

SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB E-COMMERCE PADA PT.GETEI DALAM MENGOPTIMALKAN PELAYANAN

Dwi Fahmi Muhammad

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl.Semolowaru No.45 Surabaya Jawa Timur, 60111 Indonesia
email: chometz27@gmail.com

Abstract

Internet is a familiar term, where this network is growing so rapidly. One of the media that is spread on the internet is a website. At first the website was only used to convey information online, but now the website has supported business activities, such as e-commerce, e-marketing, online transactions and others. PT. GETEI intends to develop a better, more profitable, more efficient sales and promotion system. then the author provides a solution by creating a web-based application for sales of goods and promotions using the waterfall method.

Keywords: *Web e-commerce, e-marketing, waterfall methods, online transaction.*

Abstrak

Internet adalah istilah yang tidak asing lagi, dimana jaringan ini berkembang begitu pesat. Salah satu media yang tersebar di internet adalah website. Pada awalnya website hanya digunakan untuk menyampaikan informasi secara online, namun sekarang website telah menunjang aktivitas bisnis, seperti e-commerce, e-marketing, online transaction dan lainya. PT.GETEI berkeinginan untuk mengembangkan sistem penjualan dan promosi yang lebih baik, lebih menguntungkan, lebih efisien. maka penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah aplikasi penjualan barang dan promosi yang berbasis web menggunakan metode waterfall.

Kata kunci: *Web e-commerce, e-marketing, waterfall methods, online transaction.*

1. PENDAHULUAN

Sistem penjualan PT GETEI memiliki banyak kekurangan, terutama sering terjadinya entri data yang ceroboh dan entri data yang tidak akurat karena setiap kali entri data diminta, itu harus dilakukan dalam buku terbesar. Tidak ada informasi spesifik yang menginformasikan pemilik bisnis tentang persentase pembelian yang dilakukan melalui toko online, yang baru saja disadari oleh pemilik bisnis terjadi ketika proses transaksi

terjadi untuk memuaskan pelanggan. Ketika sistem ini diterapkan di PT GETEI, diharapkan bahwa data yang dikumpulkan akan dapat menghasilkan semacam publikasi media online, yang akan meningkatkan tingkat akuisisi pelanggan, terutama untuk pengembangan produk.

1.1 Teori Web

Situs web adalah kumpulan halaman web yang berisi informasi yang tersedia di internet dan yang dapat diakses atau dilihat di

komputer atau pengguna lain yang bisa terhubung ke internet. Didefinisikan sebagai "World Wide Web," yang merujuk pada bagian dari teknologi Internet, istilah "web" hanya mengacu pada Internet secara keseluruhan.

1.2 Sistem

Sistem adalah kumpulan faktor yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Hanif Al Fatta, 2007: 3) Dari sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok komponen terkait atau sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

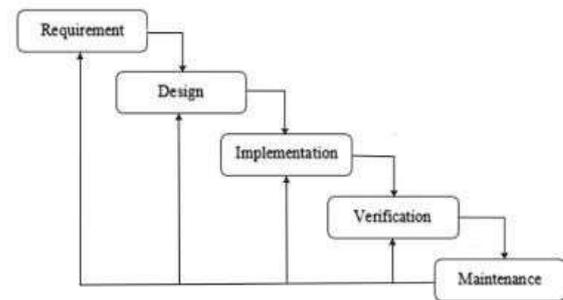
1.4 Penjualan

Penjualan merupakan metode untuk mendorong konsumen membeli barang yang ditawarkan. Penjualan memiliki dua sistem yang biasanya digunakan oleh satu bisnis tertentu di sektor ini, yaitu penjualan menggunakan metode tunai dan penjualan menggunakan metode kredit.

1.5 Metode Waterfall

Metode waterfall, juga dikenal sebagai metode "air terjun", sering digunakan untuk menggambarkan "siklus hidup klasik," dan nama model dalam hal ini adalah "Linear Sequential Model," yang menjelaskan pendekatan yang sangat sistematis dan ketat untuk membangun perangkat lunak yang dimulai dengan kebutuhan pengguna yang ditentukan dan kemudian beralih ke fase perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan sistem.

2. METODE PENELITIAN



Model ini adalah model yang paling sering digunakan dalam rekayasa perangkat lunak. Model yang dimaksud adalah versi generik dari rekayasa perangkat lunak dan pertama kali disebutkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970. Model saat ini menggunakan metodis yang tepat. Hal ini disebut sebagai "air terjun" karena setiap kalimat yang diawali dengan huruf kapital harus diikuti dengan tanda titik sebelum dan tidak boleh terlalu panjang dalam garis yang menggiurkan berurutan.

2.1 Analisis Kebutuhan

Perangkat-perangkat yang digunakan untuk menunjang kebutuhan dasar prototype, guna mendapatkan performa terbaik.

2.2 Bahan Penelitian

Bahan dalam penelitian yang dapat digunakan ini sebagai berikut:

1. Permasalahan penjualan
2. Hasil analisis kebutuhan
3. Referensi Penelitian terdahulu

2.3 Perangkat Penelitian

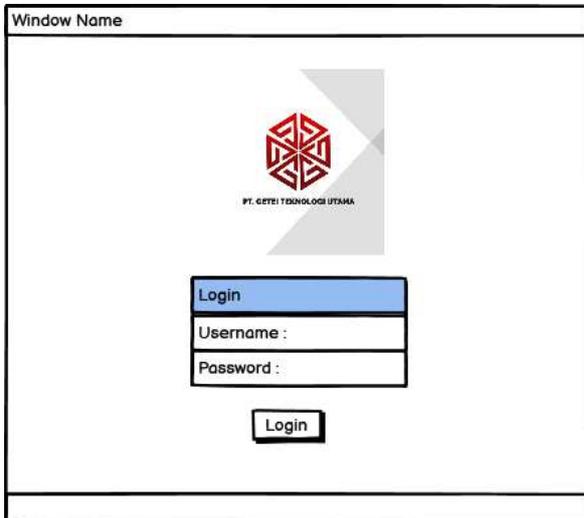
Untuk meluncurkan perangkat lunak yang ditampilkan di sini, Anda memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi berikut. Spesifikasi perangkat keras lain yang perlu dipertimbangkan adalah yang satu ini:

1. AMD A8-6410 with AMD R5 Graphics
2.00 GHz
2. 8 GB Ram
3. Keyboard
4. Mouse
5. Printer

2.4 Mockup Sistem

Mockup Admin

Window Name



The mockup shows a login page for PT. GETEI. It features a logo at the top center with the text "PT. GETEI TEKNOLOGI UTAMA". Below the logo is a "Login" button, followed by input fields for "Username :" and "Password :", and another "Login" button at the bottom.

Mockup Dashboard Admin

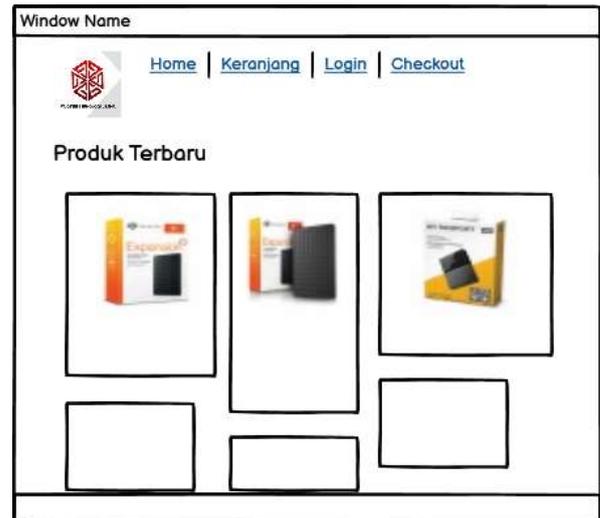
PT.GETEI

PT.GETEI	
	
Produk	
Pembelian	
Pelanggan	
Logout	

Data Produk

Nama^	Berat	Harga	Foto
Giacomo Guilizzo Founder & CEO	40	2000	<input type="radio"/>
Marco Botton Tuttofare	38	30000	<input checked="" type="checkbox"/>
Mariah Maclachl Better Half	41	5000	<input type="checkbox"/>
Valerie Liberty Head Chef	:)	300	<input checked="" type="checkbox"/>
Data Grid Docs			<input type="checkbox"/>

Mockup Pelanggan



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini dilakukan untuk menguji setiap komponen yang akan digunakan untuk penelitian dan memastikan alat yang digunakan bekerja dengan baik.

3.1. Implementasi Sistem

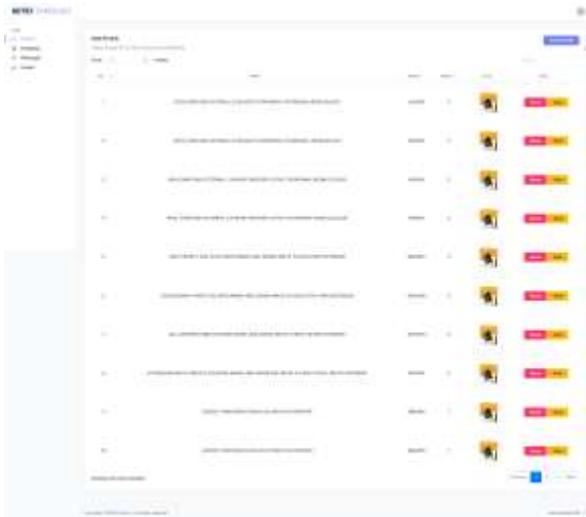
Halaman Admin

Halaman login adalah halaman awal untuk administrator dan berisi formulir email dan kata sandi yang digunakan untuk memverifikasi akses administrator ke sistem.



Halaman Dashboard Admin

Halaman ini dapat menampilkan daftar produk, tombol untuk membuka halaman detail produk, tombol untuk mengedit halaman detail produk, dan tombol untuk menghapus item dari daftar produk.



Halaman Pelanggan

Halaman produk berfungsi untuk menampilkan keseluruhan daftar produk yang di tampilkan pada pelanggan.



3.2. Aktivitas Pengujian

Berikut merupakan pengujian fungsi dari setiap halaman web yang telah dibuat untuk memverifikasi agar tidak ada kesalahan program, jika terdapat kesalahan maka akan diperbaiki untuk memastikan kualitas program berjalan dengan baik.

Uji Tombol Beli Dan Detail

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Menu	Klik Beli	Pelanggan dapat memasukkan produk ke keranjang	Berhasil
	Klik Detail	Pelanggan dapat melihat keterangan produk	Berhasil

Uji Tombol Daftar Akun

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Register	Klik Daftar	Form yang diisi oleh pelanggan akan tersimpan di database	Berhasil

Uji Tombol Login

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Login	Klik Login	kondisi login langsung ke halaman Home	Berhasil

Uji Tombol Deskripsi Dan Trolley

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Trolley	Klik Checkout	Menuju ke halaman checkout	Berhasil
	Klik Hapus	Menghapus produk yang salah dipilih	Berhasil

Uji Pilihan Kurir Dan Alamat

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Checkout	Klik Provinsi	Memilih provinsi yang sesuai	Berhasil
	Klik Kabupaten	Memilih kabupaten/kota yang sesuai	Berhasil
	Klik Kurir	Memilih ekspedisi Pengiriman	Berhasil
	Klik Checkout	Pembelian sukses	Berhasil

Uji Tombol Kirim Dan Feedback

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Nota	Whatsapp	Konfirmasi bukti Transfer	Berhasil
	Klik Kirim	Mengirim form kritik & saran	Berhasil

Uji Tombol Tracking Barang

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Tracking	Klik Tracking	Menuju ke Cek Resi	Berhasil

Uji Tombol Halaman Admin

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Admin	Klik Produk	Menampilkan daftar produk	Berhasil
	Klik Pembelian	Menampilkan data pembelian	Berhasil
	Klik Pelanggan	Menampilkan data pelanggan	Berhasil
	Klik Logout	Keluar dari halaman admin	Berhasil

Uji Tombol CRUD

Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Keterangan	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Produk	Klik Ubah	Mengubah data produk	Berhasil
	Klik Hapus	Menghapus Produk	Berhasil
	Klik Tambah Produk	Menambah Produk Baru	Berhasil

beberapa kesimpulan diantaranya :

4. SIMPULAN

Menurut pengujian dan analisis sistem yang sedang dilakukan, hasil berikut dapat diperoleh.:

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan, dapat diambil

1. Sistem Penjualan berbasis web dimungkinkan bagi administrator untuk menggunakan sistem penilaian berbasis web ini untuk menumbuhkan audiens dan menginstalnya di situs web yang dapat diakses oleh masyarakat umum..
2. Karena desain dan

implementasinya sejalan dengan analisis kebutuhan, sistem saat ini untuk penilaian berbasis web dapat digunakan..

3. Sistem berbasis web untuk pengajuan pesanan mempermudah tugas PT. GETEI dalam memberikan bantuan kepada rakyat.
4. Hasil dari percobaan kotak hitam menunjukkan bahwa data yang dimasukkan ke dalam sistem sudah lengkap dan mampu berfungsi.

5. SARAN

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan, sistem saat ini memiliki beberapa kekurangan. Karena itu, untuk pengembangan di masa depan, siapa pun dapat mengembangkan sistem berbasis web yang lebih khusus untuk mengirimkan pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Al Fatta, Hanif. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta Jogiyanto, 2006.