

## IMPLEMENTASI AGILE DALAM PENGEMBANGAN E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN BAJU DISTRO: STUDI KASUS VICTOREM STORE

Hisyam Al-Maulid<sup>1</sup>, Nining Rahaningsih<sup>2</sup>, Irfan Ali<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Komputerisasi Akutansi, STMIK IKMI Cirebon

<sup>3</sup> Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, STMIK IKMI Cirebon

Jln. Perjuangan No. 10B Majasem Kec. Kesambi Kota Cirebon Tlp. 0231-490480-490481

*manghisyam@gmail.com*

### ABSTRAK

Toko baju distro victorem merupakan sebuah wadah penjualan. Pada bisnis ini pemilik masih menggunakan sistem konvensional yaitu penjualan secara langsung atau pelanggan datang ke toko, cara ini tidak efektif untuk pelanggan yang tidak punya banyak waktu. Saat ini sudah banyak toko baju distro yang proses transaksi jual belinya dilakukan secara online. Dengan dibuatnya aplikasi *e-commerce* berbasis web ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke toko secara langsung. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan website *e-commerce* menggunakan pengembangan perangkat lunak metode *Agile* yang terbagi ke beberapa tahapan yaitu Persyaratan, Desain, Pengembangan, Pengujian, Penerapan, dan Tinjauan. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem pencatatan yang berkaitan dengan penjualan, data transaksi, data produk, data konfirmasi, dan data pelanggan.

**Kata kunci :** *Agile, Website, E-commerce, baju distro*

### 1. PENDAHULUAN

Bisnis tidak terlepas dari aktivitas produksi, pembelian, penjualan, maupun pertukaran barang dan jasa yang melibatkan orang atau perusahaan. Dalam konteks yang lebih sempit, pengertian bisnis sering dikaitkan dengan usaha, perusahaan atau organisasi yang menghasilkan barang dan jasa untuk menghasilkan laba. Diantara banyaknya usaha dalam bisnis, salah satunya adalah bidang usaha penjualan baju distro. Karena penjualan baju distro sekarang ini semakin berkembang, hal ini terbukti dengan semakin banyaknya muncul outlet-outlet yang menjual berbagai jenis baju. Seiring dengan perkembangan penjualan baju, persaingan antar penjualan untuk memperoleh pelanggan dan keuntungan semakin meningkat. Kemajuan teknologi pun ikut berkembang pesat.

Salah satunya *E-commerce* adalah singkatan dari *Electronic Commerce* atau disebut juga perdagangan elektronik merupakan aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan, pemasaran barang, ataupun jasa dengan memanfaatkan elektronik seperti internet ataupun jaringan komputer. Persoalan mendasar yang memicu persaingan yang ketat karena banyaknya penjual baju distro, namun sangat kurang promosi yang dilakukan. Hal tersebut membuat para penjual memilih meluaskan daerah promosi yang dijalankan dengan melalui internet, sudah menjadi suatu kewajiban di zaman serba digital para pelaku usaha untuk menyediakan *platform online* berbasis *website* agar mudah dijangkau dan lebih efisien. Masalah persaingan antar penjual apalagi penjual yang bermodal sedikit sulit untuk berkembang, tetapi di zaman sekarang ini dapat diselesaikan dengan menggunakan sebuah media yang dapat menjadi sebuah fasilitas bagi pelanggan dalam memperoleh informasi yang lengkap, produk yang diinginkan dan

dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah tanpa terkendala oleh waktu dan jarak. Media yang dimaksud adalah penggunaan *website e-commerce* sebagai penyedia informasi penjualan.

Berdasarkan penelitian Syahrul Alfianda, Roeslan Djatalov (2023) pada jurnal yang berjudul Perancangan Sistem Informasi *E-Commerce* Berbasis Web Untuk PT Sentra Meta Fiber Dengan Metode *Agile*. Masalah saat ini terbatas pada penjualan Offline dan beberapa platform *e-commerce* pihak ketiga saja, sehingga menjadi tidak efektif dan banyak waktu terbuang sia-sia. Menghadapi tren konsumen yang cenderung berbelanja secara online, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi *E-commerce* berbasis web guna memungkinkan perusahaan memasarkan produk secara lebih luas. Metodologi pengembangan sistem menggunakan metode *Agile*, dengan tahapan-tahapan (1) Requirements, (2) Design, (3) Development, (4) Testing, (5) Deploy, (6) Review. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berupa Website *E-commerce*. Saat ini, ketiadaan Website *E-commerce* menjadi kendala utama dalam memanfaatkan peluang bisnis yang terbuka luas di pasar Online yang terus berkembang pesat maka dari itu penelitian ini menawarkan solusi dengan merancang dan mengusulkan implementasi sistem informasi berupa *Website E-commerce* yang efektif dan mudah digunakan untuk meningkatkan visibilitas, mencapai pangsa pasar yang lebih luas, dan meningkatkan efisiensi operasional dalam menjalankan bisnis mereka.

Berikut adalah data penjualan Toko Baju Victorem dari sejak didirikan pada tahun 2021.

Tabel 1. Data Penjualan Baju Distro Pada Toko Victorem 2021-2023

| Bulan     | Penjualan Tahun 2021 | Penjualan Tahun 2022 | Penjualan Tahun 2023 |
|-----------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Januari   | -                    | -                    | 16pcs                |
| Februari  | -                    | -                    | 19pcs                |
| Maret     | -                    | -                    | 24pcs                |
| April     | -                    | -                    | 24pcs                |
| Mei       | -                    | -                    | 27pcs                |
| Juni      | 12pcs                | -                    | 30pcs                |
| Juli      | 12pcs                | -                    | 34pcs                |
| Agustus   | 13pcs                | -                    | 78pcs                |
| September | 18pcs                | -                    | 46pcs                |
| Oktober   | 24pcs                | -                    | 56pcs                |
| November  | 36pcs                | -                    | 68pcs                |
| Desember  | 48pcs                | -                    | 96pcs                |
| Jumlah    | 163pcs               | -                    | 450pcs               |

Sumber : Data Real Toko Victorem

Berdasarkan tabel diatas mengenai penjualan pada Toko Baju Distro Victorem. Dapat terlihat bahwa jumlah data penjualan pada Toko Baju Distro Victorem mengalami peningkatan yang cukup baik tiap bulannya. Meskipun pada Tahun 2022 sempat mengalami penurunan dan bahkan tidak ada penjualan sama sekali. Akan tetapi pada tahun 2023 penjualan mengalami kenaikan sebesar 90% dari penjualan baju sebelumnya.

Persaingan usaha memicu untuk menggunakan teknologi komputerisasi apalagi dalam transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efektif, efisien, dan tidak menghemat waktu. Bentuk pemecahan masalah yang dihadapi melalui perancangan sistem penjualan menggunakan teknologi komputerisasi akan memunculkan data-data yang dibutuhkan lebih cepat diperoleh dan diproses serta menghemat waktu dalam suatu transaksi sehingga masalah-masalah yang ada dapat teratasi untuk memberikan pelayanan yang maksimal kepada para pelanggan. Karena uraian masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun *Website e-commerce* yang dapat mencatat penjualan ini dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak dengan model *Agile*.

Maka dengan dibuatkan *website e-commerce* sebagai penyedia informasi penjualan ini akan memperoleh pelanggan yang semakin banyak, karena dengan *e-commerce* ini pelanggan dapat melakukan pemesanan walaupun tempat penjualannya sangat jauh. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang tersebut di ambil judul Tugas Akhir “Penerapan Metode *Agile* dalam Pengembangan *E-Commerce* untuk Penjualan Baju Distro Pada Toko Victorem”.

Oleh karena itu diusulkan tugas akhir dengan judul “Penerapan Metode *Agile* dalam Pengembangan *E-Commerce* untuk Penjualan Baju Distro Pada Toko Victorem”. Adapun yang menjadi alasan dilakukannya tugas akhir ini dengan judul tersebut adalah untuk membantu penjual untuk mencatat semua transaksi secara online yang dihubungkan dengan pencatatan akuntansi secara *real-time*. Berdasarkan pemaparan

latar belakang diatas maka tugas akhir menemukan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana sistem penjualan yang sedang berjalan?
- b. Belum mengetahui cara membuat *website e-commerce* pada toko baju distro victorem menggunakan metode *Agile*?

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Sistem Informasi

Secara umum sistem Informasi bisa di artikan suatu sistem yang saling terintegrasi yang dapat menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Pengelola Sistem Informasi memiliki tingkat manajemen yang telah Terstruktur.

Sistem informasi adalah suatu kombinasi modul yang terorganisasi berasal dari komponen-komponen yang terkait dengan hardware, software, people dan n berdasarkan seperangkat komputer yang saling berhubungan atau berinteraksi untuk melakukan pengolahan data menjadi informasi untuk mencapai tujuan.

### 2.2. Metode Agile

Metode *Agile* adalah metodologi pengembangan sistem yang didasarkan pada proses yang dilakukan berulang dimana, aturan dan solusi disepakati dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur. Secara spesifik, manfaat pengembangan sistem dengan metode ini bagi user adalah dapat memberikan umpan balik secara langsung dan berkala kepada tim pengembang pada fitur-fitur perangkat lunak walaupun belum dirilis. Selain itu manfaat bagi vendor adalah dapat melakukan efisiensi karena dapat mengetahui fokus pengembangan. Bagi developer, dengan memanfaatkan metode ini proses pengembangan perangkat lunak dapat berjalan beriringan tanpa perlu menunggu pemangku kepentingan lain menyelesaikan proyeknya. Secara umum manfaat dari metode *agile* adalah terlibat nya user secara langsung dalam pengembangan sistem dimana sistem akan langsung berfokus pada fitur yang dibutuhkan oleh pengguna dan lebih terorganisir

### 2.3. Website

*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Karakteristik utama yang dimiliki oleh *website* adalah halaman-halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (*url*) atau *world Wide Web* (*www*) dan juga hosting sebagai media yang menyimpan banyak data.

### 2.4. E-commerce

*E-commerce*, atau perdagangan elektronik, merujuk pada kegiatan jual-beli barang dan jasa yang dilakukan secara elektronik atau melalui internet.

Berbeda dengan perdagangan konvensional yang melibatkan transaksi fisik di tempat-tempat seperti toko atau pasar tradisional, *e-commerce* memanfaatkan teknologi digital untuk memfasilitasi proses bisnis. Berikut adalah pengertian lengkap tentang *e-commerce*: (1)

Model Bisnis E-commerce:

- a. B2C (*Business-to-Consumer*):  
Transaksi antara perusahaan dan konsumen. Contohnya adalah toko online yang menjual produk langsung kepada pelanggan.
- b. B2B (*Business-to-Business*):  
Transaksi antara dua bisnis. Ini melibatkan penjualan produk atau layanan dari satu perusahaan kepada perusahaan lainnya.
- c. C2C (*Consumer-to-Consumer*):  
Transaksi antara konsumen. Contohnya adalah platform lelang online atau pasar tempat konsumen dapat menjual barang mereka kepada konsumen lainnya.
- d. C2B (*Consumer-to-Business*):  
Transaksi di mana konsumen menawarkan produk atau layanan kepada perusahaan. Contohnya adalah model bisnis crowdsourcing atau influencer marketing.

## 2.5. Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

*Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) adalah protocol pada level aplikasi untuk didistribusikan. Protocol ini adalah dasar untuk komunikasi data pada platform *Distro VICTOREMrld Wide Web* (internet) sejak tahun 1990. HTTP adalah protocol generic yang memiliki mekanisme dengan metode permintaan (*request*), serta fitur kode kesalahan, dan header pada dasarnya. HTTP merupakan komunikasi TCP/IP yang digunakan untuk menyampaikan data (HTML file, file gambar, hasil query) pada jaringan Web. Default port yang digunakan oleh protocol ini adalah TCP 80, tetapi port lain juga dapat digunakan. Provider menyediakan sebuah cara standar sebuah device komputer untuk berkomunikasi satu sama lain. Spesifikasi HTTP menentukan bagaimana sebuah komputer klien melakukan permintaan data dan mengirimkannya ke komputer server, serta bagaimana komputer server menanggapi permintaan ini (Widia & Asriningtias, 2021).

## 2.6. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di dalam server dan hasilnya akan dikirimkan ke user dalam bentuk halaman web yang diakses menggunakan browser. PHP dirancang untuk membuat web dinamis, yang artinya dapat membuat tampilan web sesuai permintaan dan apabila terjadi perubahan konten bisa dilakukan dengan mudah karena data konten tersimpan di dalam database serta apabila terjadi pengembangan sistem/ web lebih mudah (Widia & Asriningtias, 2021).

## 2.7. JavaScript

*JavaScript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan untuk membuat program agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif, tidak hanya indah saja. *JavaScript* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam suatu halaman web sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antarmuka pada web. *JavaScript* juga merupakan bahasa script yang tidak memerlukan compiler untuk menjalankannya, cukup dengan interpreter. Tidak perlu ada proses komplikasi terlebih dahulu agar program dapat dijalankan browser.

## 2.8. Cascading Style Sheet (CSS)

*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian style. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan style pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat style baru yang bisa disebut class (Putratama, 2018).

## 2.9. Laravel

Laravel adalah sebuah *platform web development* yang bersipat *open source*. Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan menggunakan biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan (Prasetyo, 2019). Laravel adalah pengembangan *website* berbasis MVP, yang ditulis dalam PHP dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi yang menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu.

## 2.10. Visual Studio Code

Mendefinisikan *Visual Studio Code* adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung Bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan pluing yang dapat dipasang via marketplace *Visual Studio Code* (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst), fitur-fitur yang disediakan oleh *visual studio code* diantaranya, *intellisence*, *Git Integration*, *Debugging*, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor.

## 2.11. Xampp

*Xampp* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan komplikasi dari beberapa program, *xampp* adalah perangkat yang menggabungkan tiga aplikasi ke dalam satu Produk yaitu Apache MySQL dan PHP my admin dengan *xampp* pekerjaan sangat mudah karena dapat

menginstalasi dan mengkonfigurasi ketiga aplikasi tersebut dengan sekaligus dan otomatis (Habibi et al., 2020).

### 2.12. FlowMap

*FlowMap* merupakan suatu pergerakan benda dari proses satu ke proses lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah Produk dalam jaringan. *FlowMap* adalah satu alat pembantu untuk mempermudah pekerjaan bagian analisis dan programmer untuk memecahkan suatu masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam hal pengoperasiannya (Paramitha, 2019).

### 2.13. Penjualan

Pengertian penjualan menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016 : 3), adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran. Pengertian penjualan menurut Sumiyati dan Yatimatun (2021 : 2), adalah pembelian suatu (barang atau jasa) dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan merupakan sumber dari pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan, semakin besar pula pendapatan yang diterima perusahaan.

Maka dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan dalam mempertahankan bisnisnya untuk berkembang dan mendapat laba atau keuntungan yang diinginkan. Penjualan juga berarti proses kegiatan menjual, yaitu dari kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen (pembeli)

### 2.14. Online Shop (Toko Online)

Dari segi bahasa, toko *online* berasal dari dua suku kata, yakni toko dan online. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, toko berarti sebuah tempat atau bangunan permanen untuk menjual barang-barang (makanan, minuman, dan sebagainya). Sedangkan online yang terjemahan bahasa Indonesianya adalah dalam jaringan atau disingkat daring menurut wikipedia adalah keadaan di saat seseorang terhubung ke dalam suatu jaringan atau sistem yang lebih besar. Jadi berangkat dari dua pengertian secara bahasa tersebut dapat diartikan toko online sebagai tempat terjadinya aktivitas perdagangan atau jual beli barang yang terhubung ke dalam suatu jaringan dalam hal ini jaringan internet.

Online shop menjadi bisnis yang berpeluang besar karena tidak adanya batas pasar. Semua orang di seluruh penjuru dunia dapat mengakses bisnis website kita, Pasar menjadi sangat besar. Bisnis ini juga buka 24 jam, dan tidak membatasi waktu.

### 2.15. Distro

Distro, singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet*, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merk independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk.

### 2.16. Black Box Testing

*Black box testing* merupakan kegiatan pengujian program secara langsung tanpa perlu mengetahui struktur programnya. Definisi dari *black box testing* adalah teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak (Ardiansah & Efatmi, 2022).

*Black box testing* dibuat untuk mendeteksi kesalahan yang ada pada persyaratan fungsional tanpa mengabaikan kerja internal dari suatu program. Teknik pengujian *black box* berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak itu sendiri. Dengan melakukan test case dan mempartisi domain input dan output dari satu program ditambahkan lagi dengan cara memberikan cakupan pengujian yang mendalam

## 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini data yang dipakai adalah data primer dan sekunder. Data yang digunakan dalam penelitian bersumber dari Toko Baju Distro Victorem, beralamat di Jalan Kp.bongkor, Rt.02 Rw.08, Ds. Cintarakyat Kec.Samarang, Kab.Garut 44161. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan metode observasi, wawancara, kajian literatur, dokumentasi, dan referensi sejenis. Tahapan perancangan pada penelitian ini yaitu *Requirements, Design, Development Aplikasi, Testing, Deployment, dan Review*.



Gambar 1. Tahapan Rancangan Agile

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Requirement

#### 4.1.1. Analisis Sistem

Sistem di Toko Baju Distro Victorem saat ini masih menggunakan metode manual untuk memberikan informasi mengenai laporan customer dan lokasi Toko Distro Victorem. Namun, cara tersebut tidak efisien karena orang akan mengetahui Milghaya wedding hanya dari mulut ke mulut. Oleh

karena itu, dibutuhkan sistem baru yang mengintegrasikan semua data Produk dan dikelola oleh admin Toko Baju Distro Victorem untuk mempermudah pendataan.

**4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem**

Adalah untuk menentukan seluruh kebutuhan yang ada pada sistem secara lengkap. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi 2 (dua) ialah analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

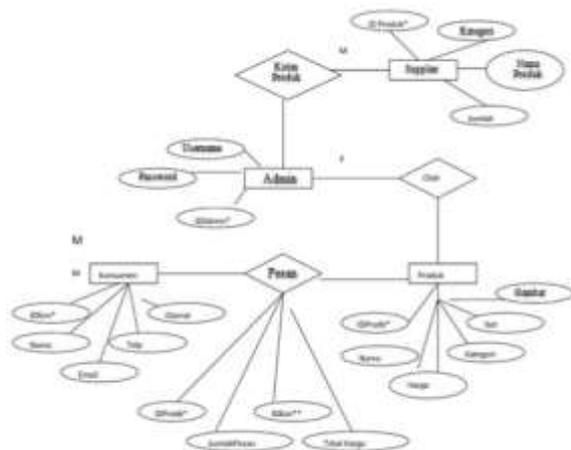
**4.2. Design**

**4.2.1. Perancangan Sistem**

Perancangan sistem merupakan rancangan suatu sistem yang akan dibuat setelah melalui tahap analisis sistem untuk mendapatkan gambaran dengan jelas mengenai apa saja yang dikerjakan dalam analisis sistem, kemudian dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana suatu sistem baru akan dibentuk yang akan menjalankan semua aktivitas.

**4.2.2. ERD Design**

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram Sistem Penjualan Online

**4.2.3. Development application**

Dalam pembuatan website ini, penulis menggunakan satu buah database dengan nama “commerceDB” yang di dalamnya terdapat beberapa tabel. File database tersebut berada pada phpmyadmin yang terintegrasi dalam APACHE TRIAD. Berikut akan di jelaskan struktur table-tabel yang ada dalam database commerceDB yang menjadi database Website sistem penjualan online.

**4.3. Testing**

Menggambaran rancangan halaman untuk member, berupa rancangan keluaran maupun masukan yang terdiri dari:

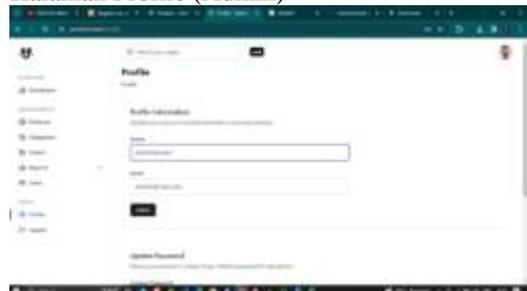
1. Halaman Login (Admin)



2. Tampilan Setelah Login (Admin)



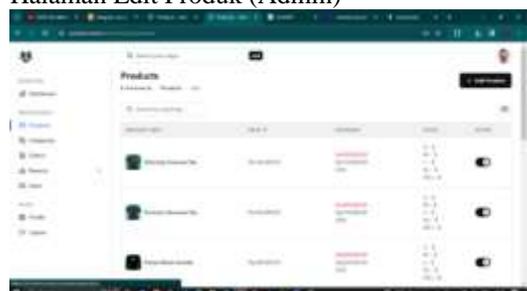
3. Halaman Profile (Admin)



4. Tampilan Dashboard (Admin)



5. Halaman Edit Produk (Admin)



6. Halaman Edit Kategori



7. Tampilan Order (Admin)



8. Halaman Laporan Penjualan (Admin)



9. Halaman Stok Produk



10. Halaman Jumlah User (Admin)



11. Halaman Registrasi (User)



12. Tampilan Home (User)



13. Halaman Produk (User)



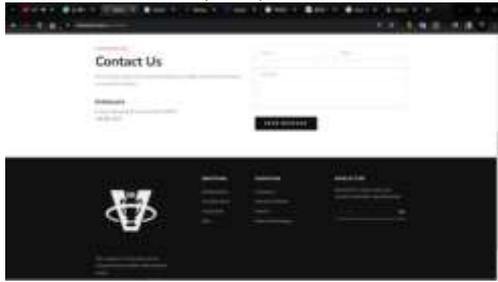
14. Halaman Check out (User)



15. Halaman Pembayaran (User)



16. Halaman Contact (User)



4.4. Pengujian BlackBox

Tabel 2. Testing Blackbox halaman login

| Blackbox testing halaman login |  |                                      |  |  |             |
|--------------------------------|--|--------------------------------------|--|--|-------------|
| No.                            | Skenario Pengujian                                       | Test Care                            | Hasil yang di Harapkan                                   | Hasil Pengujian  | Kesimpulan  |
| 1.                             | Password dan username tidak diisi tapi klik button login | Username(kosong)<br>Password(kosong) | Mohon harap masukan username dan password                | Please fill out this file                                | Tidak valid |
| 2.                             | Mengetikan username tapi tidak mengisi password          | Username(user)<br>Password(kosong)   | Mohon harap masukan username                             | Please fill out this file                                | Tidak valid |
| 3.                             | Mengetikan password dan username tapi tidak sesuai       | Username(user)<br>Password           | Mohon maaf username dan password yang anda masukan salah | Mohon maaf username dan password yang anda masukan salah | Valid       |
| 4.                             | Mengetikan password dan username yang sesuai             | Username(user)<br>Password(12345678) | Masuk ke halaman Dashboard                               | Masuk ke halaman Dashboard                               | Valid       |

Tabel 3. Testing Blackbox halaman Daftar

| Blackbox testing halaman Daftar |  |   |                                     |                                     |            |
|---------------------------------|--|---|-------------------------------------|-------------------------------------|------------|
| No.                             | Skenario Pengujian                                     | Test Care   | Hasil yang di Harapkan              | Hasil Pengujian                     | Kesimpulan |
| 1.                              | Tidak ada yang diisi tapi klik button Daftar           | Username(kosong)<br>Email(kosong)<br>Password(kosong) | Muncul Please fill out this file    | Please fill out this file           | Valid      |
| 2.                              | Ketika salah satu belum terisi tapi klik button Daftar | Username(user)<br>Email                               | Muncul Please fill out this file    | Please fill out this file           | Valid      |
| 3.                              | Diisi semua tapi Email isi sembarang                   | Username (user)<br>Email                              | Mohon masukan tanda '@' untuk Email | Mohon masukan tanda '@' untuk Email | Valid      |
| 4.                              | Diisi semua dengan sesuai                              | Username (user)<br>Email                              | Selamat anda berhasil daftar        | Selamat anda berhasil daftar        | Valid      |

Tabel 4. Testing Blackbox halaman User

| Blackbox testing halaman User |                           |                       |   |  |            |
|-------------------------------|---------------------------|-----------------------|---|--|------------|
| No.                           | Skenario Pengujian        | Test Care             | Hasil yang di Harapkan  | Hasil Pengujian  | Kesimpulan |
| 1.                            | Mengklik button Kategori  | Klik button kategori  | Akan muncul halaman kategori Produk                             | Muncul halaman kategori Produk                             | Valid      |
| 2.                            | Mengklik button Kontak    | Klik button kontak    | Akan muncul halaman kontak dan langsung mengarahkan ke whatsapp | Muncul halaman kontak dan langsung mengarahkan ke whatsapp | Valid      |
| 3.                            | Mengklik button Keranjang | Klik button keranjang | Akan muncul list data pemesanan                                 | Muncul list data pemesanan                                 | Valid      |
| 4.                            | Mengklik button Produk    | Klik button Produk    | Akan muncul deskripsi Produk                                    | Muncul deskripsi Produk                                    | Valid      |
| 5.                            | Mengklik button Pemesanan | Klik button Pemesanan | Akan muncul form pemesanan                                      | Muncul form pemesanan                                      | Valid      |

| Blackbox testing halaman User |                         |                                  |                                  |                               |            |
|-------------------------------|-------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|------------|
| No.                           | Skenario Pengujian      | Test Care                        | Hasil yang di Harapkan           | Hasil Pengujian               | Kesimpulan |
| 6.                            | Mengisi form pemesanan  | Nama (umam)<br>Alamat (jl.baru)  | Selamat pesanan anda berhasil    | Selamat pesanan anda berhasil | Valid      |
| 7.                            | Tidak mengisi pemesanan | Nama (kosong)<br>Alamat (kosong) | Muncul Please fill out this file | Please fill out this file     | Valid      |
| 8.                            | Mengklik button Logout  | Klik button log out              | Akan kembali ke halaman Login    | Kembali ke halaman Login      | Valid      |

Tabel 5. Testing Blackbox halaman Admin

| Blackbox testing halaman Admin |  |   |  |   |            |
|--------------------------------|--|---|--|---|------------|
| No.                            | Skenario Pengujian   | Test Care                               | Hasil yang di Harapkan   | Hasil Pengujian   | Kesimpulan |
| 1.                             | Mengklik button Pesanan                                    | Klik button kategori                    | Akan muncul pesanan dari user                                      | Muncul halaman pesanan  | Valid      |
| 2.                             | Mengklik button Produk                                     | Klik button Produk                      | Akan muncul pilihan Tambah Produk dan Update Produk                | muncul pilihan Tambah Produk dan Update Produk                | Valid      |
| 3.                             | Mengklik button Tambah Produk                              | Klik button keranjang                   | Akan muncul list data pemesanan                                    | Muncul list data pemesanan                                    | Valid      |
| 4.                             | Tidak mengisi form tambah Produk tapi mengklik button Save | Klik button Save                        | Muncul Please fill out this file                                   | Please fill out this file                                     | Valid      |
| 5.                             | Mengisi form tambah Produk                                 | Nama Produk (Produk Hemat)<br>Deskripsi | Akan muncul pop up Save Succesfully                                | muncul pop up Save Succesfully                                | Valid      |
| 6.                             | Mengklik Button Update Produk                              | Klik button Update Produk               | Menampilkan Halaman berisi form Produk                             | Tampil Halaman berisi form Produk                             | Valid      |
| 7.                             | Mengklik button Hapus                                      | Klik button Delete                      | Akan muncul Pop Up 'Apakah anda yakin akan menghapus produk ini ?' | Muncul Pop Up 'Apakah anda yakin akan menghapus produk ini ?' | Valid      |
| 8.                             | Mengklik button Hapus pada Pop Up                          | Klik button Delete                      | Akan muncul Produk berhasil dihapus                                | muncul Produk berhasil dihapus                                | Valid      |
| 9.                             | Mengklik button Logout                                     | Klik button Logout                      | Akan kembali ke halaman Login                                      | Kembali ke halaman Login                                      | Valid      |

**5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Sistem e-commerce ini dirancang untuk memberikan pengalaman berbelanja yang responsif, aman, dan efisien. Pengembangan website mencakup beberapa tahap, termasuk pengumpulan data, perancangan, pengujian, dan implementasi. Website memiliki struktur navigasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan berbagai fitur yang disediakan. Dengan adanya website e-commerce penjualan hasil produksi ini memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi pembelian dengan tidak perlu mendatangi toko.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan penjualan pada Toko Baju Distro Victorem melalui implementasi sistem e-commerce berbasis web.

Berdasarkan kesimpulan, penulis menyadari kekurangan dari perancangan sistem yang dibuat untuk dapat mengembangkan website e-commerce pada Toko Baju Distro Victorem. Maka beberapa saran

yang dapat penulis sampaikan dalam melaksanakan pengembangan sistem ini adalah: Aplikasi sebaiknya memasukkan lebih banyak kategori agar pilihan produk lebih banyak dan semakin variatif untuk pilihan produk yang diinginkan pelanggan. Memperbaiki tampilan dengan lebih dinamis dan lebih mudah digunakan oleh admin, pimpinan maupun pelanggan, agar dapat menggunakannya dengan nyaman.

Dengan memprioritaskan aspek-aspek ini, diharapkan Toko Baju Distro *Victorem* dapat meningkatkan kinerja sistem e-commerce mereka, memberikan Dengan perkembangan tehnologi yang sangat cepat, sistem keamanan aplikasi ini juga harus selalu ditingkatkan agar kerahasiaan data-data tetap terjaga.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] Achmad Maezar Bayu Aji. (2021). Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web

- dengan Menggunakan Agile Software Development. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(1), 409–421
- [2] Agustian, B. (2022). *Sistem Informasi Kalibrasi Torque Wrench*. Pascal Books.
- [3] Ardiansah, I., & Efatmi, F. (2022). *Sistem Pakar Uji Kelayakan Perizinan Pangan Industri Rumah Tangga (P-IRT): Penggunaan Metode Forward Chaining Berbasis Web pada Industri Kecil Menengah (IKM)*. Cendekia Press.
- [4] Azis, A., Setiawan, I., & Krisbiantoro, D. (2019). *Panduan Pemilu Desa Berbasis Website (Teknologi Sistem Cerdas Dan Implementasi Di Masyarakat)*. Deepublish.
- [5] Dedy Rahman Prehanto, S. K. M. K., I Kadek Dwi Nuryana, S. T. M. K., & Pustaka, S. M. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka.
- [6] Achmad Maezar Bayu Aji. (2021). Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web dengan Menggunakan Agile Software Development. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(1), 409–421
- [7] Habibi, R., Putra, F. B., & Putri, I. F. (2020). *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Kreatif.
- [8] Harahap, E. F., Adisuwiryo, S., & Fitriana, R. (n.d.). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. wawasan Ilmu.
- [9] Hermanto, B., Yusman, M., & Nagara. (2019). Ilmu Komputer Unila Publishing Network all right reserve Jurnal Komputasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan Pada Pt . Hulu Balang © 2019 Ilmu Komputer Unila Publishing Network all right reserve Jurnal Komputasi. *Komputasi*, 7(1), 19.
- [10] Muslihudin, M., Pramesta, A., & OFFSET, C. V. A. (n.d.). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi.
- [11] Nafarin, M., & Tjiptono, F. (2019). Pengertian, Tujuan dan Faktor yang Mempengaruhi Penjualan. -, *I6(10)*, 1–4.
- [12] Paramitha, A. (2019). Alat Bantu Analisis (Flowmap). *Repository.Unikom.Ac.Id*, 3.
- [13] Prasetyo, Y. Y. H. A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Elex Media Komputindo.
- [14] Prianto, C., Ar-Rasyid, H., & Sembiring, N. E. (2020). *Rancang bangun sistem pergudangan semudah menyeduh secangkir kopi*. Kreatif.
- [15] Putratama, S. V. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish.
- [16] Rachmat Destriana, M. K., Syepry Maulana Husain, S. K. M. T. I., Nurdiana Handayani, M. K., & Aditya Tegar Prahara Siswanto, S. K. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Deepublish.
- [17] Ramdhan, N. A., & Nufriana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 1–12. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.75>
- [18] SUWARYA, F. M. (n.d.). *Kolaborasi Aplikasi dan Pemanfaatan Internet*. GUEPEDIA.
- [19] Widia, D. M., & Asriningtias, S. R. (2021). *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Universitas Brawijaya Press.