

Sistem Informasi Penjualan Aksesoris *Handphone* Pada Toko Mitra Ponsel Berbasis *Web*

Sri Rahmadani Syahfitri Hrp

Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email: fitri20171114@gmail.com

Corresponding Author : fitri20171114@gmail.com

Abstract

Mitra Ponsel Store is a store that is engaged in selling mobile phone accessories. The sales process still uses a common way in which customers come directly to the store to make a purchase. By building a web-based sales information system at the Cellphone Partner Store, it can help stores and consumers in buying and selling transactions and promoting products through the internet. Program implementation uses PHP programming language with MYSQL database. The results of this study are in the form of a web-based sales system design that can facilitate sales transactions, expand consumer reach and increase the number of sales at the Mobile Partner Store. Test Results with blackbox.

Keywords: Web-Based Sales System, PHP, MYSQL, Blackbox.

1. Pendahuluan

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat ini banyak perusahaan kecil maupun besar yang menggunakan sistem perdagangan *online* untuk mempermudah dalam penjualan dan pembelian barang. Perdagangan diatas juga disebut dengan Teknologi Internet atau *E-Commerce (Electronic Commerce)* merupakan terobosan baru dalam dunia pemasaran atau penjualan yang dapat memberikan suatu informasi yang terkini tanpa batas waktu. Dengan Adanya *E-Commerce* pelanggan sangat dimudahkan dalam melakukan transaksi, pelanggan dapat melakukan pembelian dengan mudah dan dapat mengubah yang dimana semula konsumen datang langsung ke suatu toko untuk melihat produk, sekarang kapan dan dimanapun sudah dapat melakukan transaksi.

Mitra ponsel adalah salah satu toko yang berjalan dibidang penjualan aksesoris *handphone*. Proses penjualannya masih menggunakan cara yang umum dimana pelanggan datang langsung ke lokasi toko untuk melakukan pembelian. Toko aksesoris *handphone* Mitra Ponsel adalah salah satu toko yang sangat populer atau terkenal di Kotapinang, toko ini menjual berbagai macam aksesoris *handphone* seperti : *case handphone* jenis *hardcase* atau *softcase*, tongsis, kabel data, charger, *fish eye*, *power bank*, dan masih banyak lagi aksesoris lainnya. Disebabkan karena toko Mitra Ponsel melakukan promosi tidak berbasis website maka, Toko Mitra Ponsel hanya terkenal didaerah tersebut, tidak untuk daerah-daerah diluar dari Kotapinang.

Dikarenakan sistem penjualan pada toko Mitra Ponsel masih menggunakan sistem yang umum dimana sistem ini sudah tidak efisien lagi dipakai pada era zaman sekarang yang menuntut segala sesuatunya untuk serba cepat. Untuk itu salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah penggunaan *website* di internet untuk mempromosikan produk-produk pada toko Mitra Ponsel.

2. Landasan Teori

Konsep Dasar Sistem Informasi

Definisi Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem, Kadir.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, menurut Jogiyanto HM. dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem (2005) Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

1. Komponen sistem

- Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi saling kerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem dapat berupa satu sub bab sistem atau bagian.
2. Batas Sistem
Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan, batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut..
 3. Lingkungan luar sistem
Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut.
 4. Penghubung sistem
Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara subsistem-subsistem yang lainnya melalui penghubungan ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari sistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung, dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.
 5. Masukan sistem
Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
 6. Keluaran sistem
Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem. misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.
 7. Pengolah sistem
Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Misalnya suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku menjadi keluaran berupa barang jadi.
 8. Sasaran sistem
Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran, kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran dan tujuannya.

Definisi Informasi

Secara etimologis istilah “informasi” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*Informatinem*” yang artinya ide, kode, atau garis besar. Informasi dapat disajikan dalam beragam bentuk, mulai dari tulisan, gambar, tabel, diagram, audio, video, dan lain sebagainya. Maka pengertian dari informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Hutahaean). Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Internet

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari negara ke negara di seluruh dunia. Pada awalnya

Internet atau WEB hanya dipergunakan untuk kepentingan Militer yaitu suatu teknologi yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan melalui satelit. Akan tetapi lama kelamaan teknologi tersebut akhirnya meluas, dan bahkan Internet pada saat ini sudah sama populernya dengan Telephone. Informasi yang dikirimkan lewat Internet dapat diakses keseluruhan dunia hanya dalam hitungan menit bahkan detik.

Penjualan Online

Penjualan *online* adalah melakukan aktivitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk atau barang dengan memanfaatkan jaringan internet yang didukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet.

Pengertian Basis Data

Menurut Connolly, (dalam Rahman & Santoso) “Database atau disebut juga dengan basis data adalah kumpulan dari informasi yang disimpan dalam komputer dan saling berhubungan satu sama lain secara sistematis. Database memiliki beberapa karakter antara lain :

1. Membantu menemukan kembali informasi secara cepat dan tepat. Menyimpan data secara aman sehingga tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berhak.
2. Memungkinkan *update* data secara mudah, baik menambahkan, mengupdate maupun menghapus.
3. Menghindari terjadinya informasi ganda, sehingga informasi dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.
4. Memiliki fitur validasi data sehingga setiap kesalahan *input* data dapat diketahui dengan cepat.

MYSQL

SQL (*Structured Query Language*) merupakan software system manajemen database *Database Management System (DBMS)* yang sangat populer dikalangan pemrograman *web* yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelola datanya. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahan untuk digunakan cepat secara kinerja *query* dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. *Database MySQL* tersedia secara bebas (*opensource*) boleh digunakan oleh setiap orang, dengan lisensi open source *GNU General Public License (GPL)*.

PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah salah satu server side yang dirancang khusus untuk aplikasi *web*. PHP disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa *server side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di *server*, sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah hasil jadi dalam bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat. PHP termasuk *Open Source Product*. Jadi, dapat diubah *source code* dan mendistribusikanya secara bebas.

HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Madcoms “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*”. HTML itu bahasa yang fleksibel karena tidak tergantung pada suatu platform (sistem operasi) tertentu. HTML terdiri dari tag- tag yang mendefinisikan elemen tertentu pada sebuah halaman *web*. HTML merupakan bahasa yang tidak *case sensitive*, tidak seperti bahasa pemrograman *server-side* seperti PHP atau ASP. HTML bisa disebut bahasa yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola *hypertext*.

Website

Website adalah kumpulan kumpulan halaman *web* yang di dalamnya terdapat sebuah domain mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Jadi bisa dikatakan bahwa pengertian *website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan melalui jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) memiliki sintaks dan semantic. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML (*Unified Modeling Language*) ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada.

3. Metodologi Penelitian

Metode Pengumpulan Data

1. Studi Lapangan (*Field Reserch*)

Studi dilakukan secara langsung ke tempat penelitian di Toko Mitra Ponsel guna untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan. Studi lapangan dilakukan dengan 2 cara, antara lain :

2. Wawancara (*Interview*)

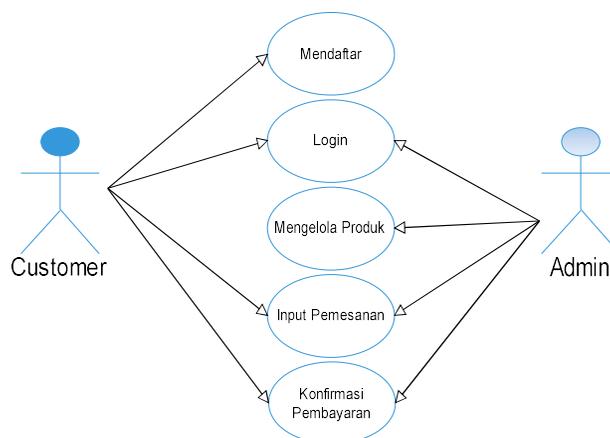
- Melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik toko dan beberapa karyawan untuk mengetahui data dan informasi yang sesungguhnya.
- Pengamatan (*Observasi*)

3. Melakukan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap proses transaksi di Toko Mitra Ponsel untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan.

4. Hasil dan Pembahasan

Metode Perancangan Sistem

Use Case Diagram



Gambar 1. *Use Case Diagram*

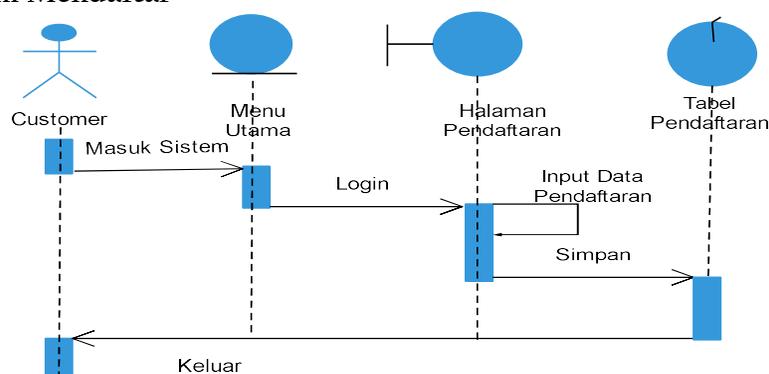
Keterangan :

- Sebelum *customer* melakukan transaksi, terlebih dahulu harus mendaftar atau registrasi. Kemudian *login*, setelah itu melihat-lihat produk yang diinginkan lalu input data pemesanan dan terakhir mengkonfirmasi pembayaran
- Pertama *admin login* lalu mengelola produk atau menambah produk, mengedit produk. *Admin* juga meng-*input* data pemesanan apabila ada pelanggan yang melakukan transaksi kemudian admin melakukan konfirmasi pembayaran.

Sequence Diagram

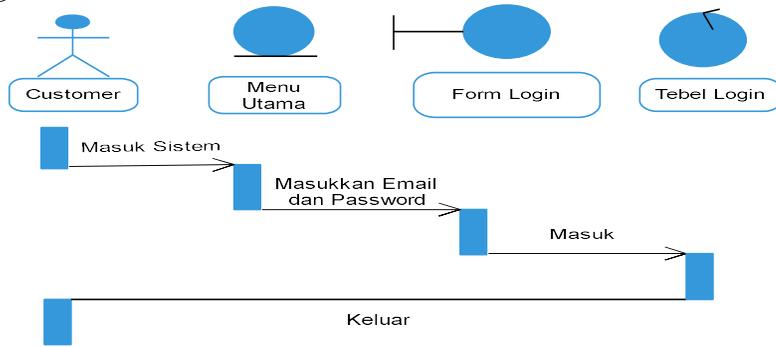
Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Berikut merupakan *use case diagram* sistem usulan pada Toko Mitra Ponsel :

Sequence Diagram Mendaftar



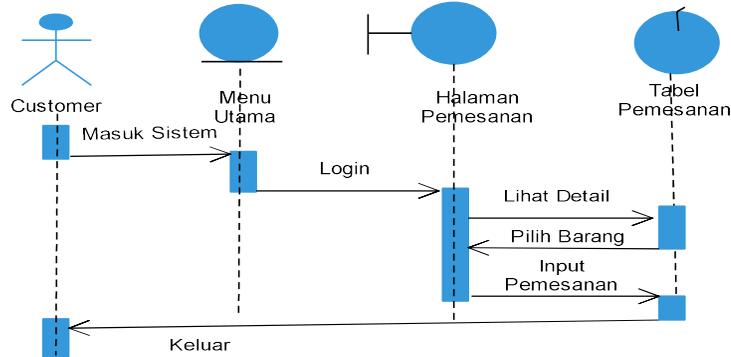
Gambar 2. *Sequence Diagram Mendaftar*

Sequence Diagram Login



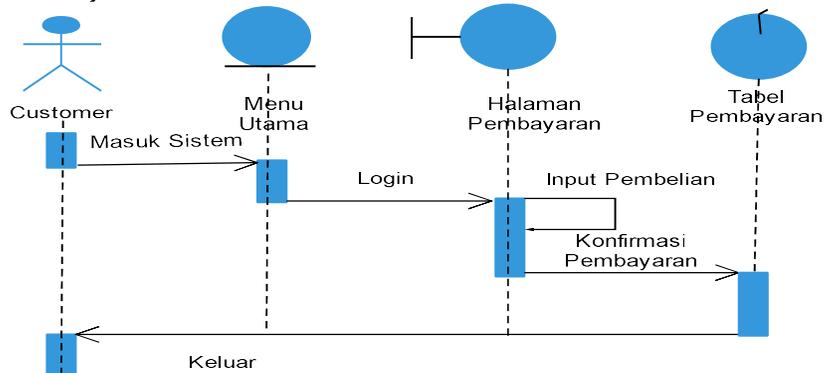
Gambar 3. *Sequence Diagram Login*

Sequence Diagram Pemesanan Barang



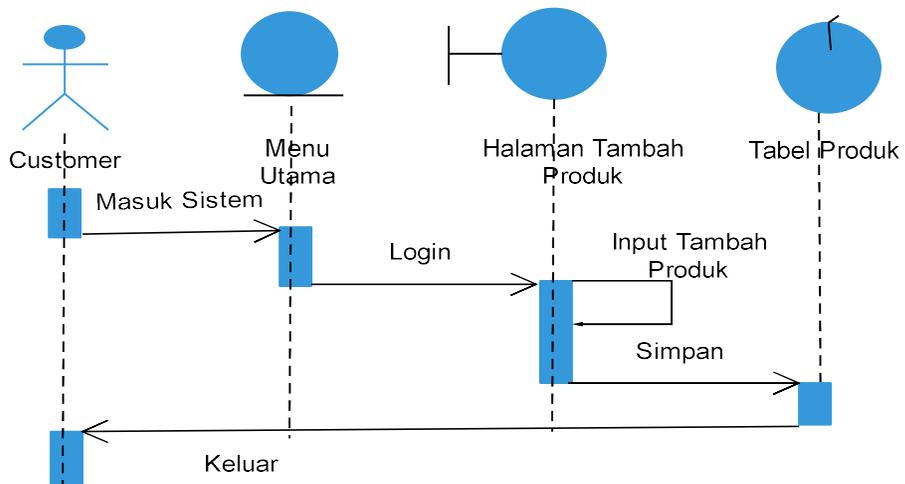
Gambar 4. *Sequence Diagram Pemesanan Barang*

Sequence Diagram Pembayaran



Gambar 5. *Sequence Diagram Pembayaran*

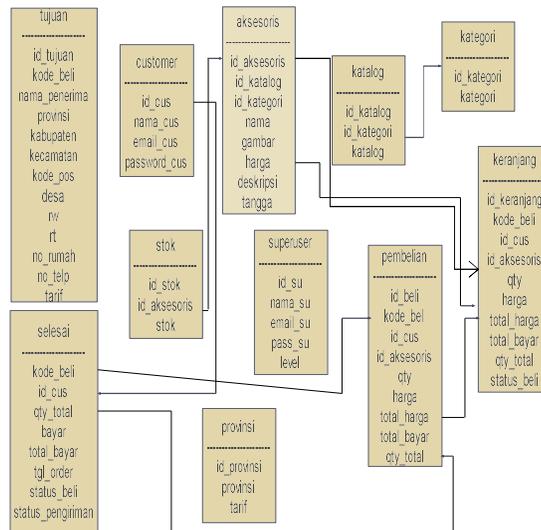
Sequence Diagram Tambah Produk



Gambar 6. *Sequence Diagram Tambah Produk*

Class Diagram

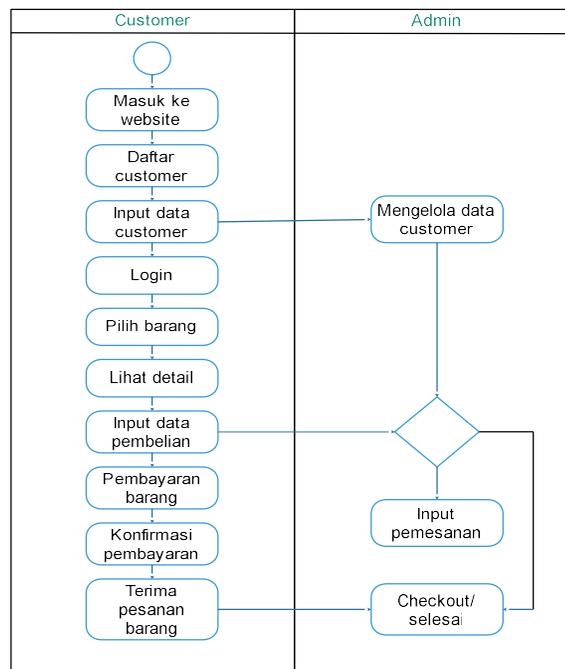
Model statistis yang menggambarkan struktur dan deskripsi *class* serta hubungannya. Berikut adalah *class diagram* dari penjualan aksesoris *handphone* :



Gambar 7. Class Diagram Penjualan Aksesoris Handphone

Activity Diagram

Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram sistem penjualan aksesoris handphone yang dibangun sebagai berikut :



Gambar 8. Activity Diagram

Implementasi

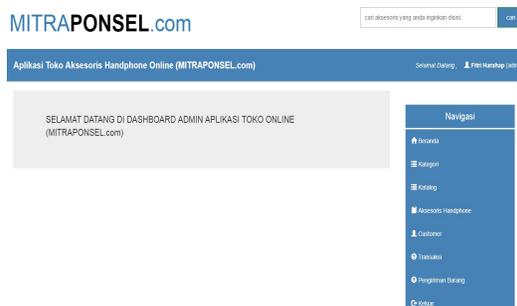
Implementasi merupakan perancangan cara kerja suatu sistem berdasarkan analisa. Perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu. Tujuan dari tahap implementasi yaitu dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahap ini dijelaskan mengenai cara penggunaan dari sistem yang dirancang.

Implementasi Tampilan Tampilan Admin



Gambar 9. Halaman Login Admin

Halaman Utama *Admin*



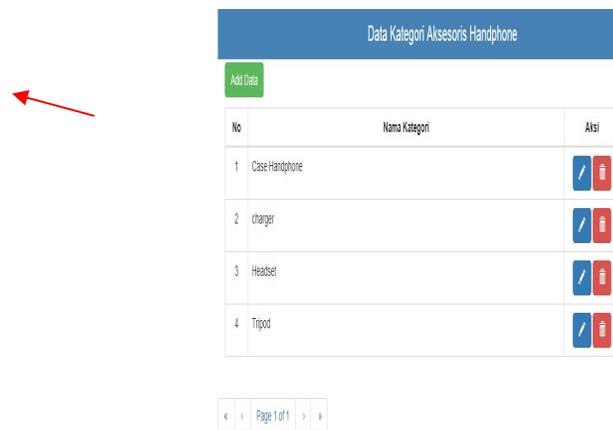
Gambar 10. Halaman Utama *Admin*

Halaman Utama Kategori Produk



Gambar 11. Halaman Utama Kategori Produk

ADD Data



Gambar 12. *ADD* Data Kategori

Halaman Tambah Kategori Produk Baru

Gambar 13. Halaman Tambah Kategori Baru

Halaman Edit kategori produk

Modal form titled "Edit Data" with a close button (X). The form contains a text input field labeled "Nama" with the value "Case Handphone". Below the input field are two buttons: "Confirm" (green) and "Cancel" (red).

Gambar 14. Halaman Edit Data Kategori Produk

Halaman Hapus Kategori Produk

Modal form titled "Hapus data? ?" with a close button (X). The form contains two buttons: "Confirm" (red) and "Cancel" (green).

Gambar 15. Hapus Kategori Produk

Halaman Utama Katalog Produk

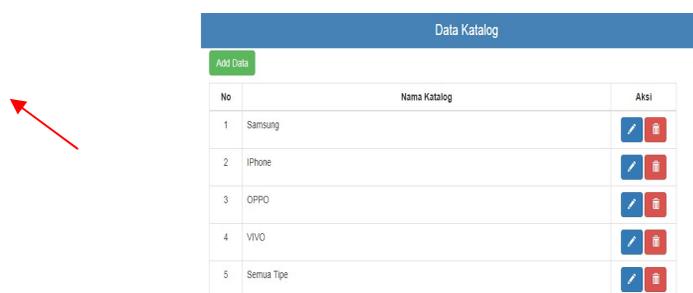
Main page titled "Data Katalog" with an "Add Data" button. The page displays a table with the following data:

No	Nama Katalog	Aksi
1	Samsung	[Edit] [Delete]
2	iPhone	[Edit] [Delete]
3	OPPO	[Edit] [Delete]
4	VIVO	[Edit] [Delete]
5	Semua Tipe	[Edit] [Delete]

Gambar 16. Halaman Utama Katalog Produk

ADD Data

Dari halaman utama katalog produk klik tombol ADD data seperti gambar dibawah ini :



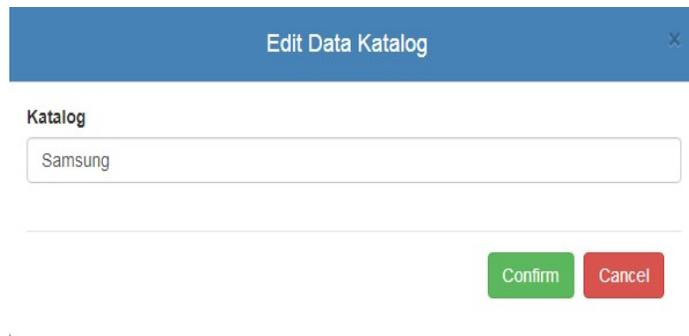
Gambar 17. ADD Data Katalog

Halaman Tambah Katalog Produk Baru

Modal form titled "Tambah Katalog Baru" with a close button (X). The form contains a "Kategori" dropdown menu with the value "Earphone" and a "Katalog baru" text input field with the value "Xiaomi". Below the input fields are two buttons: "Confirm" (green) and "Cancel" (red).

Gambar 18. Halaman Tambah Katalog Baru

Halaman Edit Katalog Produk



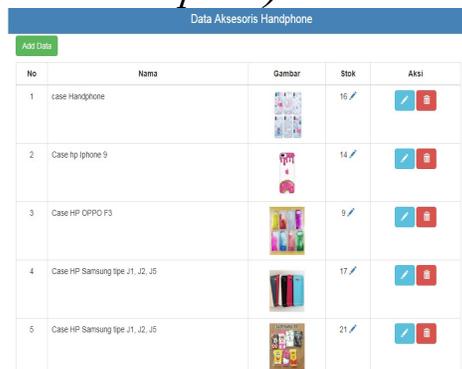
Gambar 19. Halaman Edit Katalog Produk

Halaman Hapus Katalog Produk



Gambar 20. Halaman Hapus Katalog Produk

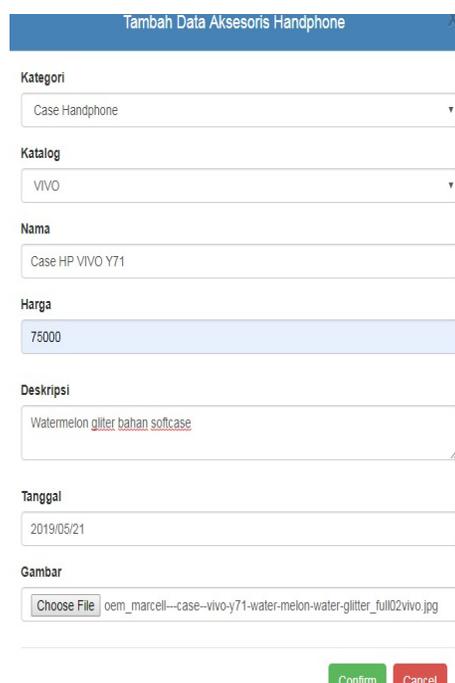
Halaman Menu Utama Produk (Aksesoris *Handphone*)



No	Nama	Gambar	Stok	Aksi
1	case Handphone		16 ✓	 
2	Case hp Iphone 9		14 ✓	 
3	Case HP OPPO F3		9 ✓	 
4	Case HP Samsung tipe .J1, .J2, .J5		17 ✓	 
5	Case HP Samsung tipe .J1, .J2, .J5		21 ✓	 

Gambar 21. Halaman Menu produk (Aksesoris *Handphone*)

Halaman Penambahan Produk



Gambar 22. Halaman Penambahan Produk

Halaman Edit Produk

Gambar 23. Halaman Edit Produk

Halaman Hapus Produk

Gambar 24. Halaman Hapus Produk

Halaman Data *Customer*

Data Customer		
No	Nama Customer	Aksi
1	ayu	
2	Cinta	
3	Fadeel	
4	fitri	
5	Haftza	
6	Irene RV	
7	Jenny BP	
8	Jessica	
9	Joy RV	
10	Lisa BP	

Gambar 25. Halaman Data *Customer*

Halaman Hapus Data *Customer*

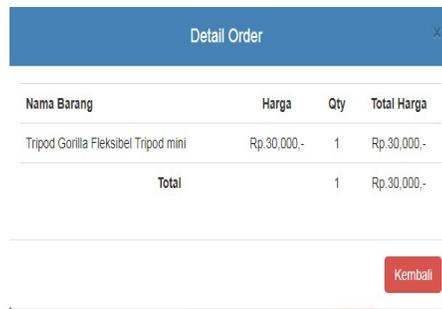
Gambar 26. Halaman Hapus Data *Customer*

Halaman Status Transaksi

Data Status Transaksi				
Seleksi menurut tanggal		Seleksi Status Transaksi		Seleksi menurut nama customer
<input type="text" value="04-04-2019"/>	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="text" value="order"/>	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="text" value=""/>
hari ini tanggal: 04-04-2019				
No	Nama Customer	Status Transaksi	Tanggal Order	Aksi
1	Lisa BP	lunas	2019-05-20	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
2	Haftza	lunas	2019-04-04	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
3	Cinta	lunas	2019-05-16	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
4	Numin	lunas	2019-04-04	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
5	Fadeel	lunas	2019-05-14	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
6	Joy RV	lunas	2019-04-03	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
7	Jenny BP	lunas	2019-04-01	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
8	Suho	lunas	2019-04-03	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
9	ayu	lunas	2019-05-14	<input type="button" value="Detail Order"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

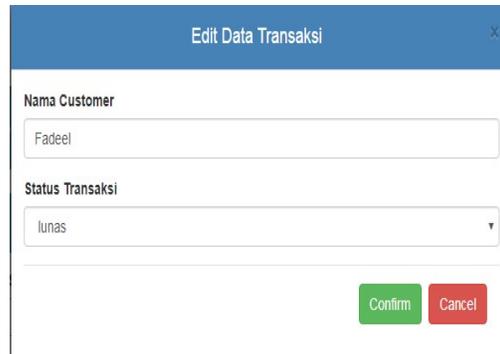
Gambar 27. Halaman Status Transaksi

Halaman Detail order



Gambar 28. Halaman Detail Produk

Halaman Edit Data Transaksi



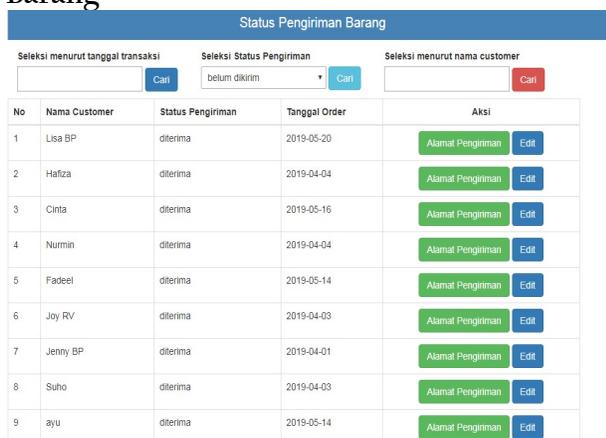
Gambar 29. Halaman Edit Data Transaksi

Halaman Hapus Data Transaksi



Gambar 30. Halaman Hapus Data Transaksi

Halaman Status Pengiriman Barang



Gambar 31. Halaman Status Pengiriman Barang

Halaman Alamat Pengiriman Barang



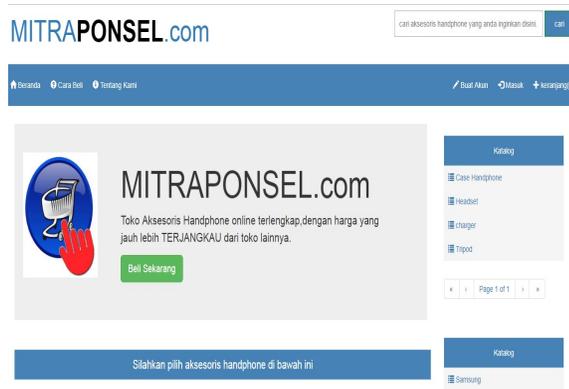
Gambar 32. Halaman Alamat Pengiriman Barang

Halaman Edit Status Kirim



Gambar 33. Halaman Edit Status Kirim

Tampilan User Halaman Utama User



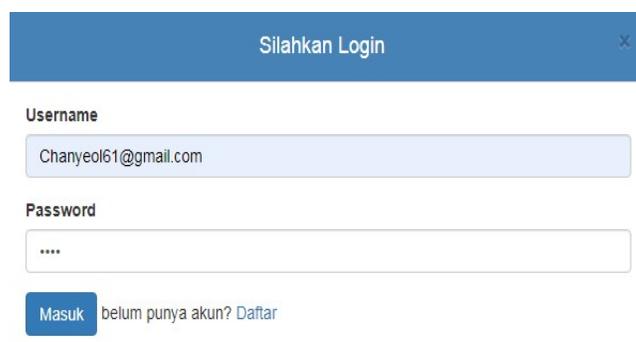
Gambar 34. Halaman Utama User

Halaman Register User



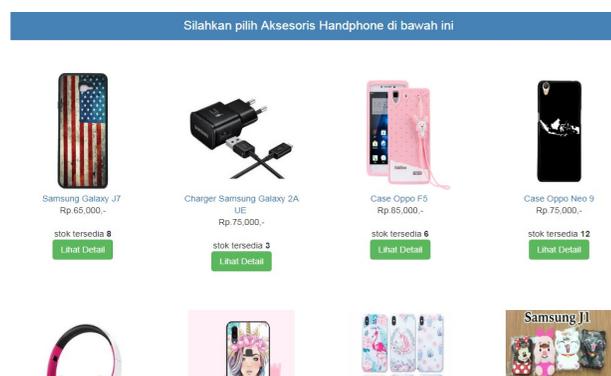
Gambar 35. Halaman Register User

Halaman Login User



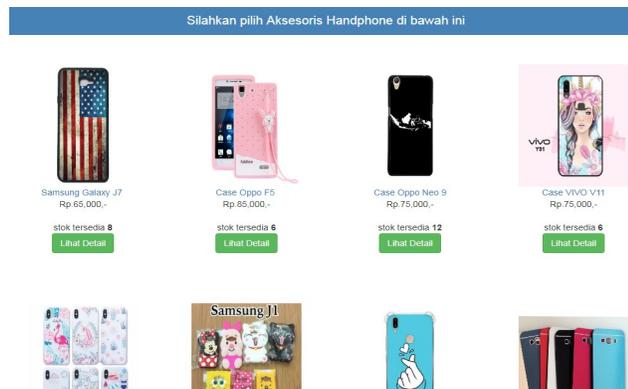
Gambar 36. Halaman Login User

Halaman Produk



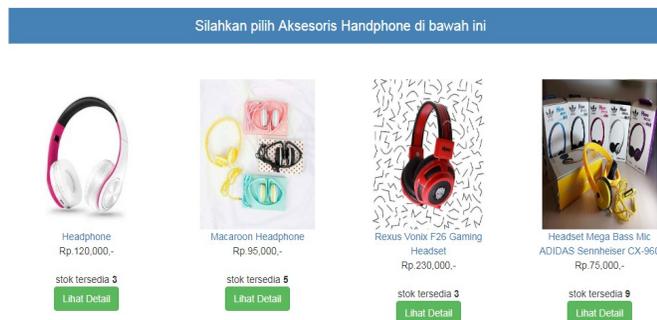
Gambar 37. Halaman Produk

Kategori *Case Handphone*



Gambar 38. Halaman Produk *Case Handphone*

Kategori Headset



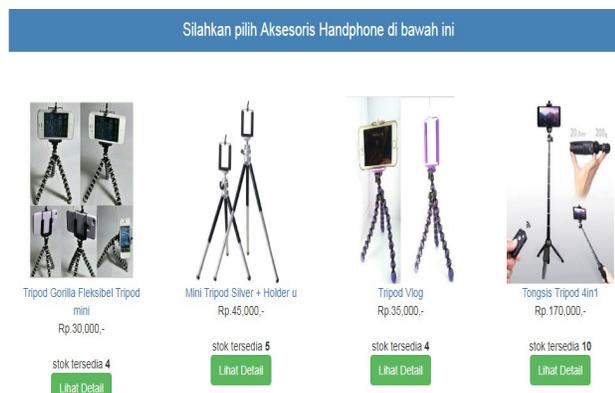
Gambar 39. Halaman Produk Headset

Kategori *Charger*



Gambar 40. Halaman Produk *Charger*

Kategori Tripod



Gambar 41 Halaman Produk Tripod

Halaman Detail Produk



Gambar 42. Halaman Detail Produk

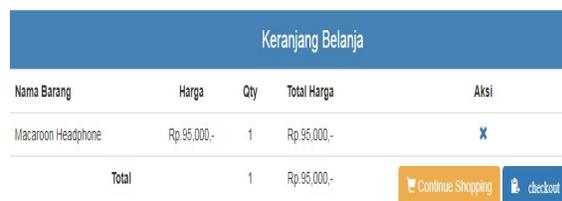
Halaman Pemesanan Produk

Konsumen memilih barang yang diinginkan kemudian klik *add to cart*.



Gambar 43. Halaman Pemilihan Produk

Setelah itu akan muncul tampilan *Proceed to Checkout*, klik tombol tersebut jika tidak ada penambahan pembelian produk.



Gambar 44. Halaman Proceed To Checkout

Setelah *checkout* konsumen (*customer*) diharuskan mengisi data-data. Setelah diisi klik tombol selesaikan pembayaran, seperti yang ada pada gambar dibawah ini :

The screenshot shows a "Check Out Pembelian" form with the following fields: "Kode Pembelian Anda" (1496), "Nama Penerima*" (Chanjeol), "Provinsi*" (Medan, Sumatera Utara), "Kabupaten*" (Labuhanbatu Selatan), "Kecamatan*" (Kotapinang), "Kode Pos*" (21464), "Desa*" (Noimark), "Rw*" (3), "Rt*" (4), "No Rumah**" (32), "No Telpom*" (82276103842), and "Tanggal Pembelian" (2019-04-04). A red "Selesaikan Pembayaran" button is at the bottom.

Gambar 45. Halaman Isi Data Pembelian

Setelah konsumen (*customer*) mengisi data pembelian, konsumen akan masuk di tahap akhir pembayaran yaitu menunggu konfirmasi dari *admin* dan apa bila barang sudah sampai ke tangan konsumen maka konsumen harus mengklik tombol konfirmasi agar proses pembelian selesai seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 46. Halaman Tahap Akhir Pembayaran dan Pembelian

Pengujian Fungsional

Pengujian Fungsional ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian fungsional dilakukan pengujian sebagai *user* dan *admin*.

Tabel 1. Skenario Pengujian *Admin*

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis uji
Login	Pemasukan username dan password	Black Box
Pengujian data produk	Tambah produk	Black Box
	Simpan barang	Black Box
	Edit Stok Barang	Black Box
	Hapus Barang	Black Box

Tabel 2. Skenario Pengujian User

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
Login	Verifikasi data login	Black Box
Pengujian Pengisian data	Pengisian cart	Black Box
	Pengisian data	Black Box
	Konfirmasi pembayaran	Black Box

Kasus Dan Pengujian

Berdasarkan pengujian fungsional yang telah dibuat maka dibuatlah pengujian pada sistem dengan tabel pengujian untuk setiap uji yang dilakukan pada bagian yang diisikan oleh data yang benar dan data yang salah.

Tabel 3. Pengujian Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username dan password benar Email : alfarizie4000@gmail.com Pass : alfajunior20	Dapat masuk ke dalam sistem dan akan langsung menampilkan form menu utama	Menampilkan menu utama	Diterima

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User dan Password tidak terisi dengan benar Email : alfarizie40@gmail.com Pass : alfajunior20	Tidak dapat masuk ke sistem dan menu utama	Akan menampilkan login gagal dan username&password	Diterima

Tabel 4. Pengujian Pengisian Data Produk

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masuk an	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah barang	Memasukkan penambahan data barang	Penambahan data barang	Diterima
Simpan barang	Menyimpan data barang	Penyimpanan data barang	Diterima
Edit stok barang	Mengedit stok barang jika kurang stoknya	Pengeditan stok barang	Diterima
Hapus barang	Menghapus data barang jika diperlukan	Penghapusan data barang	Diterima

Tabel 5. Pengujian Login *User*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username dan password benar Email : Chanyeol61@gmail.com Pass : 6161	Dapat masuk ke dalam sistem dan akan langsung menampilkan form menu utama	Menampilkan menu utama	Diterima

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User dan Password tidak terisi dengan benar Email : Chanyeol@gmail.com Pass : 6161	Tidak dapat masuk ke sistem dan menu utama	Akan menampilkan login gagal dan username & password	Diterima

Tabel 6. Pengujian *Cart* (Keranjang)

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Produk yang ingin dibeli	Dapat masuk ke dalam keranjang	Dapat melakukan pemesanan sesuai yang diinginkan	Diterima

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Produk tidak ada yang ingin dibeli	Tidak dapat masuk ke dalam keranjang, Keranjang kosong.	Gagal masuk ke sistem pembelian	Diterima

Tabel 7. Pengisian Data

Kasus Dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menginput data dengan benar	Supaya tidak terjadi salah pengiriman	Dapat melakukan pemesanan	Diterima

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data tidak di input dengan benar	Terjadinya kesalahan dalam pengiriman barang	Tidak dapat melakukan pemesanan	Diterima

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Perancangan sistem informasi penjualan dengan menggunakan *website* memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan produk dan sistem pemasaran dilakukan secara digital dengan mempublikasikan di *e-commerce* yang telah dirancang.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan aksesoris *handphone*, maka stok barang sudah terkendali dengan baik.

Saran

Berikut saran dari penulis untuk pengembangan sistem informasi yang telah dirancang:

1. Memberikan pelatihan kepada karyawan yang akan menggunakan sistem ini supaya dapat mengoperasikan dengan baik.
2. Sistem informasi ini diharapkan dapat dikembangkan menjadi system informasi yang dapat mencetak semua laporan yang diinginkan oleh Toko Motra Ponsel yang tidak hanya dapat mencetak laporan penjualan dan persediaan atau stok barang.

6. Daftar Pustaka

- D. I. Tika Sari Ramadhani, Sudi Suryadi, "Sistem Informasi Stok Gudang Pada Platinum Hotel," J. Ilm. AMIK Labuhan Batu, vol. 6, no. 2, pp. 35–40, 2018.
- Heldiansyah, R. Indera, A. P. AO, and F. Shadiq, "Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada PT. Alfin Fanca Prima," Positif, no. 1, pp. 37–45, 2015.
- I. G. T. Isa and G. P. Hartawan, "Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi)," J. Ilm. Ilmu Ekon., vol. 5, no. 10, pp. 139–151, 2017.
- I. R. Munthe, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR CAMAT BILAH HULU KABUPATEN LABUHAN BATU DENGAN METODE SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)," vol. 5, no. 1, 2017.
- K. K. Perancangan, "Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web Waktu penelitian dimulai pada bulan Agustus 2018 . 37 | P a g e 38 | P a g e," vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.
- M. Ahmia and H. Belbachir, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan," Indian J. Pure Appl. Math., vol. 49, no. 3, pp. 549–557, 2018.
- P. Sutopo, D. Cahyadi, and Z. Arifin, "Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 di Kalimantan Timur Berbasis Web," Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput., vol. 11, no. 1, p. 23, 2018.
- R. Hidayat and S. Marlina, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," Simp. Nas. Ilmu Pengetah. dan Teknol., pp. 175–183, 2017.
- R. P. Putra, A. Riyadi, S. Wardani, F. Teknik, and S. Informasi, "Rancang bangun sistem informasi persewaan dan penjualan properti di diy berbasis web," pp. 302–311, 2017.
- S. Ahmadi, "Sistem Informasi Penjualan Jam Pada Toko Permata Indah Tigo Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web," Sistemasi, vol. 7, no. 3, p. 259, 2018.
- S. N. Mandiri and U. P. I. Yai, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS WEB PADA TOKO ILHAM CELLULAR JAKARTA," vol. VIII, no. 2, pp. 161–172, 2016.
- V. Sihombing, "Sistim Informasi Pengolahan Data Jemaat Gereja Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) Yogyakarta Berbasis Web," J. Inform., vol. 2, no. 3, p. 4, 2014