebih tinggi dari produk yang bersangkutan atau mengarahkan pengunjung untuk membeli produk yang lebih mahal. Kemudian menampilkannya dari harga yang paling tinggi sampai terendah.

Output yang diharapkan dari fitur *up selling* (menggunakan salah satu contoh produk dari *database* CV. Planktoon) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 *Output* yang Diharapkan dari Fitur *Up Selling*

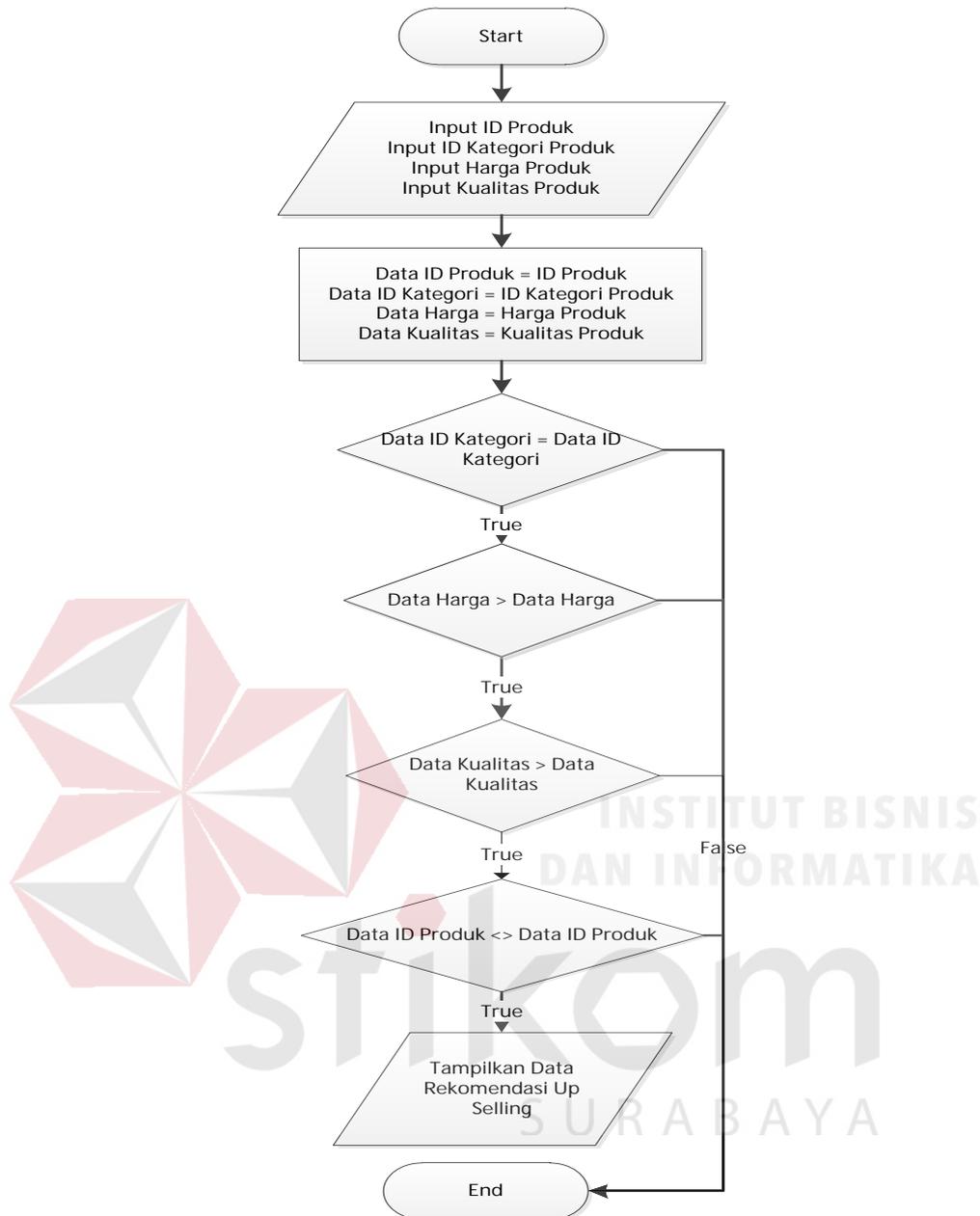
Produk yang sedang tampil pada	Rekomendasi <i>up selling</i> yang diharapkan
--------------------------------	---

monitor					
Kategori	Produk	Harga (Rp.)	Kategori	Produk	Harga (Rp.)
Pomade	Squid Pomade Mr Young	75.000	Pomade	Squid Pomade Hard Boy	125.000
				Squid Pomade Hyper Strong	160.000
				Squid Pomade Water Based Hold	120.000
				Squid Pomade Silky Light	110.000

Demi tercapainya *output* yang diinginkan, Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan *up selling* (menggunakan contoh produk pada CV. Planktoon) adalah sebagai berikut:

Langkah awal adalah untuk mendapatkan kategori produk yang serupa dengan produk yang bersangkutan dan harga jual produk yang lebih tinggi

Misalnya, jika produk yang sedang dipilih adalah: id produk = 8998113002047, Nama Produk: Squid Pomade Mr Young. Maka sistem akan melakukan *select* terhadap id produk (8898113002047), kategori produk (untuk mendapatkan produk yang serupa) dan harga jual produk. Untuk mendapatkan kategori produk yang serupa dengan produk yang bersangkutan dan harga jual produk yang lebih tinggi, dilakukan dengan *statement* yang akan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.6 *Flowchart* Menampilkan Data Rekomendasi *Up Selling*

Penjelasan dari gambar di atas adalah sistem akan melakukan *select* dari tabel produk dan mencari id kategori yang sama dengan id kategori yang dimiliki oleh produk yang sedang tampil pada layar monitor saat ini yaitu pomade, kemudian sistem akan mencari data harga jual produk yang lebih besar (>) daripada produk yang ditampilkan saat ini yaitu Rp. 75.000, kualitas yang lebih

baik daripada produk yang ditampilkan saat ini dan id produk tidak sama dengan id produk yang sedang tampil, kemudian sistem akan mengurutkan data dari harga jual produk yang paling besar atau rendah hingga tertinggi harganya (harga jual produk ASC) untuk kemudian yang ditampilkan. Hasil dari gambaran tersebut adalah sebagai berikut:

IDProduk	IDKategori	IDMerek	NamaProduk	HargaJualProduk (Rp.)	dst
899811300	3	1	Squid Pomade Silky Light	110.000	...
899811301	3	1	Squid Pomade Water Based Hold	120.000	...
899811302	3	1	Squid Pomade Hard Boy	125.000	
899811303	3	1	Squid Pomade Hyper Strong	160.000	

Hal ini menunjukkan bahwa, produk yang tampil pada layar monitor (id produk = 8998113002047, id Kategori=3 atau pomade, harga jual produk Rp. 75.000). Memiliki 4 (empat) rekomendasi produk yang memiliki id Kategori sama yaitu 3 atau pomade yang memiliki harga jual produk di atas Rp. 75.000 yaitu Rp. 110.000, Rp. 120.000, Rp. 125.000 dan Rp. 160.000. Kemudian harga jual produk ASC akan mengurutkan nilai harga jual produk dari yang paling rendah hingga tertinggi, yaitu yaitu Rp. 110.000, Rp. 120.000, Rp. 125.000 dan kemudian Rp. 160.000.

Dari langkah-langkah proses tersebut akan didapatkan rekomendasi *up selling* produk dari produk dengan id Produk = 8998113002047, id Kategori = 3

(Pomade), harga jual produk = Rp.110.000 dan nama Produk: Squid Pomade Mr Young adalah sebagai berikut:

Kategori	NamaProduk	Harga (Rp.)
Pomade	Squid Pomade Silky Light	110.000
	Squid Pomade Water Based Hold	120.000
	Squid Pomade Hard Boy	125.000
	Squid Pomade Hyper Strong	160.000

4. Pendaftaran Pelanggan

Proses pendaftaran pelanggan dilakukan dengan mengisi data diri pelanggan, alamat, nomor telepon, *e-mail*, dan sebagainya. Kemudian pelanggan akan mendapatkan *username* dan *password* dan akan mendapatkan konfirmasi pendaftaran melalui *e-mail*. Pelanggan juga dapat melakukan pendaftaran melalui sosial media.

5. Transaksi Penjualan

Pada saat transaksi penjualan, *input* di peroleh dari pelanggan yang melakukan transaksi, lalu sistem menangkapnya di tabel transaksi penjualan. Transaksi awal berstatus belum dibayar sampai pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran melalui *website* ini.

6. Pembatalan Transaksi

Proses pembatalan transaksi akan merubah status transaksi penjualan untuk nomor pesanan menjadi dibatalkan.

c. Output

1. Display Produk

Display produk ditampilkan ketika pelanggan/karyawan melihat detail produk. *Display* produk menampilkan beberapa informasi seperti nama produk, merek produk, kategori produk, harga produk, ukuran, warna produk dan gambar produk.

2. *Display Informasi Produk*

Display ini ditampilkan pada akun sosial media (facebook dan twitter) pihak toko.

3. *Display Suggest Up Selling*

Display suggest up selling ditampilkan bersamaan ketika pelanggan, karyawan dan *owner* melihat detail produk. Sebagai pertimbangan untuk pelanggan melakukan pembelian produk dan sebagai pertimbangan perbandingan untuk memilih produk yang lebih baik dan berkualitas tinggi. Ditampilkan dalam bentuk gambar barang, nama barang dan harga barang serta dibatasi maksimal empat rekomendasi dalam setiap halaman.

4. *View Produk Terbaru dan Terlaris*

View produk terbaru dan terlaris menampilkan semua data produk yang baru dimasukkan oleh pemilik dan menampilkan semua barang terlaris dari laporan penjualan pada bagian barang terlaris.

5. *Laporan Transaksi Penjualan*

Laporan penjualan merupakan sebuah *history* transaksi pembelian pelanggan. Laporan penjualan ini merekap seluruh transaksi pembelian pelanggan perperiode. Umumnya laporan penjualan berisi tentang id transaksi, id barang, jumlah barang yang dijual, tanggal penjualan, total harga.

6. *Laporan Barang Terlaris*

Informasi barang terlaris ini dapat membantu pihak toko untuk mengidentifikasi barang-barang yang akan di stok kembali untuk periode, sehingga menghasilkan barang-barang yang potensial untuk dijual, informasi barang terlaris terdiri dari id barang, nama barang dan jumlah penjualan per periode.

7. Invoice

Invoice merupakan nota penjualan barang yang berisi tentang id barang, id pelanggan, stok, tanggal penjualan. *Invoice* di peroleh dari data penjualan yang terintegrasi dengan data pelanggan dan data barang, isi dari *output* data *invoice* adalah id *invoice*, id barang, jumlah, total harga dan status lunas.

8. Laporan Stok Harian

Laporan stok harian merupakan sebuah *history* jumlah produk tiap hari, Laporan stok harian merekap seluruh jumlah produk setiap harinya, laporan ini digunakan untuk mengetahui stok produk setiap harinya, umumnya laporan stok harian berisi tentang id produk, nama produk, dan jumlah produk.

9. Laporan Pembatalan Transaksi

Laporan pembatalan transaksi dihasilkan dari proses pembatalan yang dilakukan oleh pelanggan.

3.2.2 Desain Arsitektur Sistem

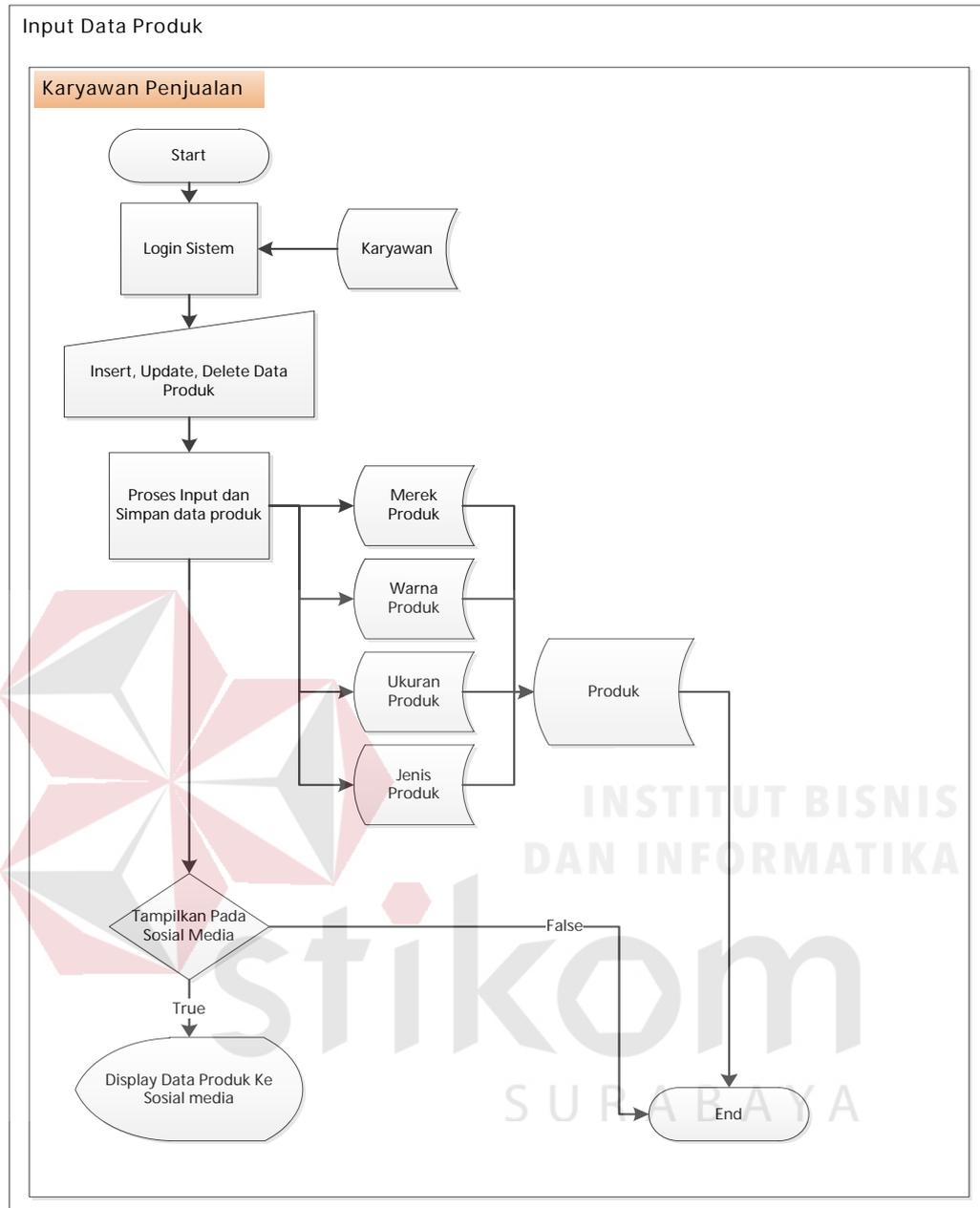
Desain arsitektur sistem perlu memperhatikan siklus hidup dari sistem yang akan dibuat. Yang pertama mendesain sistem sesuai kebutuhan, hal ini meliputi penggambaran sistem *flow*, diagram berjenjang, DFD, ERD, struktur *database*, juga meliputi desain *interface*. Langkah berikutnya setelah selesai mendesain

sistem, hasil desain sistem tersebut akan direalisasikan atau dikembangkan dengan perangkat lunak yang sesuai.

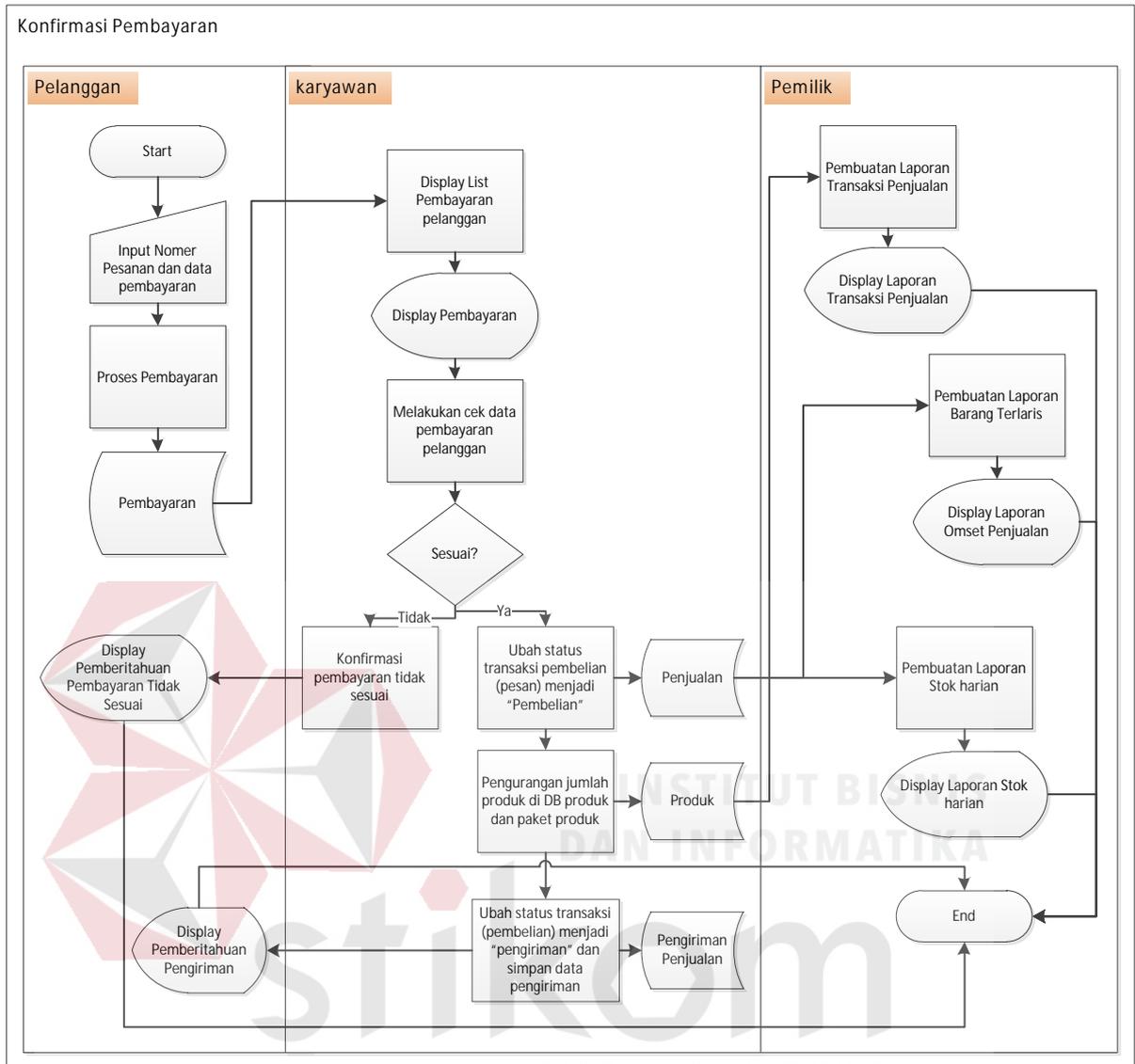
a. Sistem *Flow*

Dari beberapa proses bisnis tersebut dapat digambarkan menjadi sistem *flow* yang dapat dilihat pada gambar 3.7, 3.8 dan 3.9.





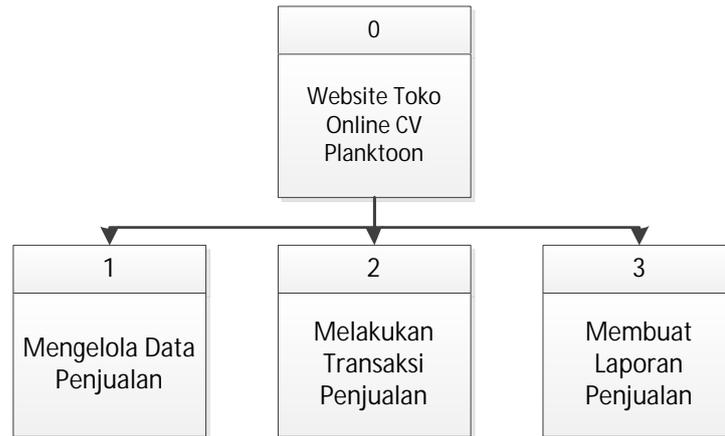
Gambar 3.7 Sistem *Flow Input Data Produk*



Gambar 3.9 Sistem *Flow* Cek Konfirmasi Pembayaran dan Pengiriman Produk

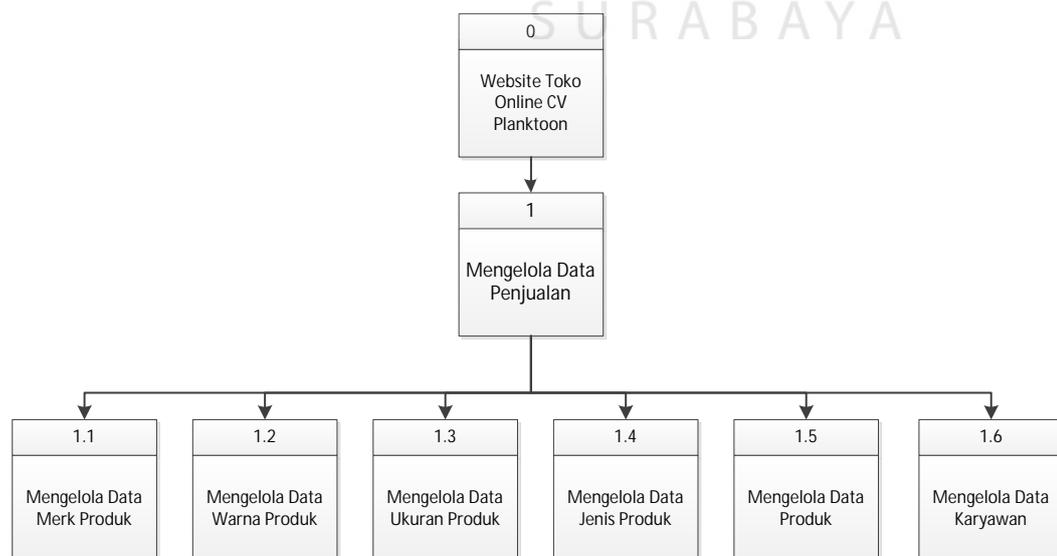
b. Diagram jenjang

Selanjutnya yaitu membuat diagram jenjang terlebih dahulu, karena dengan adanya diagram jenjang, alur proses dari sistem akan lebih teratur dan jelas. Diagram jenjang *website* toko *online* CV Planktoon dapat dilihat pada gambar 3.10.



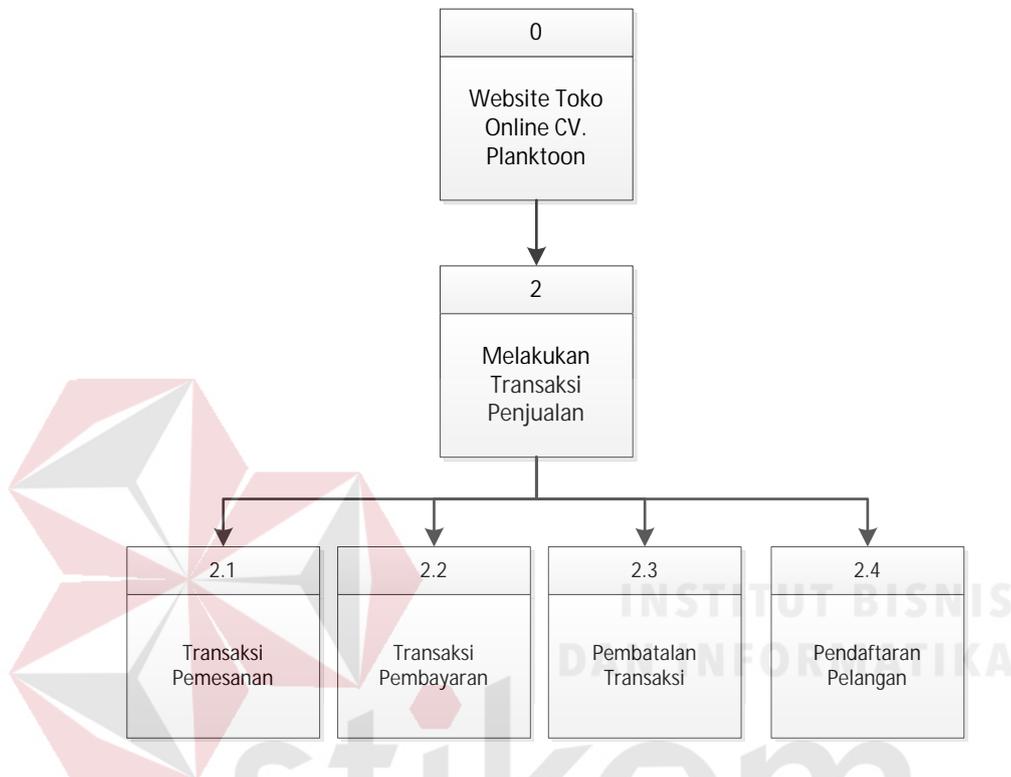
Gambar 3.10 Diagram Jenjang *Website Toko Online CV. Planktoon*

Pada diagram berjenjang 3.10 tersebut, terdapat proses utama yaitu sistem *website toko online CV Planktoon*. Kemudian digambarkan *sub* proses selanjutnya yang menghasilkan tiga *sub* proses, dimana di antara lain yaitu proses mengelola data penjualan, proses melakukan transaksi penjualan, dan proses membuat laporan penjualan. Kemudian, setelah membuat diagram jenjang *website toko online CV Planktoon*, digambarkan pula *sub* proses dari proses mengelola data penjualan pada gambar 3.11.



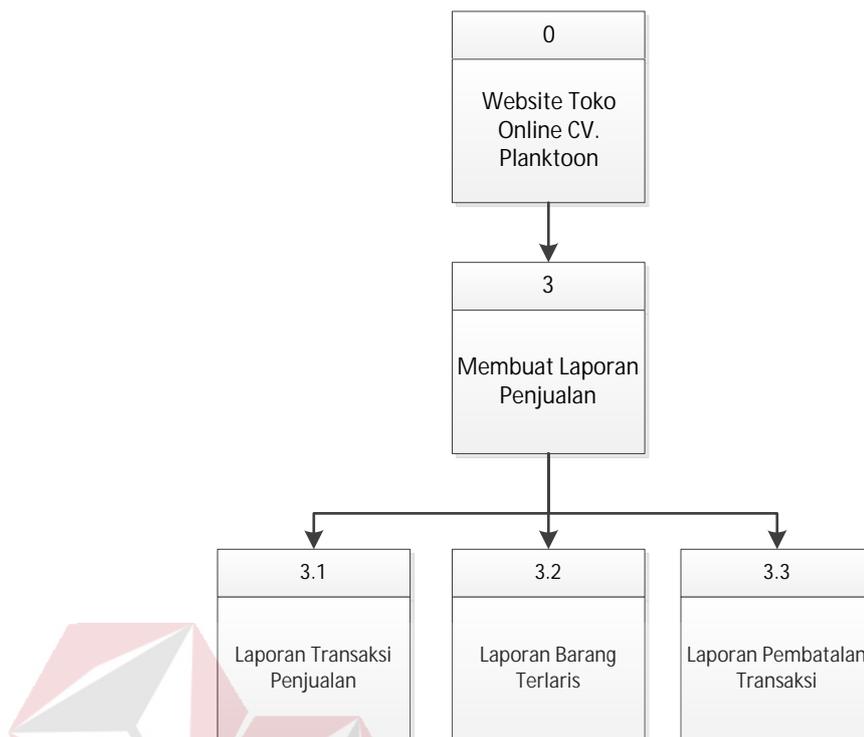
Gambar 3.11 Diagram Jenjang *Sub Proses Mengelola Data Penjualan*

Kemudian setelah membuat *sub* proses dari proses mengelola data penjualan, digambarkan pula *sub* proses dari proses transaksi penjualan pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Diagram Jenjang *Sub* Proses Melakukan Transaksi Penjualan

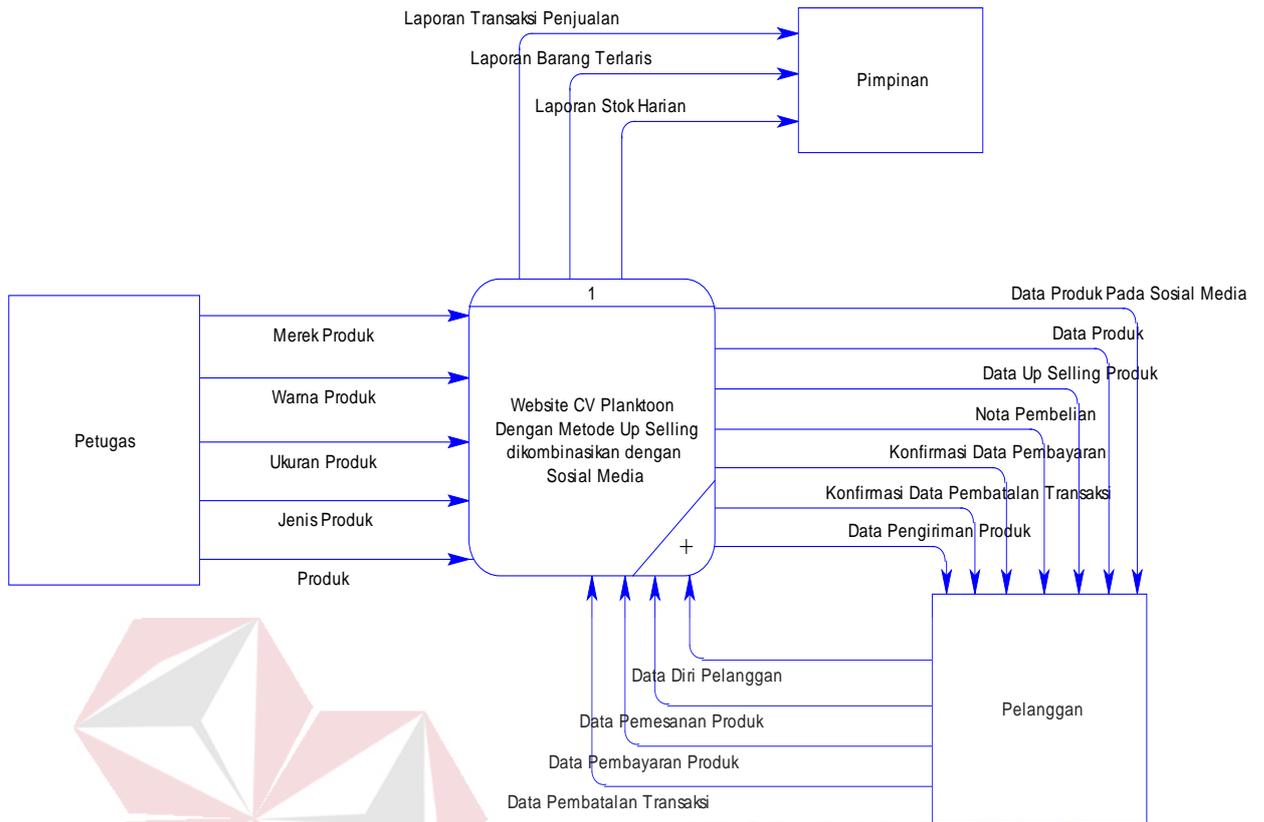
Setelah membuat *sub* proses dari proses transaksi penjualan digambarkan pula *sub* proses dari menampilkan laporan penjualan pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Diagram Jenjang *Sub* Proses Membuat Laporan Penjualan

c. **Context Diagram**

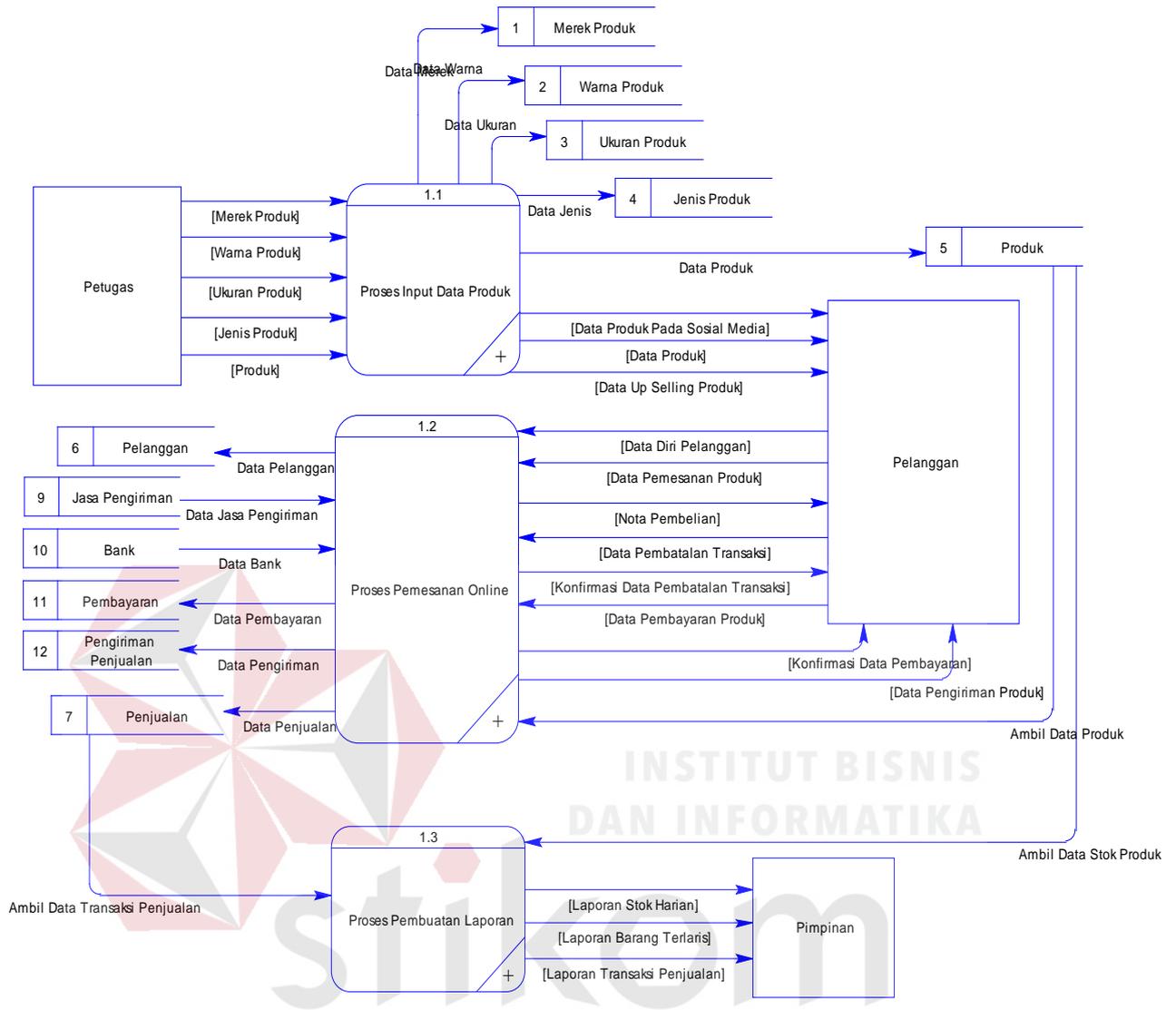
Gambaran sistem pada *context* diagram menggambarkan informasi dan data yang keluar dari sistem dan masuk ke dalam sistem. *Website toko online CV. Planktoon* memiliki 3 *external entity* yaitu pemilik, karyawan toko dan pelanggan. Penjelasmnya adalah seperti pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Contex* Diagram *Website Toko Online* dengan Metode *Up Selling* Dikombinasikan dengan *Sosial Media CV. Planktoon*

d. DFD –Level 0

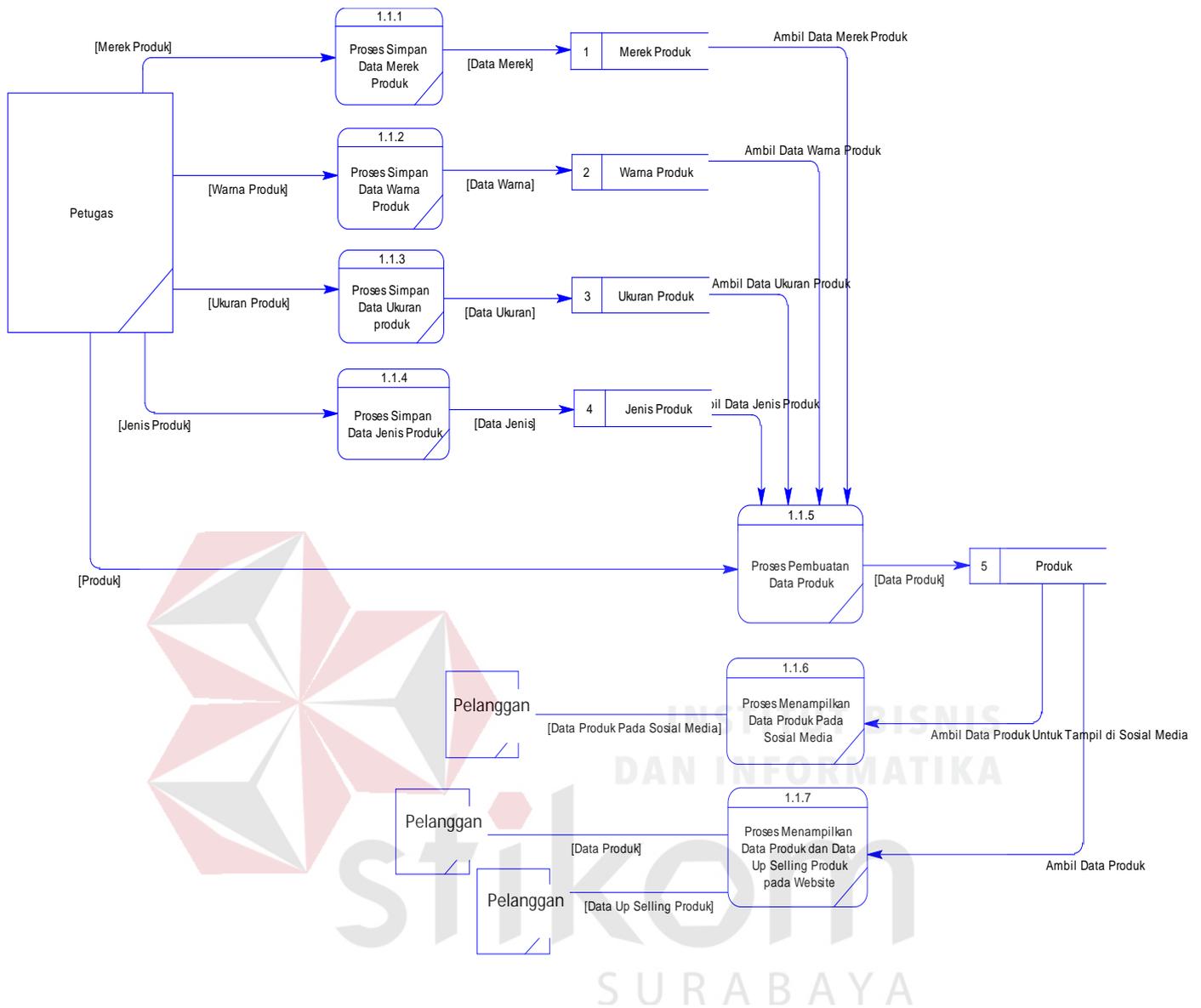
Gambaran sistem pada DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *contex* diagram, pada saat pembuatan DFD Level 0 terdapat pengembangan-pengembangan dari *contex* diagram, berikut DFD level 0 pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Diagram Level 0 Website Toko Online CV. Planktoon

e. **DFD Level 1- Proses *Input Data Produk***

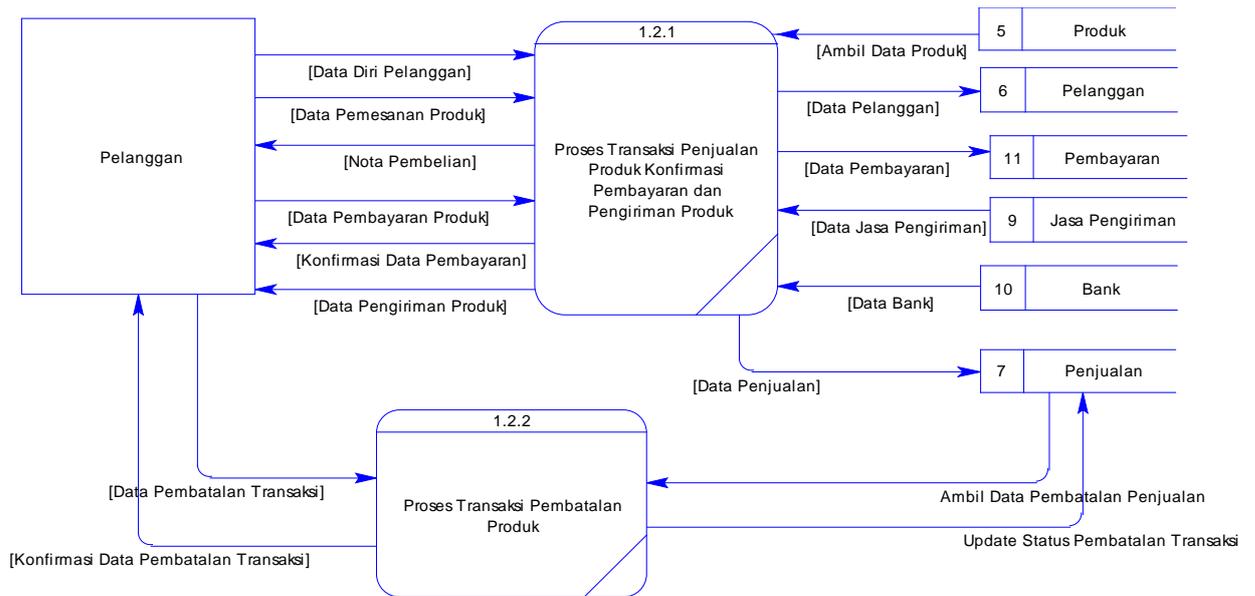
Gambaran sistem pada DFD level 1 merupakan pengembangan dari DFD level 0 dalam proses mengolah data penjualan. Berikut ini DFD Level 1- Proses *Input Data Produk* 3.16.



Gambar 3.16 Diagram Level 1 Proses *Input Data Produk*

f. DFD Level 1 – Proses Pemesanan Online

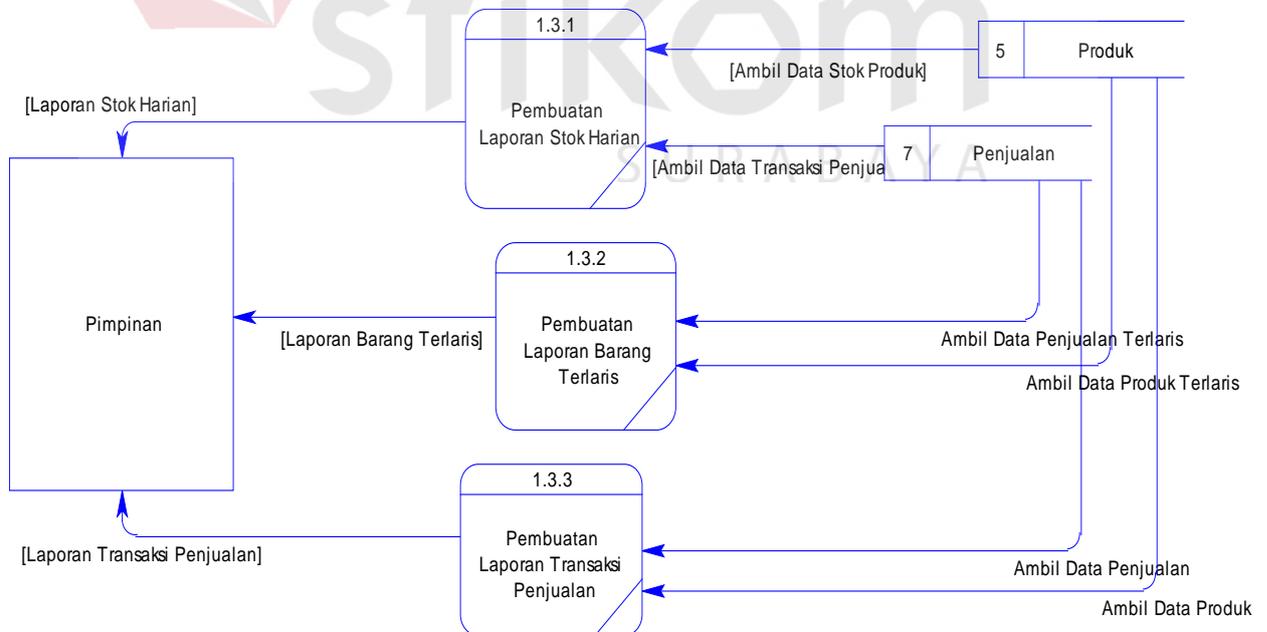
Gambaran sistem pada DFD level 1, DFD level 1 merupakan pengembangan dari DFD Level 0, berikut DFD level 1 tentang proses Pemesanan *Online* dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Diagram Level 1 Proses Pemesanan *Online*

g. DFD Level 1 – Proses Pembuatan Laporan

Gambaran sistem pada DFD level 1 tentang proses pembuatan laporan dapat dilihat pada gambar 3.18.



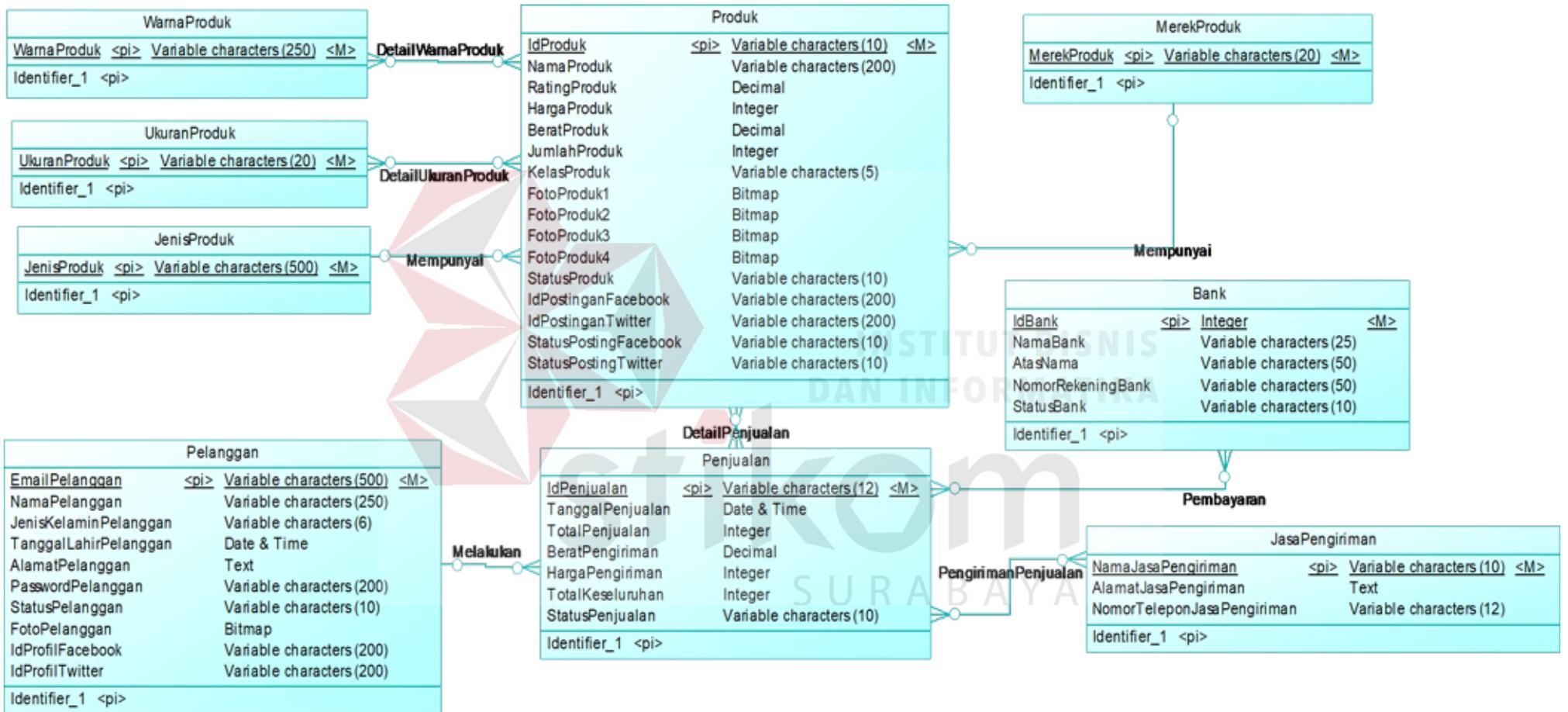
Gambar 3.18 Diagram Level 1 Proses Pembuatan Laporan

h. *Conceptual Data Model (CDM)*

Sebuah *conceptual data model (CDM)*, merupakan gambaran dari struktur *logistic* dari sebuah basis data. Pada CDM terdapat relasi antara tabel yang satu dan tabel yang lain. Relasi tersebut antara lain *one to one*, *one to many*, dan *many to many*. Jika CDM di *generate* maka akan menghasilkan *Physical Data Model (PDM)*.







Gambar 3.19 CDM Sistem Website Toko Online CV. Planktoon

i. *Physical Data Model (PDM)*

Gambar 3.20 PDM Sistem *Website Toko Online* CV. Planktoon



3.2.3 Desain Database

Tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang telah dibuat ini sebagaimana yang terdapat pada *Physical Data Model* yaitu:

a. Tabel *Master Merek Produk*

Primary Key : MerekProduk

Foreign Key : -

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data merek untuk produk yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi data produk.

Tabel 3.6 *Master Merek Produk*

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	MerekProduk	Varchar	20	PK	-	-

b. Tabel *Master Warna Produk*

Primary Key : WarnaProduk

Foreign Key : -

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data warna untuk produk yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi data produk.

Tabel 3.7 *Master Warna Produk*

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	WarnaProduk	Varchar	250	PK	-	-

c. Tabel *Master Ukuran Produk*

Primary Key : UkuranProduk

Foreign Key : -

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data ukuran produk yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi data produk.

Tabel 3.8 *Master Ukuran Produk*

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	UkuranProduk	Varchar	20	PK	-	-

d. Tabel *Master Jenis Produk*

Primary Key : JenisProduk

Foreign Key : -

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data jenis produk yang nantinya akan digunakan untuk melengkapi data produk.

Tabel 3.9 *Master Jenis Produk*

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	JenisProduk	Varchar	500	PK	-	-

e. Tabel *Master Produk*

Primary Key : IdProduk

Foreign Key : MerekProduk, JenisProduk

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan produk yang dimiliki oleh CV. Planktoon

Tabel 3.10 *Master Produk*

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IDProduk	Varchar	10	PK	-	-
2.	MerekProduk	Varchar	20	FK1	MerekProduk	MerekProduk
3.	JenisProduk	Varchar	500	FK2	JenisProduk	JenisProduk
4.	NamaProduk	Varchar	200	Not Null	-	-
5.	RatingProduk	Decimal		Not Null	-	-
6.	HargaProduk	Int		Not Null	-	-
7.	BeratProduk	Varchar		Not Null	-	-
8.	JumlahProduk	Int		Not Null	-	-
9.	KelasProduk	Varchar	5	Not Null	-	-
10.	FotoProduk1	Longblob		Not Null	-	-
11.	FotoProduk2	Longblob		Not Null	-	-
12.	FotoProduk3	Longblob		Not Null	-	-
13.	FotoProduk4	Longblob		Not Null	-	-
14.	StatusProduk	Varchar	10	Not Null	-	-
15.	IdPostinganFacebook	Varchar	200	Not Null	-	-
16.	IdPostinganTwitter	Varchar	200	Not Null	-	-
17.	StatusPostingFacebook	Varchar	10	Not Null	-	-
18.	StatusPostingTwitter	Varchar	10	Not Null	-	-

f. **Tabel Master Pelanggan**

Primary Key : E-mailPelanggan

Foreign Key : IdKecamatan

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data Pelanggan Toko.

Dimana tabel ini mengambil FK IdKecamatan dari tabel kecamatan.

Tabel 3.11 *Master Pelanggan*

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	E-mailPelanggan	Varchar	500	PK	-	-
2.	IdKecamatan	Varchar	20	FK	IdKecamatan	Kecamatan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
3.	NamaPelanggan	Varchar	250	Not Null	-	-
4.	JenisKelaminPelanggan	Varchar	6	Not Null	-	-
5.	TanggalLahirPelanggan	Datetime		Not Null	-	-
6.	AlamatPelanggan	Text		Not Null	-	-
7.	PasswordPelanggan	Varchar	200	Not Null	-	-
8.	StatusPelanggan	Varchar	10	Not Null	-	-
9.	FotoPelanggan	Longblob		Not Null	-	-
10.	IdProfilFacebook	Varchar	200	Not Null	-	-
11.	IdProfilTwitter	Varchar	200	Not Null		

g. Tabel Master Bank

Primary Key : IdBank

Foreign Key : -

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data bank.

Tabel 3.12 Master Bank

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdBank	Int		PK	-	-
2.	NamaBank	Varchar	25	Not Null	-	-
3.	AtasNama	Varchar	50	Not Null	-	-
4.	NoRekeningBank	Varchar	50	Not Null	-	-
5.	StatusBank	Varchar	10	Not Null	-	-

h. Tabel Penjualan

Primary Key : IdPenjualan

Foreign Key : E-mailPelanggan

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data transaksi penjualan.

Tabel ini memiliki FK pada *field* E-mailPelanggan dari tabel Pelanggan.

Tabel 3.13 Penjualan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdPenjualan	Varchar	12	PK	-	-
2.	E-mailPelanggan	Varchar	500	FK	E-mailPelanggan	Pelanggan
3.	TanggalPenjualan	Datetime		Not Null	-	-
4.	TotalPenjualan	Int		Not Null	-	-
5.	BeratPengiriman	Decimal		Not Null	-	-
6.	HargaPengiriman	Int		Not Null	-	-
7.	StatusPemesanan	Varchar	10	Not Null	-	-
8.	StatusPenjualan	Varchar	10	Not Null	-	-

i. Tabel Jasa Pengiriman

Primary Key : NamaJasaPengiriman

Foreign Key :-

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data nama jasa pengiriman yang digunakan oleh CV.Planktoon.

Tabel 3.14 Jasa Pengiriman

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	NamaJasaPengiriman	Varchar	10	PK	-	-
2.	AlamatJasaPengiriman	Text		Not Null	-	-
3.	NomorTeleponJasaPengiriman	Varchar	12	Not Null	-	-

j. Tabel Detail Warna Produk

Primary Key : IdDetailWarnaProduk

Foreign Key : WarnaProduk, IdProduk

Fungsi : Tabel ini merupakan tabel detail hasil hubungan *many to many* antara tabel Warna Produk dan Tabel Produk.

Tabel 3.15 Detail Warna Produk

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdDetailWarnaProduk	Int		PK	-	-
2.	WarnaProduk	Varchar	250	FK2	WarnaProduk	WarnaProduk
3.	IdProduk	Varchar	10	FK1	IdProduk	Produk

k. Tabel Detail Ukuran Produk

Primary Key : IdDetailUkuranProduk

Foreign Key : UkuranProduk, IdProduk

Fungsi : Tabel ini merupakan tabel detail hasil *hubungan many to many* antara tabel Ukuran Produk dan Tabel Produk.

Tabel 3.16 Detail Ukuran Produk

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdDetailUkuranProduk	Int		PK	-	-
2.	UkuranProduk	Varchar	20	FK2	UkuranProduk	UkuranProduk
3.	IdProduk	Varchar	10	FK1	IdProduk	Produk

l. Tabel Detail Penjualan

Primary Key : IdDetailPenjualan

Foreign Key : IdPenjualan, IdProduk

Fungsi : Tabel ini merupakan tabel detail hasil *hubungan many to many* antara tabel Produk dan Tabel Penjualan.

Tabel 3.17 Detail Penjualan

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdDetailPenjualan	Int		PK	-	-
2.	IdPenjualan	Varchar	12	FK1	IdPenjualan	Penjualan
3.	IdProduk	Varchar	10	FK2	IdProduk	Produk
4.	HargaProduk	Int		Not Null	-	-
5.	JumlahProduk	Int		Not Null	-	-

m. Tabel Detail Pembayaran

Primary Key : IdPembayaran

Foreign Key : IdPenjualan, IdBank

Fungsi : Tabel ini merupakan tabel detail hasil hubungan *many to many* antara tabel Penjualan dan Tabel Bank

Tabel 3.18 Detail Pembayaran

No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdPembayaran	Int		PK	-	-
2.	IdPenjualan	Varchar	12	FK2	IdPenjualan	Penjualan
3.	IdBank	Int		FK1	IdBank	Bank
4.	AtasNamaPembayar	Varchar	250	Not Null	-	-
5.	TanggalPembayaran	Date		Not Null	-	-
6.	JumlahPembayaran	Int		Not Null	-	-
7.	BuktiPembayaran	Longblob		Not Null	-	-

n. Tabel Detail Pengiriman Penjualan

Primary Key : IdPengirimanPenjualan

Foreign Key : IdPenjualan, NamaJasaPengiriman

Fungsi : Tabel ini merupakan tabel detail hasil hubungan *many to many* antara tabel Jasa pengiriman dan Tabel Penjualan.

Tabel 3.19 Detail Pengiriman Penjualan

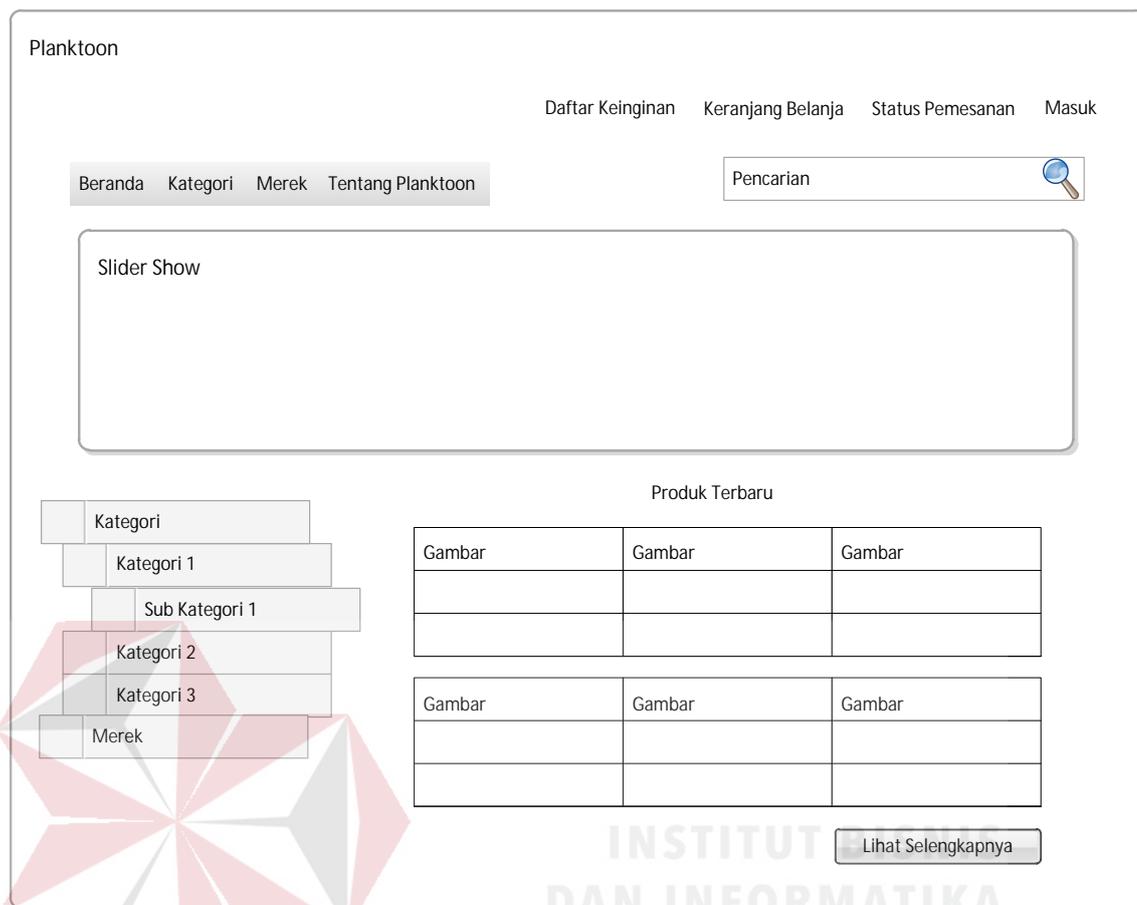
No.	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
					On Field	On Table
1.	IdPengirimanPenjualan	Int		PK	-	-
2.	IdPenjualan	Varchar	12	FK1	IdPenjualan	Penjualan
3.	NamaJasaPengiriman	Varchar	10	FK2	NamaJasaPengiriman	JasaPengiriman
4.	AlamatPengirimanPenjualan	Text		Not Null	-	-

3.2.4 Desain User Interface

Desain *user interface* diperlukan untuk menghasilkan tampilan yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Desain *user interface* akan dibuat dan didesain semudah mungkin agar tidak mempersulit pengguna.

a. Desain Interface Halaman Utama Web Pelanggan

Gambar 3.21 merupakan desain *user interface* halaman awal *website*. Dalam halaman ini ditampilkan *slider show* serta produk terbaru yang dimiliki toko. Pada halaman ini terdapat juga menu-menu yang berfungsi untuk membuka halaman yang berhubungan, diantaranya menu untuk dapat melihat produk berdasarkan kategori tertentu dan merek tertentu yang diinginkan oleh pelanggan. Dalam halaman ini juga terdapat *link* menu masuk, status pemesanan, keranjang belanja, daftar keinginan serta fitur untuk melakukan pencarian dan menu untuk melihat informasi mengenai perusahaan.



Gambar 3.21 Desain *Interface* Halaman Utama *Web* Pelanggan

b. Desain *Interface* Pendaftaran Pelanggan

Halaman pendaftaran pelanggan dapat diakses oleh pelanggan dengan cara klik pada *link* “masuk” pada bagian kanan atas *website*. Gambar 3.22 merupakan desain *user interface* halaman pendaftaran akun pelanggan. Dalam halaman ini terdapat dua sisi, yaitu sisi kiri dan sisi kanan. Sisi kiri merupakan sisi untuk masuk ke dalam akun atau *login*. Sisi kanan dari halaman ini merupakan halaman pendaftaran baru dimana pelanggan yang ingin melakukan pendaftaran harus mengisi semua kolom yang terdapat pada sisi pendaftaran baru.

Planktoon

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Masuk

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

Pencarian 

Masuk Ke Dalam Akun

Alamat Email

Lupa Kata Sandi?

Masuk Facebook Twitter

ATAU

Pendaftaran Baru

Nama

Alamat Email

Kata Sandi

Ulang Kata Sandi

Dengan menekan daftar, Saya mengkonfirmasi kalau saya setuju dengan Kebijakan Privasi Planktoon

Daftar

Gambar 3.22 Desain *Interface* Pendaftaran Pelanggan

Gambar 3.23 menunjukkan informasi apabila pelanggan telah berhasil melakukan pendaftaran.



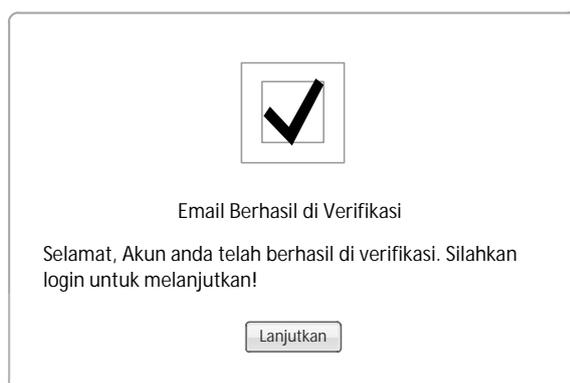
BERHASIL

Silahkan Cek email anda ('Email Pelanggan') untuk melakukan verifikasi akun!

Lanjutkan

Gambar 3.23 Desain *Interface* Informasi Pendaftaran Pelanggan Berhasil

Setelah itu, pelanggan kemudian harus melakukan verifikasi pendaftaran dengan melakukan klik pada *link* yang diberikan pada *e-mail* pelanggan untuk dapat melakukan *login* ke dalam sistem *website*. Gambar 3.24 menunjukkan informasi apabila pelanggan telah berhasil melakukan verifikasi pendaftaran.



Gambar 3.24 Desain *Interface* Informasi Verifikasi Pendaftaran

c. Desain *Interface Login* Pelanggan

Login pelanggan dapat dilakukan dengan cara klik pada sisi kanan atas halaman pada *link* masuk. Kemudian mengisi informasi alamat *e-mail* pada sisi “masuk ke dalam akun” kemudian klik “masuk”. Gambar 3.25 merupakan desain *user interface* halaman *login* pelanggan.

Gambar 3.25 Desain *Interface Login* Pelanggan

Gambar 3.26 merupakan desain *user interface* setelah pelanggan melakukan klik pada *button* “masuk”. Disini *user* akan diminta memasukkan *password* untuk selanjutnya dilakukan validasi.

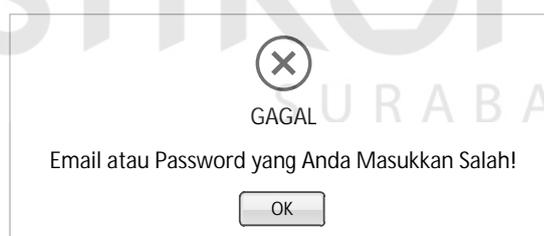
Gambar 3.26 Desain *Interface Step 2 Login* Pelanggan

Setelah itu sistem akan melakukan validasi *login*, sistem kemudian akan memberikan informasi status *login* pelanggan. Gambar 3.27 menunjukkan informasi apabila *login* pelanggan telah benar dan berhasil.



Gambar 3.27 Desain *Interface Login* Pelanggan Berhasil

Gambar 3.28 menunjukkan halaman cek *login* jika pelanggan salah memasukkan *username* atau *password*.



Gambar 3.28 Desain *Interface Login* Pelanggan Gagal

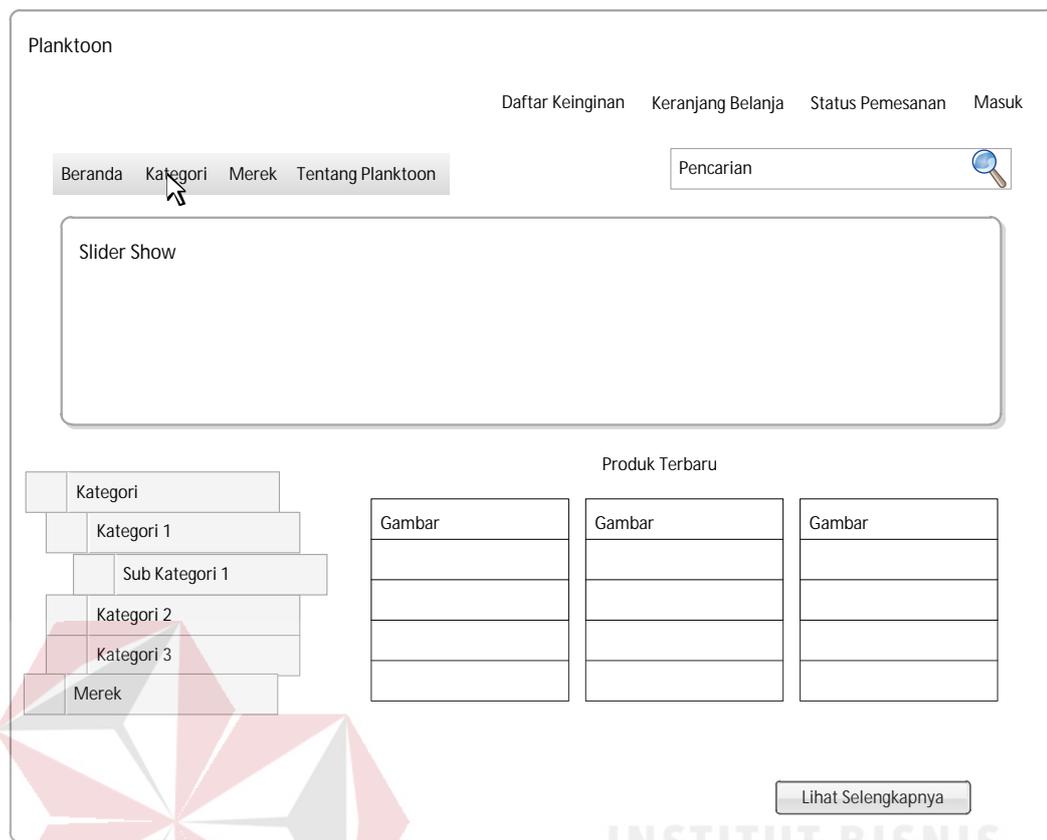
Gambar 3.29 merupakan halaman *web* ketika pelanggan yang bersangkutan telah melakukan *login*. Pada sisi kanan atas *website*, *link* untuk masuk akan dihilangkan dan diganti dengan *link* untuk mengubah profil "profil" dan *link*

untuk keluar atau *logout*. Melalui link “profil”, pelanggan dapat melakukan *edit* terhadap profilnya dan memasukkan informasi alamat.

Gambar 3.29 Desain *Interface Edit* Profil Pelanggan

d. Desain *Interface* Halaman Lihat Produk Berdasarkan Kategori Tertentu

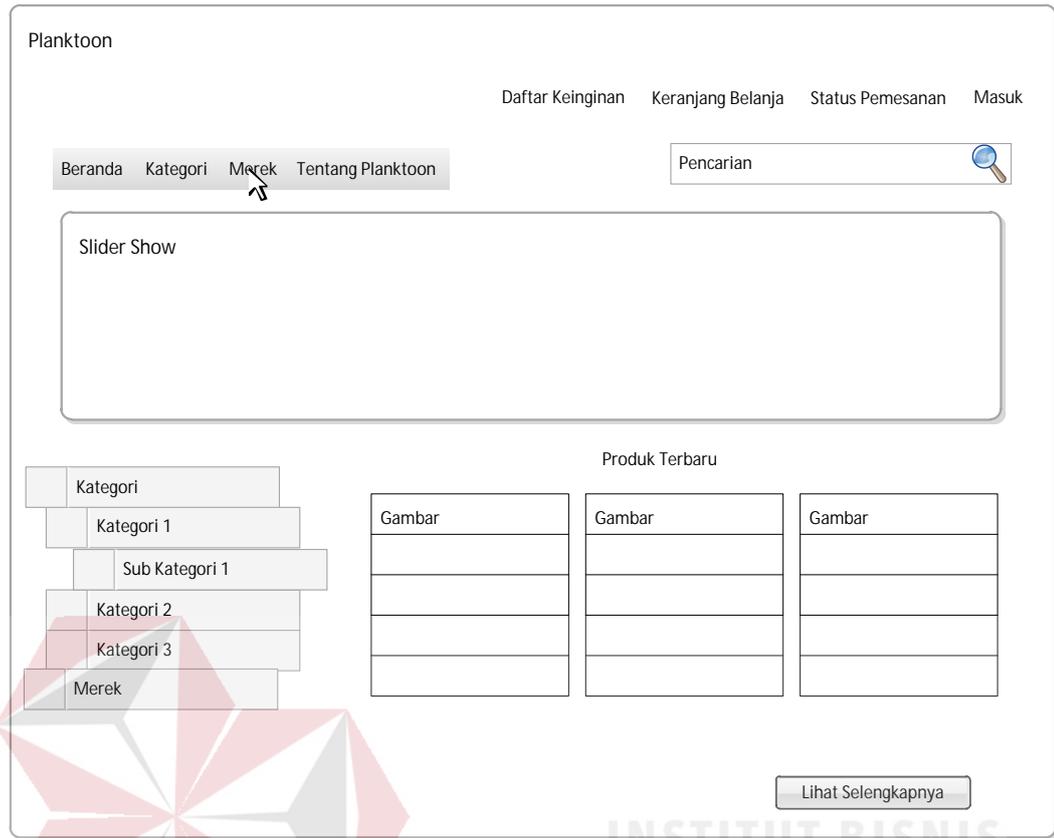
Gambar 3.30 merupakan desain *user interface* halaman lihat produk dengan kategori tertentu yang dipilih pelanggan melalui menu “Kategori” bagian atas *website* atau pada menu *vertical* pada *sub* menu kategori. Dalam menu kategori ini, ditampilkan seluruh kategori produk yang dimiliki oleh pihak toko.



Gambar 3.30 Desain *Interface* Halaman Lihat Produk dengan Kategori Tertentu

e. **Desain *Interface* Halaman Lihat Produk Berdasarkan Merek Tertentu**

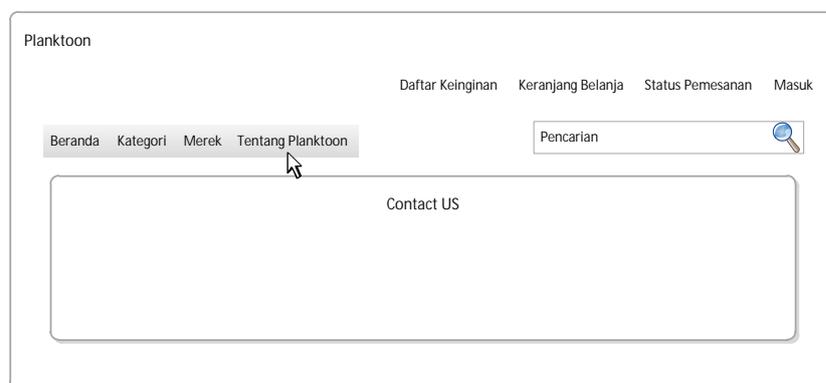
Gambar 3.31 merupakan desain *user interface* halaman lihat produk dengan merek tertentu yang dipilih pelanggan melalui menu “Merek” pada bagian atas *website vertical* pada *sub* menu merek. Dalam menu merek ini, ditampilkan seluruh merek produk yang dimiliki oleh pihak toko.



Gambar 3.31 Desain *Interface* Halaman Lihat Produk dengan Merek Tertentu

f. **Desain *Interface* Halaman Tentang Planktoon**

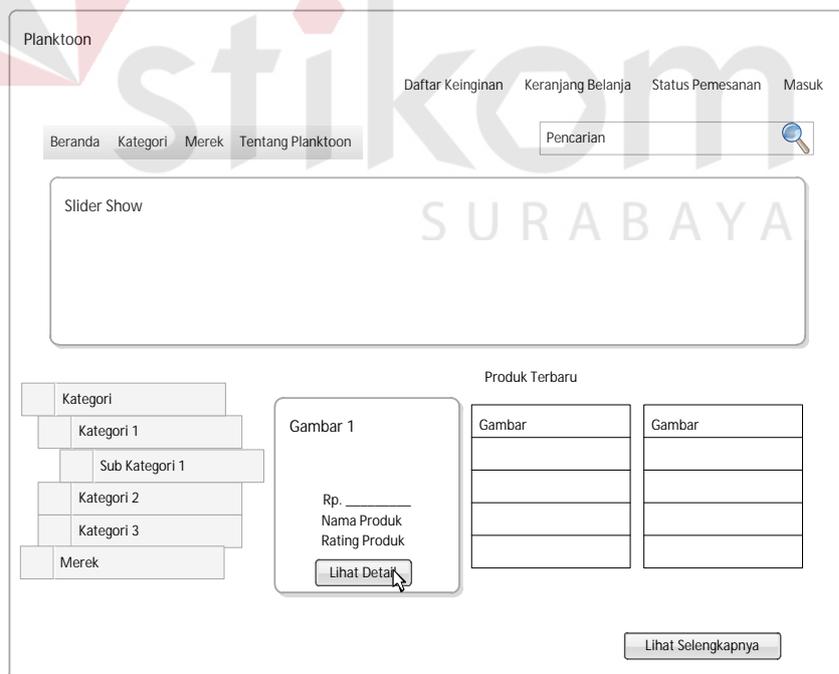
Gambar 3.32 merupakan desain *interface* halaman tentang planktoon yang akan menampilkan kontak toko yang dapat dihubungi langsung.



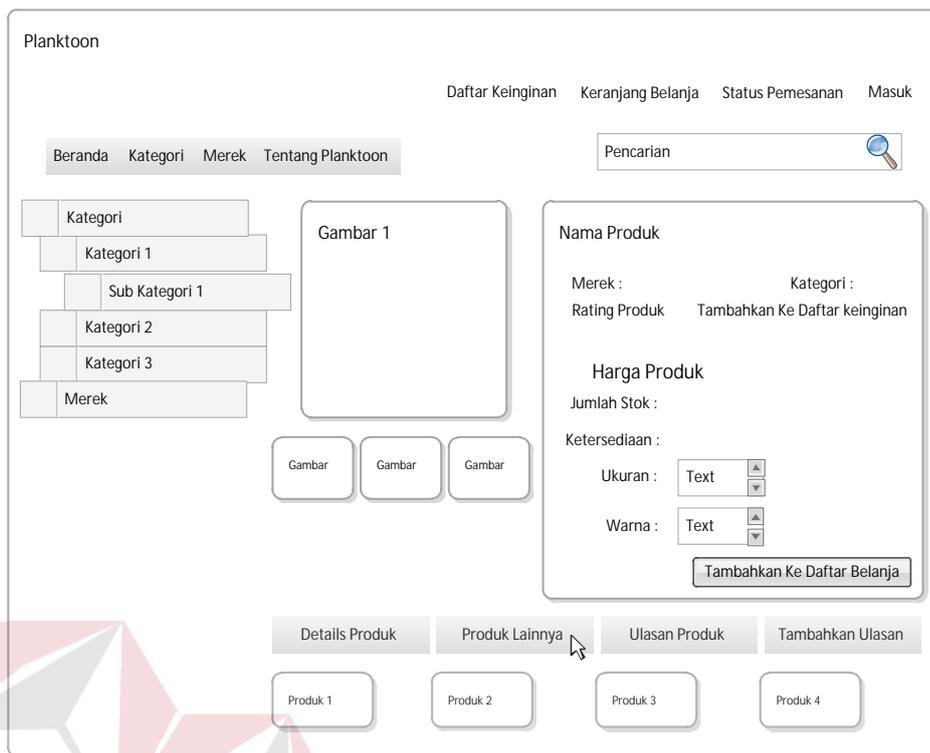
Gambar 3.32 Desain *Interface* Halaman Tentang Planktoon

g. Desain *Interface* Halaman Detail Produk

Detail produk diperoleh ketika pelanggan melakukan klik pada gambar yang diinginkan lalu melakukan klik pada “Lihat Detail” seperti yang akan digambarkan pada gambar 3.33. Setelah pelanggan melakukan klik pada “Lihat Detail” maka pelanggan akan dihadapkan pada *form* detail produk yang ditunjukkan pada gambar 3.34. Halaman detail produk akan menampilkan informasi detail mengenai produk, informasi tersebut berupa gambar produk, nama, merek, kategori, rating, harga, jumlah stok, ketersediaan, ukuran dan warna produk. Pada halaman ini juga ditampilkan fitur *suggest up selling* pada rekomendasi produk yang dapat diakses dengan melakukan klik pada “Produk Lainnya”. Melalui halaman ini, pelanggan juga dapat langsung melakukan pembelian dengan melakukan klik pada tombol “Tambahkan Ke Daftar Belanja”.



Gambar 3.33 Desain *Interface* Halaman Lihat Detail Produk

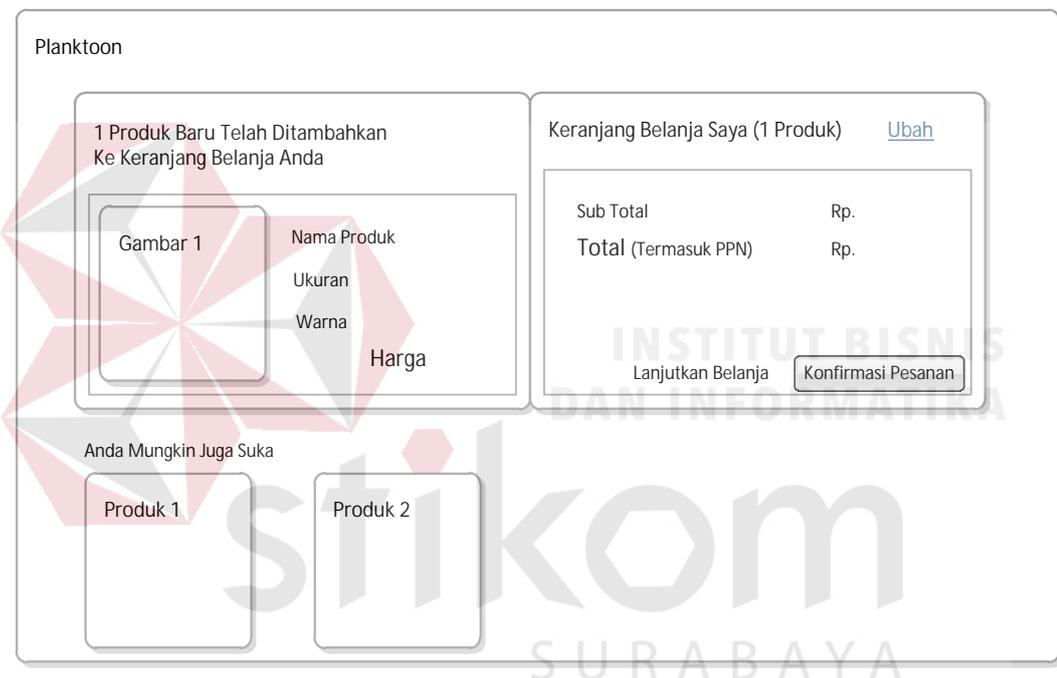


Gambar 3.34 Desain *Interface* Halaman Detail Produk dan *Up Selling* Produk

h. Desain *Interface Invoice* Pemesanan Produk dan Keranjang Belanja

Gambar 3.35 menggambarkan ketika pelanggan melakukan pembelian dengan melakukan klik pada *button* “Tambahkan Ke Daftar Belanja”. Maka akan ditampilkan kepada pelanggan *invoice* untuk menampilkan detail pesannya. Pada halaman *invoice* ini ditampilkan gambar barang yang dibeli, nama produk, ukuran, warna, melihat *sub* total dan total keseluruhan. Serta pada *invoice* ini ditampilkan pula rekomendasi *up selling* produk. Selanjutnya pelanggan dapat melakukan klik pada “Lanjutkan Belanja” untuk masuk ke halaman utama dan berbelanja barang ke-2 (dua) dan seterusnya atau klik pada “Konfirmasi Pesanan”. Untuk dapat melanjutkan proses pesanan dan melakukan konfirmasi data pengiriman (alamat yang dimasukkan pelanggan pada saat melakukan pendaftaran, atau dikirimkan ke alamat lain) dan pembayaran pada keranjang

belanja juga ditampilkan detail total belanja, biaya pengiriman dan total keseluruhan. Gambar 3.36 menggambarkan keranjang belanja dengan informasi pengiriman kirim ke alamat sekarang dan gambar 3.38 keranjang belanja dengan informasi pengiriman ke alamat lain. Keranjang belanja pelanggan juga dapat diakses melalui *link* pada halaman paling atas *website* mengenai “Keranjang Belanja”.



Gambar 3.35 Desain *Interface Invoice* Pemesanan Produk

Planktoon

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Masuk

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

Pencarian 

[Lanjutkan Belanja](#)

Item Produk	Harga	Jumlah	Subtotal
 Gambar 1	Nama Produk Rp. _____	+ 1 -	Rp. _____

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Pengirim :

Alamat Pengiriman :

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

Nama Pengirim :

Total Belanja

PPN

Biaya Pengiriman

Total Keseluruhan

Gambar 3.36 Desain *Interface* Keranjang Belanja (dengan Pengiriman Kirim ke Alamat Sekarang)

Planktoon

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Masuk

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

Pencarian 

[Lanjutkan Belanja](#)

Item Produk	Harga	Jumlah	Subtotal
 Gambar 1	Nama Produk Rp. _____	+ 1 -	Rp. _____

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Penerima

Nomor Telepon Penerima

--Pilih Provinsi--

--Pilih Kota--

--Pilih Kecamatan--

Jalan

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

-Pilih Bank-

Nama Pengirim :

-Nama Di Rekening Pengirim-

Total Belanja

PPN

Biaya Pengiriman

Total Keseluruhan

Gambar 3.37 Desain *Interface* Keranjang Belanja (dengan Pengiriman Kirim ke Alamat Lain)

i. Desain *Interface* Step Akhir Pesanan dan Cetak Nota Pembelian

Setelah dilakukannya pemesanan sampai pada konfirmasi pembayaran, setelah itu kepada pelanggan akan ditampilkan informasi konfirmasi pesanan yang mencakup nama pelanggan (yang sedang *login*) serta informasi jangka waktu pembayaran, kode pesanan, jumlah yang harus ditransfer serta informasi nama

bank, rekening dan atas nama serta pemberitahuan tentang konfirmasi pembayaran. Pelanggan juga akan mendapatkan tampilan untuk detail nota pembelian seperti pada gambar 3.38.



Gambar 3.38 Desain *Interface Step Akhir Pemesanan dan Detail Nota Pembelian*

Gambar 3.39 menunjukkan apabila pelanggan melakukan klik pada tombol “Cetak Nota” pada nota pembelian.

Nota Pembelian

Kode Pemesanan
Tanggal pesan
Nama Pelanggan
Detail Pengiriman
Nama Penerima Pengiriman
Alamat Lengkap pengiriman
Nomer HP Penerima
Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email (Email pelanggan yang sedang Login)

Nama Produk	Harga	Jumlah	Subtotal
			
			Total
			Biaya Pengiriman (/ KG)
			Total Keseluruhan

*) Anda Dapat Melacak dan Membatalkan pesanan melalui menu "Cek Status Pesanan".

Gambar 3.39 Desain *Interface* Cetak Nota Pembelian

j. Desain *Interface* Konfirmasi Pembayaran Produk

Gambar 3.40 merupakan desain *user interface* untuk melakukan konfirmasi pembayaran produk. *Link* dari konfirmasi pembayaran dapat diperoleh dari *e-mail* yang dikirimkan ketika dilakukannya pemesanan atau dapat juga diakses pada cek status pemesanan dengan memasukkan kode pesanan yang telah diterima terlebih dahulu yang dapat dilihat pada gambar 3.41.

Planktoon

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Masuk

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon Pencarian

KONFIRMASI PEMBAYARAN

ID Transaksi
Text

Nama Bank
Text

Total harga
Text

Atas Nama Tanggal Transfer
Text Text

Jumlah Transfer
Text

Upload Foto Bukti Transfer
Pilih File Tidak Ada File Yang Dipilih

Konfirmasi Pembayaran

Gambar 3.40 Desain *Interface* Konfirmasi Pembayaran Produk

Planktoon

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Masuk

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon Pencarian

STATUS PEMESANAN

ID Pesanan : | Dipesan Tanggal : | Lihat Rincian Pesanan

Jumlah Produk : 2 item | Standar Waktu Pengiriman Antara : | Dikirimkan Kepada : | Memproses

Tanggal	Deskripsi

Pesanan Berisi

 Nama Produk
Ukuran
Warna
Jumlah

Konfirmasi Pembayaran Batalan Transaksi

Gambar 3.41 Desain *Interface Link* Konfirmasi Pembayaran Produk pada Cek Status Pemesanan

k. Desain *Interface* Cek Status Pemesanan

Gambar 3.42 merupakan desain *user interface* halaman cek status pemesanan pelanggan. Halaman ini digunakan untuk melakukan cek status pesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Halaman cek status pemesanan memuat beberapa informasi pemesanan diantaranya id pesanan, tanggal pesan, jumlah produk yang dipesan, estimasi waktu pengiriman, status pesanan, deskripsi pesanan dan data produk yang dipesan.

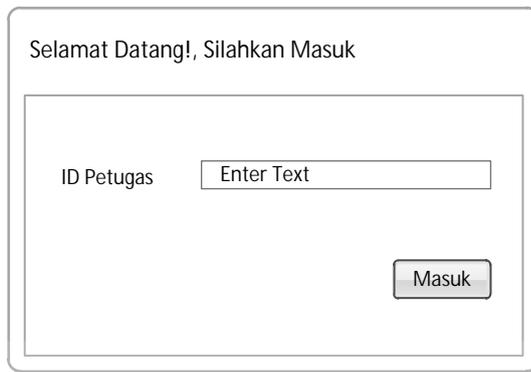


Gambar 3.42 Desain *Interface* Cek Status Pesanan Pelanggan

l. Desain *Interface* Login Petugas

Gambar 3.43 merupakan desain *interface* halaman *login* petugas. Dalam halaman ini terdapat *textbox* untuk memasukkan id petugas dan selanjutnya pada

gambar 3.44 desain *interface* untuk memasukkan *password*. Disini pemilik akan memasukkan id dan *password* untuk selanjutnya dilakukan validasi dan diberikan hak akses sesuai dengan jabatan petugas.



Selamat Datang!, Silahkan Masuk

ID Petugas

Masuk

Gambar 3.43 Desain *Interface Login* Petugas (Masukkan ID)



Selamat Datang!, Silahkan Masuk



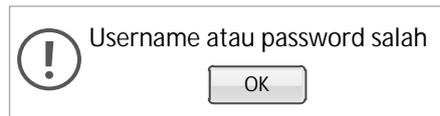
ID Petugas

Password

Masuk

Gambar 3.44 Desain *Interface Login* Petugas (Masukkan *Password*)

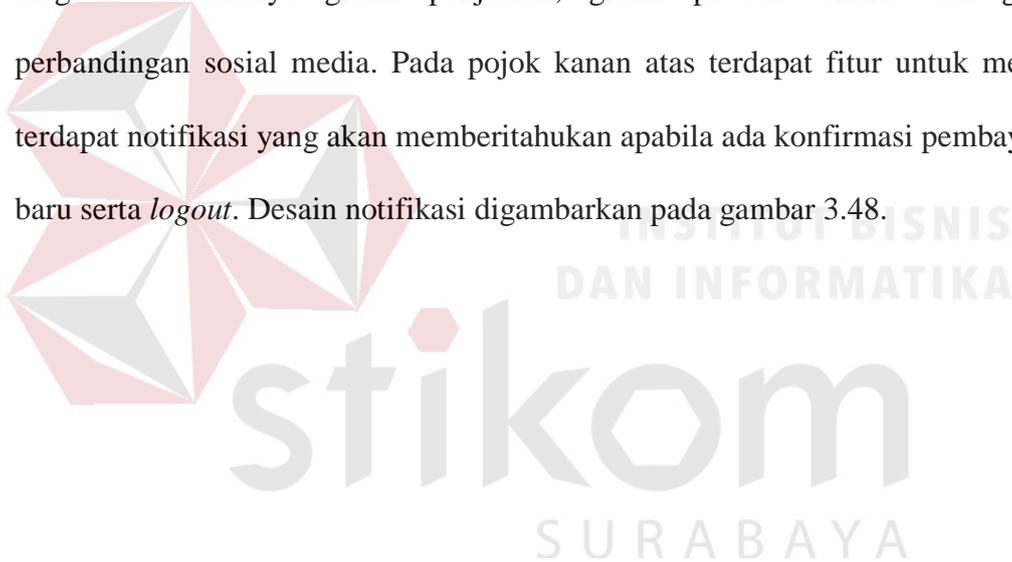
Gambar 3.45 menunjukkan halaman cek *login* jika petugas salah memasukkan *username* dan *password*.

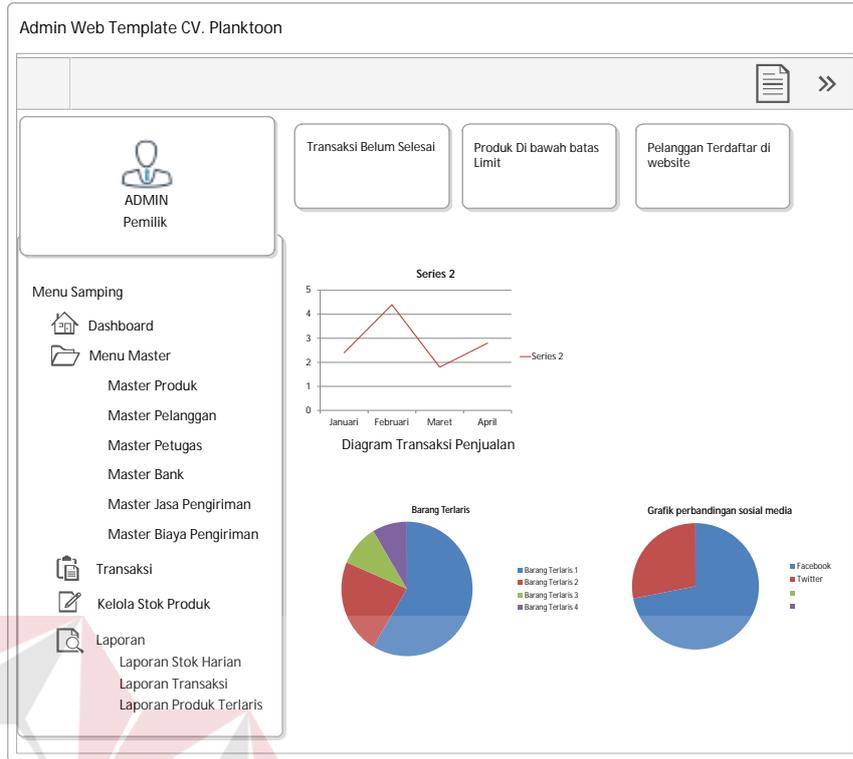


Gambar 3.45 Desain *Interface* Cek Login Petugas

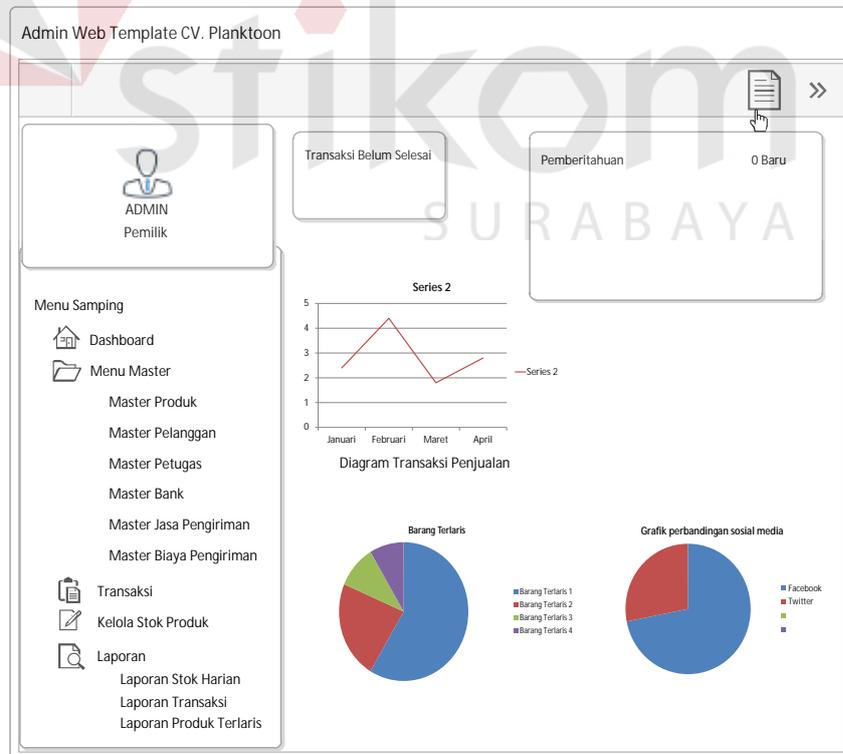
m. Desain *Interface* Halaman Utama *Web Admin*

Gambar 3.46 merupakan desain *user interface* halaman awal pemilik. Dalam halaman ini juga terdapat menu-menu untuk mengelola data *master*, mengelola transaksi dan melihat laporan. Dalam halaman ini juga ditampilkan diagram-diagram diantaranya grafik penjualan, grafik produk terlaris dan grafik perbandingan sosial media. Pada pojok kanan atas terdapat fitur untuk melihat terdapat notifikasi yang akan memberitahukan apabila ada konfirmasi pembayaran baru serta *logout*. Desain notifikasi digambarkan pada gambar 3.48.





Gambar 3.46 Desain *Interface* Halaman Awal Petugas



Gambar 3.47 Desain *Interface* Halaman Awal Petugas dan Desain Notifikasi

n. Desain *Interface Maintenance Data Produk*

Gambar 3.48 merupakan desain *user interface* halaman *form maintenance* data produk. Dalam halaman ini juga petugas dapat melakukan *input* data produk lalu melakukan simpan data dengan klik pada “Simpan Data”. Setelah itu, petugas akan diberikan pertanyaan apakah petugas ingin untuk memasukkan produk yang baru saja diinputkannya pada laman sosial media facebook dan twitter? jika ya, maka klik “Lanjutkan”. Gambar 3.49 merupakan desain *interface* posting pada sosial media (facebook dan twitter). Dalam halaman ini pula petugas dapat melakukan perubahan data.

Master Produk! Data Produk

Halaman ini merupakan halaman untuk mendata semua produk yang dimiliki oleh pihak toko.

ID Produk	<input type="text"/>	Nama Produk	<input type="text"/>
Harga Jual Produk	Rp. <input type="text"/>	Berat Produk (Kg)	<input type="text" value="1"/>
Stok Produk	<input type="text"/>	Merek	<input type="text"/> +
Category/Jenis	<input type="text"/> +	Warna	<input type="text"/> +
Ukuran	<input type="text"/> +	Rating Produk	<input type="text"/>
Kelas Produk	<input type="text"/>	Twitter Status	<input type="text"/>
Facebook Status	<input type="text"/>		

Pilih Foto Utama Pilih Foto Kedua Pilih Foto Ketiga Pilih Foto Keempat

Kosongkan Form Simpan Data

ID Produk	Nama Produk	Merek	Jenis	Harga	Jumlah	Action
						Ubah Hapus

Previous 1 2 3 Next

Gambar 3.48 Desain *Interface Manintenance Data Produk*



Gambar 3.49 Desain *Interface Posting* pada Sosial Media (facebook dan twitter)

o. Desain *Interface Maintenance Data Petugas*

Gambar 3.50 merupakan desain *form maintenance* data petugas. Dalam halaman ini petugas yang sedang *login* dapat melakukan *input* data petugas baru dan ubah data petugas.

Master Petugas! Data Diri

ID Petugas Jabatan Petugas

Nama Petugas Password

Jenis Kelamin Laki-Laki Perempuan Ulangi Password

Alamat Petugas Foto

ID Karyawan	Nama Karyawan	Jenis Kelamin	Alamat	Action
				<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.50 Desain *Interface Maintenance Data Petugas*

p. Desain *Interface Maintenance Data Bank*

Gambar 3.51 merupakan desain halaman *form maintenance* data bank. Dalam halaman ini petugas dapat melakukan *input* data bank yang dimiliki oleh CV. Planktoon. Dalam halaman ini pula petugas dapat melakukan perubahan data.

Master Bank!

Nama Bank

Atas Nama

Nomer Rekening

Nama Bank	Atas Nama	Nomer Rekening	Action
			<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.51 Desain *Interface Maintenance Data Bank*

q. Desain *Interface Maintenance Data Pengiriman*

Gambar 3.52 merupakan desain halaman *form maintenance* data pengiriman. Dalam halaman ini petugas dapat melakukan *input* data pengiriman yang akan digunakan oleh CV. Planktoon. Dalam halaman ini pula petugas dapat melakukan perubahan data.

Master Jasa Pengiriman!

Nama Pengiriman

Alamat Pengiriman

Nomer Telepon

Nama Jasa Pengiriman	Alamat	Nomer Telepon	Action
			<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.52 Desain *Interface Maintenance* Data Pengiriman

r. Desain *Interface Maintenance* Biaya Pengiriman

Gambar 3.53 merupakan desain halaman *form maintenance* biaya pengiriman. Dalam halaman ini petugas dapat melakukan *input* data nama pengiriman, tujuan pengiriman dan biaya pengiriman yang akan digunakan oleh CV. Planktoon. Dalam halaman ini pula petugas dapat melakukan perubahan data.

Master Biaya Pengiriman!

Nama Pengiriman +

Tujuan Pengiriman ▾

Biaya Pengiriman (/Kg)

Nama Jasa Pengiriman	Alamat	Biaya Pengiriman (/Kg) (Rp.)	Action
			<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.53 Desain *Interface Maintenance* Biaya Pengiriman

s. Desain *Interface* Transaksi Pesanan Pelanggan

Gambar 3.54 merupakan desain *user interface* halaman *form* transaksi penjualan pada transaksi pesanan pelanggan. Dalam halaman ini ditampilkan *list* transaksi pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan toko online CV. Planktoon.

Transaksi Pesanan

List Transaksi Pemesanan Pelanggan

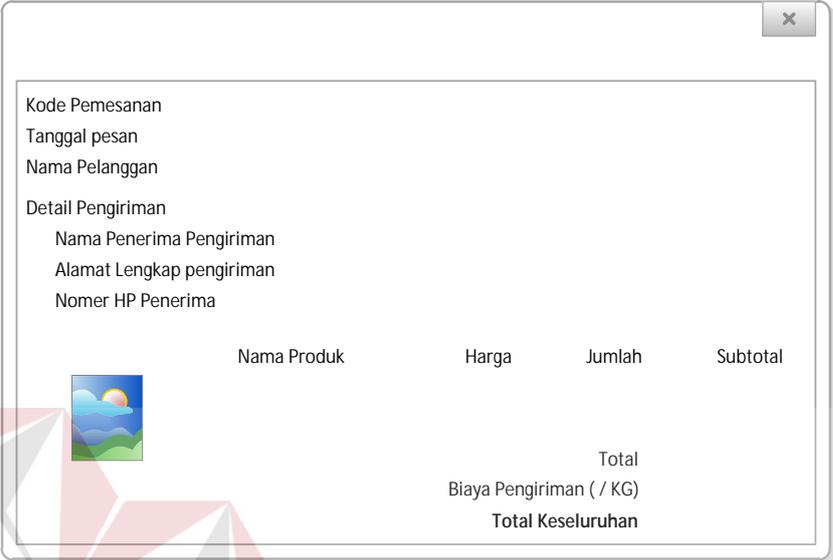
10 ▾ Records per page Search:

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Alamat	Total Transaksi	Aksi
				<input type="button" value="Lihat Selengkapnya"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries

Gambar 3.54 Desain *Interface* Transaksi Pesanan Pelanggan

Gambar 3.55 merupakan desain *interface* ketika tombol “Lihat Selengkapnya” di klik.



The screenshot shows a window with the following content:

- Kode Pemesanan
- Tanggal pesan
- Nama Pelanggan
- Detail Pengiriman
 - Nama Penerima Pengiriman
 - Alamat Lengkap pengiriman
 - Nomer HP Penerima

Nama Produk	Harga	Jumlah	Subtotal
			
			Total
			Biaya Pengiriman (/ KG)
			Total Keseluruhan

Gambar 3.55 Desain *Interface* Lihat Selengkapnya pada Transaksi Pesanan

t. **Desain *Interface* Transaksi Pembayaran**

Gambar 3.56 merupakan desain *user interface* halaman *form* transaksi penjualan pada transaksi pembayaran. Dalam halaman ini ditampilkan *list* transaksi pesanan yang telah dikonfirmasi pembayarannya oleh pelanggan toko *online* CV. Planktoon. Pada halaman ini pula, ketika pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan telah sesuai (tepat jumlah nominal yang harus dibayar dengan yang ditransfer) maka petugas dapat langsung melakukan konfirmasi dengan memilih *button* “Sesuai” yang ada pada tabel atau “Pembayaran Sesuai” yang terdapat pada detail transaksi penjualan. Jika pembayaran tidak sesuai maka petugas hanya perlu melakukan klik pada *button* “tidak sesuai” atau “pembayaran tidak sesuai” pada detail transaksi penjualan.

Konfirmasi yang dilakukan oleh petugas, akan menghasilkan *e-mail* yang dikirimkan kepada pelanggan. Transaksi yang telah sesuai akan masuk pada tabel transaksi yang harus dikirim dan transaksi yang tidak sesuai akan masuk pada tabel pesanan sampai dikonfirmasi ulang oleh pelanggan yang bersangkutan.

Transaksi Pembayaran

List Pelanggan yang Telah Melakukan Konfirmasi Pembayaran Transaksi

10 Records per page Search: Enter Text

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Alamat	Total Transaksi	Aksi
				Detail Sesuai Tidak Sesuai

Showing 1 to 3 of 3 entries Prev. 1 Next

Gambar 3.56 Desain *Interface* Transaksi Pembayaran Pelanggan

Foto Bukti Transfer

ID Penjualan
 Nama Pelanggan
 Nama Bank
 Atas Nama Pembayar
 Total Keseluruhan Transaksi
 Jumlah Transfer
 Tanggal Transfer



Detail Transaksi Pembayaran Sesuai Pembayaran Tidak Sesuai

Gambar 3.57 Desain *Interface* Ketika Tombol “Detail” di klik.

ID Penjualan

Nama Pelanggan

Nama Bank

Atas Nama Pembayar

Total Keseluruhan Transaksi

Jumlah Transfer

Tanggal Transfer

Foto Bukti Transfer

Detail Transaksi

Kode Pemesanan

Tanggal pesan

Nama Pelanggan

Detail Pengiriman

Nama Penerima Pengiriman

Alamat Lengkap pengiriman

Nomer HP Penerima

Nama Produk	Harga	Jumlah	Subtotal
			Total
			Biaya Pengiriman (/ KG)
			Total Keseluruhan

Gambar 3.58 Desain *Interface* Detail Transaksi pada Detail Transaksi Pembayaran

u. Desain *Interface* Transaksi yang Harus Dikirim

Gambar 3.59 merupakan desain *user interface* halaman *form* transaksi penjualan pada transaksi yang harus dikirim. Dalam halaman ini ditampilkan *list* transaksi pesanan yang telah dikonfirmasi kesesuaian pembayarannya oleh petugas toko *online* CV. Planktoon.

Dalam halaman ini terdapat dua tabel, yaitu tabel *list* transaksi yang harus dikirim dan *list* transaksi yang telah dikirim. Pada tabel *list* transaksi yang harus dikirim ditampilkan seluruh transaksi yang telah dikonfirmasi kesesuaian pembayarannya dan petugas dapat melihat detail pengiriman dengan melakukan klik pada “detail” yang akan digambarkan pada 3.60, serta melihat detail

pengiriman yang dapat dilakukan dengan klik pada detail transaksi yang akan digambarkan pada gambar 3.61, serta memasukkan data pengiriman barang pada *button* “Kirim Barang” yang akan digambarkan pada gambar 3.63.

Transaksi Yang Harus Dikirim

List Transaksi Produk Yang Harus Dikirim

List Transaksi Produk Yang Harus Dikirim

10 Records per page Search: Enter Text

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Alamat	Total Transaksi	Aksi
				Detail Kirim Barang

Showing 1 to 3 of 3 entries Prev. 1 Next

List Transaksi Yang Telah Dikirim

List Transaksi Yang Telah Dikirim

10 Records per page Search: Enter Text

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Alamat	Total Transaksi	Pengiriman VIA	No. Resi	Aksi
						Detail

Showing 1 to 3 of 3 entries Prev. 1 Next

Gambar 3.59 Desain *Interface* Transaksi yang Harus Dikirim

ID Penjualan
 Nama Pelanggan
 Nama Jasa Pengiriman
 Nama Penerima Barang
 Alamat
 Nomer Hp.

Detail Transaksi Kirim Barang

Gambar 3.60 Desain *Interface* Detail pada Transaksi yang Harus Dikirim

ID Penjualan
 Nama Pelanggan
 Nama Jasa Pengiriman
 Nama Penerima Barang
 Alamat
 Nomer Hp.

Detail Transaksi

Kode Pemesanan
 Tanggal pesan
 Nama Pelanggan

Detail Pengiriman
 Nama Penerima Pengiriman
 Alamat Lengkap pengiriman
 Nomer HP Penerima

Nama Produk	Harga	Jumlah	Subtotal
			
			Total
			Biaya Pengiriman (/ KG)
			Total Keseluruhan

Gambar 3.61 Desain *Interface* Detail Transaksi pada Transaksi yang Harus Dikirim

Masukkan Nomer Resi
 Untuk,
 Pelanggan : (Nama Pelanggan),
 Dengan ID Transaksi : (ID Transaksi)

Nomer Resi Pengiriman

Cancel OK

Gambar 3.62 Desain *Interface* Kirim Barang pada Transaksi yang Harus Dikirim

Pada tabel *list* transaksi yang telah dikirim ditampilkan seluruh transaksi yang telah dikonfirmasi pengiriman barangnya dan petugas dapat melihat detail pengiriman dengan melakukan klik pada “detail” yang akan digambarkan pada 3.63, serta merubah nomor resi apabila salah *input* dengan klik “ubah no. resi” yang digambarkan pada 3.64.

A screenshot of a software window with a close button (X) in the top right corner. The window contains a list of transaction details: ID Penjualan, Nama Pelanggan, Nama Jasa Pengiriman, Nomor Resi Pengiriman, Nama Penerima Barang, Alamat, and Nomer Hp. Below the list are two buttons: 'Detail Transaksi' and 'Ubah No Resi'.

Gambar 3.63 Desain *Interface* Detail pada Transaksi yang Telah Dikirim

A screenshot of a software dialog box with a close button (X) in the top right corner. The dialog box contains the text: 'Masukkan Nomer Resi Untuk, Pelanggan : (Nama Pelanggan), Dengan ID Transaksi : (ID Transaksi)'. Below the text is a text input field labeled 'Nomer Resi Pengiriman'. At the bottom are two buttons: 'Cancel' and 'OK'. A large watermark logo is visible in the background.

Gambar 3.64 Desain *Interface* Ubah No. resi pada Transaksi yang Telah Dikirim

v. **Desain *Interface* Pembatalan Transaksi**

Gambar 3.65 merupakan desain *user interface* halaman *form* transaksi penjualan pada pembatalan transaksi. Dalam halaman ini ditampilkan *list* transaksi pesanan yang dibatalkan oleh pelanggan ataupun yang dibatalkan oleh sistem karena melampaui batas konfirmasi pembayaran.

Pembatalan Transaksi

List Pembatalan Transaksi

10 Records per page Search: Enter Text

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Alamat	Total Transaksi	Status Transaksi	Aksi
				Dibatalan Pelanggan	Detail
				Lewat Batas Konfirmasi Pembayaran	

Showing 1 to 3 of 3 entries

Prev. 1 Next

Gambar 3.65 Desain *Interface* Pembatalan Transaksi

w. Desain Interface Kelola Stok Produk

Gambar 3.66 merupakan desain *user interface* halaman form kelola stok produk. Dalam halaman ini ditampilkan *list* data produk yang dimiliki oleh CV. Planktoon. Pada halaman *form* kelola stok produk, petugas dapat melihat *history* transaksi dari produk yang diinginkan, mengubah stok produk dan melakukan penambahan stok.

Data Stok Produk

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Merek Produk	Jumlah Produk	Action
					Pilih
					Lihat history transaksi
					Perubahan Stok
					Penambahan Stok

Previous 1 2 3 Next

Gambar 3.66 Desain *Interface* Kelola Stok Produk

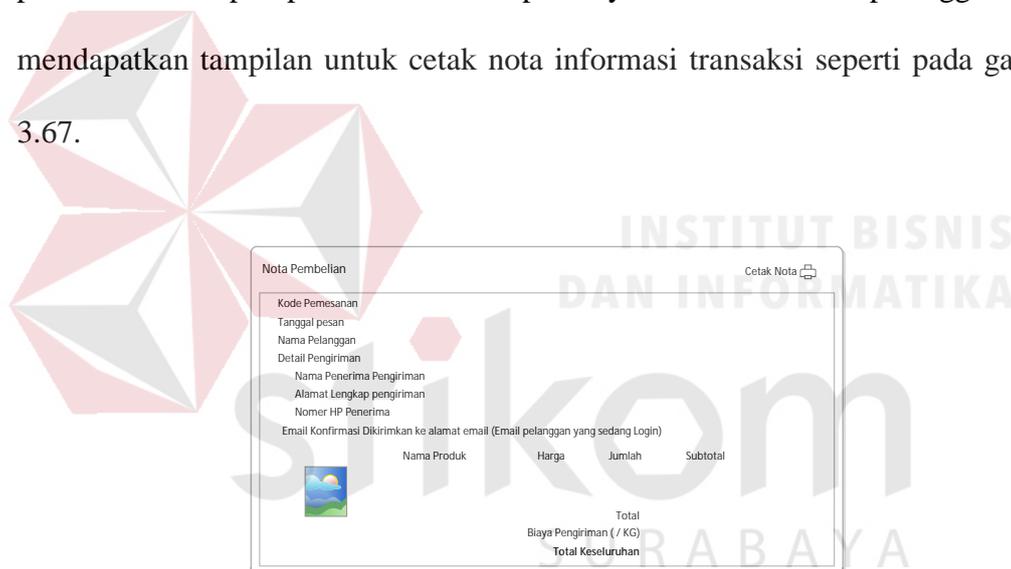
3.2.5 Desain *Input/Output*

Desain *input/output* digunakan untuk menggambarkan *input* dan *output*. Dalam sistem informasi penjualan yang dibangun, desain *input* tidak digambarkan karena semua *input* dimasukkan secara langsung ke dalam sistem. Desain *output* yang dihasilkan sistem adalah laporan penjualan, laporan barang terlaris beserta laporan omset.

a. Desain *Output* Nota Transaksi

Nota transaksi adalah *output* yang dihasilkan setelah pelanggan melakukan pemesanan sampai pada konfirmasi pembayaran. Setelah itu pelanggan akan mendapatkan tampilan untuk cetak nota informasi transaksi seperti pada gambar

3.67.



Gambar 3.67 Desain *Output* Nota Transaksi

b. Desain *Output* Laporan Penjualan

Laporan penjualan adalah *output* yang disajikan dalam bentuk tabel, laporan penjualan menampilkan setiap transaksi penjualan produk yang terjadi pada suatu periode tertentu. Hasil *output* laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.68. hasil *output* cetak laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.69.

Laporan Penjualan

Laporan Penjualan Berdasarkan

Range Waktu Laporan

Enter Text Enter Text

Status Transaksi

Sudah Selesai

Sudah Dikonfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan
Harus Dilakukan Pengiriman

Cetak Laporan Penjualan

Laporan Transaksi Penjualan CV. Planktoon
Periode : - | Status penjualan : Sudah Selesai.

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total Harga
			Biaya Pengiriman	:	
			Total Keseluruhan	:	

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total Harga
			Biaya Pengiriman	:	
			Total Keseluruhan	:	

Gambar 3.68 Desain *Output* Laporan Transaksi Penjualan

Laporan Penjualan

Laporan Transaksi Penjualan CV. Planktoon
Periode : - | Status penjualan : Sudah Selesai.

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total Harga
			Biaya Pengiriman	:	
			Total Keseluruhan	:	

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total Harga
			Biaya Pengiriman	:	
			Total Keseluruhan	:	

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total Harga
			Biaya Pengiriman	:	
			Total Keseluruhan	:	

Gambar 3.69 Desain *Output* Cetak Laporan Transaksi Penjualan

c. Desain *Output* Laporan Barang Terlaris

Laporan barang terlaris adalah *output* yang disajikan dalam bentuk tabel, laporan barang terlaris ini untuk mengetahui barang apa saja yang paling banyak terjual sampai barang yang tidak laku dalam periode tertentu. Hasil *output* laporan

barang terlaris dapat dilihat di gambar 3.70. Serta hasil *output* cetak laporan barang terlaris dapat dilihat pada gambar 3.71.

Laporan Barang Terlaris

Laporan Barang Terlaris

Bulan Tahun

Cetak Laporan Produk Terlaris

Laporan Produk Terlaris CV. PLANKTOON

Periode Juli - 2015

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Merek Produk	Jumlah Terjual

Gambar 3.70 Desain *Output* Laporan Barang Terlaris

Laporan Produk Terlaris

Laporan Produk Terlaris CV. Planktoon

Periode Juli - 2015

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Merek Produk	Jumlah Terjual

Gambar 3.71 Desain *Output* Cetak Laporan Barang Terlaris

d. Desain *Output* Stok Harian

Laporan stok harian adalah *output* yang disajikan untuk mengetahui jumlah barang yang tersisa setiap harinya. Hasil *output* stok harian dapat dilihat pada gambar 3.72. Serta hasil *output* cetak laporan stok harian dapat dilihat pada gambar 3.73.

Stok Harian

Cetak Laporan Stok Harian 

Laporan Stok Harian CV. PLANKTOON
Periode 03- August - 2015

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Merek Produk	Jumlah Produk

Gambar 3.72 Desain *Output* Stok Harian

Stok Harian

Laporan Stok Harian CV. PLANKTOON
Periode 03- August - 2015

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Merek Produk	Jumlah Produk

Gambar 3.73 Desain *Output* Cetak Laporan Stok Harian

3.3 Rancangan Pengujian dan Evaluasi Sistem

3.3.1. Uji Coba Fungsi Sistem

Website toko *online* penjualan yang telah dirancang harus diuji untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tipe *testing* pada aplikasi ini adalah *content* dan *functionality testing*, dimana menurut (Romeo, 2003) pada tipe ini dilakukan *testing* terhadap isi dan fitur seperti yang terdapat pada *website* umumnya, kemudian memastikan apakah sudah lengkap dan berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Secara garis besar, uji coba yang dilakukan adalah pendaftaran pelanggan, pencarian produk, proses menampilkan rekomendasi *up selling*, proses *login*, pengelolaan data *master* produk hingga melakukan *upload* pada sosial media, pencatatan transaksi dari data transaksi

penjualan dan pemberian laporan kepada pihak pemilik CV. Planktoon. Pengujian akan dilakukan dengan metode *black box testing*. *Black box testing* berfokus pada unit program apakah telah memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Cara pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi tiap unit atau modul, kemudian diamati dari *testing* tersebut apakah sudah sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Hal-hal yang diujikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.20 Rencana Pengujian *Website Toko Online*

Requirement yang diuji	Fungsi yang diuji
Pendaftaran pelanggan	Melakukan pendaftaran identitas diri
Proses <i>login</i> pelanggan	Melakukan <i>login</i> pelanggan
Pencarian produk	Melakukan pencarian barang dengan menggunakan nama produk dan kategori produk
Fitur rekomendasi <i>up selling</i>	Memilih salah satu barang, maka akan ditampilkan barang dengan kategori sama yang memiliki nilai lebih baik atau berharga lebih mahal.
Pemesanan barang	Melakukan transaksi penjualan
	Menampilkan nota penjualan
	Mengirimkan informasi pembelian ke <i>e-mail</i> pelanggan
Konfirmasi pembayaran pesanan	Melakukan konfirmasi pembayaran
Proses <i>login</i>	Melakukan <i>Login</i>
Kelola data produk	Melakukan operasi CRUD (<i>Create, Read, Update dan Delete</i>) pada data produk
Kelola proses <i>upload</i> pada sosial media	Melakukan <i>posting</i> pada sosial media
	Melihat tampilan <i>posting</i> produk pada sosial

<i>Requirement yang diuji</i>	<i>Fungsi yang diuji</i>
	media
Pemberian laporan	Menampilkan laporan transaksi penjualan
	Menampilkan laporan barang terlaris
	Menampilkan data stok harian

a. Desain Uji Coba Pendaftaran Pelanggan

Desain uji coba pendaftaran pelanggan bertujuan untuk menguji apakah fungsi pendaftaran pelanggan dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 3.21.

Tabel 3.21 Desain Uji Coba Pendaftaran Pelanggan

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output sistem</i>
1.	Mendaftarkan data pelanggan dengan format benar	Malkus Willy, willwanderer@gmail.com, *****, *****	Pendaftaran berhasil serta muncul pemberitahuan untuk melakukan cek <i>e-mail</i> pada (willwanderer@gmail.com) untuk verifikasi akun	
2.	Mengirim <i>e-mail</i> verifikasi akun ke <i>e-mail</i> pendaftar	Melakukan aksi daftar baru	Mengirim <i>e-mail</i> kepada pelanggan yang mendaftar (willwanderer@gmail.com) dengan memberikan <i>link</i> untuk verifikasi akun	
3.	Verifikasi akun	Melakukan klik pada <i>link</i> yang dikirimkan melalui <i>e-mail</i>	Akun pelanggan telah diverifikasi dan dapat mengakses masuk ke dalam sistem atau	

<i>Test Case ID</i>	Tujuan	<i>Input</i>	Output yang diharapkan	<i>Output sistem</i>
			<i>login</i>	
4.	Mendaftarkan data pelanggan dengan format yang salah	Malkus Willy, willwanderer , *****, *****	Muncul pesan kesalahan	

b. Desain uji Coba *Login* Pelanggan

Desain uji coba *login* bertujuan untuk menguji apakah fungsi *login* dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 3.22.

Tabel 3.22 Desain Uji Coba *Login*

<i>Test Case ID</i>	Tujuan	<i>Input</i>	Output yang diharapkan	<i>Output Sistem</i>
5.	Melakukan <i>login</i> dengan format benar	willwanderer @gmail.com, <i>password</i> benar	<i>Login</i> berhasil dan ditampilkan <i>link</i> untuk melakukan <i>update</i> profil dan keluar sistem / <i>logout</i>	
6.	Melakukan <i>login</i> dengan format salah	willwanderer @gmail.com, <i>password</i> salah	Muncul Pesan “ <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah”	

c. Desain Uji Coba Pencarian Produk

Desain uji coba pencarian produk bertujuan untuk menguji apakah fungsi melakukan pencarian pada data produk bisa berjalan sesuai yang diharapkan. Desain uji coba pencarian barang dapat dilihat pada tabel 3.23.

Tabel 3.23 Desain Uji Coba Pencarian Produk

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output Sistem
7.	Pencarian barang dengan data barang terdapat dalam sistem	Nama produk atau kategori produk (misalkan dicari produk dengan nama : Fingerboard)	Data produk dengan kata kunci “Fingerboard” ditampilkan	
8.	Melakukan pencarian barang dengan data barang tidak terdapat dalam sistem	Nama produk atau kategori produk (misalkan dicari produk dengan nama : Fingerboardz)	<i>Website</i> akan menampilkan informasi bahwa produk yang dicari tidak tersedia	

d. Desain Uji Coba Fitur Rekomendasi *Up Selling*

Desain uji coba *up selling* bertujuan untuk menguji apakah *up selling* sudah menampilkan data barang yang sama tetapi memiliki nilai (*value*) yang lebih tinggi. Desain uji coba fitur *up selling* dapat dilihat pada tabel 3.24.

Tabel 3.24 Desain Uji Coba Fitur *Up Selling*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
---------------------	---------------	--------------	-------------------------------	----------------------

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
9.	Memilih suatu <i>item</i> produk	Melakukan “klik” pada gambar yang ditampilkan (Produk: Squid Pomade Mr Young)	Rekomendasi Squid Pomade Hard Boy , Squid Pomade Water Based Hold, Squid Pomade Hyper Strong dan Squid Pomade Silky Light	

e. Desain Uji Coba Pemesanan Barang

Desain uji coba pemesanan barang bertujuan untuk menguji apakah fungsi untuk melakukan pemesanan berjalan dengan baik. Uji coba pemesanan dapat dilihat pada tabel 3.25.

Tabel 3.25 Desain Uji Coba Pemesanan Barang

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
10.	Memasukkan data pemesanan	Melakukan “Klik” pada tombol “Tambah ke Daftar Belanja” Misal: produk PLANKTOON DECK PINK MUERTE	<i>Invoice</i> belanja akan terisi dengan produk “PLANKTOON DECK PINK MUERTE”, ukuran, warna, harga, subtotal dan total belanja serta rekomendasi <i>up selling</i> dari produk PLANKTOON DECK PINK MUERTE	
11.	Melakukan	Melakukan	Keranjang belanja akan	

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output sistem</i>
	konfirmasi Pesanan	“Klik” pada tombol “Konfirmasi Pesanan”	terisi dengan produk “PLANKTOON DECK PINK MUERTE”, gambar, harga dan subtotal. Serta ditampilkan pula informasi pengiriman, informasi pembayaran dan total belanja, Biaya Pengiriman dan total keseluruhan pembayaran	
12.	Mengubah data pesanan	Melakukan “Klik” pada tombol “+” pada jumlah	Subtotal dihitung dari harga (210.000) * jumlah (2) = 420.000 dan total keseluruhan didapatkan dari penjumlahan subtotal (420.000)	
13.	Menghapus data pesanan	Menekan tombol “X”	Muncul Peringatan “Yakin menghapus” jika memilih “ya” maka data “PLANKTOON DECK PINK MUERTE” terhapus	
14.	Memasukkan informasi alamat pengiriman	Informasi alamat pengiriman dengan profil pelanggan yang kurang lengkap Informasi alamat pengiriman dengan kirim pada alamat pelanggan yang terdapat pada profil	Sistem akan menampilkan peringatan “Data Alamat Belum di Lengkapi. Kunjungi Profil untuk Melengkapi Data” Data pelanggan seperti nama pengirim dan alamat pengiriman akan ditampilkan sesuai data pada profil pelanggan	

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
		Input nama penerima, nomor telepon penerima, provinsi, kota, kecamatan, jalan	Data pengiriman tersimpan dengan informasi alamat pengiriman pada data yang dimasukkan	
15.	Memasukkan informasi pembayaran transaksi	Nama bank, nama pengirim	Data pembayaran transaksi	
16.	Menampilkan nota pembelian	Menekan tombol “Cetak Nota”	Nota pembelian ditampilkan	
17.	Mengirim konfirmasi pembelian melalui <i>e-mail</i> pelanggan	Kode pemesanan pada transaksi pembelian yang telah dilakukan	<i>E-mail</i> pemberitahuan transaksi pembelian berhasil	

f. Desain Uji Coba Konfirmasi Pembayaran

Desain uji coba konfirmasi pembayaran bertujuan untuk menguji apakah fungsi pembayaran serta konfirmasi yang nanti akan diberikan berjalan sesuai yang diharapkan. Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 3.26.

Tabel 3.26 Desain Uji Coba Konfirmasi Pembayaran

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
18.	Memasukkan data konfirmasi pembayaran dengan data yang benar dan sesuai	Atas nama (nama pembayar yang tertera pada rekening), tanggal transfer, jumlah transfer dan <i>upload</i> foto bukti transfer	Status transaksi pada cek status pemesanan menjadi “menunggu konfirmasi pembayaran” sampai petugas mengirimkan <i>e-mail</i> pengiriman yang dilengkapi dengan nomor resi	
19.	Memasukkan data konfirmasi pembayaran dengan data yang tidak sesuai	Atas nama (nama pembayar yang tertera pada rekening), tanggal transfer, jumlah transfer dan <i>upload</i> foto bukti transfer	Konfirmasi pembayaran tidak sesuai ke <i>e-mail</i> pelanggan dari petugas	

g. Desain Uji Coba Login Pemilik

Desain uji coba *login* bertujuan untuk menguji apakah fungsi *login* dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 3.27.

Tabel 3.27 Desain Uji Coba *Login*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
20.	Melakukan <i>login</i> dengan format yang salah	ID Petugas, <i>password</i>	Muncul pesan “ <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah”	

21.	Melakukan <i>login</i> dengan hak akses petugas	ID Petugas, <i>password</i>	Tampilan <i>dashboard</i> , menu <i>maintenance</i> data tampil, menu transaksi tampil	
22.	Melakukan <i>login</i> dengan hak akses pemilik	ID Petugas, <i>password</i>	Tampilan <i>dashboard</i> , menu <i>maintenance</i> data tampil, menu transaksi tampil, menu laporan tampil	

h. Desain Uji Coba Kelola Data Produk

Desain uji coba kelola data produk bertujuan untuk menguji apakah fungsi *insert*, *read*, *update* dan *delete* dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 3.28.

Tabel 3.28 Desain Uji Coba Kelola Data Produk

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output Sistem
23.	Menampilkan data produk	Memilih menu master produk	Data produk	
24.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data kategori/jenis	Menekan tombol [+] pada merek	Muncul <i>pop up master</i> kategori. Kemudian data kategori akan ditampilkan pada <i>combo box</i> kategori/jenis	
25.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data ukuran	Menekan tombol [+] pada ukuran	Muncul <i>pop up master</i> ukuran. Kemudian data ukuran tersebut akan ditampilkan pada <i>combo box</i> ukuran	
26.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data merek	Menekan tombol [+] pada merek	Muncul <i>pop up master</i> merek. Kemudian data merek tersebut akan ditampilkan pada <i>combo box</i> merek	
27.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada	Menekan tombol [+] pada	Muncul <i>pop up master</i> warna. Kemudian data warna tersebut	

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output Sistem
	data warna	Warna	akan ditampilkan pada <i>combo box</i> warna	
28.	Validasi fungsi simpan produk	ID produk, nama produk, harga jual produk, berat produk, stok produk, merek kategori/jenis, warna, ukuran, rating produk kelas produk, facebook status, twitter status	Muncul pemberitahuan berhasil “data produk berhasil disimpan. Pilih lanjutkan untuk <i>memposting</i> di facebook dan twitter” dan data produk disimpan ke dalam <i>database</i>	
29.	Validasi fungsi <i>input</i> tanpa data	Menyimpan data produk dengan data kosong	<i>Text box</i> akan berwarna merah	
30.	Validasi fungsi ubah pada tabel data produk	Memilih aksi “ubah” pada tabel data produk	Data produk yang akan diubah akan tampil mengisi seluruh data <i>input</i> produk	
31.	Validasi fungsi ubah produk	ID produk, nama produk, harga jual produk, berat produk, stok produk, merek kategori/jenis, warna, ukuran, rating produk kelas produk, facebook status, twitter status	Muncul pemberitahuan “Data produk Berhasil Diubah” dan perubahan data produk disimpan ke dalam <i>database</i>	
32.	Validasi fungsi hapus pada tabel data produk	Memilih aksi “hapus” pada tabel data produk	Muncul pemberitahuan “Anda Yakin Menghapus Produk “produk Terpilih” jika ditekan “Ya” maka status produk akan	

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output Sistem
			menjadi “Tidak Aktif”	

i. Desain Uji Coba Kelola Proses *Upload* pada Sosial Media

Desain uji coba kelola proses *upload* pada sosial media bertujuan untuk menguji apakah *upload* pada sosial media dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 3.29.

Tabel 3.29 Desain Uji Coba Kelola Proses *Upload* pada Sosial Media

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
33.	Menampilkan pilihan untuk melakukan <i>posting</i> pada sosial media (facebook)	Input produk lalu menekan “Simpan Data”. Ketika ditampilkan <i>alert</i> “Pilih Lanjutkan Untuk Memposting Di Facebook dan Twitter” pilih “Lanjutkan”	Status pada facebook Planktoon akan <i>terupdate</i> dan menampilkan data “Nama Produk” dan <i>link</i> untuk mengakses <i>website</i> Plankton pada produk yang bersangkutan	
34.	Menampilkan pilihan untuk melakukan <i>posting</i> pada sosial media (twitter)	Input produk lalu menekan “Simpan Data”. Ketika ditampilkan <i>alert</i> “Pilih Lanjutkan Untuk Memposting Di	Status Pada twitter Planktoon akan <i>terupdate</i> dan menampilkan data “Nama Produk” dan <i>link</i> untuk mengakses <i>website</i> Plankton pada produk yang bersangkutan	

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
		Facebook dan Twitter" pilih "Lanjutkan"		

j. Desain Uji Coba Pemberian Laporan

Desain uji coba laporan bertujuan untuk menguji apakah fungsi menampilkan laporan penjualan, laporan barang terlaris dan laporan omset dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba pemberian laporan dapat dilihat pada tabel 3.30.

Tabel 3.30 Desain Uji Coba Laporan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
35.	Menampilkan data stok harian per barang		Menampilkan data stok harian per barang yang mencakup id produk, nama produk, kategori produk, merek produk dan jumlah produk dimana jumlah paling kecil harus berada paling atas. per bulan per tahun berjalan.	
36.	Menampilkan laporan transaksi penjualan	Memilih periode bulan dan tahun	Tampilan laporan penjualan yang mencakup id transaksi, tanggal transaksi, detail produk yang berupa nama barang, harga jual, <i>quantity</i> , total harga, biaya pengiriman dan total keseluruhan per periode.	
37.	Menampilkan	Memilih	Tampilan laporan barang	

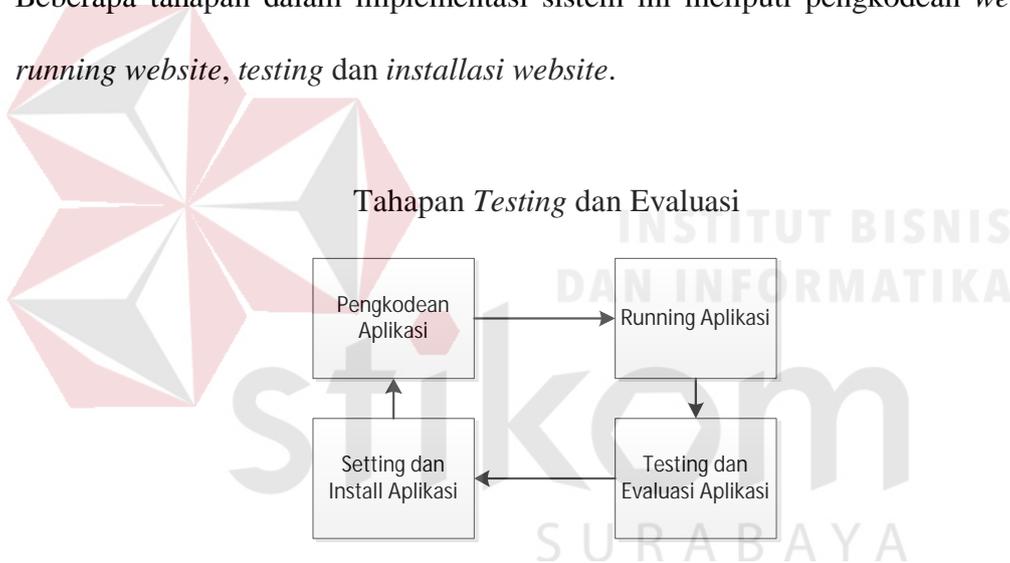
Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
	laporan barang terlaris	periode bulan dan tahun	terlaris yang mencakup idproduk, nama produk, kategori produk, merek produk dan jumlah terjual. Penjualan paling banyak harus berada di urutan paling atas. Per periode bulan dan tahun berjalan.	



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya diimplementasikan dalam bentuk kode-kode program. Perangkat lunak lain dibutuhkan pengembang untuk melakukan menuliskan kode-kode program. Selain itu perangkat lunak lain juga dibutuhkan untuk melakukan pengembang dalam membangun *database* dari desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Beberapa tahapan dalam implementasi sistem ini meliputi pengkodean *website*, *running website*, *testing* dan *installasi website*.



Gambar 4.1 Blok Diagram Implementasi dan Evaluasi

Pada blok diagram diatas dalam proses terdapat 4 proses yaitu pengkodean *website*, *running website*, *testing website* dan *install website*. Pengkodean yaitu pembuatan *website* menggunakan kode-kode program. Hasil dari pengkodean menjadi *website* CV. Planktoon dengan metode *up selling* dikombinasikan dengan sosial media untuk peningkatan penjualan. Setelah itu dilakukan *running* dan *testing* untuk mendapatkan kesesuaian antara desain yang dibuat dengan *website*

yang dihasilkan. Untuk melakukan *website* dapat berjalan pada komputer pribadi maka pengembang melakukan *install website* pendukung yaitu XAMPP.

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan suatu tahap penerapan dari analisis dan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya. Sistem yang dibangun pengembang adalah berbasiskan *web*. Untuk dapat menjalankan sistem tersebut dengan baik dibutuhkan beberapa persyaratan mengenai perangkat keras dan perangkat lunak yang harus dipenuhi. Sehingga aplikasi ini dapat berjalan dengan baik.

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Agar sistem yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan spesifikasi perangkat keras untuk *server* yang memadai, dalam hal ini spesifikasi *server* adalah spesifikasi *server* dari penyedia layanan *hosting* www.jagoanhosting.com, berikut spesifikasinya:

1. Processor Intel Xeon 2 Hexa Core 67 GHz
2. RAM 8 *Gigabytes* DDR3
3. *Harddisk Dirve* 1 TB

Kebutuhan perangkat keras *client* untuk mengakses *website* toko *online* ini adalah:

1. PC, *Notebook* dengan monitor resolusi 1280 x 800
2. Koneksi internet dengan kecepatan rata-rata antara 28 Kbps- 128 Kbp

4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk mengakses toko *online* berbasis *web* ini, pengguna tidak perlu memenuhi kebutuhan perangkat lunak *server*, melainkan hanya kebutuhan perangkat lunak *client*. Kebutuhan perangkat lunak *server* adalah:

1. Sistem operasi: *Windows 7 Profesional*
2. *Web server*: XAMPP untuk *windows*
3. *Database*: MYSQL versi 5 keatas
4. Bahasa pemrograman: PHP versi 5 keatas
5. Teknologi perangkat lunak pendukung: HTML, CSS, JS/JQuery

Kebutuhan perangkat lunak *client* untuk mengakses sistem berbasis *web* ini adalah:

A-Grade Browser (Mozilla Firefox versi 15 keatas, Google Chrome versi 18 keatas, Internet Explorer versi 8 keatas)

4.1.3 Kebutuhan *Hosting*

Kebutuhan *hosting website* CV. Planktoon ini menggunakan jasa layanan penyedia *hosting* dari www.jagoanhosting.com, spesifikasi *hosting* yang digunakan dalam *website* CV. Planktoon ini adalah:

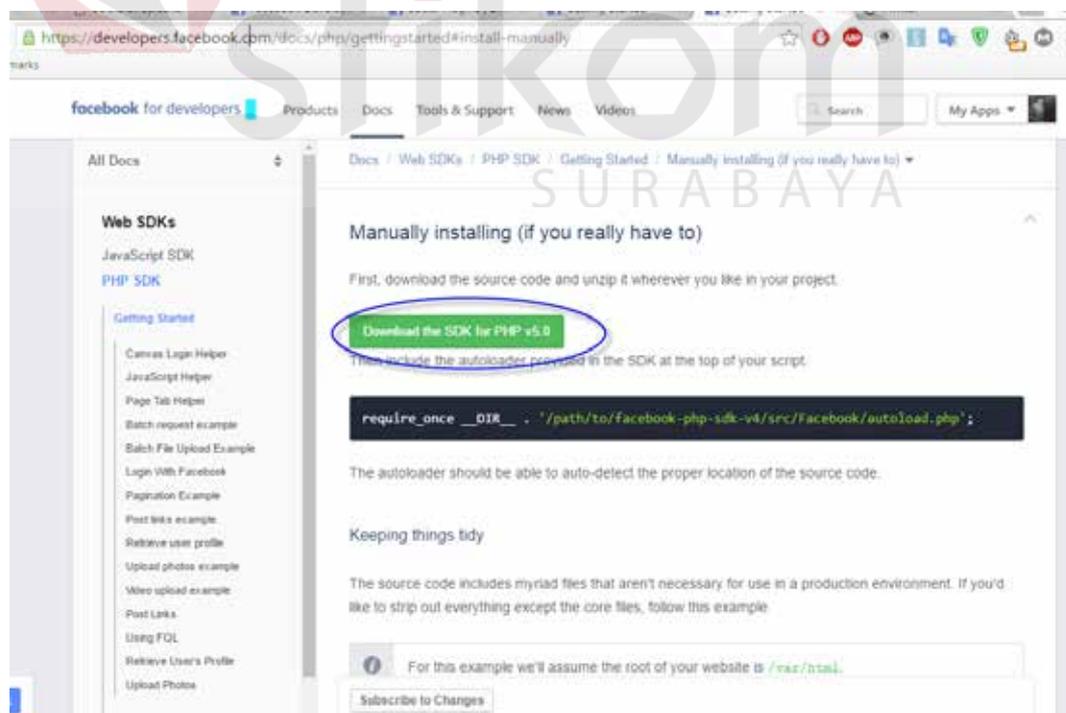
1. *Disk Space*: 8000 MB
2. *Share Bandwith*: UNMETERED

4.1.4 Pembuatan Program

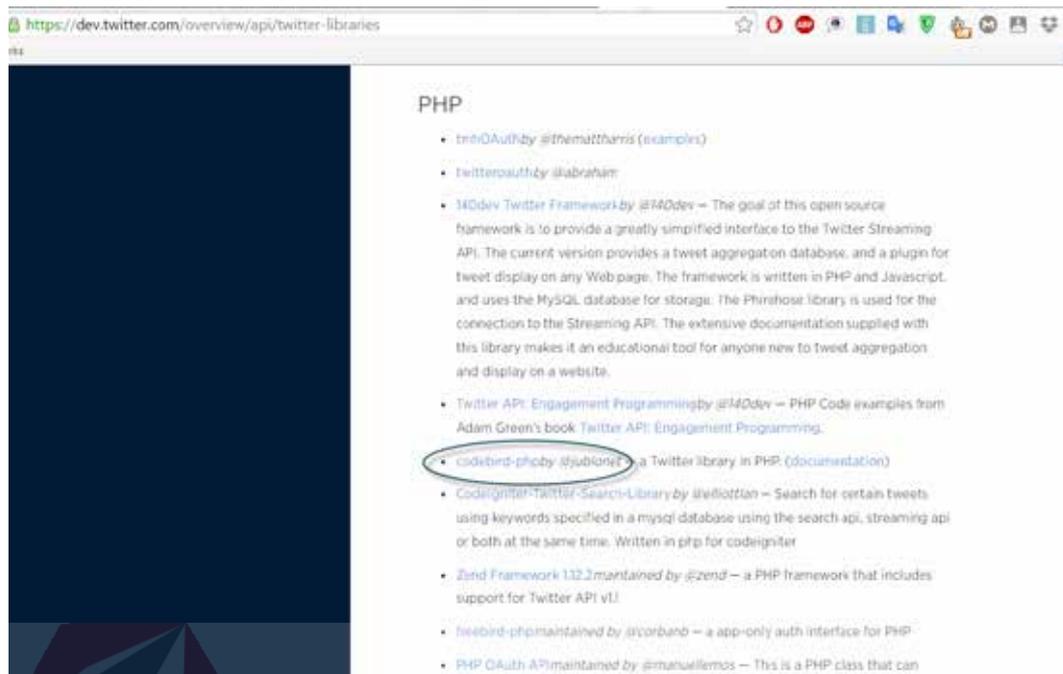
Pada tahapan ini akan dijelaskan pembuatan *website* ini, pengembang menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk mengembangkan *website* ini, dalam menuliskan kode-kode program, pengembang dibantu dengan perangkat lunak yang bernama Php Storm. Php Storm memungkinkan pengembang untuk dapat menuliskan kode-kode program dengan rapi dan terstruktur. Dengan perangkat lunak ini, kode-kode yang mengandung *warning* atau *error* dapat segera diketahui sehingga pengembang dapat lebih cepat dalam memperbaiki kode-kode yang tidak sesuai.

XAMPP digunakan sebagai *web server* pada tahap pengembangan *website* CV. Planktoon dengan metode *up selling* dikombinasikan dengan sosial media untuk peningkatan penjualan. Perangkat lunak ini dipilih karena terintegrasi dengan X-Server, Apache, MySQL *database*, dan PHP. Selain itu XAMPP adalah *freeware* sehingga pengembang dapat memanfaatkannya secara gratis.

Untuk mengkombinasikan *website* dengan sosial media, dibutuhkan sebuah SDK (*Software Development Kit*) yang telah disediakan oleh masing-masing sosial media baik facebook (yang dapat di unduh di <https://developers.facebook.com/docs/php/gettingstarted#install-manually>) yang dapat dilihat pada gambar 4.2, maupun twitter (yang dapat di unduh di <https://dev.twitter.com/overview/api/twitter-libraries>) yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



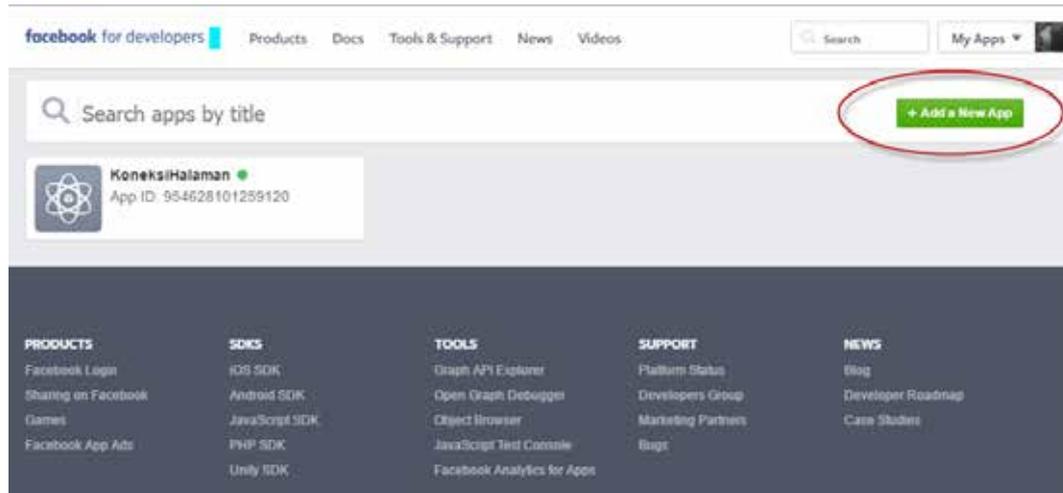
Gambar 4.2 Halaman Unduh Facebook SDK



Gambar 4.3 Halaman Unduh Twitter SDK

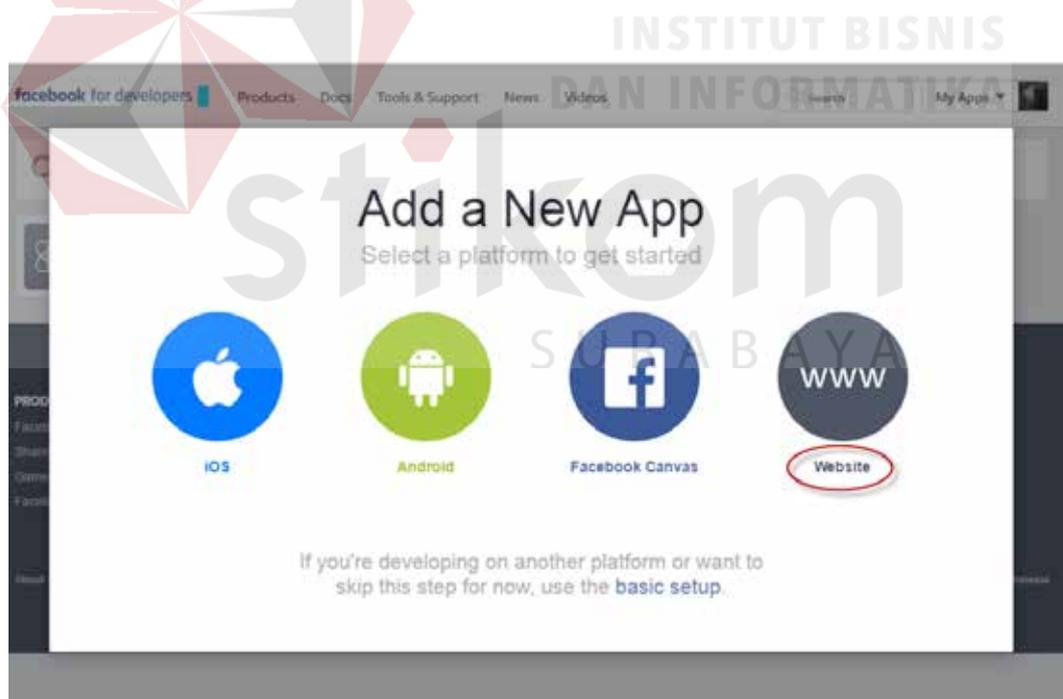
Untuk tahapan penerapan kombinasi antara *website* dengan akun sosial media diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Penerapan kombinasi antara *website* dengan Facebook
 - a. Pembuatan APPS Facebook dengan cara memilih tombol “+ *add a new App*” pada halaman <https://developers.facebook.com/apps/> seperti yang terlihat pada gambar 4.4



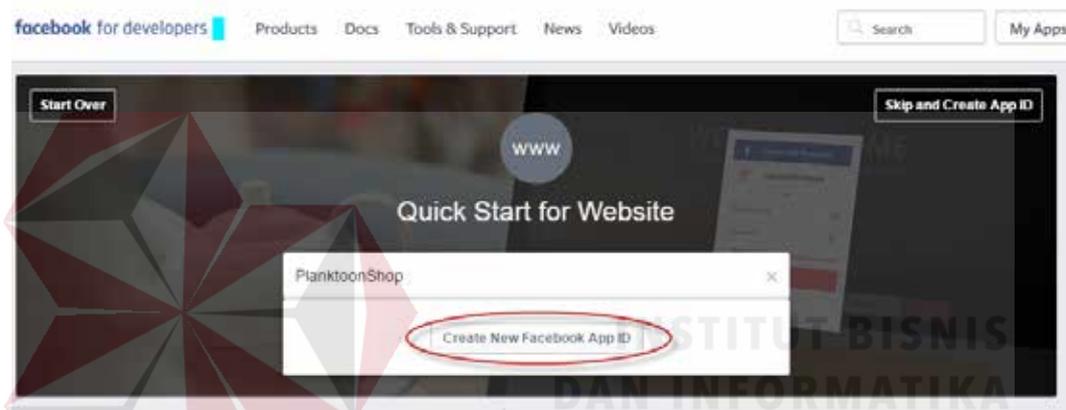
Gambar 4.4 Halaman Pembuatan APPS Facebook

- b. Memilih jenis atau *platform* aplikasi yang akan dihubungkan dengan APPS dari Facebook tersebut seperti yang terlihat pada gambar 4.5

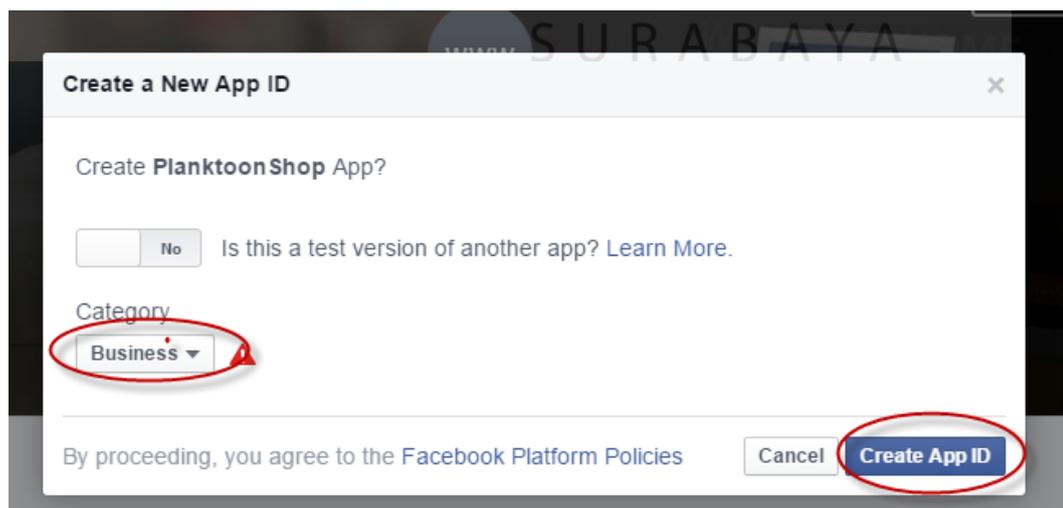


Gambar 4.5 Halaman Penentuan *Platform* Aplikasi

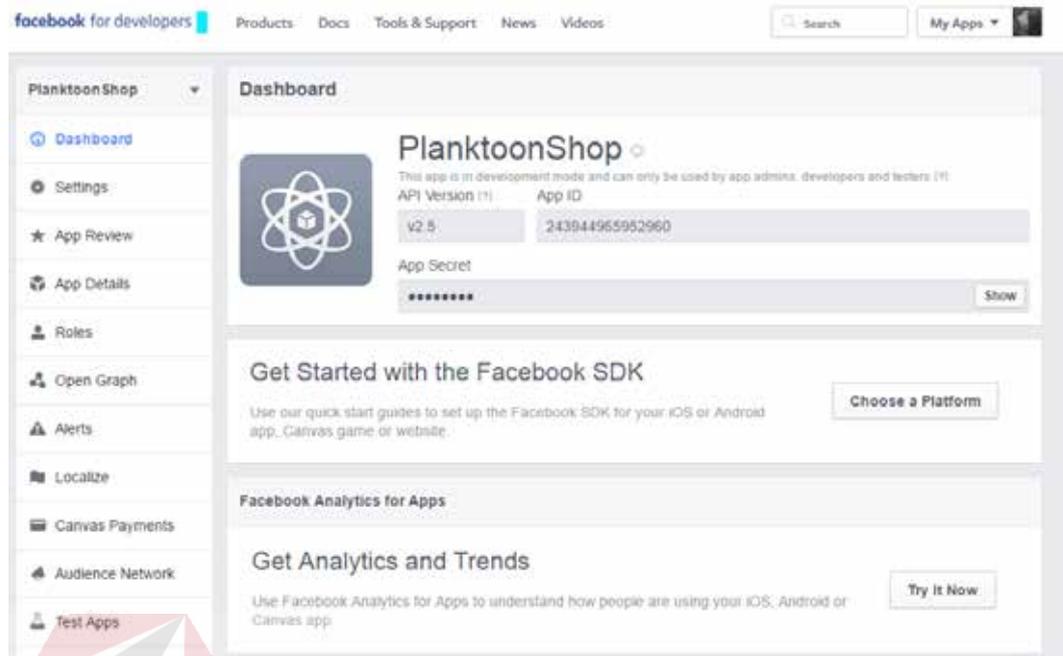
- c. Memasukan nama dari APPS yang akan digunakan kemudian memilih tombol “*Create New Facebook App ID*” seperti pada gambar 4.6, kemudian menentukan kategori dari APPS Facebook yang akan digunakan kemudian memilih “*Create App ID*” seperti pada gambar 4.7 yang kemudian akan ditampilkan halaman *dashboard* dari APPS Facebook yang sudah kita *create* seperti yang terlihat pada gambar 4.8



Gambar 4.6 Halaman Pengisian Nama APPS



Gambar 4.7 Halaman Penentuan Kategori APPS ID



Gambar 4.8 Halaman *Dashboard* APPS Facebook

- d. Memilih tombol “*show*” pada *label* App Secret untuk menampilkan App Secret dari APPS Facebook seperti pada gambar 4.9. yang kemudian isi dari App ID dan App Secret akan di inputkan pada pengaturan aplikasi *website* untuk digunakan sebagai penghubung atau koneksi antara SDK Facebook dan APPS Facebook seperti pada gambar 4.10



Gambar 4.9 Halaman Tampilan *App ID* dan *APP Secret*

Gambar 4.10 Halaman Input *App ID* dan *App Secret* pada Pengaturan Koneksi Facebook *Website*

2. Penerapan kombinasi antara *website* dengan Twitter

- a. Pembuatan APP Twitter dengan cara memilih tombol “*Create New App*” pada halaman <https://apps.twitter.com/> seperti yang terlihat pada gambar

4.11



Gambar 4.11 Halaman Pembuatan APPS Twittetr

- b. Mengisi *form* pada halaman *Create an Application* yang berisi tentang detail dari APPS Twitter yang akan dibuat lalu memilih tombol “*Create your Twitter Application*” seperti yang terlihat pada gambar 4.12 untuk melanjutkan ke halaman *dashboard* APPS Twitter seperti pada gambar 4.13

Application Management 

Create an application

Application Details

Name *

Your application name. This is used to attribute the source of a tweet and in user-facing authorization screens. 32 characters max.

Description *

Your application's description, which will be shown in user-facing authorization screens. Between 10 and 200 characters max.

Website *

Your application's publicly accessible home page, where users can go to download, make use of, or find out more information about your application. This fully-qualified URL is used in the source attribution for tweets created by your application and will be shown in user-facing authorization screens. (If you don't have a URL, yet, just put a placeholder here but remember to change it later.)

Callback URL

Where should we return after successfully authenticating? OAuth 1.0a applications should explicitly specify their OAuth callback URL on the request token step, regardless of the value given here. To restrict your application from using callbacks, leave this field blank.

Developer Agreement

Effective: May 18, 2015.

This Twitter Developer Agreement ("Agreement") is made between you (either an individual or an entity, referred to herein as "you") and Twitter, Inc. and Twitter International Company (collectively, "Twitter") and governs your access to and use of the Licensed Material (as defined below).

PLEASE READ THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT CAREFULLY, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY LINKED TERMS AND CONDITIONS APPEARING OR REFERENCED BELOW, WHICH ARE HEREBY MADE PART OF THIS LICENSE AGREEMENT. BY USING THE LICENSED MATERIAL, YOU ARE AGREEING THAT YOU HAVE READ, AND THAT YOU AGREE TO COMPLY WITH AND TO BE BOUND BY THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT AND ALL APPLICABLE LAWS AND REGULATIONS IN THEIR ENTIRETY WITHOUT LIMITATION OR QUALIFICATION. IF YOU DO NOT AGREE TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT, THEN YOU MAY NOT ACCESS OR OTHERWISE USE THE LICENSED MATERIAL. THIS AGREEMENT IS EFFECTIVE AS OF THE FIRST DATE THAT YOU USE THE LICENSED MATERIAL ("EFFECTIVE DATE").

IF YOU ARE AN INDIVIDUAL REPRESENTING AN ENTITY, YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE THE APPROPRIATE AUTHORITY TO ACCEPT THIS AGREEMENT ON BEHALF OF SUCH ENTITY. YOU MAY NOT USE THE LICENSED MATERIAL

Yes, I agree

[Create your Twitter application](#)

Gambar 4.12 Halaman *Create an Application* pada Twitter APPS

Your application has been created. Please take a moment to review and adjust your application's settings.

PlanktoonShop

Test OAuth

Details Settings Keys and Access Tokens Permissions

Apps untuk Twitter Planktoon
<http://www.planktoonfingerboard.com>

Organization

Information about the organization or company associated with your application. This information is optional.

Organization None

Organization website None

Application Settings

Your application's Consumer Key and Secret are used to authenticate requests to the Twitter Platform

Access level Read and write (modify app permissions)

Consumer Key (API Key) 2GwAJEslVHtRgspDBck05gPO (manage keys and access tokens)

Callback URL None

Gambar 4.13 Halaman *Dashboard* APPS Twitter

- c. Pilih tab “*Key and Access Tokens*” untuk menampilkan *Consumer Key* dan *Consumer Secret* lalu pilih tombol “*Create my Access Token*” untuk menampilkan *Access Token* dan *Access Secret* seperti pada gambar 4.14 dan gambar 4.15

PlanktoonShop

Test OAuth

Details Settings **Keys and Access Tokens** Permissions

Application Settings

Keep the "Consumer Secret" a secret. This key should never be human-readable in your application.

Consumer Key (API Key)	YU9fX9OwiUzjrEkXb4ly4UqJV
Consumer Secret (API Secret)	LtQDuEhYapu9pOitEiNihWciMbCggOEPzQYKMufQzYBAam8NVR
Access Level	Read and write (modify app permissions)
Owner	FspWebsite
Owner ID	4898358851

Application Actions

Regenerate Consumer Key and Secret Change App Permissions

Your Access Token

You haven't authorized this application for your own account yet.
By creating your access token here, you will have everything you need to make API calls right away. The access token generated will be assigned your application's current permission level.

Token Actions

Create my access token

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Gambar 4.14 Halaman Tab *Key and Accses Token*

PlanktonShop Test OAuth

Details Settings **Keys and Access Tokens** Permissions

Application Settings

Keep the "Consumer Secret" a secret. This key should never be human-readable in your application.

Consumer Key (API Key)	YU9fX9OwiUzjrEkXb4ly4UqJV
Consumer Secret (API Secret)	LtQDUehYapu9pOitEiNihWciMbCggOEPzQYKMufQzYBAam8NVR
Access Level	Read and write (modify app permissions)
Owner	FspWebsite
Owner ID	4898356651

Application Actions

Regenerate Consumer Key and Secret Change App Permissions

Your Access Token

This access token can be used to make API requests on your own account's behalf. Do not share your access token secret with anyone.

Access Token	4898356651-un97Z9mieoDNrZah2yXKclvVTjKzaEtn3xoo8zx
Access Token Secret	tZzyMIJ5qe8gAP1k4qy7UIr7VHMT82B7dntHZh2c3DUO
Access Level	Read and write
Owner	FspWebsite
Owner ID	4898356651

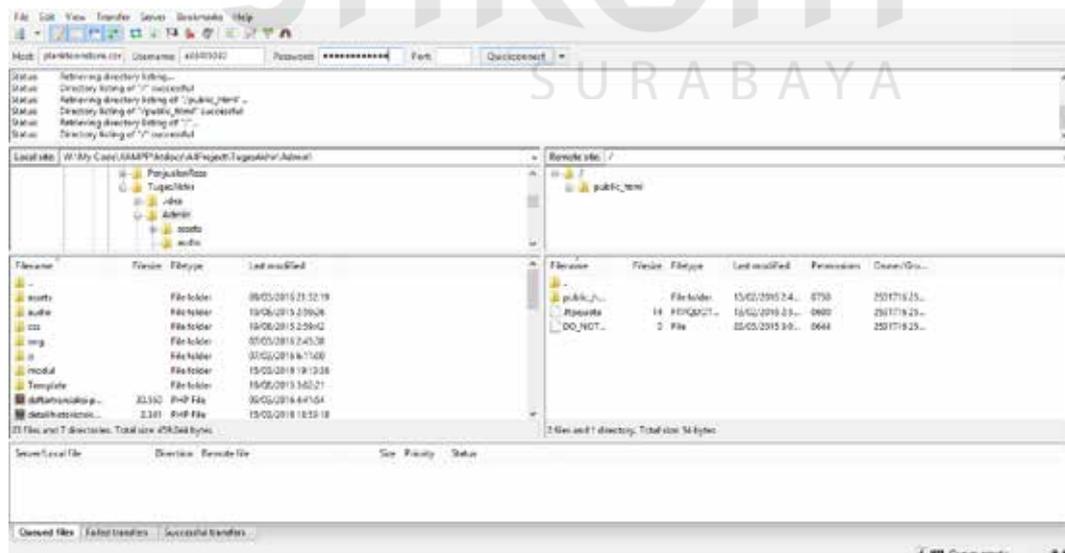
Gambar 4.15 Halaman Tampilan *Consumer Key*, *Consumer Secret*, *Accses Token* dan *Acces Secret*

- d. Menginputkan *Consumer Key*, *Consumer Secret*, *Accses Token* dan *Acces Secret* pada pengaturan aplikasi *website* untuk digunakan sebagai penghubung atau koneksi antara SDK Twitter dan APPS Twitter seperti pada gambar 4.16

Gambar 4.16 Halaman Input *Consumer Key*, *Consumer Secret*, *Accses Token* dan *Acces Secret* pada Pengaturan Koneksi Twitter Website

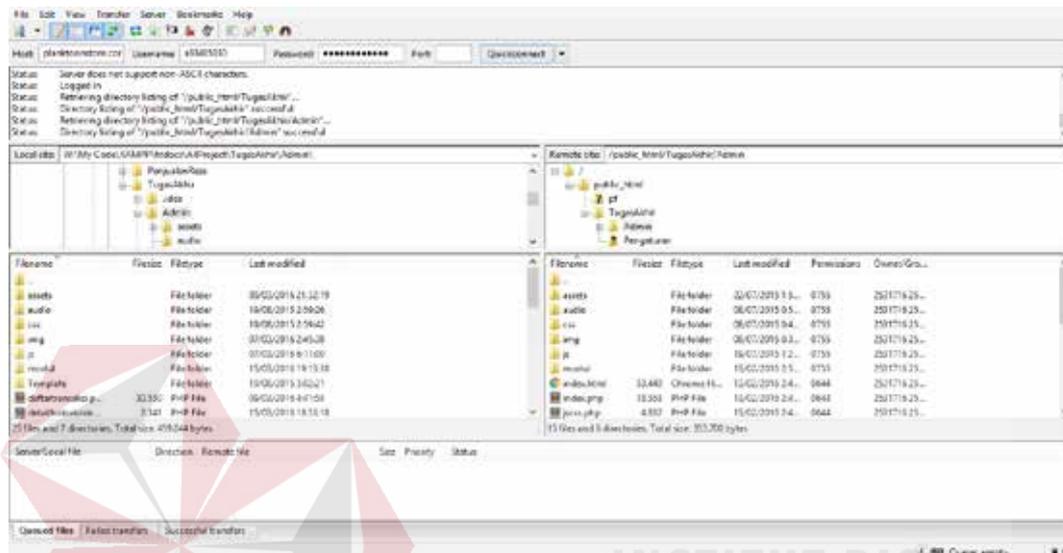
4.1.5 Pemasangan Program

Untuk menginstall *website* tersebut sebenarnya cukup mudah karena pengembang memanfaatkan layanan penyedia jasa *hosting*, jadi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak sudah disediakan, jadi pengembang cukup melakukan proses *upload* hasil pekerjaannya ke *server* layanan jasa *hosting* dengan menggunakan jasa FTP melalui perangkat lunak seperti FileZilla.



Gambar 4.16 Perangkat Lunak FileZilla

Selanjutnya setelah terpenuhi *login* menggunakan Filezilla ke *server* jagoan *hosting* maka akan muncul gambar 4.17, sisanya kita tinggal *upload* file kode program ke *server*.



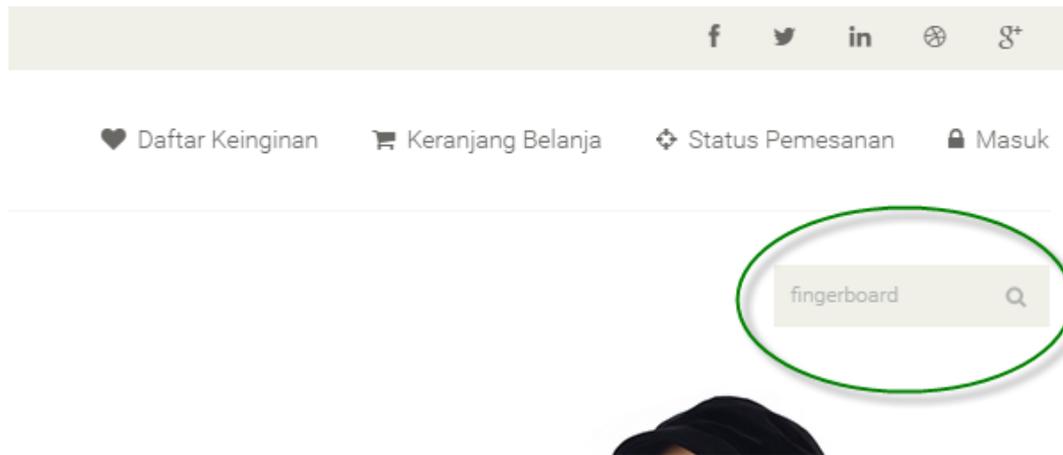
Gambar 4.17 Halaman Utama FileZilla Saat Terhubung dengan *Server* FTP

4.1.6 Implementasi Aplikasi

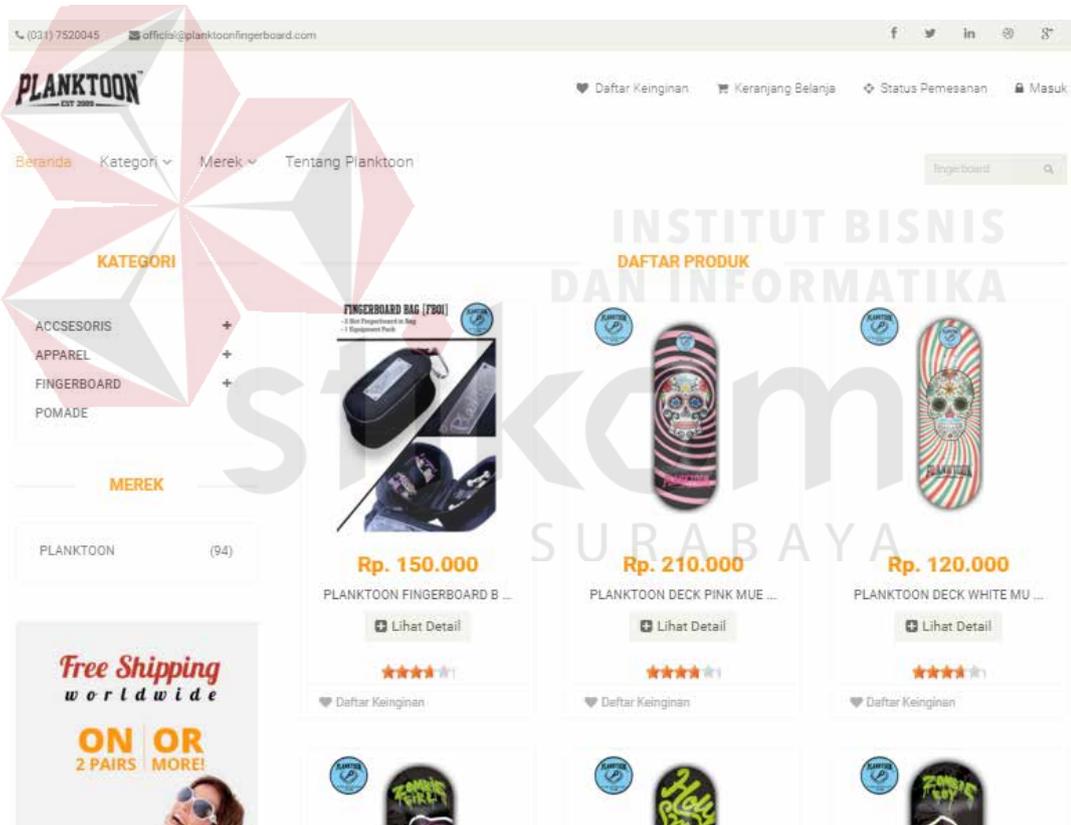
Pada *sub* bab ini akan dibahas tentang mengimplementasikan rancangan sistem kedalam *website* CV. Planktoon. Berikut ini penjelasan singkat dari implementasi sistem.

4.1.6.1 Pencarian Produk

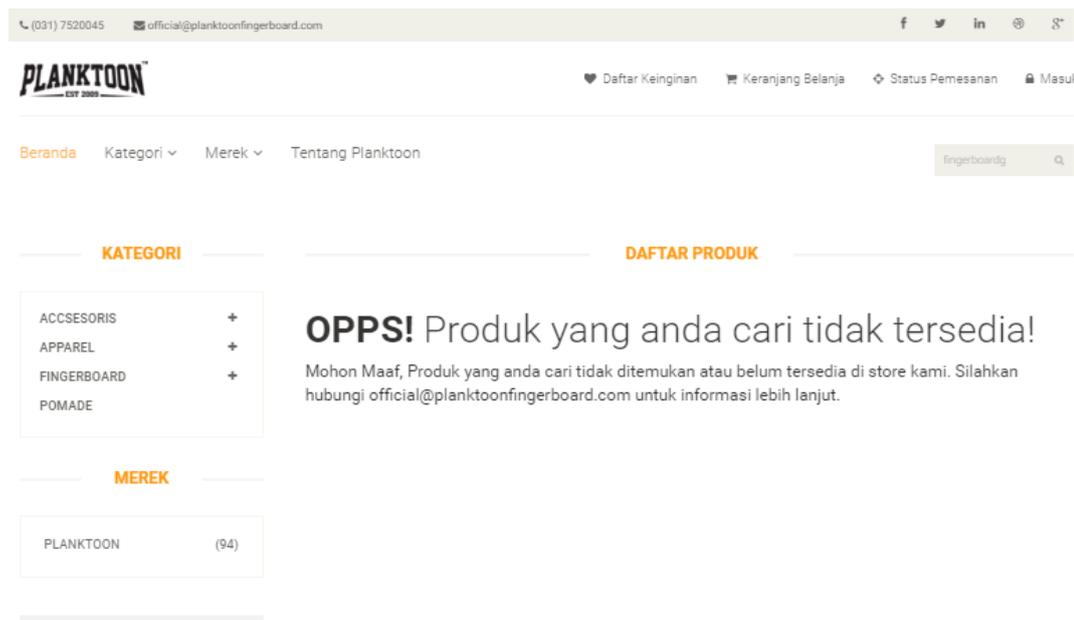
Tampilan ini akan di bagian atas *website* pada bagian kanan, fungsi ini digunakan pelanggan agar bisa melakukan pencarian terhadap barang yang dicarinya. Untuk melakukan pencarian produk, pelanggan harus mengisi *textbox* dengan kata kunci berupa nama produk atau kategori produk.



Gambar 4.18 Pencarian Produk



Gambar 4.19 Halaman Hasil Pencarian



Gambar 4.20 Halaman Hasil Pencarian Apabila Produk Tidak Ditemukan

4.1.6.2 Tampilan Detail Produk dan *Suggest Rekomendasi Up Selling*

Tampilan detail produk akan ditemukan pada saat pelanggan melihat melakukan klik pada *button* “Lihat Detail” dari produk yang diinginkan, halaman ini digunakan pelanggan agar dapat melihat informasi detail mengenai produk yang bersangkutan. Pada halaman ini pula, ditampilkan rekomendasi *up selling* produk.

PLANKTOON

Jaminan Perlindungan Pembeli

Segala pembelian yang dilakukan memiliki jaminan produk asli, baru, dan bebas dari kecacatan. Kami menukar atau mengembalikan dana dalam waktu 14 hari untuk produk yang dijual oleh Planktoon.

Peragani Selengkapnya

KATEGORI

- ACCESORIS
- APPAREL
- FINGERBOARD
- POMADE

MEREK

- PLANKTOON (94)

Free Shipping worldwide

PRODUK TERBARU

Rp. 125.000
SQUID POMADE HAND ICEY ...
Lihat Detail

Rp. 110.000
SQUID POMADE STRONG BOS ...
Lihat Detail

Rp. 110.000
SQUID POMADE SILKY LIGH ...
Lihat Detail

Gambar 4.21 Halaman Produk

Setelah melakukan klik “Lihat Detail” pada salah satu produk, maka akan ditampilkan informasi detail produk yang dimiliki oleh produk tersebut. Tampilan detail produk dapat dilihat pada gambar 4.22

KATEGORI

- ACCESORIS +
- APPAREL +
- FINGERBOARD +
- POMADE

MEREK

- PLANKTOON (111)

NEW

SQUID POMADE MR YOUNG
 Merek: Planktoon | Kategori: Pomade
 ★★★★★ | [Tambahkan ke Daftar Keinginan](#)

Rp. 75.000

Jumlah Stok: 5 Produk
 Ketersediaan: Tersedia
 Ukuran: Tanpa Ukuran
 Warna: Tanpa Warna

[Tambah ke Daftar Belanja](#)

Free Shipping worldwide
ON OR 2 PAIRS MORE!
[ORDER NOW](#)

DETAILS PRODUK | **PRODUK LAINYA** | ULASAN PRODUK | TAMBAHKAN ULASAN

Produk	Harga	Detail	Rating
SQUID POMADE HYPER...	Rp. 160.000	Lihat Detail	★★★★★
SQUID POMADE HARD...	Rp. 125.000	Lihat Detail	★★★★★
SQUID POMADE WATER...	Rp. 120.000	Lihat Detail	★★★★★
SQUID POMADE SILKY...	Rp. 110.000	Lihat Detail	★★★★★

stikom
 INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA SURABAYA

Gambar 4.22 Halaman Detail Produk

Rekomendasi *up selling* akan ditemukan saat pelanggan membuka salah satu detail produk, rekomendasi ini digunakan oleh pelanggan sebagai bahan pertimbangan untuk pembelian produk yang bernilai lebih baik. Rekomendasi *up selling* ini akan menampilkan produk-produk yang serupa (satu kategori) yang berharga lebih mahal dari produk yang bersangkutan (yang sedang dibuka detailnya) dan memiliki kualitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan produk yang bersangkutan.

KATEGORI

- ACCESORIS +
- APPAREL +
- FINGERBOARD +
- POMADE

MEREK

- PLANKTOON (111)

NEW

SQUID POMADE MR YOUNG
 Merek: Planktoon | Kategori: Pomade
 ★★★★★ | [Tambahkan ke Daftar Keinginan](#)

Rp. 75.000

Jumlah Stok: 5 Produk
 Ketersediaan: Tersedia
 Ukuran: Tanpa Ukuran
 Warna: Tanpa Warna

[Tambah ke Daftar Belanja](#)

Free Shipping worldwide
ON OR 2 PAIRS OR MORE!
[ORDER NOW](#)

DETAILS PRODUK | PRODUK LAINYA | ULASAN PRODUK | TAMBAHKAN ULASAN

Produk	Harga	Detail
SQUID POMADE HYPER ...	Rp. 160.000	Lihat Detail
SQUID POMADE HARD ...	Rp. 125.000	Lihat Detail
SQUID POMADE WATER ...	Rp. 120.000	Lihat Detail
SQUID POMADE SILKY ...	Rp. 110.000	Lihat Detail

Gambar 4.23 Halaman Rekomendasi *Up Selling*

4.1.6.3 Pemesanan Barang

Tampilan ini akan ditemukan pada saat pelanggan telah memilih barang dan menekan tombol “Tambah ke Daftar Belanja”, halaman ini digunakan pelanggan agar bisa melakukan pemesanan terhadap produk yang diinginkannya. Untuk melakukan pemesanan barang, pelanggan harus menekan tombol “Tambah ke Daftar Belanja” lalu pelanggan akan dihadapkan pada *form invoice*. Pada *invoice* akan ditampilkan informasi mengenai produk yang akan dibeli oleh pelanggan, perkiraan total yang harus dibayarkan, serta rekomendasi produk *up selling*. Pelanggan dapat melakukan klik pada “Lanjutkan Belanja” untuk berbelanja

produk lain yang diinginkan atau klik pada “Konfirmasi Pesanan” untuk langsung menuju pada keranjang belanja.

The screenshot displays a product page for 'SQUID POMADE HARD BOY' by Planktoon. The main product is priced at Rp. 125.000 and has a 5-star rating. A green circle highlights the 'Tambah ke Daftar Belanja' button. Below the main product, there are several promotional banners and a carousel of related products. The banners include 'Free Shipping worldwide' and 'ON OR 2 PAIRS MORE!'. The carousel shows three products: 'PLANKTOON FINGERBOARD' (Rp. 130.000), 'SQUID POMADE STRON...' (Rp. 110.000), and 'PLANKTOON DECK PIN...' (Rp. 210.000). A large watermark 'SAKROM SURABAYA' is overlaid on the image.

Gambar 4.24 Halaman *Input* Pesan atau Lihat Produk

✓ 1 produk baru telah ditambahkan ke keranjang belanja Anda

SQUID POMADE HARD BOY
Ukuran : Tanpa Ukuran
Warna : Tanpa Warna
Rp. 125.000

Keranjang Belanja Saya (1 Produk) [Ubah](#)

Sub Total Rp. 125.000

Total (Termasuk PPN) Rp. 125.000

[Lanjutkan Belanja](#) [Konfirmasi Pesanan](#)

Anda mungkin juga suka

FINGERBOARD BAG (FBI)
1 liter Pigeonhead to Bag
1 liter Pigeonhead to Bag
Rp. 150.000
PLANKTOON FINGERBO ...
[Lihat Detail](#)

Gambar 4.25 Halaman *Invoice* Pemesanan Produk

Setelah selesai melakukan pesanan, pelanggan dapat melakukan klik pada “Konfirmasi Pemsanan”, agar dapat melanjutkan pada keranjang belanja dimana pelanggan akan diminta untuk melakukan konfirmasi data diri, data pengiriman dan data pembayaran.

PLANKTOON Daftar Keinginan | Keranjang Belanja | Status Pesanan | Masuk

Beranda | Kategori | Merek | Tentang Planktoon Pencarian

↳ Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Anda belum Masuk sebagai member. Silahkan lakukan proses login atau daftar baru!

[Login/daftar Baru](#)

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

-- Pilih Bank --

Nama Pengirim :

Nama di Rincang Pengirim

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 125.000
PPN	Rp. 0
Biaya Pengiriman (0.5 Kg)	Rp. 20.000
Total Keseluruhan	Rp. 145.000

Gambar 4.26 Halaman Keranjang Belanja

Pada keranjang belanja, pelanggan juga dapat melakukan hapus pesanan tampilan hapus pesanan dengan melakukan klik pada simbol “X” pada pojok kanan bawah produk.

PLANKTOON EST. 2009

Daftar Keinginan | Keranjang Belanja | Status Pemesanan | Masuk

Beranda | Kategori | Merek | Tentang Planktoon

Pencarian:

< Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?

Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Anda belum Masuk sebagai member, Silahkan lakukan proses login atau daftar baru!

[Login/Daftar Baru](#)

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

-- Pilih Bank --

Gambar 4.27 Halaman Hapus Pesanan pada Keranjang Belanja

Anda Yakin?

Anda yakin menghapus "SQUID POMADE HARD BOY" dari keranjang belanja?

Gambar 4.28 Halaman Pilihan Hapus Pesanan

Setelah pesanan yang dilakukan telah selesai, pelanggan dapat langsung melakukan *login* untuk masuk kedalam sistem atau daftar baru apabila pelanggan belum memiliki akun *member*.

The screenshot shows the Planktoon website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'PLANKTOON' and links for 'Daftar Keinginan', 'Keranjang Belanja', 'Status Pemesanan', and 'Masuk'. Below this is a secondary navigation bar with 'Beranda', 'Kategori', 'Merek', and 'Tentang Planktoon', along with a search bar. The main content area displays a product listing for 'SQUID POMADE HARD BOY' with a price of Rp. 125.000 and a quantity of 1. Below the product listing, there is a section titled 'Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?' with instructions on how to proceed with shipping and payment. A button labeled 'Login/Daftar Baru' is highlighted with a green circle.

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Anda belum Masuk sebagai member, Silahkan lakukan proses login atau daftar baru!

[Login/Daftar Baru](#)

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :
-- Pilih Bank --

Gambar 4.29 Halaman Untuk *Login* atau *Daftar* baru

Setelah melakukan *login*, data pengiriman akan terisi dengan data pelanggan yang sedang *login* pada saat ini. Data tersebut didapatkan dari profil pelanggan yang sedang *login*. Namun pelanggan juga dapat mengirimkannya ke alamat lain dengan cara melakukan centang pada “Kirim Ke Alamat Lain” lalu mengisi data pengiriman yang diinginkan.

PLANKTOON EST 2009 Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pesanan Profil Keluar

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

< Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Pengirim:

Alamat Pengiriman:

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

Nama Pengirim :

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 125.000
PPN	Rp. 0
Biaya Pengiriman (1,5 Kg)	Rp. 4.000
Total Keseluruhan	Rp. 129.000

stikom

SURABAYA

Gambar 4.30 Halaman Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Saat ini

PLANKTOON

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Profil Keluar

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

Pencarian...

< Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Pengirim

Nomor Telepon Pengirim

Pilih Provinsi

Jalan

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

- Pilih Bank -

Nama Pengirim :

Nama di Rekening Pengirim

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 125.000
PPN	Rp. 0
Biaya Pengiriman (0,5 Kg)	Rp. 4.000
Total Keseluruhan	Rp. 129.000

Gambar 4.31 Halaman Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Lain

Selanjutnya apabila telah dikonfirmasi alamat pengirimannya, pelanggan dapat langsung memberikan informasi pembayaran yang akan dilakukan dengan memilih bank yang akan digunakan untuk transfer dan memberikan nama pengirim (nama yang tertera pada rekening pengirim). Pada halaman keranjang belanja ini juga ditampilkan detail total belanja yang dilakukan oleh pelanggan serta ditambahkan dengan biaya pengiriman yang akan dibebankan. Setelah itu

pelanggan langsung dapat melakukan konfirmasi pesanan untuk menyelesaikan transaksi pemesanan.

PLANKTOON EST. 2001

Daftar Keinginan | Keranjang Belanja | Status Pemesanan | Profil | Keluar

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

Pencarian

< Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Penerima

Nomor Telepon Penerima

-- Pilih Provinsi --

Jalan

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

BCA

Nama Pengirim :

Makus Wubandus SE

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 125.000
PPN	Rp. 0
Biaya Pengiriman (0.5 Kg)	Rp. 4.000
Total Keseluruhan	Rp. 129.000

Gambar 4.32 Halaman Informasi Pembayaran Transaksi

Setelah selesai pelanggan dapat melakukan konfirmasi pesanan, agar pesanan yang dilakukan segera diproses oleh pihak CV. Planktoon.

PLANKTOON Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Profil Keluar

Brands Kategori Merek Tentang Planktoon Pencarian

[Lanjutkan Belanja](#)

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 125.000	+ 1 -	Rp. 125.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Penerima

Alamat Penerima

Pilih Provinsi

Kota

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam:

Pilih bank yang akan digunakan :

Nama Pengirim :

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email

Total Belanja	Rp. 125.000
PPN	Rp. 0
Biaya Pengiriman (0,5 Kg)	Rp. 4.000
Total Keseluruhan	Rp. 129.000

[Klik untuk Pemesan](#)

Gambar 4.33 Halaman Konfirmasi Pesanan pada Keranjang Belanja

Konfirmasi pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan, akan menghasilkan 2 (dua) *output*. *Output* pertama terdapat pada *website* yang berupa konfirmasi pesanan dan nota pembelian, *output* kedua yaitu *e-mail* transaksi pembelian berhasil yang akan disampaikan kepada pelanggan dengan memberikan kode pesanan dan *link* akses ke konfirmasi pembayaran.

Transaksi Berhasil!

✔ Selamat! Pesanan Anda Akan Dikirim Dalam Waktu + 5-6 Hari

Konfirmasi Pesanan

Kepada w/ll 'Ayu Reza'

Terima Kasih telah Berbelanja di Planktoon Garage Store.

Mohon lakukan pembayaran dalam jangka waktu kurang dari 3 X 24 jam. Jika tidak, pesanan Anda akan dibatalkan.

<p>Simpan Kode Pemesanan</p> <p>20160312-001</p> <p>Untuk cek order status.</p>	<p>Lakukan Transfer Sebesar</p> <p>Rp. 129.000</p> <p>Ka Rekening Bank : BCA Nomer Rekening : 256985 Atas Nama : Aji Yoda Mahendra</p>	<p>Terima Barang Pesanan Anda</p> 
---	--	--

Untuk tahap akhir proses pembayaran, silakan lakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi formulir online agar pesanan Anda dapat langsung kami proses. Pilih tombol "Konfirmasi Pembayaran" dibawah ini :

[Konfirmasi Pembayaran](#)

Nota Pembelian!

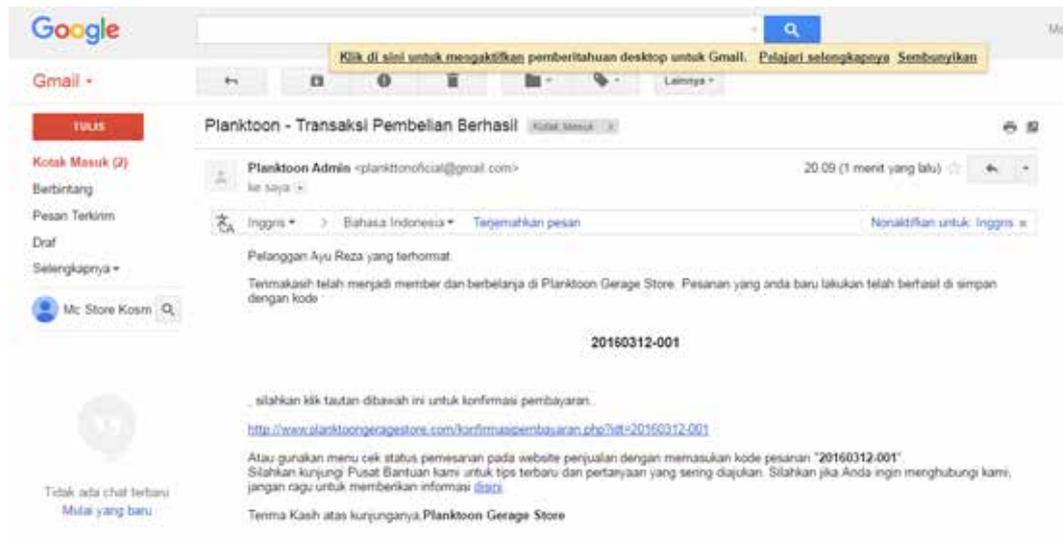
[Cetak Nota](#)

Kode Pemesanan : 20160312-001
 Tanggal Pemesanan : 2016-03-12 20:09:24
 Nama Pelanggan : Ayu Reza

Detail Pengiriman
 Ayu Reza
 Semampir tengah gang 6 nomer 6 - Sukililo - Kota Surabaya - Jawa Timur
 Nomer HP :
 Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email Anda: mestorekosmetik1@gmail.com

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna	Rp. 125.000	1	Rp. 125.000

Gambar 4.34 Halaman *Output* Konfirmasi Pemesanan Akhir di *Website*



Gambar 4.35 Halaman *Output* Konfirmasi Pemesanan di *E-mail* Pelanggan

4.1.6.4 Pencetakan Nota Penjualan

Tampilan ini akan ditemukan pada saat pelanggan telah melakukan konfirmasi pemesanan akhir, halaman ini digunakan agar pelanggan bisa mendapatkan daftar pesanan barang yang dipesan lengkap dengan detail pengiriman, detail pesanan, total pembelian, biaya pengiriman serta total keseluruhan.

[Cetak Nota](#)

Kode Pemesanan : 20160312-001
 Tanggal Pemesanan : 2016-03-12 20:09:24
 Nama Pelanggan : Ayu Reza

Detail Pengiriman
Ayu Reza
 Semampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
 Nomer HP :

Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email Anda: mcstorekosmetik@gmail.com

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna	Rp. 125.000	1	Rp. 125.000
Total Belanja			Rp. 125.000
Biaya Pengiriman (1kg)			Rp. 4.000
Total Keseluruhan			Rp. 129.000

*) Anda Dapat Melacak dan Membatalkan pesanan melalui menu "Cek Status Pesanan".

Gambar 4.36 Halaman Nota Penjualan



Gambar 4.37 Halaman Cetak Nota Penjualan

4.1.6.5 Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi pembayaran dilakukan oleh pelanggan yang telah melakukan pemesanan barang. Konfirmasi pembayaran dapat diakses melalui tombol “konfirmasi pembayaran” yang ditampilkan pada *form* akhir transaksi.

Transaksi Berhasil!

✔ Selamat! Pesanan Anda Akan Dikirim Dalam Waktu + 5-6 Hari

Konfirmasi Pesanan
 Kepada w/ll 'Ayu Reza'
 Terima Kasih telah Berbelanja di Planktoon Garage Store.
 Mohon lakukan pembayaran dalam jangka waktu kurang dari 3 X 24 jam. Jika tidak, pesanan Anda akan dibatalkan.

Simpan Kode Pemesanan

20160312-001

Untuk cek order status.

Lakukan Transfer Sebesar

Rp. 129.000

Ke Rekening Bank : BCA
 Nomer Rekening : 256985
 Atas Nama : Aji Yoda Mahendra

Terima Barang Pesanan Anda

Untuk tahap akhir proses pembayaran, silakan lakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi formulir online agar pesanan Anda dapat langsung kami proses. Pilih tombol 'Konfirmasi Pembayaran' dibawah ini:

Konfirmasi Pembayaran

Nota Pembelian!

[Cetak Nota](#)

Kode Pemesanan : 20160312-001			
Tanggal Pemesanan : 2016-03-12 20:09:24			
Nama Pelanggan : Ayu Reza			
Detail Pengiriman			
Ayu Reza			
Semampir tengah gang 6 nomer 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur			
Nomer HP :			
Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email Anda: mcstorekosmetik1@gmail.com			
Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
	SQUID POMADE HARD BOY <small>Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna</small>	1	Rp. 125.000

Gambar 4.38 Tombol Konfirmasi Pembayaran pada Akhir Transaksi

Selain dari tombol tersebut, pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran melalui “Cek Status Pemesanan” yang terdapat pada sisi kanan atas *website*.

Status Pemesanan

Id Pesanan : #20160312-001 | di Pesan pada tanggal : 2016-03-12 20:09:24 | [Lihat Rincian Pesanan](#)

Jumlah Produk : 1 Item | Standar waktu pengiriman antara : 27 - 28/03/1993 | Di Kirimkan Kepada [Ayu Reza](#) | Memproses

Memproses — Telah Dikirim — Telah Diterima

Tanggal	Deskripsi
2016-03-12 20:09:24	Menunggu Konfirmasi Pesanan dari Pelanggan

Pesanan Berisi

 **SQUID POMADE HARD BOY**
 Ukuran : Tanpa Ukuran
 Warna : Tanpa Warna
 Jumlah : 1

[Konfirmasi Pembayaran](#) [Batalkan Transaksi](#)

Gambar 4.39 Tombol Konfirmasi Pembayaran pada Cek Status Pemesanan

Selain dari kedua cara tersebut, cara yang lain untuk mengakses konfirmasi pembayaran adalah melalui *link* yang diberikan pada *e-mail* konfirmasi pembayaran pelanggan yang akan langsung mengarah pada *form* konfirmasi pembayaran.

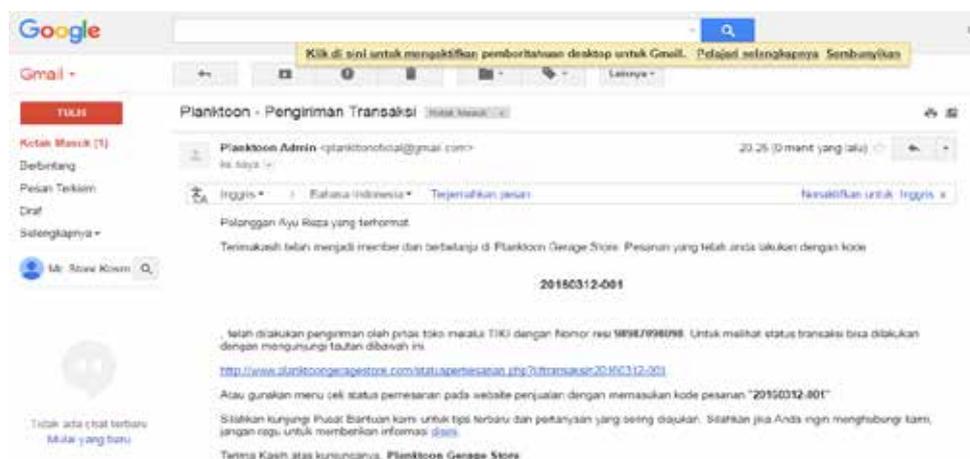
The screenshot shows the 'Konfirmasi Pembayaran' (Payment Confirmation) form on the Planktoon website. The form includes the following fields:

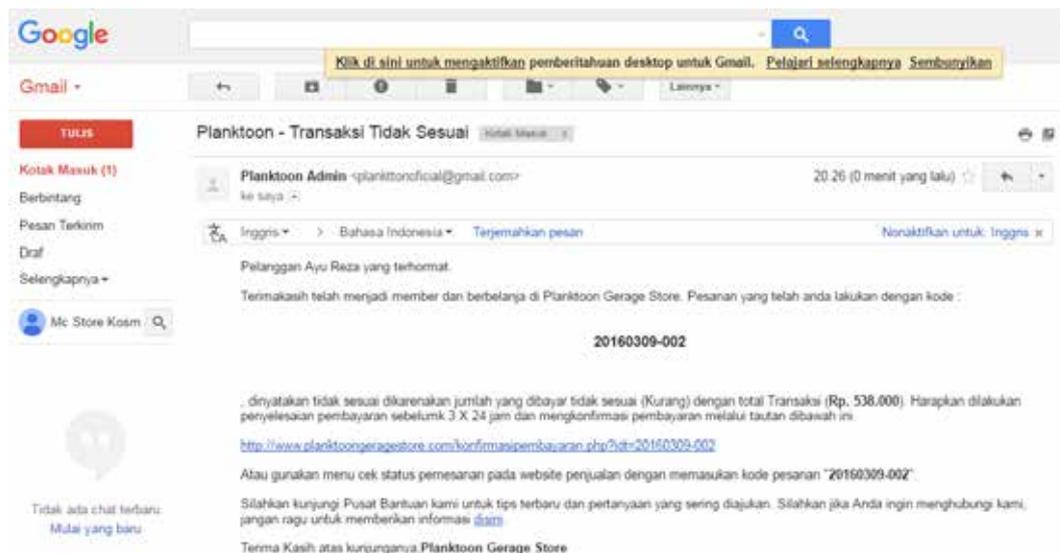
- 20160312-001
- Alamat Utama Pembayaran
- Tanggal Pembayaran
- Jumlah yang di Bayarkan (Rp.)

Below the form, there is a link to 'Unggah Bukti Transaksi' (Upload Transaction Proof) and a prominent orange button labeled 'Konfirmasi Pembayaran' (Confirm Payment).

Gambar 4.40 *Form* Konfirmasi Pembayaran

Setelah dilakukannya konfirmasi pembayaran oleh pelanggan, pelanggan dapat menunggu untuk mengetahui konfirmasi pembayaran telah sesuai atau tidak sesuai menurut petugas. Apabila pembayaran telah sesuai, pelanggan akan menerima *e-mail* yang memberitahukan nomor resi pengiriman. Namun apabila pembayaran tidak sesuai, pelanggan akan menerima *e-mail* konfirmasi bahwa pembayaran yang dilakukan tidak sesuai.

Gambar 4.41 *E-mail* Konfirmasi Pembayaran Sesuai



Gambar 4.42 E-mail Konfirmasi Pembayaran Tidak Sesuai

Jika pembayaran dianggap tidak sesuai, pelanggan dapat melakukan konfirmasi ulang hingga batas waktu seperti pemesanan (3x24 jam atau 3 hari). Apabila melebihi batas tersebut, maka pemesanan akan dianggap batal.

4.1.6.6 Kelola Data Transaksi Penjualan

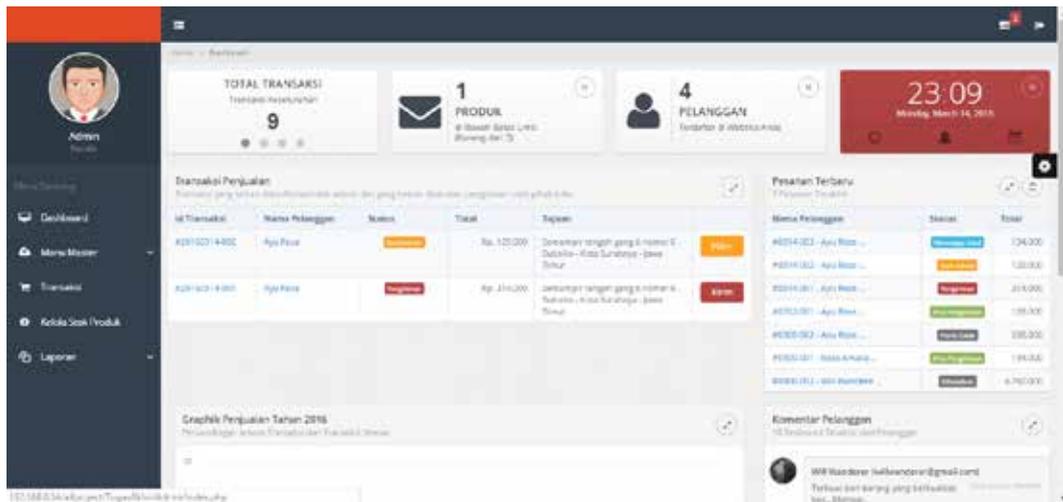
Tampilan halaman transaksi penjualan dapat ditemui pada *dashboard* admin atau dengan melakukan klik pada menu transaksi. *Form* transaksi penjualan akan menampilkan data-data seperti id transaksi, nama pelanggan, status, total, tujuan dan tombol aksi.

Status akan dibedakan menjadi 7 macam, yakni:

No.	Status Transaksi	Berarti
1.	Menunggu konfirmasi pembayaran pelanggan (Menunggu Konf.)	Pelanggan yang telah melakukan pemesanan produk, belum melakukan proses pembayaran

No.	Status Transaksi	Berarti
2.	Harus dilakukan konfirmasi status pembayaran oleh pihak admin (Konf Admin)	Pelanggan telah melakukan konfirmasi pembayaran. Pihak petugas dapat melakukan aksi seperti lihat detail pembayaran, konfirmasi pembayaran telah sesuai dan konfirmasi pembayaran tidak sesuai.
3.	Harus dilakukan pengiriman oleh pihak admin (Pegiriman)	Petugas telah menetapkan status pembayaran adalah "Sesuai". Pihak petugas dapat melakukan aksi "Kirim" untuk memasukkan nomor resi pengiriman.
4.	Konfirmasi pembayaran dari pelanggan tidak sesuai (Pemb Salah)	Petugas telah menetapkan status pembayaran adalah "Tidak Sesuai".
5.	Sedang dalam proses pengiriman (Pros Pengiriman)	Petugas telah melakukan aksi "Kirim" dan memasukkan data nomor resi pengiriman.
6.	Transaksi dibatalkan oleh pelanggan (Dibatalkan)	Pelanggan melakukan proses pembatalan transaksi pada <i>website</i> .
7.	Pelanggan tidak melakukan pembayaran lebih dari 3 hari (>3 Hari)	Pelanggan tidak melakukan konfirmasi pembayaran lebih dari 3 hari dari proses pemesanan.

Data transaksi penjualan dapat dilihat pada *dashboard* admin dan pada menu transaksi. Pemilik dapat melihat data pelanggan yang melakukan transaksi dan produk apa saja yang dipesan dengan melakukan klik pada nama pelanggan.



Gambar 4.43 Data Transaksi Penjualan pada *Dashboard*



Gambar 4.44 Data Transaksi Penjualan pada Menu Transaksi

Detail Transaksi Penjualan

Kode Pemesanan : **20160314-001**
 Tanggal Pemesanan : 2016-03-14 22:20:41
 Nama Pelanggan : **Ayu Reza**

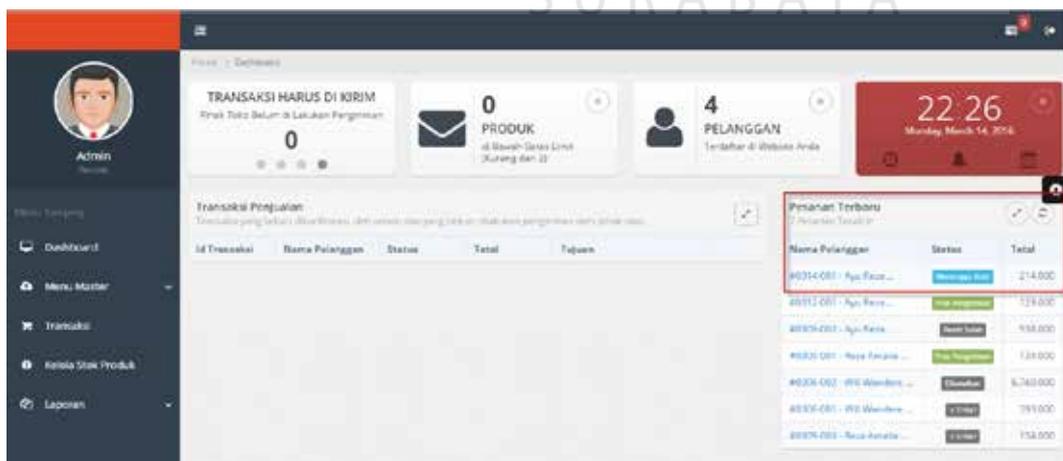
Detail Pengiriman
Ayu Reza
 Semampir tengah gang 6 nomer 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
 Nomer HP :

Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email: mcstorekosmetik1@gmail.com

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 PLANKTOON DECK PINK MUERTE Ukuran : W2 Warna : Tanpa Warna	Rp. 210.000	1	Rp. 210.000
Total Belanja			Rp. 210.000
Biaya Pengiriman (1kg)			Rp. 4.000
Total Keseluruhan			Rp. 214.000

Gambar 4.45 Detail Transaksi Penjualan

Ketika pelanggan melakukan transaksi pemesanan barang, maka pihak admin akan mendapatkan informasi pesan terbaru dengan status transaksi “Menunggu Konf”.



Admin

TRANSAKSI HARUS DI KIRIM
0
Transaksi yang belum dilakukan pengiriman

0 PRODUK
di Bawah Stok Limit
(Kurang dari 10)

4 PELANGGAN
Terdaftar di Website Anda

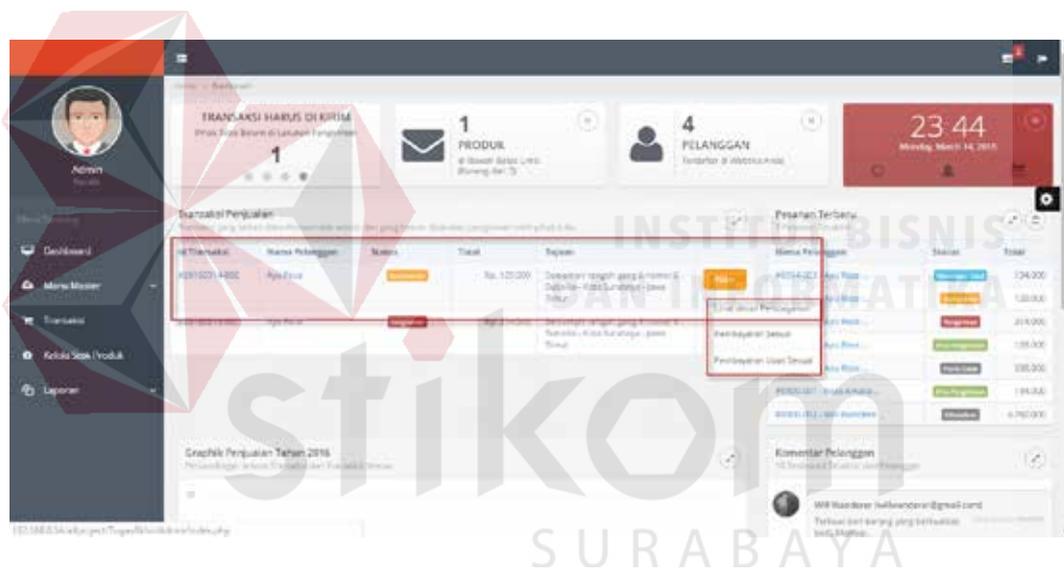
22:26
Monday, March 14, 2016

Transaksi Penjualan
Transaksi yang telah dilakukan oleh admin yang telah melakukan pengiriman oleh pihak lain.

Id Transaksi	Nama Pelanggan	Status	Total	Tujuan
20160314-001	Ayu Reza...	Menunggu Konf	214.000	
20160314-001	Ayu Reza...	Menunggu Konf	124.000	
20160314-001	Ayu Reza...	Menunggu Konf	130.000	
20160314-001	Ayu Reza...	Menunggu Konf	6.740.000	
20160314-001	Ayu Reza...	Menunggu Konf	791.000	
20160314-001	Ayu Reza...	Menunggu Konf	150.000	

Gambar 4.46 Transaksi Penjualan Menunggu Konfirmasi

Tampilan 4.47 merupakan tampilan transaksi penjualan setelah pelanggan yang bersangkutan telah melakukan pembayaran transaksi, maka status pelanggan dalam transaksi penjualan akan menjadi “Konf Admin”. Dimana dalam status ini, petugas dapat melakukan 3 aksi yakni lihat detail pembayaran untuk melihat detail informasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan, pembayaran sesuai apabila pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan telah dianggap sesuai oleh petugas sehingga status akan berubah menjadi “Pengiriman” dan pembayaran tidak sesuai apabila data pembayaran yang dilakukan tidak sesuai.



Gambar 4.47 Transaksi Penjualan Konfirmasi Admin

Detail Pembayaran		
ID Penjualan	20160314-002	Foto Bukti Transfer
Nama Pelanggan	Ayu Reza	
Nama Bank	BCA	
Atas Nama Pembayar	Malkus	
Total Keseluruhan Transaksi	Rp. 129.000	
Jumlah Transfer	Rp. 129	
Tanggal Transfer	2016-03-14	

Gambar 4.48 Detail Transaksi Pembayaran



ID Transaksi	Nama Pelanggan	Status	Total	Tindakan
20160314002	Ayu Reza	Pengiriman	Rp. 129.000	Kirim
20160314003	Ayu Reza	Pengiriman	Rp. 129.000	Kirim

Gambar 4.49 Data Transaksi Penjualan Sesuai

Transaksi penjualan selanjutnya setelah petugas melakukan konfirmasi pembayaran “Sesuai” selanjutnya transaksi tersebut akan memiliki status “Pengiriman” dan petugas dapat melakukan aksi “Kirim” untuk memasukkan nomor resi pengiriman.

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Status	Total	Tujuan
82314021-4-001	Ayu Rini	Resi	Rp. 214.000	Transaksi lengkap yang dikirim ke Suwitri - Kota Surabaya Jawa Timur

Nama Pelanggan	Status	Total
82314021 - Ayu Rini	Resi	194.000
82314021 - Ayu Rini	Resi	174.000
82314021 - Ayu Rini	Resi	214.000
82314021 - Ayu Rini	Resi	124.000
82314021 - Ayu Rini	Resi	204.000
82314021 - Ayu Rini	Resi	154.000
82314021 - Ayu Rini	Resi	570.000

Gambar 4.50 Data Transaksi Pengiriman



Gambar 4.51 Kirim Barang

Setelah dilakukannya proses kirim barang, maka status transaksi penjualan tersebut akan menjadi “Pros Pengiriman”. Petugas dapat melihat nomor resi pengiriman dengan melakukan klik pada Id Transaksi.

Filter Transaksi berdasarkan status

Transaksi

Transaksi Penjualan

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Status	Total	Detail
K20160314-001	Ayu Reza	Dibatal	Rp. 174.000	Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-002	Ayu Reza	Dibatal	Rp. 125.000	Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-003	Ayu Reza	Dibatal	Rp. 174.000	Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-004	Ayu Reza	Dibatal	Rp. 125.000	Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-005	Ayu Reza	Dibatal	Rp. 125.000	Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-006	Nisa Ananda Pugerwati	Dibatal	Rp. 174.000	Sempampir Tengah Gang 6 No 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-007	Wah Wah Wah	Dibatal	Rp. 6.780.000	Pemerintah Gya Kartika 68 No 7 - Sidoarjo - Jawa Timur
K20160314-008	Ayu Reza	Dibatal	Rp. 125.000	Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
K20160314-009	Nisa Ananda Pugerwati	Dibatal	Rp. 174.000	Sempampir Tengah Gang 6 No 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur

Gambar 4.52 Data Transaksi yang Telah Dikirim

Detail Transaksi Penjualan

Kode Pemesanan : 20160312-001
Tanggal Pemesanan : 2016-03-12 20:09:24
Nama Pelanggan : Ayu Reza
No Resi Pengiriman : 98987098098

Detail Pengiriman
Ayu Reza
Sempampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
Nomer HP :

Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email: mcstorekosmetik1@gmail.com

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
SQUID POMADE HARD BOY Ukuran : Tanpa Ukuran Warna : Tanpa Warna	Rp. 125.000	1	Rp. 125.000
Total Belanja			Rp. 125.000
Biaya Pengiriman (1kg)			Rp. 4.000
Total Keseluruhan			Rp. 129.000

Gambar 4.53 Detail Transaksi yang Telah Dikirim

Transaksi penjualan yang dibatalkan oleh pelanggan akan memiliki status “Dibatal”. Selain itu, transaksi yang belum dibayarkan selama lebih dari 3 hari

akan otomatis dibatalkan oleh sistem. Transaksi ini akan mendapatkan status “>3 hari”.

ID Transaksi	Nama Pelanggan	Status	Total	Revisi
420100010001	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010002	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010003	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010004	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010005	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010006	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010007	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010008	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010009	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur
420100010010	Apa Rina	Pembatalan	Rp. 124.000	Penawaran tanggal 04/08/2024 - Substansi - Area Surabaya - Jawa Timur

Gambar 4.54 Data Pembatalan Transaksi

4.2 Evaluasi

Setelah melakukan implementasi, maka langkah selanjutnya adalah uji coba dan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat menghasilkan *output* yang diharapkan. Uji coba dan evaluasi dilakukan terhadap fungsi-fungsi sistem yang telah ditulis pada rancangan di BAB III.

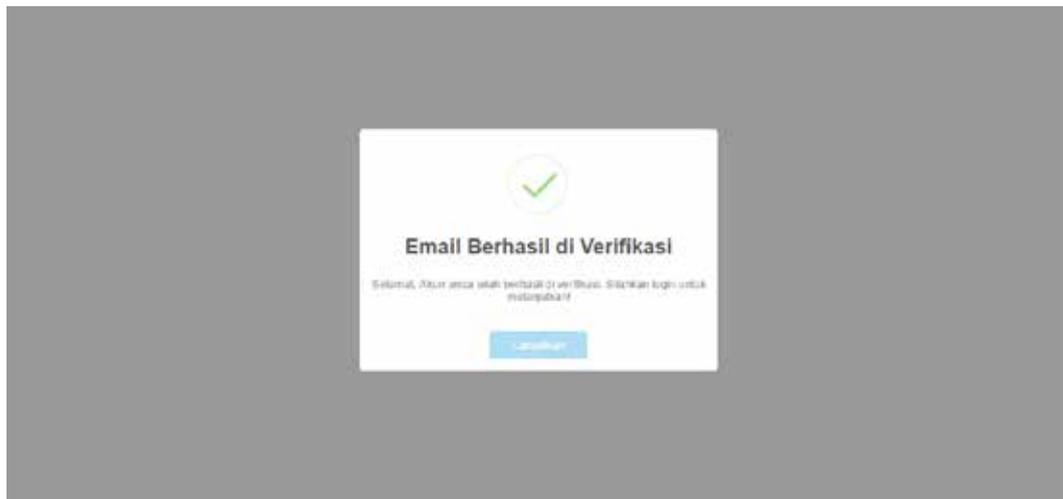
4.2.1 Uji Coba Pendaftaran Pelanggan

Proses uji coba pendaftaran pelanggan dilakukan melalui dua *test case*. *Test case* pertama adalah melakukan *input* data ke dalam sistem dengan mengisi nama, alamat *e-mail*, kata sandi dan ulangi kata sandi dengan format yang benar sehingga pelanggan akan mendapatkan *e-mail* verifikasi yang berisi *link* untuk melakukan verifikasi akun pada *website* dari sistem, setelah dilakukan verifikasi pelanggan akan mendapatkan hak akses untuk *login*. *Test case* kedua adalah

melakukan *input* data ke dalam sistem dengan mengisi nama, alamat *e-mail*, kata sandi dan ulangi kata sandi dengan format yang salah sehingga sistem akan memberikan pesan kesalahan pada pelanggan. *Test case* pendaftaran pelanggan pelanggan dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Uji Coba Pendaftaran Pelanggan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
1.	Mendaftarkan data pelanggan dengan format benar	Malkus Willy, willwanderer@gmail.com, *****, *****	Pendaftaran berhasil serta muncul pemberitahuan untuk melakukan cek <i>e-mail</i> pada (willwanderer@gmail.com) untuk verifikasi akun	Pendaftaran berhasil serta muncul pemberitahuan untuk melakukan cek <i>e-mail</i> pada (willwanderer@gmail.com) untuk verifikasi akun
2.	Mengirim <i>e-mail</i> verifikasi akun ke <i>e-mail</i> pendaftar	Melakukan aksi daftar baru	Mengirim <i>e-mail</i> kepada pelanggan yang mendaftar (willwanderer@gmail.com) dengan memberikan <i>link</i> untuk verifikasi akun	Mengirim <i>e-mail</i> kepada pelanggan yang mendaftar (willwanderer@gmail.com) dengan memberikan <i>link</i> untuk verifikasi akun
3.	Verifikasi Akun	Melakukan klik pada <i>link</i> yang dikirimkan melalui <i>e-mail</i>	Akun pelanggan telah diverifikasi dan dapat mengakses masuk ke dalam sistem atau <i>login</i>	Akun pelanggan telah diverifikasi dan dapat mengakses masuk ke dalam sistem atau <i>login</i>
4.	Mendaftarkan data pelanggan dengan format yang salah	Malkus Willy, willwanderer , *****, *****	Muncul pesan kesalahan	Muncul pesan kesalahan



Gambar 4.57 Halaman Verifikasi Akun

Tampilan halaman *input* pendaftaran dengan format salah ditunjukkan pada gambar 4.58 berikut.



Gambar 4.58 Halaman Input Pendaftaran dengan Format Salah

4.2.2 Uji Coba *Login* Pelanggan

Setelah dilakukannya proses verifikasi akun pada pendaftaran, pelanggan dapat melakukan *login* kedalam sistem. Proses uji coba *login* pelanggan dilakukan melalui dua *test case*. *Test case* yang pertama adalah melakukan *input* data kedalam sistem dengan mengisi *e-mail* dan *password* dengan format yang benar sehingga pelanggan akan masuk pada halaman utama dan dikenali oleh sistem serta ditampilkan link untuk melakukan akses pada profil pelanggan dan keluar (*logout*). *Test case* kedua adalah melakukan input data ke dalam sistem dengan mengisi *e-mail* dan *password* dengan format yang salah hingga akhirnya sistem memberikan pesan kesalahan pada pelanggan. Uji coba *login* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Uji Coba Login

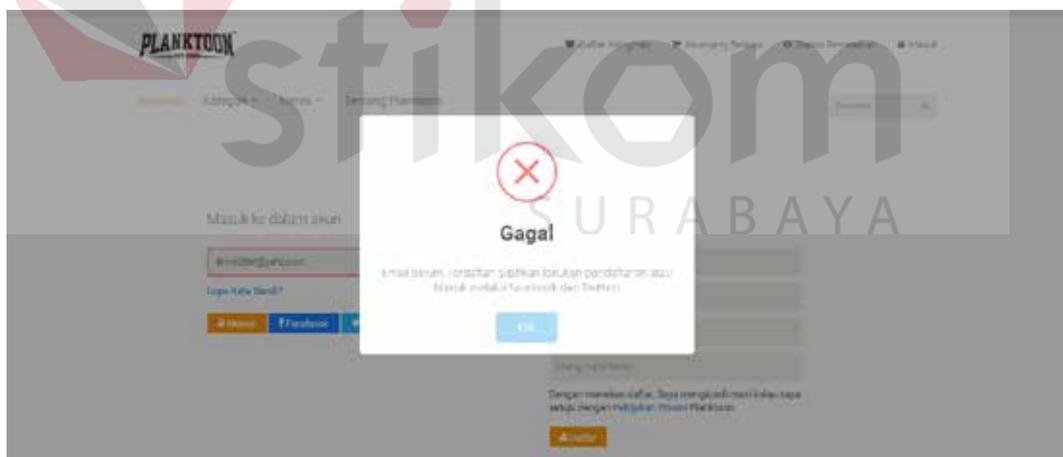
Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output Sistem
5.	Melakukan <i>login</i> dengan format benar	willwanderer@gmail.com, <i>password</i> benar	<i>Login</i> berhasil dan ditampilkan <i>link</i> untuk melakukan <i>update</i> profil dan keluar sistem / <i>logout</i>	<i>Login</i> berhasil dan ditampilkan <i>link</i> profil dan <i>link</i> untuk keluar (<i>logout</i>) untuk menggantikan <i>link</i> masuk
6.	Melakukan <i>login</i> dengan format salah	willwanderer@gmail.com, <i>password</i> salah	Muncul Pesan “ <i>username</i> atau <i>password</i> salah”	Menampilkan pesan “ <i>E-mail</i> Belum Terdaftar! Silahkan lakukan pendaftaran atau Masuk melalui Facebook dan Twitter!” apabila <i>e-mail</i> yang dimasukkan salah

				dan menampilkan pesan “Password yang Anda Masukkan Salah!” apabila password yang dimasukkan salah
--	--	--	--	---

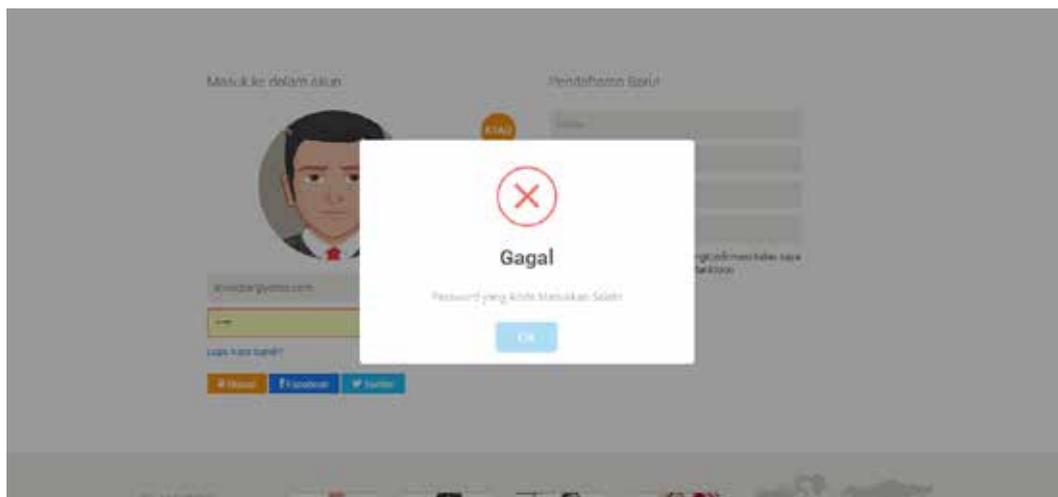
Tampilan untuk halaman *login* dengan format benar ditunjukkan pada gambar 4.59 dan tampilan halaman *login* dengan format salah ditunjukkan pada gambar 4.60 dan gambar 4.61.



Gambar 4.59 Halaman *Login* dengan Format Benar



Gambar 4.60 Halaman *Login* dengan Format *E-mail* Salah



Gambar 4.61 Halaman *Login* dengan Format *Password* Salah

4.2.3 Uji Coba Pencarian Produk

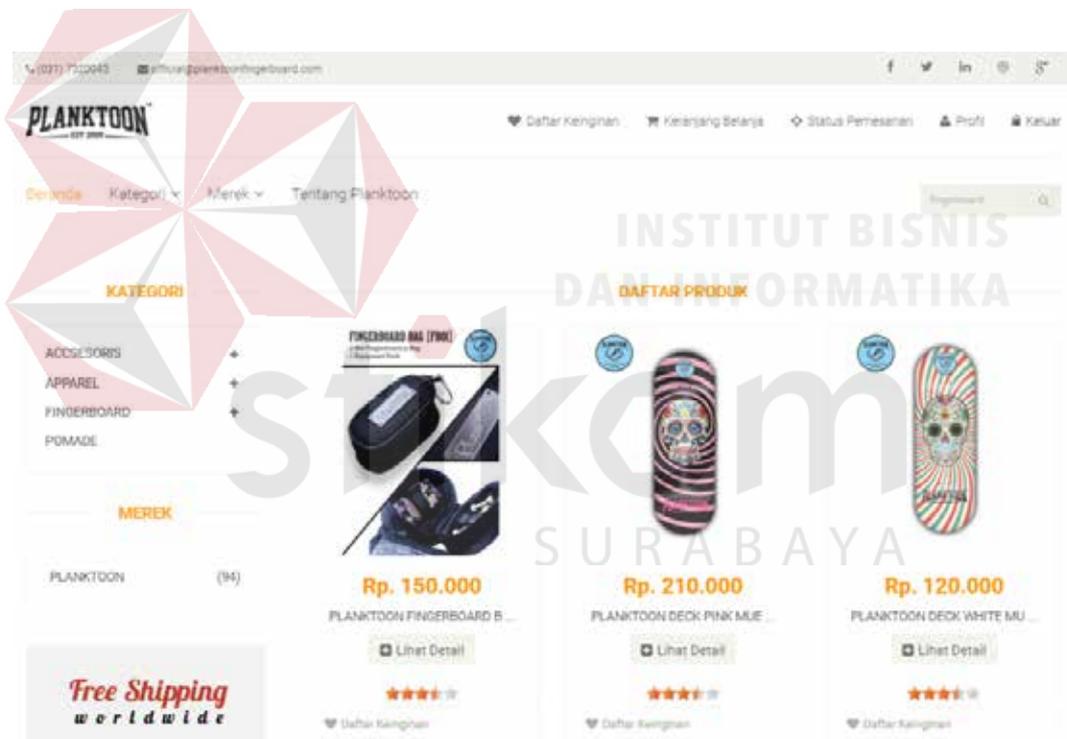
Proses uji coba pencarian produk dilakukan melalui dua *test case*. *Test case* pertama adalah melakukan *input* data ke dalam sistem dengan mengisi *textbox search* dengan nama produk yang ingin dicari atau kategori produk, jika produk yang dicari terdapat dalam sistem maka sistem akan menampilkan produk dengan kata kunci tersebut namun *test case* kedua apabila produk yang dicari tidak ada dalam sistem maka sistem akan menampilkan informasi bahwa produk yang dicari tidak tersedia. Uji coba pencarian produk dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Uji Coba Pencarian Data Produk

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output Sistem</i>
7.	Pencarian barang dengan data barang terdapat dalam sistem	Nama produk atau kategori produk (Misalkan dicari produk dengan nama : Fingerboard)	Data produk dengan kata kunci "Fingerboard" ditampilkan	Menampilkan data produk dengan kategori "Fingerboard"

8.	Melakukan pencarian barang dengan data barang tidak terdapat dalam sistem	Nama Produk atau Kategori Produk (Misalkan dicari produk dengan nama : Fingerboardz)	Website akan menampilkan informasi bahwa produk yang dicari tidak tersedia	Menampilkan informasi “Produk yang Anda Cari tidak tersedia”
----	---	---	--	--

Tampilan halaman pencarian dapat dilihat pada gambar 4.62 untuk produk yang terdapat dalam sistem dan tampilan gambar 4.63 untuk pencarian produk yang tidak terdapat pada sistem.



Gambar 4.62 Halaman Hasil Pencarian Apabila Produk Ditemukan



Gambar 4.63 Halaman Hasil Pencarian Apabila Produk Tidak Ditemukan

4.2.4 Uji Coba Fitur Rekomendasi *Up Selling*

Proses uji coba tampilan *suggest up selling* dilakukan melalui sebuah *test case*. *Test case* yang dilakukan adalah melihat detail produk yang diinginkan. Sehingga sistem akan memberikan *output* balik berupa rekomendasi produk yang dimiliki oleh produk tersebut. Rekomendasi *up selling* produk didapatkan dengan cara mendapatkan id produk, kategori/jenis produk dan harga produk lalu melakukan *query* produk yang serupa dan memiliki nilai (*value*) lebih tinggi dari produk yang bersangkutan atau mengarahkan *customer* untuk membeli produk yang lebih mahal. Kemudian menampilkannya dari harga yang paling tinggi sampai terendah. Uji coba pembuatan *suggest up selling* dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Uji Coba Tampilan Pembuatan *Suggest Up Selling*

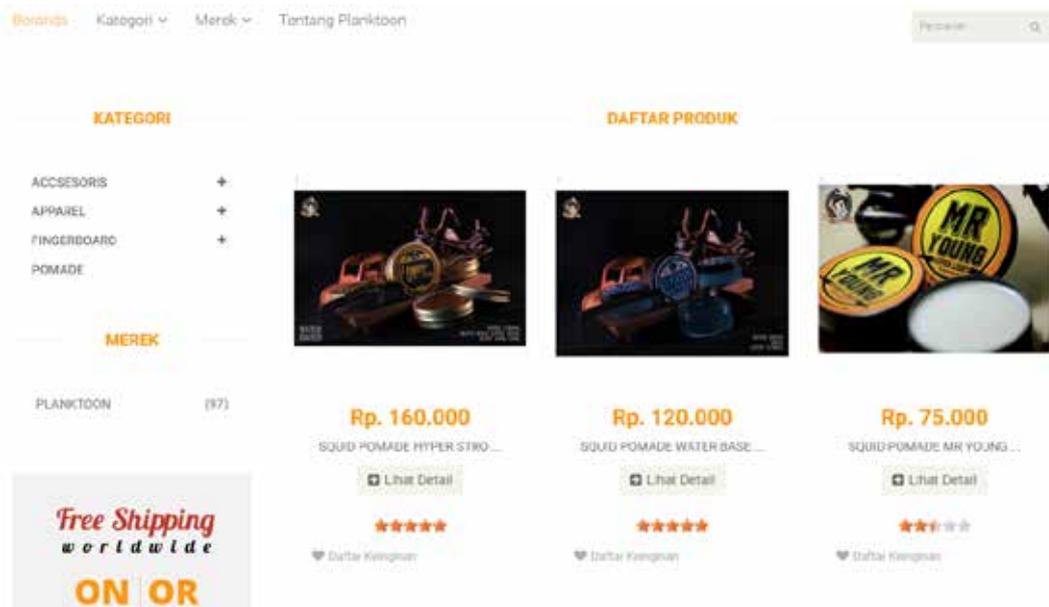
Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
9.	Memilih suatu item produk	Melakukan “klik” pada gambar yang ditampilkan (Produk: Squid Pomade Mr Young)	Rekomendasi Squid Pomade Hard Boy , Squid Pomade Water Based Hold, Squid Pomade Hyper Strong dan Squid Pomade Silky Light	Rekomendasi Squid Pomade Hard Boy , Squid Pomade Water Based Hold, Squid Pomade Hyper Strong dan Squid Pomade Silky Light tampil pada layar monitor

Uji coba tampilan pembuatan *suggest up selling* ini, digunakan suatu produk untuk menjadi contoh yaitu “Squid Pomade Mr Young” dengan kategori produk yaitu Pomade dan harga produk yaitu Rp.75.000. Dimana dalam data produk untuk kategori “Pomade” terdapat 3 produk yang akan dirincikan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Coba Tampilan Rekomendasi *Up Selling* Produk

Kategori	Nama Produk	Harga (Rp.)
Pomade	Squid Pomade Silky Light	110.000
	Squid Pomade Water Based Hold	120.000
	Squid Pomade Hard Boy	125.000
	Squid Pomade Hyper Strong	160.000

Atau dalam aplikasi akan ditampilkan seperti pada gambar 4.64 untuk produk dengan kategori Pomade.



Gambar 4.64 Halaman Produk dengan Kategori Pomade

Apabila salah satu produk di klik misal: “Squid Pomade Mr Young” maka disitulah proses pembuatan rekomendasi *up selling* dimulai.

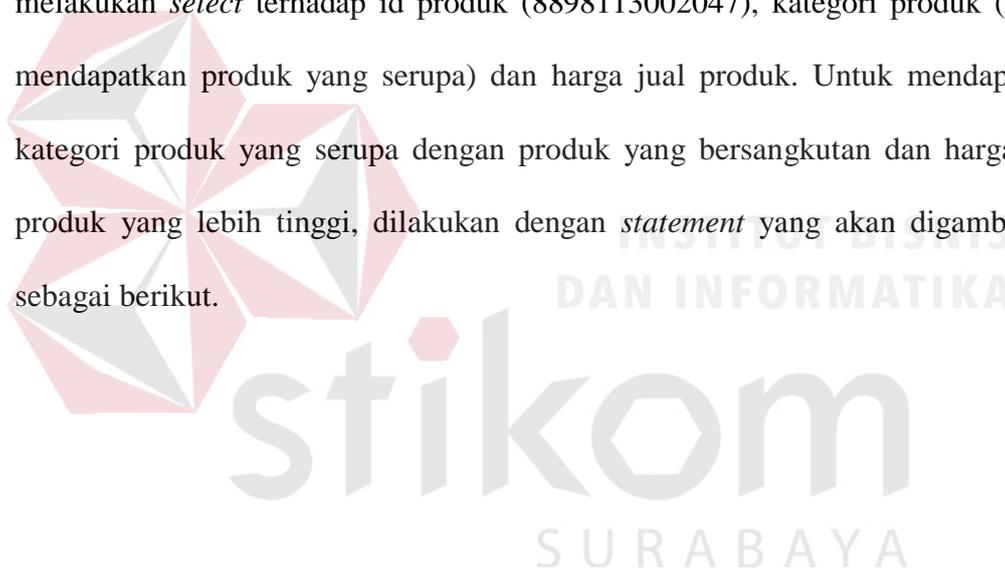


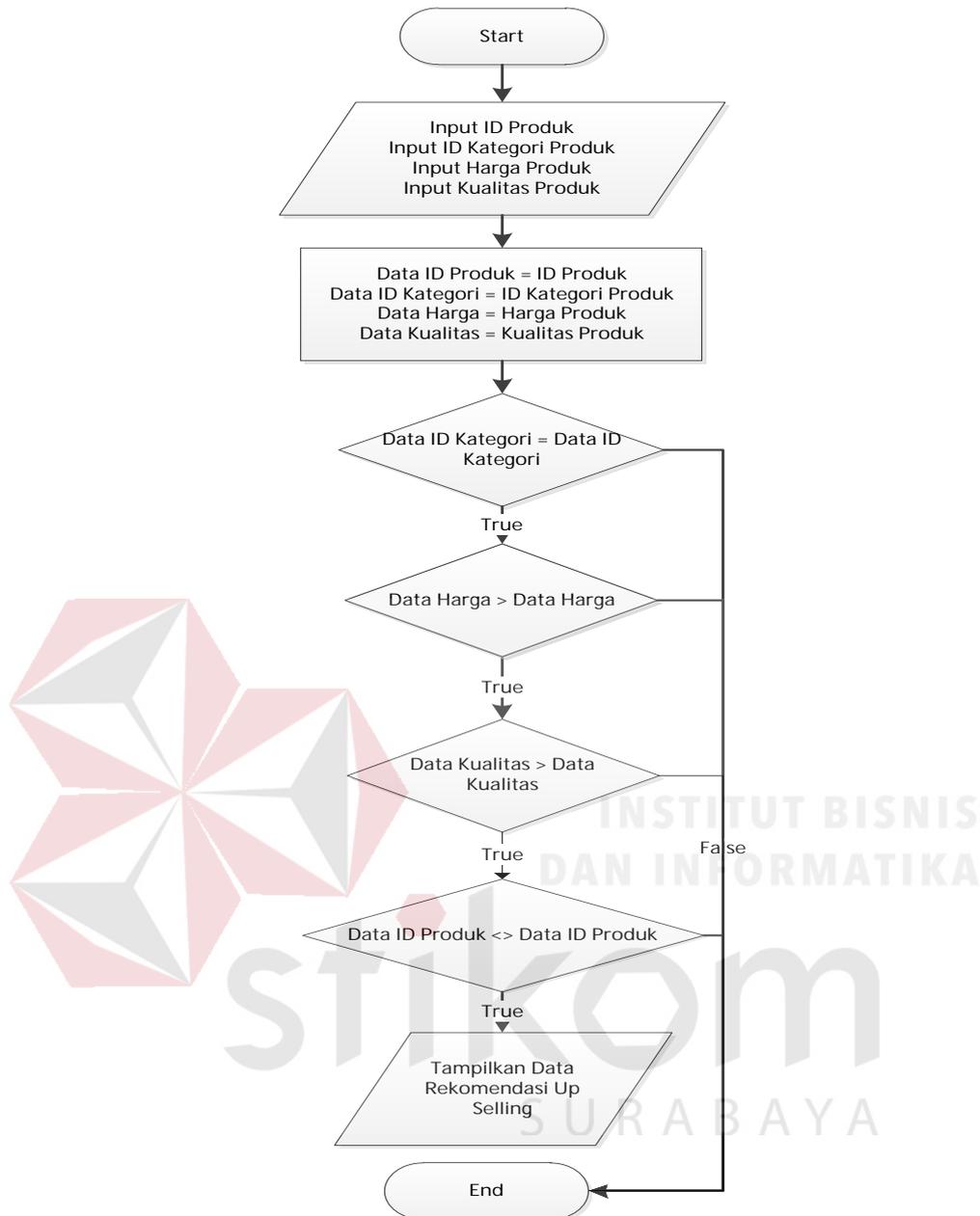
Gambar 4.65 Uji Coba *Suggest Up Selling* Produk “Squid Pomade Mr Young”

Setelah didapatkannya sebuah produk yaitu “Squid Pomade Mr Young” dengan kategori Pomade dan harga Rp. 75.000. Maka sistem akan memberikan *suggest up selling*, dimana *suggest up selling* memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah pertama adalah untuk mendapatkan kategori produk yang serupa dengan produk yang bersangkutan dan harga jual produk yang lebih tinggi

Misalnya, jika produk yang sedang dipilih adalah: ID Produk = 8998113002047, Nama Produk: Squid Pomade Mr Young. Maka sistem akan melakukan *select* terhadap id produk (8898113002047), kategori produk (untuk mendapatkan produk yang serupa) dan harga jual produk. Untuk mendapatkan kategori produk yang serupa dengan produk yang bersangkutan dan harga jual produk yang lebih tinggi, dilakukan dengan *statement* yang akan digambarkan sebagai berikut.





Gambar 4.66 *Flowchart* Menampilkan Data Rekomendasi *Up Selling*

Penjelasan dari gambar di atas adalah sistem akan melakukan *select* dari tabel produk dan mencari id kategori yang sama dengan id kategori yang dimiliki oleh produk yang sedang tampil pada layar monitor saat ini yaitu pomade, kemudian sistem akan mencari data harga jual produk yang lebih besar (>)

daripada produk yang ditampilkan saat ini yaitu Rp. 75.000, kualitas yang lebih besar daripada produk yang ditampilkan saat ini dan id produk tidak sama dengan id produk yang sedang tampil, kemudian sistem akan mengurutkan data dari harga jual produk yang paling besar atau rendah hingga tertinggi harganya (harga jual produk ASC) untuk kemudian yang ditampilkan. Hasil dari gambaran tersebut adalah sebagai berikut:

IDProduk	IDKategori	IDMerek	NamaProduk	HargaJualProduk (Rp.)	dst...
899811300	3	1	Squid Pomade Silky Light	110.000	...
899811301	3	1	Squid Pomade Water Based Hold	120.000	...
899811302	3	1	Squid Pomade Hard Boy	125.000	
899811303	3	1	Squid Pomade Hyper Strong	160.000	

Hal ini menunjukkan bahwa, produk yang tampil pada layar monitor (id produk = 8998113002047, id kategori=3 atau pomade, harga jual produk Rp. 75.000). Memiliki 4 (empat) rekomendasi produk yang dimana memiliki id kategori sama yaitu 3 atau pomade yang memiliki harga jual produk di atas Rp. 75.000 yaitu Rp. 110.000, Rp. 120.000, Rp. 125.000 dan Rp. 160.000. Kemudian harga jual produk ASC akan mengurutkan nilai harga jual produk dari yang paling rendah hingga tertinggi, yaitu yaitu Rp. 110.000, Rp. 120.000, Rp. 125.000 dan kemudian Rp. 160.000.

Dari langkah-langkah proses tersebut akan didapatkan rekomendasi *up selling* produk dari produk dengan ID Produk = 8998113002047, ID Kategori = 3

(Pomade), harga jual produk = Rp.110.000 dan nama produk: Squid Pomade Mr Young adalah sebagai berikut:

Kategori	Nama Produk	Harga (Rp.)
Pomade	Squid Pomade Silky Light	110.000
	Squid Pomade Water Based Hold	120.000
	Squid Pomade Hard Boy	125.000
	Squid Pomade Hyper Strong	160.000

Rekomendasi *up selling* ini dapat ditampilkan dengan baik oleh sistem seperti pada gambar 4.67.

The screenshot displays a product page for 'SQUID POMADE MR YOUNG'. The main product is priced at Rp. 75.000. Below the main product, there is a 'PRODUK LAINYA' (Other Products) section featuring four recommended items:

Produk	Harga	Rating
SQUID POMADE HYPER ...	Rp. 160.000	★★★★★
SQUID POMADE HARD ...	Rp. 125.000	★★★★★
SQUID POMADE WATER ...	Rp. 120.000	★★★★★
SQUID POMADE SILKY ...	Rp. 110.000	★★★★★

Each recommended product includes a 'Lihat Detail' (View Details) button. The page also features a 'Free Shipping worldwide' banner and a 'KATEGORI' sidebar with options like ACCESORIS, APPAREL, FINGERBOARD, and POMADE.

Gambar 4.67 Rekomendasi *Up Selling*

4.2.5 Uji Coba Pemesanan Barang

Proses uji coba pemesanan barang dilakukan melalui delapan *test case*. *Test case* pertama adalah melakukan *input* data ke dalam sistem dengan menekan tombol “Tambah ke Daftar Belanja” pada detail produk yang ditampilkan di monitor. Sehingga sistem akan menambahkan pesanan pada *invoice* penjualan untuk dilakukan konfirmasi pesanan, sehingga data pesanan akan masuk pada keranjang belanja. *Test case* ketiga adalah mengubah data penjualan ke dalam sistem dengan melakukan klik pada tombol “+” atau “-“ pada jumlah yang akan dibeli sehingga sistem akan menghitung total harga barang sesuai dengan jumlah yang dipesan. *Test case* keempat adalah menghapus data penjualan ke dalam sistem dengan menekan tombol “X” yang akhirnya sistem akan menghapus data produk yang diinginkan. *Test case* kelima adalah memasukkan informasi alamat pengiriman. *Test case* keenam adalah memasukkan informasi pembayaran. *Test case* ketujuh menampilkan nota pembelian dan *test case* kedelapan mengirimkan konfirmasi pembelian melalui *e-mail* pelanggan. Uji coba pemesanan barang dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Uji Coba Pemesanan Barang

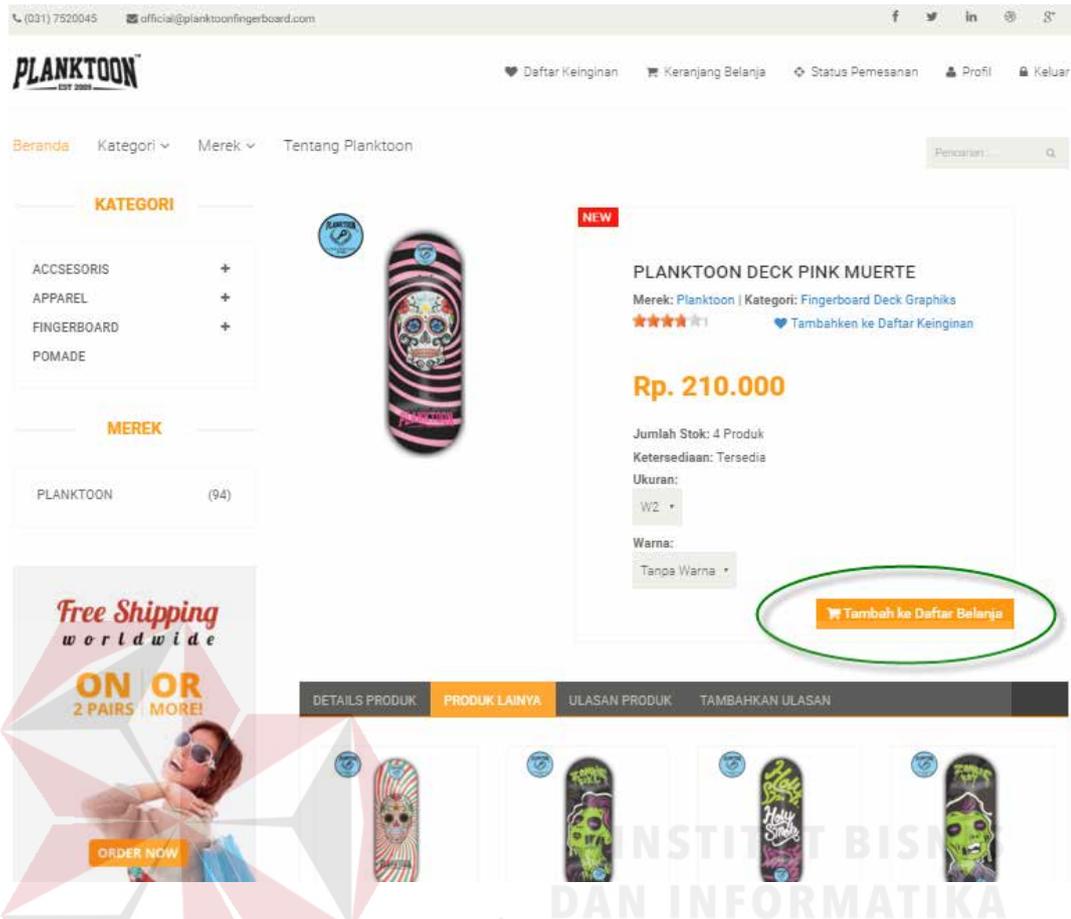
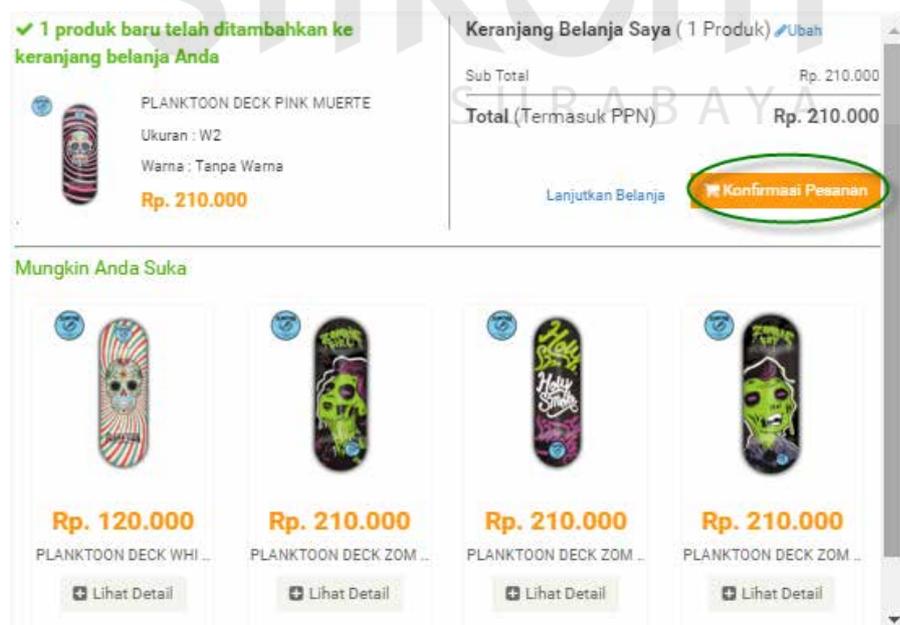
Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
10.	Memasukkan data pemesanan	Melakukan “Klik” pada	<i>Invoice</i> belanja akan terisi dengan	<i>Invoice</i> belanja akan terisi dengan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
		tombol “Tambah ke Daftar Belanja” Misal: produk PLANKTOON DECK PINK MUERTE	produk “PLANKTOON DECK PINK MUERTE”, ukuran, warna, harga, subtotal dan total belanja serta rekomendasi <i>up selling</i> dari produk PLANKTOON DECK PINK MUERTE	produk “PLANKTOON DECK PINK MUERTE”, ukuran, warna, harga, subtotal dan total belanja serta rekomendasi <i>up selling</i> dari produk PLANKTOON DECK PINK MUERTE
11.	Melakukan konfirmasi pesanan	Melakukan “Klik” pada tombol “Konfirmasi Pesanan”	Keranjang belanja akan terisi dengan produk “PLANKTOON DECK PINK MUERTE”, gambar, harga dan subtotal. Serta ditampilkan pula informasi pengiriman, informasi pembayaran dan total belanja, PPN, biaya pengiriman dan total keseluruhan pembayaran	Keranjang belanja akan terisi dengan produk “PLANKTOON DECK PINK MUERTE”, gambar, harga dan subtotal. Serta ditampilkan pula informasi pengiriman, informasi pembayaran dan total belanja, PPN, biaya pengiriman dan total keseluruhan pembayaran
12.	Mengubah data pesanan	Melakukan “Klik” pada tombol “+” pada jumlah	Subtotal dihitung dari harga (210.000) * jumlah (2) = 420.000 dan total keseluruhan didapatkan dari penjumlahan subtotal (420.000)	Subtotal dihitung dari harga (210.000) * jumlah (2) = 420.000 dan total keseluruhan didapatkan dari penjumlahan subtotal (420.000)

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
13.	Menghapus data pesanan	Menekan tombol "X"	Muncul Peringatan "Yakin menghapus" jika memilih "ya" maka data "PLANKTOON DECK PINK MUERTE" terhapus	Muncul Peringatan "Yakin menghapus" jika memilih "ya" maka data "PLANKTOON DECK PINK MUERTE" terhapus
		Informasi alamat pengiriman dengan profil pelanggan yang kurang lengkap	Sistem akan menampilkan peringatan "Data Alamat Belum di Lengkapi. Kunjungi Profil untuk Melengkapi Data"	Sistem akan menampilkan peringatan "Data Alamat Belum di Lengkapi. Kunjungi Profil untuk Melengkapi Data"
		Informasi alamat pengiriman dengan kirim pada alamat pelanggan yang terdapat pada profil	Data pelanggan seperti nama pengirim dan alamat pengiriman akan ditampilkan sesuai data pada profil pelanggan	Data pelanggan seperti nama pengirim dan alamat pengiriman akan ditampilkan sesuai data pada profil pelanggan
14.	Memasukkan informasi alamat pengiriman	Input nama penerima, nomor telepon penerima, provinsi, kota, kecamatan, jalan	Data pengiriman tersimpan dengan informasi alamat pengiriman pada data yang dimasukkan	Data pengiriman tersimpan dengan informasi alamat pengiriman pada data yang dimasukkan
15.	Memasukkan informasi pembayaran transaksi	Nama bank, nama pengirim	Data pembayaran transaksi	Data pembayaran transaksi
16.	Menampilkan nota pembelian	Menekan tombol "Cetak"	Nota pembelian ditampilkan	Nota pembelian ditampilkan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
		Nota”		
17.	Mengirim konfirmasi pembelian melalui <i>e-mail</i> pelanggan	Kode pemesanan pada transaksi pembelian yang telah dilakukan	<i>E-mail</i> pemberitahuan transaksi pembelian berhasil	<i>E-mail</i> pemberitahuan transaksi pembelian berhasil

Pemesanan barang dimulai dengan menekan tombol “Tambah ke Daftar Belanja”, halaman ini digunakan pelanggan agar bisa melakukan pemesanan terhadap produk yang diinginkannya. Untuk melakukan pemesanan barang, pelanggan harus memilih produk dengan cara menekan tombol “Tambah ke Daftar Belanja” lalu pelanggan dapat melakukan konfirmasi pesanan pada *invoice* agar pesanan dapat masuk pada keranjang belanja. Pada keranjang belanja, pelanggan dapat mengubah data jumlah pesannya dengan merubah pada kolom jumlah dan pelanggan dapat menghapus pesannya dengan menekan tombol “X”.

Gambar 4.68 Halaman *Input* Pesan

Gambar 4.69 Halaman Konfirmasi Pesanan

< Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>PLANKTOON DECK PINK MUERTE Ukuran : W2 Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 210.000	+ 1 -	Rp. 210.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menerbitkan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Anda belum Melengkapi data diri anda. Silahkan lengkapi pada halaman Profil.

[Profil Pelanggan](#)

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

-- Pilih Bank --

Nama Pengirim :

Nama di Restoran Pengirim

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 210.000
Biaya Pengiriman (0.5 Kg)	Rp. 20.000
Total Keseluruhan	Rp. 230.000

[Konfirmasi Pesanan](#)

stikom

SURABAYA

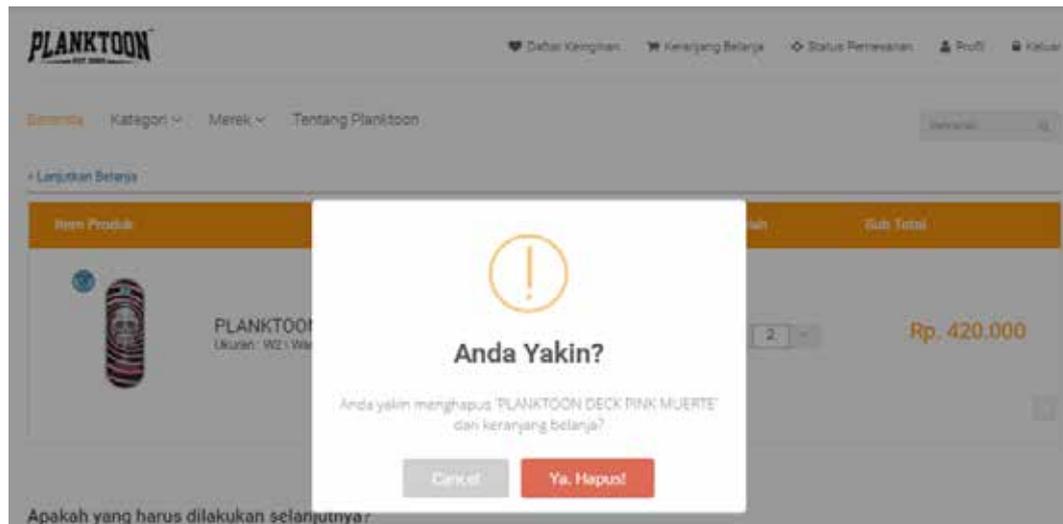
PLANKTOON
[Daftar Kecepatan](#)
[Keranjang Belanja](#)
[Status Pesanan](#)
[Profil](#)
[Keluar](#)

Beranda Kategori Merek Tertang Planktoon Pencarian

< Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>PLANKTOON DECK PINK MUERTE Ukuran : W2 Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 210.000	+ 2 -	Rp. 420.000

Gambar 4.71 Halaman Ubah Pemesanan Produk



Gambar 4.72 Halaman Hapus Data Pemesanan Produk

Berikutnya pelanggan akan diminta mengisi data pengiriman barang. *Form* pengiriman barang terdapat tiga kondisi, dimana kondisi pertama adalah pengiriman untuk pelanggan yang belum melengkapi profil pelanggan akan terdapat peringatan untuk melengkapi profil yang akan ditunjukkan seperti gambar 4.73.

Gambar 4.73 Informasi Pengiriman dengan Profil Pelanggan Belum lengkap

Setelah melengkapi profil pelanggan, maka informasi pengiriman akan mengambil seluruh data alamat pelanggan yang sedang *login* saat ini, namun pelanggan dapat mengirimkannya ke alamat lain dengan cara melakukan centang pada kirim ke alamat lain.

↳ Lanjutkan Belanja

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 <p>PLANKTON DECK PINK MUERTE Ukuran : W2 Warna : Tanpa Warna</p>	Rp. 210.000	2	Rp. 420.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim ke Alamat Baru

Kirim ke Alamat Lama

Nama Pengirim: Lada Wijayadua

Alamat Pengiriman: Semampir tengah gang 6 nomor 6 - Sukolo - Kota Surabaya - Jawa Timur

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank. Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.

Pilih bank yang akan digunakan:

-- Pilih Bank --

Nama Pengirim:

Nama di Billing Pengiriman

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email

Gambar 4.74 Informasi Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Saat ini

PLANKTOON DECK PINK MUERTE
Ukuran : W2 | Warna : Tanpa Warna

Rp. 210.000 Rp. 420.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Penerima:

Nomor Telepon Penerima:

Pilih Provinsi:

Jalan:

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan:

Pilih Bank:

Nama Pengirim:

Nomor di Rekening Pengirim:

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Gambar 4.75 Informasi Pengiriman dengan Kirim ke Alamat Lain

Setelah dikonfirmasi alamat pengirimannya, pelanggan dapat melakukan konfirmasi untuk pembayaran. Pelanggan diharuskan mengisi data pembayaran yang berupa pemilihan bank untuk melakukan transfer serta nama pelanggan yang nanti digunakan untuk pengirim uang (nama di rekening pengirim). Pada *sub* halaman ini juga ditampilkan detail total belanja, biaya pengiriman dan total keseluruhan yang tadi dilakukan oleh pelanggan. Setelah itu pelanggan langsung dapat melakukan konfirmasi pesanan untuk menyelesaikan transaksi pemesanan.

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Pengirim: Lep's Willybrodus

Alamat Pengiriman: Semampir tengah gang 6 nomor 5 - Sukollo - Kota Surabaya - Jawa Timur

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.!

Pilih bank yang akan digunakan:

-- Pilih Bank --

Nama Penerima:

Nama di Rincang Pengirim:

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 420.000
Biaya Pengiriman (1 Kg)	Rp. 4.000
Total Keseluruhan	Rp. 424.000

[Konfirmasi Pesanan](#)

Gambar 4.76 Halaman Informasi Pembayaran Transaksi

Konfirmasi pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan, akan menghasilkan 2 (dua) *output*. *Output* pertama terdapat pada *website* yang berupa konfirmasi pesanan dan nota pembelian, *output* kedua yaitu *e-mail* transaksi pembelian berhasil yang akan disampaikan kepada pelanggan dengan memberikan kode pesanan dan *link* akses ke konfirmasi pembayaran.

✓ Selamat! Pesanan Anda Akan Dikirim Dalam Waktu + 5-6 Hari

Konfirmasi Pesanan

Kepada will 'Lepis Willybrodus'

Terima Kasih telah Berbelanja di Planktoon Garage Store.

Mohon lakukan pembayaran dalam jangka waktu kurang dari 3 X 24 jam. Jika tidak, pesanan Anda akan dibatalkan.

<p>Simpan Kode Pemesanan</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">20160315-002</p> <p style="text-align: center;">Untuk cek order status.</p>	<p>Lakukan Transfer Sebesar</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">Rp. 424.000</p> <p>Ke Rekening Bank : BCA Nomer Rekening : 256985 Atas Nama : Aji Yoda Mahendra</p>	<p>Terima Barang Pesanan Anda</p> 
---	--	--

Untuk tahap akhir proses pembayaran, silakan lakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi formulir online agar pesanan Anda dapat langsung kami proses. Pilih tombol 'Konfirmasi Pembayaran' dibawah ini :

[Konfirmasi Pembayaran](#)

Nota Pembelian!

[Cetak Nota](#)

Kode Pemesanan : 20160315-002
Tanggal Pemesanan : 2016-03-15 22:19:11
Nama Pelanggan : Lepis Willybrodus

Detail Pengiriman

Lepis Willybrodus
Semampir tengah gang 6 nomer 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
Nomer HP :

Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email Anda: alwisiztar@yahoo.com

Gambar 4.77 Halaman *Output* Konfirmasi Pemesanan Akhir di *Website*

INSTITUT BISNIS
 DAN INFORMATIKA
stikom
 SURABAYA

Nota Pembelian!

 **Cetak Nota**

Kode Pemesanan : 20160315-002
 Tanggal Pemesanan : 2016-03-15 22:19:11
 Nama Pelanggan : Lepis Willybrodus

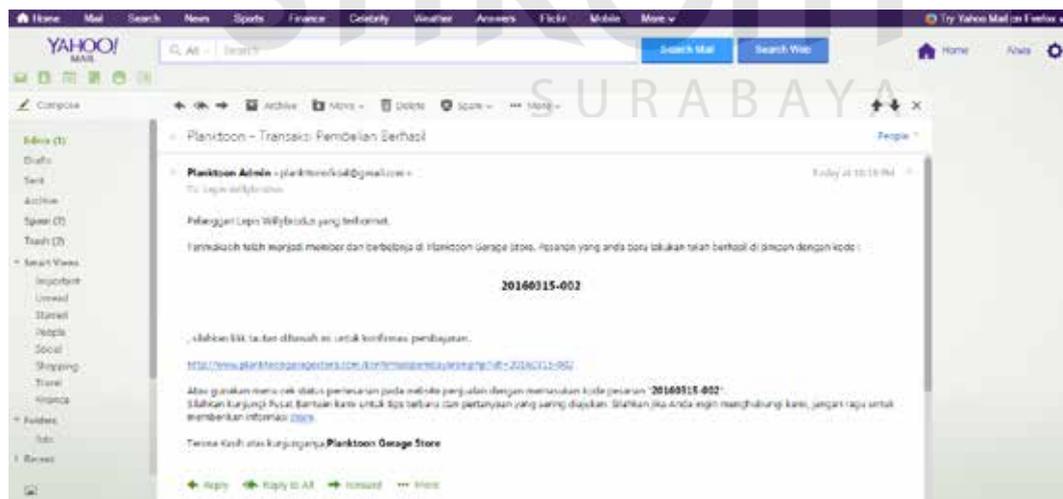
Detail Pengiriman
Lepis Willybrodus
 Semampir tengah gang 6 nomer 6 - Sukolilo - Kota Surabaya - Jawa Timur
 Nomer HP :

Email Konfirmasi Dikirimkan ke alamat email Anda: alwisiztar@yahoo.com

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
			
PLANKTOON DECK PINK MUERTE Ukuran : W2 Warna : Tanpa Warna	Rp. 210.000	2	Rp. 420.000
Total Belanja			Rp. 420.000
Biaya Pengiriman (1kg)			Rp. 4.000
Total Keseluruhan			Rp. 424.000

*) Anda Dapat Melacak dan Membatalkan pesanan melalui menu "Cek Status Pesanan".

Gambar 4.78 Nota Pembelian Pelanggan



Gambar 4.79 Halaman *Output* Konfirmasi Pemesanan di *E-mail* Pelanggan

4.2.6 Uji Coba Konfirmasi Pembayaran

Proses uji coba konfirmasi pembayaran dilakukan untuk memastikan apakah fungsi dari *form* konfirmasi pembayaran telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Proses uji coba konfirmasi pembayaran dilakukan dengan 2 *test case* dimana *test case* pertama pelanggan diasumsikan memberikan data konfirmasi dengan benar dan sesuai dengan nominal pembayaran. Dan *test case* kedua diasumsikan pelanggan memberikan data yang tidak benar atas pembayaran yang dilakukannya.

Tabel 4.7 Tabel Uji Coba Konfirmasi Pembayaran

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output sistem</i>
18.	Memasukkan data konfirmasi pembayaran dengan data yang benar dan sesuai	Atas nama (nama pembayar yang tertera pada rekening), tanggal transfer, jumlah transfer dan <i>upload</i> foto bukti transfer	Status transaksi pada cek status pemesanan menjadi “menunggu konfirmasi pembayaran” sampai petugas mengirimkan <i>e-mail</i> pengiriman yang dilengkapi dengan nomor resi	Status transaksi pada cek status pemesanan menjadi “menunggu konfirmasi pembayaran” sampai petugas mengirimkan <i>e-mail</i> pengiriman yang dilengkapi dengan nomor resi
19.	Memasukkan data konfirmasi pembayaran dengan data yang tidak sesuai	Atas nama (nama pembayar yang tertera pada rekening), tanggal transfer, jumlah transfer dan <i>upload</i> foto bukti transfer	Konfirmasi pembayaran tidak sesuai ke <i>e-mail</i> pelanggan dari petugas	<i>E-mail</i> pemberitahuan kepada pelanggan dengan dengan keterangan jumlah yang dibayarkan tidak sesuai dan memberikan <i>link</i> untuk konfirmasi pembayaran ulang

Fungsi pembayaran dapat diakses melalui *link* yang diberikan pada *e-mail* pelanggan ataupun pada *link* “Cek Status Pemesanan” kemudian klik konfirmasi.

PLANKTOON

Daftar Keinginan | Keranjang Belanja | Status Pemesanan | Profil | Keluar

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon Pencarian

Konfirmasi Pembayaran

20160315-002

Makus Willy

2016-02-15

42000

BCA

Unggah Bukti Transaksi

Konfirmasi Pembayaran

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Gambar 4.80 *Form* Konfirmasi Pembayaran

Status Pemesanan

-- Pilih Waktu Pemesanan --

Id Pesanan : #20160315-002 | di Pesan pada tanggal : 15-03-2016 | [Lihat Rincian Pesanan](#)

Jumlah Produk : 1 Item | Standar Waktu Pengiriman : 18 / 19-03-2016 | Di Kirimkan Kepada [Lepis Willybrodus](#) | Memproses 

Memproses  — Telah Dikirim  — Telah Diterima 

Tanggal	Deskripsi
15-03-2016 22:19:11	Menunggu Konfirmasi Pesanan dari Pelanggan
15-03-2016 22:28:30	Menunggu Konfirmasi Pesanan dari Pihak Toko.

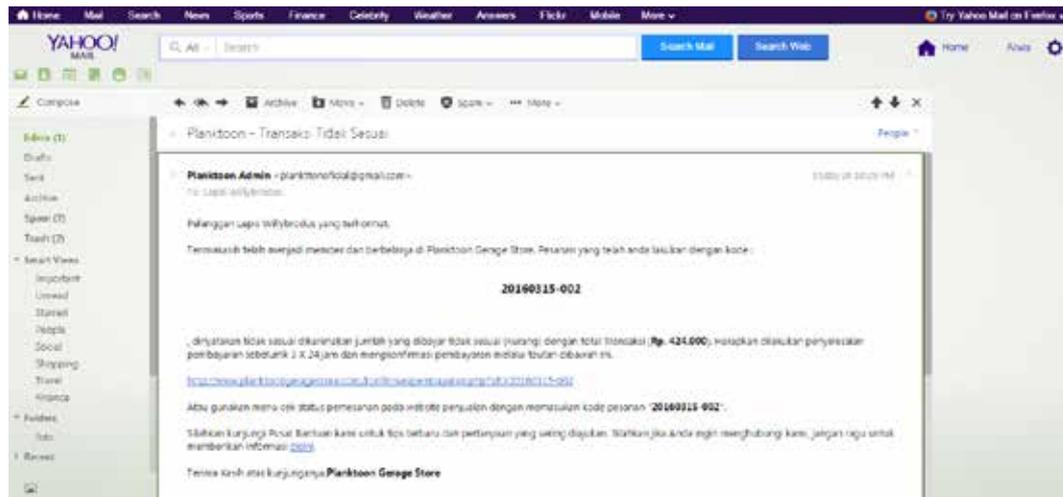
Pesanan Berisi

 **PLANKTOON DECK PINK MUERTE**
 Ukuran : W2
 Warna : Tanpa Warna
 Jumlah : 2

[Batalkan Transaksi](#)

Gambar 4.81 Status Pemesanan Menunggu Konfirmasi Pembayaran

Apabila konfirmasi transaksi yang diberikan tidak sesuai menurut petugas (tidak sesuai pembayarannya dengan yang seharusnya dibayar) maka sistem akan memberikan *e-mail* konfirmasi bahwa pembayaran yang dilakukan tidak sesuai dan mengirimkan *link* konfirmasi ulang. Sedangkan untuk pembayaran yang sesuai, sistem akan memberikan *e-mail* konfirmasi transaksi telah dikirim beserta ditampilkan juga nomor resi pengiriman barang.



Gambar 4.82 E-mail Konfirmasi Pembayaran Tidak Sesuai



Gambar 4.83 E-mail Konfirmasi Pengiriman Transaksi

4.2.7 Uji Coba *Login* Pemilik

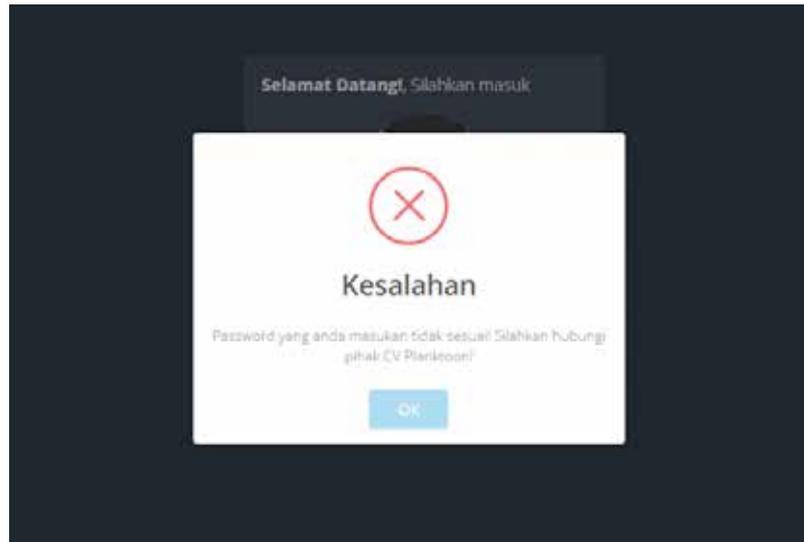
Proses uji coba *login* pemilik dilakukan melalui tiga *test case*. *Test case* yang pertama adalah melakukan *input* data ke dalam sistem dengan mengisi id karyawan dan *password* dengan format yang salah hingga akhirnya sistem memberikan pesan kesalahan pada pemilik. *Test case* kedua adalah melakukan *login* dengan hak akses sebagai karyawan dan *test case* ketiga adalah melakukan

login dengan hak akses sebagai pemilik. Uji coba *login* dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Uji Coba Login

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
20.	Melakukan <i>login</i> dengan format yang salah	ID Petugas, <i>password</i>	Muncul Pesan “ <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah”	Muncul Pesan “ <i>Username</i> atau <i>Password</i> salah”
21.	Melakukan <i>login</i> dengan hak akses petugas	ID Petugas, <i>password</i>	Tampilan dashboard, menu <i>maintenance</i> data tampil, menu transaksi tampil	Seluruh menu dalam keadaan aktif kecuali menu laporan
22.	Melakukan <i>login</i> dengan hak akses pemilik	ID Petugas, <i>password</i>	Tampilan <i>dashboard</i> , menu <i>maintenance</i> data tampil, menu transaksi tampil, menu laporan tampil	Seluruh menu dalam keadaan aktif

Untuk melakukan *login*, petugas perlu mengisikan id karyawan dan *password* pada *form Login* yang telah disediakan. Selanjutnya jika *login* benar maka petugas akan masuk ke halaman utama, namun jika *login* salah maka akan muncul pesan kesalahan dan pengguna akan tetap berada pada halaman tersebut.

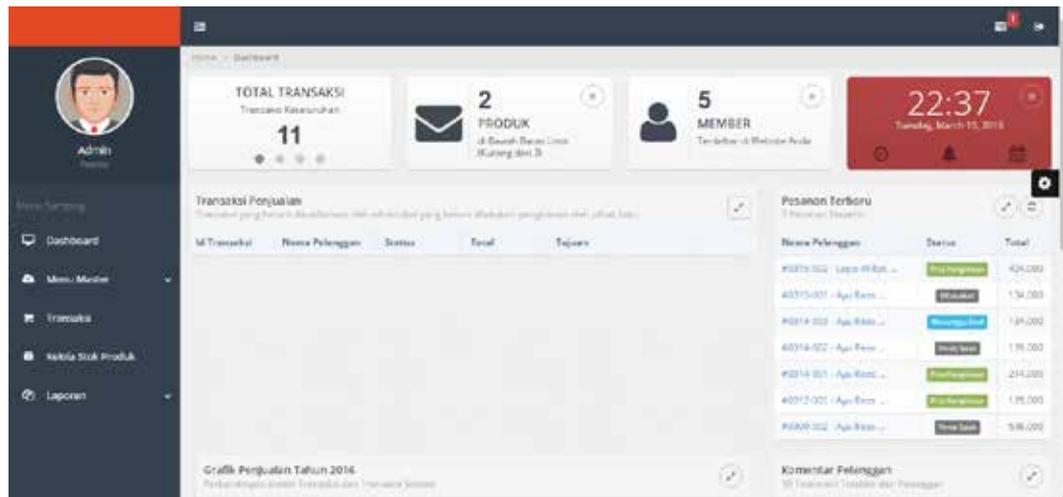


Gambar 4.84 Cek *Login* Petugas

Hak akses *login* pada aplikasi ini terbagi menjadi 2 (dua) sisi, yaitu sisi petugas dan sisi pemilik. Dimana petugas dapat melakukan akses terhadap *maintenance* data dan transaksi penjualan saja sedangkan pemilik dapat melakukan akses terhadap *maintenance* data, transaksi dan juga laporan.



Gambar 4.85 Halaman Utama Hak Akses Petugas



Gambar 4.86 Halaman Utama Hak Akses Pemilik

4.2.8 Uji Coba Kelola Data Produk

Proses uji coba kelola data produk dilakukan untuk menguji fungsi *create*, *read*, *update* dan *delete* pada data produk yang dilakukan oleh pemilik. Uji coba kelola data produk dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Uji Coba Kelola Data Produk

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output sistem</i>
23.	Menampilkan data produk	Memilih menu master produk	Data produk	Data produk
24.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data kategori/jenis	Menekan tombol [+] pada merek	Muncul <i>pop up master</i> kategori. Kemudian data kategori akan ditampilkan pada <i>combo box</i> kategori/jenis	Muncul <i>pop up Master Kategori</i> . Kemudian data kategori akan ditampilkan pada <i>combo box</i> kategori/jenis
25.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data ukuran	Menekan tombol [+] pada ukuran	Muncul <i>pop up master</i> ukuran. Kemudian data ukuran tersebut	Muncul <i>pop up master</i> ukuran. Kemudian data ukuran tersebut

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
			akan ditampilkan pada <i>combo box</i> ukuran	akan ditampilkan pada <i>combo box</i> ukuran
26.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data merek	Menekan tombol [+] pada merek	Muncul <i>pop up master</i> merek. Kemudian data merek tersebut akan ditampilkan pada <i>combo box</i> merek	Muncul <i>pop up master</i> merek. Kemudian data merek tersebut akan ditampilkan pada <i>combo box</i> merek
27.	Validasi fungsi <i>button</i> [+] pada data warna	Menekan tombol [+] pada Warna	Muncul <i>pop up master</i> warna. Kemudian data warna tersebut akan ditampilkan pada <i>combo box</i> warna	Muncul <i>pop up master</i> warna. Kemudian data warna tersebut akan ditampilkan pada <i>combo box</i> warna
28.	Validasi fungsi simpan produk	Id produk, nama produk, harga jual produk, berat produk, stok produk, merek kategori/jenis, warna, ukuran, rating produk kelas produk, facebook status, twitter status	Muncul pemberitahuan berhasil “data produk berhasil disimpan. Pilih lanjutkan untuk memposting di facebook dan twitter” dan data produk disimpan ke dalam <i>database</i>	Muncul pemberitahuan berhasil “data produk berhasil disimpan. Pilih lanjutkan untuk memposting di facebook dan twitter” dan data produk disimpan ke dalam <i>database</i>
29.	Validasi fungsi <i>input</i> tanpa data	Menyimpan data produk dengan data kosong	Muncul peringatan “gagal. Cek kelengkapan data!”	Muncul peringatan “gagal. Cek kelengkapan data!”
30.	Validasi fungsi ubah pada tabel data produk	Memilih aksi “ubah” pada tabel data produk	Data produk yang akan diubah akan tampil mengisi seluruh data <i>input</i> produk	Data produk yang akan diubah akan tampil mengisi seluruh data <i>input</i> produk

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
31.	Validasi fungsi ubah produk	Id produk, nama produk, harga jual produk, berat produk, stok produk, merek kategori/jenis, warna, ukuran, rating produk kelas produk, facebook status, twitter status	Muncul pemberitahuan “Data produk Berhasil Diubah” dan perubahan data produk disimpan ke dalam <i>database</i>	Muncul pemberitahuan “Data produk Berhasil Diubah” dan perubahan data produk disimpan ke dalam <i>database</i>
32.	Validasi fungsi hapus pada tabel data produk	Memilih aksi “hapus” pada tabel data produk	Muncul pemberitahuan “Anda Yakin Menghapus Produk “produk Terpilih” jika ditekan “Ya” maka status produk akan menjadi “Tidak Aktif”	Muncul pemberitahuan “Anda Yakin Menghapus Produk “produk Terpilih” jika ditekan “Ya” maka status produk akan menjadi “Tidak Aktif”

Tampilan halaman ini adalah halaman kelola data produk *website* toko *online* CV Planktoon. Dalam halaman ini terdapat *input* untuk data-data produk yang terdiri dari id produk, harga jual produk, stok produk, kategori atau jenis, ukuran, kelas produk, nama produk, berat produk, merek, warna, rating produk, facebook status dan twitter status serta foto produk. Halaman ini digunakan untuk menambah, mengubah, menghapus dan melihat data produk. Dimana hal ini hanya bisa dilakukan oleh pengguna yang memiliki hak akses sebagai petugas atau pemilik. Tabel tampilan data produk dapat dilihat pada gambar 4.87. Validasi

fungsi tambah kategori atau jenis baru akan ditampilkan pada gambar 4.88, validasi fungsi tambah ukuran akan ditampilkan pada gambar 4.89 validasi fungsi tambah merek akan ditampilkan pada gambar 4.90 dan validasi fungsi tambah warna akan ditampilkan pada gambar 4.91. Validasi fungsi simpan produk akan ditampilkan pada gambar 4.92. serta validasi untuk fungsi *input* data tanpa data (kosong) akan ditampilkan pada gambar 4.93.

Id Produk	Nama Produk	Merek	Jenis	Harga (Rp.)	Jumlah	Ubah	Hapus
PR01	BLANKTOON PROTECTOR BAG	Blankoon	Accessories Bag	150.000	11	Ubah	Hapus
PR02	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR03	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR04	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR05	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR06	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR07	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR08	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR09	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR10	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR11	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus
PR12	BLANKTOON KFCOWAS	Blankoon	Accessories Key Chain	55.000	5	Ubah	Hapus

Gambar 4.87 Tabel Tampilan Data Produk

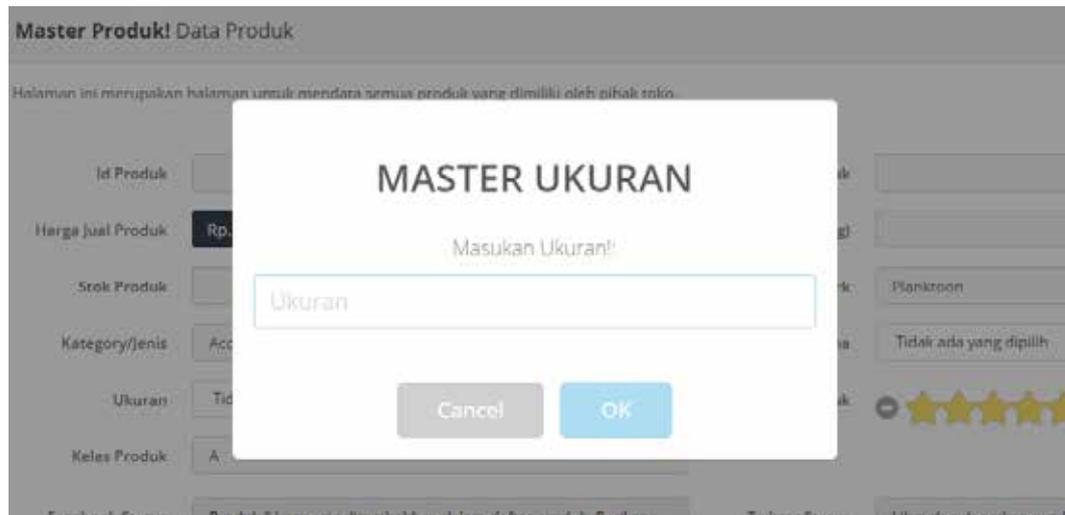
MASTER KATEGORY/JENIS

Masukan Nama Kategory/jenis Baru:

Nama Kategory/jenis

Cancel OK

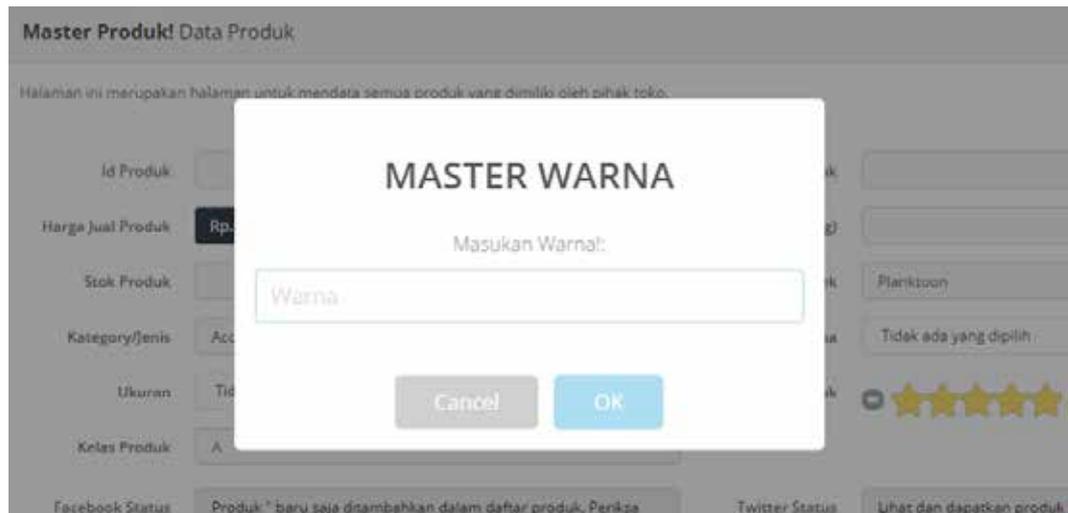
Gambar 4.88 Validasi Fungsi Tambah Kategori atau Jenis



Gambar 4.89 Validasi Fungsi Tambah Ukuran Baru



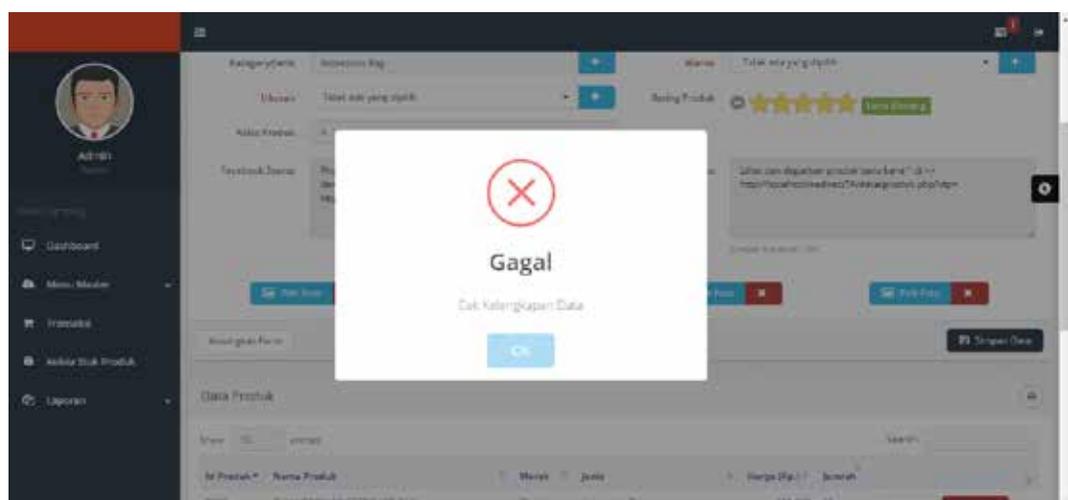
Gambar 4.90 Validasi Fungsi Tambah Merek Baru



Gambar 4.91 Validasi Fungsi Tambah Warna Baru

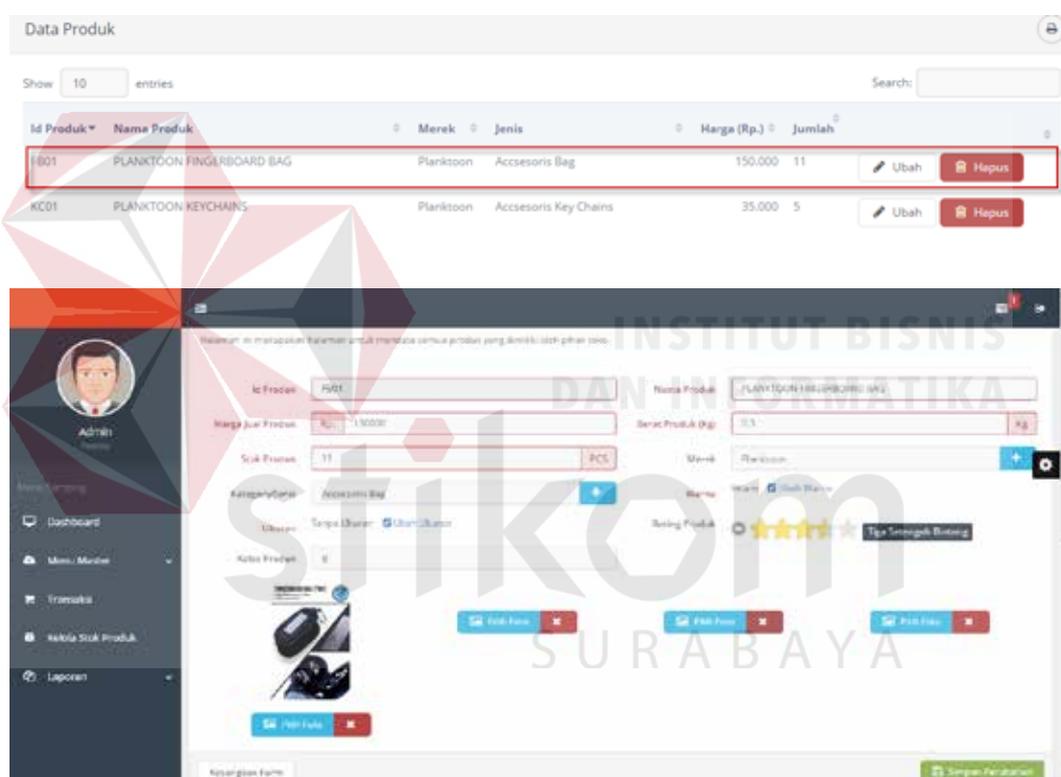


Gambar 4.92 Validasi Fungsi Simpan Produk

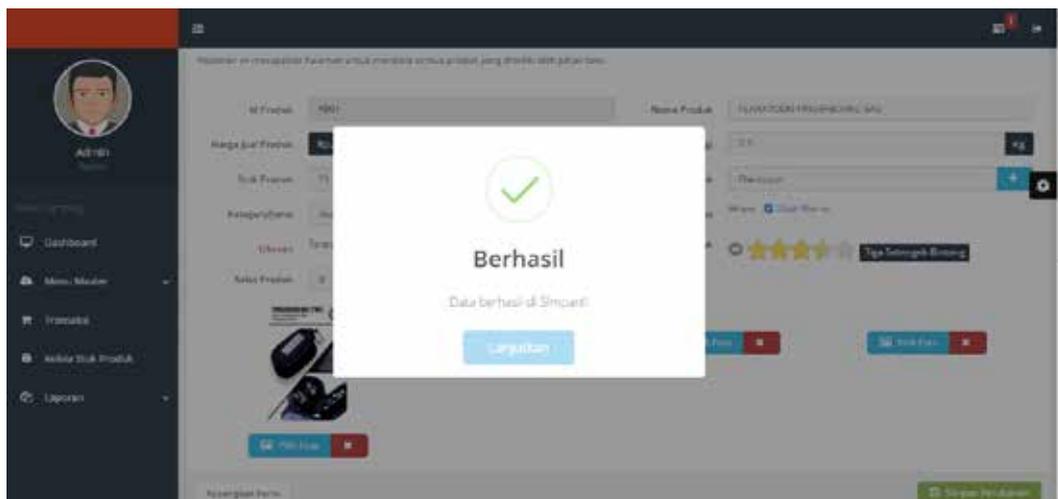


Gambar 4.93 Validasi Fungsi *Input* Tanpa Data (Kosong)

Setelah dilakukannya simpan produk, petugas dapat melakukan fungsi *edit* atau ubah data produk. Ubah data produk dimulai dari menekan tombol ubah pada tabel produk, kemudian seluruh data yang ada dalam produk tersebut akan dimunculkan kembali ke dalam *text box* pada *form* produk yang dapat dilihat pada gambar 4.94. setelah itu petugas dapat melakukan simpan perubahan dengan menekan tombol simpan perubahan pada gambar 4.95.



Gambar 4.94 Validasi Fungsi Pilih pada Tabel Data Produk



Gambar 4.95 Validasi Fungsi Ubah Data produk

4.2.9 Uji Coba Kelola Proses *Upload* Pada Sosial Media

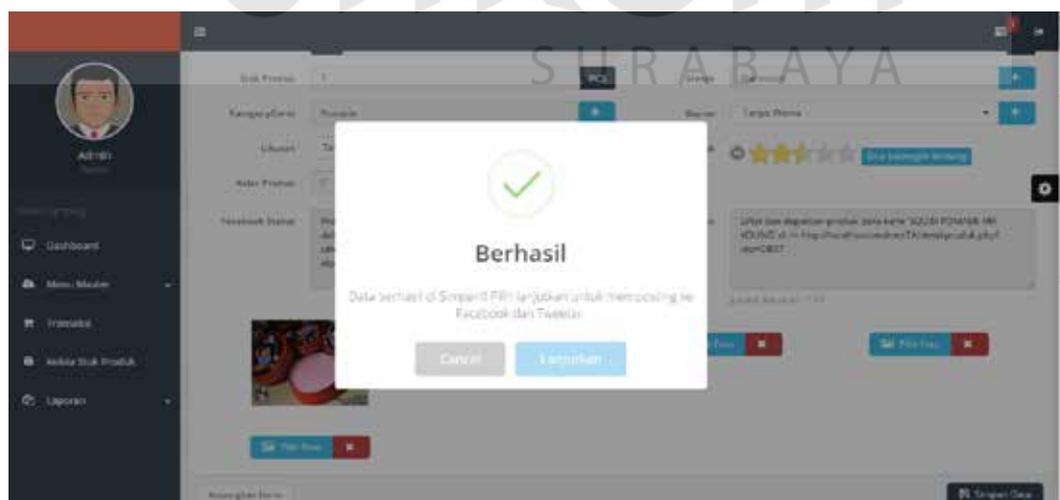
Proses uji coba kelola proses *upload* pada sosial media dilakukan untuk menguji fungsi *upload* status pada sosial media yang dilakukan oleh pemilik. Uji coba kelola data jasa kirim dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Uji Coba Proses *Upload* Pada Sosial Media

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output sistem</i>
33.	Menampilkan pilihan untuk melakukan <i>posting</i> pada sosial media (Facebook)	<i>Input</i> produk lalu menekan “Simpan Data”. Ketika ditampilkan <i>alert</i> “Pilih Lanjutkan Untuk Memposting Di Facebook dan Twitter” pilih “Lanjutkan”	Status Pada Facebook Planktoon akan <i>terupdate</i> dan menampilkan data “Nama Produk” dan <i>link</i> untuk mengakses <i>website</i> plankton pada produk yang bersangkutan	Status Pada Facebook Planktoon akan <i>terupdate</i> dan menampilkan data “Nama Produk” dan <i>link</i> untuk mengakses <i>website</i> plankton pada produk yang bersangkutan
34.	Menampilkan	<i>Input</i> produk	Status Pada	Status Pada

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
	pilihan untuk melakukan <i>posting</i> pada sosial media (Twitter)	lalu menekan “Simpan Data”. Ketika ditampilkan <i>alert</i> “Pilih Lanjutkan Untuk Memosting Di Facebook dan Twitter” pilih “Lanjutkan”	Twitter Planktoon akan <i>terupdate</i> dan menampilkan data “Nama Produk” dan <i>link</i> untuk mengakses <i>website</i> plankton pada produk yang bersangkutan	Twitter Planktoon akan <i>terupdate</i> dan menampilkan data “Nama Produk” dan <i>link</i> untuk mengakses <i>website</i> plankton pada produk yang bersangkutan

Proses untuk *upload* pada sosial media akan ditemukan ketika petugas melakukan *input* produk setelah itu melakukan proses “simpan data”. Setelah melakukan proses simpan data, petugas akan diberikan pilihan untuk melakukan posting pada facebook dan twitter. Tampilan pilihan *posting* pada facebook dan twitter akan ditampilkan pada gambar 4.96.



Gambar 4.96 Pilihan *Upload* Pada Sosial media

Setelah proses *upload* pada sosial media, sistem akan menampilkan status pada sosial media (facebook dan twitter) CV. Planktoon untuk memberitahukan bahwa ada produk terbaru yang dijual serta sebagai media promosi melalui sosial media. Tampilan promosi produk pada halaman facebook akan ditampilkan pada gambar 4.97 dan tampilan promosi produk pada halaman twitter akan ditampilkan pada gambar 4.98.



Gambar 4.97 Promosi Produk pada Sosial Media (Facebook)



Gambar 4.98 Promosi Produk pada Sosial Media (Twitter)

4.2.10 Uji Coba Laporan

Proses uji coba laporan dilakukan terhadap laporan-laporan yang dihasilkan oleh sistem, diantaranya yaitu laporan stok harian, laporan transaksi penjualan dan laporan barang terlaris. Uji coba laporan dinyatakan berhasil jika laporan yang dihasilkan sesuai dengan parameter yang dimasukkan ke dalam sistem. Hasil uji coba laporan dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Uji Coba Laporan

<i>Test Case ID</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	<i>Output sistem</i>
35.	Menampilkan data stok harian per barang	Memilih menu “Laporan Stok Harian”	Menampilkan data stok harian per barang yang mencakup id produk, nama produk, kategori produk, merek produk dan jumlah produk dimana jumlah paling kecil harus berada paling atas. per	Menampilkan data stok harian per barang yang mencakup id produk, nama produk, kategori produk, merek produk dan jumlah produk dimana jumlah paling kecil harus berada paling atas. per

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output sistem
			bulan per tahun berjalan.	bulan per tahun berjalan.
36.	Menampilkan laporan transaksi penjualan	Memilih periode bulan dan tahun	Tampilan laporan penjualan yang mencakup id transaksi, tanggal transaksi, detail produk yang berupa nama barang, harga jual, <i>quantity</i> , total harga, biaya pengiriman dan total keseluruhan per periode.	Tampilan laporan penjualan yang mencakup id transaksi, tanggal transaksi, detail produk yang berupa nama barang, harga jual, <i>quantity</i> , total harga, biaya pengiriman dan total keseluruhan per periode.
37.	Menampilkan laporan barang terlaris	Memilih periode bulan dan tahun	Tampilan laporan barang terlaris yang mencakup idproduk, nama produk, kategori produk, merek produk dan jumlah terjual. Penjualan paling banyak harus berada di urutan paling atas. Per periode bulan dan tahun berjalan.	Tampilan laporan barang terlaris yang mencakup idproduk, nama produk, kategori produk, merek produk dan jumlah terjual. Penjualan paling banyak harus berada di urutan paling atas. Per periode bulan dan tahun berjalan.

Tampilan laporan stok harian ini adalah halaman untuk melihat laporan stok harian per periode saat ini (hari ini) yang hanya dapat dilakukan oleh pemilik *website* CV. Planktoon, dimana *view* laporan stok harian ini digunakan sebagai laporan untuk mengetahui stok produk dalam setiap harinya.

Laporan Stok Planktoon Gerage Store

Periode: 01-March-2016

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Menyok Produk	Jumlah Produk
1021	PLANKTOON HINGGICARD BNG	Accessories Bag	Planktoon	11
K021	PLANKTOON KEYCHAIN	Accessories Key Chains	Planktoon	9
K022	PLANKTOON KEYCHAIN	Accessories Key Chains	Planktoon	1
K023	PLANKTOON KEYCHAIN	Accessories Key Chains	Planktoon	5
K024	PLANKTOON KEYCHAIN HUGOBO	Accessories Key Chains	Planktoon	3
0001	SQUAD POMADE BDAY LIGHT	Pomade	Planktoon	1
0002	SQUAD POMADE STRONG BOSS	Pomade	Planktoon	1
0003	SQUAD POMADE HARD BOY	Pomade	Planktoon	1
0007	SQUAD POMADE MA YOUNG	Pomade	Planktoon	1

Gambar 4.99 Laporan Stok Harian

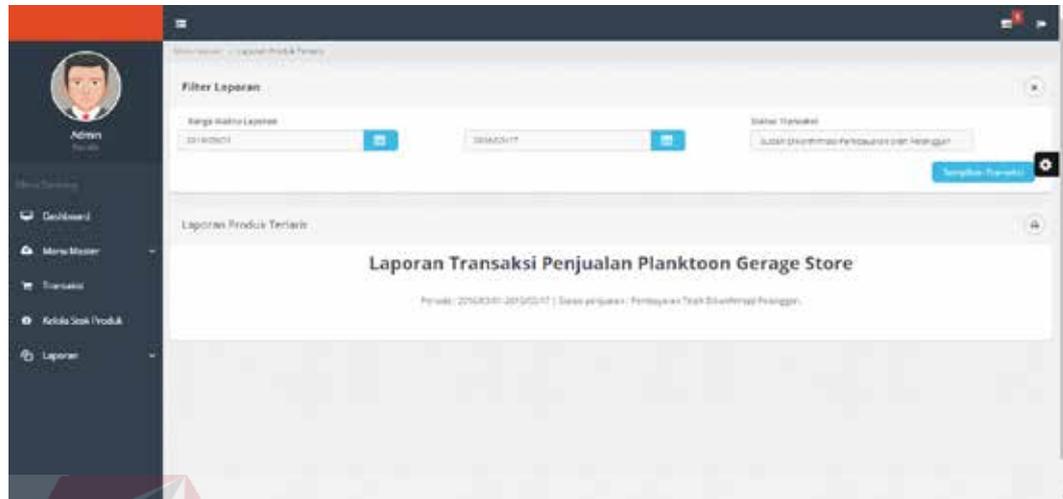
Laporan penjualan merupakan laporan yang digunakan untuk mengetahui *historical* penjualan, untuk mendapatkan laporan penjualan pemilik harus memilih periode bulan dan tahun untuk mendapatkan laporan penjualan sesuai dengan bulan dan tahun yang diinginkan. Kemudian memilih status transaksi yang ingin dilihat ada 3 status transaksi yaitu transaksi yang sudah selesai, transaksi yang sudah dikonfirmasi pembayarannya oleh pelanggan dan harus dilakukan pengiriman.

Laporan Transaksi Penjualan Planktoon Gerage Store

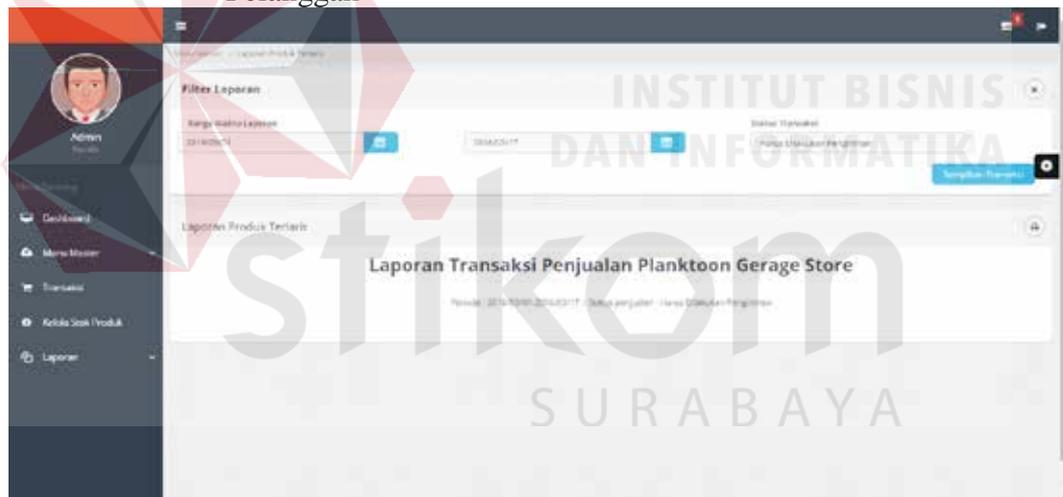
Periode: 01-March-2016

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Nama Barang	Harga Jual (Rp.)	Qty	Total Harga (Rp.)
20160301-001	2016-03-01 10:55:17	PLANKTOON 1.2000 HINGGICARD BNG	100,000	1	100,000
			Wage Pengiriman (1.00 Rp.)		4,000
			Total Keseluruhan (Rp.)		104,000
20160313-001	2016-03-13 20:08:24	SQUAD POMADE HARD BOY	120,000	1	120,000
			Wage Pengiriman (1.00 Rp.)		4,000

Gambar 4.100 Laporan Penjualan pada Status Sudah Selesai



Gambar 4.101 Laporan Penjualan pada Status Dikonfirmasi Pembayaran Oleh Pelanggan



Gambar 4.102 Laporan Penjualan pada Status Harus Dilakukan Pengiriman

Laporan barang terlaris merupakan laporan yang digunakan untuk mengetahui produk apa saja yang paling sering dipesan oleh pelanggan CV. Planktoon dalam periode tertentu. *Default* periode yang ditampilkan adalah periode barang terlaris pada bulan yang sedang berjalan, namun apabila pemilik

ingin melihat data barang terlaris yang telah lalu, petugas dapat memilih bulan dan tahun.

The screenshot displays a web application interface for generating reports. The main heading is 'Laporan Produk Terlaris Planktoon Garage Store'. Below the heading is a table with the following data:

ID Produk	Nama Produk	Kategori Produk	Merah Produk	Jumlah Ter
00005	PLANKTOON DECK PAK MUKETS	Pigmentasi Dato SajaPas	Parkson	3
00001	SOLD ROMAGE 1430 BOY	Turindo	Parkson	3
00002	PLANKTOON T-SHIRT HISTER BLACK	Spore T-Shirt	Parkson	3
00004	PLANKTOON JACKET WESTY	Apone Jacket	Parkson	2

Gambar 4.103 Laporan Barang Terlaris

4.2.11 Perbandingan *Website* Penjualan Sebelum dan Setelah dilakukan *Re-Desagn*

Berikut akan ditampilkan perbandingan antara *website* penjualan CV Planktoon sebelum dan sesudah dilakukan *re-desagn*. Pada gambar 4.104 dan 4.105 berikut menampilkan perbandingan pada halaman menu utama sebelum dan sesudah dilakukan *re-desain*.

PLAY YOUR FINGERBOARD AND GET NEW TRICKS

PHONE : 0317520045


WWW.PLANKTOONFINGERBOARD.COM
[HOME](#) [STORE](#) [BLOG](#) [more...](#) [Cart \(0\)](#)



Gambar 4.104. Halaman Utama Website Penjualan Sebelum Dilakukan Re-Desagn

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

PLANKTOON
EST. 2003

Daftar Keinginan | Keranjang Belanja | Status Pemesanan | Masuk

Beranda | Kategori | Merek | Tentang Planktoon

stikom SURABAYA

Pencarian:

PLANKTOON

Jaminan Perlindungan Pembeli

Segala pembelian yang dilakukan memiliki jaminan produk asli, baru, dan bebas dari kecacatan. Kami menukar atau mengembalikan dana dalam waktu 14 hari untuk produk yang dijual oleh Planktoon.

[Pelajari Selengkapnya](#)

KATEGORI

- ACCESORIS +
- APPAREL +
- FINGERBOARD +
- POMADE

MEREK

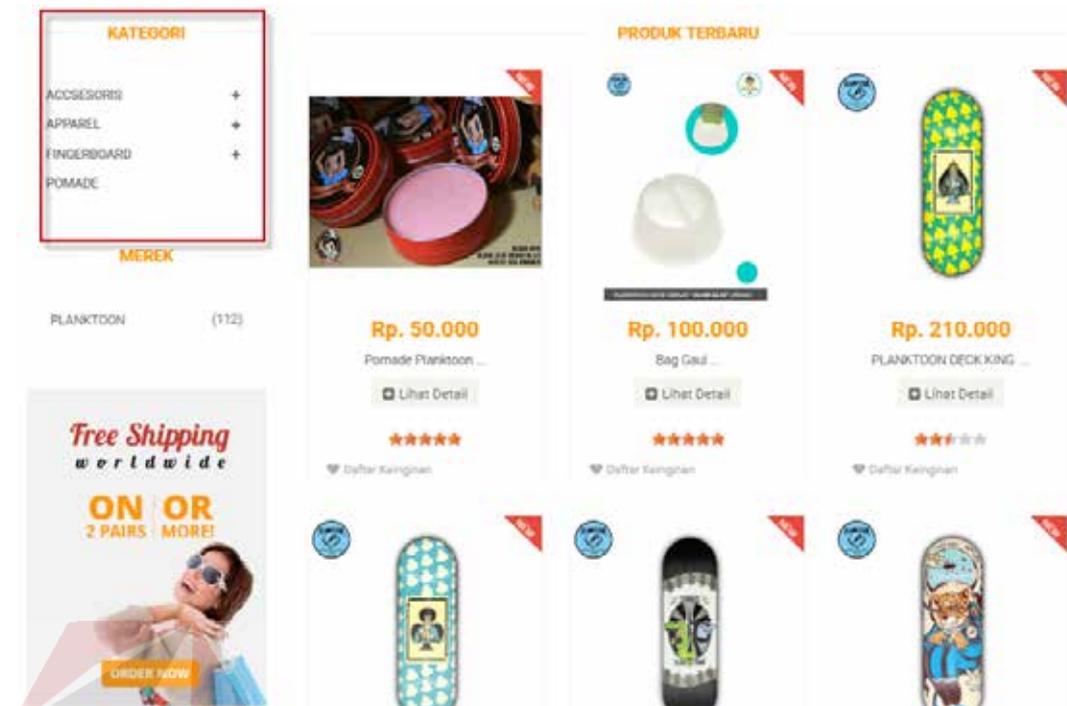
PRODUK TERBARU

Gambar 4.105. Halaman Utama *Website* Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*

Pada gambar 4.106 dan 4.107 akan menampilkan perbandingan pada halaman tampilan kategori sebelum dan sesudah dilakukan *re-desain*.



Gambar 4.106. Tampilan Kategori pada *Website* Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*



Gambar 4.107. Tampilan Kategori pada Website Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*

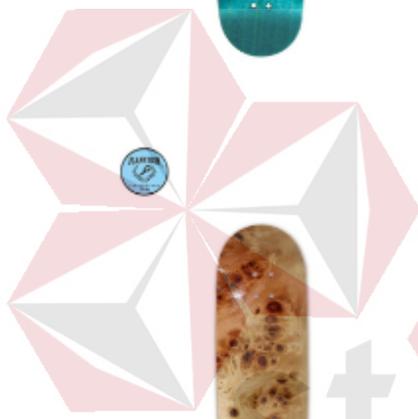
Pada gambar 4.108 dan 4.109 akan menampilkan perbandingan pada halaman daftar produk berdasarkan kategori sebelum dan sesudah dilakukan *re-desain*.

PLANK TOON FINGERBOARD AND GET NEW TRICKS

PHONE : 0317520045

WWW.PLANKTOONFINGERBOARD.COM[HOME](#) [STORE](#) [BLOG](#) [more...](#) [Cart \(0\)](#)Search 

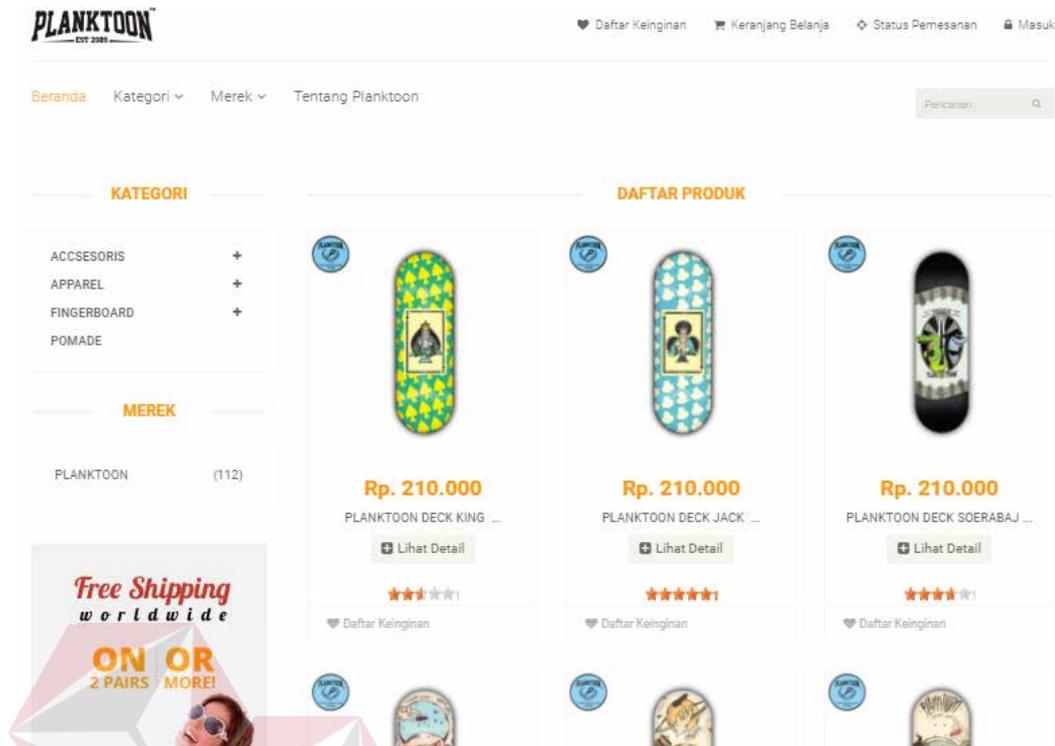
PLANKTOON BLANK DECK

[SEE DETAILS](#)

EXOTIC BLANK DECK

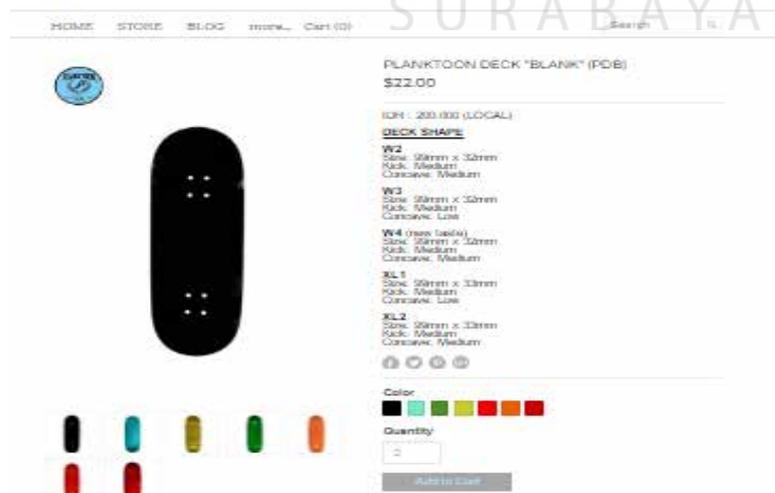
[SEE DETAILS](#)INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKAstikom
SURABAYA

Gambar 4.108. Halaman Daftar Produk pada *Website* Penjualan Sebelum Dilakukan *Re-Desagn*

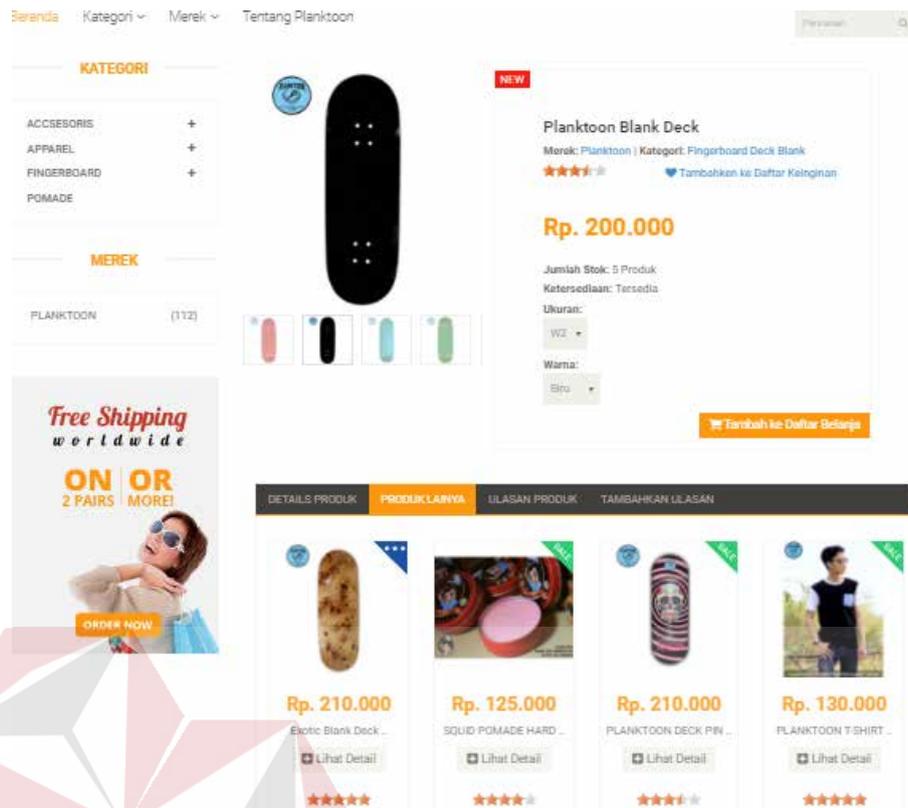


Gambar 4.109. Halaman Daftar Produk pada *Website* Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*

Pada gambar 4.110 dan 4.111 akan menampilkan perbandingan pada halaman detail produk sebelum dan sesudah dilakukan *re-desain*.



Gambar 4.110. Halaman Detail Produk pada *Website* Penjualan Sebelum Dilakukan *Re-Desagn*



Gambar 4.111. Halaman Detail Produk pada *Website* Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*

Pada gambar 4.112 dan 4.113 akan menampilkan perbandingan pada halaman keranjang belanja sebelum dan sesudah dilakukan *re-desain*.

PLAY YOUR FINGERBOARD AND GET NEW TRICKS

PHONE : 0317520045


WWW.PLANKTOONFINGERBOARD.COM

HOME STORE BLOG HOW TO ORDER more...

Shopping Cart

Items	Price	Quantity	Total
 PLANKTOON DECK "BLANK" (PDB) Color: Green Tosca (PDB02)	\$22.00	1	\$22.00
Shipping Info • Return Policy			Subtotal: \$22.00

[Continue Shopping](#) [Checkout](#)

PLANKTOON

Daftar Keinginan Keranjang Belanja Status Pemesanan Masok

Beranda Kategori Merek Tentang Planktoon

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 Planktoon Blank Deck Ukuran : W2 Warna : Biru	Rp. 200.000	+ 1 -	Rp. 200.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Anda belum Masuk sebagai member, Silahkan lakukan proses login atau daftar baru!

[Login/Daftar Baru](#)

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.
Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.:

Pilih bank yang akan digunakan :

Gambar 4.113. Halaman Keranjang Belanja pada *Website* Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*

Pada gambar 4.114 dan 4.115 akan menampilkan perbandingan pada halaman pengiriman penjualan sebelum dan sesudah dilakukan *re-desain*.

AND UP! NEW TRICKS F M A M J J A S O N D

WWW.PLANKTOONFINGERBOARD.COM

HOME STORE BLOG HOW TO ORDER more... Search

Order Summary

Shipping Information

First Name Last Name

Email Phone

Indonesia Address

ZIP City Region

Shipping Method

Weight 0kg - 2kg - \$7.00

Weight 0kg - 2kg Express (EMS) - \$12.00

Note to Seller (Optional)

Continue

Order Summary

1x PLANKTOON DECK "BLANK" (PDB) Color: Green Tease (PDB02)	\$22.00
Subtotal	\$22.00
Shipping	\$7.00
Total	\$29.00

[Shipping Info](#) • [Return Policy](#)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

stikom

Gambar 4.114. Halaman Pengiriman Penjualan pada *Website* Penjualan Sebelum Dilakukan *Re-Desagn*

Item Produk	Harga	Jumlah	Sub Total
 Planktoon Blank Deck <small>Ukuran : W2 Warna : Biru</small>	Rp. 200.000	+ 1 -	Rp. 200.000

Apakah yang harus dilakukan selanjutnya?
 Menentukan alamat pengiriman untuk menentukan Estimasi biaya Pengiriman dan menentukan bank untuk transfer pembayaran.

Silahkan lengkapi data pengiriman.

Kirim Alamat Lain

Nama Pengirim:

Alamat Pengiriman:

Silahkan pilih bank untuk tujuan transfer pembayaran.

Pemesanan dengan Bank Transfer akan otomatis dibatalkan oleh sistem kami jika pembayaran tidak diterima dalam waktu 24 jam.

Pilih bank yang akan digunakan :

Nama Pengirim :

Anda akan menerima konfirmasi order melalui email.

Total Belanja	Rp. 200.000
Biaya Pengiriman (0.5 Kg)	Rp. 4.000
Total Keseluruhan	Rp. 204.000

Gambar 4.115. Halaman Pengiriman Penjualan pada *Website* Penjualan Setelah Dilakukan *Re-Desagn*

4.2.12 Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melakukan pengujian sistem. Apakah sistem yang telah dibuat dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Jika terjadi perbedaan hasil maka sistem yang dibuat masih memiliki kemungkinan kesalahan, oleh karena itu diperlukan beberapa perbaikan. Proses pengujian menggunakan *black box testing* dimana *website* diuji dengan melakukan berbagai percobaan untuk membuktikan bahwa *website* yang dibuat telah sesuai dengan tujuan. Berikut ini adalah hasil evaluasi dari *website* yang dibangun.

Tabel 4.12 Evaluasi *Website* CV. Planktoon

Permasalahan	Peyelesaian Oleh <i>Website</i>	Pada Fitur	Hasil	Bukti
<i>Website</i> tidak memiliki sistem <i>member</i>	<i>Website</i> menyediakan fasilitas bagi pelanggan untuk melakukan daftar <i>member</i>	Pendaftaran baru	Terpenuhi	Pada gambar 4.55 sampai dengan gambar 4.58 pada pendaftaran pelanggan
<i>Website</i> tidak membuat variasi penawaran produk pada pelanggan	<i>Website</i> menyediakan fasilitas rekomendasi <i>up selling</i>	View rekomendasi <i>up selling</i> pada halaman detail produk yang ditampilkan pada layar monitor	Terpenuhi	Pada gambar 4.67 pada rekomendasi <i>Up Selling</i>
Kurangnya penyebaran informasi tentang produk yang dimiliki	<i>Website</i> menyediakan fasilitas untuk melakukan <i>upload</i> pada sosial media (facebook dan twitter)	Simpan data pada <i>master</i> produk	Terpenuhi	Pada gambar 4.96 untuk melakukan <i>upload</i> pada sosial media, gambar 4.97 untuk <i>view</i> penyebaran informasi produk melalui facebook dan gambar 4.98 untuk <i>view</i> penyebaran informasi produk melalui Twitter
Kesulitan dalam pembuatan laporan yang <i>informative</i>	<i>Website</i> menyediakan fasilitas laporan transaksi penjualan yang berisi laporan stok harian laporan transaksi dan laporan produk	Fitur pembuatan laporan yang terdapat di halaman <i>back end</i> sehingga menampilkan	Terpenuhi	Pada gambar 4.99 untuk laporan stok harian, gambar 4.100, 4.101, 4.102 untuk

Permasalahan	Peyelesaian Oleh Website	Pada Fitur	Hasil	Bukti
	terlaris	laporan tersebut pada menu laporan		laporan transaksi penjualan dan pada gambar 4.103 untuk laporan produk terlaris.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pembuatan, uji coba dan evaluasi pada *website CV. Planktoon* dengan metode *up selling* dikombinasikan dengan sosial media untuk peningkatan penjualan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan bahwa *website CV. Planktoon* dengan metode *up selling* dan dikombinasikan dengan sosial media dapat membantu pelanggan dalam melakukan proses pencarian dan proses pendaftaran *member*. *Website* dapat membantu melakukan penyebaran promosi toko melalui sosial media dan *website* dapat memberikan rekomendasi pilihan produk terhadap produk serupa yang mempunyai nilai lebih tinggi dari produk yang bersangkutan atau rekomendasi *up selling*.
2. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan bahwa sistem ini mampu menghasilkan dan mencetak laporan yang berisi laporan transaksi penjualan yang berisi data transaksi penjualan, barang terlaris dan stok harian.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya apabila ingin mengembangkan sistem yang telah dibuat ini agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. *Website toko online* mendatang diharapkan dapat menampilkan tidak hanya *up selling quality* saja melainkan dapat menampilkan suggest *up selling* lainnya

seperti *up selling features*, *up selling accessories* dan *introduce non-complementary products and services*

2. *Website toko online* mendatang diharapkan dapat membedakan *member* yang memiliki akun lebih dari 1 (satu) dan *member* yang hanya memiliki 1 (satu) akun.
3. *Website toko online* mendatang sebaiknya dapat menghasilkan laporan-laporan akuntansi seperti laporan laba rugi dan neraca.



DAFTAR PUSTAKA

- Bagir, M. (2011). Pengembangan Sistem Pembuatan Website E-Commerce di Pabrik Batik Rahmawati Pasar Kliwon Kota Surakarta.
- Basu, S. (1998). Manajemen Penjualan Edisi Tiga. Yogyakarta: BPFE.
- Collins English Dictionary Third Edition Updated. (2009). Great Britain: Harper Collins.
- Janner, S. (2000). Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Josip. (2011). Consumer Behavior in Web-Based Commerce. <http://www.australianscience.com.au/psychology/consumer-behavior-in-web-based-commerce/>. 12 Mei 2015.
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media.
- Kotler, P. (2001). Manajemen Pemasaran. Jakarta: PT. Prenhalindo.
- McCoy, J. (1997). Menguasai Desain Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pradipto, M. R. (2010, Juni 3). Peningkatan Loyalitas Pelanggan dengan Implementasi Business Intelligence Pada Customer Relationship Management. Customer Relationship Management, p. 10.
- Romeo. (2003). Testing dan Implementasi Sistem. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Salim, P. (2009). Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary. Jakarta: Modern English Press.
- Schiffman, S. (2005). Upselling Techniques (That Really Work!). Avon: F+W Publications Company.
- Tama, B. A. (2010). Penerapan Strategi Penjualan Menggunakan Association Rules dalam Konteks CRM. Jurnal Generic vol. 5 No 1, 37.
- The American Heritage® Dictionary of the English Language, F. E. (2015, July 09). <http://www.thefreedictionary.com/redesign>. 16 Mei 2015.
- William, G. (1998). Understanding Business 5th Edition.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis



BIODATA PENULIS

Nama : Malkus Willybdrodus Se
Alamat : Sam Ratulangi Ende - Flores –
Nusa Tenggara Timur

Tempat/Tgl Lahir : Ende/28-Maret-1993

Email : willwanderer@gmail.com

Contact Person : 082333392596

Riwayat Pendidikan : 1999 – 2004, SDK Paupire Ende

2004 – 2007, SMP Maria Goreti Ende

2007 – 2010, SMAK Syuradikara Ende

2010 – 2016, STIKOM Surabaya