

ANALISIS DAN DESAIN E-COMMERCE PADA PUTRO HARTO CANDLE BERBASIS OBJECT ORIENTED

Apri Cahyo Diwanto¹⁾, Samsinar²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail: apridiwan@gmail.com¹⁾, samsinar@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Pemanfaatan perkembangan teknologi internet di dunia perdagangan atau lebih dikenal sebagai E-Commerce adalah suatu langkah besar yang bermanfaat. E-Commerce bukan hanya menyerdehanakan proses sistem informasi penjualan manual menjadi terkomputerisasi, tetapi juga mengubah interaksi memesan, membayar, dan melihat produk bahkan dapat mengetahui history transaksi kapanpun dan dimanapun secara online. Pengiriman masih menggunakan kurir sendiri sehingga tidak ada informasi pengiriman serta estimasi perkiraan kiriman sampai tujuan. Karena itulah penulis berusaha memaksimalkan ilmu yang didapatkan dalam bangku kuliah untuk menganalisa dan merancang E-commerce pada Putra Harto Candle. Pada proses implementasi rancangan e-commerce ini, penulis menggunakan bahasa programan PHP dan database MySQL. Dalam pembuatan analisa dan rancangan e-commerce ini diawali dengan pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi, wawancara dan survei. Berdasarkan proses bisnis sistem berjalan yang di dapatkan dalam pengumpulan data, penulis mengubahnya menjadi proses bisnis sistem usulan berupa rancangan e-commerce. Metode analisis yang penulis gunakan untuk mengetahui kelemahan dan indentifikasi kebutuhan adalah dengan menggunakan metode fishbone. Selanjutnya dalam tahap rancangan, penulis menggunakan teknologi Unified Modeling Language (UML). Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah prototype sistem informasi berupa website E-Commerce.

Kata kunci: Analisis dan Perancangan, Penjualan, E-Commerce.

1. PENDAHULUAN

E-Commerce (*Electronic Commerce*) atau biasa disebut perdagangan elektronik adalah pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet dan jaringan komputer. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan kedalam E-Commerce seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet semakin maju merupakan salah satu penyebab berkembangnya E-Commerce. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga komunikasi dan interaksi antar satu instansi dengan orang lain. Dengan begitu diharapkan akan sampai kepada khalayak dengan cepat, efisien, dan mudah diakses dimana saja tanpa perlu membuang banyak waktu untuk mencari-cari informasi yang dibutuhkan. Bagi kalangan dunia usaha, internet merupakan sarana yang paling tepat untuk mempromosikan suatu produknya dimana persaingan bisnis semakin ketat menggencarkan promosi didalam maupun luar negeri. Dan tujuan dari pembuatan E-Commerce yaitu memberikan kemudahan *customer* dalam menerima informasi produk lama dan baru serta dalam pengolahan data transaksi dari Putro Harto Candle.

Sistem adalah rangkaian komponen yang berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Beberapa sistem terdiri dari subsistem

yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar. [1]. Setelah memahami tentang sistem, dalam perancangan sistem informasi kita harus memahami konsep dasar dari sistem informasi itu sendiri. [2] Sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, menganalisis, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

Penelitian terdahulu [3] yaitu Sistem Informasi E-Commerce Untuk Jaringan Penjualan Sepeda Motor Bekas Kabupaten Kampar (Studi Kasus: Adira Finance). Masalah yang terjadi yaitu promosi yang ada masih menggunakan media kertas, brosur dan yang sejenis lainnya. Hal itu dapat menghambat promosi produk-produk menjadi kurang efektif. Semakin banyaknya variasi, merek dan jenis sepeda motor beredar membuat para konsumen bingung untuk memilih sepeda motor yang akan dibelinya. Hal tersebut akan menjadi kendala bila para pelangganya yang mempunyai aktivitas padat atau tidak memiliki waktu luang yang banyak, jika hanya sekedar melihat produk-produk yang akan dipilih oleh konsumen di showroom-showroom tersebut. Dalam penelitian ini Sistem informasi dibangun menggunakan metode Rational Unified Process dan Object Oriented Analysis and Design dan pengujiannya dilakukan menggunakan blackbox dan User Acceptance Test. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah-masalah yang

terjadi dan sistem yang berjalan dapat berjalan dengan baik dan berkembang. Hasil dari penelitian ini adalah Sistem E-Commerce dapat memperluas dalam segi promosi dan memudahkan konsumen dalam membeli dan memilih sepeda motor yang diinginkan.

Dari kedua penelitian ini dapat disimpulkan tujuan penelitian yang diterapkan diharapkan mampu memberikan kemudahan pada para pelanggan dalam menerima informasi, serta dapat membantu Putro Harto Candle dalam mempromosikan produk serta dalam pengolahan data dan pembuatan laporan.

Perdagangan elektronik (*electronic commerce*) atau biasa disebut (*e-commerce*) mencakup proses pembelian, penjualan, pembayaran, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Beberapa orang memandang istilah perdagangan (*e-commerce*) hanya untuk menjelaskan transaksi yang dapat dilakukan antar mitra bisnis. [4].

Home industry atau usaha di rumah adalah tempat tinggal yang merangkap tempat usaha, baik itu berupa usaha jasa, kantor hingga perdagangan. Semula pelaku home *industry* yang memiliki desain ini adalah kalangan enterpreneur dan profesional, yang sekarang mulai meluas pada kalangan umum, untuk memiliki lokasi yang strategis untuk tempat berkembangnya usaha jenis rumahan ini tidak terlepas dari berkembangnya virus enterpreneur/kewirausahaan yang berperan membuka pola pikir ke depan masyarakat bahwa rumah bukan hanya sebagai tempat tinggal namun dapat digunakan juga sebagai tempat mencari penghasilan). [5].

Penjualan merupakan bagian dari promosi dan promosi adalah keseluruhan sistem pemasaran yang dilakukan terhadap keberlangsungan usaha. [6].

2. METODE PENELITIAN

2.1. Identifikasi

Dalam menemukan masalah yang terjadi, penulis menggunakan jenis penelitian kuisioner pada Putro Harto Candle dan ditunjukkan kepada para pegawai selaku informan.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan identifikasi kebutuhan yang penulis lakukan pada Putro Harto Candle diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Penulis melakukan metode wawancara dengan membuat pertanyaan kepada pihak yang terkait secara terstruktur untuk melengkapi data yang akan diperoleh. Wawancara dilakukan dengan

mewawancarai staf penjualan dari Putro Harto Candle.

b. Observasi

Dilakukan pengamatan dengan langsung ada ditempat terjadinya proses bisnis Putro Harto Candle yang sedang berjalan.

c. Analisa Dokumen

Pengumpulan data dalam penelitian dengan mencari informasi berdasarkan dokumen berjalan yang terkait agar diperoleh informasi yang akurat sebagai bahan kebutuhan sistem yang akan penulis buat.

d. Studi Kepustakaan

Penulis mengerjakan studi kepustakaan dari buku dan referensi yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti, serta juga dilakukan pencarian informasi tambahan menggunakan internet.

2.3. Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Di dalam metode penelitian kuantitatif yang menggunakan teknik analisis data kuantitatif merupakan suatu kegiatan sesudah data dari seluruh responden atau sumber data-data lain semua terkumpul. Teknik analisis data kuantitatif didalam penelitian kuantitatif yaitu menggunakan statistik. Statistik inferensial meliputi statistik parametris dan juga statistik non parametris.

b. Teknik Analisis Data Kualitatif

Dalam melakukan teknik analisis data kualitatif penelitian yang didapatkan dari berbagai sumber dan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan juga dilakukan secara terus menerus. Maka akan mengakibatkan variasi data yang sangat tinggi. Data yang didapatkan pada dasarnya adalah data kualitatif sehingga teknik analisis data yang dipakai belum mempunyai pola yang jelas. Maka dari itu sering mengalami kesulitan didalam melakukan suatu analisa.

2.4. Perancangan Sistem

a. Unified Modeling Language (UML)

1. Activity Diagram
2. Usecase Diagram
3. Package Diagram
4. Entity Relationship Diagram (ERD)
5. Logical Record Structure (LRS)
6. Spesifikasi Basis Data

b. Web Modeling Language (WebML)

1. Webratio
2. Visio 2016

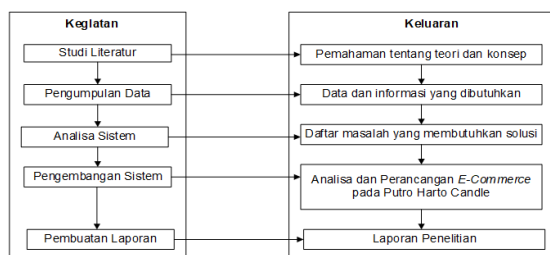
2.5. Metode Implementasi Sistem

Pada proses implementasi sistem penulis menggunakan metode *waterfall*. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perangkat lunak

yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

2.6. Langkah-Langkah Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah penelitian dalam kegiatan analisis dan desain pada Putro Harto Candle yang digambarkan pada gambar 1 dibawah:



Gambar 1. Langkah Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku dan juga internet untuk melengkapi perbendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

b. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap proses yang sedang berjalan pada sistem penjualan Putro Harto Candle. Sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

c. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat menemukan kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi pada sistem Penjualan pada Putro Harto Candle. Sehingga peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut.

d. Pengembangan Sistem

Pada Tahap ini dilakukan Pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall*.

e. Pembuatan Laporan

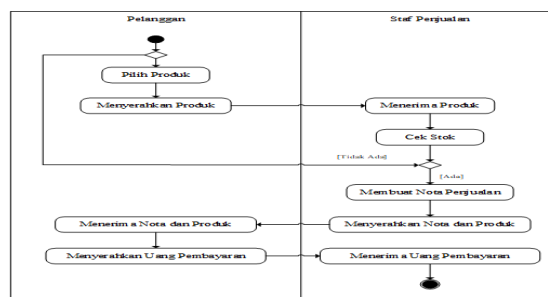
Pada tahapan ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang sistem yang sedang dibangun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Sistem Berjalan

a. Activity Diagram Proses Penjualan Produk

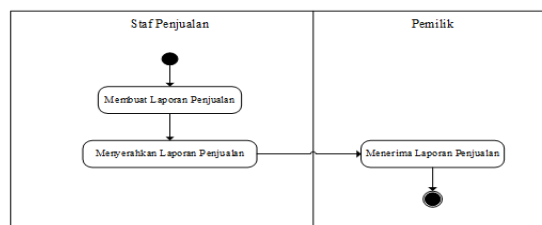
Pada proses penjualan barang, pelanggan menentukan produk yang akan dibeli dengan melihat dan memilih lilin yang ada pada Putro Harto Candle lalu diberikan kepada staf penjualan Putro Harto Candle. Kemudian staf penjualan menerima lilin yang sudah dipilih pelanggan lalu membuat nota penjualan dan menyerahkan nota beserta produk kepada pelanggan, kemudian pelanggan membayar sesuai dengan harga, yang terlihat pada gambar 2:



Gambar 2. Activity Diagram Proses Penjualan Produk

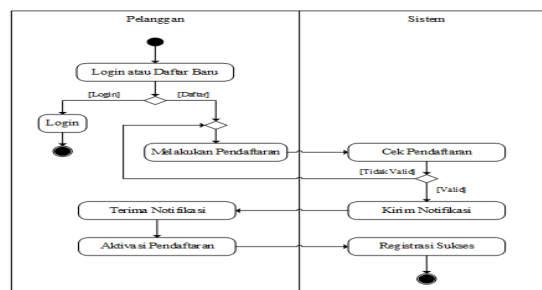
b. Activity Diagram Proses Cetak Laporan Penjualan

Staf penjualan dapat mencetak laporan penjualan. Laporan ini berisi data penjualan di Putro Harto Candle dalam kurun waktu perbulan.



Gambar 3. Activity Diagram Cetak Laporan Penjualan

3.2. Analisis Sistem Usulan

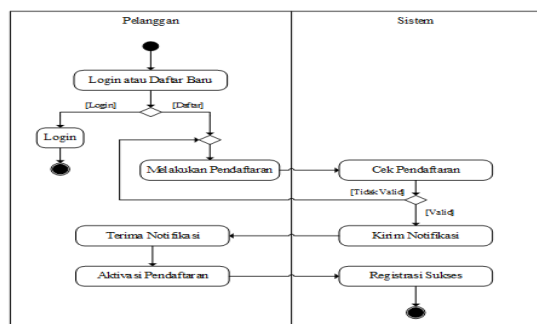


Gambar 4. Activity Diagram Proses Registrasi Pelanggan

1) Activity Diagram Proses Registrasi Pelanggan

Setiap pelanggan yang ingin berbelanja diharuskan terlebih dahulu melakukan pendaftaran. Dari proses pendaftaran akan di cek oleh sistem dan ketika data pendaftaran valid sistem akan

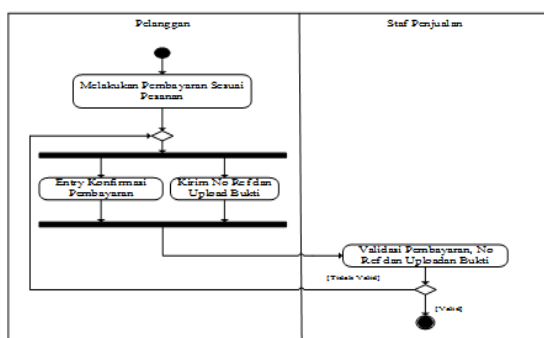
mengirimkan notifikasi ke pelanggan untuk pelanggan mengaktifkannya.



Gambar 5. Activity Diagram Proses Pemesanan Produk

2) Activity Diagram Proses Pemesanan Produk

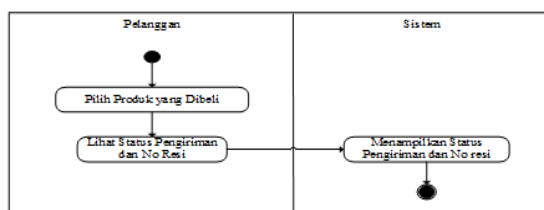
Pelanggan bisa memilih produk yang diinginkan dan memasukkannya ke keranjang belanja beserta jumlah produk yang dipesannya, setelah itu melakukan input data pribadi. Ketika pemesanan berhasil, sistem akan mengirimkan notifikasi pesanan produk.



Gambar 6. Activity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran

3) Activity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran

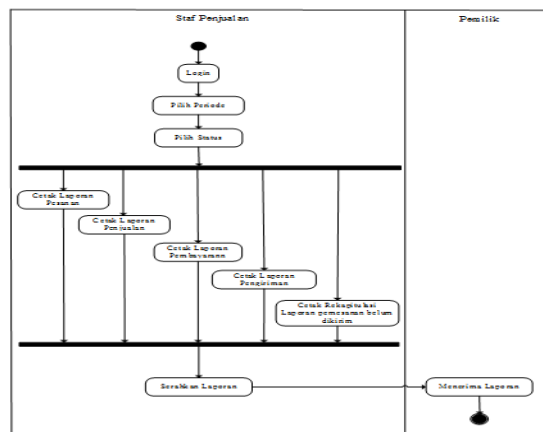
Berdasarkan pesanan yang dibuat oleh pelanggan dan dikonfirmasi oleh sistem, pelanggan harus melakukan pembayaran sesuai dengan pesanan yang telah dibuat via transfer. Setelah melakukan pembayaran maka pelanggan harus melakukan konfirmasi pembayaran dengan menginput nomor referensi dan mengunggah foto bukti transfer dan pembayaran kemudian di validasi oleh staf penjualan.



Gambar 7. Activity Diagram Proses Lihat Status Pengiriman

4) Activity Diagram Proses Lihat Status Pengiriman

Ketika pesanan sudah dibayarkan dan dikirim oleh pihak penjual, pelanggan dapat melihat status pengiriman dan no resi untuk dapat memantau produk yang dibeli.



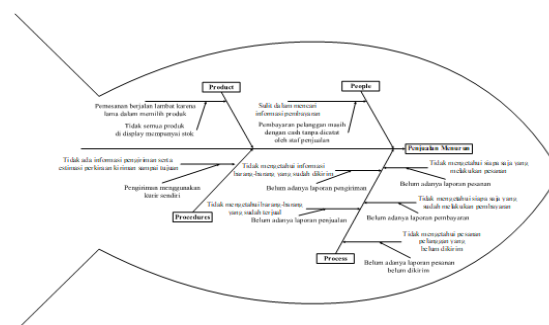
Gambar 8. Activity Diagram Proses Cetak Laporan

5) Activity Diagram Proses Cetak Laporan

Staf penjualan bisa mencetak laporan berupa laporan pesanan, laporan penjualan, laporan pembayaran, laporan pengiriman, dan rekapitulasi laporan pemesanan belum dikirim. Laporan pesanan berisi data pemesanan yang belum lunas, laporan penjualan berisi data pemesanan yang sudah lunas dan sudah dikirim, laporan pembayaran berisi data pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan, laporan pengiriman berisi data barang yang sudah dikirim dan rekapitulasi laporan pemesanan belum dikirim yang berisi rekapitulasi pemesanan-pemesanan yang dilakukan pelanggan yang belum dikirim.

3.3. Analisis Masalah

Diagram tulang ikan atau *fishbone diagram* adalah salah satu metode/tool di dalam meningkatkan kualitas. Sering juga diagram ini disebut dengan diagram Sebab-Akibat atau *cause effect diagram* Untuk menganalisa masalah yang ada pada Putro Harto Candle, penulis menggunakan diagram sebab akibat (*Fishbone*). Analisa masalah digambarkan pada gambar berikut ini:



Gambar 9. Fishbone Diagram

Berikut adalah penjelasan dari gambar diagram *fishbone* yang telah digambarkan pada gambar 9:

a. Faktor *Product*:

Tidak semua produk di display mempunyai stok, sehingga pemesanan berjalan lambat karena lama dalam memilih produk.

b. Faktor *Procedure*:

Pengiriman masih menggunakan kurir sendiri sehingga tidak ada informasi pengiriman serta estimasi perkiraan kiriman sampai tujuan.

c. Faktor *People*:

Pembayaran pelanggan masih dengan *cash* tanpa dicatat oleh staf penjualan, sehingga sulit dalam mencari informasi pembayaran.

d. Faktor *Process*:

- 1) Belum adanya laporan pesanan sehingga tidak mengetahui siapa saja yang sudah melakukan pesanan.
- 2) Belum adanya laporan pembayaran sehingga tidak mengetahui siapa saja yang sudah melakukan pembayaran.
- 3) Belum adanya laporan pembayaran sehingga tidak mengetahui siapa saja yang sudah melakukan pembayaran.
- 4) Belum adanya laporan pengiriman sehingga tidak mengetahui informasi barang-barang yang sudah dikirim.
- 5) Belum adanya laporan penjualan sehingga tidak mengetahui informasi barang-barang yang sudah terjual.
- 6) Belum adanya laporan pesanan belum dikirim sehingga tidak mengetahui pesanan pelanggan yang belum dikirim.

3.4. Identifikasi Kebutuhan

Berikut ini adalah identifikasi kebutuhan yang dirasakan perlu dalam proses penjualan pada Putro Harto Candle:

a. Kebutuhan : Data Produk

Masalah: : Belum adanya data produk, hanya mengandalkan nama produk

Usulan : Perlu dibuatkan sistem informasi yang memuat data produk ketika transaksi.

b. Kebutuhan : Data Kota

Masalah : Belum adanya data kota beserta tarif yang dibutuhkan untuk harga kirim

Usulan : Perlu dibuatkan sistem informasi yang memuat data kota beserta tarif kirim ketika transaksi.

c. Kebutuhan : Data Pelanggan

Masalah : Belum adanya data dari pelanggan untuk dijadikan identitas

Usulan : Perlu dibuatkan sistem informasi yang memuat data pelanggan ketika transaksi dengan cara *register*.

d. Kebutuhan : Data Isi Keranjang Belanja

Masalah : Tidak adanya informasi produk yang diminati dan ingin dibeli oleh pelanggan

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk tempat pelanggan *menglist* barang yang ingin dibeli

e. Kebutuhan : Data Buat Pesanan

Masalah : Belum adanya data produk yang ingin dipesan oleh pelanggan

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk tempat pelanggan memesan produk yang ingin dibeli

f. Kebutuhan : Data Konfirmasi Pembayaran

Masalah : Belum adanya data pembayaran yang dibayarkan oleh pelanggan

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk tempat pelanggan memesan produk yang ingin dibeli

g. Kebutuhan : Data Lihat Status Pengiriman

Masalah : Belum adanya data produk yang sudah dikirimkan oleh penjual

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk tempat pelanggan dapat melihat status barang yang sudah dibeli dan dikirim

h. Kebutuhan : Data Cetak Laporan Pesanan

Masalah : Setiap pesanan yang ada tidak tercatat datanya

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pesanan

i. Kebutuhan : Data Cetak Laporan Pesanan

Masalah : Setiap pesanan yang ada tidak tercatat datanya

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pesanan

j. Kebutuhan : Data Cetak Laporan Penjualan

Masalah : Sulit untuk staf penjualan dan pemilik dalam mencari informasi penjualan karena masih dengan pembukuan

Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang penjualan

- k. Kebutuhan : Data Cetak Laporan Pembayaran
 Masalah : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pembayaran
 Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pembayaran
- l. Kebutuhan : Data Cetak Laporan Pengiriman
 Masalah : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pengiriman produk
 Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pengiriman
- m. Kebutuhan : Data Cetak Rekapitulasi Laporan pesanan belum dikirim
 Masalah : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pesanan yang belum dikirim
 Usulan : Perlu dibuatkan sistem untuk mempermudah staf penjualan/pemilik mencari info tentang pesanan yang belum dikirim

3.5. Perancangan Sistem

a. Package Diagram

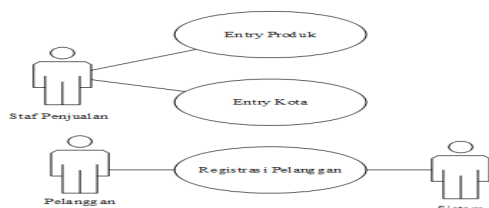
Pada *Package Diagram Main* terdapat tiga diagram *package*, yaitu *package master*, *package transaksi* dan *package laporan* yang ada pada gambar 10.



Gambar 10. Use Case Diagram Package Main

b. Use Case Diagram Master

Pada *use case diagram master* terdapat *use case entry produk*, *use case entry kota* dan *use case registrasi pelanggan* yang ada pada gambar 11.



Gambar 11. Use Case Diagram Master

c. Use Case Diagram Transaksi

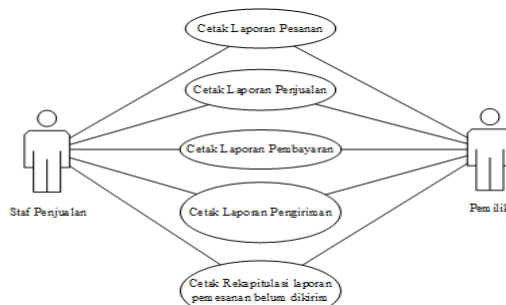
Pada *use case diagram package transaksi* terdapat *use case isi keranjang belanja*, *use case diagram buat pesanan*, *use case diagram konfirmasi pembayaran*, dan *use case diagram lihat status pemesanan* yang dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Use Case Diagram Transaksi

d. Use Case Diagram Laporan

Pada *use case diagram laporan* terdapat *use case diagram cetak laporan pesanan*, *use case diagram cetak laporan penjualan*, *use case diagram cetak laporan pembayaran*, *use case diagram cetak laporan pengiriman*, dan *use case diagram cetak rekapitulasi laporan pemesanan belum dikirim* yang dapat dilihat pada gambar 13.

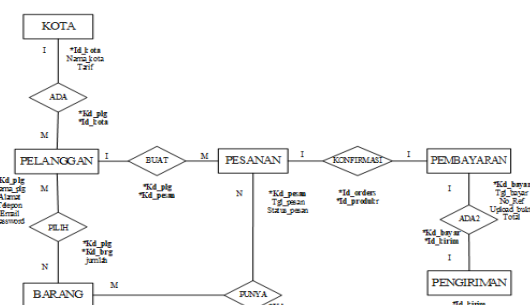


Gambar 13. Use Case Diagram Laporan

3.6. Model Data

a. Entity Relationship Diagram

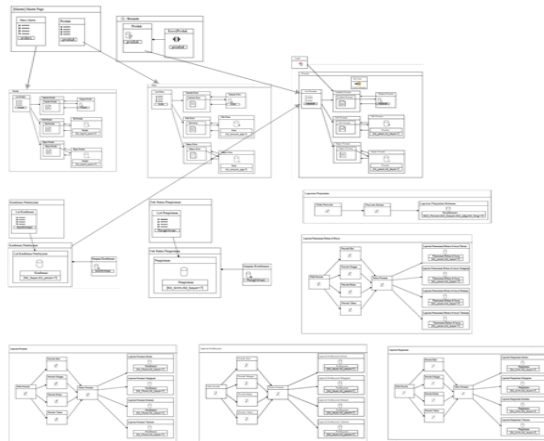
Berikut adalah gambaran dari *Entity Relationship Diagram* yang dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.7. Permodelan Aplikasi WebDynamic

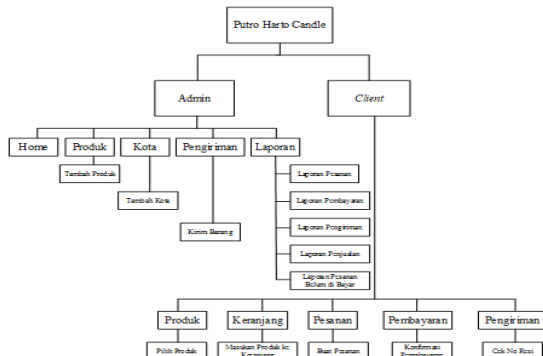
Berikut adalah penggambaran dari permodelan aplikasi *webdynamic* yang dapat dilihat dari gambar 16.



Gambar 15. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.8. Struktur Menu (Struktur Tampilan)

Berikut ialah struktur menu/struktur tampilan yang penulis rancang untuk sistem *E-Commerce* yang sedang dirancang, dapat dilihat dalam gambar 17.



Gambar 16. Struktur Menu (Menu Tampilan)

3.9. Rancangan Layar

Berikut ini beberapa rancangan layar rancangan sistem usulan.

a. Rancangan Layar Isi Keranjang Client

Gambar 17. Rancangan Layar Isi Keranjang Client

Deskripsi rancangan layar pada gambar 18:

Pada rancangan layar isi keranjang *client*, terdapat kode yang akan terisi sendiri karena *autonumber*, lalu *client* memilih jumlah produk yang ingin pesan, lalu *client* dapat melihat keterangan produk yang ingin dipesan dan yang terakhir *client* dapat membuat pesanan dengan memilih buat pesanan.

b. Rancangan Layar Pesanan Client

Gambar 18. Rancangan Pesanan Client

Deskripsi rancangan layar pada gambar 19:

Pada rancangan layar pesanan *client*, terdapat kode yang akan terisi sendiri karena *autonumber*, lalu tanggal pesanan akan keluar sesuai tanggal dimana pesanan dibuat, lalu *client* dapat melihat status pesannya, dan yang terakhir dapat mengupload atau melakukan pembayaran.

c. Rancangan Layar Pembayaran Client

Gambar 19. Rancangan Layar Pembayaran Client

Deskripsi rancangan layar pada gambar 20:

Pada rancangan layar pembayaran *client*, terdapat kode yang akan terisi sendiri karena *autonumber*, lalu *client* dapat melihat informasi produk beserta nominal yang ingin yang dibayarkan dan yang terakhir *client* diwajibkan mengupload bukti transfer.

d. Rancangan Layar Pengiriman Admin

Gambar 20. Rancangan Layar Pembayaran Client

Deskripsi rancangan layar pada gambar 21:

Pada rancangan layar pengiriman *admin*, terdapat kode yang akan terisi sendiri karena *autonumber*, lalu *admin* dapat melihat informasi produk yang dibeli oleh pelanggan dan informasi pembayaran oleh pelanggan beserta bukti dan yang terakhir jika semua sudah sesuai ketentuan, *admin* dapat mengirimkan produk yang dibeli pelanggan.

3.10. Rancangan Keluaran Laporan

Berikut ini adalah gambaran rancangan keluaran laporan.

a. Rancangan keluaran laporan pesanan

Rancangan keluaran laporan pesanan yang ada pada gambar 22.

Gambar 21. Rancangan keluaran laporan pesanan

b. Rancangan keluaran laporan pembayaran

Rancangan keluaran laporan pembayaran dapat dilihat pada gambar 23.

Gambar 22. Rancangan keluaran laporan pembayaran

c. Rancangan keluaran laporan pengiriman

Rancangan keluaran laporan pengiriman dapat dilihat pada gambar 24.

Gambar 23. Rancangan keluaran laporan pengiriman

d. Rancangan keluaran laporan penjualan

Rancangan keluaran laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 24.

Gambar 24. Rancangan keluaran laporan pengiriman

e. Rancangan keluaran laporan pesanan belum dibayar

Rancangan keluaran laporan pesanan belum dibayar dapat dilihat pada gambar 25.

Gambar 25. Rancangan keluaran laporan pesanan belum dibayar

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penulis selama melakukan riset pada Putro Harto Candle, maka penulis dapat mengambil kesimpulan.

- Tidak semua produk di display mempunyai stok, sehingga pemesanan berjalan lambat karena lama dalam memilih produk., dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, dapat dibuatkan sistem yang salah satu kegunaannya untuk mengetahui jumlah barang yang di stok oleh perusahaan agar staf penjualan tahu jumlah produk yang perusahaan stok.
- Pengiriman masih menggunakan kurir sendiri sehingga tidak ada informasi pengiriman serta estimasi perkiraan kiriman sampai tujuan, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, sistem dapat membuatkan bagian dimana dalam proses pengiriman pelanggan dapat langsung memilih kurir online yang dimana dalam prosesnya semua tercatat dari info pengiriman, resi, serta estimasi waktu kiriman akan sampai.

- c. Pembayaran pelanggan masih dengan *cash* tanpa dicatat oleh staf penjualan, sehingga sulit dalam mencari informasi pembayaran, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, pelanggan dapat kemudahan bertransaksi dengan membayar via transfer dan staf penjualan dapat kemudahan dalam mencari informasi pembayaran karena informasi pembayaran pelanggan akan masuk kedalam sistem dan staf penjualan akan mudah dalam mencari informasi tersebut.
- d. Belum adanya laporan pesanan sehingga tidak mengetahui siapa saja yang sudah melakukan pesanan, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, dapat dibuatkannya modul laporan pemesanan di dalam sistem untuk membantu staf penjualan maupun pemilik untuk mencari data-data pesanan secara keseluruhan, terutama yang melakukan pesanan.
- e. Belum adanya laporan pembayaran sehingga tidak mengetahui siapa saja yang sudah melakukan pembayaran, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, dapat dibuatkannya modul laporan pembayaran di dalam sistem untuk membantu staf penjualan maupun pemilik untuk mencari data-data pelanggan yang sudah melakukan pembayaran.
- f. Belum adanya laporan pengiriman sehingga tidak mengetahui informasi barang-barang yang sudah dikirim, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, dapat dibuatkannya modul laporan pengiriman di dalam sistem untuk membantu staf penjualan maupun pemilik untuk mencari data pesanan pelanggan yang sudah dikirim.
- g. Belum adanya laporan penjualan sehingga tidak mengetahui informasi barang-barang yang sudah terjual, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, dapat dibuatkannya modul laporan penjualan di dalam sistem untuk membantu staf penjualan maupun pemilik untuk mencari data-data barang yang sudah terjual.
- h. Belum adanya laporan pesanan belum dikirim sehingga tidak mengetahui pesanan pelanggan yang belum dikirim, dan dengan rancangan sistem *E-Commerce*, dapat dibuatkannya modul laporan pesanan belum dikirim di dalam sistem untuk membantu staf penjualan maupun pemilik untuk mencari data-data pesanan pelanggan yang prosesnya terhambat dan menyebabkan pesanan menjadi belum dikirim.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Romney dan Steinbart, *Accounting Information System diterjemahkan oleh Kikin Sakinah*, Sutabri, Tata. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2015
- [2] Sutarman, *Buku Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- [3] Handayani, Sri, Anofrizen dan M.Jazman, Sistem Informasi *E-Commerce* Untuk Jaringan Penjualan Sepeda Motor Bekas Kabupaten Kampar (Studi Kasus: Adira Finance), *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 2, No.2, Agustus 2016, E-ISSN 2502-8995 ISSN 2460-8181, 2016.
- [4] Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T.P., and Turban, D.C., *Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective*. 8th Ed., 2015.
- [5] Alkim, *Entrepreneur Sejak Dini*, Jakarta, PT. Alkim Alkali Kimyam, 2012.
- [6] Thamrin dan Francis, *Manajemen Pemasaran*, Raja Grafindioi Persada, 2012.