SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT CAMPING DAN OUTDOOR BERBASIS WEB PADA TOKO HI-ADVENTURE

Saghifa Fitriana[1], Suleman[2], Rama Aditya Nugraha[3]

[1]Program Studi Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri
[2]Program Studi Teknik Komputer, UBSI Kota Tegal
[3]Program Studi Sistem Informasi, UBSI Banyumas
[1]saghifa.sff@nusamandiri.ac.id, [2]suleman.sln@bsi.ac.id, [3]ramadtyn@gmail.com

ABSTRACT-The number of online or web-based sales sites that have sprung up lately, bring us in a new culture in conducting transactions that are no longer conventional, but instead take us to virtual transactions. Whether or not this e-commerce application has been realized has had an impact on the efficiency and effectiveness of transactions, and can lift the product or image of the company that applies the concept. Hi-Adventure shop is a camping and outdoor shop that is still in the offline process of selling its products, such as in making data items and sales transactions. This happens because Hi-Adventure shop still does not have an information system that supports the effectiveness and efficiency of performance in introducing and marketing the products to the wider community. In the development of E-Commerce is focused on the user (customer) and admin, features that can be accessed by customers after registering and logging in is to make the order process. The design is done using the Xampp software tool and Notepad ++ text editor. Making E-Commerce is easier for customers in the proccess of purchasing and owner of the shop in doing sales promotion more effectively and efficiently.
Keywords : Sales information system, Camping Tools, E-Commerce

ABSTRAK-*Banyaknya situs-situs penjualan secara online atau berbasis web yang bermunculan belakangan ini, membawa kita dalam budaya baru dalam melakukan transaksi yang tidak lagi konvensional, melainkan membawa kita kepada transaksi dunia maya. Disadari atau tidak penerapan e-commerce ini telah berdampak pada efisiensi dan efektifitas transaksi, serta dapat mengangkat produk atau citra dari perusahaan yang menerapkan konsep tersebut. Toko Hi-Adventure merupakan toko alat camping dan outdoor yang dalam proses penjualan produknya masih dilakukan secara offline, seperti dalam pembuatan data barang dan transaksi penjualan. Hal ini terjadi disebabkan toko Hi-Adventure masih belum memiliki sitem informasi yang mendukung efektifitas dan efisiensi kinerja dalam memperkenalkan dan memasarkan produknya kepada masyarakat luas. Dalam pembangunan E-Commerce ini terfokus pada user (pelanggan) dan admin, fitur yang dapat diakses oleh pelanggan setelah melakukan pendaftaran dan login adalah melakukan proses pemesanan. Perancangan dilakukan menggunakan tool software Xampp dan text editor Notepad++. Pembuatan E-Commerce ini memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian dan pemilik usasa toko Hi-Adventure dalam melakukan promosi penjualannya lebih efektif dan efisien.*
Kata kunci : Sistem informasi penjualan, Alat *camping*, E-Commerce

I. PENDAHULUAN

Generasi muda saat ini mulai banyak yang tertarik untuk melakukan kegiatan memanjat gunung dan ini sangat viral dikalangan anak muda. Terlihat dari banyaknya postingan di social media berupa foto mereka Ketika sudah mencapai puncak ketinggian. Hal tersebut tentu akan berpengaruh pada banyaknya peminat peralatan camping dan outdor. Oleh karena itu toko yang menjual alat camping pasti banyak dicari. Untuk memudahkan pelanggan dalam mencari peralatan camping tersebut sebaiknya dilakukan secara online mengingat peminat alat ini adalah anak-anak muda yang merupakan generasi milenial dan lebih banyak melakukan aktifitas serta melihat informasi melalui dunia maya. Karena tidak harus langsung mendatangi toko untuk mencari barang yang diinginkan. Kegiatan berjualan secara online dalam hal ini sering disebut dengan E-Commerce telah banyak dipergunakan oleh para pelaku usaha. Istilah e-commerce mulai muncul di tahun 1990-an dimulai dari adanya insiatif untuk mengubah paradigma transaksi jual beli serta pembayarannya dari cara konvensional menjadi bentuk digital elektronik[1]. Implementasi e-commerce dalam dunia bisnis salah satunya adalah dengan banyak bermunculan situs-situs penjualan secara online atau berbasis web. Hal ini membawa ke dalam budaya baru dalam melakukan transaksi yang tidak lagi konvensional, melainkan membawa kepada transaksi dunia maya. Disadari atau tidak penerapan e-commerce

ini telah berdampak pada efisiensi dan efektifitas transaksi yang sebelumnya masih melakukan transaksi secara offline, serta dapat mengangkat produk atau citra dari perusahaan yang menerapkan konsep tersebut. Perusahaan akan lebih maju dan cepat berkembang, karena pasar yang dibidik meliputi pasar lokal maupun internasional dan tentu saja relasi yang dibangun menjadi lebih luas. Hal ini akan berakibat pada kemudahan dalam pengembangan perusahaan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan gabungan dari beberapa unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu[1] merupakan kesatuan beberapa aktifitas yang dilakukan oleh beberapa objek sehingga terbentuk kesatuan proses yang besar.

Sistem itu dikatakan sistem yang baik, jika memiliki karakteristik yaitu[2]:

a) Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama mmbentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b) Batasan sistem (Boundary)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menujukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

c) Lingkungan luar sistem (environtment)

Lingkungan luar sistem (environtment) adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan meengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d) Penghubung sistem (interface)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsitem dengan subsitem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsitem ke subsitem lain. Keluaran (output) dari subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsitem lain melalui penghubung.

e) Masukan sistem (input)

Masukan adalah energy yang dimasukan ke dalam sistem, yang dapat berupa perawatan (maintenance input), dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energy yang dimasukan agar sistem dapat beroperasi. Signal input adalah energy yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem computer program adalah maintenance input sedangkan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

f) Keluaran sistem (output)

Keluaran sistem adalah hasil dari energy yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

g) Pengolah sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukkan menjadi keluaran. Sistem produksi akan akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, system akutansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

h) Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

Menurut Darmawan dan Fauzi dalam [3] mengatakan suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri :

a) Akurat artinya informasi yang mencerminkan keadaan yang sebenernya.
b) Tepat waktu, artinya informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan, tidak besok atau tidak beberapa jam lagi.
c) Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai dengan yang dibutuhkan.
d) Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (Building Block), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok bangunan tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran[4]

Pengertian website menurut yuhefizar adalah “keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi”. Website juga menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, vidio dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink)[5].

Tools Program yang digunakan bukan sekedar pendapat dari pengarang saja melainkan teori yang sudah teruji kebenarannya. Pada sub ini menjelaskan mengenai teori pendukung secara umum, diantaranya yaitu: Struktur Navigasi, Entity Relationship Diagram (ERD), dan Pengujian Web.

1. Struktur Navigasi

Menurut Simarmata dalam [6] Perancangan

antarmuka pengguna melibatkan perancangan look and feel dari masing-masing elemen yang berada di dalam model perancangan navigasi atau informasi. Ada beberapa struktur navigasi atau informasi menurut Simarmata yaitu :

a. Struktur Urutan

Merupakan tautan antara halamanya sangat terdefinisi dengan baik dan navigasinya linear misalnya maju dan mundur.

b. Struktur Grid

Merupakan struktur yang multidimensional untuk menyajikan hubungan kronologis diantara halaman.

c. Struktur Pohon

Merupakan struktur yang mengizinkan halaman untuk bisa disajikan dalam bentuk hierarki. Struktur ini sering kali menggunakan halaman yang di navigasi menurut daftar isinya. Struktur pohon memiliki tingkatan antara halaman-halaman misalnya halaman akar, halaman sub menu, halaman sub sub menu dan seterusnya. Struktur ini dapat menyajikan suatu model organisasi dengan kebanyakan pengguna yang familier dan nyaman.

d. Struktur Web

Merupakan struktur yang paling kompleks karena halaman dan tautannya dapat diorganisasikan dalam pola topologi yang paling baik sehingga setiap halaman memiliki tautan.

e. Struktur Campuran

Struktur campuran merupakan kombinasi dari struktur-struktur sebelumnya.

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Simarmata dan Prayudi dalam [7] berpendapat bahwa “Entity Relationship (ER) data model didasarkan pada persepsi terhadap dunia nyata yang tersusun atas kumpulan objek-objek dasar yang disebut entitas dan hubungan antar objek”.

3. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Tabrani dalam [8] memberikan gambaran “LRS adalah Logical Record Structure dibentuk dengan nomor dari tipe record”. Beberapa tipe record digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik.

4. Implementasi dan Pengujian Web

Menurut [9] mendefinisikan bahwa “Black-box testing (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam metode yang di gunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang di gunakan adalah mengunakan model waterfall menurut [9] yang dibagi menjadi 5 tahapan, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar di pahami seperti apa yang di butuhkan oleh pengguna. Hal – hal yang di butuhkan dalam pembuatan website ini tentang kategori, keranjang, profil perusahaan, cara pemesanan dan pembayaran media Tanya jawab produk (live chat), testimoni dan histori.

2. Desain

Desain Perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslatasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain *database* menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD) dan Logical record Structure* (LRS).

3. Pembuatan Kode Program

Pada pembuatan Desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain. Pengkodeannya menggunakan Bahasa pemrograman javascript, HTML, PHP, CSS MYSQL dan database MYSQL.

4. Pengujian

Pengujian dalam tahap ini fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan. pengujian dlakukan menggunakan black box testing.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah prangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data-data dan keterangan

yang berhubungan dengan penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Pengamatan Langsung

Melakukan pengamatan secara langsung penjualan di took untuk mengetahui jenis barang yang dijual beserta detail spesifikasi dari setiap barang untuk pendataan barang yang nantinya akan dipergunakan sebagai data barang di web.

2. Wawancara

Berinteraksi dan melakukan Tanya jawab dengan pemilik toko peralatan camping yaitu Bapak Nugi guna mendapatkan informasi yang ada ditoko beserta proses kegiatan yang ada didalamnya.

3. Studi pustaka

Selain melakukan kegiatan diatas, juga mengumpulkan materi yang berupa literatur-literatur atau referensi-referensi, buku atau yang berkaitan dengan perancangan website, dan artikel-artikel penunjang yang didapatkan dari internet yang berhubungan dengan penjualan alat camping.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

a. Analisa Kebutuhan Pengguna

Analisa kebutuhan pengguna *website* penjualan alat camping dan outdoor ini terbagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu pengunjung, pelanggan dan Admin.

1) Analisa kebutuhan pengguna pengunjung
   a) Pengunjung dapat melihat produk-produk yang disediakan oleh Toko Hi-Adventure
   b) Pengunjung dapat melakukan registrasi untuk menjadi pelanggan
   c) Pengunjung dapat melakukan proses login jika sudah terdaftar sebagai pelanggan
   d) Pengunjung dapat melihat profil toko dan cara pembelian.
2) Analisa kebutuhan pengguna pelanggan
   a) Pelanggan dapat melihat produk-produk yang disediakan oleh Toko Hiadventure.
   b) Pelanggan dapat memilih produk yang ingin dibeli..
   c) Pelanggan dapat melihat produk yang sudah dipilih.
   d) Pelanggan dapat melihat total harga belanja.
3) Analisa kebutuhan pengguna untuk Admin.

Pengolahan data yang dilakukan oleh seorang Admin, yaitu untuk mengolah data-data yang ada di halaman Adminisrator seperti mengkonfirmasi orderan yang masuk, mengelola data kategori, produk, ongkos kirim, profil toko,
prosedur pembelian dan info rekening, serta melihat laporan penjualan.

b. Analisa Kebutuhan Sistem

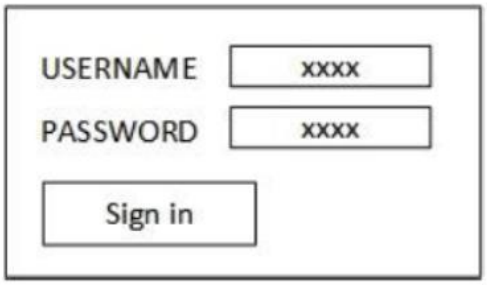
Analisa kebutuhan sistem mencakup hak akses, pengolahan data, dan
keamanan sebagai berikut:

1) Hak akses Pengunjung
   a) Pengunjung dapat melakukan registrasi untuk menjadi pelanggan.
   b) Pengunjung dapat melakukan proses login jika sudah terdaftar sebagai
   pelanggan.
   c) Pengunjung dapat melihat produk-produk yang disediakan.
   d) Pengunjung dapat melihat profil toko dan cara pembelian.
2) Hak akses Pelanggan
   a) Pelanggan dapat melihat informasi produk fitur, syarat dan ketentuan,
   tentang outlet dan keranjang belanja pada halaman beranda.
   b) Pelanggan dapat melihat produk-produk lewat menu-menu kategori
   yang sudah tersedia.
   c) Pelanggan dapat mengakses halaman detail produk, pemesanan
   produk, konfirmasi pemesanan..
3) Hak akses Admin
   a) Admin dapat melakukan login untuk masuk ke halaman Administrator
   dengan memasukkan email dan password.
   b) Admin dapat mengelola semua kebutuhan yang ada di halaman situs
   web tersebut.

2. Rancangan Antar Muka

a. Rancangan Antar Muka Halaman Login Admin

Rancangan halaman login Admin ini digunakan sebelum Admin masuk kehalaman Admin untuk mengelola website, yaitu dengan cara memasukan username dan password Admin.

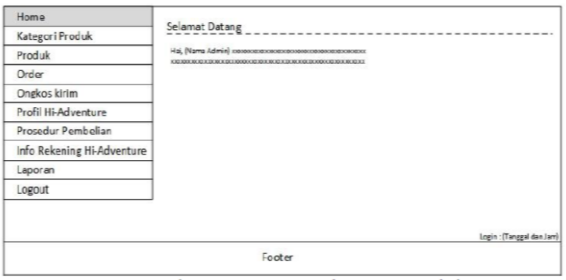


Gambar 1. Rancangan Antar muka login admin

b. Rancangan Antar Muka Halaman Utama Admin

Halaman ini adalah halaman utama Administrator website. Pada halaman ini

Admin dapat mengelola data yang ada pada website

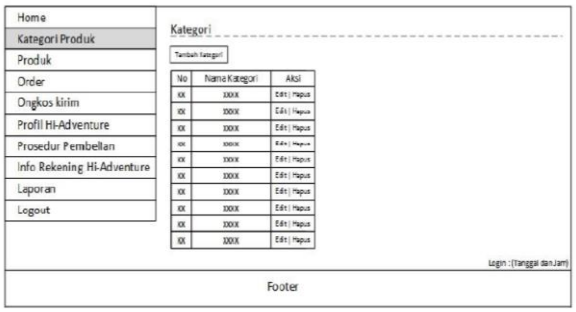


Gambar 2. Rancangan Halaman utama admin

Left Sidebar terdiri dari beberapa menu, yang masing-masing memiliki fasilitas dan fungsi yang berbeda. Berikut penjelasan dari masing-masing menu, yaitu:

1)Data Kategori Produk

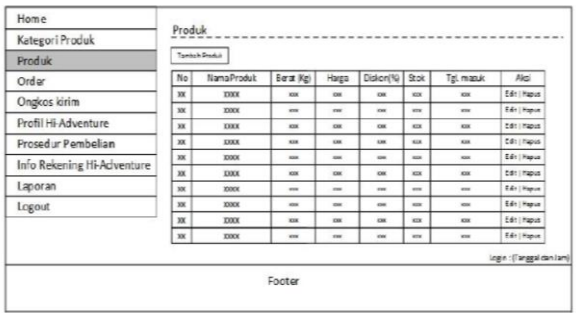
Menu ini menampilkan halaman Kategori Produk. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data kategori.



Gambar 3. Rancangan kategori produk

2)Rancangan Data Produk

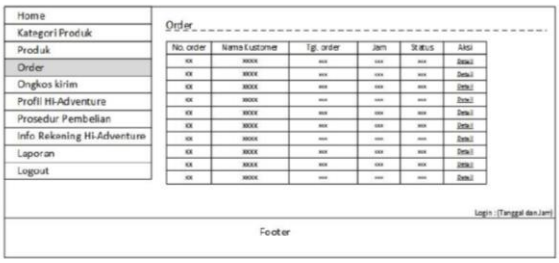
Menu ini akan menampilkan menu Produk. Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data produk.



Gambar 4. Rancangan data produk

3)Rancangan Data Order

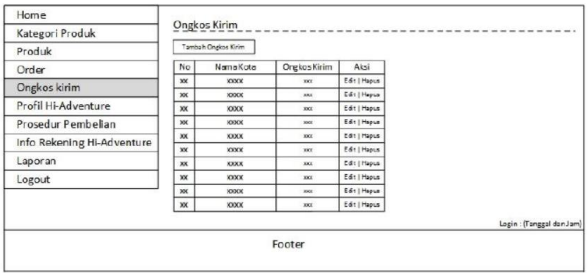
Menu ini akan menampilkan data order. Admin dapat melihat, danmengubah status data order.



Gambar 5. Rancangan data order

4)Rancangan data ongkos kirim

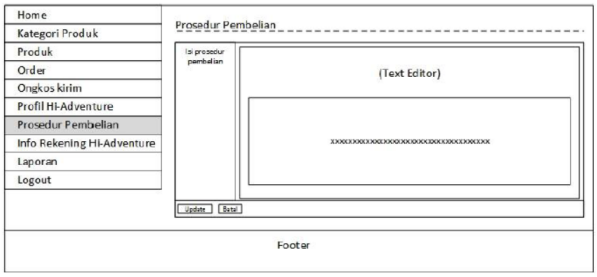
Menu ini menampilkan data ongkos. Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data ongkos kirim.



Gambar 6. Rancangan data ongkos kirim

5)Rancangan Prosedur Pembelian

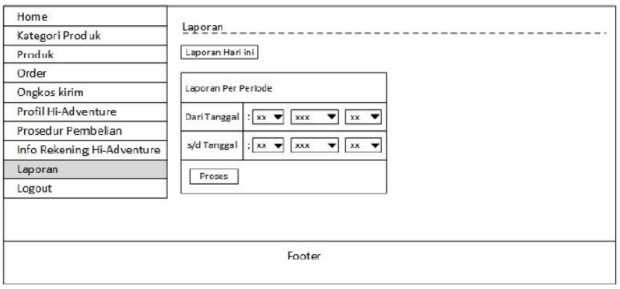
Menu ini menampilkan halaman data prosedur pembelian. Admin dapat mengedit data prosedur pembelian



Gambar 7. Rancangan prosedur pembelian

6)Rancangan Laporan

Menu ini menampilkan halaman untuk mencetak laporan penjualan harian dan waktu periode tertentu dalam bentuk pdf.

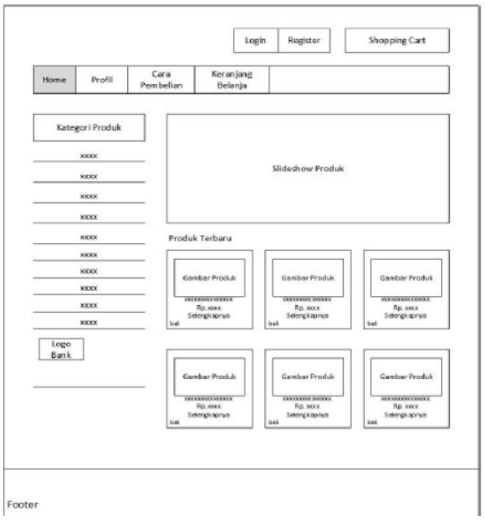


Gambar 8. Rancangan Laporan

7)Rancangan Halaman Utama Pengunjung

Secara umum design tampilan halaman utama website yang dibuat untuk pengunjung dan pelanggan adalah sama, yang membedakan

adalah bagian isi atau konten dan bagian pada left bar. Tampilan dan isi ada pada bagian tersebut sesuai dengan rancangan masing-masing halaman.



Gambar 9. Rancangan Halaman Utama Pengunjung

3. Keamanan

Website ini menyediakan keamanan untuk Admin yaitu halaman login dengan memasukan email dan password. Untuk keamanan pelanggan, terdapat pada metode dan tahap pembayaran, pelanggan dapat melakukan konfirmasi kepada pihak toko setelah melakukan pembayaran.

4. Pengolahan Data

Dalam pembuatan website ini membutuhkan beberapa data seperti:

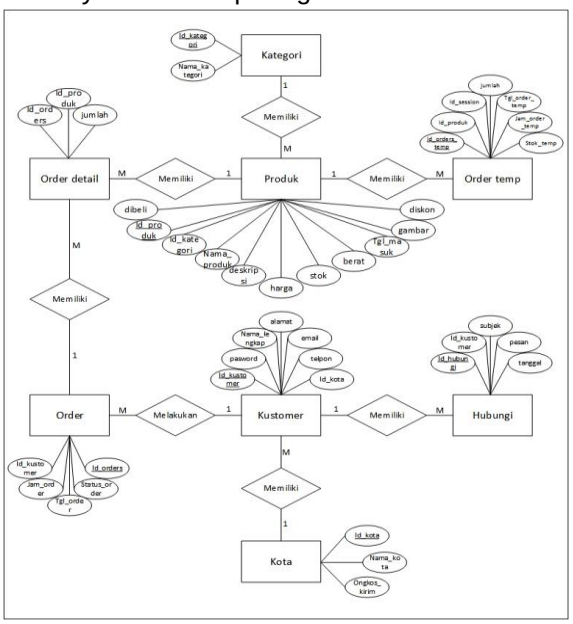
a. Data perusahaan yang berupa informasi dari perusahaan.

b. Data kategori yang berupa jenis produk yang dijual.

c. Data cara pembelian yang berupa syarat dan ketentuan untuk melakukan pembelian.

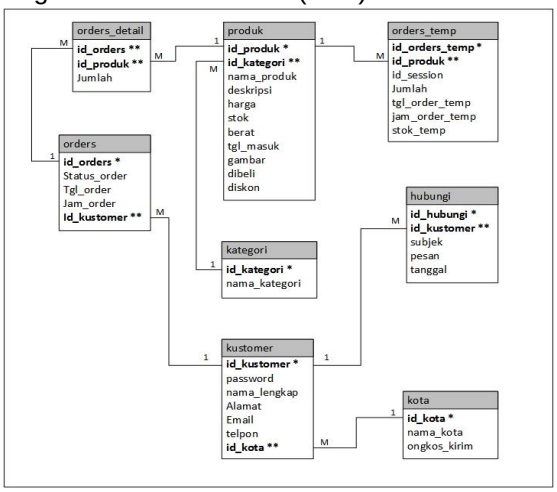
5. Rancangan Basis data

a. Entity Relationship Diagram



Gambar 10. Rancangan Entity Relationship Diagram

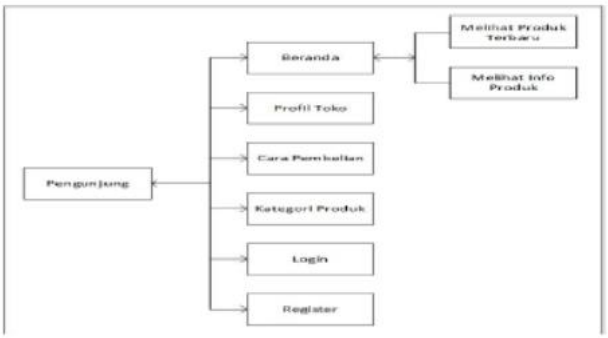
b. Logical Record Structure(LRS)



Gambar 11. Rancangan LRS

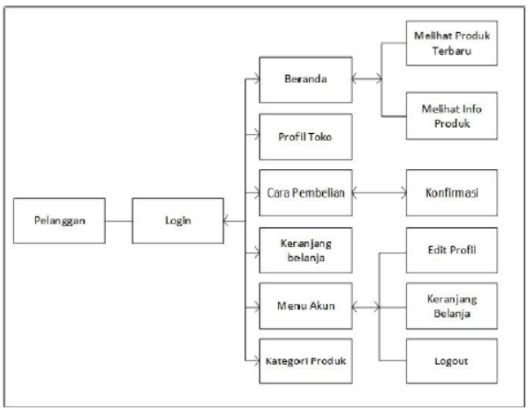
6. Rancangan Struktur Navigasi

a. Struktur Navigasi Pengunjung



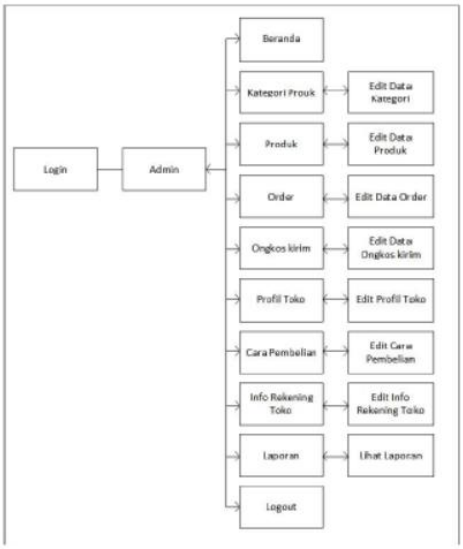
Gambar 12. Rancangan Struktur Navigasi Pengunjung

b. Struktur Navigasi Pelanggan



Gambar 13. Rancangan Struktur Navigasi Pelanggan

c. Struktur Navigasi Admin

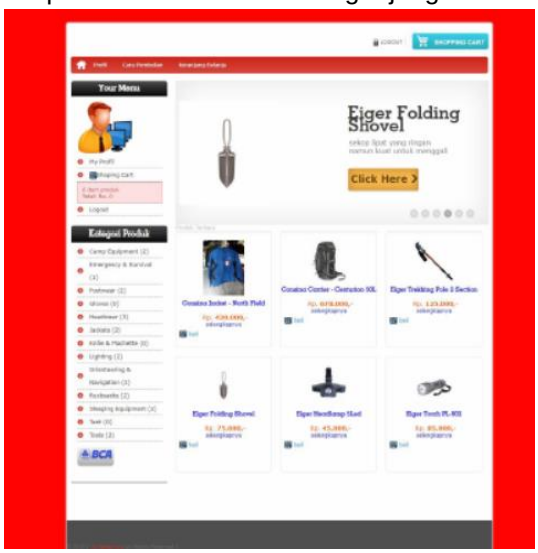


Gambar 14. Rancangan Struktur Navigasi Admin

7. Implementasi

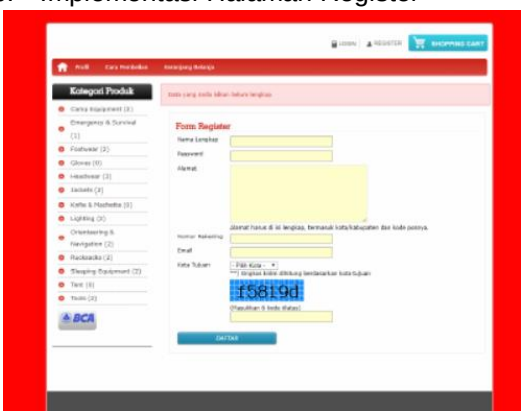
Berdasarkan hasil rancangan antar muka yang telah di buat, implementasi antar muka pada sistem informasi Toko Hi-Adventure berbasis web sebagai berikut:

a. Implementasi Halaman Pengunjung



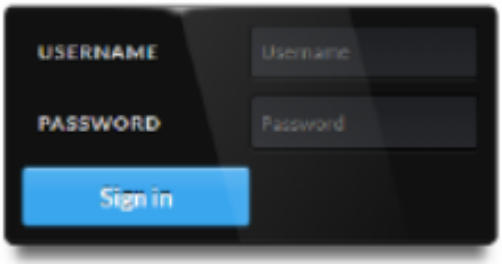
Gambar 15. Implementasi Halaman Pengunjung

b. Implementasi Halaman Register



Gambar 16. Implementasi Halaman Register

c. Implementasi Halaman Login Admin



Gambar 17. Implementasi Halaman Login Admin

d. Implementasi Halaman Login Admin

Gambar 18. Implementasi Halaman Admin

8. Pengujian Unit

Berikut penjelasan mengenai pengujian sistem yang dibuat menggunakan black box testing untuk pengujian proses input dan output saja, Berikut hasil dari pengujian sistem dari beberapa form penting dalam website Toko Hi-Adventure.

Tabel 1. Pengujian unit Form Login Admin

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil Yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	*Username* dan *Password* tidak diisi kemudian klik tombol *Login*	*Username* : (Kosong) *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan "Anda belum mengisikan *username*"	Sesuai harapan	Valid
2	*Username* diisi, *Password* tidak diisi kemudian klik tombol *Login*	*Username* : (Isi) *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan "Anda belum mengisikan *Password*"	Sesuai harapan	Valid
3	*Username* tidak diisi, *Password* diisi kemudian klik tombol *Login*	*Username* : (kosong) *Password* : (isi)	Sistem akan menolak dan menampilkan "Anda belum mengisikan *Username*"	Sesuai harapan	Valid
4	Mengetikkan *Username* dan *Password* salah kemudian klik	*Username* : (salah) *Password* : (salah)	Sistem akan menolak dan menampilkan "LOGIN	Sesuai harapan	Valid

Tabel 2. Pengujian Unit Form Login Pelanggan

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil Yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	*Email* dan *Password* tidak diisi kemudian klik tombol *Login*	*Email* : (Kosong) *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan "Anda belum mengisikan *Email*"	Sesuai harapan	Valid
2	*Email* diisi, *Password* tidak diisi kemudian klik tombol *Login*	*Email* : (Isi) *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan "Anda belum mengisikan *Password*"	Sesuai harapan	Valid
3	*Email* tidak diisi, *Password* diisi kemudian klik tombol *Login*	*Email* : (kosong) *Password* : (isi)	Sistem akan menolak dan menampilkan "Anda belum mengisikan *Email*"	Sesuai harapan	Valid
4	Mengetikkan *Email* dan *Password* salah kemudian klik tombol *Login*	*Email* : (salah) *Password* : (salah)	Sistem akan menolak dan menampilkan "*Email* atau *password*	Sesuai harapan	Valid

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan sistem informasi E-commerce yang telah dilakukan, penulis mencoba membuat suatu kesimpulan dan mengajukan saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya.

1. Dengan dibangunnya sistem informasi *E-Commerce* ini proses penjualan Alat *Camping* dan *Outdoor* yang semula dilakukan dengan cara *offline,* menjadi suatu kemudahan bagi toko Hi-Adventure dan konsumen untuk bertransaksi.
2. Dengan dibuatnya sistem informasi *E-Commerce* ini dapat mempermudah kerja pemilik toko dalam proses pengolahan data.

5.2Saran-saran

Dalam sistem ini di sadari masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan:

1. Pengembangan informasi produk yang terbaru untuk konsumen.
2. Penyediaan layanan livechat dengan admin agar konsumen dapat berkomunikasi secara langsung dengan admin.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Pratama, I putu bagus eka, 2015. E-commerce E-Business dan Mobile Commerce berbasiskan open source, Informatika: Bandung

[2] Lubis, B. O. (2016). Sistem Informasi Penjualan Voucher Belanja Pada PT. Plaza Indonesia Reality Tbk. Jakarta

[3] Kristania Y. M., Maryani, I., & Asyifudin, I. (2017).Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Negeri 2 Banyumas, 5(2), 82–89

[4] J. Hutahaean, Konsep Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish, 2015

[5] Agus Prayitno, Y. S. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, *1*(1), 1–10.

[6] Mulyana, H. (2014). Perancangan Media Informasi Penunjang Kesehatan. *Paradigma*, *XVI*(2), 71–79

[7] Mulyanto, J. D., & Khasanah, U. (2018). Aplikasi pembayaran dsp dan spp sekolah pada smk ti bintra purwokerto 1), *6*(1), 49–60

[8] Handayani, V. R., Wijianto, R., Anggoro, A., Informatika, M., Informasi, S., & Informatika, M. (2018). Sistem Informasi pendaftaran seleksi kerja berbasis web pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan karya SMK Negeri 2, *6*(1), 76–84

[9] A.S, R., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.