

# RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN TOPI UMKM KAMPOENG TOPI PUNGGUL SIDOARJO BERBASIS WEB

Adelia Devian Blewzinky <sup>\*,a</sup>, Intan Dzikria <sup>b</sup>  
Teknik Informatika. Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Jl. Semolowaru No 45, Menur Pumpungan, Kec.Sukolilo, Surabaya  
Email : <sup>\*,a</sup> debeadel@gmail.com, <sup>b</sup> intandzikria@untag-sby.ac.id

## **Abstract**

Technological advances in this modern era have developed very rapidly, one example is information systems. Information systems supported by web-based technology are the main point for improving information facilities. Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) which run their business in the field of selling hats in Kampoeng Topi Punggul, Punggul Village, Gedangan District, Sidoarjo Regency, in marketing their products still only revolve around Gedangan District and Sidoarjo City and of course the products demanded are relatively small. The purpose of this study is to reduce customer doubts to buy hat products because they cannot know the details of the fabric and embroidery on the hat before buying. The request for sample submission feature can be used as a solution. Its use in this information system is to make it easier for customers to buy hats. Customers can know in advance the structure of the hat fabric and embroidery before buying, so that customers don't have to doubt the quality of the hat. In this study, the method used is the Waterfall Software Development Life Cycle (SDLC) method. The SDLC Waterfall method includes a process of creating and changing the system. The results of this study are expected to help people who are running their businesses so that they can more easily coordinate or monitor their sales. In addition, it can also improve the economy of hat SMEs in Indonesia.

**Keywords:** *Information Systems, MSMEs, Sample Features, Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall.*

## **Abstrak**

Kemajuan teknologi di era modern ini sudah berkembang sangat pesat, salah satu contohnya adalah sistem informasi. Sistem informasi yang didukung oleh teknologi berbasis web menjadi point utama bagi untuk meningkatkan sarana informasi. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang menggerakkan usahanya di bidang penjualan topi yang berada di Kampoeng Topi Punggul Desa Punggul Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo ini dalam memasarkan produknya masih hanya berputar pada sekitar Kecamatan Gedangan dan Kota Sidoarjo saja dan tentunya produk yang diminta relatif sedikit. Tujuan penelitian ini untuk mengurangi keraguan pelanggan untuk membeli produk topi karena tidak dapat mengetahui detail kain serta bordir pada topi sebelum membeli. Fitur permintaann pengiriman sampel dapat digunakan sebagai solusinya. Kegunaannya pada sistem informasi ini adalah untuk memudahkan pelanggan dalam membeli topi. Pelanggan dapat mengetahui terlebih dahulu struktur kain topi dan bordirnya sebelum membeli, sehingga pelanggan tidak perlu meragukan kualitas topi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode *Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. Metode SDLC *Waterfall* ini meliputi sebuah proses pembuatan dan perubahan pada sistem. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat yang sedang menjalankan usahanya agar dapat lebih mudah mengkoordinir atau memantau penjualannya. Selain itu, juga dapat meningkatkan perekonomian UMKM topi di Indonesia.

**Kata kunci:** *Sistem Informasi, UMKM, Fitur Sampel, Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall.*

## 1. PENDAHULUAN

Sistem informasi yang didukung oleh teknologi berbasis web menjadi point utama bagi untuk meningkatkan sarana informasi. Hal tersebut tentu sangat membantu mempermudah suatu pekerjaan masyarakat khususnya usaha UMKM yang sedang dijalankan seperti halnya transaksi jual-beli yang dilakukan secara online yang dapat menghemat waktu serta biaya. Kegiatan atau proses jual beli secara online ini membuat adanya perubahan presentase pemasaran offline ke online meningkat sehingga perbedaan revenue naik sebesar 35%[1].

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang memiliki operasional penjualan topi di Kampung Topi Punggul, Desa Punggul, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo dan masih menjual produknya hanya di sekitar Kecamatan Gedangan dan Kota Sidoarjo. relatif kecil. Ada juga masalah bahwa pelanggan yang ingin membeli suatu produk harus datang langsung ke tempat produksi atau penjualan. Karena masalah ini, ini menyebabkan penjualan yang tidak efisien untuk pelanggan yang mempunyai kesibukan.

Tetapi ada permasalahan keraguan pelanggan untuk membeli produk fashion karena tidak dapat mengetahui secara langsung struktur kainnya. Hal ini juga terjadi di UMKM Topi, biasanya pembeli datang ke toko untuk mencoba dan melihat detail kain serta bordir pada topi. Sehingga perlu ada solusi untuk menyelesaikan keraguan tersebut.

Dan fitur permintaann pengiriman sampel dapat digunakan sebagai solusinya. Kegunaan fitur permintaan pengiriman sampel pada sistem informasi ini adalah untuk memudahkan pelanggan dalam membeli topi. Pelanggan dapat mengetahui terlebih dahulu struktur kain topi dan bordirnya sebelum membeli, sehingga pelanggan tidak perlu meragukan kualitas topi.

Sistem informasi penjualan topi berbasis web ini memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam menjual topi tanpa harus datang langsung ke toko UMKM Kampung Topi Punggul. Hal ini juga berguna untuk mengumpulkan hasil penjualan dan penjualan untuk usaha kecil di Kampoeng Topi Punggul, sehingga data yang dihasilkan akan menghemat waktu dan lebih akurat. Bisa membuat aplikasi penjualan topi terkoordinir yang dapat menjangkau pelanggan di wilayah manapun, tidak hanya kabupaten Gedangan dan kota Sidoarjo. Dan guna memberikan dukungan terhadap kelancaran dalam proses peningkatan penjualan, dan proses branding usaha dalam penjualan topi di Kampoeng Topi Punggul.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

UMKM adalah perusahaan yang memproduksi barang dan jasa yang berbasis sumber daya alam lokal dan kerajinan tradisional aera setempat [2]. Yang dimana bahan baku yang akan digunakan mudah untuk didapatkan, teknologi yang digunakan sederhana, memiliki keterampilan dasar yang secara turun menurun, produk-produk yang dihasilkan sebagian besar telah diserap oleh pasar lokal atau domestik, dan beberapa mungkin diekspor [2].

Dari catatan data UMKM di website Kementerian Koperasi dan UKM RI pada tahun 2021 [3], mencatat bahwa di Provinsi Jawa Timur memiliki UMKM dengan jumlah yang terbilang banyak yaitu 181.532 pemilik. Dalam jumlah UMKM yang sudah ada tersebut tentunya meliputi berbagai macam usaha termasuk usaha penjualan topi. Untuk UMKM di Jawa Timur yang menjual topi sendiri memiliki jumlah sebanyak 1.626 meliputi berbagai Kabupaten dan Kota. UMKM yang menjual topi di Kabupaten Sidoarjo relatif lebih sedikit dibandingkan di Kota Surabaya dan Kabupaten Mojokerto.

Sistem informasi penjualan UMKM pernah dikembangkan oleh berbagai penelitian terdahulu [4]–[7]. E-Commerce ialah sistem yang manajemen secara otomatis yang meliputi kegiatan transfer dana, pertukaran, serta pengumpulan data yang tentunya sangat cepat berkembang pesat di Indonesia hingga marketplace [8]. E-commerce dan marketplace ini sistem kerjanya sama dimana penjual dan pembeli melakukan kegiatan bisnis dan transaksi secara online. Namun ada juga perbedaan di dalamnya yaitu e-commerce hanya terdapat satu toko saja sedangkan marketplace terdapat lebih dari satu toko [8].

## 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall. Metode SDLC Waterfall ini meliputi sebuah proses pembuatan dan perubahan pada sistem. Tentu dari sistem tersebut memiliki tahapan-tahapan mulai dari perencanaan, analisa, design, implementasi, testing dan maintenance [4].

Kegunaan penerapan metode waterfall dalam sistem informasi perangkat lunak yaitu untuk memudahkan dalam merancang program aplikasinya. Berikut tahapan metode waterfall yaitu:

### 3.1. Requirement Analisis

Dalam tahap ini, penulis melakukan pemahaman informasi dari sebuah

pengumpulan data. Data tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain diskusi, observasi, penelitian, dan wawancara. Metode pengumpulan data observasi dan wawancara akan digunakan dalam penelitian ini. Informasi tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan data atau informasi yang lengkap untuk kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### 3.2. Desain

Di tahap ini, penulis melakukan pengimplementasian spesifikasi kebutuhan yang didapat dari tahap requirement analisis pada desain pengembangan. Perancangan desain ini dilakukan bertujuan untuk membantu memberikan penulis gambaran lengkap mengenai apa saja yang harus dilakukan dan menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat. Alat bantu yang digunakan dalam proses perancangan sistem adalah StarUML dan proses perancangan desain antarmuka menggunakan Balsamiq Wireframes.

### 3.3. Implementasi

Setelah itu pada tahap ini, penerapan sistem dilakukan. Ditahap ini dilakukan pengcodingan, dan pembuatan aplikasi berdasarkan analisis dan desain sistem. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya.

Alat bantu yang digunakan di dalam proses implementasi sistem informasi penjualan berbasis web ini adalah Microsoft Visual Studio Code, Framework Laravel, dan Xampp dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

### 3.4. Testing

Jika seluruh unit dan modul yang dikembangkan sudah diuji di tahap implementasi dan diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Maka selanjutnya akan dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan dan mendalam untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan pada sistem. Penelitian ini menggunakan metode pengujian blackbox.

### 3.5. Maintenance

Tahapan yang terakhir dari metode waterfall adalah maintenance. Ditahap ini penulis akan melakukan pemeliharaan sistem. Jika ada update penambahan fitur dalam program maka diperlukan maintenance. Dapat dilakukan maintenance secara berkala agar sistem menjadi lebih optimal.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Spesifikasi Kebutuhan

Sepsisikasi kebutuhan perangkat lunak dianalisis dengan metode observasi dan wawancara, dimana menghasilkan kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem informasi penjualan topi untuk UMKM.

Analisis Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu [9]. Tabel 1 menunjukkan kebutuhan fungsional sistem informasi penjualan topi di Kampung Punggul Sidoarjo, dimana terdapat dua aktor utama sebagai pemangku kepentingan yaitu pengguna dan admin.

**Tabel 1.** Kebutuhan Fungsional

Kode	Kebutuhan Fungsional	Aktor
F-001	Melakukan registrasi	User
F-001A	Melakukan login	User
F-002	Mengelola produk topi	Admin
F-002A	Menambahkan produk topi	Admin
F-002B	Melihat produk topi	Admin
F-002C	Mengedit produk topi	Admin
F-002D	Menghapus produk topi	Admin
F-003	Mengelola kategori produk topi	Admin
F-003A	Melihat kategori produk topi	Admin User
F-003B	Mengedit kategori produk topi	Admin
F-003C	Menambahkan kategori produk topi	Admin
F-003D	Menghapus kategori produk topi	Admin
F-004	Melihat pemesanan produk topi	Admin
F-005	Melihat request/custom tulisan dari user pada topi	Admin
F-006	Melihat invoice pembelian produk	Admin
F-007	Melakukan pengiriman produk sesuai pilihan user	Admin
F-007A	Melakukan pengiriman sampel produk sesuai request user	Admin
F-008	Memilih kategori produk topi	User
F-009	Melakukan permintaan pengiriman sampel topi	User
F-010	Melakukan request/custom tulisan pada topi	User
F-011	Menambahkan produk topi pada keranjang belanja	User
F-012	Melihat history transaksi	User
F-013	Melengkapi data diri sebelum melakukan pembayaran produk topi	User
F-013A	Memilih domisili kota untuk pengiriman produk topi	User
F-013B	Memilih pengiriman melalui jasa pengiriman barang	User
F-014	Melihat invoice total pembayaran	User
F-015	Melakukan pembayaran	User
F-015A	Memilih metode pembayaran	User
F-016	Melakukan pembatalan pembelian produk topi setelah menerima sampel/pengembalian dana	User
F-017	Melihat status proses produk topi	User

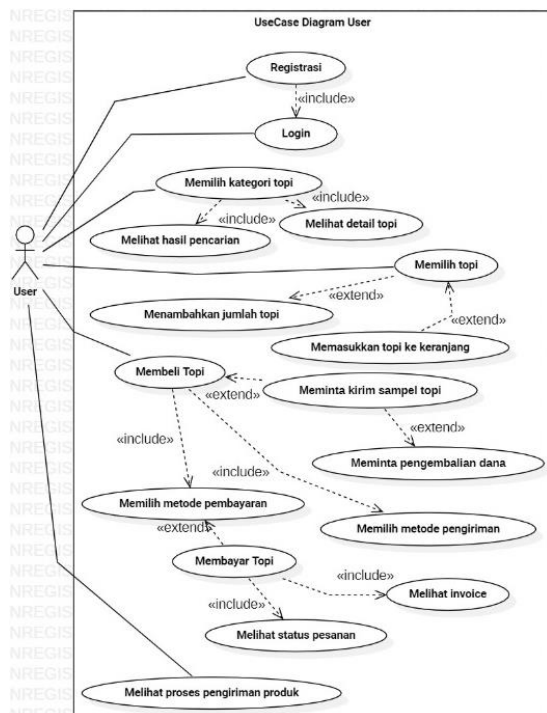
Analisis Kebutuhan Non Fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain [9].

Tabel 2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kode	Non Fungsional
NF-001	Sistem dapat diakses dimanapun dan kapanpun
NF-002	Aplikasi dapat diakses melalui browser
NF-003	Sistem dapat berjalan dengan baik dan dapat melakukan aksi seperti tambah data, edit data, hapus data
NF-004	Interface sederhana untuk user agar dapat menggunakan aplikasi dengan mudah dan nyaman

#### 4.2. Use Case Diagram

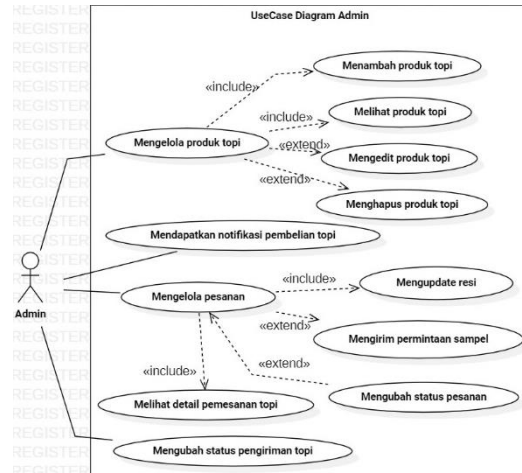
Gambar 1 dan Gambar 2 merupakan usecase diagram atau diagram kasus penggunaan dari sistem penjualan topi berbasis web pada kampoeng topi punggul sidoarjo dengan aktor pengguna atau pembeli, serta admin.



Gambar 1. Usecase Diagram Aktor User

Gambar 1 menunjukkan bahwa user dapat melakukan apa saja dalam sistem informasi penjualan topi ini, seperti registrasi, login, memilih kategori topi, memilih topi, membeli

topi, dan melihat proses pengiriman produk topi.

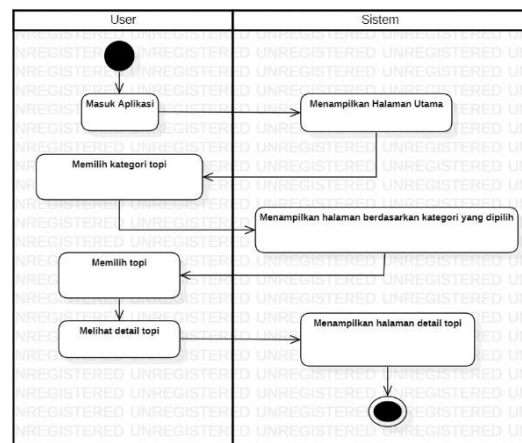


Gambar 2. Usecase Diagram Aktor Admin

Gambar 2 memberikan penjelasan bahwa admin dapat melakukan apa saja dalam sistem informasi penjualan topi ini, seperti mengelola produk topi, mendapatkan notifikasi pembelian topi, mengelola pesanan, mengubah status pesanan, mengirim permintaan sampel topi, dan mengubah status pengiriman produk topi.

#### 4.3. Activity dan Sequence Diagram

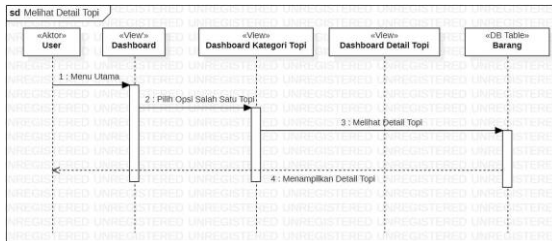
Activity diagram dibuat untuk memperjelas alur dalam setiap kasus penggunaan inti yang dapat dilakukan oleh aktor yang berkaitan. Gambar 3 menunjukkan diagram aktivitas atas kasus penggunaan melihat detail topi. User dapat melakukan pencarian produk topi dan sistem langsung menampilkan berdasarkan apa yang diproses oleh user.



Gambar 3. Activity Diagram Melihat Detail Topi

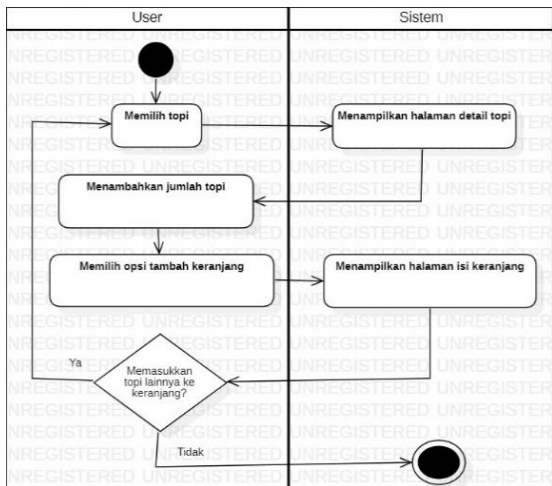
Sequence diagram atau diagram alur juga dirancang untuk memperjelas proses atau alur di dalam sistem dalam mengolah data yang

diminta. Gambar 4 menunjukkan sequence diagram melihat detail topi yang memiliki beberapa lifeline yaitu antarmuka dashboard, kategori topi, dan detail topi, serta lifeline tabel barang dalam database untuk mengambil data.

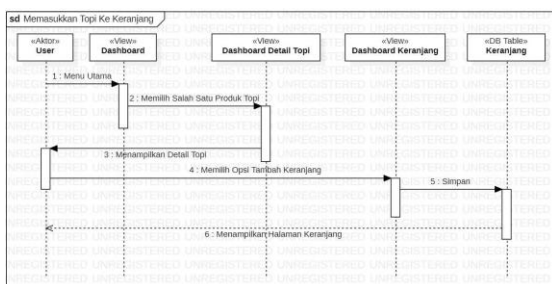


Gambar 4. Sequence Diagram Melihat Detail Topi

Gambar 5 menjelaskan diagram aktivitas memesan topi yang dimana terdapat alur proses user untuk melakukan pemesanan produk topi dan sistem langsung menampilkan berdasarkan apa yang diproses oleh user. Gambar 6 menunjukkan sequence diagram aktivitas pemesanan topi di dalam sistem.

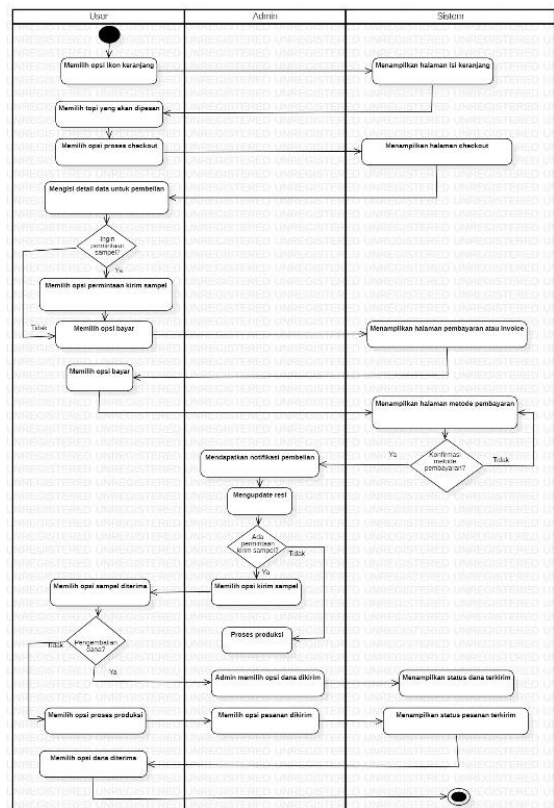


Gambar 5. Activity Diagram Memasukkan Topi ke Keranjang



Gambar 6. Sequence Diagram Memasukkan Topi ke Keranjang

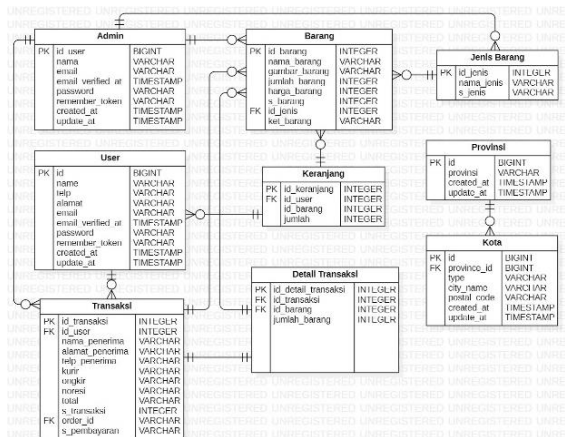
Gambar 7 menunjukkan diagram membayar topi yang dimana terdapat alur proses user untuk melakukan pembayaran produk topi dengan memilih metode pengiriman kemudian admin dapat langsung mengubah status pemesanan dan sistem langsung menampilkan berdasarkan apa yang diproses oleh user dan admin.



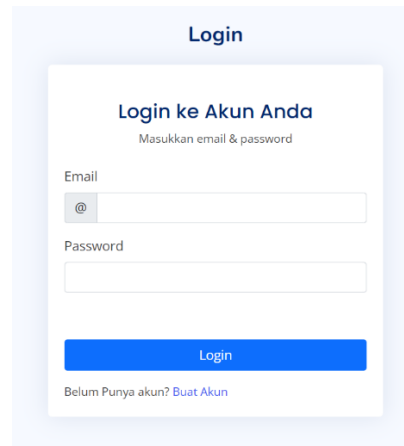
Gambar 7. Activity Diagram Membayar Topi

#### 4.4. Entity Relationship Diagram

ERD sistem informasi penjualan topi dibuat untuk menjelaskan berbagai relasi database di dalam sistem. Terdapat beberapa tabel utama untuk menyimpan data dengan berbagai relasi nya yaitu admin, barang, user, keranjang, jenis barang, provinsi, kode, transaksi, dan detail transaksi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. ERD Sistem Penjualan Topi



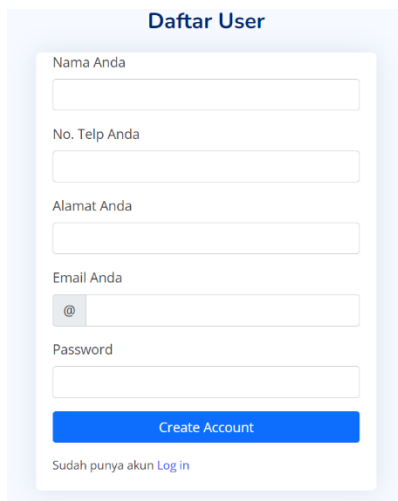
Gambar 10. Tampilan Login

#### 4.5. Hasil Implementasi

Berikut ini adalah hasil dari rancangan sistem informasi penjualan topi berbasis web:

##### 1. Tampilan Daftar

Tampilan Daftar digunakan user melakukan pembuatan akun dengan memasukkan nama, nomor telepon, alamat, email, dan password. Data tersebut digunakan untuk mengakses sistem informasi penjualan topi ini dan untuk membeli produk topi.



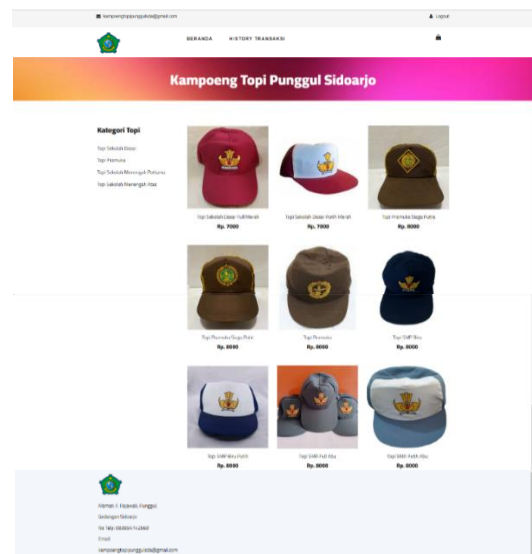
Gambar 9. Tampilan Daftar

##### 2. Tampilan Login

Setelah user melakukan daftar, maka user dapat langsung melakukan login akun dengan memasukkan email dan password, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.

##### 3. Tampilan Dashboard

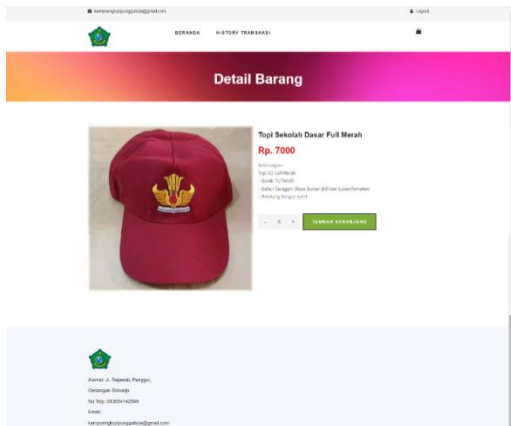
Setelah user melakukan login, kemudian sistem akan menampilkan halaman dashboard utama sistem informasi penjualan topi, yang ditunjukkan pada Gambar 11. Di dalam dashboard ini, user dapat memilih topi berdasarkan kategori topi yang sudah tersedia tersebut.



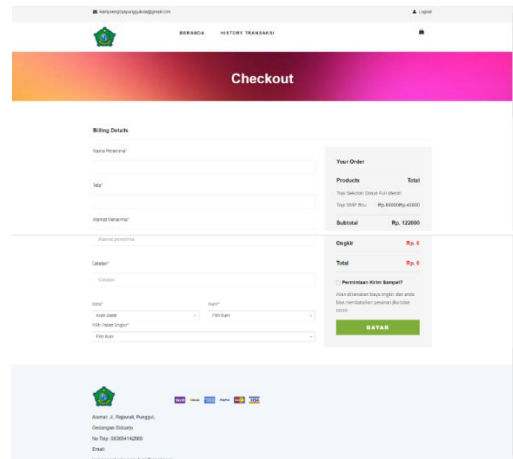
Gambar 11. Tampilan Dashboard

##### 4. Tampilan Detail Topi

Tampilan halaman detail topi ini yang dimana user dapat melihat detail produk topinya seperti apa dan dapat menambahkannya pada keranjang belanja.



Gambar 12. Tampilan Detail Topi



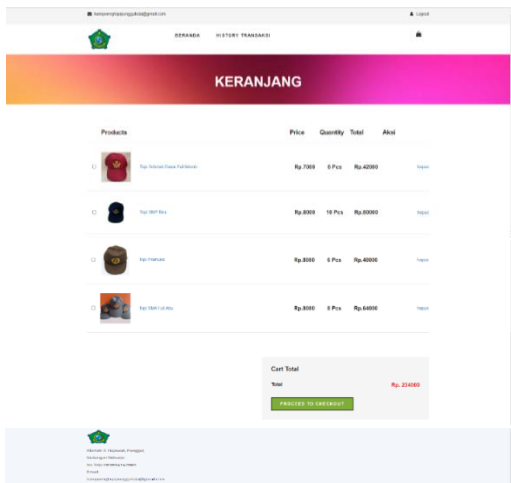
Gambar 13 Tampilan Checkout

5. Tampilan Keranjang Belanja

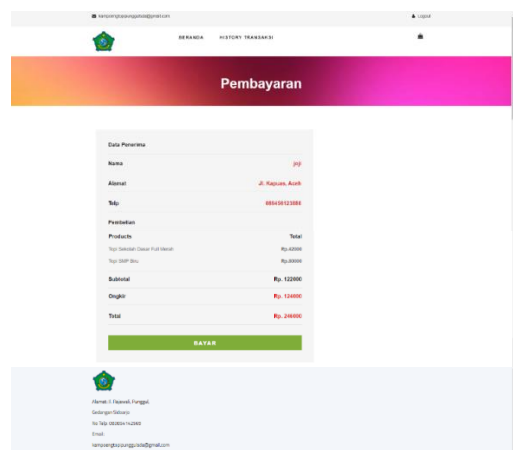
Setelah user mengklik opsi tambah keranjang yang ada pada halaman detail topi, maka sistem akan menampilkan halaman keranjang seperti pada gambar 12. Dalam halaman keranjang ini terdapat semua produk topi yang telah ditambahkan oleh user yang nantinya dapat di beli dengan memilih centang topi dan memilih opsi proses untuk checkout.

7. Tampilan Pembayaran

Setelah user memilih opsi bayar yang ada pada halaman proses checkout pada gambar 13, maka akan menampilkan halaman pembayaran/invoice seperti yang ada pada gambar 14. Semua data diri dari user akan tampil pada halaman tersebut, jika sudah benar maka user bisa langsung memilih opsi bayar.



Gambar 12. Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 14 Tampilan Pembayaran

6. Tampilan Checkout

Tampilan halaman checkout yang dimana mengharuskan user untuk mengisi data diri, mengisi catatan tulisan untuk topi, dan memilih jasa pengiriman terlebih dahulu sebelum membeli topi. Hal ini untuk memudahkan admin dalam mengirimkan produk topi yang dipesan oleh user. Kemudian jika user ingin meminta pengiriman sampel topi maka bisa mengklik centang permintaan pengiriman sampel, jika tidak maka bisa langsung memilih opsi bayar.

8. Tampilan History Transaksi

Pada halaman ini user dapat melihat history transaksi setelah melakukan pembayaran produk topi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 15. Pada halaman ini user juga dapat mengupdate status pesanan jika pesanan produk topi sudah datang begitu juga dengan permintaan pengiriman sampel serta pengembalian dana.

Gambar 15. Tampilan History Transaksi

### 9. Tampilan Data Admin

Pada halaman data admin, yang dimana disini terdapat nama akun beserta email admin, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 16. Jika ada perubahan atau ingin menghapus akun, maka bisa dilakukan aksi edit atau hapus.

Gambar 16. Tampilan Data Admin

### 10. Tampilan Data Transaksi

Pada halaman data transaksi yang terdapat pada admin, yang dimana nantinya admin akan mendapatkan notifikasi pembelian, melihat invoice pembelian, dan mengubah status pemesanan user.

Gambar 17. Tampilan Data Transaksi

### 11. Tampilan Data User

Pada halaman data user yang terdapat pada admin, pada halaman ini dapat membantu admin mengetahui data user yang mempunyai akun untuk mengakses sistem informasi penjualan topi ini. Yang

dimana terdapat nama, nomor telepon, email, serta alamat user.

Gambar 18 Tampilan Data User

### 12. Tampilan Data Kategori Topi

Pada halaman data kategori topi yang terdapat pada admin. Pada halaman ini admin dapat mengedit serta menghapus kategori tersebut jika dirasa ada yang salah ataupun kurang.

Gambar 19. Tampilan Data Kategori Topi

### 13. Tampilan Data Barang

Pada halaman data barang yang terdapat pada dashboard admin ini. Yang dimana pada halaman ini admin dapat melihat produk-produk topi untuk dijual pada user. Jika produk habis atau ada perubahan harga maka admin dapat melakukan aksi edit atau hapus.

Gambar 20. Tampilan Data Barang

## 4.6. Tahap Pengujian

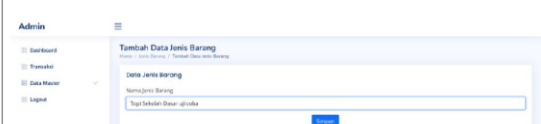
### 4.6.1. Tahap Pengujian Black box

Pada tahap pengujian dengan menggunakan pengujian Black Box ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan fungsional pada sistem. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah sistem ini dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan fungsional yang ada. Dari kebutuhan fungsional, diambil hanya tujuh saja dan



dimasukkan pada tabel pengujian Black Box. Setelah ke tujuh kebutuhan fungsional tersebut diuji, hasil sistem memberikan kesimpulan berhasil. Contoh pengujian ditunjukkan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Pengujian Blackbox

Test ID	F-005			
Tujuan Test	Melakukan uji coba menambahkan kategori produk topi			
Kondisi awal	Administrator memilih menu jenis barang			
Input Data	Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Yang Diperoleh	Kesimpulan
<b>Mengisi nama jenis barang</b>				
Mengisi nama kategori produk topi	Memasukkan data nama kategori produk topi dan memilih menu simpan	Kategori produk tersimpan dan menampilkan halaman tambah data jenis barang	Kategori produk tersimpan dan menampilkan halaman tambah data jenis barang	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Berhasil [ ] Gagal
				
(a) Halaman menambahkan kategori produk				

#### 4.6.2. Tahap Pengujian Usabilitas

Pada pengujian usabilitas ini menggunakan metode System Usability Scale atau sering disebut SUS. Pengujian ini membagi kuisioner berupa tabel checklist yang akan diisi langsung oleh para responden yaitu penjual dan pembeli yang telah mencoba sistem informasi penjualan topi ini [6]. Kuisioner terdiri atas 10 pertanyaan dengan skala pilihan jawaban 1 sampai 5 yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Kurang Setuju, Sangat Tidak Setuju. Untuk jumlah responden diambil 7 orang yaitu 2 orang dari pihak penjual (UMKM) yang bernama Ibu Hj. Binti dan Ibu Maslakah kemudian 5 orang dari pihak pembeli. Hasil dari pengujian kuisioner SUS terdapat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Kuisioner

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (jumlah + 2,5)
Responden 1	5	2	5	2	5	3	5	2	4	4	31	77,5
Responden 2	4	2	5	1	5	2	4	2	5	1	35	87,5
Responden 3	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2	33	82,5
Responden 4	5	2	4	1	5	2	4	1	3	2	33	82,5
Responden 5	5	2	4	3	4	2	4	2	4	4	28	70
Responden 6 (Penjual)	5	2	4	4	5	2	4	2	4	2	30	75
Responden 7 (Penjual)	4	2	5	3	4	2	4	2	4	2	30	75
Skor Akhir												78,57

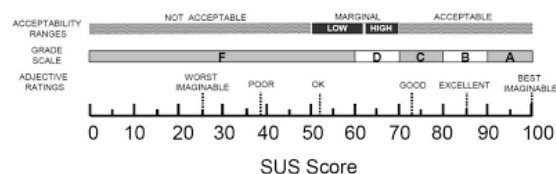
Berdasarkan hasil kuisioner pada tabel, maka hasil perhitungan seperti dibawah ini :

$$\text{Skor rata-rata (skor akhir)} = \frac{\text{jumlah total skor akhir}}{\text{total responden}}$$

$$\text{Skor akhir} = \frac{550}{7}$$

$$\text{Skor akhir} = 78,57$$

Berdasarkan ketentuan penentuan hasil penilaian SUS skor, maka dapat perolehan hasil responden terhadap sistem informasi penjualan topi ini mendapat skor akhir 78,57 berada pada grade B dengan kategori excellent dengan nilai yang ditentukan berdasarkan SUS Score pada Gambar 21.



**Gambar 21.** SUS Score (Sumber: [7])

Sehingga pengujian SUS dapat dijadikan sebagai alat evaluasi penilaian pada antarmuka perangkat lunak yang terukur dan terstruktur secara akurat. Memiliki berbagai cara untuk menentukan hasil evaluasi penilaian dalam sistem ini. Dari hasil score evaluasi yang didapatkan yaitu 78,57 yang berarti sistem informasi penjuala topi berbasis web ini mendapatkan hasil yang excellent.

## 5. Simpulan

Setelah melakukan tahap pengujian dari keseluruhan sistem serta berdasarkan data yang telah didapat, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Sistem Informasi Penjualan Topi Berbasis Web ini dapat meningkatkan kemudahan bagi produsen maupun konsumen untuk melakukan jual-beli produk topi secara online. Dengan adanya fitur permintaan pengiriman sampel kain, maka konsumen tidak perlu datang langsung untuk mengetahui tekstur kain topi yang nantinya akan dibeli.
2. Pada sistem ini sebelumnya belum bisa dapat melakukan permintaan pengiriman sampel kain, dan di sistem ini dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Diharapkan dengan adanya sistem ini proses jual-beli di Kampoeng Topi Punggul Sidoarjo dapat berjalan dengan lebih baik.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka terdapat beberapa saran diantaranya :

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan

penjualan di Kampoeng Topi Punggul Sidoarjo ini.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengeksplor lebih jauh akan website ini seperti menambahkan fitur - fitur baru yaitu fitur AR (Augmented Reality), agar pembeli dapat melihat dengan jelas bentuk dari produk dan kecocokan barang tersebut dengan pembeli.
3. UMKM diharapkan untuk lebih memperluas jenis produk topi yang akan diproduksi, agar semakin berkembang dan pemasukan dapat melebihi jumlah yang seperti biasanya. Dan juga diharapkan memperbanyak ranah produksi ke berbagai barang agar pembeli dapat memilih sesuai dengan kebutuhan yang lainnya, seperti memproduksi barang baru. Misalnya topi dari berbagai kalangan, ataupun kelengkapan berpakaian.

Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional,” *dictio*, 2018. <https://www.dictio.id/t/apa-perbedaan-kebutuhan-fungsional-dan-non-fungsional/22123> (accessed Nov. 23, 2021).

- [6] F. Mahendra and A. P. Armin, “Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Katalog Tanaman Hias Daun Berbasis Android,” 2020.
- [7] R. E. D. Reyhannisa Erico Dwi Ramadhana and A. Fatmawati, “Sistem Informasi Manajemen Keuangan Di Pondok Pesantren Adh-Dhuha,” *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–99, 2020, doi: 10.20884/1.jutif.2020.1.2.20.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Pusparisa, “Beralih ke Pemasaran Digital, Siasat UMKM Bangkit dari Krisis,” *databoks*, 2020. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/06/27/beralih-ke-pemasaran-digital-siasat-umkm-bangkit-dari-krisis> (accessed Nov. 27, 2021).
- [2] A. Halim, “Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju,” *J. Ilm. Ekon. Pembang.*, vol. 1, no. 2, pp. 157–172, 2020, [Online]. Available: <https://stiemmamuju.e-journal.id/GJIEP/article/view/39>
- [3] A. A. Maulana, A. Susanto, and D. P. Kusumaningrum, “Rancang Bangun Web Scraping Pada Marketplace di Indonesia,” *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 41–53, 2019, doi: 10.33633/joins.v4i1.2544.
- [4] M. Ridwan, I. Fitri, and B. Benrahman, “Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 2, p. 173, 2021, doi: 10.35870/jtik.v5i2.209.
- [5] T. Ristievanny, “Apa Perbedaan