

Sistem Informasi Penjualan Beras Berbasis Website

Eni Pudjiarti¹; Dini Nurlaela²; Wina Sulistyani³

^{1,2,3} Universitas Bina Sarana Informatika

¹epudjiarti@gmail.com, ²dini.dur@bsi.ac.id, ³sulistyani16@gmail.com

Abstract: The rapid development of the technology world requires technology users to keep up with its development. For this reason, new innovations have emerged in various aspects of life to facilitate human work. Sales are one aspect that is also growing rapidly. One new innovation that emerges is E-commerce or internet-based sales. E-commerce helps connect between sellers and buyers of different places through cyberspace. With the existence of E-commerce human work becomes more effective and efficient, because it can be accessed anytime and anywhere without limitation of time and region. Website is widely used for making E-commerce based sales systems. The website contains pages that are deepened in the form of information in the form of text, images, audio, video and animation that can be accessed by the public. The website-based sales system is very suitable for the sale of rice, because rice is one the staple foods of the Indonesian people and there are still many sellers who sell their rice products manually.

Keywords: Innovation, E-commerce, website, Rice Sales

Abstrak: Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat menuntut para pengguna teknologi untuk mengikuti perkembangannya. Untuk itu bermunculan berbagai inovasi-inovasi baru di berbagai aspek kehidupan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Penjualan adalah salah satu aspek yang juga berkembang pesat. Salah satu inovasi baru yang muncul yaitu E-commerce atau penjualan berbasis internet. E-commerce membantu menghubungkan antara penjual dan pembeli yang berbeda tempat lewat dunia maya. Dengan adanya E-commerce pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan efisien, karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa batasan waktu dan wilayah. Website banyak digunakan untuk pembuatan sistem penjualan berbasis E-commerce. Website berisi halaman-halaman yang didalamnya dapat berupa informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi yang dapat di akses masyarakat. Sistem penjualan berbasis website sangat cocok diterapkan untuk penjualan beras, karena beras merupakan salah satu makanan pokok masyarakat Indonesia dan masih banyak penjual yang menjual produk berasnya secara manual.

Kata kunci: Inovasi, E-commerce, website, Penjualan Beras



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author and IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi tersebut seiring dengan ditemukannya *internet*. *Internet* (*inter-network*) merupakan jaringan yang menggabungkan beberapa komputer yang terhubung dalam *internet protocol* (IP) yang mencakup secara luas ke seluruh dunia (Pratama & Darwati, 2017). Dengan adanya *internet* dapat menghubungkan satu dengan yang lain tanpa ada batasan wilayah dan waktu. Kapan pun, dimana pun, dan siapa pun dapat mengakses *internet* dengan mudah.

Salah satu pengembangan dari *internet* adalah *website*. *Website* berisi halaman-halaman yang didalamnya dapat berupa informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi yang dapat di akses masyarakat umum (Abdulloh, 2016). *Website* dapat digunakan untuk membuat profil suatu perusahaan, organisasi maupun individu, berdagang dalam bentuk *E-commerce*, bahkan dapat digunakan sebagai situs untuk kemanusiaan, dsb.

Penjualan merupakan bidang terpenting bagi berlangsungnya suatu perusahaan. Di zaman yang semakin canggih diperlukan inovasi-inovasi baru untuk bertahan di era persaingan teknologi yang semakin pesat. Masyarakat di tengah rutinitas yang padat membutuhkan inovasi baru yang instan, cepat, mudah dan terpercaya. Salah satu caranya adalah membuat sistem penjualan berbasis *online/E-commerce* yang dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun terutama untuk kebutuhan pokok seperti sandang, pangan dan papan. *E-commerce (Electronic Commerce)* adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer (afifah & supriyanta, 2018).

B. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. **Metode Observasi**
Penulis mengamati kegiatan yang berlangsung pada perusahaan yang bersangkutan, terutama pada sistem penjualan beras pada perusahaan tersebut yang masih menggunakan manual.
2. **Metode Studi Pustaka**
Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari referensi dari situs-situs *web* resmi yang ada di *internet*.
3. **Metode Wawancara**
Penulis mendapatkan informasi-informasi mengenai penjualan beras melalui proses tanya jawab baik dengan karyawan pada perusahaan yang bersangkutan, maupun dengan agen-agen beras di sekitarnya.

B. Metode Pengembangan Software

1. Analisis Kebutuhan Software

Pada proses ini penulis lebih mengutamakan mengenai proses penjualan beras berbasis objek. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penjualan dan memberikan kemudahan bagi para penjual maupun pembeli.

2. Desain

Informasi-informasi rancangan sistem yang ada pada sistem ini digambarkan menggunakan simbol-simbol yang terdapat pada diagram-diagram UML (*Unified Modeling Language*). UML (*Unified Modelling Language*) sebagai salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek (Fatmawati, 2016). Adapun diagram UML yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*. Sedangkan untuk spesifikasi *database* menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Dalam pembuatan program ini menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6*.

3. Code Generation

Pada tahap ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database* MySQL. Teknik pemrograman yang digunakan adalah teknik pemrograman yang terstruktur.

4. Testing

Testing merupakan proses yang digunakan untuk mengidentifikasi kelengkapan, keamanan, kualitas dan kesalahan dalam pengembangan *software*. Penulis menggunakan *Black Box Testing* untuk pengujiannya.

5. Support

Tahapan ini merupakan suatu kegiatan membantu memelihara sistem aplikasi yang telah dibuat agar keutuhan sistem dapat terjaga dari serangan virus atau orang lain yang tidak berhak membuka atau mengambil dan merusak sistem

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan sebuah proses penting bagi evaluasi program, karena melalui kegiatan ini akan dihasilkan gambaran yang jelas mengenai kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pengguna dan sistem.

1. Analisa Kebutuhan Pengguna

Spesifikasi kebutuhan pengguna yang ingin diterapkan pada sistem ini meliputi tersedianya suatu sistem informasi yang mampu memberikan fasilitas untuk mengakses informasi tentang sistem *website* penjualan beras. Adapun pada analisa kebutuhan pengguna ini dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Kebutuhan Pelanggan

Pada analisa kebutuhan pelanggan dapat memperoleh informasi mengenai berbagai macam produk beras yang ditawarkan pada *website* tersebut. Pelanggan dapat melihat beranda, semua produk, mengubah data diri, keranjang belanja, pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, masuk akun, kategori, merek serta melakukan transaksi pembelian.

b. Kebutuhan Administrator

Pada analisa kebutuhan *administrator* ini admin berperan penting dalam pengelolaan data pada *website* penjualan beras tersebut. Admin dapat mengakses, merubah, menghapus, menambah pada *link* beranda, data produk, data kategori, data merek, data admin, data ongkir, data pelanggan, data penjualan, data komentar. Untuk mengakses semua itu admin harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* kemudian mengklik tombol masuk.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada analisa kebutuhan sistem ini penulis membagi menjadi dua, yaitu:

a. Analisa Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak (*software*).

Dalam merancang sistem ini penulis menggunakan beberapa *software* pendukung, diantaranya :

- 1) Untuk menulis *script* dan mendesain menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6*.
- 2) Untuk menampilkan hasil *runing* *web* menggunakan *browser google chrome* atau *mozilla firefox*.
- 3) Sebagai tempat penyimpanan data yaitu *database* menggunakan *database MySQL*.
- 4) Mendesain diagram dan gambar menggunakan *Paint*.

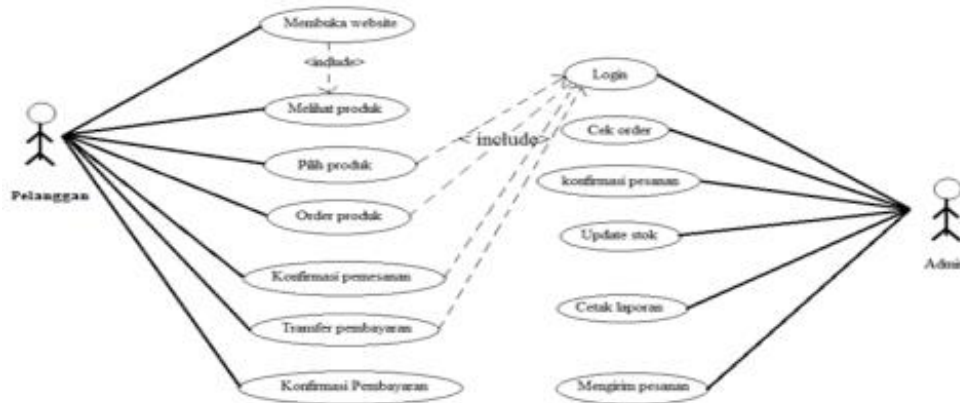
b. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras merupakan sarana penghubung antara pembeli dan *web* yang dibuat. Perangkat keras yang digunakan harus memiliki *spesifikasi* yang mendukung. Laptop merupakan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *website* ini, selain Laptop dapat juga menggunakan komputer yang telah terinstall *software-software* yang diperlukan dalam pembuatan *website* ini. Perangkat keras yang digunakan memiliki *spesifikasi* sebagai berikut: *prosesor dual core AMD A4-3330MX DC 2.2-2.6GHz*, *RAM 2GB + 500GB HDD*, *AMD AMD HD6480G graphics* serta *DVD-RW SuperMulti*.

B. Desain

1. Usecase Diagram

Proses transaksi pembelian melalui *website* tersebut dimulai dari pembeli membuka *website* hingga proses pengiriman barang dijelaskan dalam diagram *usecase* berikut:

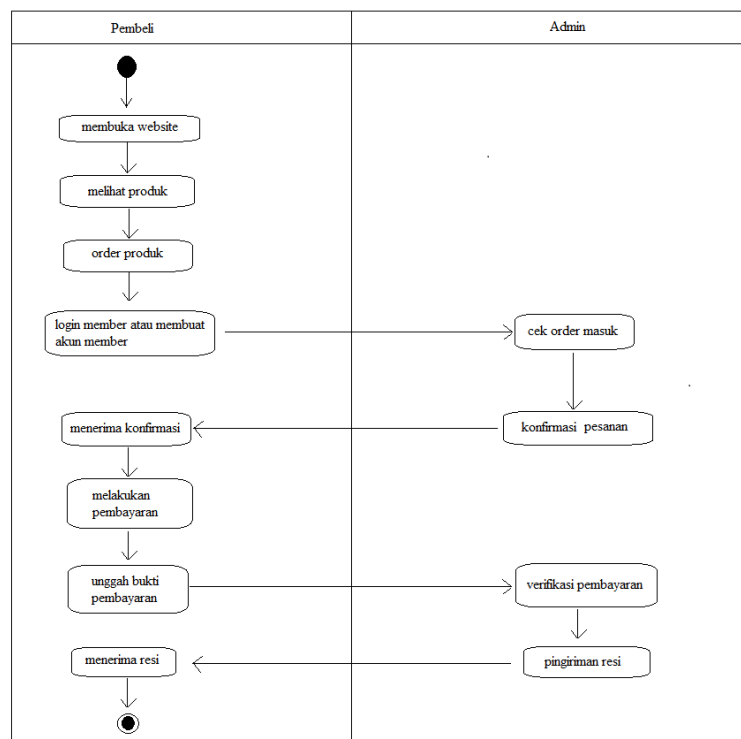


Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 1. Usecase Diagram

2. Activity Diagram

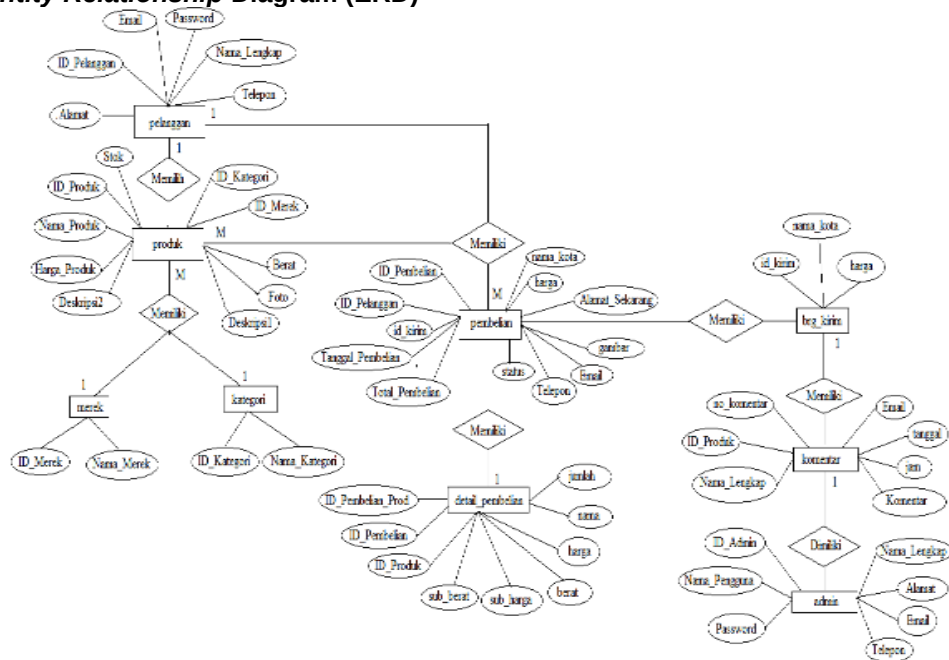
Proses penjualan beras berbasis *website* dijelaskan dalam *Activity Diagram* sebagai berikut:



Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 2. Activity Diagram

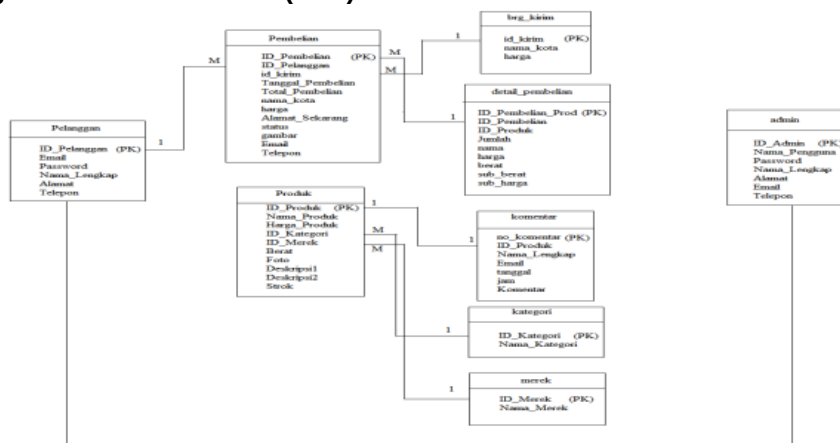
3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

4. Logical Record Structure (LRS)



Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 4. Logical Record Structure (LRS)

C. Implementasi dan Pengujian Unit

1. Implementasi Rancangan Antar Muka

a. Login Admin

The screenshot shows the Admin Login page. The interface is simple with a red background. At the top, it says "Silahkan Login Terlebih Dahulu". Below this, there are two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD". There are two buttons: "login" and "logout". At the bottom, there is a green bar with the text "pojolahen2018".

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 5. Login Admin

b. Login Pelanggan

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 6. Login Pelanggan

c. Ubah Data Diri

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 7. Ubah Data Diri

d. Unggah Bukti Pembayaran

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

Gambar 8. Unggah Bukti Pembayaran

2. Pengujian Unit

Pengujian terhadap program dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program. *Blackbox testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015). Berikut penjelasan mengenai pengujian *blackbox testing* pada program penjualan beras berbasis *website* yang penulis buat:

a. Pengujian Terhadap Halaman *Login Admin*

Tabel 1. Hasil Pengujian *blackbox testing* halaman Login

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan

1.	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol masuk	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada : <i>Username</i> harus diisi <i>Password</i> harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	<i>Username</i> diisi dan <i>password</i> tidak diisi (kosong) kemudian klik tombol masuk	<i>Username:</i> wina (benar) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada: <i>Password</i> harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	<i>Username</i> tidak diisi (kosong) dan <i>password</i> diisi kemudian klik tombol masuk	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> 1212 (benar)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada: <i>Username</i> harus diisi"	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengisi salah satu kondisi yang benar pada <i>Username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol masuk	<i>Username:</i> Wina (benar) <i>Password :</i> 12wer (salah)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan gagal login dan perintah untuk login kembali dengan <i>Username</i> dan <i>password</i> yang benar	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengisi <i>Username</i> dan <i>password</i> yang benar kemudian klik tombol masuk	<i>Username:</i> wina (benar) <i>Password:</i> 1212 (benar)	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan beranda	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

b. Pengujian Terhadap Halaman *Input* Produk

Tabel 2. Hasil Pengujian *blackbox testing* halaman *Input* Produk

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Tidak mengisi data produk kemudian klik tombol tambah data	Nama produk : (kosong) Harga produk : (kosong) ID kategori : (kosong) ID merek : (kosong) Berat : (kosong) Deskripsi1 : (kosong) Deskripsi2 : (kosong) Stok : (kosong) Foto : (Kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada nama produk, harga produk, ID kategori, ID merek, berat, deskripsi1, deskripsi2, stok dan foto harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Mengisi salah satu atau sebagian data produk dan yang lainnya tidak diisi kemudian klik	Nama produk : Petruk (benar) Harga produk : 112.000 (benar) ID kategori : (kosong) ID merek : (kosong) Berat : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada ID kategori, ID merek, berat,	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	tombol tambah data	Deskripsi1 : (kosong) Deskripsi2 : (kosong) Strok : (kosong) Foto : (Kosong)	deskripsi1, deskripsi2, stok dan foto harus diisi		
3.	Mangisi harga produk, ID kategori, ID merek, berat, stok, dengan huruf bukan angka kemudian klik tombol tambah data	Harga produk : Rp. 112.000 Berat : 10 Kg	Sistem akan menolak dan menunjukkan kesalahan terjadi pada harga produk dan berat harus berisi angka	Sesuai harapan	Valid
4.	Mengisi semua data produk dengan benar kemudian klik tombol tambah data	Nama produk : Petruk (benar) Harga produk : 112000 (benar) ID kategori : 5 (benar) ID merek : 2 (benar) Berat : 10 (benar) Deskripsi1 : beras pulen (benar) Deskripsi2 : mutu terjamin (benar) Strok : 10 (benar) Foto : petruk10kg.JPG (benar)	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan data berhasil disimpan kemudian akan tampil di halaman data produk	Sesuai harapan	Valid

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

c. Pengujian Terhadap Tombol Hapus pada Halaman Hapus Produk

Tabel 3. Hasil Pengujian *blackbox testing* halaman Hapus Produk

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik tombol hapus pada halaman data produk	klik tombol hapus	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan pertanyaan 'Anda yakin data ingin dihapus ?' jika meng klik tombol Ok maka data akan dihapus dari halaman data produk, jika klik tombol <i>cancel</i> maka data tidak akan dihapus	Sesuai harapan	Valid

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

a) Pengujian Terhadap Halaman Ubah Produk

Tabel 4. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Ubah Produk

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Menghapus semua data produk yang ada kemudian klik tombol ubah data	Nama produk : (kosong) Harga produk : (kosong) ID kategori : (kosong) ID merek : (kosong) Berat : (kosong) Deskripsi1 : (kosong) Deskripsi2 : (kosong) Strok : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada nama produk, harga produk, ID kategori, ID merek, berat, deskripsi1, deskripsi2, stok dan foto harus diisi	Sesuai harapan	Valid

		Foto : (Kosong)			
2.	Mengisi salah satu atau sebagian data produk dan yang lainnya tidak diisi kemudian klik tombol tambah data	Nama produk : Petruk (benar) Harga produk : 112.000 (benar) ID kategori : (kosong) ID merek : (kosong) Berat : (kosong) Deskripsi1 : (kosong) Deskripsi2 : (kosong) Stok : (kosong) Foto : (Kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada ID kategori, ID merek, berat, deskripsi1, deskripsi2, stok dan foto harus diisi	Sesuai harapan	Valid
3.	Mengisi harga produk, ID kategori, ID merek, berat, stok, dengan huruf bukan angka kemudian klik tombol tambah data	Harga produk : Rp. 112.000 Berat : 10 Kg	Sistem akan menolak dan menunjukkan kesalahan terjadi pada harga produk dan berat harus berisi angka	Sesuai harapan	Valid
4.	Tidak merubah data produk yang ada kemudian klik tombol ubah data	Nama produk : Petruk (benar) Harga produk : 112000 (benar) ID kategori : 5 (benar) ID merek : 2 (benar) Berat : 10 (benar) Deskripsi1 : beras pulen (benar) Deskripsi2 : mutu terjamin (benar) Stok : 10 (benar) Foto : petruk10kg.JPG (benar)	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan data berhasil diubah kemudian akan tampil di halaman data produk	Sesuai harapan	Valid

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

d. Pengujian Terhadap Halaman Input Kategori

Tabel 5. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Input Kategori

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Nama kategori tidak diisi kemudian klik tombol simpan data	Nama kategori : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan pada nama pengguna harus diisi	Sesuai harapan	Valid

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

e. Pengujian Terhadap Halaman Ubah Kategori

Tabel 6. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Ubah Kategori

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Menghapus data kategori kemudian klik tombol ubah data	Nama kategori : (kosong)	Sistem akan menolak akses pelanggan dan akan menunjukkan kesalahan pada nama kategori harus diisi	Sesuai harapan	Valid

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

f. Pengujian Terhadap Halaman Hapus Kategori

Tabel 7. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Hapus Kategori

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik tombol hapus pada halaman data kategori	klik tombol hapus	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan pertanyaan 'Anda yakin data ingin dihapus?' jika mengklik tombol Ok maka data akan dihapus dari halaman data kategori, jika klik tombol <i>cancel</i> maka data tidak akan dihapus	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

g. Pengujian Terhadap Halaman Login Pelanggan

Tabel 8. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Login Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Email</i> dan <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol masuk	<i>Email</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada : <i>Email</i> harus diisi <i>Password</i> harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	<i>Email</i> diisi dan <i>password</i> tidak diisi (kosong) kemudian klik tombol masuk	<i>Email</i> : wina@gmail.com (benar) <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada: <i>Password</i> harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	<i>Email</i> tidak diisi (kosong) dan <i>password</i> diisi kemudian klik tombol masuk	<i>Email</i> : (kosong) <i>Password</i> : wina (benar)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada: <i>Email</i> harus diisi"	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengisi salah satu kondisi yang benar pada <i>Email</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol masuk	<i>Email</i> : wina@gmail.com (benar) <i>Password</i> : 1544(salah)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan gagal <i>login</i> dan perintah untuk <i>login</i> kembali dengan <i>Email</i> dan <i>password</i> yang benar	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengisi <i>Email</i> dan <i>password</i> yang benar kemudian klik tombol masuk	<i>Email</i> : wina@gmail.com (benar) <i>Password</i> : wina (benar)	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan beranda	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

h. Pengujian Terhadap Halaman Keranjang Belanja

Tabel 9. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Keranjang Belanja

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	klik <i>link</i> keranjang belanja tanpa melakukan transaksi pembelian terlebih	klik <i>link</i> keranjang belanja	Tidak dapat masuk ke halaman keranjang belanja, kemudian sistem akan menampilkan perintah 'keranjang belanja kosong, silahkan belanja terlebih dahulu'.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	dahulu		Jika klik tombol Ok maka akan kembali ke halaman beranda		
--	--------	--	--	--	--

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

i. Pengujian Terhadap Halaman Ubah Data Diri

Tabel 10. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Ubah Data Diri

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Menghapus semua data pelanggan kemudian klik tombol ubah data	Hapus semua data pelanggan <i>Email</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong) Nama lengkap : (kosong) Alamat : (kosong) Telepon : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada <i>email</i> , <i>password</i> , nama lengkap, alamat, dan telepon harus di isi	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Mengisi salah satu atau sebagian data pelanggan kemudian klik tombol ubah data	<i>Email</i> : wina@gmail.com (benar) <i>Password</i> : wina (benar) Nama lengkap : (kosong) Alamat : (kosong) Telepon : (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada, nama lengkap, alamat, dan telepon harus di isi	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Mengisi telepon dengan huruf bukan angka kemudian klik tombol ubah data	Telepon : abcdx4 (salah)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada, telepon harus berupa angka	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4.	Tidak merubah data pelanggan kemudian klik ubah data	<i>Email</i> : wina@gmail.com (benar) <i>Password</i> : wina (benar) Nama lengkap : wina sulistyani (benar) Alamat : jakarta selatan (benar) Telepon : 021472125 (benar)	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan data berhasil diubah	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

j. Pengujian Terhadap Halaman Unggah Bukti Pembayaran

Tabel 10. Hasil Pengujian *blackbox testing* Halaman Unggah Bukti Pembayaran

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	No pembelian dan tanggal tidak diisi kemudian klik tombol cari pesanan	No pembelian: (kosong) Tanggal: (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada : no pembelian dan tanggal harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	No pembelian dan tanggal tidak diisi (kosong) kemudian klik tombol cari pesanan	No pembelian: 57 (benar) Tanggal: (kosong)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada: tanggal harus diisi	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	No pembelian tidak diisi (kosong) dan tanggal diisi kemudian klik tombol cari pesanan	No pembelian: (kosong) Tanggal: 2018-08-06 (benar)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan kesalahan terjadi pada: No pembelian harus diisi"	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengisi salah satu kondisi yang benar pada no pembelian atau tanggal kemudian klik tombol cari pesanan	No pembelian: 90 (salah) Tanggal: 2018-08-06 (benar)	Sistem akan menolak akses pengguna dan menunjukkan silahkan masukkan no pembelian dan tanggal pembelian yang benar untuk mengunggah bukti pembayaran	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengisi no pembelian dan tanggal yang benar kemudian klik tombol cari pesanan	No pembelian: 57 (benar) Tanggal: 2018-08-05 (benar)	Sistem akan menerima akses pengguna dan menampilkan pesanan yang dicari untuk kemudian mengunggah bukti pembayaran	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Sumber: (hasil penelitian, 2018)

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan beberapa hal yang dapat diambil, yaitu:

1. Melalui *website* ini, dapat menjadi inovasi baru bagi pengusaha beras dalam memasarkan produknya, dan mempermudah penjual dan pembeli dalam transaksi jual beli tanpa harus bertemu secara langsung.
2. *Website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* yang digunakan *database* MySQL yang bertujuan untuk memberikan akses informasi yang lebih cepat mengenai produk-produk yang dijual.
3. Pembeli dapat mengakses *website* untuk melihat produk beras maupun melakukan pembelian. Untuk melakukan pembelian pembeli harus mengisi data diri terlebih dahulu.

REFERENSI

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & simple WEB Programing*. PT. Elex Media Komputindo.
- afifah, icha, & supriyanta. (2018). Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut

- Manten Yogyakarta. *Jurnal Speed*, 10(1), 1–6.
- Fatmawati. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang. *Teknik Komputer*, II, 33–41.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *JITTER (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan)*, I(3), 34. <https://doi.org/ISSN : 2407 - 3911>
- Pratama, A., & Darwati, I. (2017). Perancangan Program Berbasis Web Pada Penjualan Bahan Bangunan. *Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta*, III(2), 25–30. <https://doi.org/10.1016/j.semcancer.2017.10.006>