

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB UNTUK PROMOSI PRODUK PADA TOKO SAMARIA ANJUNGAN

¹Mohamad Fajarianditya Nugroho, ²Harto Listijo, ³Adityo Putro Wicaksono, ⁴Weni Kristiani

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik dan Informatika Universitas AKI Semarang

Jl. Imam Bonjol No. 15-17, Semarang 50173, Jawa Tengah

¹mohamad.fajarianditya@unaki.ac.id, ²harto.listijo@unaki.ac.id, ³adityo.putro@unaki.ac.id,

⁴222170009@student.unaki.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini adalah tidak adanya website dalam melakukan proses penjualan. Sehingga penjualan pada Toko Samaria Anjungan mengalami penurunan, dengan adanya permasalahan ini penulis berminat untuk melakukan pembuatan website penjualan agar dapat meningkatkan penjualan pada Toko Samaria Anjungan. Untuk melakukan pembuatan website ini penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode pengembangan sistem prototype, adapun langkah-langkah dari metode prototype ini adalah sebagai berikut yang pertama melakukan analisis kebutuhan pengguna, yang kedua membuat prototype, ketiga menyesuaikan prototype dengan keinginan pengguna, keempat membuat sistem baru, kelima melakukan testing sistem, keenam menyesuaikan dengan keinginan pengguna dan yang terakhir menggunakan sistem. Aplikasi perancangan sistem yang yang digunakan adalah Bootstrap, Google chrome, sublime text. Dan untuk bahasa pemrograman menggunakan PHP dan menggunakan database MySQL. Dari metode yang dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan hasil yang diperoleh adalah telah dibangun website penjualan berbasis untuk Toko Samaria Anjungan, dan telah diselesaikan masalah yang awalnya penjualan pada Toko menurun menjadi meningkat dengan adanya website penjualan ini.

Kata Kunci: Penjualan, Toko, Web

Abstract

The problem that occurs in this research is the absence of a website in the sales process. So that sales at the Samaria Store Anjungan have decreased, with this problem the author is interested in making a sales website in order to increase sales at the Samaria Store Anjungan. To make this website, the author conducted research using the prototype system development method, for the steps of this prototype method are as follows: the first is to analyze user needs, the second is to make a prototype, the third is to adjust the prototype to the wishes of the user, the fourth is to create a new system, the fifth is testing the system, the sixth is adjusting to the wishes of the user and the last is using the system. The system design applications used is Bootstrap, Google Chrome, Sublime Text. And for the programming language using PHP and using the MySQL database. From the method used in this study, it can be concluded that the results obtained are that a sales website based on the Samaria Pavilion Store has been built, and the problem has been resolved that initially sales at the store decreased to increase with this sales website.

Key Words: Sales, Shop, Web

PENDAHULUAN

Pembuatan *website* merupakan salah satu solusi untuk memecahkan masalah yang ada khususnya dalam masalah meningkatkan penjualan dan memperkenalkan produknya kepada konsumen dengan cepat dan tanpa harus mendatangi konsumen (Rahmat Hidayat:2010). Banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi yang berbasis *web* sebagai strategi perusahaan dalam menawarkan produk konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu.

Toko Samaria Anjungan adalah usaha yang bergerak dibagian elektronik. Sistem penjualan pada Toko Samaria pelanggan datang langsung ke toko. Melalui adanya penjualan berbasis web maka pengunjung toko bukan hanya orang-orang yang datang ke toko, tetapi juga orang-orang yang beraktivitas dengan cara bisa diakses, dilihat, dipesan dan melakukan transaksi melalui dunia maya, sehingga membantu mendatangkan pelanggan dari luar kota, luar pulau, bahkan luar negeri sekalipun.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membangun Sistem Informasi Penjualan berbasis *web* yang diharapkan mampu menyediakan informasi penjualan dan promosi pada toko Samaria Anjungan. Dengan itu maka penulis mengangkat judul : **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB UNTUK PROMOSI PRODUK PADA TOKO SAMARIA ANJUNGAN”**.

METODE PENELITIAN

1. Sumber Data

Pada penulisan penelitian ini untuk mencapai maksud dan tujuan dari laporan skripsi serta data dan informasi yang didapat dilakukanlah usaha – usaha dengan mendapatkan data konkret yang dapat dipercaya sumber yang ada. Dengan begitu dilakukan dua sumber data yaitu:

A. Data primer

Pada tahap ini sumber data didapatkan dengan cara wawancara dan observasi kepada pemilik dan beberapa karyawan pada Toko Samaria Anjungan.

B. Data Sekunder

Pada tahap ini data – data yang digunakan yaitu referensi buku laporan, artikel, jurnal, buku – buku konsep tentang sistem informasi penjualan dan pembelian.

2. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data menurut sifatnya yang digolongkan menjadi dua jenis, yaitu:

A. Data Kualitatif

Pada tahap ini gambaran umum objek penelitian, meliputi: Sejarah, Visi Misi, Struktur Organisasi, dan Tugas Struktur Jabatan.

B. Data Kuantitatif

Pada tahap ini data kuantitatif yang diperlukan adalah stok dan penjualan.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam mencari dan mengumpulkan data, berikut ini adalah metode yang digunakan:

A. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung dengan pemilik dan karyawan pada Toko Samaria

Anjungan. Adapun garis besar wawancara tersebut adalah sejarah, visi misi, struktur organisasi, tugas dan jabatan, dan proses penjualan pada Toko Samaria Anjungan.

B. Metode Pengamatan

Obyek yang diamati adalah proses persediaan barang atau produk di Toko Samaria Anjungan. Proses pengamatan ini dengan melihat proses penurunan barang baru, proses penyimpanan barang, proses pencatatan barang yang dilakukan secara manual, proses pemilihan dan pembelian barang yang juga dilakukan secara manual.

C. Studi Pustaka

Dokumen ini meliputi jurnal, abstrak, tinjauan buku, data *statistic*, dan laporan penelitian yang relevan. (Mudjarad Kuncoro, 2013:28).

4. Metode Pengembangan Sistem

Prototype adalah proses iterative dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis. *Prototype* juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses (Nuroji, 2017).

Berikut ini langkah-langkah pembuatan prototype:

1. Analisis Kebutuhan User

Pada tahap ini awalnya pengembang melakukan wawancara kepada pengguna atau pemilik toko, dengan ternyata belum pernah mereka menerapkan atau menggunakan sistem *web* ini. Permintaan mereka kepada pengembang yaitu membuat sistem berbasis *web*, tujuannya untuk memudahkan mereka dalam melakukan penjualan berbasis *online*, dan dapat menjangkau orang yang jauh. Maka dari itulah awalnya tercipta kebutuhan apa yang perlu mereka terapkan ditoko mereka, yaitu pembuatan sistem *web* untuk penjualan ditoko tersebut.

2. Membuat Prototype

Pada tahap ini pengembang mencoba membuat web dengan *Unified Modelling Language* (UML) untuk mendefinisikan *requirement* membuat analisis dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman. Fitur– fitur yang terdapat dalam UML pertama yaitu *usecase diagram* untuk permodelan atau bentuk sistem yang akan dibuat, yang kedua yaitu *class diagram* untuk menggambarkan struktur sistem dari segi – segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, yang ketiga yaitu *activity diagram* untuk menggambarkan proses dan aktivitas untuk membuat sistem, dan yang terakhir adalah *sequence diagram* untuk menggambarkan kelakuan objek *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

3. Menyesuaikan Prototype Dengan Keinginan User

Pada tahap ini pengembang menyesuaikan program dengan kebutuhan pemilik toko tersebut, contohnya tampilan *webnya* dan lain-lain.

4. Membuat Sistem Baru

Pada tahap ini pengembang menggunakan *prototype* yang sudah dibuat untuk membuat sistem baru untuk keperluan toko tersebut.

5. Melakukan Testing Sistem

Pada tahap ini pengguna atau pemilik sistem melakukan uji coba terhadap sistem yang dikembangkan.

6. Menyesuaikan Dengan Keinginan User

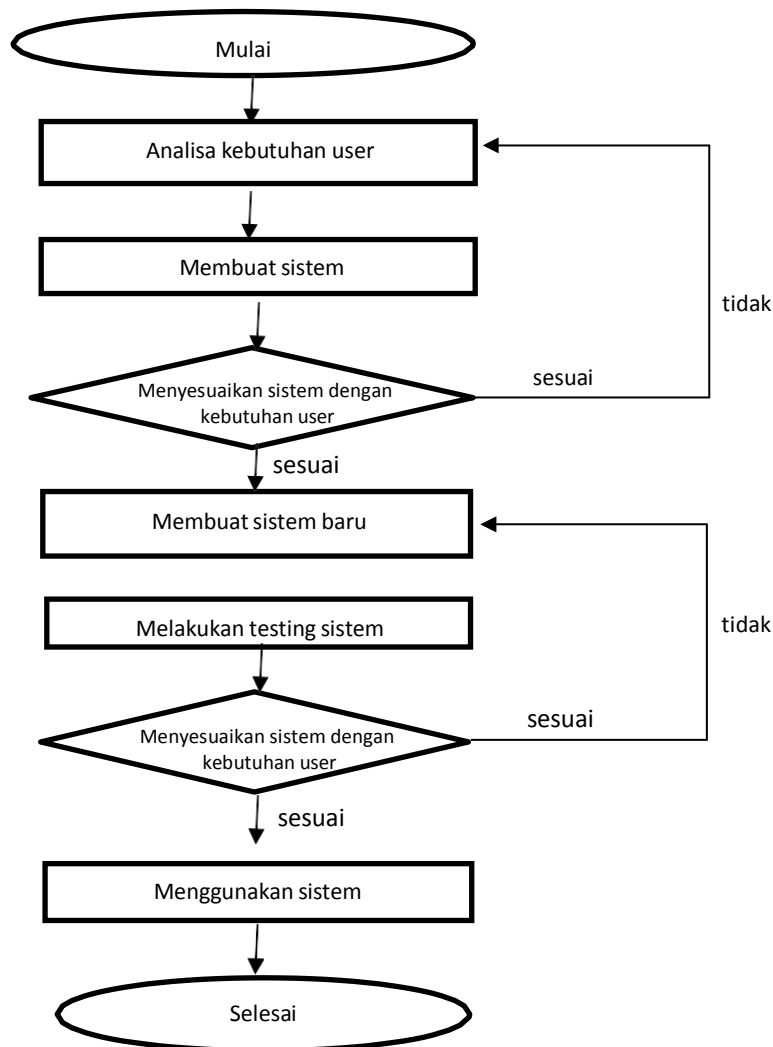
Pada tahap ini pengembang mencoba menyesuaikan semua keinginan pemilik toko dan pengguna untuk menyempurnakan sistem yang sudah dibuat tadi.

7. Menggunakan Sistem

Yang terakhir sistem siap digunakan dan diterapkan oleh pemilik toko dan pelanggan.

5. Flowchart Tahapan Penelitian

Agar penelitian berjalan dengan baik dan terarah maka diperlukan kerangka penelitian yang didalamnya berisi satu deskripsi dari langkah – langkah yang harus dilakukan dalam penelitian. Langkah – langkah yang dilakukan dalam penelitian ini digambarkan melalui flowchart yang dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 1. Flowchart Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Sistem

1. Analisis Kebutuhan Pengguna atau *User*

Dari hasil analisa yang telah dilakukan pada Toko Samaria Anjungan, maka mendapatkan hasil bahwa tidak adanya sistem informasi atau website yang sudah toko jalankan atau pakai, untuk menyelesaikan masalah tersebut maka penulis membuat Sistem Informasi penjualan berbasis *web* untuk mempermudah proses jual beli pada toko ini.

2. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan yang akan dibuat dan dikembangkan.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan



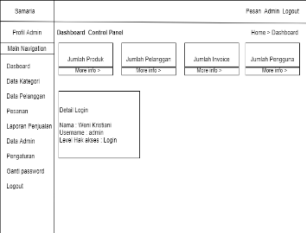
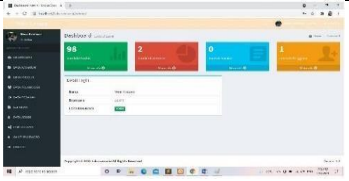
Pernyataan Singkat Masalah	Bagian	Solusi
Penjualan dan promosi masih belum efektif karena penjualan dilakukan secara langsung dan jangkauannya sangat sempit atau tidak luas, kemudian waktu penjualannya juga terbatas kemudian otomatis waktu pembayarannya juga dilakukan dalam waktu itu saja. Dan untuk media promosinya sangat tidak efektif juga karena dilakukan dengan informasi dari orang lain saja.	Penjualan dan promosi	Mengganti cara penjualan dengan menggunakan website yang dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja, dan walaupun ada kesalahan dapat diubah dengan mudah. Untuk waktu pemesanan dan transaksi juga dapat dilakukan 24 jam. Media promosinya juga dapat dilakukan dan berjalan dengan sangat luas dan desain media promosinya juga dapat didesain semenarik mungkin untuk ditampilkan kepada orang lain supaya tertarik untuk berbelanja di Toko Samaria Anjungan.
Tidak memungkinkan bagi orang yang jauh untuk bisa datang ke Toko karena jarak yang sangat jauh dan dilihat bahwa kondisi toko yang tidak terlalu besar untuk menampung banyak pelanggan.		Pelanggan dapat melakukan pembelian dengan memesan secara <i>online</i> sehingga tidak perlu repot-repot panas-panas datang ke Toko.
Keterangan produk yang disampaikan oleh bagian penjualan karena ada bagian – bagian yang terlupakan.		Keterangan produk dapat dilihat langsung dan jelas pada detail produk didalam website karena sudah diatur pada sistem.
Mencatat data produk masih menggunakan buku, sehingga kemungkinan buku akan hilang.		Mengganti dan membuat laporan data produk penjualan kedalam sebuah sistem yang aman.

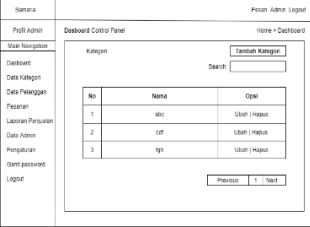
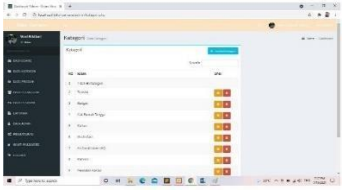
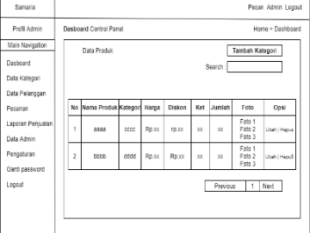

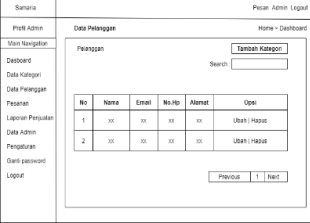
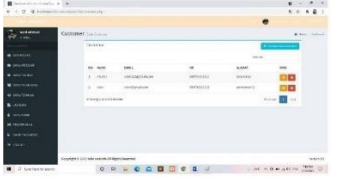
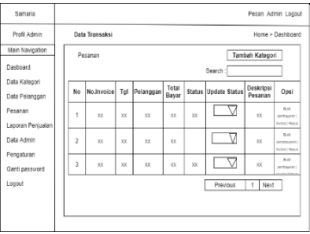
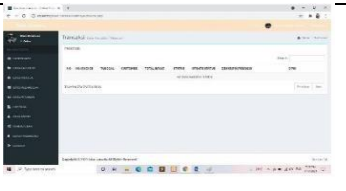
- g. Mengelola Pesanan
Yang berhak untuk melakukan kelola data pesanan pada website Samaria Anjungan adalah admin. Admin dapat melakukan pengolahan berupa melihat pesanan yang masuk, melihat bukti pembayaran, dan mengubah status pesanan.
- h. Kelola Laporan Penjualan
Yang bisa mengelola laporan penjualan pada Samaria Anjungan adalah admin. Admin dapat melihat dan cetak laporan penjualan.
- i. Pengaturan Halaman *About Us*
Yang berhak untuk melakukan pengaturan halaman *about us* pada Samaria Anjungan adalah admin. Admin dapat menambah ataupun mengubah informasi mengenai profil dari Samaria Anjungan sesuai dengan yang dibutuhkan.
- j. Pengaturan Halaman *How To*
Yang berhak untuk melakukan pengaturan halaman *how to* pada web Samaria Anjungan adalah admin. Admin dapat menambah ataupun mengubah informasi mengenai petunjuk belanja dan pembayaran di web Samaria Anjungan sesuai dengan yang dibutuhkan.
- k. Ganti *Password*
Menu ganti *password* dapat dilakukan oleh *user*, yaitu admin dan pengguna yang sudah memiliki akun untuk masuk ke halaman *web* sesuai dengan hak aksesnya.
- l. Registrasi
Halaman registrasi ditujukan bagi pelanggan yang belum memiliki akun sebagai sebuah syarat untuk melakukan pemesanan produk di *web* Samaria Anjungan.
- m. Mengakses Menu *Home*
Pelanggan dapat mengakses menu *home*, baik yang belum ataupun sudah memiliki akun.
- n. Melihat Kategori
Pelanggan dapat melihat menu kategori yang terdapat di web untuk mempermudah pelanggan dalam mencari produk yang diinginkan.
- o. Melihat Produk
Pelanggan dapat melihat produk yang terdapat di *web* dengan mengakses menu kategori ataupun dari halaman *home*. Kemudian pelanggan memilih dan melihat detail dari produk yang diinginkan.
- p. Mengakses Menu FAQ
Pelanggan dapat menanyakan pertanyaan seputar produk yang diinginkan kepada admin melalui menu FAQ.
- q. Mengakses Menu *About Us*
Pelanggan dapat melihat dan mengetahui secara lengkap mengenai informasi profil Samaria Anjungan dengan mengakses menu *about us*.
- r. Mengakses Menu *How To*
Pelanggan dapat melihat petunjuk untuk melakukan pembelian dan pembayaran di web Samaria Anjungan dengan mengakses menu *how to*.

- s. Melakukan Pemesanan
Halaman ini ditujukan bagi pemesanan yang akan melakukan pemesanan produk dari web Samaria Anjungan.
- t. Melakukan Konfirmasi Pembayaran
Halaman ini ditujukan bagi pemesanan yang sudah melakukan pemesanan produk dari web Samaria Anjungan.
- u. Cek Invoice
Halaman ini digunakan pelanggan untuk mengecek nomor *invoice*.
- v. Melihat Produk yang Direkomendasikan
Halaman ini digunakan *user* (admin dan pelanggan) untuk melihat produk-produk yang direkomendasikan dari halaman menu produk tepatnya dibawah deskripsi produk.
- w. Mengakses Menu Promosi
Halaman ini digunakan pelanggan untuk melihat produk-produk yang dipromosikan dari halaman menu produk tepatnya halaman *home* pada *website* Toko Samaria Anjungan.
- x. Logout
Halaman ini digunakan *user* (admin dan pelanggan) untuk keluar dari halaman utamanya.

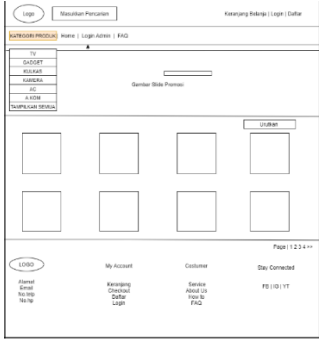

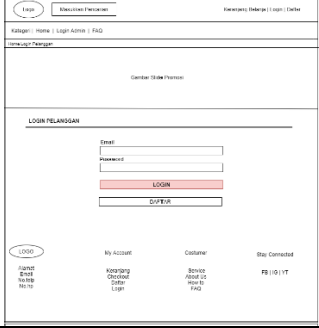
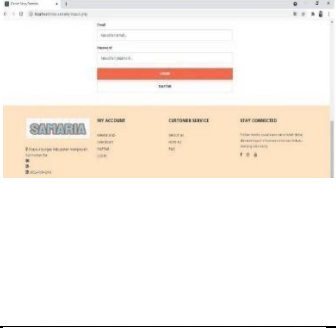
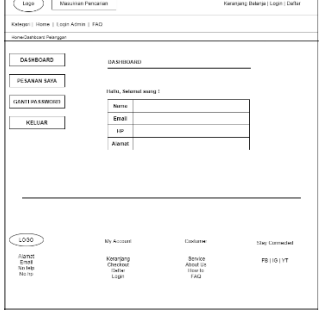

3. Desain dan Tampilan Website Toko Samaria Anjungan

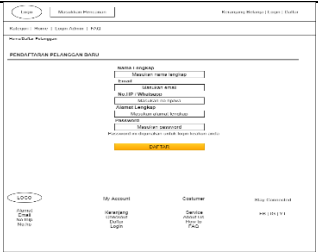
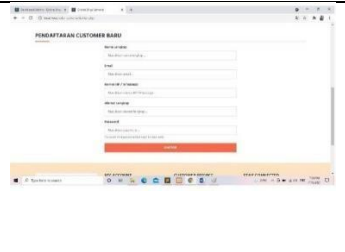

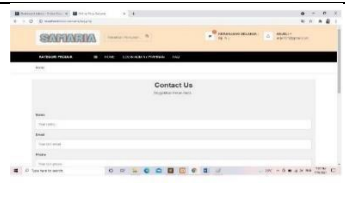
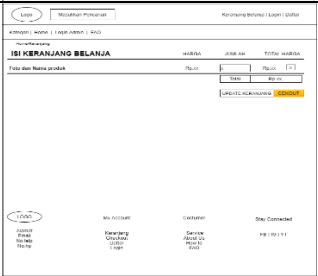
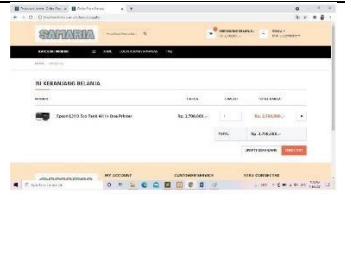
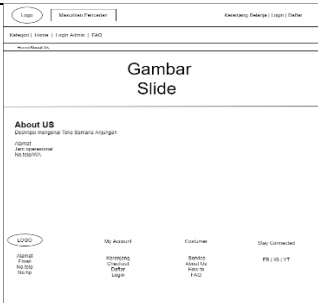
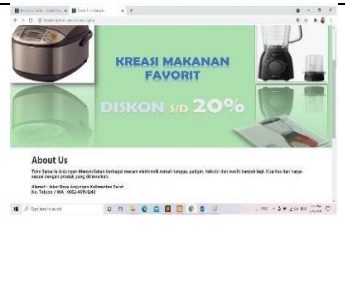
Tabel 2 Desain dan Tampilan Website Toko

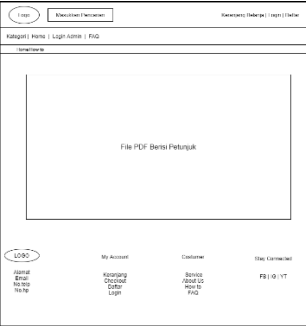
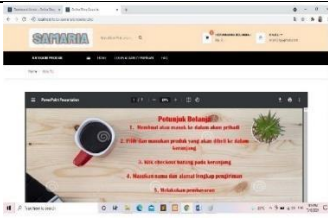
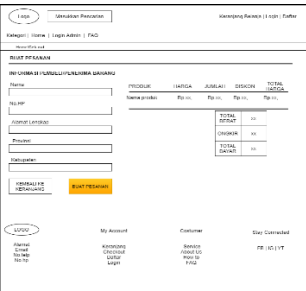
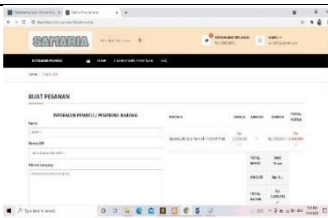
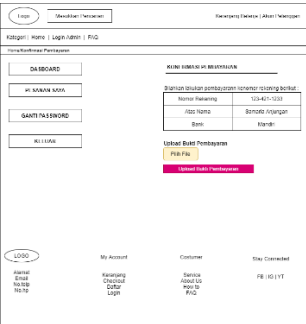
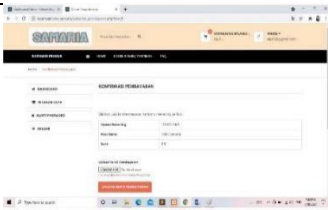
No	Nama	Keterangan	Desain Website	Tampilan Website
1	Desain Halaman Login Admin	Halaman <i>login</i> admin dibuat dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> agar dapat mengakses <i>dashboard</i> admin.		
2	Desain Halaman Dashboard Admin	Di desain dengan memiliki beberapa menu yang didesain pada halaman <i>dashboard</i> admin, yaitu <i>dashboard</i> , data kategori, data <i>customer</i> , pesanan, laporan penjualan, data admin, pengaturan,		

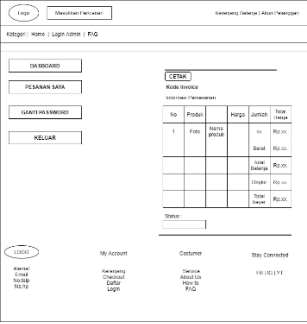

		ganti <i>password</i> , <i>logout</i> , pesan.																																		
3	Desain Data Kategori	Di desain dengan fungsi tambah, ubah, dan hapus yang dapat diakses oleh admin untuk mengelola data kategori yang ditampilkan pada <i>website</i> .	 <p>Admin Dashboard - Kategori</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Oper</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>abc</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>def</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>ghi</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama	Oper	1	abc	Ubah Hapus	2	def	Ubah Hapus	3	ghi	Ubah Hapus																					
No	Nama	Oper																																		
1	abc	Ubah Hapus																																		
2	def	Ubah Hapus																																		
3	ghi	Ubah Hapus																																		
4	Desain Halaman Data Produk	Di desain dengan fungsi tambah, ubah, dan hapus yang digunakan admin untuk mengelola data produk yang ditampilkan pada <i>website</i> yang diakses oleh pelanggan.	 <p>Admin Dashboard - Data Produk</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Produk</th> <th>Kategori</th> <th>Harga</th> <th>Diskon</th> <th>Kol</th> <th>Jumlah</th> <th>Foto</th> <th>Oper</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>abcd</td> <td>0000</td> <td>Rp.00</td> <td>00.00</td> <td>00</td> <td>00</td> <td>00</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0000</td> <td>0000</td> <td>Rp.00</td> <td>00.00</td> <td>00</td> <td>00</td> <td>00</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Produk	Kategori	Harga	Diskon	Kol	Jumlah	Foto	Oper	1	abcd	0000	Rp.00	00.00	00	00	00	Ubah Hapus	2	0000	0000	Rp.00	00.00	00	00	00	Ubah Hapus						
No	Nama Produk	Kategori	Harga	Diskon	Kol	Jumlah	Foto	Oper																												
1	abcd	0000	Rp.00	00.00	00	00	00	Ubah Hapus																												
2	0000	0000	Rp.00	00.00	00	00	00	Ubah Hapus																												
5	Desain Halaman Data Pelanggan	Di desain dengan menampilkan nama, email, nomor HP, serta alamat dari pelanggan. Pada halaman data pelanggan, admin dapat melakukan beberapa fungsi seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data pelanggan.	 <p>Admin Dashboard - Data Pelanggan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Email</th> <th>No.Hp</th> <th>Alamat</th> <th>Oper</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama	Email	No.Hp	Alamat	Oper	1	xx	xx	xx	xx	Ubah Hapus	2	xx	xx	xx	xx	Ubah Hapus															
No	Nama	Email	No.Hp	Alamat	Oper																															
1	xx	xx	xx	xx	Ubah Hapus																															
2	xx	xx	xx	xx	Ubah Hapus																															
6	Desain Halaman Pesanan	Di desain dengan menampilkan keterangan, yaitu nomor <i>invoice</i> , tanggal, pelanggan, total bayar, status, deskripsi pesanan, dan opsi yang digunakan admin untuk melihat bukti	 <p>Admin Dashboard - Data Transaksi</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>NoInvoice</th> <th>Tgl</th> <th>Pelanggan</th> <th>Total Bayar</th> <th>Status</th> <th>Deskripsi Pesanan</th> <th>Oper</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> <td>xx</td> </tr> </tbody> </table>	No	NoInvoice	Tgl	Pelanggan	Total Bayar	Status	Deskripsi Pesanan	Oper	1	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	2	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	3	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	
No	NoInvoice	Tgl	Pelanggan	Total Bayar	Status	Deskripsi Pesanan	Oper																													
1	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx																													
2	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx																													
3	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx																													

		pembayaran dan <i>invoice</i> , serta admin dapat melakukan hapus data yang didesain pada fungsi opsi.		
7	Desain Halaman Laporan Penjualan	Di desain dengan menampilkan informasi berupa nomor <i>invoice</i> , tanggal masuk, nama pemesan, jumlah, dan status yang dapat diubah kebentuk PDF ataupun dicetak oleh admin.		
8	Desain Halaman Data Admin	Di desain dengan menampilkan nama, <i>username</i> , dan foto.		
9	Desain Halaman Utama	Halaman pengaturan digunakan admin untuk mengelola profil dari Samaria Anjungan dimana <i>form</i> didesain dengan tampilan yang mudah dimengerti admin.		
10	Desain Halaman Ganti Password	Di desain dengan memasukkan kata sandi yang baru dan fungsi simpan yang otomatis akan tersimpan langsung ke dalam <i>database</i> yang memudahkan admin untuk		

		mengganti <i>password</i> .		
11	Desain Menu Kategori	Di desain dengan tampilan sederhana dan menarik sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam menemukan produk yang diinginkan.		
12	Desain Halaman Login Pelanggan	Di desain dengan menampilkan <i>form</i> berupa email dan <i>password</i> yang harus diisi untuk dapat melakukan pemesanan produk.		
13	Desain Halaman Dashboard Pelanggan	Desain halaman <i>dashboard</i> dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pelanggan pengguna <i>website</i> dan membantu pelanggan dalam melihat informasi pribadi, melihat pesanan yang dibuat, mengganti <i>password</i> , dan melakukan <i>logout</i> setelah selesai menggunakan akun.		

14	Desain Halaman Daftar	Form daftar yang ditampilkan berisi nama lengkap, email, nomor hp / whatsapp, alamat lengkap, dan password yang digunakan pada saat melakukan login.		
15	Desain Halaman FAQ	Desain form FAQ terdiri dari nama, email, nomor hp, dan pesan yang akan ditanyakan kepada admin.		
16	Desain Halaman Keranjang	Di desain dengan menampilkan informasi berupa nama produk, harga, jumlah, dan total harga yang terisi secara otomatis ketika pelanggan sudah memilih produk yang diinginkan dan dimasukkan ke dalam keranjang belanja.		
17	Desain Halaman About Us	Di desain dengan tampilan yang sederhana dengan menampilkan informasi profil dari Toko Samaria Anjungan.		

18	Desain Halaman <i>How To</i>	Di desain dengan tampilan yang sederhana dan menarik, sehingga pelanggan dapat membaca dengan mudah mengenai petunjuk belanja dan pembayaran yang terdapat pada <i>website</i> Toko Samaria Anjungan.		
19	Desain Halaman Form Pemesanan	Desain <i>form</i> pemesanan terdiri dari nama, nomor HP, alamat lengkap, provinsi tujuan, kabupaten, pilihan jasa pengiriman, deskripsi pesanan, deskripsi produk secara detail, dan total harga yang harus dibayar oleh pelanggan.		
20	Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran	Di desain dengan menampilkan nomor rekening, nama pemilik rekening, nama bank, dan juga terdapat fungsi <i>upload</i> bukti pembayaran yang digunakan untuk membantu pelanggan dalam melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara yang lebih mudah.		

21	Desain Halaman <i>Invoice</i>	Di desain dengan menampilkan beberapa informasi, yaitu kode <i>invoice</i> , informasi dari pemesan, dan informasi produk yang dikirimkan secara detail kepada pelanggan.		
----	-------------------------------	---	--	---

4. Pengujian Sistem

1. Rencana Pengujian Sistem

Metode yang digunakan dalam rencana pengujian sistem adalah *black-box*.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil pembuatan *website* sistem informasi penjualan berbasis *web* untuk promosi produk pada Toko Samaria Anjungan, didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil dibangun *website* penjualan untuk Toko Samaria Anjungan
2. Dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan dengan berbasis *web* yang mudah untuk diakses dan dapat menjangkau jangkauan yang lebih luas,
3. Dapat mempromosikan produk-produk baru pada toko,
4. Dapat menjangkau banyak orang-orang didaerah lain agar dapat dengan mudah berbelanja di Toko Samaria Anjungan.
5. Dengan adanya Website Toko Samaria Anjungan ini diharapkan menjadi solusi terhadap permasalahan toko dalam proses penjualan dan promosi produk.

2. Saran

Hasil pembuatan Sistem Informasi berbasis *web* ini masih sangat dapat berkembang kembali, jadi saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk mengikuti trend zaman dalam pengembangan sistem untuk menyesuaikan dengan teknologi yang terus berkembang.
2. Admin yang mengelola sistem ini diharapkan untuk mempelajari terlebih dahulu sistemnya agar dapat dijalankan dan dikerjakan dengan baik.
3. Diperlukan evaluasi sistem secara konsisten dari hari kehari untuk menghindari dampak buruk pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [2] Nuroji. 2017. Metode – Metode Pengembangan Sistem Informasi.
- [3] A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.

- [4] Aco, A., & Endang, H. (2017). Analisis Bisnis E-Commerce pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. *Jurnal INSYPRO (Information System and Processing)*, 2(1): 1-13.
- [5] Alatas, Husein. 2013. "Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap". Yogyakarta: Lokomedia.
- [6] Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha
- [7] Ari, Jusuf & Efendi. 2015. Prinsip- Prinsip Pemasaran. Yogyakarta: Andi
- [8] Ariani Sukanto, Rosa. M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- [9] Bantlay, Lonnie D and Whitten, Jeffrey. L. 2007. *System Analysis and Design for the Global Interface*, 7th edition. McGraw-Hill New York
- [10] Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, 2011, "Metode Penelitian", Bumi Aksara, Jakarta
- [11] Darmawan, Deni., & Kunkun Nur Fauzi. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [12] Eko Riswanto. 2012. *Analisa dan Perancangan Sistem*. STMIK ElRahma. Yogyakarta.
- [13] Hamid Patilima. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. ALFABET. Bandung
- [14] Herdiansyah, Heris. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Salemba Humanika
- [15] J. W. Satzinger, R. B. Jackson and S. D. Burd, *Systems Analysis and Design in a Changing World*, Sixth ed., 2012.
- [16] Kristiyanti, Mariana, 2014, "Rancang Bangun Prototipe Berbasis Web sebagai Implementasi Praktik Wirausaha Mahasiswa di Kota Semarang", Semarang, (17-2)
- [17] Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2013). *Management Information Systems -Managing The Digital Firm*. Twelfth Edition. England: Pearson Education Limited
- [18] O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2011). *Management Information Systems (10th ed.)*. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- [19] Prayitno, Agus, dan Yulia Safitri. 2015. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis Vol 1*.
- [20] Qomaruddin M, Adjat Sudrajat, dan Robby Supandi. 2018. *Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web pada Toko Kios Pasar Grosir Setono*. *Sinkron* 2(2), 105-111
- [21] Sri Mulyani. , 2016, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Bandung : Abdi Sisematika.
- [22] Swasta, B. 2012. "Manajemen Penjualan". *Perancangan SI Transaksi Penjualan Rumah*.
- [23] Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta