

APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE DI AEERASKINCARE MALANG

Eka Yulia Orbaningtyas¹⁾, Jauharul Maknunah²⁾, Nasrul Firdaus³⁾
Program Studi Sistem Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang
ekayuliaa04@gmail.com¹⁾, jauharuls@gmail.com²⁾, nasrul@stimata.ac.id³⁾

Abstract

It has been almost 3 years since Aeeraskincare has been selling its skin care products in the market. Even though Aeeraskincare has been selling its products for a long time, there are still some obstacles in selling its products. One of the problems comes from the marketplace, which often deletes some of the products it sells without explaining the reason for the deletion of the product. The removal of some products caused sales to decline. In addition, there is still a lack of promotion and Aeeraskincare does not yet have its own website, so there are still many people who do not know Aeeraskincare. In the delivery of product information is still lacking in detail about the benefits contained in the product. In recording sales data, Aeeraskincare still uses the manual method so that errors often occur in recording. With the creation of this e-commerce application, it can be used as a solution to assist in the promotion and also the sales system at Aeeraskincare. In testing the e-commerce application at Aeeraskincare Malang, 50% of the results stated that it was very helpful. So it can be concluded that the e-commerce application in Aeeraskincare Malang is very helpful for consumers.

Keywords: E-Commerce, Skincare, Website-based, Aeeraskincare Malang

Abstrak

Sudah hampir 3 tahun Aeeraskincare menjual produk perawatan kulitnya di pasaran. Meskipun sudah lama berjualan, masih ada beberapa kendala dalam penjualan produknya. Salah satu masalah berasal dari marketplace yang sering menghapus beberapa produk yang dijualnya tanpa menjelaskan alasan penghapusan tersebut. Penghapusan beberapa produk menyebabkan penjualan menurun. Selain itu, masih kurang promosi dan Aeeraskincare belum memiliki website sendiri, sehingga masih banyak orang yang belum mengenal Aeeraskincare. Dalam penyampaian informasi produk masih kurang detail mengenai manfaat yang terkandung dalam produk. Dalam pencatatan data penjualan, Aeeraskincare masih menggunakan metode manual sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan. Dengan adanya aplikasi e-commerce ini, dapat digunakan sebagai solusi untuk membantu promosi dan juga sistem penjualan di Aeeraskincare. Dalam pengujian aplikasi e-commerce di Aeeraskincare Malang, 50% hasil menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi e-commerce di Aeeraskincare Malang sangat membantu konsumen.

Kata kunci: E-Commerce, Perawatan Kulit, Berbasis Website, Aeeraskincare Malang

PENDAHULUAN

Aeeraskincare adalah tempat yang menjual produk skincare share in jar maupun full size merk local maupun luar negeri. Aeeraskincare beralamat di Jl Karya Timur Glintung IV Gang 4B No. 16, Blimbing, Kota Malang. Produk yang ditawarkan Aeeraskincare ada berbagai macam salah satunya produk local yang sedang banyak digemari kalangan anak muda. Sudah hampir 3 tahun Aeeraskincare menjual produk skincarenya di marketplace. Meskipun terbilang cukup lama Aeeraskincare menjual produknya di marketplace masih ada beberapa masalah dalam menjual produknya. Salah satu masalahnya berasal dari pihak marketplace yang sering menghapus beberapa produk starsellernya tanpa menjelaskan penyebab dihapusnya produk tersebut. Penghapusan beberapa produk tersebut menyebabkan data penjualan Aeeraskincare mengalami penurunan. Karena kebanyakan

konsumen lebih percaya dengan toko online yang sudah terdapat tulisan starseller karena terjamin mutu dan keaslian produknya. Selain itu masih kurangnya promosi pada Aeeraskincare dan juga Aeeraskincare belum mempunyai website sendiri sehingga mengakibatkan banyak kalangan masyarakat yang masih belum tahu Aeeraskincare.

Pada Aeeraskincare ini media promosinya masih kurang efektif karena media yang digunakan seperti omongan dari orang ke orang dan juga promosi di social media dengan jumlah pengikut yang masih sedikit mengakibatkan masih kurang dikenalnya Aeeraskincare ini. Dalam penyampaian informasi produk juga masih kurang terperinci tentang manfaat yang terdapat pada macam-macam produk yang dijualnya. Serta dalam pencatatan data penjualan Aeeraskincare masih menggunakan cara yang manual sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatanya.

Berdasarkan masalah dan kendala yang telah diuraikan tersebut, Aeeraskincare saat ini membutuhkan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk media penjualan serta media promosi, yang bertujuan agar konsumen menjadi lebih tahu Aeeraskincare dan kualitas produk yang dijualnya. Seperti yang telah diuraikan dilatar belakang tersebut, maka dari itu peneliti membangun suatu program aplikasi yang berjudul “Aplikasi E-Commerce Berbasis Website di Aeeraskincare Malang”. Aplikasi tersebut di rancang berbasis website guna membantu dalam promosi dan juga sistem penjualan yang ada pada Aeeraskincare.

Menurut(Yuda Irawan, Uci Rahmalisa, Refni Wahyuni dan Yesica Devis, 2019), pada jurnal penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Furniture pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru Berbasis Web” menjelaskan bahwa hasil penelitian ini adalah membangun sistem e-commerce penjualan furniture ini pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang ke toko, pihak perusahaan pun dapat mengatasi masalah pengolahan produk, pengolahan pemesanan sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang CV Satria Hendra jaya. Sistem ini dibuat menggunakan program php dan database MySQL dan editornya menggunakan notepad++. Hasil dari penelitian ini adalah dengan diimplementasikan e-commerce pada toko CV Satria Hendra jaya ini dapat digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung.

Menurut(Renaldi Aulia Sani dan Lalang Erawan, 2017), pada jurnal penelitiannya yang berjudul“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Barang Graffiti Pada Toko Outline Graff Store Semarang” menjelaskan bahwa hasil penelitian ini adalah dapat membantu Outline Graff

Store untuk dapat mengembangkan pangsa pasar yang sudah ada. Dengan menggunakan model prototype dan metode UML (Unified Modeling Language) hasil dari penelitian ini adalah suatu rancangan e-commerce yang dapat diterapkan secara mudah dan untuk dapat meningkatkan pelayanan Outline Graff Store kepada pelanggan sehingga dapat memperluas cakupan penjualan dan menambah pendapatan Outline Graff Store.

Menurut (Desi Puspitasari, 2015), pada jurnal penelitiannya yang berjudul “E-Commerce Pada Butik Desi Sukoharjo Pringsewu” menjelaskan bahwa hasil penelitian ini adalah untuk mengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan untuk perkembangan usahanya. Salah satu cara yang tepat bagi pembisnis dalam mengembangkan usahanya adalah dengan memanfaatkan komputer dan internet sebagai media pengembangan usaha. Komputer memiliki ketepatan dan kecepatan yang akurat. Proses untuk mengolah data pun lebih cepat dan akurat serta penyimpanan datanya dalam jumlah atau skala besar. Sedangkan internet mampu membuat jangkauan para calon pembeli yang lebih luas. Fenomena yang ada di era globalisasi ini adalah masih banyak para pengembang usahanya. Hal ini disebabkan karena ketidaktahuan para pembisnis dalam pengembangan usaha secara online. Oleh proses pengumpulan dan pengolahan data masih dilakukan secara manual. Dengan bantuan sistem komputerisasi serta memiliki jaringan yang online, proses jual beli sebuah usaha dapat dikembangkan lebih luas serta akan menciptakan jangkauan relasi calon konsumen yang lebih luas.

Menurut (Wulandari, M.M. dan Wiwik Sri Rahayu, 2014), pada jurnal penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Wiwik Collection” menjelaskan bahwa hasil penelitian ini adalah sistem informasi berbasis Web maka Wiwik Collection bisa

melakukan promosi dengan mudah kapan saja, penyampaian informasi akan lebih mudah dan cepat, memperluas pemasaran dan jangkauan promosi dari dalam hingga internasional, bagi konsumen, pelanggan tidak perlu keluar rumah untuk mencari informasi, dan bisa memperoleh informasi dengan cepat dan mudah kapan saja, hemat waktu dan biaya, informasi yang di dapatkan lebih banyak dan up to date.

E-Commerce

Menurut Shabur Mifta Maulana yang dikutip dari Laudon E-Commerce merupakan suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

Dalam jurnal Dahliar Ananda, ST.MT. Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom Bandung menyatakan bahwa Electronic Commerce (E-Commerce) adalah proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli tersebut, dapat diartikan bahwa E-Commerce adalah salah satu kegiatan transaksi bisnis baik barang dan jasa yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan jaringan internet yang dilakukan oleh konsumen melalui sistem elektronik seperti internet, World Wide Web(WWW), atau jaringan komputer lainnya.

Website

Dalam jurnal Berliana Kusuma Riasti Fakultas Teknologi Informasi UNSA 2013 Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name), atau subdomain dalam World Wide Web (WWW) di internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Seiring dengan pertambahan pengguna

internet (netter) diseluruh dunia, termasuk Indonesia, makin banyak pula orang yang ingin mempunyai home page atau website sendiri. (Andi,2009)

Menurut Rahmadi (2013:1) website (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya.

Menurut Bekti (2015:35) Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Hypertext Preprocessor (PHP)

Pada saat ini PHP lebih dikenal dengan singkatan PHP Hypertext Preprocessor. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan user untuk membangun sebuah web saat ini dan dapat digunakan secara gratis.

Menurut Sidik (2014:4) menyimpulkan bahwa: PHP dikenal sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang dieksekusi di server web, dokumen HTML, yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML, yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dikenal sebagai bahasa pemrograman server side. Menurut Kadir (2008:358) “PHP merupakan bahasa pemrograman script yang diletakan dalam server yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi web yang bersifat dinamis”.

Hypertext Markup Language (HTML)

Pada umumnya HTML suatu bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML

juga dikenal sebagai aplikasi yang memiliki kemampuan browser.

Menurut Sutarman (2007:27) “HTML Hypertext Markup Language adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web”.

Sedangkan menurut Larry (2012:3) Hypertext Markup Language merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu naskah atau dokumen.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa HTML adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis halaman web dengan metode untuk mengimplementasikan konsep *hypertext* dalam suatu naskah atau dokumen.

JavaScript

Menurut Prasetio (2014:291) “*JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web lebih dinamis dan interaktif”. Pada awalnya *JavaScript* dikembangkan pada web browser Netscape oleh Brendan Eich dengan nama Mocha, kemudian berubah menjadi *Livescript* dan yang akhirnya sampai sekarang ini menjadi *JavaScript*.

Menurut Yeni Kustuyahningsih Dan Devi Rosa Anamisa (2011) *JavaScript* adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip berjalan pada suatu dokumen html. *JavaScript* adalah bahasa yang “*case sensitive*” artinya menandakan penamaan variabel dan fungsi yang menggunakan huruf besar dan huruf kecil.

Cascading Style Sheets (CSS)

Menurut Prasetio (2012:260) CSS adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah halaman web (situs). Cascading style sheet adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. CSS bekerja sebagai pelengkap pada elemen html yang kesemuanya itu dapat dikendalikan dengan menggunakan sebuah bahasa script CSS. CSS mempunyai 2 bagian utama yaitu

selectors dan deklarasi. yang dimaksud selectors biasanya elemen HTML yang ingin dirubah, sedangkan deklarasi biasanya terdiri dari properti dan nilai. properti adalah atribut *style* yang di ingin diubah dan setiap properti memiliki nilai.

Menurut Sibero (2011) CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur format HTML, seperti jenis huruf, background, tata letak, ukuran gambar, dan lain – lain. CSS digunakan secara bersamaan dengan HTML. Jika HTML adalah bahasa untuk mengatur membuat konten terstruktur, sedangkan CSS digunakan untuk mengatur *style* dari konten yang terstruktur tersebut.

Menurut Suryana dan Koesheryatin (2014) CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah suatu bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan. CSS digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML atau XHTML. Terdapat dua cara yang bisa diterapkan untuk menggunakan CSS pada sebuah web, yang pertama dengan membuat CSS langsung di dalam satu file HTML, yang kedua dengan memanggil CSS tersebut dari file CSS tersendiri.

MySQL

Menurut (Arief, 2011), pada jurnal penelitian (Fridayanthie & Mahdiati, 2016) *MySQL* adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Menurut (Sulhan, 2007) pada penelitian (Noorzannah, 2017, *MySQL* merupakan perangkat

lunak yang digunakan untuk membangun database yang sering digunakan di lingkungan *linux*. *MySQL* merupakan *software open source* yang berarti *free* untuk digunakan. Selain di lingkungan *linux*, *MySQL* juga tersedia di lingkungan *windows*

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan salah satu jenis *database* yang bersifat *free* dan sangat sering digunakan untuk membangun sebuah aplikasi web.

Payment Gateway

Payment Gateway Service adalah layanan *3rd party service* yang menghubungkan antara merchant dengan bank. Dengan tersedianya layanan tersebut maka merchant dapat menyediakan layanan online payment pada website online shopping-nya dengan cara menghubungkan website mereka pada *payment gateway service* menggunakan service dari *Application Program Interface (API)*. *Payment gateway service* sangat dibutuhkan karena tingginya *initial cost* dan *maintenance cost* untuk melakukan koneksi dengan bank, selain dari pada itu dibutuhkan juga sebuah sistem yang dapat menghubungkan *account bank* dari customer dan *merchant* (Gulati et al., 2007; Duric et al., 2007).

Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Hanief & Pramana, 2018) pada jurnal penelitian (Kristania & Yulianti, 2019), UML adalah bahasa yang dapat digunakan untuk spesifikasi, visualisasi, dan dokumentasi sistem object-oriented software pada fase pengembangan. UML merupakan unifikasi dari metode Booch, OMT, dan notasi Objectory serta ide-ide terbaik metodologi lainnya.

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2014) dalam jurnal penelitian (Fridayanthie & Mahdiati, 2016, Unified Modeling Language atau disingkat menjadi UML adalah standart Bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta

menggambaran arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodel visual untuk menspesifikasikan, menggambar, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML mempunyai beberapa atau sejumlah elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram. Diagram tersebut akan menggambar atau mendokumentasikan beberapa aspek dari sebuah sistem.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa UML merupakan bahasa yang digunakan membuat untuk mendesain dan menggambar arsitektur dalam suatu pemrograman berorientasi objek.

Black Box Testing

Menurut Iskandaria (2012), “Pengujian blackbox (blackbox testing) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain)”.

Al Fatta (2007:172), Pengujian Black Box adalah metode pengujian yang berfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (requisition) yang disebutkan dengan spesifikasi. Pada Black Box Testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

Shihab (2011), “Black Box Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan

melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program”.

METODE

Analisis Permasalahan

Permasalahan yang terjadi pada objek penelitian adalah kurangnya promosi yang dilakukan oleh Aeeraskincare yang mengakibatkan Aeeraskincare kurang dikenal masyarakat, serta dalam pencatatan penjualan yang masih menggunakan cara yang manual.

Solusi yang Diusulkan

Solusi yang diusulkan oleh peneliti berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan tersebut adalah dengan menciptakannya suatu Aplikasi E-Commerce Berbasis Website di Aeeraskincare Malang. Dengan sistem tersebut, penjualan di Aeeraskincare Malang dapat dilakukan dengan mudah dan tidak menghabiskan banyak waktu.

3.1.2 Sistem Baru Yang Diusulkan

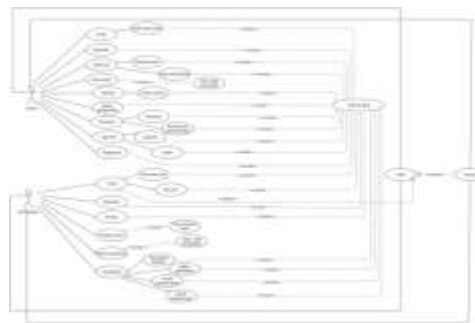
Sistem yang diusulkan dibuat dalam bentuk Unified Modelling Language (UML). Unified Modelling Language (UML) bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan seluruh artefak system perangkat lunak. Sistem yang diusulkan dibuat sesuai kebutuhan dari permasalahan yang ada.

Desain Aplikasi

Untuk membangun sebuah aplikasi dibutuhkan sebuah rancangan atau desain aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah penelitian saat proses membangun aplikasi tersebut. Desain aplikasi pada sistem penjualan ini menggunakan alat bantu pemodelan visual dengan Unified Modelling Language (UML). Pada sub bab ini akan ditampilkan beberapa rancangan dari “Aplikasi E-Commerce Berbasis Website di Aeeraskincare Malang”.

Usecase Diagram

Usecase diagram adalah diagram yang menggambarkan kebutuhan system dari sudut pandang user dan merupakan pola perilaku sistem. Digunakan untuk menggambarkan hubungan internal system dan *external system*, atau hubungan antara sistem dan actor. Aktor yang dimaksud dapat berupa admin atau konsumen. *Usecase* pada gambar 1.



Gambar 1. Usecase Diagram

Berikut ini adalah keterangan dari *usecase* diagram pada Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang:

a. Identifikasi Aktor

Aktor yang berperan dalam sistem ini adalah konsumen dan admin. Pada bagian admin yang terdapat didalam website ini telah disediakan fasilitas untuk mengelola yaitu informasi, data konsumen, data barang, biaya pengiriman, transaksi, laporan dan pengguna. Tetapi sebelum mengelola admin harus melakukan login terlebih dahulu. Dan pada bagian konsumen telah disediakan fasilitas yaitu produk, tentang kami, cara pembelian dan keranjang. Selain admin, konsumen yang ingin melakukan transaksi harus login terlebih dahulu.

b. Identifikasi Use Case Diagram

a. Admin

1. Login

Login dilakukan oleh admin dengan cara memasukkan *username* dan *password* pada halaman login untuk masuk ke menu dashboard admin.

2. Profil

Halaman profil adalah proses yang digunakan untuk mengolah data profil admin dengan cara menginput password jika ingin melakukan perubahan dan *logout* dari dashboard admin.

3. Beranda

Beranda adalah proses admin untuk melihat *notif* pesanan dari konsumen. Pada menu halaman beranda tersedia tombol *input*.

4. Informasi

Halaman informasi adalah proses yang digunakan untuk mengolah informasi tentang kami dan cara pembelian. Di setiap masing-masing sub menu pada informasi terdapat tombol *update*.

5. Konsumen

Halaman konsumen adalah proses yang digunakan untuk melihat data konsumen yang sudah membuat akun.

6. Barang

Halaman barang adalah proses yang digunakan untuk mengolah data barang. Pada proses ini tersedia tombol *create*, *update*, dan *delete*.

7. Biaya Pengiriman

Halaman biaya pengiriman adalah proses yang digunakan untuk mengolah data biaya pengiriman. Pada proses ini tersedia tombol *create*, *update*, dan *delete*.

8. Transaksi

Halaman transaksi adalah proses yang digunakan untuk mengolah data pesanan dan mengkonfirmasi pembayaran. Di setiap masing-masing sub menu pada transaksi terdapat tombol *view*.

9. Laporan

Halaman laporan adalah proses yang dilakukan untuk melihat laporan dan grafik penjualan. Di sub menu laporan terdapat tombol *print* dan di sub menu grafik terdapat tombol *view*.

10. Pengguna

Halaman pengguna adalah proses yang dilakukan untuk mengelola data pengguna pada

admin. Pada proses ini tersedia tombol *create* dan *delete*.

b. Konsumen

1. Login

Login dilakukan oleh konsumen dengan cara memasukan email dan *password* pada halaman login.

2. Profil

Halaman profil adalah proses yang digunakan untuk mengubah data profil dan *password* jika ingin melakukan perubahan.

3. Beranda

Beranda adalah proses konsumen yang digunakan untuk menambahkan pesanan. Pada menu halaman beranda tersedia tombol *view* dan *create*.

4. Produk

Halaman produk adalah proses yang digunakan untuk menambahkan pesanan dengan cara menginput ke keranjang. Pada proses ini tersedia tombol *view* dan *create*.

5. Tentang Kami

Halaman tentang kami adalah proses yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai Aeeraskincare.

6. Cara Pembelian

Halaman cara pembelian adalah proses yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai cara pembelian di Aeeraskincare.

7. Keranjang

Halaman keranjang adalah proses yang digunakan konsumen untuk mengelola keranjang, daftar pembelian, pembayaran dan penerimaan barang. Pada proses ini tersedia tombol *create*, *view* dan *delete*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas rangkaian hasil, uji coba dan evaluasi sistem. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan fungsionalitas halaman dari sistem yang telah dibuat. Sedangkan evaluasi dilakukan bertujuan untuk analisis hasil uji coba sehingga menghasilkan kesimpulan dan saran yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini agar lebih baik.

Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan dari sistem yang dibangun. Berikut beberapa antarmuka yang terdapat dalam Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang.

Tampilan Halaman *Login Admin*

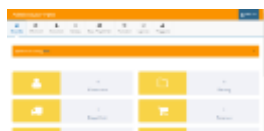
Tampilan halaman *login* admin adalah halaman yang muncul pertama kali ketika sistem dibuka. Halaman *login* admin digunakan untuk admin agar dapat masuk dan mengakses sistem. Untuk tampilan halaman *login* admin bisa dilihat pada gambar 2 :



Gambar 2. Halaman *Login Admin*

Tampilan Halaman Beranda Admin

Tampilan beranda terdapat beberapa menu, Menu Konsumen, Menu Barang, Menu Biaya Kirim, Menu Pesanan, Menu Pembayaran, Menu Laporan, Menu Grafik. Untuk tampilan halaman beranda bisa dilihat pada gambar 3 :



Gambar 3. Halaman Beranda Admin

Tampilan Halaman Profil

Tampilan profil terdapat menu ubah *password*. Menu ubah *password* digunakan oleh admin untuk mengubah *password* jika diinginkan.

Untuk tampilan halaman profil bisa dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Halaman Profil

Tampilan Halaman Informasi

Tampilan informasi terdapat menu tentang kami dan cara pembelian. Menu tentang kami dan ubah *password* digunakan oleh admin untuk mengubah informasi tentang Aeeraskincare dan cara pembelian didalam website. Untuk tampilan halaman informasi bisa dilihat pada gambar 5 :



Gambar 5. Halaman Informasi

Tampilan Halaman Konsumen

8. Tampilan konsumen berisi tentang data konsumen yang mengakses website.

Untuk tampilan halaman konsumen bisa dilihat pada gambar 6 :



Gambar 6. Halaman Konsumen

Tampilan Halaman Barang

Tampilan barang berisi tentang data barang yang digunakan admin untuk menambahkan, mengubah dan menghapus barang. Untuk tampilan halaman barang bisa dilihat pada gambar 7 :



Gambar 7. Halaman Barang

Tampilan Halaman Biaya Pengiriman

Tampilan biaya pengiriman digunakan admin untuk menambahkan, mengubah dan menghapus biaya pengiriman barang. Untuk tampilan halaman biaya pengiriman bisa dilihat pada gambar 8 :



Gambar 8. Halaman Biaya Pengiriman

Tampilan Halaman Transaksi

Tampilan transaksi terdapat menu pesanan dan konfirmasi pembayaran. Menu pesanan dan konfirmasi pembayaran digunakan oleh admin untuk melihat pesanan dari konsumen dan mengkonfirmasi pembayaran dari konsumen. Untuk tampilan halaman transaksi bisa dilihat pada gambar 9:



Gambar 9. Halaman Transaksi

Tampilan Halaman Laporan

Tampilan laporan terdapat menulaporan dan grafik. Menu laporan dan grafik digunakan oleh admin untuk melihat grafik penjualan. Untuk tampilan halaman laporan bisa dilihat pada gambar 10 dan 11 :



Gambar 10. Halaman Laporan



Gambar 11. Halaman Detail Laporan

Tampilan Halaman Pengguna

Tampilan pengguna digunakan admin untuk mengelola pengguna di dashboard admin. Untuk tampilan halaman pengguna bisa dilihat pada gambar 12 :



Gambar 12. Halaman Pengguna

Tampilan Halaman Login Konsumen

Tampilan *login* konsumen digunakan untuk konsumen agar dapat melakukan transaksi pada website. Untuk tampilan halaman *login* konsumen bisa dilihat pada gambar 13 :



Gambar 13. Halaman Login Konsumen

Tampilan Halaman Beranda Konsumen

Tampilan beranda digunakan oleh konsumen untuk melihat produk yang dijual didalam website. Untuk tampilan halaman beranda bisa dilihat pada gambar 14 :



Gambar 14. Halaman Beranda Konsumen

Tampilan Halaman Profil Konsumen

Tampilan profil konsumen berisi menu *personal* info dan *security*. Menu tersebut digunakan oleh mengubah profil dan *password* jika diinginkan. Untuk tampilan halaman profil konsumen bisa dilihat pada gambar 15 :



Gambar 15. Halaman Profil Konsumen

Tampilan Halaman Produk

Tampilan produk digunakan untuk menampilkan produk yang dijual didalam website. Untuk tampilan halaman produk bisa dilihat pada gambar 16 :



Gambar 16. Halaman Produk

Tampilan Halaman Tentang Kami

Tampilan tentang kami digunakan untuk menampilkan informasi tentang Aeeraskincare. Untuk tampilan halaman tentang kami bisa dilihat pada gambar 17 :



Gambar 17. Halaman Tentang Kami

Tampilan Halaman Cara Pembelian

Tampilan cara pembelian digunakan untuk menampilkan informasi cara membeli produk di Aeeraskincare. Untuk tampilan halaman cara pembelian bisa dilihat pada gambar 18 :



Gambar 18. Halaman Cara Pembelian

Tampilan Halaman Keranjang

Tampilan keranjang digunakan untuk menampilkan produk yang akan dibeli oleh

konsumen. Untuk tampilan halaman keranjang bisa dilihat pada gambar 19 :



Gambar 19. Halaman Keranjang

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang dapat memudahkan admin dalam mengelola dan menyimpan laporan dengan aman sehingga mengurangi resiko kehilangan data. Adanya aplikasi tersebut, admin hanya perlu menginputkan nama produk kedalam menu *search* untuk menemukan foto barang yang sesuai dengan nama produk tersebut. Penggunaan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Website di Aeeraskincare Malang layak untuk digunakan karena hal ini dapat dibuktikan dari kriteria yang telah diujikan yaitu aplikasi yang dibuat dapat melakukan pencarian data barang yang telah ditambahkan, memberi kemudahan dalam melakukan pemesanan, dan konsumen dapat mencetak nota transaksi. Hasilnya adalah 0% mengatakan sangat tidak membantu, 0% tidak membantu, 7,1% mengatakan lumayan membantu, 42,9% mengatakan membantu dan 50% mengatakan sangat membantu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *e-commerce* di Aeeraskincare Malang sangat membantu untuk konsumen ketika akan melakukan proses transaksi dan pencarian informasi barang serta penjualan produk.

REFERENSI

- Anggraini Ujjianti1), G. T. (2020). *Penerapan Website E-Commerce Berbasis Content Management System (CMS) Untuk Pelayanan Penjualan Pada Msfashioners*. *Jurnal I D E A L I S Vol. 3 No. 1, Januari 2020*, 436-442.
- Handayani, S. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta*. *ILKOM Jurnal Ilmiah Volume 10 Nomor 2 Agustus 2018*, 182-189.
- Hefrin Henas1, D. A. (2019). *Analisa Dan Desain Sistem E-Commerce Pada Lia Kebaya Store*. *Jurnal I D E A L I S Vol. 2 No. 2 Maret 2019*, 207-213.
- Himawan1, A. S. (2014). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif*. *Scientific Journal of Informatics, Vol. 1, No. 1, Mei 2014 ISSN 2407-7658*, 53-64.
- Lesmono, I. D. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall*. *JURNAL SWABUMI, Vol.6 No.1 Maret 2018, pp. 55-62 ISSN: 2355-990X E-ISSN: 2549-5178*, 55-62.
- Rara Sri Artati Rejeki, A. P. (2011). *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada "Distro Smith" Berbasis ECommerce*. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 16, No.1, Juli 2011 : 150159*, 150-159.
- Rulia Puji Hastanti1, B. E. (2015). *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. *Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 2 September 2015*, 1-9.
- Siregar, V. M. (2018). *Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk*. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 9, Nomor 1, Juli 2018 Hal. 15-21 p-ISSN : 2339-1103 e-ISSN : 2579-4221*, 15-21.
- Suherman1, F. A. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Layanan E-Commerce Tempat Oleh-Oleh Wisata Anyer*. *Jurnal ProTekInfo Vol. 5 | September 2018*, 26-34.
- Wulandari, M. W. (2014). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Wiwik Collection*. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 2 Juli 2014*, 9-14.
- Yuda Irawan[1]*, U. R. (2019). *Sistem Informasi Penjualan Furniture pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru Berbasis Web*. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Vol. 1, No. 2, Agustus 2019*, 150-159.