

## **APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB**

Nanda Utama R, Dr. Sri. Setyaningsih M.Si, Andi Chairunnas M.Pd.  
Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Pakuan  
Jl. Pakuan PO BOX. 452, Bogor  
Telp/Fax (0251) 8375547  
E-mail : nandariyadi@yahoo.com

### **ABSTRAK**

*Kosmetik merupakan kata serapan dari bahasa Yunani kuno kosmetikus, sebagai upaya untuk memperindah tubuh manusia secara keseluruhan. Tujuan akhir dari upaya ini adalah tercapainya bentuk proporsi, warna, dan kehausan bagian-bagian tubuh yang ideal. Peluang dalam kegiatan bisnis penjualan kosmetik yang meningkat dalam beberapa waktu ini dilihat oleh banyak pihak sebagai prospek yang menjanjikan. Penjualan kosmetik secara umum di beberapa wilayah di Indonesia masih dilakukan dengan cara sederhana dan klasik. Untuk dapat menjangkau lebih banyak pelanggan serta memperluas area pemasaran sekaligus promosi kosmetik, maka diperlukan media yang dapat menunjang kegiatan promosi, transaksi penjualan informasi kosmetik dengan optimal. Salah satu media yang menjadi perhatian masyarakat sekarang ini adalah menggunakan media website online.*

*Electronic Commerce (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Sylvia Kosmetik menyadari bahwa peranan media website dapat meningkatkan omset penjualan dan juga media sarana dalam memasarkan produk kosmetik yang mereka miliki untuk menjangkau pasar yang lebih luas lagi serta dapat meminimalkan biaya-biaya operasional iklan dan biaya toko secara fisik.*

*Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi toko online berbasis web ini adalah siklus hidup pengembangan sistem atau yang biasa disebut System Development Life Cycle (SDLC). SDLC mempunyai beberapa tahapan yaitu perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, ujicoba, dan pemeliharaan. Aplikasi ini memberikan informasi baik terhadap pelanggan maupun masyarakat umum dalam memperoleh informasi mengenai produk yang dijual dalam toko online Sylvia Kosmetik.*

**Kata Kunci : Kosmetik, Aplikasi, Toko Online, E-commerce**

### **PENDAHULUAN**

Sejalan dengan lajunya perkembangan teknologi banyak perusahaan-perusahaan dalam industri kecil maupun besar merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini yang dipacu untuk menggunakan teknologi sebagai senjata untuk tetap survive. Business to customer merupakan suatu proses bisnis dimana penjual (produsen) berhadapan langsung dengan pembelinya. Sifat dari bisnis tersebut adalah terbuka dan bebas

dimanfaatkan oleh khalayak umum dengan mudah mengaksesnya melalui sebuah website yang disediakan oleh penjual. Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya.

Mempromosikan produk dengan menggunakan website akan lebih banyak menguntungkan, juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Sylvia Kosmetik merupakan salah satu toko kosmetik di Pusat Grosir Cililitan yang menjual berbagai macam kosmetik. Sistem

pelayanan yang berjalan saat ini memiliki kendala yang terjadi baik di pihak toko maupun di pihak konsumen terutama yang berada di luar Kota Jakarta. Pihak toko selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya, kurangnya informasi tentang produk kepada konsumen menjadi penghambat mendapatkan keuntungan maksimal dalam penjualan. Konsumen pun harus datang ke toko yang membutuhkan biaya dan waktu.

Berdasarkan permasalahan pada toko Sylvia kosmetik maka perlu diterapkan sebuah aplikasi sistem penjualan online berbasis web dengan pemrograman PHP dan MYSQL seperti yang sudah dilakukan oleh Vera Dian Nitasari(2011), yang membuat aplikasi “Sistem informasi penjualan kosmetik herbal berbasis web” Merancang sebuah sistem yang menjual produk kecantikan herbal. Ardian Dwi Praba, Rachmat Hidayat, Elizabeth (2013) dalam penelitiannya yang berjudul ”Sistem informasi penjualan produk kecantikan berbasis web pada PT.Dian Mustika” mengembangkan sistem informasi berbasis PHP dan MYSQL. Ni Luh Ratniyasi(2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Rancang bangun sistem informasi pemasaran produk kecantikan berbasis web” yang membangun sistem informasi penjualan produk kecantikan dikota Denpasar-Bali.

Dari penelitian tersebut, maka penulis bermaksud merancang sebuah **Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web**, aplikasi ini diharapkan mendapat kepuasan dari konsumen untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan kualitas yang terbaik sesuai dengan harganya.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah

1. Merubah sistem pemesanan yang awalnya manual menjadi berbasis web.
2. Memecahkan masalah yang sering dialami Sylvia Kosmetik dalam hal meningkatkan penjualan barang.
3. Merancang website yang dapat membantu penyajian informasi yang dibutuhkan oleh konsumen secara *online* di internet.

## **RUANG LINGKUP**

Berdasarkan tujuan penulisan yang telah dijelaskan diatas, Penulis membatasi penulisan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Model E-Commerce yang diterapkan adalah model business to customer (B2C).
2. Metode yang transaksi pembayaran yang lakukan yaitu transfer via Bank.

## **MANFAAT**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapat informasi produk, harga maupun dalam membeli produk yang dijual oleh Sylvia kosmetik.
2. Memberi kemudahan dalam pengelolaan transaksi serta pembuatan laporan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Aplikasi Tutorial**

Electronic Commerce (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.

### **Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah merupakan kombinasi dari manusia,

fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian, yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, pengolahan atas transaksi-transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai *internal* dan *eksternal* untuk menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat.

### **Sistem**

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem sangat diperlukan dalam memproses masukan untuk menghasilkan keluaran. Sebuah sistem merupakan himpunan komponen atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu.

### **Informasi**

Dalam bidang ilmu komputer informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Penelitian ini memfokuskan pada definisi informasi sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi dan alirannya.

Informasi adalah sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajat ketidakpastian tentang suatu keadaan atau kejadian.

Dari uraian di atas, Informasi dapat didefinisikan sebagai data yang telah diolah menjadi sesuatu yang lebih bermakna dan mempunyai arti.

### **Database**

*Database* adalah suatu susunan atau kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang dikelola dan disimpan secara terintegrasi melalui metode tertentu dengan menggunakan komputer, sehingga mampu menyediakan informasi secara optimal yang diperlukan pemakainya.

### **PHP**

Sejarah PHP, Pada awalnya PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk sebuah *server-side HTML-embedded* dengan nama *Personal Home Page Tools*. Pertama sekali dibuat oleh *Rasmus Lerdorf* pada tahun 1994. Selanjutnya berganti nama menjadi FI ("*Form Interpreter*"), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Selanjutnya *Rasmus* merilis kode sumber tersebut untuk umum pada 1995 dan menamakannya PHP/FI, kependekan dari *Hypertext Preprocessing/Form Interpreter*. Dengan perilisan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

### **Website**

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai 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..

### **XAMPP**

*Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi. *Xampp* merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL* database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *Xampp* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas. *Xampp* merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

Bagian penting XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya

- a. XAMPP *Control Panel Application* berfungsi mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti mengaktifkan layanan (*start*) dan menghentikan (*stop*) layanan.
- b. *htdocs* adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan. Di Windows, folder ini berada di C:/xampp phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola database.

### Adobe Dreamweaver CS3

Adobe Dreamweaver adalah software profesional untuk desain, pemrograman dan manajemen web dengan tingkat fleksibilitas yang sangat tinggi. Tingkat fleksibilitas yang dimaksud memungkinkan user dengan keahlian tingkat lanjut untuk membuat situs web dengan cara menulis langsung kode HTML pada tool pemrograman yang terintegritas pada software ini atau memungkinkan user tingkat awal membuat situs web dengan menggunakan lingkungan visual editing pada menu-menu yang sudah disediakan seperti drag and drop semua elemen atau asset pada dokumen situs web.

### MYSQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya. MySQL dikembangkan oleh perusahaan swedia bernama MySQL AB yang pada saat ini bernama Tcx Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979. Awalnya Tcx merupakan perusahaan pengembang *software* dan konsultan database, dan saat ini MySQL sudah diambil alih oleh Oracle

Corp. MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pembangun aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP.

### Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

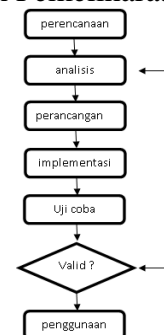
### Bagan Alur Program(Flowchart)

*Flowchart* adalah representasi grafik dari langkah-langkah yang harus diikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol merepresentasikan suatu kegiatan tertentu. *Flowchart* diawali dengan penerimaan input, pemrosesan input dan diakhiri dengan penampilan output

### METODE PENELITIAN

#### Metode Pengembangan SDLC

Pengembangan SDLC dilakukan melalui 5 tahapan yaitu Perencanaan, Analisis, Perancangan, Implementasi, Uji Coba dan Pemeliharaan.



Gambar 1. Tahap Pengembangan SDLC

### Analisis (*analysis*)

Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti : mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data (data fisik, non fisik), wawancara dan lain-lain. Dalam tahap awal ini penulis dituntut untuk benar-benar melakukan penelitian yang terarah.

### Perancangan (*Design*)

Proses disain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti perangkat lunak sebelum dimaulai penulisan program. Desain ini harus di dokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak. Proses ini meliputi : Pembuatan *flowchart*, DFD.

### Implementasi

Setelah dilakukan tahap perancangan, selanjutnya sistem diimplementasikan melalui bahasa pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang diaplikasikan dalam bentuk web yang berbasis Client dan Server.

### Uji Coba (*Testing*)

Setelah kode program dibuat dan program dapat berjalan, testing dapat dimulai testing dapat difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, mencari segala kemungkinan kesalahan, dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan. Ada 3 tahap uji coba yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

#### 1. Uji Coba Struktural

Uji coba *structural* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah

alur sistem yang dibuat sudah sesuai dengan perancangan.

#### 2. Uji Coba Fungsional

Uji coba *fungsional* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah dapat berfungsi dengan baik.

#### 3. Uji Coba Validasi

Uji coba *validasi* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah dapat bekerja dengan benar.

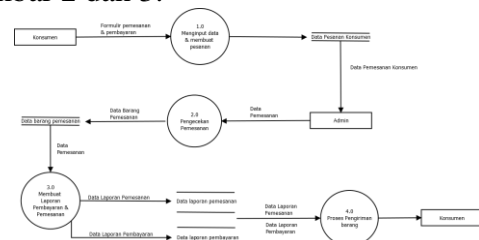
### Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang harus diberikan kepada user, mungkin ditemui error ketika dijalankan dilingkungan user, atau mungkin user meminta penambahan fungsi. Pemeliharaan ini dapat dilakukan dengan cara backup data secara berkala dan pengembangan sistem sesuai kebutuhan.

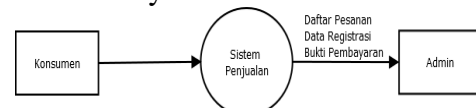
## RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

### Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* sistem menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data dari sistem pada Aplikasi Penjualan Online Berbasis web , yang di tujukan pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. DFD Sistem toko online Sylvia kosmetik

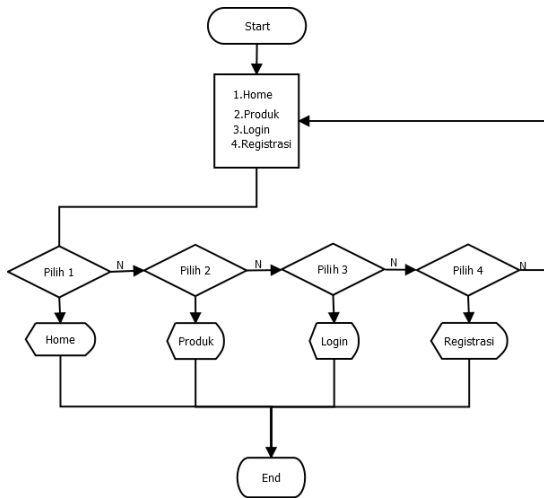


Gambar 3. Diagram konteks

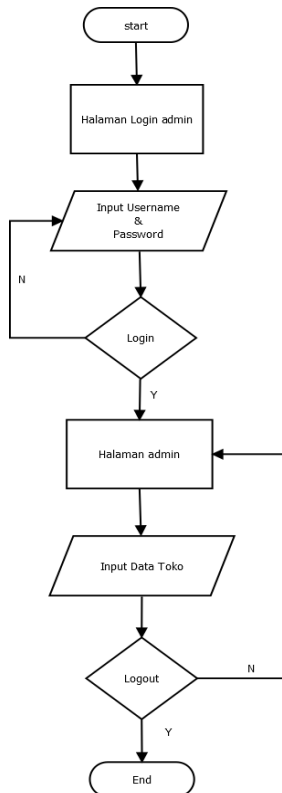
### Flowchart sistem

*Flowchart* merupakan diagram alir program dari sistem aplikasi

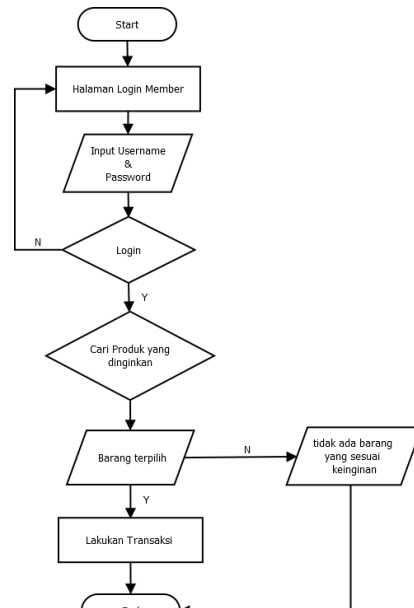
penjualan online berbasis web pada gambar 4, 5 dan 6.



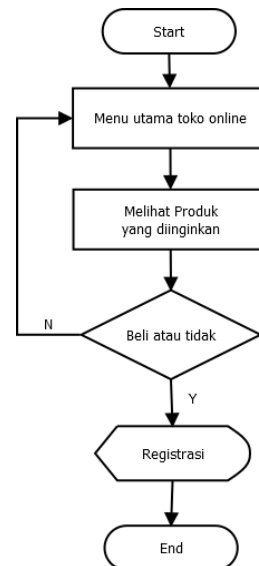
Gambar 4. Flowchart sistem



Gambar 5. Flowchart admin



Gambar 6. Flowchart member

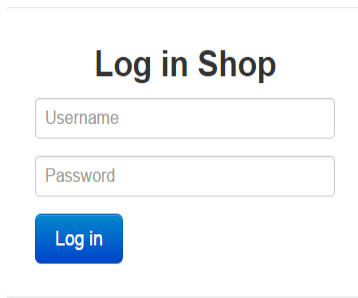


Gambar 7. Flowchart non member

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1.1 Halaman Utama

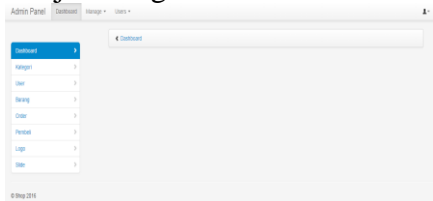
Halaman untuk memulai penggunaan / akses program. *admin* diminta untuk memasukkan *Username* dan *Password* dengan benar sebelum dapat mengakses dashboard admin. Berikut ini contoh tampilan menu halaman login admin yang ditunjukkan gambar 21.



Gambar 21. Tampilan Halaman Login Admin

### 5.1.2 Halaman Dashboard Admin

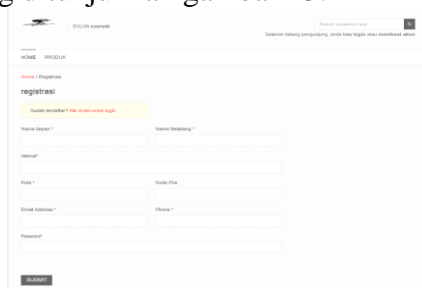
Halaman untuk mengatur input delete dan update barang oleh admin, untuk ditampilkan ke pembeli. Berikut ini contoh tampilan dashboard admin yang ditunjukkan gambar 22.



Gambar 22. Tampilan Halaman Dashboard Admin

### 5.1.3 Halaman Registrasi non member

Tampilan menu register member berfungsi bagi pengunjung untuk mendaftar menjadi member agar dapat mengakses dan membeli barang. Berikut ini contoh tampilan halaman registrasi non member yang ditunjukkan gambar 23.

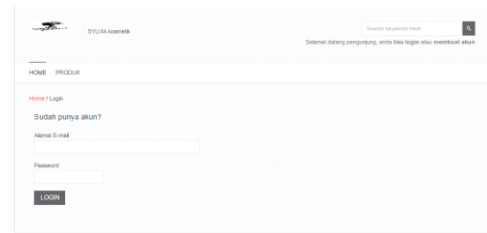


Gambar 23. Tampilan Halaman Registrasi non member

### 5.1.4 Halaman Login Member

Halaman login member berfungsi bagi member yang sudah terdaftar untuk masuk ke dalam toko online Sylvia kosmetik. Berikut ini contoh tampilan halaman

login member yang ditunjukkan gambar 24.



Gambar 24. Tampilan Halaman Login Member

### 5.1.5 Halaman Menu Utama Sebelum Login Member

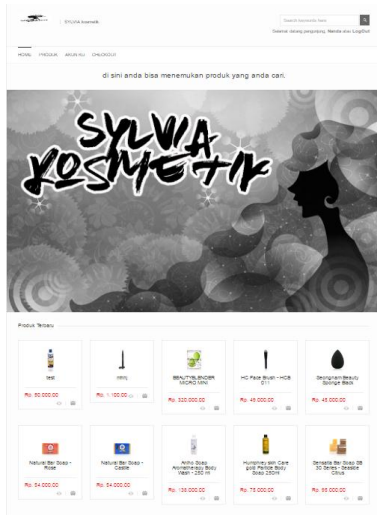
Tampilan halaman menu utama yang menampilkan produk yang dijual oleh toko online Sylvia kosmetik. Terdapat perbedaan bagian member dan non member yaitu belum ada nya menu akun ku dan checkout bagi non member. Berikut ini contoh tampilan halaman menu utama sebelum login member yang ditunjukkan gambar 25.



Gambar 25. Tampilan Menu Utama Sebelum Login member

### 5.1.6 Halaman Menu Utama setelah Login Member

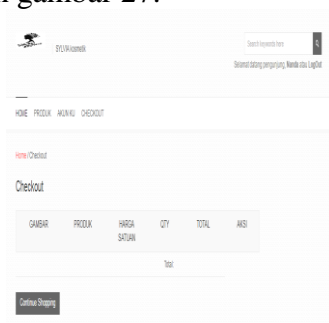
Tampilan menu utama setelah login member berfungsi bagi member bisa membeli produk yang dibutuhkan serta dapat mengakses menu akun ku dan menu checkout. Berikut ini contoh tampilan menu keluar yang ditunjukkan gambar 26.



Gambar 26. Tampilan Menu Utama Setelah Login member.

### 5.1.7 Halaman Menu Checkout

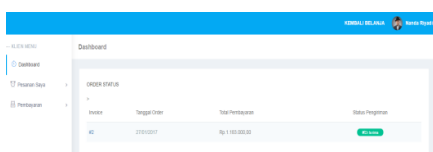
Tampilan checkout berguna bagi member untuk melihat dan menghitung total belanja yang dibeli. Berikut ini contoh tampilan menu checkout yang ditunjukkan gambar 27.



Gambar 26. Tampilan Menu Checkout

### 5.1.8 Halaman Menu Dashboard Member

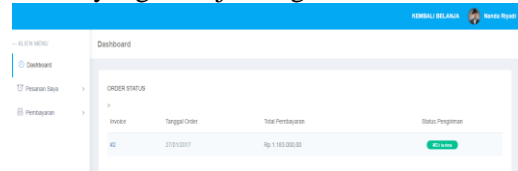
Tampilan menu Dashboard member dapat diakses melalui menu utama setelah member login, berfungsi bagi member untuk melihat profil dan melihat history belanja yang pernah dilakukan. Berikut ini contoh tampilan menu checkout yang ditunjukkan gambar 28.



Gambar 28. Tampilan menu dashboard member

### 5.1.9 Halaman Menu Form Invoice

Tampilan form invoice berfungsi bagi member untuk mengkonfirmasi bukti pembayaran barang yang dibeli kepada pihak toko dengan mengupload bukti transfer. Berikut ini contoh tampilan menu form invoice yang ditunjukkan gambar 29.

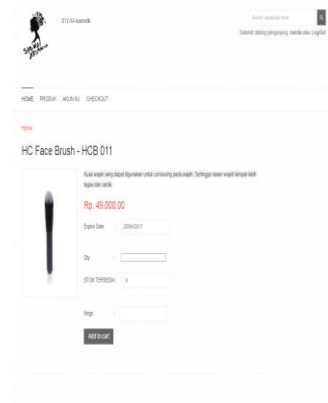


Gambar 29. Tampilan menu form invoice

### 5.1.10 Halaman Detail Produk

Tampilan halaman Detail produk berfungsi bagi member untuk melihat lebih rinci barang yang akan dibeli. Didalam produk detail tersedia menu bagi Member untuk negosiasi harga dengan kondisi sebagai berikut:

1. Jika input quantity melebihi batas maka muncul pop up menu “stock kurang dari permintaan...!!!”.
2. Jika negosiasi harga kurang dari ketentuan batas minimum yang ditentukan oleh admin maka muncul pop up menu “Maaf belum bias karena nego kurang gan...!!!”
3. Jika negosiasi harga kurang dari batas minimum dan quantity melebihi batas maka muncul pop up menu “Maaf stok tersedia kurang dari permintaan dan harga nego kurang...!!!”
4. Jika negosiasi lebih dari dari harga barang maka dapat memasukan kedalam keranjang belanja.



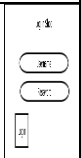



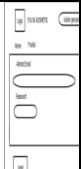
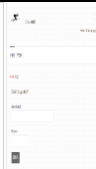






Gambar 30. Tampilan Detail Produk

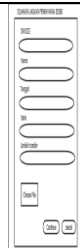







### Uji Coba Struktural

Uji coba struktural dilakukan untuk memastikan aplikasi yang dibuat sudah terstruktur sesuai dengan yang dirancang atau tidak. Uji coba struktural menguji setiap halaman yang dirancang dengan menjalankan aplikasi yang telah dibuat. Uji Coba Struktural dilakukan dengan 2 cara yaitu: Uji Coba Berdasarkan Desain dan Uji Coba Berdasarkan Navigasi.

**Tabel 10.** Uji Coba Desain

No	Uji Coba	Isi	Hasil	Keterangan
1	Login			Sesuai Dengan Rancangan
2	Register Member			Sesuai Dengan Rancangan
3	Login Member			Sesuai Dengan Rancangan
4	Menu Utama Setelah Login Member			Sesuai Dengan Rancangan
5	Menu Utama Sebelum login member			Sesuai Dengan Rancangan
6	Tampilan Checkout			Sesuai Dengan Rancangan

7	Tampilan form Pembayaran Invoice			Sesuai Dengan Rancangan
8.	Tampilan Dashboard member			Sesuai Dengan Rancangan
9.	Tampilan Detail Produk			Sesuai Dengan Rancangan

**Tabel 11.** Uji Coba Berdasarkan Navigasi

No	Asal	Tujuan	Keterangan
1	Login Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman Dashboard Admin</li> </ul>	Sesuai dengan rancangan
2	Halaman Dashboard Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manajemen Barang</li> <li>Kirim Orderan</li> <li>Manajemen user</li> <li>Manajemen Logo</li> <li>Manajemen Banner</li> </ul>	Sesuai dengan rancangan
3	Login Member	<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman Dashboard Member</li> </ul>	Sesuai dengan rancangan
4	Halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Check</li> </ul>	Sesuai

	n Dashbo ard Membe r	<ul style="list-style-type: none"> <li>history pembe lanjaa n</li> <li>• Check status barang yang diorde r</li> <li>• Uploa d Bukti transa ksi</li> <li>• Edit Profil Memb er</li> </ul>	dengan rancang an
5	Logout Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu Login Admin</li> </ul>	Sesuai dengan rancang an
6	Logout Membe r	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menu Utama</li> </ul>	Sesuai dengan rancang an

### Uji Coba Fungsional

Uji coba fungsional didasarkan pada tahap uji coba yang terdapat pada system apakah sudah berjalan sesuai dengan rancangan stuktur navigasi beserta fungsinya.

**Tabel 12.** Uji Coba Fungsional

No	Uji coba	Hasil
1	Proses From login Admin	Form Login berfungsi masuk ke Dashboard Admin
2	Proses logout Admin	Fungsi Logout berfungsi keluar dari dashboard admin dan

		menampilkan form login
3	Proses From Kategori Dashboard Admin	Berfungsi menginput dan mengolah Kategori barang
4	Proses From Barang Dashboard Admin	Berfungsi menginput dan mengolah data Barang
5	Proses From User Dashboard Admin	Berfungsi mengedit password admin
6	Proses From Order Dashboard Admin	Berfungsi Mengirim orderan barang
7	Proses From Pembeli Dashboard Admin	Berfungsi menampilkan member yang sudah registrasi
8	Proses From Logo Dashboard Admin	Berfungsi mengganti logo dimenu utama toko online
9	Proses From Slide	Berfungsi mengganti banner dimenu utama toko online
10	Proses From Login Member	Form Login berfungsi masuk ke Dashboard member
11	Proses From Register member	Form Register berfungsi untuk mendaftarkan diri ke toko

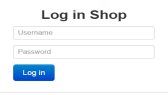
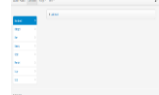


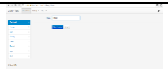








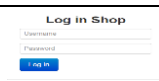
12	Proses From Dashboard member	Berfungsi menampilkan profil dari member
13	Proses From Dashboard member pesanan pending	Berfungsi untuk melihat status barang
14	Proses From Dashboard member pesanan dikirim	Berfungsi untuk melihat status barang
15	Proses From Dashboard member pesanan diterima	Berfungsi untuk melihat status barang
16	Proses From Dashboard Pembayaran tertunda	Berfungsi untuk menampilkan rincian barang diorder
17	Proses From Dashboard Invoice	Berfungsi untuk mengupload bukti transaksi pembayaran barang









### Uji Coba Validasi

Setelah uji coba fungsional selesai, tahap selanjutnya adalah masuk kedalam uji coba validasi. Uji coba validasi adalah uji coba yang di lakukan untuk melihat data apakah sudah valid atau belum seperti pada tabel di bawah ini

**Tabel 13.** Uji Validasi

Nama Form	Input	Output	Hasil
-----------	-------	--------	-------

Login Admin	 Input Login Admin benar	 Dashboard admin	Valid
Tambah Barang Admin	 Input produk	 Produk bertambah	Valid
Tambah Kategori barang Admin	 Input kategori Produk	 <i>Kategori Produk bertambah</i>	Valid
Kirim Orderan Admin	 Kirim Orderan masuk	 Tampilan Berhasil mengirim Orderan barang	Valid
Edit Logo	 Edit Logo Toko	 Tampilan Berhasil Mengganti Logo Toko	Valid
Edit Banner	 Edit banner toko	 Notifikasi Berhasil Mengganti banner toko	Valid
Logout Admin	 Keluar dari Menu dashboard admin	 Menu form login admin	Valid

Register non Member	 Input data Registrasi menjadi member	 Berhasil menjadi member	Valid
Login Member	 Input email dan password	 Tampilan menu utama setelah login member	Valid
Logout Member	 Keluar dari menu dashboard member	 Tampilan menu utama sebelum login member	Valid
Proses Pembayaran Barang Member	 Upload Bukti pembayaran produk dashboard member	 Tampilan menu dashboard admin bagian order	Valid
Detail Produk Setelah login member	 Input quantity dan harga nego	 Tampilan keranjang belanja setelah berhasil negosiasi dan mengisi quantity	Valid

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari serangkaian hasil uji coba , yaitu meliputi uji coba struktural, fungsional dan validasi program aplikasi penjualan online berbasis web ini sudah berfungsi dengan baik. Kesimpulan yang dapat diambil dengan adanya aplikasi

berbasis web ini yaitu data penjualan dan laporan yang sebelumnya bersifat manual menjadi lebih mudah dan cepat karena semua data diolah didalam komputer. Aplikasi mempermudah pelanggan dalam hal mendapatkan informasi produk yang ditawarkan dan juga proses pembelian produk karena proses yang ada dapat meminimalisir waktu, biaya serta efektifitas dari pelanggan itu sendiri. Saat ini pemograman Aplikasi pemograman berbasis web sangat banyak digunakan, PHP dapat dijadikan sebagai satu pilihan utama dalam pembuatan aplikasi berbasis web. Penjualan dengan menggunakan media internet sangat efektif jika dibandingkan dengan penjualan yang sifatnya manual. Selain lebih hemat biaya, internet bisa mempermudah pelanggan dalam melihat dan membeli produk Sylvia kosmetik.

### Saran

Aplikasi toko online Sylvia kosmetik masih bisa dikembangkan dari segi tampilan maupun dari fitur tambahan diantaranya seperti jasa pengiriman barang dari toko ke pelanggan. Hal ini karena terbatasnya data-data yang dikumpulkan oleh penulis. Serta kurangnya data produk yang disajikan karena terbatasnya informasi yang bisa dikumpulkan oleh penulis dari pihak toko Sylvia kosmetik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Vera Dian Nitasari** 2011. *Penelitian Sistem informasi penjualan kosmetik herbal berbasis web.*
- Ardian Dwi Praba, Rachmat Hidayat, Elizabeth.** 2013. *Sistem informasi penjualan produk kecantikan berbasis web PT.Dian Mustika.*
- Ni Luh Ratniasi,** 2015. *Rancang bangun sistem informasi pemasaran produk kecantikan berbasis web*

**Indrajani, Wily.** 2007. *Analisa Dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada PT. Sarang Imitasi*

**Baskoro, Adi, 2012.** *Buku pintar membuat toko online. Jakarta: Media ita.*

**Bin Ladjamudin, Al-bahra.** 2005, *Analisis dan desain sistem informasi.*

**De Graaf, Xander J and Muurling, Robin H.** 2005. *Underpinning the E-Business.*

**Hariyanto, Bambang.** 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek.*

**Kadir, Abdul.** 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL.*

**Yuhafizer.** 2011. *Pembangunan sistem penjualan online.*

**Hakim, Lukmanul.** 2009. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi.*

**Presman.** 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan JAVA.*

**Kadir, Abdul.** 2002. *Pemrograman Web Mencakup : HTML , CSS , JAVASCRIPT & PHP.*

**Bambang Eka Purnama.** 2013. *Membangun Toko Online Dengan WP Commerce.*