

## PERANCANGAN E-COMMERCE UNTUK MEMPERMUDAH PENJUALAN STUDI KASUS: XYZ

Rakha Luri Mubarak<sup>1)</sup>, Agus Umar Hamdani<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur  
<sup>1,2</sup>Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260  
 E-mail: [rakhaluri22@gmail.com](mailto:rakhaluri22@gmail.com)<sup>1)</sup>, [agus.umarhamdani@budiluhur.ac.id](mailto:agus.umarhamdani@budiluhur.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

XYZ merupakan sebuah badan usaha perorangan yang bergerak didalam bidang penjualan makanan dan aksesoris hewan didirikan pada tanggal 09 Januari 2008, berlokasi di Jl.Cilandak KKO No.48 Jakarta Selatan. Pada XYZ tersebut, penulis melakukan perancangan e-commerce untuk mempermudah penjualan. Dimana sistem yang sedang berjalan pada XYZ. Belum dilakukan secara efektif seperti mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi pesanan dari customer karna pemesanan hanya melalui media suara dan tidak ada nya dokumen untuk merekam pesan customer sehingga barang yang di pesan customer tidak sesuai. Dengan adanya teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini, sangat mungkin untuk mendukung proses untuk mempermudah penjualan menjadi lebih efisien. Masalah tersebut menjadi sebuah peluang besar untuk menangani masalah yang terjadi pada XYZ. Dengan merancang sistem mempermudah penjualan secara online dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi XYZ. Sehingga dapat memudahkan kegiatan penjualan serta mampu bertahan lama dan bersaing ketat dengan penyedia layanan jasa serupa seperti yang ada pada saat ini. Penulis mengimplementasikan dengan menggunakan PHP, dan menggunakan database MySQL. Hasil akhir dari penelitian ini adalah perancangan sistem e-commerce untuk mempermudah penjualan yang berbasis web, dapat membantu XYZ dalam mengatasi dan menangani masalah-masalah yang sering terjadi.

**Kata kunci:** Perancangan, e-commerce, Sistem Informasi perancangan e-commerce.

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi sudah memasuki hampir kesemua bidang usaha, kebutuhan sistem informasi ini sangat dibutuhkan untuk melakukan pengolahan data yang akurat dan tepat. Dengan adanya teknologi informasi dapat membuat suatu sistem terkomputerisasi dimana sistem ini sangat mendukung kemudahan, kecepatan, keakuratan dalam mengumpulkan, mengolah dan menyimpan data menjadi lebih efektif. Menurut Sondang Siagian, efektivitas itu adalah sebuah pemanfaatan sumber daya, saran dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan beberapa barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya [1]. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dibutuhkan adanya sistem informasi pada suatu bidang usaha untuk memudahkan dan meningkatkan produktivitas kerja.

### 2. STUDI LITERATUR

#### 2.1. Pengertian-pengertian

Tata Sutabri mengungkapkan bahwa: "Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdapat didalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan atas pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial

dengan kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan suatu keputusan". [2]

Menurut Hamim Tohari et al., mendefinisikan sistem sebagai berikut: "Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel- variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, serta saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selain itu, sistem juga bisa didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditentukan" [3]

Menurut Hamim Tohari et al. mendefinisikan informasi sebagai berikut: "Informasi adalah data yang sudah diproses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunaannya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang mempunyai arti tersendiri". [4]

#### 2.2. Teori Penjualan

Menurut Kotler, penjualan adalah proses sosial manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan dan menawarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. [5] Simamora,

menyatakan penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan melupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa. [6]

### 2.3. Pengertian E-commerce

Ahmadi dan Hermawan mendefinisikan e-commerce sebagai berikut: “Electronic Commerce adalah pembelian atau penjualan barang dan jasa, antara individu, perusahaan, rumah tangga, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lain-lainnya, yang diterapkan menggunakan media komputer pada jaringan.” [7].

### 2.4. Keuntungan dan Kerugian E-commerce

Menurut Ahmadi dan Hermawan keuntungan e-commerce adalah sebagai berikut:

- Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
- Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
- Menurunkan biaya operasional (operating cost). [8]

Disamping semua keuntungan yang ada e-commerce juga mempunyai kerugian, seperti yang dikemukakan oleh Ahmadi dan Hermawan sebagai berikut:

- Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan. Seorang penipu mentrasfer uang dari rekening satu ke rekening lainnya atau dia telah mengganti semua data finansial yang ada.
- Pencurian informasi rahasia yang berharga. Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.
- Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan. Kesalahan ini bersifat kesalahan nonteknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam. [9]

### 2.5. Pengertian PHP dan Database MySQL

Menurut Betha Sidik dalam bukunya dengan judul Pemrograman Web Dengan PHP menyebutkan bahwa PHP sebagai bahasa pemrograman membuat dokumen HTML yang akan dieksekusi pada server web, dokumen yang dihasilkan bukanlah dokumen yang dibuat dengan menggunakan editor teks ataupun editor teks HTML [10].

## 2.6. Penelitian Sebelumnya

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya

No Jurnal	ISSN 2442-4943
Judul	PEMBANGUNAN E-COMMERCE (PENJUALAN ONLINE) PADA TURPEZ SHOP
Masalah yang dibahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemasaran produk makanan hewan</li> <li>Promosi produk</li> </ul>
Metodologi yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Waterfall dengan alat analisis Flowmap</li> <li>Data Flow Diagram (DFD)</li> <li>Entity Relationship Diagram (ERD)</li> </ul>
Bahasa pemrograman dan database yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>PHP</li> <li>Macromedia Dreamweaver</li> <li>MySQL</li> </ul>
Hasil akhir	Prototipe aplikasi E-commerce (penjualan online) pet shop pada Turpez Shop yang dapat membantu meningkatkan penjualan bagi perusahaan.

No Jurnal	p-ISSN: 2527 - 9661
Judul	RANCANGAN APLIKASI PENITIPAN HEWAN BERORIENTASI OBJEK PADA JUANDA PETSOP AND CLINIC DEPOK
Masalah yang dibahas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penitipan hewan</li> <li>Penjualan produk makanan hewan</li> </ul>
Metodologi yang digunakan	Kualitatif
Bahasa pemrograman yang digunakan	Java
Hasil akhir	Perancangan aplikasi penitipan hewan pada Juanda Petshop and Clinic Depok dapat dijadikan sebagai salah satu solusi yang baik untuk meningkatkan mutu kualitas pelayanan.

## 2.7. Tinjauan Organisasi

XYZ adalah sebuah badan usaha perorangan yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan aksesoris hewan. XYZ berdiri pada tanggal 09 Januari 2008. XYZ adalah sebuah badan usaha perorangan yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan aksesoris hewan dengan kualitas terbaik yang terdapat di Jakarta Selatan, dengan didukung oleh penjualan makanan yang komplit dan aksesoris hewan yang menarik, menjadikan badan usaha ini maju pesat.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode jenis penelitian terapan (Research Applied) dengan cara pendekatan studi kasus. Penulis memulai penelitian dengan cara mendefinisikan masalah yang terjadi pada obyek penelitian ini, kemudian mengidentifikasi sebuah solusi permasalahan dengan cara pembuatan model sistem usulan yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

### 3.2. Obyek Penelitian

Pada Obyek penelitian tersebut penulis melakukan di bagian penjualan pada XYZ yang terletak di Jl.Cilandak KKO No.48 Jakarta Selatan.

### 3.3. Informan

Penulis mendapatkan sebuah hasil informasi dari informan yang terkait dalam proses bisnis yang terjadi pada layanan jasa XYZ, yaitu Kepala toko, Kasir, dan Customer.

### 3.4. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data penelitian didapatkan melalui dua sumber, yaitu:

#### a) Data Primer

Data Primer adalah data yang dihasilkan secara langsung dari sebuah hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber dan informan yang dianggap berpotensi dalam memberikan informasi yang tepat, akurat dan relevan terhadap penelitian ini. Yang termasuk di dalamnya adalah berupa dokumen bisnis yang digunakan oleh narasumber dan informan, antara lain sebagai berikut: data stok barang, data produk terlaku, struk pembelian.

#### b) Data Sekunder

Data sekunder adalah sebuah data pendukung data primer yang telah digunakan oleh pihak narasumber dan informan yang sesuai dengan topik yang menjadi pembahasan penulis saat ini, antara lain berupa sebuah: studi literatur, jurnal terdahulu dan buku yang terkait dengan topik.

### 3.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data penulisan dilakukan dengan cara:

#### 1. Wawancara (*Interview*)

Penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan cara wawancara secara langsung kepada para informan guna mendapatkan informasi mengenai masalah dan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

#### 2. Pengamatan (*Observasi*)

Penulis mengumpulkan data dengan tahap mengamati secara langsung ke tempat riset. Penulis dapat mengetahui secara jelas bagaimana cara kerja dari layanan jasa XYZ.

#### 3. Analisa Dokumen

Mengumpulkan data berdasarkan hasil sebuah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan keberlangsungan objek penelitian ini, yang nantinya akan dianalisa secara detail dan lebih lanjut.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis data, antara lain:

1. Analisa proses bisnis dilakukan dengan menguraikan proses bisnis berjalan dalam ruang lingkup penelitian, setelah itu akan dijabarkan menggunakan model Activity Diagram dengan alat bantu Redkoda 3.0.
2. Dalam analisa masalah dilakukan pembuatan Cause Effect Diagram dengan alat bantu Microsoft Visio 2016.

### 3.7. Perancangan Sistem

Teknik dalam merancang sistem usulan menggunakan metode Waterfall dengan alat bantu Unified Modelling Language (UML) yang dijelaskan sebagai berikut:

Adapun teknik yang digunakan untuk merancang sistem usulan, antara lain:

#### 1. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan sistem dilakukan setelah didapatkan permasalahan pada XYZ, kemudian permasalahan tersebut dibuatkan solusi dengan mengidentifikasi kebutuhan fungsional apa saja yang diperlukan serta kebutuhan non fungsional.

#### 2. Model Sistem

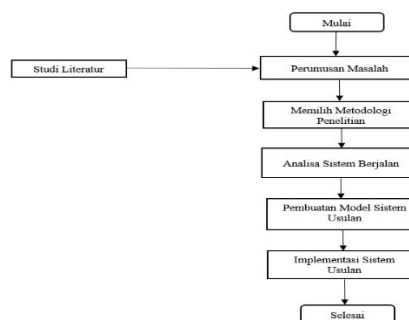
Pemodelan sistem usulan dengan Use Case Diagram dengan alat bantu Microsoft Visio 2016.

#### 3. Bahasa Pemrograman dan Database

Adapun bahasa pemrograman dan database yang digunakan adalah PHP dan menggunakan database MySQL.

### 3.8. Langkah-Langkah Penelitian

Berikut ini merupakan langkah demi langkah penelitian yang sedang berjalan yang dilakukan oleh penulis sendiri dalam memberikan sebuah solusi dari permasalahan dijelaskan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian

#### 1) Perumusan Masalah

Rumusan masalah adalah merupakan hasil dari metode observasi dan wawancara secara langsung kepada beberapa staf, admin atau *customer* yang berada pada XYZ.

#### 2) Studi Literatur

Studi Literatur ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah teori tentang layanan jasa layanan Pet Shop, serta dari teori umum tersebut yang berhubungan dengan rumusan permasalahan ini. Metode yang dilakukan secara langsung oleh peneliti yaitu dengan cara membaca berbagai sumber referensi dari artikel terdahulu dan dari skripsi yang telah dipublikasikan sebelumnya.

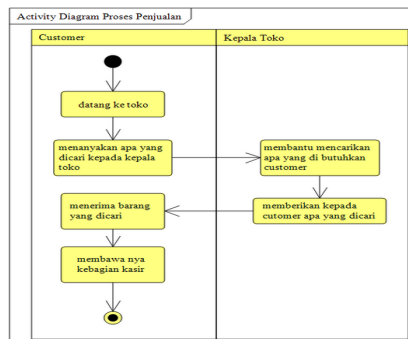
3) Menentukan Metodologi Penelitian  
 Sampai pada tahap ini, peneliti telah menentukan metodologi yang akan segera digunakan didalam menyelesaikan sebuah masalah-masalah penelitian. Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan Research Applied (penelitian Terapan).

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1. Analisa Proses Bisnis Berjalan**

a. *Activity Diagram* Proses Penjualan

Proses penjualan dijelaskan pada gambar 2 berikut ini:

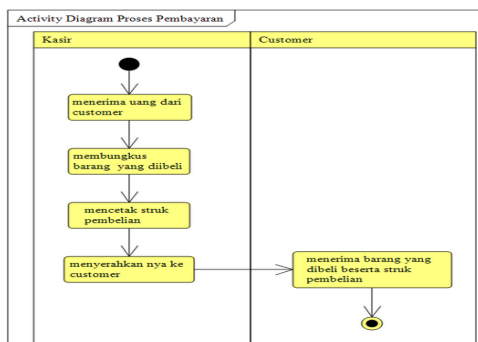


Gambar 2. Activity Diagram Proses Penjualan

- 1) Customer datang ke toko
- 2) Menanyakan apa yang dicari kepada kepala toko
- 3) Lalu kepala toko membantu mencari apa yang dibutuhkan oleh customer
- 4) Setelah menemukan apa yang dibutuhkan customer kepala toko langsung memberikannya kepada customer tersebut
- 5) Dan customer menerima barang yang dicari dan langsung membawanya ke bagian kasir.

b. *Activity Diagram* Proses Pembayaran

Proses pembayaran dijelaskan pada gambar 3 berikut ini:

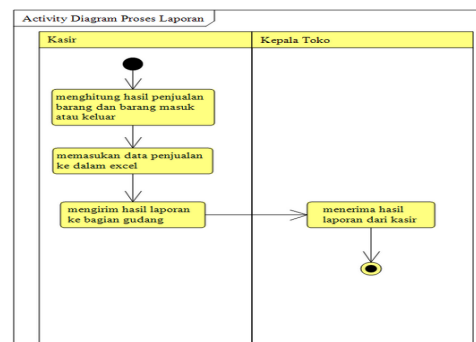


Gambar 3. Activity Diagram Proses Pembayaran

- 1) Kasir menerima uang dari customer
- 2) Lalu kasir membungkus barang yang dibeli customer
- 3) Dan mencetak struk pembelian
- 4) Kasir menyerahkan struk pembelian kepada customer
- 5) Customer menerima barang yang dibeli beserta struk pembelian

c. *Activity Diagram* Proses Laporan

Proses laporan dijelaskan pada sebuah gambar 4 berikut ini:

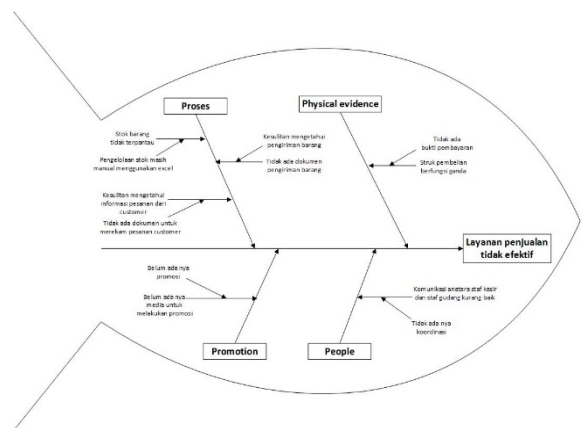


Gambar 4. Activity Diagram Proses Laporan

- 1) Kasir menghitung hasil penjualan barang dan barang masuk atau keluar
- 2) Dan memasukan data penjualan kedalam excel
- 3) Kasir mengirim hasil laporan penjualan ke bagian gudang
- 4) Bagian gudang menerima hasil laporan dari kasir

**4.2. Analisa Masalah**

Adapun masalah yang terjadi pada XYZ dijelaskan pada sebuah gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Fishbone Diagram

Menurut Asmoko Hindry, Diagram Fishbone sering juga disebut dengan istilah Diagram Ishikawa. Penyebutan diagram ini sebagai Diagram Ishikawa karena yang mengembangkan model diagram ini

adalah Dr. Kaoru Ishikawa pada sekitar Tahun 1960-an. Mengapa diagram ini dinamai diagram *fishbone*? Penyebutan diagram ini sebagai diagram *fishbone* karena diagram ini bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. [12]

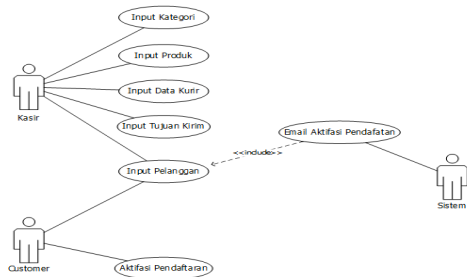
Tabel 2. Tabel Analisa Masalah

Kategori	Masalah	Penyebab	Akibat
Proses	Stok barang tidak terpantau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelolaan stok masih menggunakan excel</li> <li>• Stok barang tidak terupdate</li> </ul>	Barang jadi tidak bisa dijual
	Kesulitan mengetahui informasi pesanan dari customer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesanan hanya lewat suara</li> <li>• Tidak ada dokumen untuk merekam pesanan customer</li> </ul>	Barang yang dipesan tidak sesuai
	Kesulitan mengetahui pengiriman barang	Tidak ada dokumen pengiriman barang	Barang jadi salah kirim alamat
Promotion	Belum ada nya promosi	Belum ada media untuk melakukan promosi	Barang yang dijual tidak terlalu diketahui customer
People	Komunikasi antara staf kasir dan staf gudang kurang baik terkait stok barang	Tidak ada koordinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data stok barang tidak valid</li> <li>• Proses penjualan jadi terhambat</li> </ul>
Physical Evidence	Struk pembelian berfungsi ganda	Tidak ada bukti pembayaran	

### 4.3. Use Case Diagram

#### 1. Use Case Diagram Master

Proses master dijelaskan pada gambar 6 berikut ini:



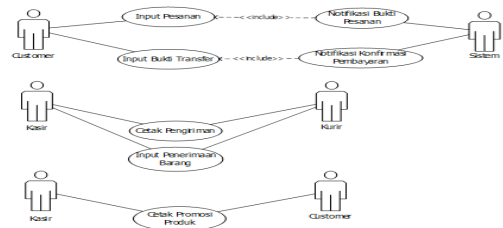
Gambar 6. Use Case Diagram Master

Kasir mengisi data kategori baru.

- Kasir mengisi data produk baru.
- Kasir mengisi data kurir baru.
- Kasir menginput alamat tujuan kirim baru.
- Kasir menginput data customer baru.
- Kasir akan mengecek pendaftaran customer.

#### 2. Use Case Diagram Transaksi

Proses transaksi dijelaskan pada gambar 7 berikut ini:

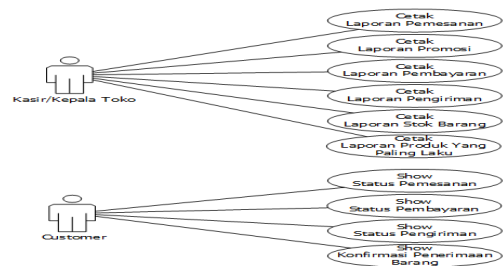


Gambar 7. Use Case Diagram Transaksi

- Customer menginput data pesanan.
- Kasir akan mengecek pesanan customer.
- Customer menginput bukti transfer.
- Kasir akan mengecek pembayaran customer.

#### 3. Use Case Diagram Cetak Laporan

Proses cetak laporan dijelaskan pada gambar 8 berikut ini:



Gambar 8. Use Case Diagram Cetak Laporan

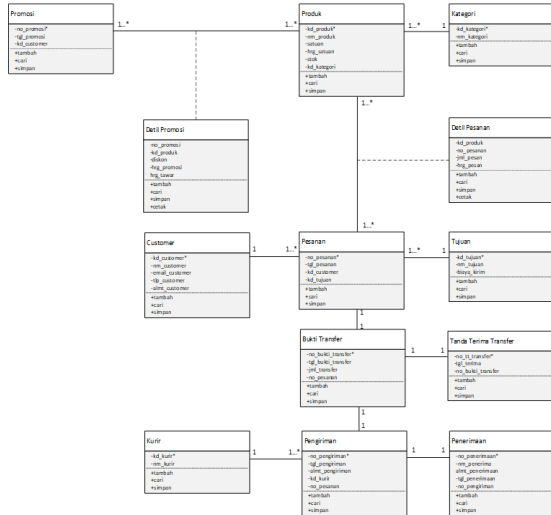
- Kasir menekan tombol cetak laporan pemesanan.
- Kasir menekan tombol cetak laporan promosi.
- Kasir menekan tombol cetak laporan pembayaran.
- Kasir menekan tombol cetak laporan pengiriman.
- Kasir menekan tombol cetak laporan stok barang.
- Kasir menekan tombol cetak laporan produk yang paling laku.

#### 4.4. Perancangan Berorientasi Obyek

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin adalah: “perancangan berorientasi obyek adalah sebuah tahapan perantara yang dapat digunakan untuk melakukan pemetaan terhadap spesifikasi atau kebutuhan terhadap sistem yang akan dibangun dengan menggunakan konsep berorientasi obyek ke dalam sebuah design yang bertujuan agar dapat mempermudah dalam melakukan sebuah implementasi terhadap pemrograman berorientasi sebuah obyek”. [12]

**4.5. Pemodelan Data**

Adapun *class diagram* yang dibuat penulis dijelaskan pada gambar 9 sebagai berikut:

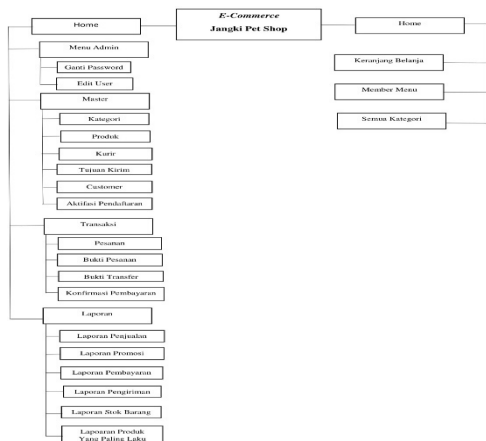


Gambar 9. Class Diagram

- a) Banyak promosi banyak produk
- b) 1 kategori banyak produk
- c) Banyak produk banyak pesanan
- d) 1 customer banyak pesanan
- e) 1 tujuan banyak pesanan
- f) 1 bukti transfer 1 pesanan
- g) 1 bukti transfer 1 tanda terima transfer
- h) 1 bukti transfer 1 pengiriman
- i) 1 kurir banyak pengiriman
- j) 1 pengiriman 1 penerimaan

**4.6. Struktur Tampilan Menu Utama**

Adapun struktur tampilan yang dibuat penulis dijelaskan pada sebuah gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Struktur Tampilan

- a) Terdapat 4 fitur untuk menu admin seperti Menu admin, master, transaksi, laporan

- b) Sedangkan untuk menu *customer* terdapat 3 menu seperti keranjang belanja, member menu, semua kategori

**4.7. Rancangan Layar**

**1. Tampilan Dashboard**

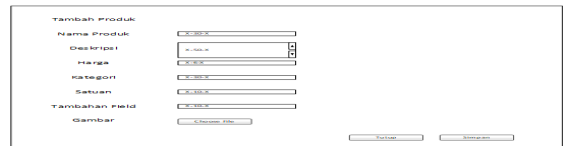
Tampilan *dashboard* ini digunakan untuk admin yang berfungsi sebagai halaman utama untuk melihat semua hasil laporan dan lain-lain nya.



Gambar 11. Tampilan Dashboard

**2. Tampilan Tambah Produk**

Tampilan tambah produk ini digunakan untuk admin yang berfungsi sebagai halaman untuk menambah kategori produk baru yang masuk kedalam toko



Gambar 12. Tampilan Tambah Produk

**3. Tampilan Customer**

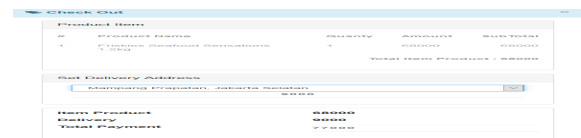
Tampilan customer ini digunakan untuk admin yang berfungsi sebagai halaman untuk mengetahui informasi lengkap data customer

No	Nama	Email	No HandPhone	Alamat	Alamat
01					

Gambar 13. Tampilan Customer

**4. Tampilan Order Produk**

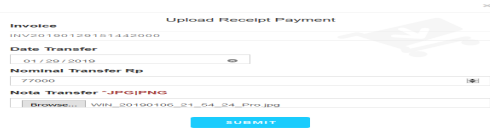
Tampilan order produk ini digunakan untuk user yang berfungsi sebagai halaman informasi produk yang sudah dipesan *customer*



Gambar 14. Tampilan Order Produk

**5. Tampilan Pembayaran**

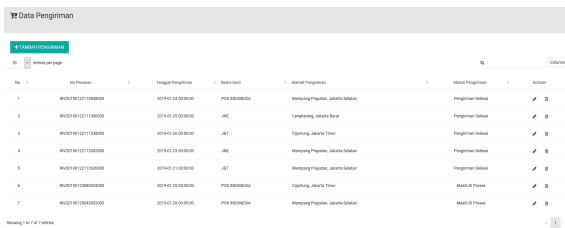
Tampilan pembayaran ini digunakan untuk user yang berfungsi sebagai proses pembayaran dan proses upload bukti transfer



Gambar 15. Tampilan Pembayaran

6. Tampilan Pengiriman

Tampilan pengiriman ini digunakan untuk admin yang berfungsi sebagai informasi pengiriman atau penambahan pengiriman pesanan customer



Gambar 16. Tampilan Pengiriman

4.8. Keluaran Laporan

1. Laporan Pemesanan Barang

Laporan pemesanan barang ini menampilkan hasil pemesanan barang selama satu bulan

**LAPORAN PEMESANAN BARANG**  
Periode : 20-01-2019 - 22-01-2019

No	No Pesanan	Tanggal Pesanan	Jumlah Pesanan	Nama Customer	Alamat Pemesanan
1	INV20190122111300000	2019-01-22 17:14:24	1	Toni	Cengkareng, Jakarta Barat
2	INV20190122111580000	2019-01-22 17:17:00	3	Aman	Cijantung, Jakarta Timur
3	INV20190122112002000	2019-01-22 17:21:17	1	Crizmo	Mampang Prapatan, Jakarta Selatan
4	INV20190122112620000	2019-01-22 17:27:45	1	reg	Mampang Prapatan, Jakarta Selatan

Gambar 17. Tampilan Laporan Pemesanan Barang

2. Laporan Pembayaran Barang

Laporan pembayaran barang ini menampilkan hasil pembayaran barang yang dilakukan customer selama satu bulan

**LAPORAN PEMBAYARAN BARANG**  
Periode : 20-01-2019 - 22-01-2019

No	No Pesanan	Tanggal Pembayaran	Jumlah Bayar	Nama Customer
1	INV201901221110848000	2019-01-22	77000	samsul
2	INV20190122112002000	2019-01-22	485000	Crizmo
3	INV20190122112620000	2019-01-20	510000	reg

Gambar 18. Tampilan Laporan Pembayaran

3. Laporan Promo

Laporan promo ini menampilkan hasil promosi yang dilakukan toko selama satu bulan

**LAPORAN PROMO**  
Periode : 20-01-2019 - 22-01-2019

No	Nama Produk	Discount %	Harga Promo
1	Pro Plus Asli Cof Salmon 2.5kg	5	247000
2	Friskies Seafood Sensations 1.2kg	10	61200
3	Paar Kucing Apel	5	47500
4	Paar Kucing Lemon	5	52250

Gambar 19. Tampilan Laporan Promo

5. KESIMPULAN

Ketika informasi menjadi suatu hal yang penting bagi semua aspek kehidupan, maka mengolah informasi sehingga menjadi berkualitas dan efisien, dibutuhkan suatu analisa dan rancangan.

Dalam analisa dan perancangan e-commerce pada XYZ terdapat beberapa kesimpulan:

- a) Dengan adanya fitur promosi maka mempermudah staf kasir dalam memperkenalkan produk-produk baru ke customer.
- b) Berkat adanya fitur stok barang dan update stok barang secara otomatis, maka memudahkan staf kasir dalam mengelolah data stok barang.
- c) Dengan adanya fitur pemesanan barang dan laporan pemesanan barang, maka membuat staf kasir menjadi lebih mudah dalam mengetahui pesanan dari customer dan tidak ada lagi kesalahan barang yang tidak sesuai.

Dalam rancangan e-commerce yang diusulkan ini, berharap agar rancangan yang telah dibuat oleh penulis dapat bermanfaat dengan baik, untuk kemajuan dan perkembangan perusahaan. Maka dari itu penulis akan mengusulkan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

- a) Pertama terlebih dahulu diadakannya pelatihan yang baik dan benar dalam penerapan penggunaan rancangan sistem ini kepada kasir atau user yang akan menggunakan sistem ini.
- b) Diperlukan jaringan internet dalam pengaksesan rancangan e-commerce ini.
- c) Perlunya untuk melakukan back-up data secara berkala dan terjadwal terhadap sebuah data-data yang riskan dan penting untuk meminimalisir keadaan yang tidak baik, seperti hilangnya data, dan data terkena virus.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Siagian, Sondang.. Teori Pengembangan Organisasi. Pengertian Efektivitas. Jakarta: Bumi Aksara , Pp 4. 2015
- [2] Sutabri, sutabri.. Analisa Sistem Informasi. Konsep Dasar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, Pp 38. 2012
- [3] Tohari, Hamim.. Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML. Pengertian Sistem. Yogyakarta: Andi, 2014, Pp 2.
- [4] Tohari, Hamim.. Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML..Pengertian Informasi. Yogyakarta: Andi, 2014, Pp 7.
- [5] Kotler.. Manajemen Pemasaran. Edisi 12. Jakarta: Erlangga. 2012
- [6] Simamora.. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: PT. Bumi Aksara Haji. 2010
- [7] Ahmadi, Candra dan Hermawan, Dadang..E-Business & E-Commerce. Pengertian e-commerce. Yogyakarta: Andi, 2013, Pp 7.

- [8] Ahmadi, Candra dan Hermawan, Dadang.. E-Business & E-Commerce. Keuntungan e-commerce. Yogyakarta: Andi, 2013, Pp 13.
- [9] Ahmadi, Candra dan Hermawan, Dadang.. E-Business & E-Commerce. Kerugian e-commerce. Yogyakarta: Andi, 2013, Pp 13-14.
- [10] Sidik, Betha.. Pemrograman Web dengan PHP. Bandung: Informatika, 2014 Pp 4.
- [11] Asmoko, Hindry.. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013 ). Jakarta: Rajawali Pers. 2014
- [12] A.S, Rosa,. dan M. Shalahuddin M. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung:Modula. 2013