

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS
WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN METODE
PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*
SKRIPSI**



Disusun Oleh :

HANDOYO YAKUB

20160700024

SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG**

2023

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS
WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN METODE
PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*
SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk kelengkapan gelar kersarjanaan pada
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan Strata 1**



Disusun Oleh :

HANDOYO YAKUB

20160700024

SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG**

2023

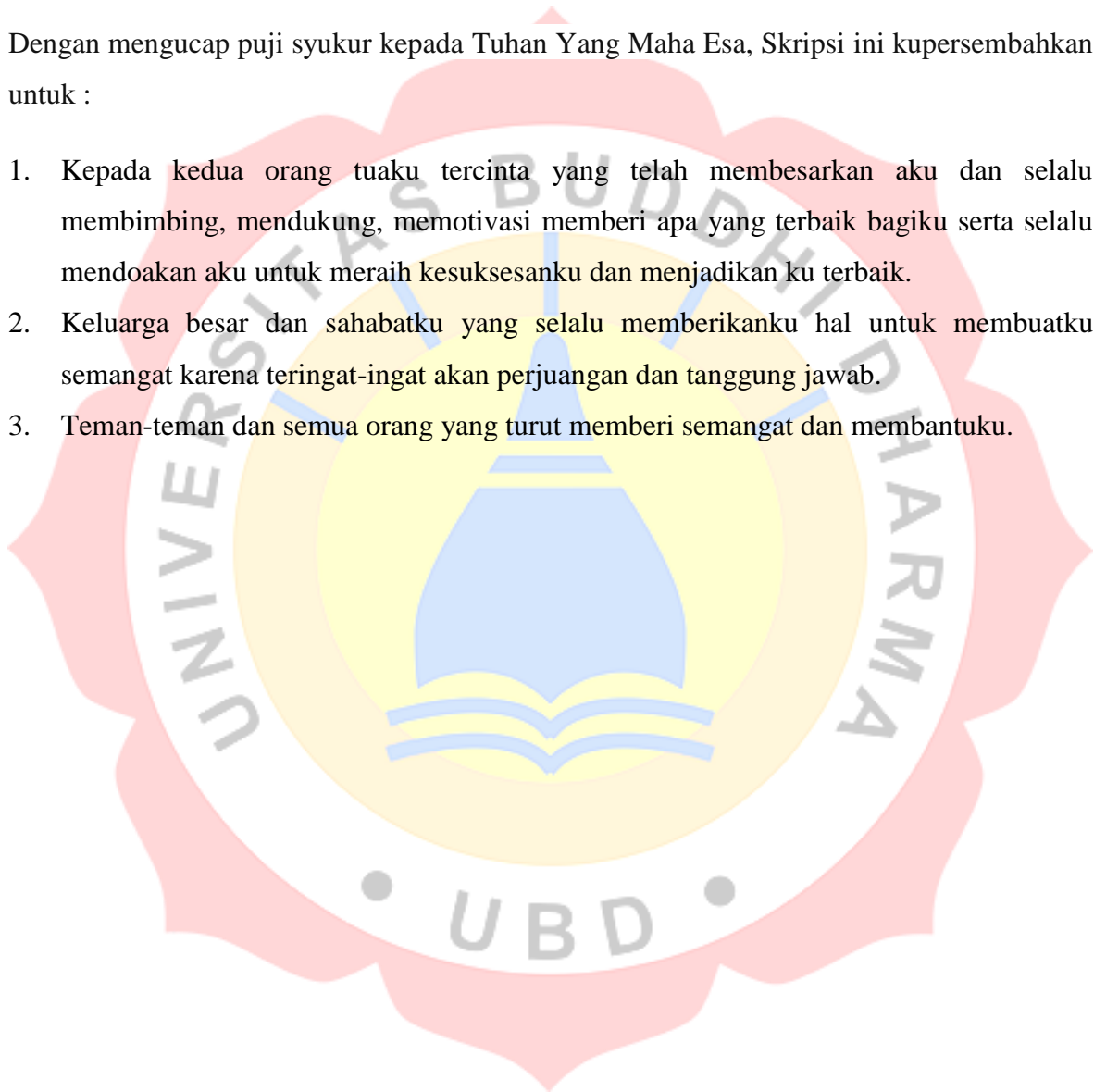
PERSEMBAHAN

“The key to success is failure”

(Michael Jordan)

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku dan menjadikan ku terbaik.
2. Keluarga besar dan sahabatku yang selalu memberikanku hal untuk membuatku semangat karena teringat-ingat akan perjuangan dan tanggung jawab.
3. Teman-teman dan semua orang yang turut memberi semangat dan membantuku.



UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

NIM : 20160700024
Nama : Handoyo Yakub
Jenjang Studi : Strata 1
Program Studi : Sistem Informasi
Perminatan : *Electronics Bussiness*

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Dalam Skripsi ini tidak terdapat pemalsuan (kebohongan), seperti buku, artikel, jurnal, data sekunder, pengolahan data, dan pemalsuan tanda tangan dosen atau Ketua Program Studi di Universitas Buddhi Dharma yang dibuktikan dengan keasliannya.
5. Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, tanpa paksaan dan apabila dikemudian hari atau pada waktu lainnya terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena Skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 10 Agustus 2023



Handoyo Yakub

20160700024

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

N I M : 20160700024
Nama : Handoyo Yakub
Jenjang Studi : Strata 1
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : *Electronics Bussiness*

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "*Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Pada CV. Jaya Prima Dengan Metode Pengujian User Acceptance Testing*", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Buddhi Dharma, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Agustus 2023

Penulis,



Handoyo Yakub

20160700024

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS
WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN METODE
PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

Dibuat oleh:

N I M : 20160700024

Nama : Handoyo Yakub

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian
Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi
Peminatan *Electronics Bussiness*
Tahun Akademik 2022/2023
Tangerang, 10 Agustus 2023

Disahkan oleh,

Pembimbing,



Benny Daniawan, M.Kom

NIDN. 0424049006

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS
WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN METODE
PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

Dibuat oleh:

N I M : 20160700024

Nama : Handoyo Yakub

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian
Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi
Peminatan *Electronics Bussiness*
Tahun Akademik 2022/2023
Tangerang, 10 Agustus 2023

Disahkan oleh,

Dekan,



Dr. Eng. Ir. Amin Suyitno, M.Eng
NIDK. 8826333420

Ketua Program Studi,



Benny Daniawan, M.Kom.
NIDN. 0424049006

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Handoyo Yakub
NIM : 20160700024
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE
BERBASIS WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN
METODE PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Kamis, 10 Agustus 2023.

Nama penguji :

Tanda Tangan :

Ketua Sidang : Andi Leo, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0405106204

Penguji I : Ardie Halim Wijaya, M.Kom

NIDN. 0428089101

Penguji II : Benny Daniawan, M.Kom

NIDN. 0424049006



Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Eng. Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK. 8826333420

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Sang Tiratana, yang telah memberikan berkah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN METODE PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*”**. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P. sebagai Rektor Universitas Buddhi Dharma
 2. Bapak Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
 3. Bapak Benny Daniawan, M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Pembimbing Skripsi yang telah membantu dan memberikan dukungan serta harapan untuk menyelesaikan penulisan Laporan Skripsi ini
 4. Seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat
 5. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, bantuan dan semangat
- Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tangerang, 10 Agustus 2023



Penulis

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA CV. JAYA PRIMA DENGAN METODE PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

Halaman 104 + xxi / 44 Tabel / 58 Gambar / 31 Pustaka

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan solusi bagi permasalahan penjualan konvensional yang terjadi di CV. Jaya Prima menjadi berbasis website dan merancang suatu *e-commerce* berbasis *web* agar pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*. Metode yang digunakan dari penelitian ini adalah *User Acceptance Testing*. *User Acceptance Testing* adalah salah satu metode paling inovatif untuk mencegah kegagalan proyek TI. Dalam pengembangan perangkat lunak, ada tiga hal yang dilakukan dalam proses *User Acceptance Testing*, yaitu *User Acceptance Testing* mengekspos logika / fungsionalitas bisnis yang belum ditemukan, karena unit pengujian dan pengujian sistem tidak fokus pada fungsionalitas / logika bisnis, *User Acceptance Testing* mengukur bagaimana sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan *User Acceptance Testing* membatasi bagaimana sistem telah selesai. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi *E-Commerce* berbasis website berhasil di implementasikan tanpa adanya error dan bug yang mengganggu sehingga dapat memberikan solusi bagi permasalahan penjualan konvensional yang terjadi di CV. Jaya Prima. Sistem informasi *E-Commerce* berbasis website dapat di gunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan secara *online* sehingga mempermudah proses promosi dan transaksi bisnis pada CV. Jaya Prima. Hasil pengujian menggunakan metode *User Acceptance Testing* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,3% yang menunjukkan bahwa sistem informasi *E-Commerce* berbasis website pada CV. Jaya Prima sudah sesuai dengan kebutuhan user.

Kata Kunci : Perancangan Sistem Informasi, *E-Commerce*, Website, *User Acceptance Testing*

WEBSITE BASED E-COMMERCE INFORMATION SYSTEM DESIGN AT CV. JAYA PRIMA WITH USER ACCEPTANCE TESTING METHOD

Pages 104 + xxi / 44 Table / 58 Images / 31 References

ABSTRACT

The purpose of this research is to provide a solution to the problems of conventional sales that occur in CV. Jaya Prima became website-based and designed a web-based e-commerce so that customers can place orders online. The method used in this research is User Acceptance Testing. User Acceptance Testing is one of the most innovative methods of preventing IT project failures. In software development, there are three things that are done in the User Acceptance Testing process, namely User Acceptance Testing exposes undiscovered business logic/functionality, because unit testing and system testing do not focus on functionality/business logic, User Acceptance Testing measures how the system fits with user requirements and User Acceptance Testing limits how the system has been completed. The results of this study are that the website-based E-Commerce information system has been successfully implemented without any annoying errors and bugs so that it can provide solutions to conventional sales problems that occur in CV. Jaya Prima. The website-based E-Commerce information system can be used by customers to place orders online, thereby facilitating the process of promotion and business transactions on CV. Jaya Prima. The test results using the User Acceptance Testing method get an average value of 92.3% which indicates that the website-based E-Commerce information system on CV. Jaya Prima is according to user requirements.

Keywords: *Information System Design, E-Commerce, Website, User Acceptance Testing*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	zviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Ruang Lingkup/Batasan.....	4
1.6 Metodologi Pengumpulan Data	5
1.6.1 Tahap Penelitian	5
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Teori Umum.....	8
2.1.1 Sistem.....	8
2.1.2 Sistem Informasi	8
2.1.3 Informasi.....	9

2.1.4	Data.....	9
2.2	Teori Khusus.....	9
2.2.1	Pembelian.....	9
2.2.2	Penjualan.....	10
2.2.3	Persediaan	10
2.3	Teori Perancangan	11
2.3.1	Website	11
2.3.2	E-Commerce	11
2.3.3	User Acceptance Testing	12
2.3.4	PHP (Hypertext Preprocessor).....	14
2.3.5	<i>Framework</i>	14
2.3.6	<i>Laravel</i>	15
2.3.7	<i>Visual Studio Code</i>	16
2.3.8	PHPMyAdmin	17
2.3.9	XAMPP.....	18
2.3.10	MySQL	18
2.3.11	Database.....	18
2.3.12	UML (Unified Modelling Language)	19
2.3.13	Use Case Diagram	20
2.3.14	Activity Diagram	20
2.3.15	Class Diagram.....	21
2.3.16	<i>Black Box Testing</i>	22
2.3.17	<i>Sequence Diagram</i>	23
2.4	Tinjauan Jurnal	25
2.4.1	Penelitian Arina Nur Syahputri, Dimas Aryo Anggoro.....	25
2.4.2	Penelitian Benedectus Yesa, Herastia Maharani, Yosi Yonata	26
2.4.3	Penelitian Irawan Afrianto, Andri Heryandi, Alif Finadhita, Sufa Atin.....	28
2.4.4	Penelitian Muhammad Sholeh, Irmah Gisfas, Cahiman, Muhammad Anwar Fauzi.....	30
2.4.5	Penelitian I Putu Agus Eka Pratama	31

2.4.6	Rangkuman Model Penelitian.....	34
2.5	Kerangka Penelitian.....	38
BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN.....		39
3.1	Tinjauan Objek Yg Dibahas	39
3.1.1	Sejarah Perusahaan	39
3.1.2	Visi dan Misi.....	39
3.1.3	Struktur Organisasi	40
3.1.4	Tugas dan Wewenang Bagian Organisasi	40
3.2	Metodologi Analisis Menggunakan SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Treath</i>)	42
3.3	Dokumentasi <i>Input & Output</i>	45
3.3.1	Dokumen <i>Input</i>	45
3.3.2	Dokumen <i>Output</i>	46
3.4	<i>Requirement Elicitation</i>	46
3.5	Rancangan Tampilan Program.....	50
3.6	Penerapan Metode <i>User Acceptance Testing</i>	59
3.7	<i>Gant Chart</i>	60
BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN.....		61
4.1	Rancangan Sistem Usulan	61
4.1.1	<i>Activity Diagram</i>	61
4.1.2	<i>Use Case Diagram</i>	62
4.1.3	<i>Use Case Diagram Scenario</i>	63
4.1.4	<i>Sequence Diagram</i>	66
4.2	Rancangan Database	69
4.2.1	<i>Class Diagram</i>	69
4.2.2	Spesifikasi Basis Data.....	70
4.3	Tampilan Program	75
4.4	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	85
4.5	Pengujian <i>Black Box Testing Equivalence Partitions</i>	86
4.6	Hasil Pertanyaan Kuesioner Dengan <i>Google Form</i>	90

4.7 Hasil Metode <i>User Acceptance Testing</i>	96
BAB V SIMPULAN	103
5.1 Simpulan.....	103
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	xix
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xxi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1:	Kerangka Pemikiran	38
Gambar 3.1:	Struktur Organisasi CV. Jaya Prima.....	40
Gambar 3.2:	Perancangan Layar Halaman Sign Up User	50
Gambar 3.3:	Perancangan Layar Halaman Login User dan Admin	51
Gambar 3.4:	Perancangan Layar Halaman Daftar Produk Admin	51
Gambar 3.5:	Perancangan Layar Halaman Tambah Produk Admin	52
Gambar 3.6:	Perancangan Layar Halaman List Kategori Admin.....	52
Gambar 3.7:	Perancangan Layar Halaman Tambah Kategori Admin.....	53
Gambar 3.8:	Perancangan Layar Halaman List Stok Admin	53
Gambar 3.9:	Perancangan Layar Halaman Stok Masuk Admin.....	54
Gambar 3.10:	Perancangan Layar Halaman List Ongoing Order Admin	54
Gambar 3.11:	Perancangan Layar Halaman List History Order	55
Gambar 3.12:	Perancangan Layar Halaman Dashboard User	55
Gambar 3.13:	Perancangan Layar Halaman Daftar Produk User.....	56
Gambar 3.14:	Perancangan Layar Halaman Detail Produk User	56
Gambar 3.15:	Perancangan Layar Halaman Shopping Cart User	57
Gambar 3.16:	Perancangan Layar Halaman User Profile.....	57
Gambar 3.17:	Perancangan Layar Halaman History Ongoing User	58
Gambar 3.18:	Perancangan Layar Halaman History Finish User	58
Gambar 3.19:	Perancangan Layar Halaman Contact Us User.....	59
Gambar 4.1:	Activity Diagram	61
Gambar 4.2:	Use Case Diagram	62
Gambar 4.3:	<i>Sequence Diagram Sign Up</i>	66
Gambar 4.4:	<i>Sequence Diagram Login</i>	67
Gambar 4.5:	<i>Sequence Diagram Pembelian</i>	68
Gambar 4.6:	Class Diagram	69
Gambar 4.7:	Tampilan Halaman Sign Up User.....	75
Gambar 4.8:	Tampilan Halaman Login User dan Admin	76
Gambar 4.9:	Tampilan Halaman Daftar Produk Admin.....	76
Gambar 4.10:	Tampilan Halaman Tambah Produk Admin.....	77
Gambar 4.11:	Tampilan Halaman List Kategori Admin	77
Gambar 4.12:	Tampilan Halaman Tambah Kategori Admin	78

Gambar 4.13:	Tampilan Halaman List Stok Admin.....	78
Gambar 4.14:	Tampilan Halaman Stok Masuk Admin	79
Gambar 4.15:	Tampilan Halaman List Ongoing Order Admin.....	79
Gambar 4.16:	Tampilan Halaman List History Order	80
Gambar 4.17:	Tampilan Halaman <i>List Supplier</i>	80
Gambar 4.18:	Tampilan Halaman Tambah <i>Supplier</i>	81
Gambar 4.19:	Tampilan Halaman Dashboard User.....	81
Gambar 4.20:	Tampilan Halaman Daftar Produk User	82
Gambar 4.21:	Tampilan Halaman Detail Produk User.....	82
Gambar 4.22:	Tampilan Halaman Shopping Cart User.....	83
Gambar 4.23:	Tampilan Halaman User Profile	83
Gambar 4.24:	Tampilan Halaman History Ongoing User.....	84
Gambar 4.25:	Tampilan Halaman History Finish User.....	84
Gambar 4.26:	Tampilan Halaman Contact Us User	85
Gambar 4.27:	Hasil Perhitungan Populasi Dengan Raosoft.....	90
Gambar 4.28:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 1	91
Gambar 4.29:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 2	91
Gambar 4.30:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 3	92
Gambar 4.31:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 4	92
Gambar 4.32:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 5	93
Gambar 4.33:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 6	93
Gambar 4.34:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 7	94
Gambar 4.35:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 8	94
Gambar 4.36:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 9	95
Gambar 4.37:	Grafik Kolom Kuesioner Pertanyaan Nomor 10	95
Gambar 4.38:	Grafik Hasil Jawaban Kuesioner Semua Responden	96

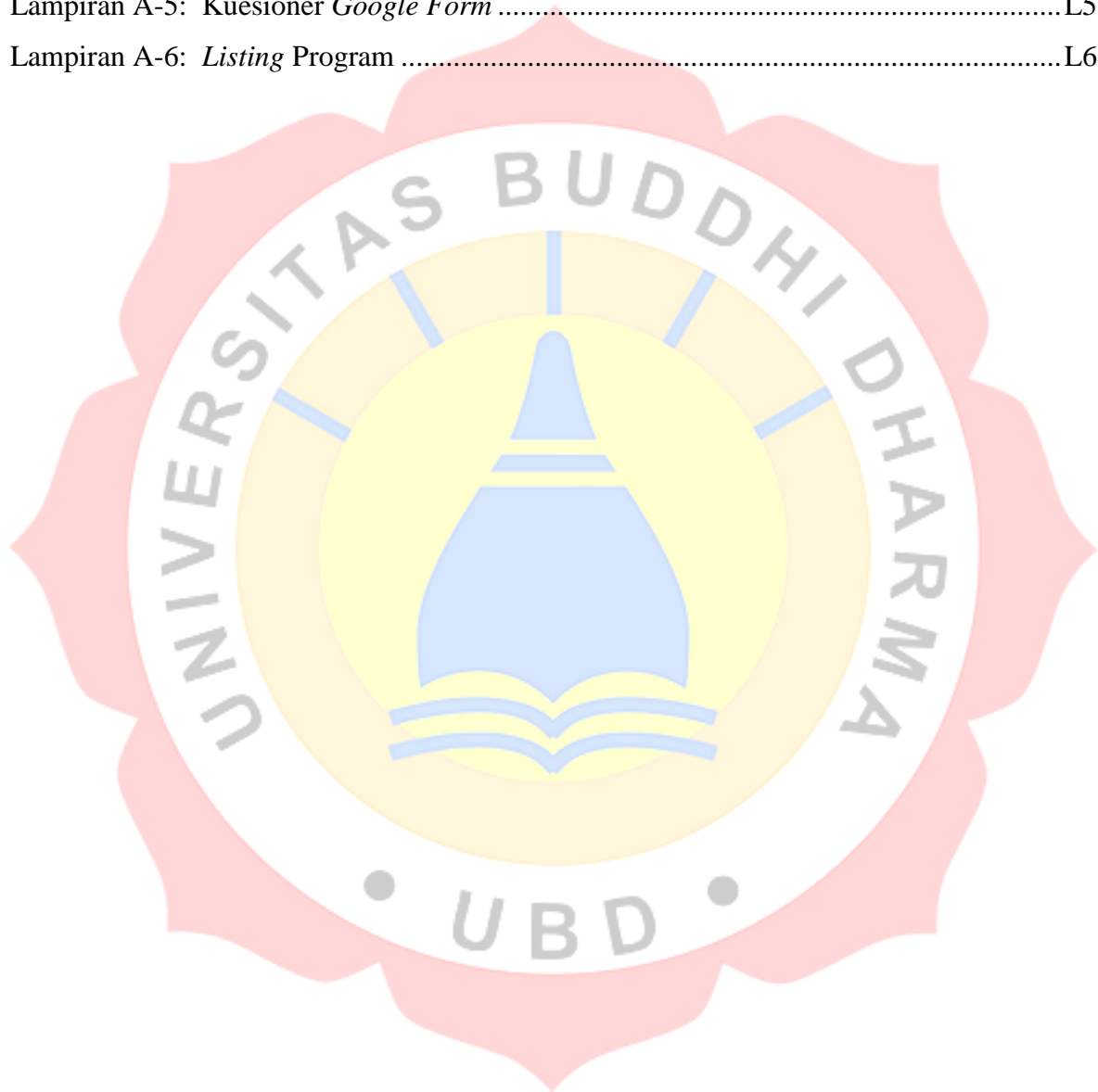
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1:	Activity Diagram.....	20
Tabel 2.2:	Class Diagram	21
Tabel 2.3:	Penelitian Arina Nur Syahputri, Dimas Aryo Anggoro	25
Tabel 2.4:	Penelitian Benedectus Yesa, Herastia Maharani, Yosi Yonata.....	26
Tabel 2.5:	Penelitian Irawan Afrianto, Andri Heryandi, Alif Finadhita, Sufa Atin	28
Tabel 2.6:	Penelitian Muhammad Sholeh, Irmah Gisfas, Cahiman, Muhammad Anwar Fauzi	30
Tabel 2.7:	Penelitian I Putu Agus Eka Pratama.....	31
Tabel 2.8:	Rangkuman Model Penelitian	34
Tabel 3.1:	Metodologi Analisis Menggunakan SWOT Pada CV. Jaya Prima	43
Tabel 3.2:	Matriks Analisis SWOT Yang Berjalan	44
Tabel 3.3:	Hasil Keseluruhan Elisitasi Tahap I	47
Tabel 3.4:	Elisitasi Tahap II	48
Tabel 3.5:	Elisitasi Tahap III	49
Tabel 3.6:	Elisitasi Tahap Akhir.....	50
Tabel 3.7:	<i>Gant Chart</i>	60
Tabel 4.1:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Login Admin	63
Tabel 4.2:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Order Master.....	63
Tabel 4.3:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Category Master	63
Tabel 4.4:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Product Master	64
Tabel 4.5:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Stock Master	64
Tabel 4.6:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Login dan Signup Client.....	64
Tabel 4.7:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Shop.....	64
Tabel 4.8:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Checkout.....	65
Tabel 4.9:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Payment	65
Tabel 4.10:	<i>Use Case Diagram Scenario</i> Report History Payment	65
Tabel 4.11:	Spesifikasi Basis Data Stocks	70
Tabel 4.12:	Spesifikasi Basis Data Products	70

Tabel 4.13:	Spesifikasi Basis Data User.....	71
Tabel 4.14:	Spesifikasi Basis Data Category	71
Tabel 4.15:	Spesifikasi Basis Data Order_Payment.....	72
Tabel 4.16:	Spesifikasi Basis Data Order	72
Tabel 4.17:	Spesifikasi Basis Data Product_ Category	73
Tabel 4.18:	Spesifikasi Basis Data Customer.....	73
Tabel 4.19:	Spesifikasi Basis Data Order_Detail	74
Tabel 4.20:	Spesifikasi Basis Data Admin	74
Tabel 4.21:	Daftar Skenario.....	87
Tabel 4.22:	Skenario Black Box Testing	87
Tabel 4.23:	Daftar Profil Responden	90
Tabel 4.24:	Daftar Profil Responden User Acceptance Testing.....	96
Tabel 4.25:	Pilihan jawaban User Acceptance Testing	97
Tabel 4.26:	Bobot Nilai Jawaban User Acceptance Testing	97
Tabel 4.27:	Data Pertanyaan Kuesioner User Acceptance Testing	98
Tabel 4.28:	Bobot Nilai Jawab User Acceptance Testing	99
Tabel 4.29:	Nilai Rata-Rata User Acceptance Testing	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1: <i>Requirement Elicitation</i>	L1
Lampiran A-2: Kartu Bimbingan Skripsi	L2
Lampiran A-3: Surat Ijin Perusahaan	L3
Lampiran A-4: NPWP Perusahaan	L4
Lampiran A-5: Kuesioner <i>Google Form</i>	L5
Lampiran A-6: <i>Listing Program</i>	L6



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi begitu pesat. Sebut saja perkembangan telepon seluler dan internet, keberadaannya memberikan pengaruh bagi berbagai aspek kehidupan. Baik kehidupan secara individu, sosial maupun yang terkait dengan dunia usaha atau bisnis. Selain mempermudah dan mempercepat proses komunikasi dan informasi, teknologi informasi juga dimanfaatkan dalam kegiatan usaha atau bisnis. Banyak alat komunikasi dan informasi yang digunakan dalam kegiatan dunia usaha, seperti penggunaan telepon, fax, sms, *email*, *website* dan lain-lain. Sehingga berkembanglah istilah *E-Commerce*. *Electronic Commerce* (*E-Commerce*) adalah proses transaksi jual beli dengan menggunakan alat elektronik, seperti telepon dan internet (Alwendi, 2020:Vol. 17, No. 3). *E-commerce* diartikan sebagai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh pelaku bisnis, individu, atau pihak-pihak terkait untuk menjalankan dan mengelola proses bisnis utama sehingga dapat memberikan keuntungan dapat berupa keamanan, fleksibilitas, integrasi, optimasi, efisiensi, peningkatan produktivitas dan profit (Fahmi, 2016:45).

CV. Jaya Prima adalah sebuah usaha yang proses bisnis utamanya bergerak pada bidang *supplier* untuk restoran seperti sarung tangan plastik, plastik sampah, wadah mika dan lain-lain. Persaingan di bidang *supplier* untuk restoran secara konvensional sudah menjadi biasa sehingga sulit untuk bersaing dengan *supplier* restoran lainnya. Pemilik CV. Jaya Prima menginginkan agar usahanya dapat dikenal luas dengan menargetkan area pemasaran yang baru. Proses penjualan CV. Jaya Prima masih bersifat konvensional. Dimana setiap pelanggan yang ingin membeli

berbagai supplier restoran yang ditawarkan CV. Jaya Prima harus datang ke restorannya.

Banyaknya pelanggan yang tidak memiliki waktu atau malas untuk datang ke CV. Jaya Prima pun menjadi hambatan dalam proses transaksi. Proses pendataan dan pengolahan datanya pun masih belum terkomputerisasi sehingga banyak data yang sulit dicari dan hilang begitu saja. Oleh karena itu pihak CV. Jaya Prima ingin merubah pembelian, persediaan dan penjualan dengan E-Commerce berbasis *web*. Maka dari itu akan dirancang sebuah E-Commerce berbasis *web* dengan metode pengujian *User Acceptance Testing* yang bertujuan untuk mempermudah proses promosi dan transaksi bisnis pada CV. Jaya Prima secara *online*. pada mulanya di tahun 1991, situs web berfungsi sebagai media pertukaran informasi sesama peneliti dilingkup kerja Sir Timothy John dan Tim Beners-Lee. Namun tiga tahun berselang, sebuah perusahaan bernama *Amazon* menggunakan *website* dengan cara yang berbeda, yaitu sebagai media pemasaran serta penjualan buku.

UAT adalah salah satu metodologi paling inovatif untuk mencegah kegagalan proyek TI. Dalam pengembangan perangkat lunak, ada tiga hal yang dilakukan dalam proses UAT, yaitu UAT mengekspos logika / fungsionalitas bisnis yang belum ditemukan, karena unit pengujian dan pengujian sistem tidak fokus pada fungsionalitas / logika bisnis, UAT mengukur bagaimana sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan UAT membatasi bagaimana sistem telah selesai (Irawan Afrianto, 2021:Vol. 5, No. 3).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka akan dibuat judul **“Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Pada CV. Jaya Prima Dengan Metode Pengujian *User Acceptance Testing*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah yang dapat didapat dari latar belakang tersebut antara lain:

1. Tidak ada media informasi pemesanan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk yang ada pada CV. Jaya Prima.
2. CV. Jaya Prima belum memiliki sistem penjualan secara *online* sehingga kurang bertahan dalam persaingan dengan perusahaan lain.
3. Proses penjualan CV. Jaya Prima masih bersifat konvensional dan banyaknya pelanggan yang tidak memiliki waktu atau malas untuk datang ke CV. Jaya Prima pun menjadi hambatan dalam proses transaksi.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat didapat dari latar belakang tersebut antara lain bagaimana merancang dan membuat *E-commerce* pada CV. Jaya Prima yang dapat memudahkan *customer* dalam melihat produk yang *up to date* dan bagaimana mengubah sistem konvensional pada CV. Jaya Prima menjadi *E-commerce* sehingga pelanggan dapat melakukan pembelian dimana saja dan kapan saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan solusi bagi permasalahan penjualan konvensional yang terjadi di CV. Jaya Prima menjadi berbasis *website*.
2. Merancang suatu *e-commerce* berbasis *web* agar pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*.

3. Menguji dan mengevaluasi metode *User Acceptance Testing* yang digunakan dalam perancangan sistem informasi *E-Commerce* berbasis *website* Pada CV. Jaya Prima.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah *customer* dalam mengakses informasi mengenai produk CV. Jaya Prima kapan saja dan dimana saja melalui *E-commerce* yang telah dibuat.
2. Memudahkan *customer* CV. Jaya Prima dalam melakukan pemesanan produk secara *online*.
3. Diharapkan hasil evaluasi *User Acceptance Testing* dapat memberikan kontribusi terhadap konsep perancangan *e-commerce* berbasis *web* dengan pendekatan metode *User Acceptance Testing*.

1.5 Ruang Lingkup/Batasan

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup:

1. Perancangan *E-Commerce* berbasis *web* dengan penerapan metode pengujian *User Acceptance Testing*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan MySQL sebagai *Database Management System* (DBMS).
3. *Code editor* yang di gunakan adalah *Visual Studio Code*.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

1.6.1 Tahap Penelitian

1. *Communication*

Pada tahap ini akan di lakukan wawancara dengan pihak CV. Jaya Prima untuk mengetahui E-Commerce berbasis *web* seperti apa yang di butuhkan.

2. *Planning*

Melakukan penjadwalan dalam pembuatan E-Commerce berbasis *web* dan memperkirakan sumber daya apa saja yang di butukan dalam pembuatan E-Commerce berbasis *web*.

3. *Modeling*

Merancang model design sistem seperti perancangan struktur data, mendesign perangkat lunak, tampilan dan metode *User Acceptance Testing*.

4. *Construction*

Merubah rancangan tampilan program menjadi *coding* menggunakan bahasa pemrograman php dan *testing program* untuk mengetahui apakah adanya kesalahan seperti *bug* pada program.

5. *Deployment*

Melakukan *maintenance* program secara berkala agar fungsi dari E-Commerce berbasis *web* dapat berkembang seiring dengan berjalannya waktu.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan adalah :

1. Metode Observasi

Tahapan pengumpulan data melalui observasi yaitu dengan datang langsung ke CV. Jaya Prima untuk melakukan observasi terkait penilaian E-Commerce berbasis *web*.

2. Metode Wawancara

Tahapan pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab kepada CV. Jaya Prima untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penilaian *E-Commerce* berbasis *web*.

3. Kuesioner

Tahapan pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner-kuesioner kepada pihak CV. Jaya Prima yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan diolah hasilnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penelitian ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang dari penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori umum dan teori-teori khusus, teori analisis dan perancangan mengenai sistem dan lainnya.

BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN

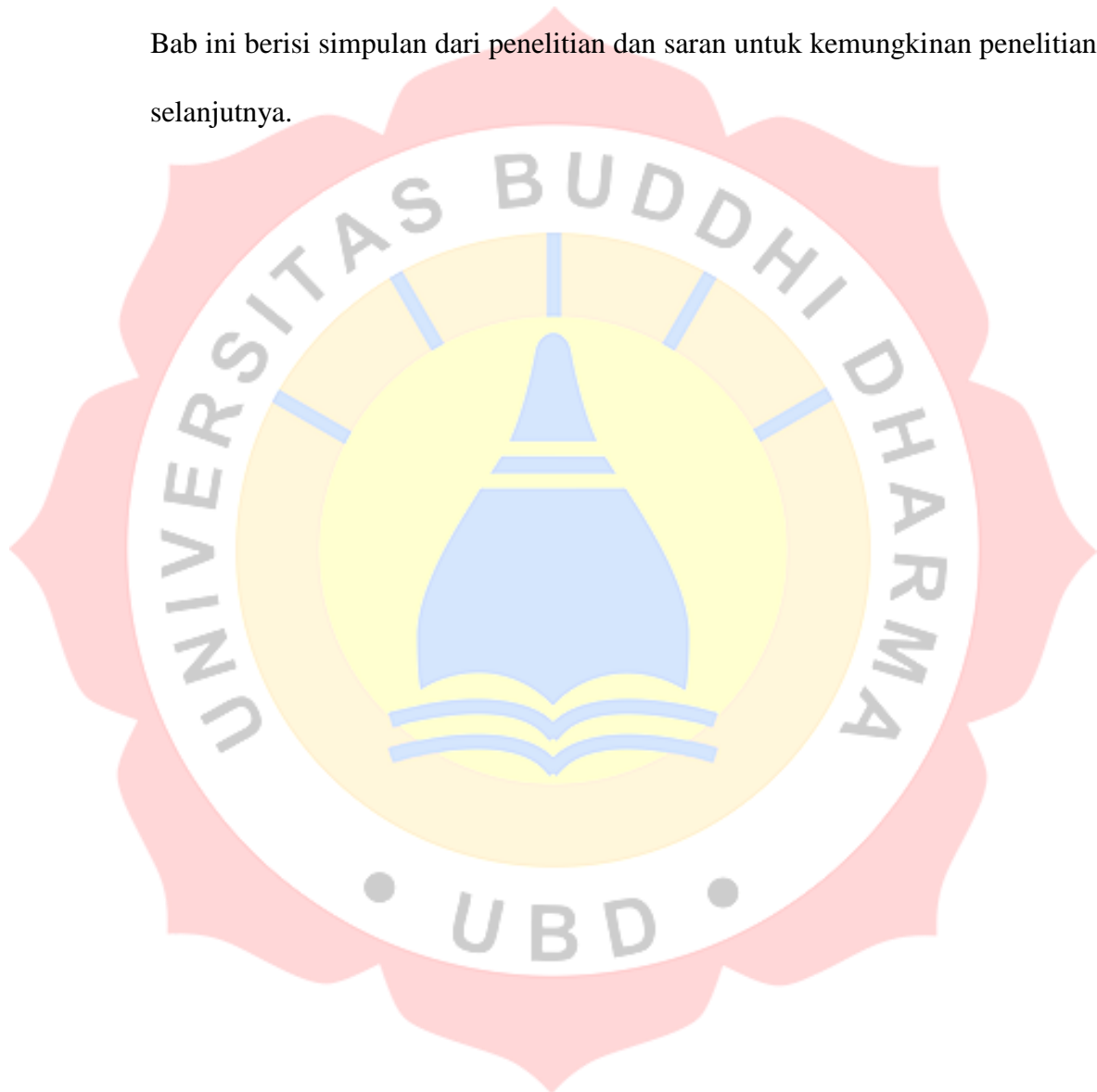
Bab ini berisi permasalahan yang timbul dan pemecahannya serta bagaimana program dikembangkan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi mengenai uji coba serta evaluasi sistem aplikasi yang telah dirancang, tahapan perancangan program dan menjelaskan bagaimana program ini berjalan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dari penelitian dan saran untuk kemungkinan penelitian selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Sistem

Djahir dan Pratita (2015:6) mendefinisikan sistem sebagai berikut:

“Sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”. Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu” (Hutahaean Jeperson, 2015:2).

2.1.2 Sistem Informasi

Hutahaean Jeperson (2015:13) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

”Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan”.

Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain “Sistem informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi” (Djahir dan Pratita, 2015:14).

2.1.3 Informasi

Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:1) mengungkapkan: “Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan”.

Hutahaean Jeperson (2015: 9) mendefinisikan informasi sebagai berikut:

“Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu”.

2.1.4 Data

Hutahaean Jeperson (2015:9) mengungkapkan: “Data adalah bahan mentah bagi informasi, dirumuskan sebagai kelompok lambang-lambang tidak acak menunjukkan jumlah jumlah, tindakan-tindakan, hal-hal dan sebagainya”. Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain “Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi, yang mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai” (Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani, 2017:12).

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pembelian

(Riadi, 2020:45) mendefinisikan pembelian sebagai berikut:

“Pembelian atau *purchasing* adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan untuk pengadaan barang, material pada kualitas yang tepat dan

kuantitas yang tersedia untuk kegiatan operasi selama periode tertentu. Pembelian merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan atas barang atau jasa yang diperlukan oleh perusahaan dan dapat diterima tepat pada waktunya dengan mutu yang sesuai serta harga yang menguntungkan. Pembelian merupakan salah satu fungsi penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku. Pembelian adalah usaha pengadaan barang-barang untuk perusahaan”.

2.2.2 Penjualan

(Sujarweni, 2015:79) mendefinisikan penjualan sebagai berikut:

“Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjual-belikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan. Dalam sistem penjualan terdapat dua macam, yaitu sistem penjualan tunai dan sistem penjualan kredit”.

2.2.3 Persediaan

(Nugroho dkk, 2021:23) mendefinisikan persediaan sebagai berikut:

“Persediaan (inventory) adalah kemampuan suatu perusahaan dalam mengatur dan mengelola setiap kebutuhan barang baik barang mentah, barang setengah jadi dan barang jadi agar selalu tersedia baik dalam kondisi pasar yang stabil maupun berfluktuasi (Nugroho dkk, 2021). Berikut adalah jenis-jenis persediaan menurut fungsinya:

1. *Batch Stock/Lot Size Inventory* Persediaan yang diadakan karena kita membeli atau membuat bahan makanan atau barang dalam jumlah yang lebih besar dari pada jumlah yang dibutuhkan saat itu.
2. *Fluctuation Stock* Persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan konsumen yang tidak dapat diramalkan.
3. *Anticipation Stock* Persediaan yang diadakan untuk menghadapi fluktuasi permintaan yang dapat diramalkan, berdasarkan pola musiman yang terdapat dalam satu tahun dan untuk menghadapi penggunaan, penjualan, atau permintaan yang meningkat”.

2.3 Teori Perancangan

2.3.1 Website

Eko Junirianto (2018:1) mendefinisikan *website* sebagai berikut:

“*Website* adalah kumpulan informasi/kumpulan *page* yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, *website* adalah kumpulan dari *page*, yang tergabung kedalam suatu *domain* atau *subdomain* tertentu. Sebuah situs *web* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan internet”.

2.3.2 E-Commerce

Herman Malau (2015:79) mendefinisikan penjualan sebagai berikut:

“*E-commerce* merupakan penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*,

atau jaringan pertukaran data elektronik, sistem manajemen *inventori* otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis”.

2.3.3 *User Acceptance Testing*

Irawan Afrianto (2021:Vol. 5, No. 3) mendefinisikan *User Acceptance Testing* sebagai berikut:

“UAT adalah salah satu metodologi paling inovatif untuk mencegah kegagalan proyek TI. Dalam pengembangan perangkat lunak, ada tiga hal yang dilakukan dalam proses UAT, yaitu:

1. UAT mengekspos logika / fungsionalitas bisnis yang belum ditemukan, karena unit pengujian dan pengujian sistem tidak fokus pada fungsionalitas / logika bisnis
2. UAT mengukur bagaimana sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna
3. UAT membatasi bagaimana sistem telah selesai.

Proses UAT dimulai dengan menyediakan dokumentasi kebutuhan bisnis, kemudian dilanjutkan dengan proses bisnis (alur kerja) atau skenario dan akhirnya pengujian menggunakan data. Keefektifan dalam pengujian diperlukan dalam pengembangan suatu aplikasi atau sistem informasi sehingga produk dapat sampai kepada pengguna tepat waktu dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian yang dilakukan pada sistem yang dibangun dibagi menjadi dua pengujian mekanisme yaitu pengujian alpha menggunakan metode *black box* dan pengujian beta menggunakan skala Likert. Pengujian *blackbox* difokuskan pada aktivitas pengujian sistem yang dibangun untuk melihat sejauh mana setiap fungsi dalam aplikasi telah berjalan benar, sesuai harapan dan bebas dari kesalahan. Selain menguji

aplikasi dari sisi fungsional, pengujian sistem juga dilakukan oleh pengguna yang akan mengambil keuntungan dari aplikasi. Pengujian beta untuk menentukan penerimaan penggunaan aplikasi menggunakan dilakukan dengan kuesioner untuk mendapatkan kesimpulan tentang penerimaan penggunaan aplikasi dari sisi pengguna”.

(Dedi Wijaya, 2021:Vol. 4, No. 1) mendefinisikan *User Acceptance Testing* sebagai berikut:

“Untuk pertanyaan Kuesioner dibuat berdasarkan aspek kegunaan yang terdiri dari 5 komponen kualitas:

1. *Learnability*, merupakan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan tugasnya yang pertama kali menggunakan sistem.
2. *Efficiency*, adalah kemampuan sistem untuk mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugasnya dalam waktu yang relatif cepat waktu.
3. *Memorability*, adalah tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem dengan baik setelah beberapa saat tidak menggunakannya.
4. *Errors*, adalah kemungkinan error atau kesalahan pada sistem yang sedang digunakan oleh user dan dapat pulih kembali dari kesalahan.
5. *Satisfaction*, merupakan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem, baik tampilan sistem maupun dalam penggunaannya”.

2.3.4 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

(Haqi & Setiawan, 2019:8) mendefinisikan PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai berikut:

”PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* pemrograman yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML, PHP banyak dipakai untuk memrogram situs *web* dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS”.

Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain “*PHP* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *website* yang bersifat *server-side scripting*, *PHP* memungkinkan anda untuk membuat halaman *website* yang bersifat dinamis” (Sukamto & Shalahuddin, 2015:161).

2.3.5 *Framework*

(Junirianto, 2018:1) mendefinisikan *framework* sebagai berikut:

“*Framework* adalah sebuah *software* untuk memudahkan para *programmer* untuk membuat sebuah aplikasi *web* yang di dalamnya ada berbagai fungsi diantaranya *plugin*, dan konsep untuk membentuk suatu sistem tertentu agar tersusun dan terstruktur dengan rapih. Dengan menggunakan *framework* bukan berarti kita akan terbebas dengan pengkodean. Karena kita sebagai seorang pengguna *framework* haruslah menggunakan fungsi-fungsi dan variabel yang ada di dalam sebuah *framework* yang kita gunakan”.

(Yudhanto & Prasetyo, 2019:21) mendefinisikan *framework* sebagai berikut:

“Secara sederhana bisa dijelaskan bahwa *framework* adalah kumpulan fungsi (*libraries*) sehingga seorang *programmer* tidak perlu lagi membuat

fungsi-fungsi dari awal dan biasanya disebut kumpulan *library*. *Programmer* cukup memanggil kumpulan *library* atau fungsi yang sudah ada di dalam *framework* yang sudah pasti cara menggunakan fungsi-fungsi itu sudah ditentukan sesuai aturan masing-masing. Beberapa contoh fungsi-fungsi stkitart yang telah tersedia dalam suatu *framework* adalah fungsi *paging*, enkripsi, *email*, SEO, *session*, *security*, kalender, bahasa, manipulasi gambar, grafik, tabel bergaya zebra, validasi, *upload*, *captcha*, proteksi terhadap XSS (*XSS filtering*), *template*, kompresi, XML, dan lain-lain. Contoh dari *framework* PHP adalah *laravel*, *phalcon*, *slim*, *cakePHP*, *code igniter* (CI), *symphony*, *zend*, *yii*, dan *kohana*. Sedangkan, *framework javascript* juga ada, yakni: *Jquery* dan *mootools*. *Framework* untuk *ruby* adalah *ruby on rails* (ROR). Dengan menggunakan *framework*, sebuah aplikasi akan tersusun secara terstruktur dan rapi karena pasti si pembuat *framework* telah menggunakan *pattern stkitart*, misalnya MVC atau sering disebut *model-view-controller* yang telah terkenal dikalangan *programmer* PHP. Logikanya seperti ini, jika kita membuat *website* dari 0, kita akan asal-asalan dalam membuat kode kita sehingga di dalam 1 file akan terdapat beribu-ribu kode yang sebenarnya dapat kita pisah menjadi beberapa *file* sehingga performa *web* itu tidak menurun”.

2.3.6 *Laravel*

(Yudhanto & Prasetyo, 2019:21) mendefinisikan *laravel* sebagai berikut:

“*Laravel* adalah salah satu *framework* PHP terbaik yang dikembangkan oleh Taylor Otwell, proyek *Laravel* dimulai pada April 2011. Awal mula, proyek ini dibuat, karena Otwell sendiri tidak menemukan *framework* yang

up to date dengan versi PHP Mengembangkan *framework* yang sudah ada juga bukan sendiri *framework* dengan nama *Laravel*. Oleh karena itu, *Laravel* merupakan ide yang bagus karena keterbatasan sumber daya. Dikarenakan beberapa keterbatasan tersebut, Otwell membuat mensyaratkan PHP versi 5.3 ke atas. *Laravel* adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*)”.

2.3.7 *Visual Studio Code*

(Enterprise, 2019:3) mendefinisikan *visual studio code* sebagai berikut:

“*Visual studio* adalah *software* untuk mengembangkan aplikasi. Itu artinya, kalau ingin membuat program, *software*, aplikasi, dan bahkan *mobile app*, maka anda bisa menggunakan *visual studio*. Dengan menggunakan *visual studio* ini, anda bisa menulis kode-kode program, menjalankan kode program, melakukan pengujian, *debugging*, mengemas menjadi aplikasi mandiri, dan banyak lagi. Jadi, dapat diibaratkan dengan sebutan yang lebih mudah, *visual studio* adalah pabrik untuk pembuatan *software*. Dari sini muncul istilah yang disebut IDE yang merupakan singkatan dari *integrated development environment*. Jika diterjemahkan secara bebas, maka *visual studio* adalah *software* yang menyediakan lingkungan bagi pengembangan aplikasi yang terintegrasi dari hulu ke hilir. *Visual studio* sendiri dibuat oleh *Microsoft* sehingga berorientasi pada *MS Windows*”.

2.3.8 PHPMYAdmin

(Nugroho, 2013:71) mendefinisikan *PHPMYAdmin* sebagai berikut:

“*PHPMYAdmin* adalah aplikasi manajemen *database server* MySQL berbasis *web*. Dengan aplikasi *phpMYAdmin* kita bisa mengelola *database* sebagai *root* atau juga sebagai *user* biasa, kita bisa membuat *database* baru, mengelola *database* dan melakukan operasi perintah-perintah *database* secara lengkap seperti saat kita di *MySQL Promp*. *PhpMYAdmin* adalah *tools* yang dapat di gunakan dengan mudah untuk memenejemen *database* MySQL secara *visual* dan *Server* MySQL, sehingga kita tidak perlu lagi harus menulis *query* SQL setiap akan melakukan perintah operasi *database*. *Tools* ini cukup populer, anda dapat mendapatkan fasilitas ini ketika menginstal paket *triad phpMYAdmin*, karena termasuk dalam XAMPP yang sudah di instal”.

(Hikmah, Supriadi, & Alawiyah, 2015:36) mendefinisikan *PHPMYAdmin* sebagai berikut:

“*PhpMYAdmin* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *database*, pengguna (*user*), memodifikasi tabel, maupun mengirim *database* secara cepat dan mudah tanpa harus menggunakan perintah (*command*) *SQL*”. Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain “*PhpMYAdmin* merupakan sebuah software yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada *web server*”.

2.3.9 XAMPP

(Purbadian, 2016:1) mengungkapkan: “XAMPP merupakan suatu *software* yang bersifat *open source* yang merupakan pengembangan dari LAMP (*Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl*)”.

(Dadan & Developers, 2015:28) mendefinisikan XAMPP sebagai berikut:

“XAMPP adalah salah satu aplikasi *web server apache* yang terintegrasi dengan *mysql* dan *phpmyadmin* XAMPP adalah singkatan dari X, *apache Server*, *MySQL*, *PHPMyadmin*, dan *python*. Huruf X di depan menandakan XAMPP bisa diinstal di berbagai *operating system*. XAMPP dapat diinstal pada *windows, linux, macOS, dan solaris*”.

2.3.10 MySQL

(Haqi & Setiawan, 2019:8) mendefinisikan sebuah MySQL sebagai berikut:

”MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS yang *multithread, multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *general public license (GPL)*. tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *general public license (GPL)*”.

2.3.11 Database

(Munif, 2013:8) mendefinisikan sebuah basis data sebagai berikut:

“Basis data terdiri dari dua kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai suatu markas atau gudang, tempat bersarang atau tempat berkumpul. Data dapat diartikan merupakan representasi dari fakta dunia yang

mewakili suatu obyek (manusia, barang, peristiwa, keadaan dsb) yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya”.

(Sutabri, 2016) mendefinisikan basis data sebagai berikut:

“*Database* adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (*controlled redundancy*) dengan cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali; dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal; data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya; data disimpan sedemikian rupa sehingga penambahan, pengambilan, dan modifikasi dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol”.

2.3.12 UML (*Unified Modelling Language*)

(Mulyani, 2016:55) mengungkapkan: “UML adalah sebuah teknik pengembangan system yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada system”.

(Muslihudin & Oktafianto, 2016:58) mendefinisikan UML sebagai berikut:

“UML singkatan dari (*unified modeling language*) yang berarti bahasa pemodelan standar. UML memiliki *sintaks* dan *semantik*. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada. UML bukan hanya sekadar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya”.

2.3.13 Use Case Diagram






(Sukamto & Shalahuddin, 2015:161) mendefinisikan use case diagram sebagai berikut:

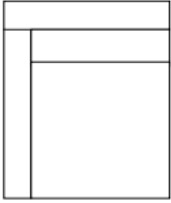
“Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Syarat penamaan pada use case adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut Aktor dan use case”.

2.3.14 Activity Diagram

(Sukamto & Shalahuddin, 2015:161) mengungkapkan:“Aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Tabel 2.1 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

<p><i>Swimline</i></p> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
--	--

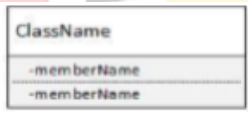




Sumber : Rosa dan Shalahudin (2015:162)


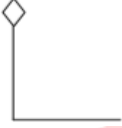
2.3.15 Class Diagram

(Sukanto & Shalahuddin, 2015:163) mengungkapkan:

“Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut pola dan metode atau operasi”.

Tabel 2.2 *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Class</i></p> 	Kelas pada struktur sistem dan Gabungan tujuan dari berbagai atribut yang saling beroperasi.
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p> 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p><i>Generalisasi</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus) antara objek anak dengan tingkah laku dan struktur data objek ada diatas objek

	induk.
<p>Kebergantungan</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas dalam suatu komponen mandiri (<i>independent</i>) dan mempengaruhi komponen yang tidak bisa berdiri sendiri.
<p>Agregasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

Sumber : Rosa dan Shalahudin (2015:164)

2.3.16 Black Box Testing

(Soetam Rizky Wicaksono, 2017:353) mendefinisikan *Black box testing* sebagai berikut:

“*Black box testing* adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para *tester* memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “Kotak Hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenali proses *testing* dibagian luar. Jenis *testing* ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan. Sebagai contoh, jika terdapat sebuah perangkat lunak yang merupakan sebuah sistem informasi *inventory* disebuah perusahaan. Maka pada jenis *white box testing*, perangkat lunak tersebut akan berusaha dibongkar *listing* programnya untuk kemudian dites menggunakan teknik teknik yang telah dijelaskan sebelumnya. Sedangkan pada jenis *black box testing*, perangkat lunak tersebut akan dieksekusi kemudian berusaha dites apakah telah memenuhi kebutuhan

pengguna yang didefinisikan pada saat awal tanpa harus membongkar *listing* programnya”.

(Sofiyah IkhlaashiSofiyah Ikhlaashi, 2017) mendefinisikan *Black Box Testing* sebagai berikut:

“Pengujian teknik *Black Box* merupakan pengujian terhadap fungsionalitas *input* atau *output* dari suatu perangkat lunak. *Equivalence Partitioning* (EP) adalah salah satu metode dari *Black Box* yang membagi *domain input* dari program menjadi beberapa partisi. *Boundary Value Analysis* (BVA) merupakan metode yang melengkapi *equivalence partitioning* dengan menentukan nilai tepat di bawah dan di atas batas”.

2.3.17 *Sequence Diagram*

(Rony Setiawan, 2021) mendefinisikan *sequence diagram* sebagai berikut:

“*Sequence diagram* atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence* diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan. Nah, diagram ini terdiri dari dua dimensi lo, yaitu dimensi vertikal yang menunjukkan waktu dan dimensi horizontal yang menunjukkan objek-objek. Tiap-tiap objek, termasuk *actor*, memiliki waktu aktif yang digambarkan dengan kolom vertikal yang disebut dengan *lifeline*. Sementara itu, pesan atau perintah digambarkan sebagai garis panah dari satu *lifeline* ke *lifeline* yang lain. Diagram urutan dapat digunakan

untuk menggambarkan serangkaian langkah yang dilakukan sebagai *respon* dari sebuah peristiwa untuk menghasilkan suatu *output* tertentu. *Sequence diagram* berhubungan dan berkaitan erat dengan *use case diagram*, di mana satu *use case diagram* akan menjadi satu *diagram sequence*. Berikut beberapa komponen utama yang sering digunakan:

1. Aktor

Komponen yang pertama adalah aktor. Komponen ini menggambarkan seorang pengguna (*user*) yang berada di luar sistem dan sedang berinteraksi dengan sistem. Dalam *sequence diagram*, aktor biasanya digambarkan dengan simbol *stick figure*.

2. *Activation box*

Selanjutnya ada *activation box*. Komponen *activation box* ini merepresentasikan waktu yang dibutuhkan suatu objek untuk menyelesaikan tugasnya. Semakin lama waktu yang diperlukan, maka secara otomatis *activation box*nya juga akan menjadi lebih panjang. Komponen ini digambarkan dengan bentuk persegi panjang.

3. *Lifeline*

Berikutnya adalah *lifeline*. Komponen ini digambarkan dengan bentuk garis putus-putus. *Lifeline* ini biasanya memiliki kotak yang berisi objek yang memiliki fungsi untuk menggambarkan aktifitas dari objek.

4. Objek

Komponen berikutnya adalah objek. Komponen objek ini digambarkan memiliki bentuk kotak yang berisikan nama dari objek dengan garis bawah. Biasanya objek berfungsi untuk mendokumentasikan perilaku sebuah objek pada sebuah sistem.

5. Messages

Terakhir ada *messages* atau pesan. Komponen ini untuk menggambarkan komunikasi antar objek. *Messages* biasanya muncul secara berurutan pada *lifeline*. Komponen *messages* ini direpresentasikan dengan anak panah. Inti dari sebuah diagram urutan terdapat pada komponen *lifeline* dan *messages* ini”.

2.4 Tinjauan Jurnal

2.4.1 Penelitian Arina Nur Syahputri, Dimas Aryo Anggoro

Tabel 2.3 : Penelitian Arina Nur Syahputri, Dimas Aryo Anggoro

NO	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Penerapan Sistem Informasi Penjualan Dengan Platform <i>Ecommerce</i> Pada Perusahaan Daerah Apotek Sari Husada Demak
2	Jurnal	Sintech Journal
3	<i>Volume</i> dan halaman	Vol. 3 No 1, ISSN 2598-7305, E-ISSN 2598-9642, pp. 59-70.
4	Tanggal & Tahun	April 2020
5	Penulis	Arina Nur Syahputri, Dimas Aryo Anggoro
6	Penerbit	Universitas Muhammadiyah Surakarta
7	Tujuan Penelitian	menerapkan <i>e-commerce</i> di Apotek Sari Husada Demak tersebut demi membantu memecahkan permasalahan pelanggan dalam memenuhi kebutuhan akan obat dan memperluas pemasaran produk untuk mempertahankan eksistensinya
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Apotek Sari Husada Demak
9	Perancangan Sistem	1. <i>E-Commerce</i> 2. <i>Waterfall</i>

		3. <i>User Acceptance Test</i>
10	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah : Hasil perhitungan dari <i>User Acceptance Test</i> (UAT) adalah 85,4% yang menentukan bahwa sistem itu sangat baik untuk diterapkan pada Apotek Sari Husada.
11	Kekuatan Penelitian	Kekuatan Penelitian : Sistem mampu mempermudah admin dalam pengelolaan produk dan pelayanan jual beli karena tersedia fitur yang lengkap dan jelas sesuai kebutuhan admin dan <i>user</i> .
12	Kelemahan Penelitian	Kelemahan Penelitian : Tidak adanya fungsi maps saat memilih alamat pengantaran.
13	Kesimpulan	Kesimpulan : Berdasarkan hasil dari pengujian sistem menggunakan teknik <i>User Acceptance Test</i> (UAT), sistem informasi penjualan ini paling banyak dipilih <i>responden</i> yang menyatakan bahwa sistem tersebut telah berjalan sesuai kebutuhan. Beberapa penilaian yang tergolong sangat baik dari segi tampilan dan kecepatan akses sistem, sehingga dapat memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Pemasaran produk apotek ini mencapai jangkauan yang cukup luas dan sistem dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

2.4.2 Penelitian Benedectus Yesa, Herastia Maharani, Yosi Yonata

Tabel 2.4 : Penelitian Benedectus Yesa, Herastia Maharani, Yosi Yonata

NO	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Perancangan Sistem Terintegrasi Multichannel <i>E-Commerce</i> Berbasis Website pada PT XYZ
2	Jurnal	<i>Jurnal Telematika</i>
3	Volume dan	vol. 17 no. 1, e-ISSN: 2579-3772, pp. 42-48

	halaman	
4	Tanggal & Tahun	2022
5	Penulis	Benedectus Yesa, Herastia Maharani, Yosi Yonata
6	Penerbit	Institut Teknologi Harapan Bangsa
7	Tujuan Penelitian	Merancang suatu sistem terintegrasi multichannel <i>e-commerce</i> berbasis web yang dapat mengolah data produk pada setiap <i>channel</i> di <i>marketplace</i> dan mengintegrasikan informasi stok.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	PT XYZ
9	Perancangan Sistem	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>E-Commerce</i> 2. <i>User Acceptance Test</i>
10	Hasil Penelitian	<p>Hasil dari penelitian adalah :</p> <p>Berdasarkan <i>User Acceptance Test</i> (UAT) dengan metode UTAUT, sistem usulan mendapat nilai rata-rata untuk aspek <i>Performance Expectancy</i> sebesar 94,3%, aspek <i>Effort Expectancy</i> sebesar 98,6%, dan aspek <i>Behavioral Intention</i> sebesar 88,6%. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sistem terintegrasi dapat memberikan kemudahan untuk pengguna dalam mengerjakan tugasnya, memberikan kenyamanan dalam penggunaan sistem, dan membuat pengguna ingin menggunakan sistem yang telah dirancang</p>
11	Kekuatan Penelitian	<p>Kekuatan Penelitian :</p> <p>Aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik tanpa adanya <i>error</i> dan <i>bug</i>.</p>
12	Kelemahan Penelitian	<p>Kelemahan Penelitian :</p> <p>Tidak adanya pengujian <i>black box testing</i> pada penelitian yang dilakukan.</p>
13	Kesimpulan	<p>Kesimpulan :</p> <p>Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah dengan sistem terintegrasi <i>multichannel e-commerce</i>, permasalahan informasi <i>stok</i> yang tidak <i>konsisten</i> dapat diselesaikan</p>

		dengan adanya integrasi data dalam sistem usulan. Sistem terintegrasi <i>multichannel e-commerce</i> menjawab permasalahan yang diakibatkan oleh metode yang selama ini digunakan, yaitu memperbaharui informasi stok secara manual satu per satu di setiap toko di <i>marketplace</i> yang digunakan.
--	--	--

2.4.3 Penelitian Irawan Afrianto, Andri Heryandi, Alif Finadhita, Sufa Atin

Tabel 2.5 : Penelitian Irawan Afrianto, Andri Heryandi, Alif Finadhita, Sufa Atin

NO	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	<i>User Acceptance Test For Digital Signature Application In Academic Domain To Support The Covid-19 Work From Home Program</i>
2	Jurnal	<i>International Journal of Information System & Technology</i>
3	Volume dan halaman	Vol. 5, No. 3, pp. 270-280, ISSN : 2580-7250
4	Tanggal & Tahun	2021
5	Penulis	Irawan Afrianto, Andri Heryandi, Alif Finadhita, Sufa Atin
6	Penerbit	Universitas Komputer Indonesia
7	Tujuan Penelitian	Menguji fungsi dan penerimaan pengguna dari aplikasi tersebut aplikasi tanda tangan digital di lingkungan akademik untuk mendukung pekerjaan covid-19 dari program rumah.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	-
9	Perancangan Sistem	1. <i>User Acceptance Test</i> 2. <i>Black Box Testing</i>
10	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah : Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi tanda tangan digital yang telah dirancang, secara fungsional dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan nilai <i>user</i>

		<p><i>acceptance</i> sebesar 82,07%. Itu bisa menyimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah diterima oleh pengguna dan memenuhi kebutuhan penggunanya, merupakan solusi alternatif, khususnya dalam bidang akademik tanda tangan dokumen selama pandemi Covid-19 saat ini.</p>
11	Kekuatan Penelitian	<p>Kekuatan Penelitian :</p> <p>Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi tanda tangan digital yang telah dirancang, secara fungsional dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan nilai <i>user acceptance</i> sebesar 82,07%.</p>
12	Kelemahan Penelitian	<p>Kelemahan Penelitian :</p> <p>Tidak adanya tampilan dari sistem yang di uji dengan <i>user acceptance test</i>.</p>
13	Kesimpulan	<p>Kesimpulan :</p> <p>Berdasarkan hasil pengujian <i>user acceptance test</i> dengan menggunakan pengujian alpha dan beta, maka diperoleh hasil sebagai berikut: pengujian alpha dengan menggunakan metode <i>blackbox</i> menunjukkan bahwa secara fungsional semua modul pada aplikasi <i>e-document</i> tanda tangan digital berjalan nah, tidak ada bug atau masalah dalam proses akses ke menu-menu yang terdapat di sistem, pemrosesan transaksi - <i>upload</i> dan <i>download</i> dokumen, proses verifikasi dan akses data yang terdapat pada menu bantuan. Sedangkan hasil pengujian beta menggunakan pengukuran dengan skala linkert menunjukkan bahwa hasil uji keberterimaan menunjukkan tingkat keberterimaan tanggapan responden terhadap sistem yang dibangun menunjukkan nilai sebesar 82,07% yang berarti <i>responsiveness</i> memberikan penilaian yang sangat menerima terhadap aplikasi yang dikembangkan. Itu Hasilnya kemudian dianalisis melalui beberapa pendekatan justifikasi dan menunjukkan bahwa aplikasi tanda tangan digital dikategorikan dapat diterima untuk digunakan di</p>

	institusi pendidikan kegiatan.
--	--------------------------------

2.4.4 Penelitian Muhammad Sholeh, Irmah Gisfas, Cahiman, Muhammad

Anwar Fauzi

Tabel 2.6 : Penelitian Muhammad Sholeh, Irmah Gisfas, Cahiman, Muhammad Anwar

Fauzi

NO	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	<i>Black Box Testing on ukmbantul.com Page with Boundary Value Analysis and Equivalence Partitioning Methods</i>
2	Jurnal	<i>Journal of Physics: Conference Series</i>
3	Volume dan halaman	Vol. 1823, pp. 1-8
4	Tanggal & Tahun	2021
5	Penulis	Muhammad Sholeh, Irmah Gisfas, Cahiman, Muhammad Anwar Fauzi
6	Penerbit	Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
7	Tujuan Penelitian	Melakukan pengujian sistem pada aplikasi ukmbantul.com dengan metode <i>blackbox testing Boundary Value Analysis and Equivalence Partitioning</i>
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	ukmbantul.com
9	Perancangan Sistem	1. <i>Boundary Value Analysis</i> 2. <i>Equivalence Partitioning</i> 3. <i>Black Box Testing</i>
10	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah : Perkembangan ukmbantul.com telah dipertimbangkan keterbatasan dalam entri data. Formulir yang digunakan untuk proses entri data telah divalidasi sesuai dengan batasan yang berlaku.
11	Kekuatan	Kekuatan Penelitian :

	Penelitian	Penelitian ini menggunakan <i>Black Box Testing Equivalence Partitioning</i> dan <i>Boundary Value Analysis</i> yang dapat digunakan dalam pengujian ukmbantul.com.
12	Kelemahan Penelitian	Kelemahan Penelitian : Tidak adanya pembuatan sistem dalam penelitian ini.
13	Kesimpulan	Kesimpulan : Dengan pengujian <i>black box</i> menggunakan analisis nilai batas dan partisi <i>ekuivalen</i> metode, fungsi situs web yang tepat dan benar dapat ditemukan. Awal pendaftaran, login, dan masuk ke dashboard <i>user</i> memiliki validasi yang baik dan benar. Pengujian menggunakan metode partisi kesetaraan lebih tentang teknik memasukkan data dan memeriksanya secara fungsional dan mengetahui apakah validasi atau notifikasi akan muncul atau tidak. Sedangkan pengujian menggunakan metode analisis nilai batas mengacu pada teknik memasukkan data berdasarkan batas sesuai dengan persyaratan, seperti nomor KTP dan nomor telepon.

2.4.5 Penelitian I Putu Agus Eka Pratama

Tabel 2.7 : Penelitian I Putu Agus Eka Pratama

NO	Data Jurnal	Keterangan
1	Judul	UAT Sistem Pendataan Penduduk Pendetang di Kabupaten Gianyar Berbasis <i>Hybrid Cloud</i>
2	Jurnal	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika
3	Volume dan halaman	164-168, ISSN: 2087-2658
4	Tanggal & Tahun	September 2018
5	Penulis	I Putu Agus Eka Pratama
6	Penerbit	Universitas Udayana
7	Tujuan Penelitian	membantu pendataan penduduk pendatang secara <i>online</i> serta handal di dalam jaringan komputer.

8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Subjek penelitian adalah Kabupaten Gianyar
9	Perancangan Sistem	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User Acceptance Testing</i> 2. <i>Hybrid Cloud Computing</i> 3. <i>Design Science Research Methodology</i>
10	Hasil Penelitian	<p>Hasil dari penelitian adalah :</p> <p>Hasil UAT menunjukkan bahwa pengguna cukup memahami penggunaan menu pada aplikasi dengan baik serta juga menunjukkan bahwa secara umum aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna saat diujikan di lapangan. Hasil ini memberikan nilai lebih dibandingkan penelitian – penelitian sebelumnya, di mana pengujian UAT tidak dilibatkan di dalamnya. Kendala yang ditemui di dalam melakukan pengujian UAT adalah keberagaman tingkat pemahaman pengguna dari berbagai usia, terhadap pemahaman dan kemampuan mereka di dalam menggunakan komputer dan aplikasi yang disajikan. Kendala ini dapat diselesaikan dengan penyediaan pelatihan secara rutin ke depannya.</p>
11	Kekuatan Penelitian	<p>Kekuatan Penelitian :</p> <p>Metode yang digunakan dapat digunakan untuk dasar penelitian selanjutnya.</p>
12	Kelemahan Penelitian	<p>Kelemahan Penelitian :</p> <p>Kurangnya fitur yang terdapat pada aplikasi ini.</p>
13	Kesimpulan	<p>Kesimpulan :</p> <p>Hasil pengujian UAT menunjukkan bahwa pengguna telah memahami dengan baik penggunaan aplikasi untuk pendataan penduduk pendatang di Kabupaten Gianyar, dengan tetap perlu disertai bimbingan atau pendampingan lebih lanjut, dalam bentuk sosialisasi lebih mendalam dan pelatihan (<i>workshop</i>). Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa secara umum, aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, sekaligus menjawab pertanyaan – pertanyaan</p>

		penelitian pada rumusan masalah. Hasil UAT dapat melengkapi hasil pengujian aplikasi di sisi pengembang (<i>Black Box Testing</i>), sehingga diharapkan dapat membantu penyempurnaan aplikasi ke depannya.
--	--	--



2.4.6 Rangkuman Model Penelitian

Tabel 2.8 Rangkuman Model Penelitian

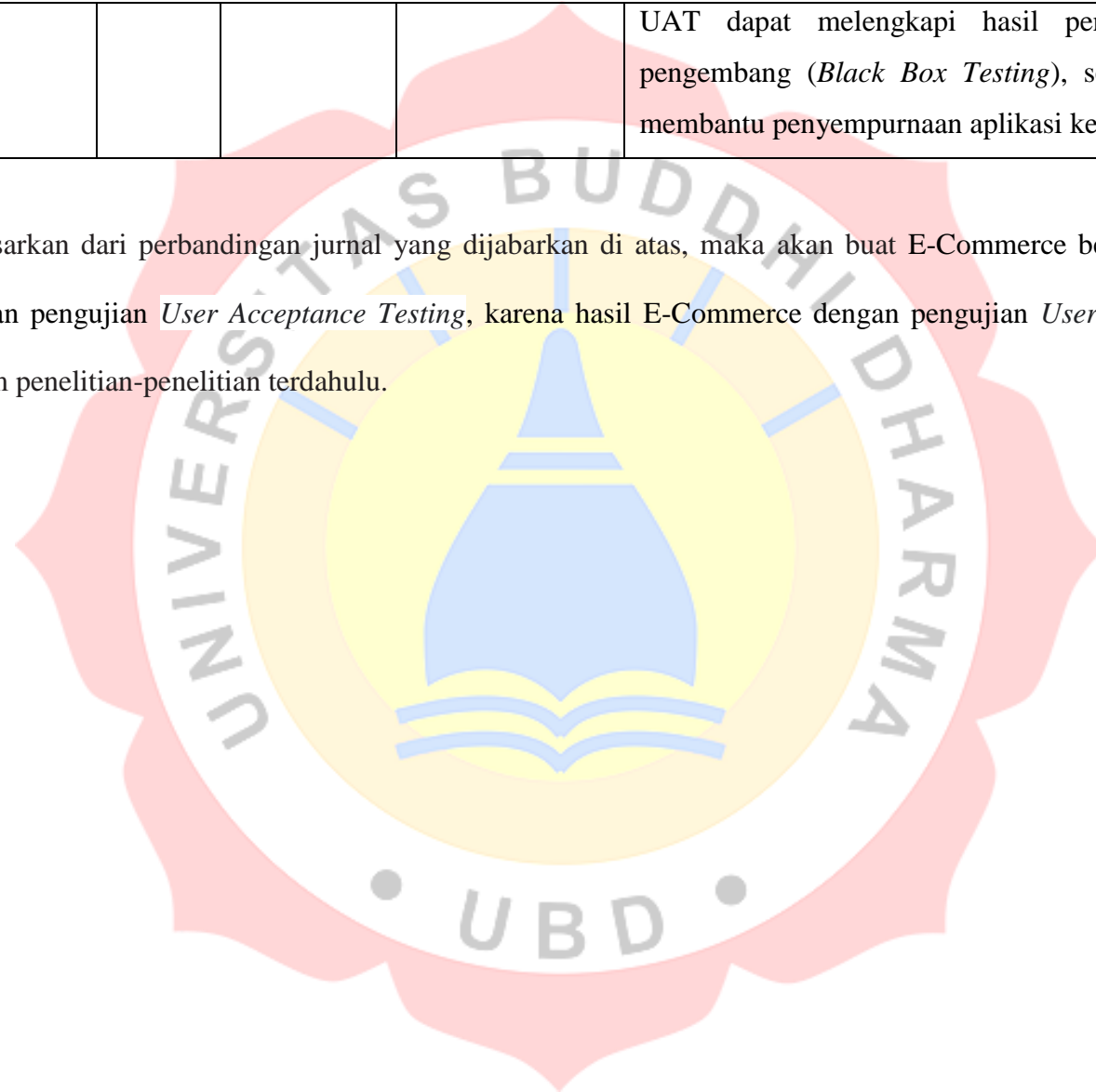
Peneliti	Nama Jurnal	Tahun	Institusi	Judul dan Metode yang digunakan	Kesimpulan
Arina Nur Syahputri, Dimas Aryo Anggoro	Sintech Journal	2020	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Penerapan Sistem Informasi Penjualan Dengan Platform Ecommerce Pada Perusahaan Daerah Apotek Sari Husada Demak	Berdasarkan hasil dari pengujian sistem menggunakan teknik <i>User Acceptance Test</i> (UAT), sistem informasi penjualan ini paling banyak dipilih responden yang menyatakan bahwa sistem tersebut telah berjalan sesuai kebutuhan. Beberapa penilaian yang tergolong sangat baik dari segi tampilan dan kecepatan akses sistem, sehingga dapat memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Pemasaran produk apotek ini mencapai jangkauan yang cukup luas dan sistem dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.
Benedectus Yesa, Herastia Maharani,	Jurnal Telematika	2022	Institut Teknologi Harapan Bangsa	Perancangan Sistem Terintegrasi <i>Multichannel E-</i>	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah dengan sistem terintegrasi multichannel <i>e-commerce</i> , permasalahan informasi stok yang tidak konsisten dapat diselesaikan dengan adanya integrasi data

Yosi Yonata				<p><i>Commerce</i> Berbasis Website pada PT XYZ</p>	<p>dalam sistem usulan. Sistem terintegrasi <i>multichannel e-commerce</i> menjawab permasalahan yang diakibatkan oleh metode yang selama ini digunakan, yaitu memperbaharui informasi stok secara manual satu per satu di setiap toko di <i>marketplace</i> yang digunakan.</p>
Irawan Afrianto, Andri Heryandi, Alif Finadhita, Sufa Atin	International Journal of Information System & Technology	2021	Universitas Komputer Indonesia	<p><i>User</i> <i>Acceptance Test</i> <i>For Digital</i> <i>Signature</i> <i>Application In</i> <i>Academic</i> <i>Domain To</i> <i>Support The</i> <i>Covid-19 Work</i> <i>From Home</i> Program</p>	<p>Berdasarkan hasil pengujian <i>user acceptance test</i> dengan menggunakan pengujian alpha dan beta, maka diperoleh hasil sebagai berikut: pengujian alpha dengan menggunakan metode <i>blackbox</i> menunjukkan bahwa secara fungsional semua modul pada aplikasi <i>e-document</i> tanda tangan digital berjalan nah, tidak ada <i>bug</i> atau masalah dalam proses akses ke menu-menu yang terdapat di sistem, pemrosesan transaksi - <i>upload</i> dan download dokumen, proses verifikasi dan akses data yang terdapat pada menu bantuan. Sedangkan hasil pengujian beta menggunakan pengukuran dengan skala likert menunjukkan bahwa hasil uji keberterimaan menunjukkan tingkat keberterimaan tanggapan responden terhadap sistem yang dibangun menunjukkan nilai sebesar 82,07% yang berarti <i>responsiveness</i> memberikan penilaian yang sangat menerima terhadap aplikasi yang dikembangkan. Itu Hasilnya kemudian dianalisis melalui beberapa pendekatan justifikasi dan menunjukkan bahwa</p>

					aplikasi tanda tangan digital dikategorikan dapat diterima untuk digunakan di institusi pendidikan kegiatan.
Muhammad Sholeh, Irmah Gisfas, Cahiman, Muhammad Anwar Fauzi	Journal of <i>Physics:</i> <i>Conference Series</i>	2021	Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta	<i>Black Box Testing on Page with Boundary Value Analysis and Equivalence Partitioning Methods</i> ukmbantul.com	Dengan pengujian black box menggunakan analisis nilai batas dan partisi ekuivalen metode, fungsi situs web yang tepat dan benar dapat ditemukan. Awal pendaftaran, <i>login</i> , dan masuk ke dashboard user memiliki validasi yang baik dan benar. Pengujian menggunakan metode partisi kesetaraan lebih tentang teknik memasukkan data dan memeriksanya secara fungsional dan mengetahui apakah validasi atau <i>notifikasi</i> akan muncul atau tidak. Sedangkan pengujian menggunakan metode analisis nilai batas mengacu pada teknik memasukkan data berdasarkan batas sesuai dengan persyaratan, seperti nomor KTP dan nomor telepon.
I Putu Agus Eka Pratama	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika	2018	Universitas Udayana	UAT Sistem Pendataan Penduduk Pendetang di Kabupaten Gianyar Berbasis <i>Hybrid Cloud</i>	Hasil pengujian UAT menunjukkan bahwa pengguna telah memahami dengan baik penggunaan aplikasi untuk pendataan penduduk pendatang di Kabupaten Gianyar, dengan tetap perlu disertai bimbingan atau pendampingan lebih lanjut, dalam bentuk sosialisasi lebih mendalam dan pelatihan (<i>workshop</i>). Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa secara umum, aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, sekaligus menjawab pertanyaan – pertanyaan penelitian pada rumusan masalah. Hasil

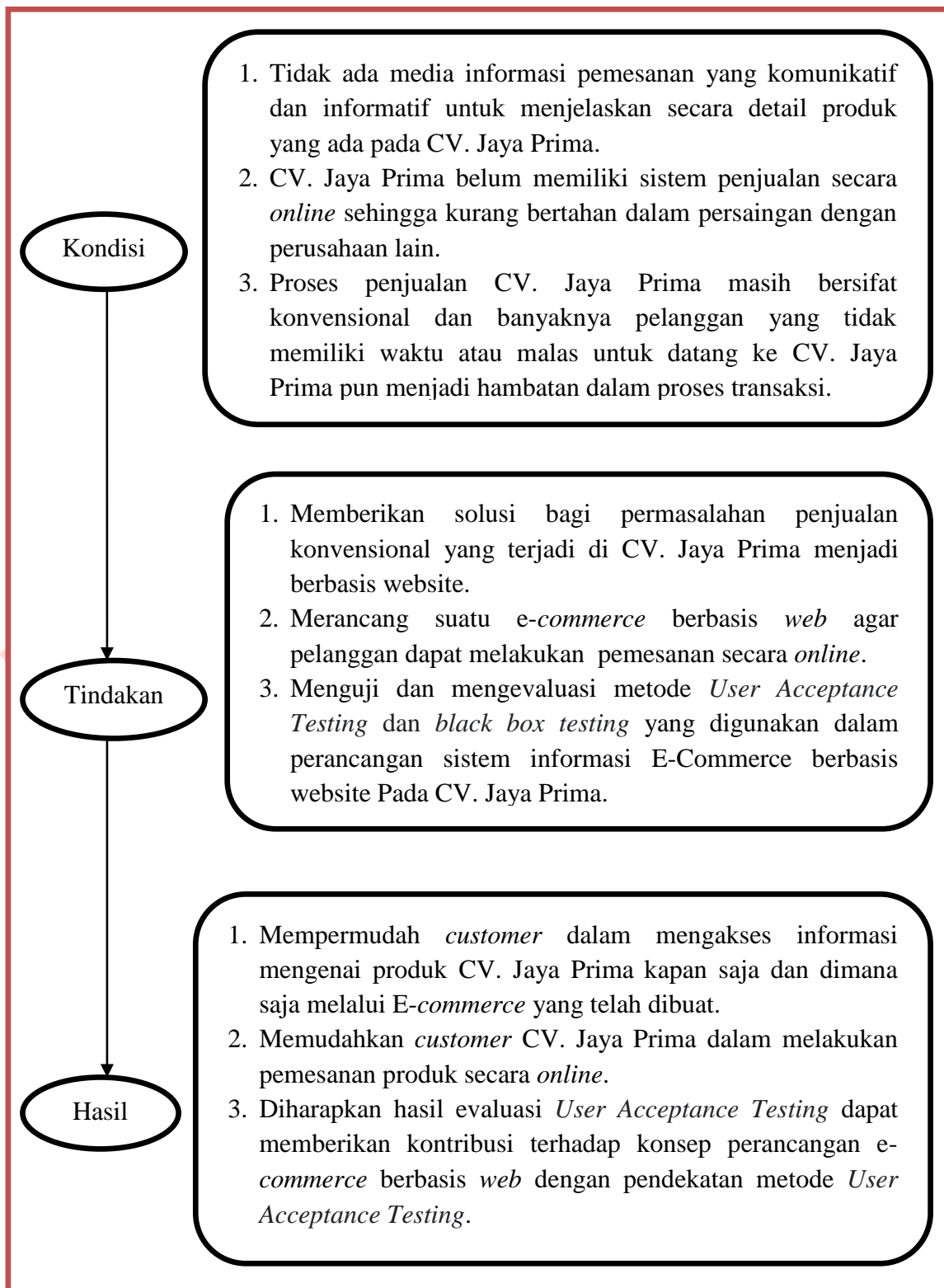
					UAT dapat melengkapi hasil pengujian aplikasi di sisi pengembang (<i>Black Box Testing</i>), sehingga diharapkan dapat membantu penyempurnaan aplikasi ke depannya.
--	--	--	--	--	---

Berdasarkan dari perbandingan jurnal yang dijabarkan di atas, maka akan buat E-Commerce berbasis web pada CV. Jaya Prima dengan pengujian *User Acceptance Testing*, karena hasil E-Commerce dengan pengujian *User Acceptance Testing* cukup efektif dalam penelitian-penelitian terdahulu.



2.5 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka pemikiran yang dirancang:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

BAB III

ANALISIS SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Objek yg dibahas

3.1.1 Sejarah Perusahaan

CV. Jaya Prima adalah sebuah perusahaan lokal yang berdiri pada tahun 2005 dengan tujuan perseroan adalah menjalankan usaha-usaha perdagangan sebagai distributor maupun supplier untuk produk pembersih seperti: *backlin powder*, *Oil spill dispersant*. Serta alat-alat sebagai sarana pendukung kebersihan seperti: kantong sampah, kantong belanja, sarung tangan, kain lap, alat pengepelan, *apron*, *window squeegee* dan lain sebagainya.

3.1.2 Visi dan Misi

1. Visi

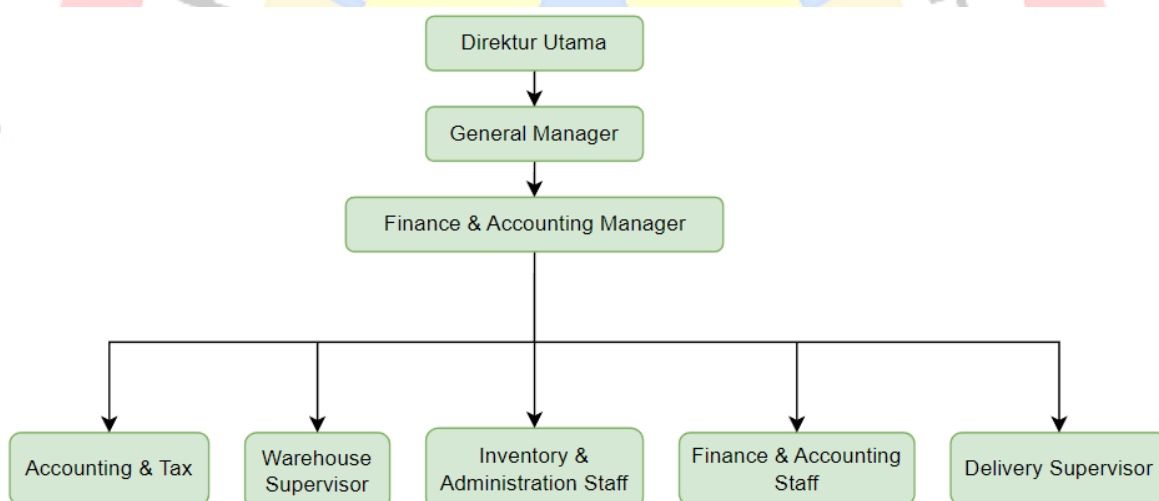
- a. Menjadi perusahaan distribusi yang terbaik dan terpercaya dalam usaha mengembangkan bisnis yang saling menguntungkan dengan semua pelanggan dan mitra bisnisnya.
- b. Menjadi pemimpin pasar alat-alat pembersih yang terbesar di Indonesia.
- c. Menyediakan alat-alat pembersih yang berkualitas dengan harga yang murah.

2. Misi

- a. Memberikan pelayanan yang terbaik dan tepat waktu kepada semua *customer* & mitra bisnis.

- b. Mengembangkan dan pemerataan distribusi produk di semua wilayah Indonesia.
- c. Mengembangkan sumber daya manusia dan infrastruktur pendukungnya.
- d. Menciptakan suasana kondisi kerja yang kondusif dan menjadi tempat kebanggaan untuk berkarya dan berprestasi.
- e. Meningkatkan tanggung jawab dan kepedulian pada lingkungan, keselamatan & kesehatan kerja, pelanggan, karyawan dan pemilik perusahaan.

3.1.3 Tinjauan Organisasi



Sumber : CV. Jaya Prima

Gambar 3.1 Struktur Organisasi CV. Jaya Prima

3.1.4 Tugas dan Wewenang Bagian Organisasi

1. Direktur

Owner adalah orang yang bertugas untuk membiayai produksi, memberi bayaran kepada karyawan, dan kepentingan lainnya terkait dengan pembiayaan *General Manager*.

2. *Manager*

adalah orang yang bertugas untuk mengatur keseimbangan sebuah manajemen, melakukan perencanaan, mengelola dan mengawasi kegiatan dalam manajemen. Ditambah lagi menentukan standar kualitas, mengadakan evaluasi dan memberikan pengaruh baik kepada karyawan.

3. *Accounting & Tax*

Mengawasi seluruh transaksi keuangan, proses *accounting*, dan pelaporan keuangan perusahaan. Mengelola proses perpajakan perusahaan. Melakukan koordinasi dengan divisi lain terkait aset dan stok perusahaan yang digunakan dalam proses operasional perusahaan.

4. *Finance & Accounting Manager*

Bertanggung jawab untuk mengontrol pekerjaan yang berhubungan dengan akunting dan keuangan, dan menganalisis anggaran yang ada pada seluruh department untuk keperluan *estimasi* anggaran perusahaan.

5. *Finance & Accounting Staff*

Memeriksa dan melakukan verifikasi transaksi keuangan perusahaan, melakukan pencatatan dan dokumentasi, serta bertugas menyusun laporan keuangan secara akurat.

6. *Inventory & Administration staff*

Membuat pembukuan dan laporan keuangan. Membuat arsip dan data *entry*. Melakukan transaksi keuangan perusahaan dan mencatat transaksi secara akurat.

7. *Delivery Supervisor*

- a. Mengatur rute pengiriman *Driver* di depo bersama *Sales Supervisor*.
- b. Memastikan semua orderan dari Tim *Sales* bisa terkirim 100% sesuai jadwal.
- c. Memastikan *driver* melakukan ceklist kendaraan dan melakukan perawatan kendaraan.
- d. *Monitoring ratio* penggunaan BBM dan kontrol kerusakan armada.
- e. Memastikan semua *driver* mencapai target ritasi.
- f. Bertanggung jawab atas terkirimnya produk ke *outlet* dan memastikan bahwa produk yang dikirim ke *outlet* sesuai dengan dokumen.

8. *Warehouse Supervisor*

Mendokumentasi dan memonitor seluruh aktivitas keluar masuk barang, mengatur akurasi pengeluaran dan penerimaan stok, memastikan ketersediaan barang, bertanggung jawab atas operasional gudang, bertanggung jawab dalam pengelolaan perawatan dan pencatatan gudang, dan mengkoordinasi serta mengawasi proses penempatan barang.

3.2 Metodologi Analisis Menggunakan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Treath*)

Metode analisa sistem yang digunakan yaitu dengan menggunakan analisa SWOT yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*),

peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*) baik secara internal maupun eksternal. Dibawah ini adalah matriks SWOT internal yang dibuat dalam menganalisa penelitian:

Tabel 3.1 Analisa SWOT Yang Berjalan

No	Strength	Weakness	Opportunity	Threat
1	Produk dan Kualitas	Tidak ada media informasi pemesanan yang komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk yang ada pada CV. Jaya Prima	Jangkauan pasar yang lebih luas	Adanya pemain baru dengan produk sejenis (pesaing)
2	Harga produk	belum adanya sistem penjualan online sehingga masih menggunakan cara konvensional	Pengembangan Model Bisnis menjadi online	Harga yang lebih murah dari pesaing
3	Riset dan Development	pelanggan yang tidak memiliki waktu atau malas untuk datang	Menjalin Mitra Kerjasama dengan perusahaan lain	Teknologi semakin maju dan pesat
4	SDM yang dimiliki	proses pendataan dan pengolahan datanya pun masih belum rapi	Peningkatan daya beli pelanggan	proses pendataan dan pengolahan data secara manual dapat menyebabkan <i>human error</i>

Langkah selanjutnya yaitu melakukan analisa untuk menemukan strategi yang sesuai dengan yang telah dijabarkan di dalam tabel dengan menggunakan Matriks SWOT yang merupakan proses pencocokan terhadap *identifikasi* SWOT yang telah dilakukan untuk memberikan gambaran guna menemukan 4 strategi. 4 strategi tersebut yaitu:

1. Strategi S-O (*Strength-Opportunity*), digunakan untuk mencari peluang kekuatan yang telah dimiliki oleh sebuah *object*.
2. Strategi S-T (*Strength-Threats*), digunakan untuk mengatasi ancaman yang ada menggunakan kekuatan yang dimiliki oleh sebuah *object*.
3. Strategi W-O (*Weakness-Opportunity*), digunakan untuk mengatasi kelemahan yang ada agar dapat mencapai peluang.
4. Strategi W-T (*Weakness-Threats*), digunakan untuk mengurangi kelemahan sistem dan menghindari ancaman dari sebuah sistem.

Tabel 3.2 Matriks Analisis SWOT Yang Berjalan

INTERNAL EKSTERNAL	Strengths	Weaknesses
Opportunities	<p>Strategi S-O: Merancang E-Commerce berbasis <i>web</i> agar pelanggan dapat melakukan pemesanan secara <i>online</i> (S) sehingga mempermudah <i>customer</i> dalam mengakses informasi mengenai produk CV. Jaya Prima kapan saja dan dimana saja melalui E-commerce yang telah dibuat (O)</p>	<p>Strategi W-O: Merancang E-Commerce berbasis <i>web</i> (O) sehingga memberikan solusi bagi permasalahan penjualan konvensional yang terjadi di CV. Jaya Prima menjadi berbasis <i>website</i> (W)</p>
Threats	<p>Strategi S-T: Merancang E-Commerce berbasis <i>web</i> (S) sehingga proses pendataan dan pengolahan data dapat di</p>	<p>Strategi W-T: Merancang E-Commerce berbasis <i>web</i> untuk mengatasi permasalahan tidak ada media informasi pemesanan yang</p>

	lakukan secara otomatis (T)	komunikatif dan informatif untuk menjelaskan secara detail produk yang ada pada CV. Jaya Prima (W) sehingga CV. Jaya Prima dapat bersaing dengan kompetitor yang sejenis (T).
--	-----------------------------	---

3.3 Dokumentasi *Input & Output*

3.3.1 Dokumen *Input*

Adapun bentuk dokumen masukan di CV. Jaya Prima adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Pembelian Produk
 - Fungsi : Untuk mengetahui produk yang tersedia
 - Sumber : Direktur Utama
 - Tujuan : *General Manager*
 - Frekuensi : Setiap transaksi pembelian produk
 - Media : Kertas
 - Format : Lampiran A4

2. Nama Dokumen : Stock Card
 - Fungsi : Sebagai bukti keluar masuk barang
 - Sumber : *Warehouse Supervisor*
 - Tujuan : *Finance & Accounting Manager*
 - Frekuensi : Setiap transaksi pembelian produk
 - Media : Kertas
 - Format : Lampiran A4

3.3.2 Dokumen *Output*

Sedangkan bentuk dokumen keluaran di CV. Jaya Prima adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : *Invoice*
Fungsi : Bukti pembayaran
Tujuan : *General Manager*
Frekuensi : Setiap transaksi pembayaran
Media : Kertas
Format : Lampiran A4

3.4 *Requirement Elicitation*

Dalam suatu perancangan sistem atau aplikasi dibutuhkan pula daftar kebutuhan atau keinginan dari pengguna yang akan memakai aplikasi yang dibuat nantinya akan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Oleh karena itu dibagikanlah *Requirement Elicitation* kepada pengguna - pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini dengan tujuan agar aplikasi ini menjadi sesuai dengan keinginan para pengguna dan menjadi suatu informasi pendukung dalam pembuatan *E-Commerce* berbasis web, berikut adalah hasil dari penyebaran *Requirement Elicitation*:

1. Elisitasi Tahap I

Elisitasi tahap I disusun berdasarkan hasil form kebutuhan pengguna dengan karyawan CV. Jaya Prima yang nantinya akan menggunakan *E-Commerce* berbasis web ini. Berikut tabel hasil dari elisitasi tahap I :

Tabel 3.3 Hasil Keseluruhan Elisitasi Tahap I

No	User ingin sistem dapat :
1	Terdapat Halaman <i>Login</i>
2	Dapat <i>Log Out</i>
3	Terdapat Halaman Transaksi Penjualan
4	Terdapat Halaman Daftar Produk
5	Terdapat Halaman <i>Checkout Barang</i>
6	Terdapat Halaman Keranjang
7	Terdapat Halaman Produk
8	Terdapat Halaman Laporan Penjualan
9	Terdapat Halaman <i>Dashboard</i>
10	Menampilkan <i>Form Register</i>
11	Tampilan <i>User Friendly</i>
12	Bisa di download di Playstore
13	Bisa di Instal di Android
14	Terdapat tombol printer

2. Elisitasi Tahap II

Elisitasi tahap II dibuat berdasarkan elisitasi tahap I dan kemudian diklasifikasikan untuk dapat diproses kembali. Proses klasifikasi tersebut menggunakan metode MDI. Metode MDI ini adalah bertujuan untuk memisahkan antara rancangan sistem yang penting, berikut penjelasannya :

- a. *Mandatory* (wajib) yang berarti kebutuhan tersebut harus ada dan tidak boleh dihilangkan pada saat pembuatan sistem.
- b. *Desirable* (diinginkan) yang berarti kebutuhan tersebut tidak terlalu penting dan boleh dihilangkan pada saat pembuatan sistem, tetapi jika kebutuhan tersebut dapat diterapkan maka akan membuat sistem jadi lebih sempurna.
- c. *Inessential* (tidak penting) yang berarti kebutuhan tersebut bukanlah

bagian dari sistem yang dibahas dan jika kebutuhan ini tidak diterapkan maka tidak berpengaruh bagi sistem.

Berikut tabel hasil dari elisitasi tahap II, opsi (I) pada tabel akan dieliminasi :

Tabel 3.4 Elisitasi Tahap II

No	User ingin sistem dapat :	M	D	I
1	Terdapat Halaman <i>Login</i>	*		
2	Dapat <i>Log Out</i>	*		
3	Terdapat Halaman Transaksi Penjualan	*		
4	Terdapat Halaman Daftar Produk	*		
5	Terdapat Halaman <i>Checkout Barang</i>	*		
6	Terdapat Halaman Keranjang	*		
7	Terdapat Halaman Produk	*		
8	Terdapat Halaman Laporan Penjualan	*		
9	Terdapat Halaman <i>Dashboard</i>	*		
10	Menampilkan <i>Form Register</i>	*		
11	Tampilan <i>User Friendly</i>	*		
12	Bisa di download di Playstore		*	
13	Bisa di Instal di Android		*	
14	Terdapat tombol <i>printer</i>			*

3. Elisitasi Tahap III

Setelah elisitasi tahap II selesai dilakukan, maka proses selanjutnya adalah melakukan klasifikasi kembali dengan metode TOE. Berikut adalah penjelasan dari metode TOE:

- a. Teknikal (T) yang berarti bagaimana tata cara dalam pembuatan kebutuhan pengguna dalam sistem yang telah diusulkan?
- b. Operasional (O) yang berarti bagaimana caranya agar kebutuhan tersebut dalam sistem akan dikembangkan ?
- c. Ekonomi (E) yang berarti berapa biaya yang harus dipersiapkan untuk

membangun kebutuhan tersebut di dalam suatu sistem ?

Metode TOE sendiri di bagi menjadi beberapa pilihan, yaitu :

- a. *High* (sulit dikerjakan),
- b. *Middle* (mampu untuk dikerjakan), dan
- c. *Low* (mudah untuk dikerjakan).

Berikut tabel hasil klasifikasi pada elisitasi tahap III :

Tabel 3.5 Elisitasi Tahap III

Feasibility		T			O			E		
		L	M	H	L	M	H	L	M	H
1	Terdapat Halaman <i>Login</i>	*				*		*		
2	Dapat Log Out	*				*		*		
3	Terdapat Halaman Transaksi Penjualan		*			*		*		
4	Terdapat Halaman Daftar Produk		*		*			*		
5	Terdapat Halaman <i>Checkout Barang</i>		*		*			*		
6	Terdapat Halaman Keranjang		*		*			*		
7	Terdapat Halaman Produk		*		*			*		
8	Terdapat Halaman Laporan Penjualan		*		*			*		
9	Terdapat Halaman <i>Dashboard</i>		*		*			*		
10	Menampilkan <i>Form Register</i>	*			*			*		
11	Tampilan <i>User Friendly</i>			*			*	*		*
12	Bisa di download di Playstore			*			*			*
13	Bisa di Instal di Android			*			*			*

4. Elisitasi Akhir

Setelah elisitasi tahap III selesai maka tahap terakhir elisitasi final, berupa hasil akhir yang dicapai dari proses elisitasi tahap I hingga final yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan sistem dalam penelitian ini. Berikut tabel dari final elisitasi :

Tabel 3.6 Elisitasi Tahap Akhir

No	User ingin sistem dapat :
1	Terdapat Halaman <i>Login</i>
2	Dapat <i>Log Out</i>
3	Terdapat Halaman Transaksi Penjualan
4	Terdapat Halaman Daftar Produk
5	Terdapat Halaman <i>Checkout Barang</i>
6	Terdapat Halaman Keranjang
7	Terdapat Halaman Produk
8	Terdapat Halaman Laporan Penjualan
9	Terdapat Halaman <i>Dashboard</i>
10	Menampilkan <i>Form Register</i>
11	Tampilan <i>User Friendly</i>

3.5 Rancangan Tampilan Program

1. Perancangan Layar Halaman *Sign Up User*

Sign Up ke E-Commerce

Gambar 3.2 Perancangan Layar Halaman *Sign Up User*

2. Perancangan Layar Halaman *Login User* dan Admin

Selamat Datang ke E-Commerce

Email
Password
Buat Account

Gambar 3.3 Perancangan Layar Halaman *Login User* dan Admin

3. Perancangan Layar Halaman Daftar Produk Admin

Cv.Jaya Prima

List Menu

- Produk**
 - Daftar produk
 - Tambah / Ubah Produk
- Kategori**
 - List Kategori
 - Tambah / Ubah Kategori
- Stok**
 - List Stok
 - Masukan Stok Datang
- Order**
 - Order Berjalan
 - Order History
- User**
- Log Out**

Daftar Barang

Nama Produk	Harga	Foto	Deskripsi	Stok	Action
[Empty Table Body]					

Gambar 3.4 Perancangan Layar Halaman Daftar Produk Admin

4. Perancangan Layar Halaman Tambah Produk Admin

<p>Cv.Jaya Prima</p> <p>List Menu</p> <p>Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk</p> <p>Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori</p> <p>Stok List Stok Masukan Stok Datang</p> <p>Order Order Berjalan Order History</p> <p>User</p> <p>Log Out</p>	<p>Tambah Produk</p> <p>Nama Produk <input type="text"/></p> <p>Stok <input type="text"/></p> <p>Pilih Kategori <input type="text"/></p> <p>Harga Produk <input type="text"/></p> <p>Deskripsi Produk <input type="text"/></p> <p>Upload File <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Submit"/></p>
---	--

Gambar 3.5 Perancangan Layar Halaman Tambah Produk Admin

5. Perancangan Layar Halaman *List Kategori* Admin

<p>Cv.Jaya Prima</p> <p>List Menu</p> <p>Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk</p> <p>Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori</p> <p>Stok List Stok Masukan Stok Datang</p> <p>Order Order Berjalan Order History</p> <p>User</p> <p>Log Out</p>	<p>List Kategori</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Nama</th> <th style="text-align: left;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="height: 20px;"><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Action	<input type="text"/>	
Nama	Action				
<input type="text"/>					

Gambar 3.6 Perancangan Layar Halaman *List Kategori* Admin

6. Perancangan Layar Halaman Tambah Kategori Admin

<p>Cv.Jaya Prima</p> <p>List Menu</p> <p>Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk</p> <p>Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori</p> <p>Stok List Stok Masukan Stok Datang</p> <p>Order Order Berjalan Order History</p> <p>User</p> <p>Log Out</p>	<p>Tambah Kategori</p> <p>Nama Kategori</p> <input type="text"/> <input type="submit" value="Submit"/>
---	---

Gambar 3.7 Perancangan Layar Halaman Tambah Kategori Admin

7. Perancangan Layar Halaman *List Stok* Admin

<p>Cv.Jaya Prima</p> <p>List Menu</p> <p>Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk</p> <p>Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori</p> <p>Stok List Stok Masukan Stok Datang</p> <p>Order Order Berjalan Order History</p> <p>User</p> <p>Log Out</p>	<p>List Stok</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Nama</th> <th style="text-align: left;">Stok</th> <th style="text-align: left;">Last Added</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3" style="height: 20px;"> </td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Stok	Last Added			
Nama	Stok	Last Added					

Gambar 3.8 Perancangan Layar Halaman *List Stok* Admin

8. Perancangan Layar Halaman Stok Masuk Admin

<p>Cv.Jaya Prima</p> <p>List Menu</p> <p>Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk</p> <p>Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori</p> <p>Stok List Stok Masukan Stok Datang</p> <p>Order Order Berjalan Order History</p> <p>User</p> <p>Log Out</p>	<p>Stok Masuk</p> <p>Tambah Produk</p> <p>Produk <input type="text"/> Quantity <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Add"/></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NAMA BARANG</th> <th>QTY</th> <th>ACTION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">Data Empty</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Submit"/></p>	NAMA BARANG	QTY	ACTION	Data Empty		
NAMA BARANG	QTY	ACTION					
Data Empty							

Gambar 3.9 Perancangan Layar Halaman Stok Masuk Admin

9. Perancangan Layar Halaman *List Ongoing Order* Admin

<p>Cv.Jaya Prima</p> <p>List Menu</p> <p>Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk</p> <p>Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori</p> <p>Stok List Stok Masukan Stok Datang</p> <p>Order Order Berjalan Order History</p> <p>User</p> <p>Log Out</p>	<p>List Ongoing Order</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Total</th> <th>Customer Name</th> <th>Created_at</th> <th>Status</th> <th>Payment</th> <th>Action</th> <th>Detail</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center;">Data Empty</td> </tr> </tbody> </table>	Total	Customer Name	Created_at	Status	Payment	Action	Detail	Data Empty						
Total	Customer Name	Created_at	Status	Payment	Action	Detail									
Data Empty															

Gambar 3.10 Perancangan Layar Halaman *List Ongoing Order* Admin

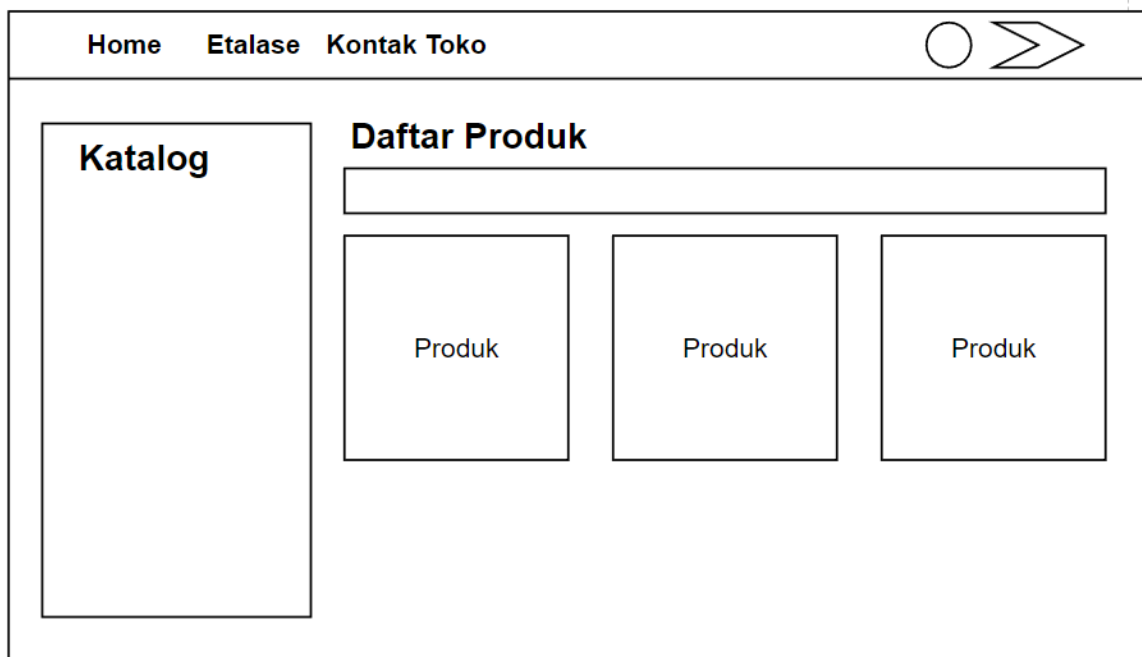
10. Perancangan Layar Halaman *List History Order*

Cv.Jaya Prima List Menu Produk Daftar produk Tambah / Ubah Produk Kategori List Kategori Tambah / Ubah Kategori Stok List Stok Masukan Stok Datang Order Order Berjalan Order History User Log Out	List History Order Range Of History <input type="text"/> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Total</th> <th>Tanggal Pembuatan</th> <th>Nama Customer</th> <th>Status</th> <th>Pembayaran</th> <th>Detail</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6"><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>	Total	Tanggal Pembuatan	Nama Customer	Status	Pembayaran	Detail	<input type="text"/>					
	Total	Tanggal Pembuatan	Nama Customer	Status	Pembayaran	Detail							
<input type="text"/>													

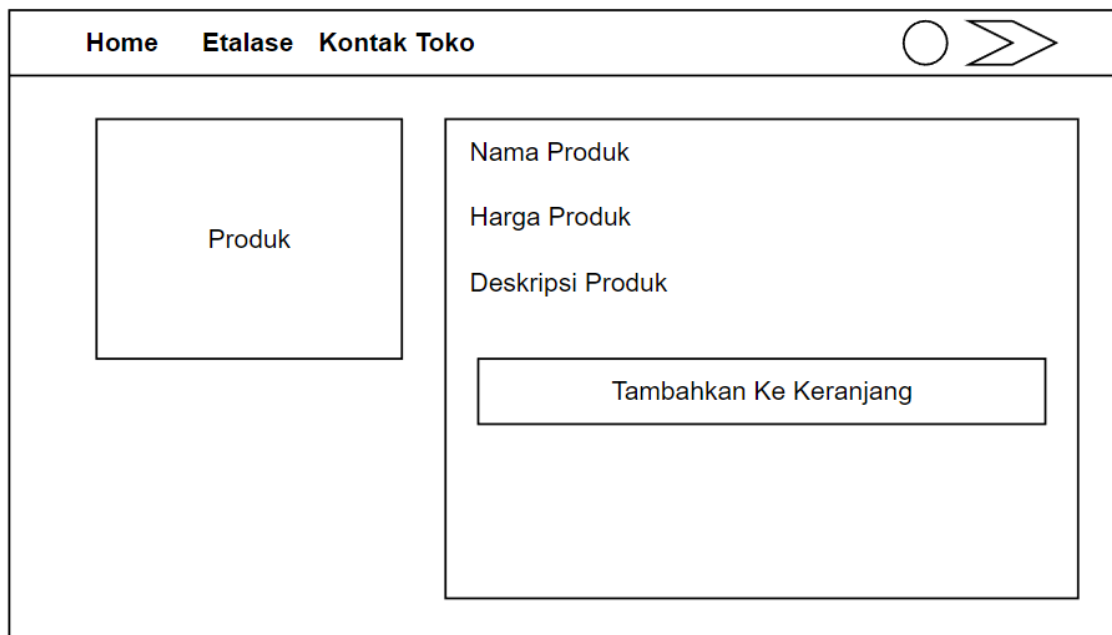
Gambar 3.11 Perancangan Layar Halaman *List History Order*11. Perancangan Layar Halaman *Dashboard User*

Home Etalase Kontak Toko	<input type="text"/>			
Mencari Barang <input type="text"/>				
Katalog <table border="1"> <tr> <td>Produk</td> <td>Produk</td> <td>Produk</td> </tr> </table>		Produk	Produk	Produk
Produk	Produk	Produk		

Gambar 3.12 Perancangan Layar Halaman *Dashboard User*

12. Perancangan Layar Halaman Daftar Produk *User*

Gambar 3.13 Perancangan Layar Halaman Daftar Produk *User*

13. Perancangan Layar Halaman Detail Produk *User*

Gambar 3.14 Perancangan Layar Halaman Detail Produk *User*

14. Perancangan Layar Halaman *Shopping Cart User*

Photo	Product	Quantity	Price	Total Price
<input type="text"/>				

Kecamatan

Detail Address

Gambar 3.15 Perancangan Layar Halaman *Shopping Cart User*15. Perancangan Layar Halaman *User Profile*

Welcome User

Profile
Going On
History

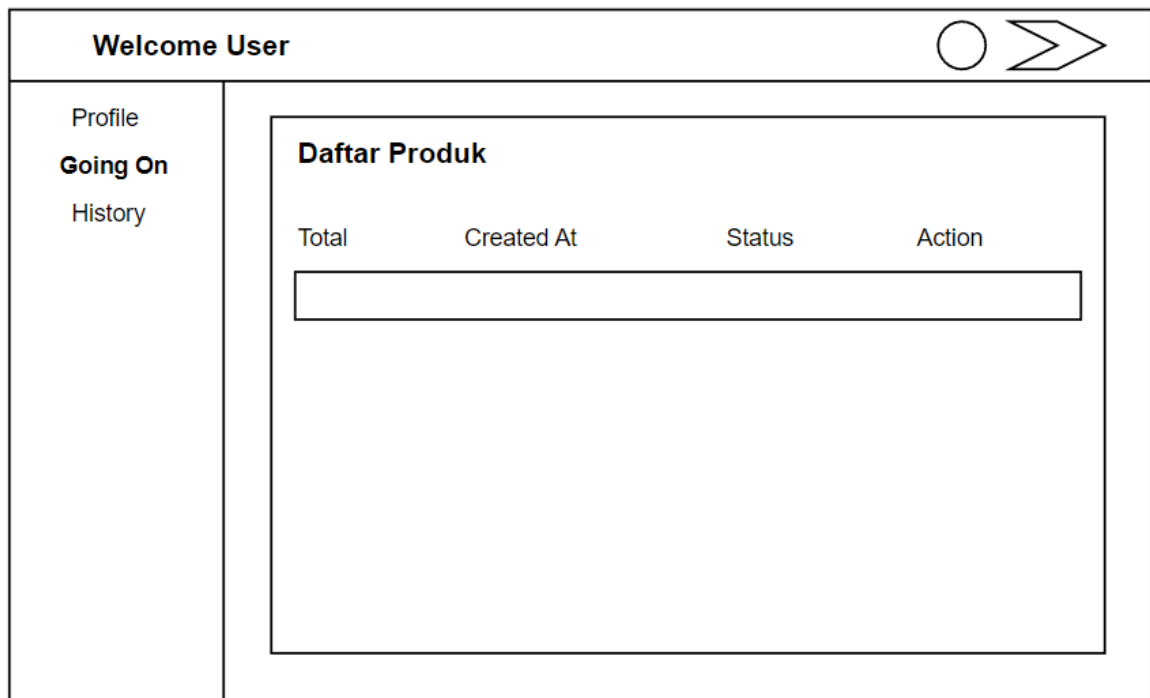
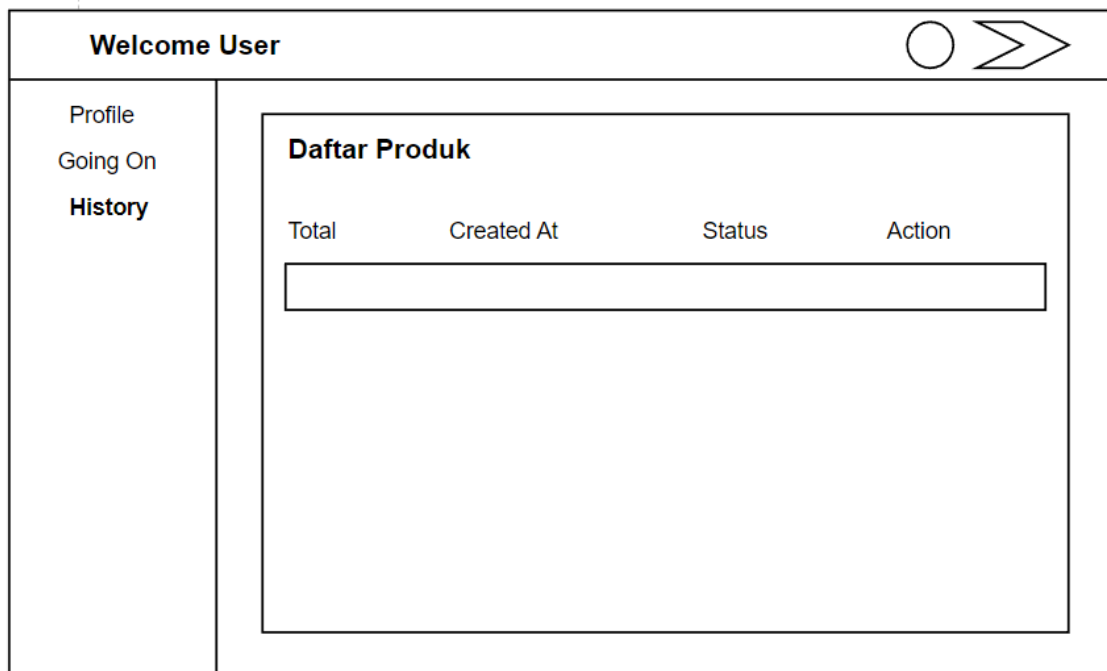
User Profile

Username

Email

Address

Gambar 3.16 Perancangan Layar Halaman *User Profile*

16. Perancangan Layar Halaman *History Ongoing User*Gambar 3.17 Perancangan Layar Halaman *History Ongoing User*17. Perancangan Layar Halaman *History Finish User*Gambar 3.18 Perancangan Layar Halaman *History Finish User*

18. Perancangan Layar Halaman *Contact Us*

Home Etalase Kontak Toko

Contact Us

GET IN TOUCH WITH US

Your Name

Your Email

Your Phone

Your Message

Send Message

Gambar 3.19 Perancangan Layar Halaman Contact Us User

3.6 Penerapan Metode *User Acceptance Testing*

Pengujian *User Acceptance Test* (UAT) adalah fase terakhir dari proses pengujian perangkat lunak. Selama UAT, perangkat lunak perangkat lunak diuji untuk memastikan tugas-tugas apakah sudah sesuai dengan spesifikasinya. UAT adalah salah satu prosedur proyek perangkat lunak final dan paling penting yang harus terjadi sebelum perangkat lunak tersebut dikembangkan dan diluncurkan ke pasar. Proses UAT memastikan bahwa aplikasi *E-Commerce* yang peneliti implementasikan tersebut akan memberi solusi, memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan serta meyakinkan user atau pelanggan aplikasi tersebut apakah sistem bisa diterima dengan baik atau tidak.

