

Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis *Web* Pada Toko Kolor Murah Ungaran Menggunakan Metode *Waterfall*

Tara Indah Afelia¹ Abdul Rohman²
^{1,2}Universitas Ngudi Waluyo, Semarang
Email : indah.afelia@gmail.com, abdulrohman15@gmail.com

Abstrak

Toko Kolor Murah merupakan tempat yang menjual pakaian yang digunakan dalam sehari-hari, seperti daster, baby doll, setelan dan celana pendek. Dikarenakan Toko Kolor Murah masih dalam tahap perkembangan, toko ini belum mempunyai sistem yang memadai untuk memenuhi proses penjualan barang kepada konsumen. Maka dari itu, penulis membuat sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Toko Kolor Murah.

Sistem informasi penjualan berbasis *Web* ini bertujuan untuk membantu konsumen Toko Kolor Murah dapat melakukan pembelian secara *online* tanpa harus datang ke toko secara langsung. Selain itu, sistem informasi penjualan ini juga mempermudah *owner* dalam melakukan pengecekan terhadap barang yang dibeli oleh *customer*.

Sistem informasi penjualan ini akan dikembangkan dengan metode *Waterfall*, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP, *database* MySQL, dan menggunakan aplikasi *Notepad++* sebagai *server-side scripting*.

Penelitian ini akan menghasilkan suatu Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web pada Toko Kolor Murah dan memiliki desain *interface* yang sesuai sehingga dapat memberikan informasi secara luas. Berdasarkan hasil uji coba sistem *black box* menghasilkan fitur yang layak dan uji coba *usability* pada data kuesioner menghasilkan 84,0% yang berarti hasil pengujian tersebut sangat layak dan memenuhi aspek *usability*.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan diatas adalah dapat menerapkan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis *Web* pada Toko Kolor Murah Ungaran Menggunakan Metode *Waterfall*.

Kata Kunci : Waterfall, Notepad++, PHP, MySQL, Toko Kolor Murah.

Web-Based Clothing Sales Information System at Cheap Kolor Stores Ungaran Using the Waterfall Method

Abstract

Kolor Murah Shop is a place that sells clothes used in everyday life, such as negligee, baby doll, suits and shorts. Because Kolor Murah Shop is still in the development stage, this store does not yet have an adequate system to fulfill the process of selling goods to consumers. Therefore, the author makes web-based sales information system at the Kolor Murah Shop.

This web-based sales information system aims to help Kolor Murah Shop consumers make purchases online without having to come to the store directly. In addition, this sales

information system also makes it easier for the owner to check the goods purchased by the customers.

This sales information system will be developed using the Waterfall method, the programming language used is PHP, MySQL database, and using the Notepad++ application as server-side scripting.

This research will produce a web-based clothing sales information system at a Kolor Murah Shop and have an appropriate interface design so that it can provide broad information. Based on the results of the black box sytem testing, it produces decent features and usability testing on the questionnaire data produces 84,0%, which means the test results are very feasible and meet the usability aspect.

The conclusion that can be drawn from the explanation above is to be able to implement a web-based clothing sales information system at the Kolor Murah Shop Ungaran using the waterfall method.

Keywords : *Waterfall, Notepad++, PHP, MySQL, Toko Kolor Murah.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini khususnya teknologi informasi sangatlah pesat. Di era sekarang ini kita sering sekali mendengar tentang teknologi internet yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Berkembangnya teknologi internet pada saat ini lebih mengarah ke *user friendly*, yang artinya semakin mempermudah pengguna dalam memahami dan menggunakan teknologi internet. Berkembangnya penggunaan internet dan teknologi menyebabkan timbulnya teknologi *E-commerce* yang berbasis teknologi internet. *E-commerce* adalah menjual atau membeli suatu produk secara elektronik atau *online*, dan kegiatan ini dilakukan melalui jaringan internet.

Berdasarkan latar belakang tersebut yang menjadi permasalahan pada objek penelitian yaitu Toko Kolor Murah adalah bagaimana melakukan perancangan sistem informasi berbasis *Web* agar proses pemesanan dapat dipenuhi tepat waktu serta dapat terciptanya komunikasi yang luas antara penjual dan pembeli. Disamping itu, *Website* ini dimaksudkan untuk mempromosikan produk dari Toko Kolor

Murah untuk menjangkau orang-orang lebih luas lagi, karena Toko Kolor Murah termasuk toko pakaian yang masih baru merintis.

1. Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi dasar pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Belum adanya sistem informasi di Toko Kolor Murah Ungaran.
2. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis *web* di Toko Kolor Murah Ungaran.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu pembatasan masalah, yaitu:

1. Perancangan dilakukan pada sistem informasi penjualan yang akan menampilkan informasi produk, informasi konsumen dan informasi pemesanan berbasis *Web* pada Toko Kolor Murah.
2. Membangun sistem informasi berbasis *web* di Toko Kolor Murah dengan menggunakan Notepad++ dan PHP.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam pembuatan tugas akhir ini adalah merancang, membangun serta mengimplementasikan metode *waterfall* dalam membuat sistem informasi berbasis *web* di Toko Kolor Murah Ungaran.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah memberikan kemudahan pada pembeli dalam membeli produk tanpa harus langsung datang ke toko, memberikan kemudahan pada bagian administrasi dalam memberikan layanan informasi serta menerapkan sistem informasi secara lebih efisien dan efektif. Serta melakukan pembuktian metode *waterfall* dalam perancangan sistem informasi.

5. Dasar Teori

1. Pengertian Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi sistem yang terdiri dari sekumpulan komponen-komponen sistem, yaitu *software*, *hardware*, *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah *output* yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam sebuah organisasi (Mulyanto, 2017).

Sistem informasi adalah kombinasi antar jaringan komunikasi, informasi, orang, perangkat keras serta lunak dan kebijakan prosedur yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Marakas dan O'Brien, 2017).

Website adalah kumpulan halaman-halaman *web* yang

memiliki topic saling terkait antara halaman satu dengan halaman lain, biasanya *website* ditempatkan di sebuah server *web* yang dapat diakses melalui jaringan internet ataupun jaringan wilayah local (Yeni Susilowati, 2019).

Menurut Hanson (2020) definisi *web* adalah sebuah sistem *hypermedia* yang berjangkauan luas yang ditujukan untuk mengakses secara universal. Hanson (2020) juga menyebutkan bahwa *web* merupakan sistem yang menyebabkan pertukaran data di internet menjadi mudah dan efisien.

2. Website Penjualan atau E-Commerce

Website penjualan atau *e-commerce* adalah suatu kegiatan menjual dan membeli barang atau jasa serta transmisi dana atau data dengan menggunakan jaringan elektronik yaitu internet (Santoso, 2017).

Komponen pada *Website* menurut Hanson *web* terdiri atas 2 komponen dasar, yaitu:

1. *Server web* merupakan sebuah computer dan software yang menyimpan dan mendistribusikan data ke computer lainnya melalui *internet*.

2. *Browser web* merupakan software yang dijalankan pada computer pemakai atau *client* yang meminta data informasi dari *server web* dan menampilkannya sesuai dengan file data itu sendiri.

6. Penelitian Terdahulu

1. Farhan Ramadhan dan Nuraini Purwandari, dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and*

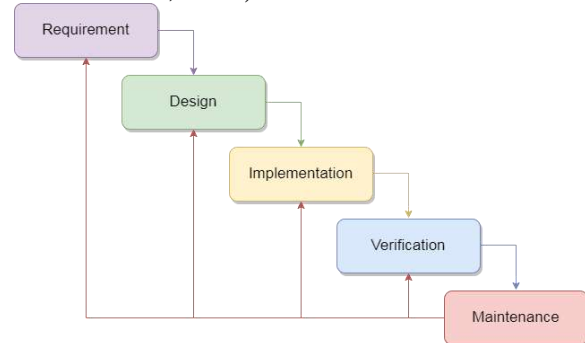
Development (R&D), metode *waterfall*. Sistem informasi penjualan berbasis *web* yang berguna sebagai alat bantu perusahaan untuk mencatat, menyimpan, mengolah, dan mengintegrasikan data di PT. Mustika Jati, sistem ini mampu memberikan informasi lengkap mengenai penjualan, stok barang, dan pelanggan, sehingga sangat membantu perusahaan dalam melakukan kegiatan penjualan.

2. Dadan Zaliluddin dan Rohmat, dengan metode *Systems Development Life Cycle (SDLC)*, metode *waterfall*, dan *Unified Modeling Language (UML)*. Menghasilkan sebuah aplikasi yang menyajikan info terkait dengan Newbiestore yang ditujukan untuk *customer*, termasuk informasi tentang produk terbaru di Newbiestore dapat terpublikasi dengan baik dan adanya aplikasi ini wilayah pemasaran Newbiestore menjadi lebih luas.
3. Kevin Christian Fernando, dengan menggunakan metode *waterfall*. Menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu *photographer* dalam melakukan transaksi penjualan foto secara lebih luas. Sistem ini juga dapat mencari, menemukan, serta melakukan transaksi jual dan beli pada produk foto sesuai dengan yang pengguna inginkan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis mengambil metode *waterfall* untuk merancang dan membangun sistem informasi ini. Metode penelitian *waterfall* merupakan suatu metode yang menyediakan pendekatan

alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau tersusun rapi. Model *waterfall* yakni bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Model ini memiliki beberapa kelebihan antara lain: dapat dengan mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak atau *software* (Sukanto dan Shalahuddin, 2018).



Gambar 1 Alur Metode *Waterfall*

METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggabungkan antara dua data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder yang nantinya akan menunjang pada tujuan atau maksud dan sasaran studi.

1. Sumber Data Primer

Ada metode pengumpulan data primer yang nantinya akan dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung untuk mengetahui bagaimana proses transaksi pada Toko Kolor Murah Ungaran guna untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai objek yang sedang diteliti.

b. Wawancara

Melaksanakan komunikasi tanya jawab secara langsung dengan pemilik Toko Kolor Murah Ungaran mengenai awal mula atau sejarah dari terbentuknya Toko Kolor Murah Ungaran.

c. Penelusuran Kepustakaan

Menggunakan beberapa buku sebagai referensi untuk memperoleh pengertian atau pun penjelasan yang bersifat teori yang berhubungan dengan masalah-masalah yang sedang diteliti.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder akan diambil dari internet yang berhubungan atau berkaitan langsung dengan penelitian tugas akhir.

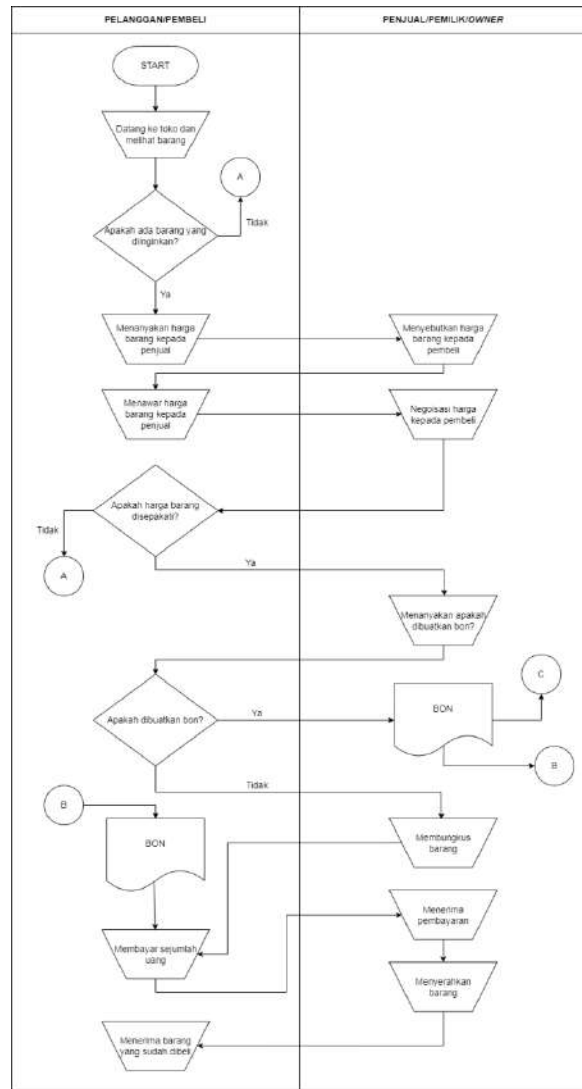
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh oleh penulis yaitu dari data observasi, wawancara dan buku.

1. Sistem penjualan yang sedang berjalan

Sistem penjualan yang sedang berjalan pada Toko Kolor Murah menerangkan proses penjualan yang saat ini digunakan pada Toko Kolor Murah.

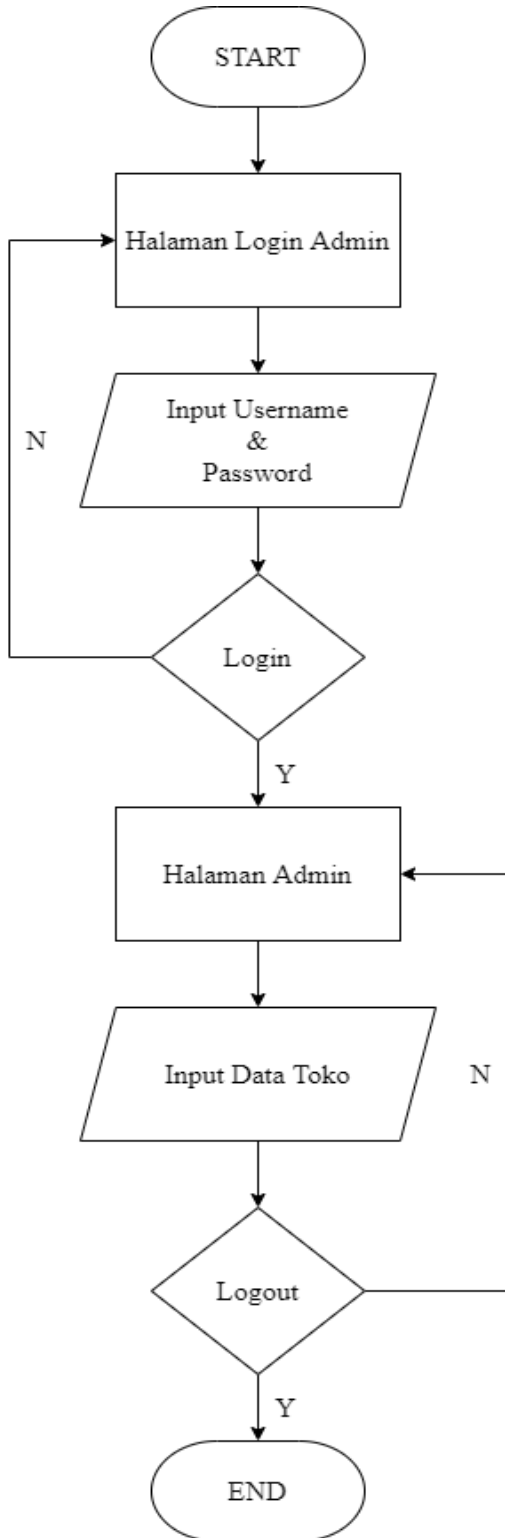
Berikut penulis membuat *flowchart* sistem penjualan yang sedang digunakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



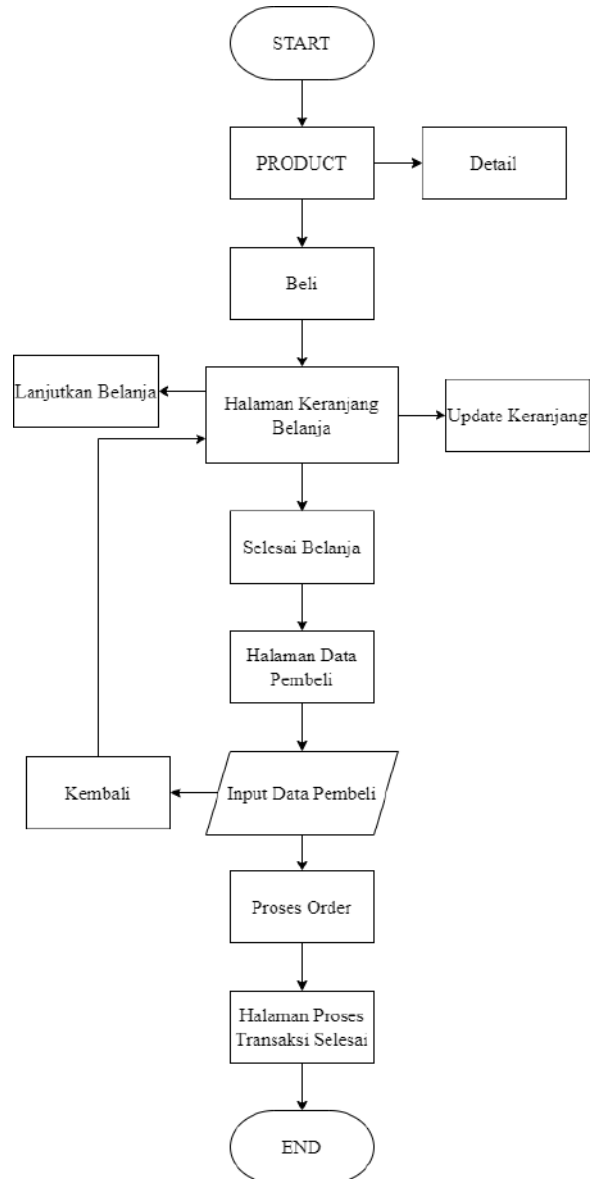
Gambar 2 UML Sistem Penjualan Yang Sedang Berjalan

2. Sistem penjualan susulan

Sistem usulan penjualan digunakan untuk menggambarkan bagaimana proses kerja sistem yang diusulkan dalam pengembangan sistem penjualan barang berbasis *web*. Dengan adanya sistem usulan penjualan, dapat diketahui apa yang membedakan dari sistem penjualan yang sedang berjalan dan sistem usulan penjualan. Adapun *flowchart* sistem informasi penjualan usulan dapat dilihat pada gambar berikut.



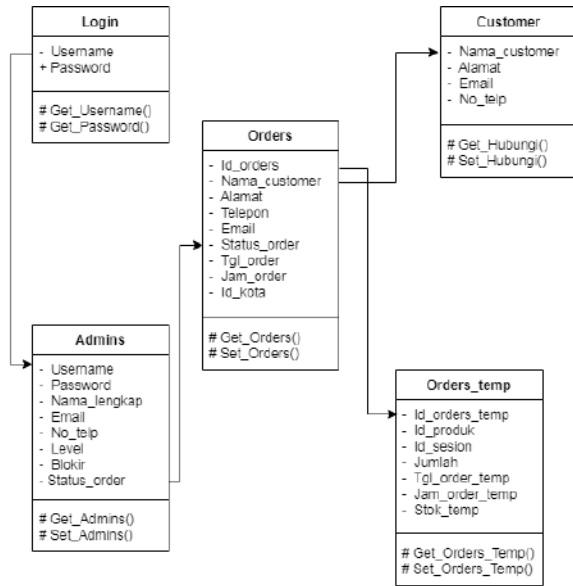
Gambar 3 Flowchart Sistem Admin Yang Diusulkan



Gambar 4 Flowchart Sistem Pembelian Yang Diusulkan

PERANCANGAN DATABASE

Berdasarkan perancangan database, maka penulis membuat desain relationalnya sebagai berikut:

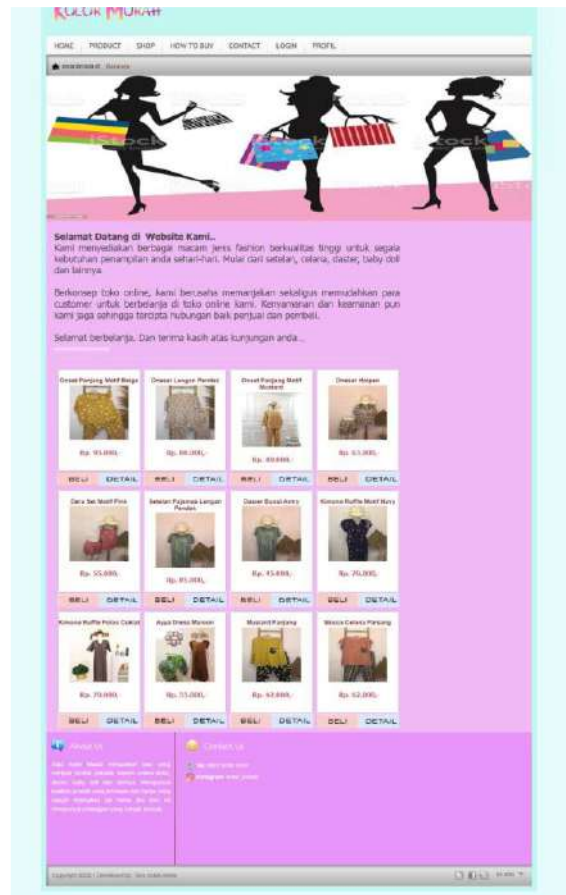


Gambar 5 Desain Relational Database

PERANCANGAN WEBSITE

1. Tampilan Home

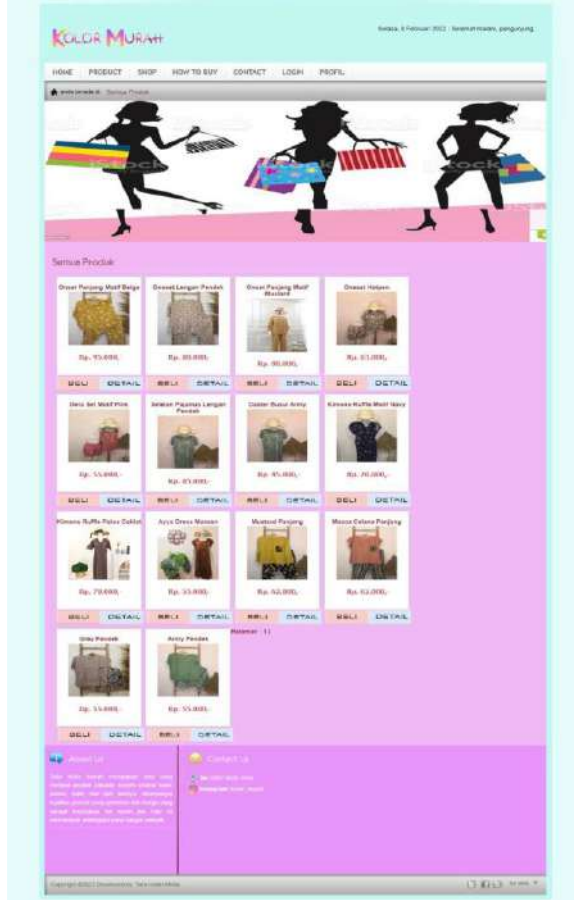
Dalam halaman ini *user* dapat melihat tampilan awal ketika pertama kali membukanya dan berisi salam pembuka bagi *user* dan langsung dapat beberapa produk.



Gambar 6 Tampilan Home

2. Tampilan Product

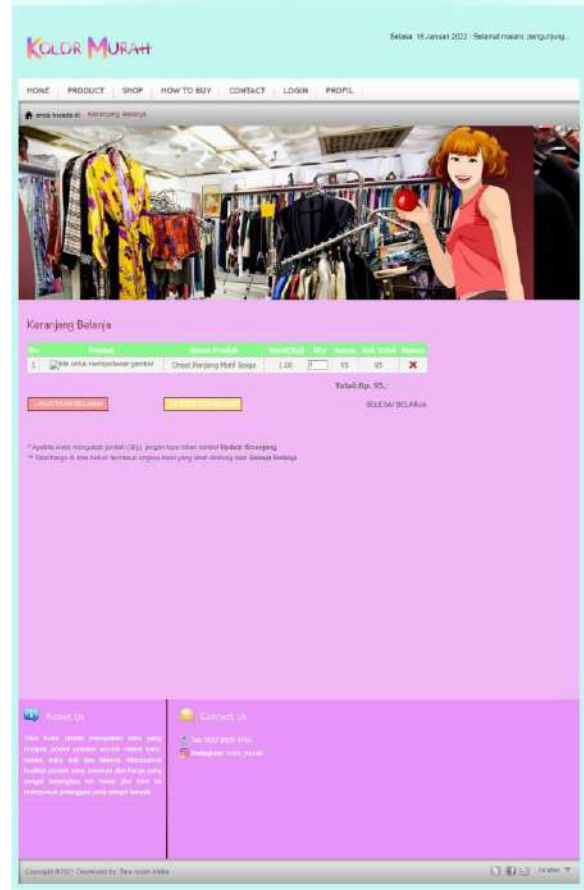
Pada halaman *product* berisi semua produk yang dijual, *user* dapat melihat maupun membeli dari semua produknya maupun berdasarkan kategori yaitu kategori setelan, kategori celana, kategori baby doll, dan kategori daster.



Gambar 7 Tampilan Product

3. Tampilan Shop

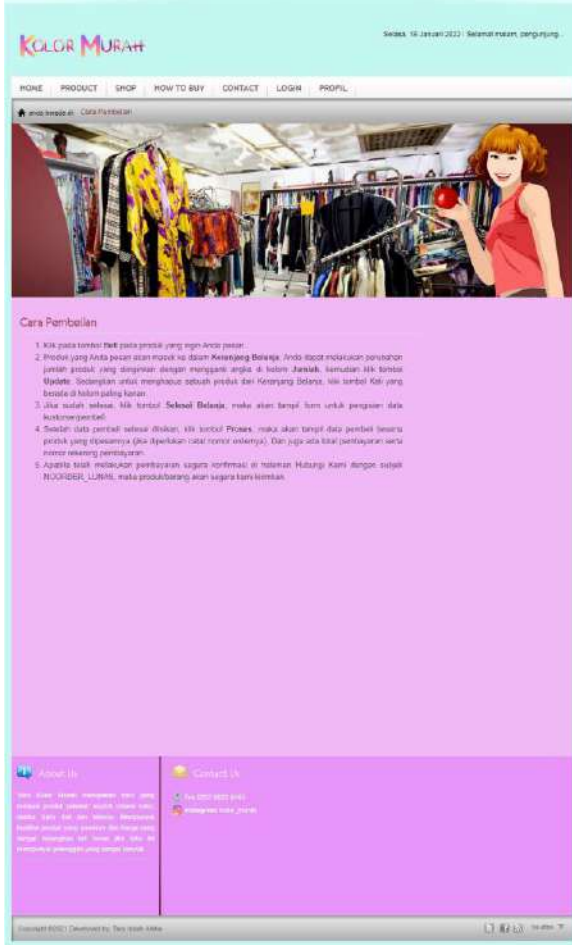
Pada tampilan menu *shop*, *customer* dapat melihat produk apa saja yang sudah dimasukkan ke dalam keranjang belanja yang nantinya akan dibeli dan melihat total harga dari semua produk yang akan dibeli.



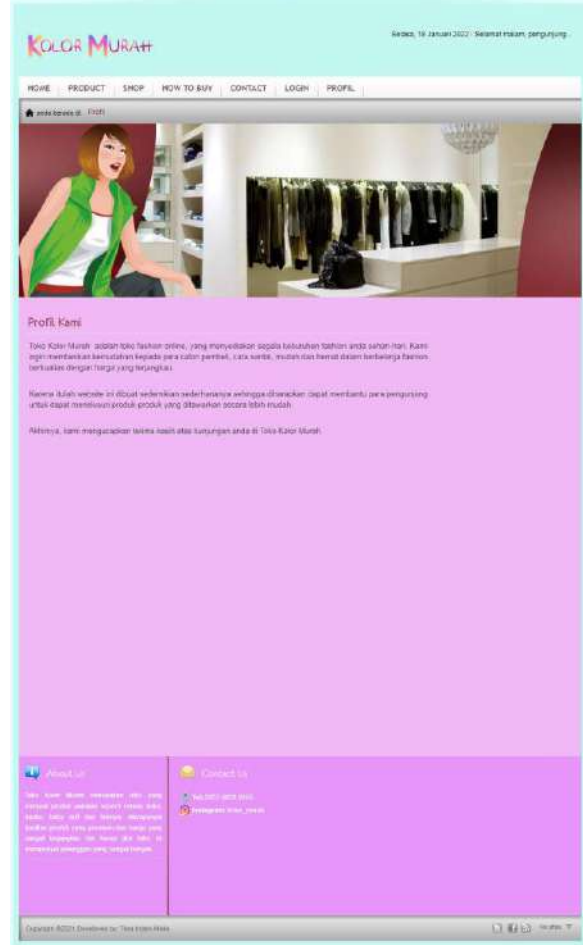
Gambar 8 Tampilan Shop

4. Tampilan How To Buy

Dalam halaman ini, *customer* dapat melihat proses atau langkah-langkah bagaimana cara membeli produk dari *website* ini.



Gambar 9 Tampilan How To Buy



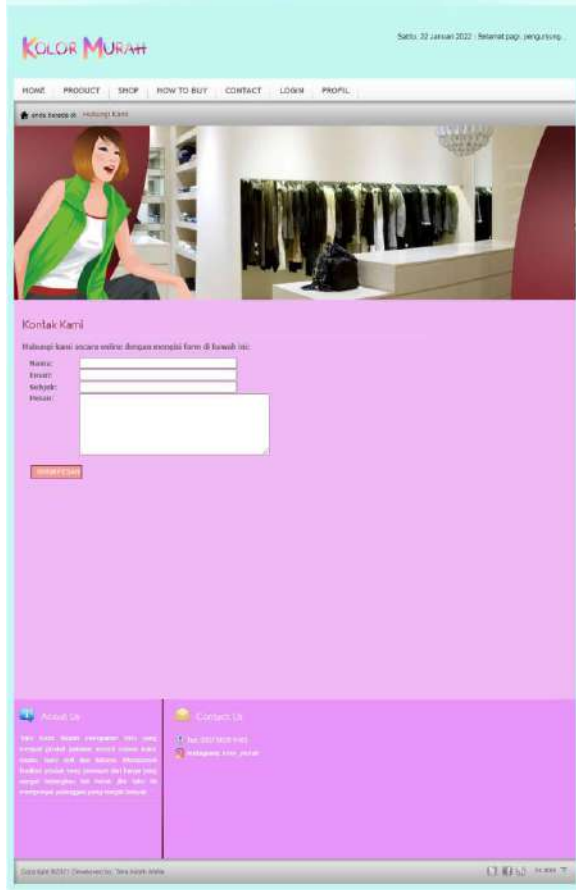
Gambar 10 Tampilan Profil

5. Tampilan Profil

Pada halaman ini akan menampilkan profil dari Toko Kolor Murah.

6. Tampilan Contact

Pada halaman ini *customer* mendapatkan akses untuk mengirimkan pesan kepada admin dengan memasukkan nama, e-mail, subjek dan pesan.



Gambar 11 Tampilan Contact

7. Tampilan Login Admin

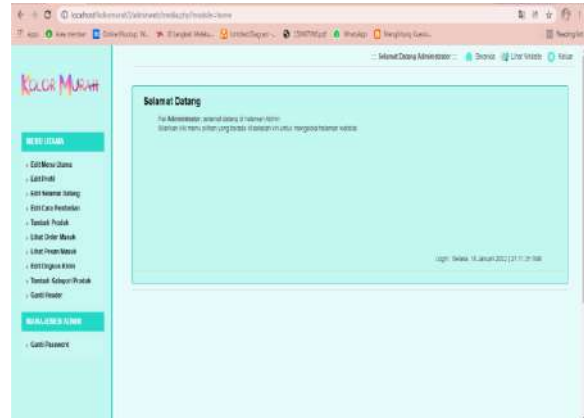
Pada halaman *login* admin akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* untuk bisa masuk ke halaman administrator dan mengelola *website*.



Gambar 12 Tampilan Login Admin

8. Tampilan Halaman Admin

Tampilan ini adalah halaman pertama ketika admin sudah login dan berisi menu-menu. Admin dapat mengedit tampilan *website* pada konsumen.



Gambar 13 Tampilan Halaman Admin

PENGUJIAN

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data-data yang telah dilakukan maka dibuatlah pengujian sistem yang digunakan untuk menguji apakah semua fungsi yang ada dalam sistem informasi penjualan pakaian ini telah berjalan dengan semestinya. Berikut hasil pengujian *black box* pada sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Toko Kolor Murah dan pengujian *usability* pada data kuesioner.

1. Pengujian Functional pada Dashboard Admin

Pengujian *functional suitability* menggunakan metode *black box testing* dilakukan oleh satu orang admin. Pengujian dilakukan dengan mengisi kuesioner yang disusun sesuai dengan analisis kebutuhan fungsionalitas. Pengujian *functional suitability* pada *dashboard* admin memiliki 14 pernyataan yang masing-masing pernyataannya direalisasikan kedalam fitur-fitur yang ada pada *dashboard*

admin. Berikut adalah hasil dari 14 fitur yang telah dicoba oleh responden.

Tabel 1 Hasil Pengujian Black Box Dashboard Admin

No	Kasus Uji	Aksi	Keterangan
			Responden 1
1.	Login	Memasukkan username dan password	✓
2.	Menu Edit Menu Utama	Klik menu edit menu utama	✓
3.	Menu Edit Profil	Klik menu edit profil	✓
4.	Menu Edit Selamat Datang	Klik Menu Edit Selamat datang	✓
5.	Menu Tambah Produk	Klik menu tambah produk	✓
6.	Menu Lihat Order Masuk	Klik menu lihat order masuk	✓
7.	Menu Lihat Pesan Masuk	Klik menu lihat pesan masuk	✓
8.	Menu	Klik	✓

	Edit Ongkos Kirim	menu edit ongkos kirim	
9.	Menu Tambah Kategori Produk	Klik menu tambah kategori produk	✓
10.	Menu Ganti Header	Klik menu ganti header	✓
11.	Menu Ganti Password	Klik menu ganti password	✓
12.	Button Beranda	Klik button Beranda	✓
13.	Button Lihat Website	Klik button Lihat Website	✓
14.	Button Keluar	Klik button Keluar	✓

2. Pengujian Functional pada Dashboard Customer

Pengujian *functional suitability* pada *dashboard customer* memiliki 6 pernyataan yang masing-masing pernyataannya direalisasikan kedalam fitur-fitur yang ada pada *dashboard customer*. Berikut adalah hasil dari 6 fitur yang telah dicoba oleh responden.

Tabel 2 Hasil Pengujian Black Box Dashboard Customer

No	Kasus	Aksi	Keterangan (Responden)
----	-------	------	------------------------

	Uji		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Menu Home	Klik menu home	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Menu Product	Klik menu product	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Menu Shop	Klik menu shop	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Menu How To Buy	Klik menu how to buy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Menu Contact	Klik menu contact	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Menu Profil	Klik menu profil	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Berdasarkan data diatas telah diketahui bahwa semua fitur telah berhasil dicoba oleh responden, maka hasil pengujian dihitung menggunakan rumus matriks *Feature Completeness*. Rumus untuk menghitung *Feature Completeness* yaitu:

$$X = \frac{I}{P}$$

Keterangan:

P = Jumlah fitur yang dirancang

I = Jumlah fitur yang berhasil diimplementasikan

Pengujian *functional suitability* diujikan pada 10 responden yakni 1 orang admin dan 9 orang calon *customer*. Berdasarkan hasil pengujian semua pernyataan pada angket tidak ada yang mengalami kesulitan, sehingga semua fitur berhasil untuk diimplementasikan oleh responden. Berikut detail perhitungan masing-masing subkarakteristik.

i. Perhitungan pengujian pada subkarakteristik admin

$$P = 14 \times 1 = 14$$

$$I = 14 \times 1 = 14$$

$$X = \frac{14}{14} = 1$$

ii. Perhitungan pengujian pada subkarakteristik calon *customer*.

$$P = 6 \times 9 = 54$$

$$I = 6 \times 9 = 54$$

$$X = \frac{54}{54} = 1$$

3. Pengujian Usability

Pada pengujian usability ini pada dashboard admin akan diuji pada fitur tambah produk dan pada dashboard customer akan diuji pada fitur beli. Maka dibuatkan angket dengan populasi 10 responden diambil tingkat kesalahan 5% maka hasil sampelnya adalah 10 responden yang akan mengisi angket sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Angket Responden

Admin

No	Pertanyaan	Keterangan
		Responden
1.	Apakah aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat mudah	SS

	digunakan oleh admin?	
2.	Apakah fitur Tambah Produk pada aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat mudah dipahami oleh admin?	SS
3.	Apakah fitur Tambah Produk pada aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan admin?	SS
4.	Apakah aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat dapat mempercepat pekerjaan admin?	S
5.	Apakah admin mengalami kesulitan untuk mengisi langkah-langkah pada fitur Tambah Produk?	S

**Tabel 4 Hasil Angket Responden
Customer**

No	Pertanyaan	Keterangan (Responden)								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Apakah aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat mudah digunakan oleh calon <i>customer</i> ?	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2.	Apakah fitur Beli pada aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat mudah dipahami oleh calon <i>customer</i> ?	S	N	S	S	S	S	N	N	N
3.	Apakah fitur Beli pada aplikasi <i>website</i> yang telah dibuat	S	S	S	S	S	S	N	N	N

	sesuai dengan kebutuhan calon <i>customer</i> ?									
4.	Apakah calon <i>customer</i> dapat mengatasi kesulitan dalam mengisi langkah-langkah pada fitur Beli?	N	N	N	S	S	S	S	S	S
5.	Apakah desain pada fitur Beli mudah untuk dipahami oleh calon <i>customer</i> ?	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Tabel 5 Skala Perbandingan Menurut Likert

No	Keterangan	Bobot Nilai
----	------------	-------------

1.	STS	Sangat Tidak Setuju	1
2.	TS	Tidak Setuju	2
3.	N	Kurang Setuju	3
4.	S	Setuju	4
5.	SS	Sangat Setuju	5

Berdasarkan jawaban responden dari data angket yang sudah diisi, maka akan dibuat pengujian *usability* menggunakan skala Likert. Berikut rumus perhitungan skor pengujian *usability*:

$$\text{Skortotal} = (JSS \times 5) + (JS \times 4) + (JN \times 3) + (JTS \times 2) + (JSTS \times 1)$$

Keterangan:

JSS = Jumlah responden menjawab Sangat Setuju

JS = Jumlah responden menjawab Setuju

JN = Jumlah responden menjawab Netral

JTS = Jumlah responden menjawab Tidak Setuju

JSTS = Jumlah responden menjawab Sangat Tidak Setuju

Kemudian mencari skor untuk mendapatkan kriteria interpretasi skor hasil pengujian *usability* dengan rumus:

$$P \text{ skor} = \frac{\text{Skor total}}{i \times r \times 5} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor total = skor total hasil jawaban responden

i = jumlah pertanyaan

r = jumlah responden

Kemudian nilai dikonversi menjadi nilai berskala 5 dengan skala Likert. Konversi presentase ke pertanyaan seperti dalam Tabel 4.20.

Tabel 6 Kriteria Interpretasi Skor

No	Presentase	Interpretasi
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Pengujian *usability* diperoleh hasil jawaban Sangat Setuju berjumlah 30, Setuju berjumlah 10, Netral berjumlah 10, Tidak Setuju berjumlah 0, Sangat Tidak Setuju berjumlah 0. Hasil pengujian *usability* dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Skor\ total = (30 \times 5) + (10 \times 4) + (10 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)$$

$$= 210$$

$$P\ skor = 210/250 \times 100\% = 84,0\%$$

Hasil pengujian *usability* juga dihitung nilai konsistensinya menggunakan *tool* SPSS dengan perhitungan *alpha cronbach*. Hasil perhitungan konsistensi dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Gambar 14 Case Processing Summary

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,735	5

Gambar 15 Reliability Statistics

Menurut V. Wiratna Sujarweni (2017) menjelaskan bahwa uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam angket (kuesioner) penelitian. Adapaun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai *Conbach's Alpha* lebih dari 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.

b. Jika nilai *Conbach's Alpha* kurang dari 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

KELAYAKAN SISTEM

Berdasarkan sistem yang telah diuji menggunakan pengujian *black box* pada dashboard admin mendapatkan hasil perhitungan nilai X = 1 dan *customer* mendapatkan hasil perhitungan nilai X = 1, maka dihasilkan sistem dengan fitur yang Layak digunakan oleh admin atau penjual dalam proses penjualan dan calon *customer* pada proses pembelian produk karena telah memenuhi aspek *functional suitability*.

Hasil presentase pengujian *usability* adalah 84,0%. Kemudian dibandingkan dengan tabel 4.25 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian *usability* dinyatakan Sangat Layak dan memenuhi aspek *usability*. Berdasarkan hasil perhitungan *alpha cronbach* pada Gambar 4.62 diperoleh hasil 0,735. Karena nilai *Conbach's Alpha* lebih besar 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa ke-5 pertanyaan angket dinyatakan reliabel atau konsisten.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan berbagai pembahasan yang sudah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan mengenai sistem informasi Penjualan Pakaian Berbasis *Web* pada Toko Kolor Murah Ungaran sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi Penjualan Pakaian Berbasis *Web* pada Toko Kolor Murah Ungaran menggunakan metode *waterfall*, yang bertujuan dapat mempermudah penjual dalam menjual produknya dan pembeli dalam melakukan transaksi tanpa harus datang ke toko secara langsung.

2. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan *black box testing* menghasilkan sistem dengan fitur yang layak karena telah memenuhi aspek *functional suitability* dan pengujian menggunakan *usability* pada data angket menghasilkan 84,0% yang dinyatakan sangat layak dan memenuhi aspek *usability*, kemudian diuji menggunakan SPSS yang dapat disimpulkan bahwa data angket tersebut reliable atau konsisten.

Saran

Untuk lebih meningkatkan kinerja dari Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* pada Toko Kolor Murah terdapat beberapa saran dari penulis terhadap pengembangan selanjutnya yang dapat menjadi sebuah pertimbangan dalam penelitian berikutnya, yaitu:

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan sistem ini untuk *platform mobile phone*.

2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur baru yang belum ada.

3. Diharapkan sistem ini dapat digunakan untuk jenis bantuan lainnya yang ada di

Toko Kolor Murah dengan menerapkan metode *waterfall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Munawar., 2018. Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. Bandung: Informatika
- Ramdhani, S., Anis, U., & Masruro, S. T., 2013. Rancang bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan Di Kecamatan Lamongan Dengan PHP MySQL. *Jurnal Teknik*, 479-483.
- Rosa, A., & Shalahuddin, M., 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: INFORMATIKA.
- Susilo, M., Rezki, Kurniati., & Kasmawi. 2018. Rancang Bangun *Website* Toko *Online* Menggunakan Metode *Waterfall*. *Jurnal nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*. 98-105.
- O'Brien. 2017. Sistem Informasi Manajemen. *Wikipedia*.
- Hanson. 2020. Sejarah dan Pengertian *Web*. 123dok.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ramadhan, Farhan., & Nutaini Purwandari. 2018. Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada PT. Mustika Jati. Jakarta Timur: Kalbi Scientia *Jurnal Sains dan Teknologi*.
- Santoso. 2017. Urgensi Rekonstruksi Hukum *E-Commerce* Di Indonesia. *E-Jurnal Undip*.
- Christian Kevin., & Fernando. 2020. Sistem Informasi Penjualan Foto Berbasis *Website*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Jaya Yogyakarta.
- Jogiyanto. 2017. Analisis dan desain Sistem Informasi, Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan

Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta:
Andi Offset.

Pressman, Roger S. 2018. Rekayasa
Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi.
Yogyakarta: Andi Offset.

Supono., & V. Putratama. 2018.
Pemrograman *Web* dengan
Menggunakan PHP. Yogyakarta:
Deepublish.

J, Enterprise. 2017. Pengenalan HTML dan
CSS. Jakarta: PT Elex Komputindo.