

WEB BASED BUSINESS TO BUSINESS SHOES ORDER SYSTEM (at PT. Aggiomultimax International Group)

[SISTEM PEMESANAN SEPATU BUSINESS TO BUSINESS BERBASIS WEB (di PT. Aggiomultimax International Group)]

Muhammad Zulham Efendi¹⁾, Hamzah Setiawan ^{*2}

¹⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: hamzah@umsida.ac.id

Abstract. *Responding to increasingly competitive competition in every business, companies must find several ideas to support increasing product sales. In order to achieve their goals, the strategy used is to create a web-based ordering information system. This research helps companies process optimal transaction data and reach consumers so that it is easier to make transactions or orders. The waterfall model method is implemented in the data collection process, which includes the analysis, design, coding, testing, support, and maintenance stages. The purpose of this research is to create a web-based shoe ordering information system that can be used in providing services to customers by providing information about existing shoe products so that the information obtained by customers can be viewed in real time and customers can place orders at any time.*

Keywords – Information Technology, Web-based Ordering System, The Largest Footwear Company.

Abstrak. *Dalam menyikapi persaingan yang semakin kompetitif pada setiap bisnis, perusahaan harus menemukan beberapa ide untuk menunjang penjualan produk semakin meningkat, guna mencapai tujuannya, strategi yang digunakan yaitu membuat sebuah sistem informasi pemesanan yang berbasis web. Penelitian ini membantu perusahaan dalam mengolah data transaksi yang optimal dan menjangkau konsumen agar lebih mudah dalam melakukan transaksi/pemesanan. Metode model waterfall di implementasikan pada proses pengumpulan data, yang meliputi : tahap analisa, design, pengkodean, pengujian, pendukung (Support) dan tahap pemeliharaan (Maintenance). Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem informasi pemesanan sepatu berbasis web, yang bisa dimanfaatkan dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan dalam memberikan informasi mengenai produk sepatu yang ada, sehingga informasi yang diperoleh pelanggan bisa dilihat secara real time dan pelanggan bisa melakukan pemesanan barang kapan saja.*

Kata Kunci – Teknologi Informasi, Sistem Pemesanan Berbasis Web, Perusahaan Alas Kaki Terbesar.

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini kemajuan teknologi sudah sangat pesat, baik pada sektor pertanian, manufaktur, perbankan, kesehatan, industri dan masih banyak lagi [1]. Dengan berkembangnya teknologi informasi yang ada saat ini dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan efisien [2]. Perkembangan teknologi yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia bisa dimanfaatkan oleh perusahaan mulai dari tingkat bawah sampai tingkat professional untuk melakukan pemasaran produk-produk yang ada pada perusahaan. PT. Aggiomultimax International Group merupakan perusahaan produsen alas kaki yang sudah didirikan sejak tahun 1991. Perkembangan perusahaan yang begitu pesat tetapi dalam melakukan management penjualan masih belum bisa optimal,

Untuk saat ini PT. Aggiomultimax International Group hanya melayani penjualan kepada konsumen dalam jumlah besar, yang dimana sepatu-sepatu tersebut akan dijual kepada supplier-supplier. Agar mampu menjangkau supplier dengan luas [3] perlu adanya perubahan dalam melakukan pemasaran, dengan menerapkan sistem informasi pemesanan berbasis web. Sistem informasi yang akan diterapkan berbasis website, hal ini dikarenakan website dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai detail produk yang dipasarkan untuk meningkatkan penjualan [4]. Dengan adanya website pemesanan, supplier tentu dapat melihat informasi mengenai produk-produk yang ada di perusahaan sebelum melakukan pembelian, ini akan membuat supplier semakin nyaman dalam melakukan pemilihan barang yang akan dibeli.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall, yang pada proses pengumpulan data meliputi : tahap analisa, design, pengkodean, pengujian, pendukung (Support) dan tahap pemeliharaan (Maintenance) [5]. Hasil dari pengembangan sistem ini menjadi masukan bagi manajemen perusahaan yang memiliki intensitas penjualan ke supplier sangat tinggi.

II. METODE

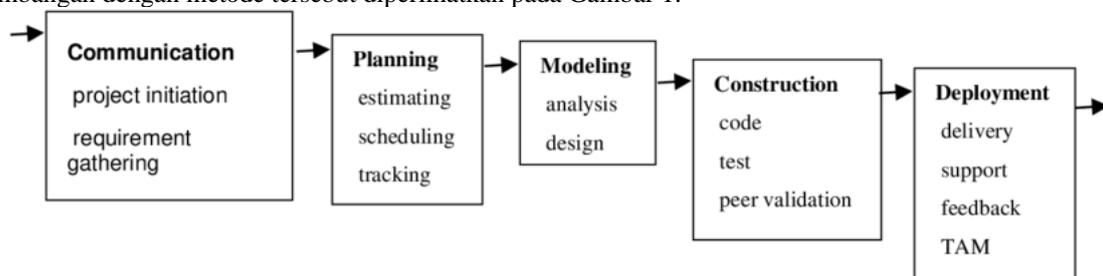
A. Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diterapkan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka
Melakukan studi pustaka dengan membaca buku-buku referensi guna menunjang dalam melakukan analisa data dan informasi yang didapat [9]. Langkah ini dilakukan dengan cara mencari buku, artikel-artikel, dan jurnal-jurnal ilmiah mengenai perancangan sistem informasi, rekayasa perangkat lunak, software requirement, MySQL, dan bahasa pemrograman script PHP (Hypertext Preprocessor) serta framework Codeigniter.
2. Pengumpulan data berupa data produksi 2 tahun terakhir dari januari 2021 – desember 2022 sebagai data awal yang kemudian bisa diupdate pada menu-menu yang dibuat nanti.
3. Studi Lapangan
Melakukan pengamatan secara langsung proses pengumpulan data dan transaksi jasa dan penjualan di PT. Aggionmultimex International Group yang masih menggunakan pencatatan pada buku besar dan penjualan yang dilakukan menggunakan nota atau kwitansi tulis tangan sebagai bukti transaksi pembelian untuk pelanggan.
4. Wawancara
Melakukan wawancara dengan Manager PT. Aggionmultimex International Group yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai alur penjualan barang yang digunakan selama ini untuk dilakukan pengembangan sistem pada website penjualan dari PT. Aggionmultime Internation Group.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode Waterfall. Pada metode waterfall sendiri sudah banyak mengalami beberapa perkembangan dalam langkah-langkah pengembangan. Adapun tahapan dalam metode waterfall adalah Communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment. Proses pengembangan dengan metode tersebut diperlihatkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Proses pada Metode Waterfall [10]

Beberapa tahapan yang digunakan sebagai berikut :

1) Communication (project initiation & requirement gathering)

Pada tahap pertama akan dilakukan analisa kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan klien, maupun melakukan pengumpulan data-data tambahan sebagai data sekunder. Data yang merupakan bahan penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode berikut :

1. Studi Pustaka
Melakukan studi pustaka dengan membaca buku-buku referensi guna menunjang dalam melakukan analisa data dan informasi yang didapat [9]. Langkah ini dilakukan dengan cara mencari buku, artikel-artikel, dan jurnal-jurnal ilmiah mengenai perancangan sistem informasi, rekayasa perangkat lunak, software requirement, MySQL, dan bahasa pemrograman script PHP (Hypertext Preprocessor) serta framework Codeigniter.
2. Pengumpulan data berupa data produksi 2 tahun terakhir dari januari 2021 – desember 2022 sebagai data awal yang kemudian bisa diupdate pada menu-menu yang dibuat nanti.
3. Studi Lapangan
Melakukan pengamatan secara langsung proses pengumpulan data dan transaksi jasa dan penjualan di PT. Aggionmultimex International Group yang masih menggunakan pencatatan pada buku besar dan

penjualan yang dilakukan menggunakan nota atau kwitansi tulis tangan sebagai bukti transaksi pembelian untuk pelanggan.

4. Wawancara

Melakukan wawancara dengan Manager PT. Aggionmultimex International Group yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai alur penjualan barang yang digunakan selama ini untuk dilakukan pengembangan sistem pada website penjualan dari PT. Aggionmultime Internation Group.

2) Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)

Proses Planning sebagai lanjutan dari proses communication. Langkah ini menghasilkan dokumen user requirement sebagai data yang berhubungan dengan keinginan klien termasuk rencana yang akan dilakukan.

Kebutuhan Bisnis (Business Requirement) untuk PT. Aggionmultimex International Group sebagai berikut :

1. Sistem diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pengelolaan data penjualan barang di PT. Aggionmultimex International Group.
2. Sistem diharapkan dapat mempercepat proses pencatatan dan pelaporan.

Kebutuhan Pengguna (User Requirement) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aplikasi direncanakan menggunakan antarmuka berbahasa Indonesia yang mudah dipahami
2. Form isi diberikan juga contoh pengisian sesuai dengan yang harus di input (menggunakan placeholder).
3. Tombol-tombol yang digunakan sesuai dengan fungsi dan mudah di pahami.
4. Pada waktu simpan dan delete data perlu ada notifikasi untuk konfirmasi terlebih dahulu.
5. Pendataan pengiriman barang dan status pembayaran yang realtime.
6. Pencetakan invoice bisa dilakukan oleh pengguna ataupun admin.

Tujuan utama yang harus dicapai system requirement adalah bagaimana dapat mengkomunikasikan atau menghubungkan tiap komponen fungsi satu sistem kedalam sistem lain agar terintegrasi dengan baik. Hal ini agar sistem yang ada akan saling mendukung. System requirements yang ada pada sistem ini adalah :

1. Sistem dibangun menggunakan model client-server dan web application.
2. Sistem dibangun dengan multiple-login.
3. Sistem dapat di online kan menggunakan domain dan hosting.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman script PHP framework Codeigniter, untuk database menggunakan MySQL, sedangkan web server yang digunakan adalah XAMPP.

3) Modeling (Analysis & Design)

Proses modeling akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan. Fokus dari proses ini adalah pada perancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural.



Gambar 2. Representasi Interface

4) Construction (Code & Test)

Tahapan konstruksi adalah tahapan proses pembuatan kode. Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Pada tahap ini sebagai tahap nyata dalam pembuatan software, yang artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahap ini. Setelah pembuatan kode selesai

akan dilanjutkan dengan tahap testing terhadap sistem yang sudah dibuat. Testing bertujuan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem yang mungkin terjadi untuk kemudian dilakukan perbaikan.

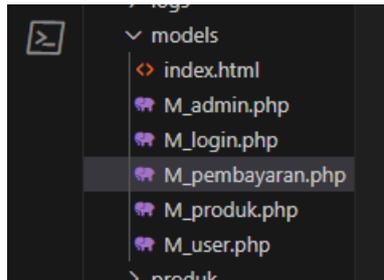
5) Deployment (Delivery, Support, Feedback)

Pada tahap ini bisa dikatakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan penulisan kode, maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

C. Arsitektur MVC Codeigniter

1) Model

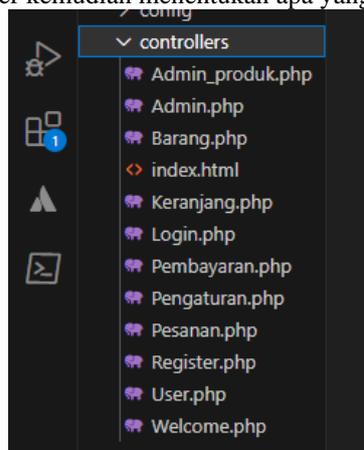
Model merepresentasikan knowledge (Pengetahuan). Model dapat berupa objek atau terdiri dari objek-objek yang terstruktur dimana tiap objek memiliki fungsi tersendiri sesuai dengan kebutuhan. Model di MVC biasanya digunakan untuk menghubungkan antara Controller dengan database untuk melakukan pengambilan data pada database.



Gambar 3. File-file Model

2) Controller

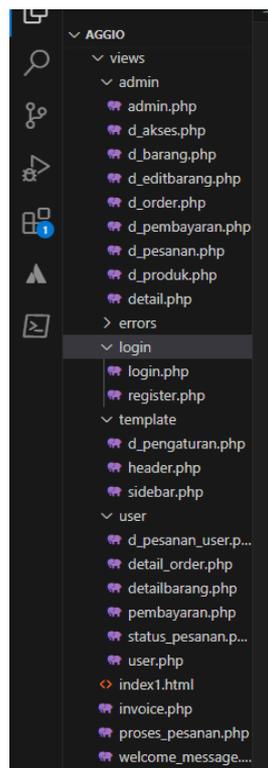
Bagian controller berfungsi untuk mengatur hubungan antara model dengan bagian view, controller berfungsi untuk menerima request dan data dari user kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.



Gambar 4. File-file Controller

3) View

Merupakan bagian yang menangani presentation logic. Pada suatu aplikasi website bagian ini biasanya berupa file template HTML, yang diatur oleh controller. View berfungsi untuk menerima dan mempresentasikan data kepada user.



Gambar 5. File-file View

D. Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem dilakukan untuk menguji sistem tersebut sudah cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan di lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan pada program, dan pencarian kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode black box.

Pengujian Black Box merupakan pengujian yang hanya berdasarkan dari tampilan (interface) dan fungsi-fungsi menu dari perangkat lunak itu sendiri serta bukan dari source code program tersebut [11]. Focus pengujian ini adalah pada memasukkan data, tampilan sistem, pemakaian memori dan kecepatan eksekusi data sehingga jika memasukkan data tidak sesuai dengan apa yang diharapkan maka sistem gagal. Hasil dari pengujian menggunakan metode ini bisa dikatakan sangat baik, karena dapat diketahui semua kelemahan pada sistem sebelum digunakan [12].

E. Desain Sistem

1) UML (Unified Modeling Language)

Desain sistem pada penelitian ini menggunakan pemodelan pengembangan sistem dengan pendekatan objek yang dikenal dengan UML (Unified Modeling Language). UML memiliki keuntungan yang menghasilkan representasi yang dapat diverifikasi melalui penalaran[13] login, pengujian, atau juga simulasi.

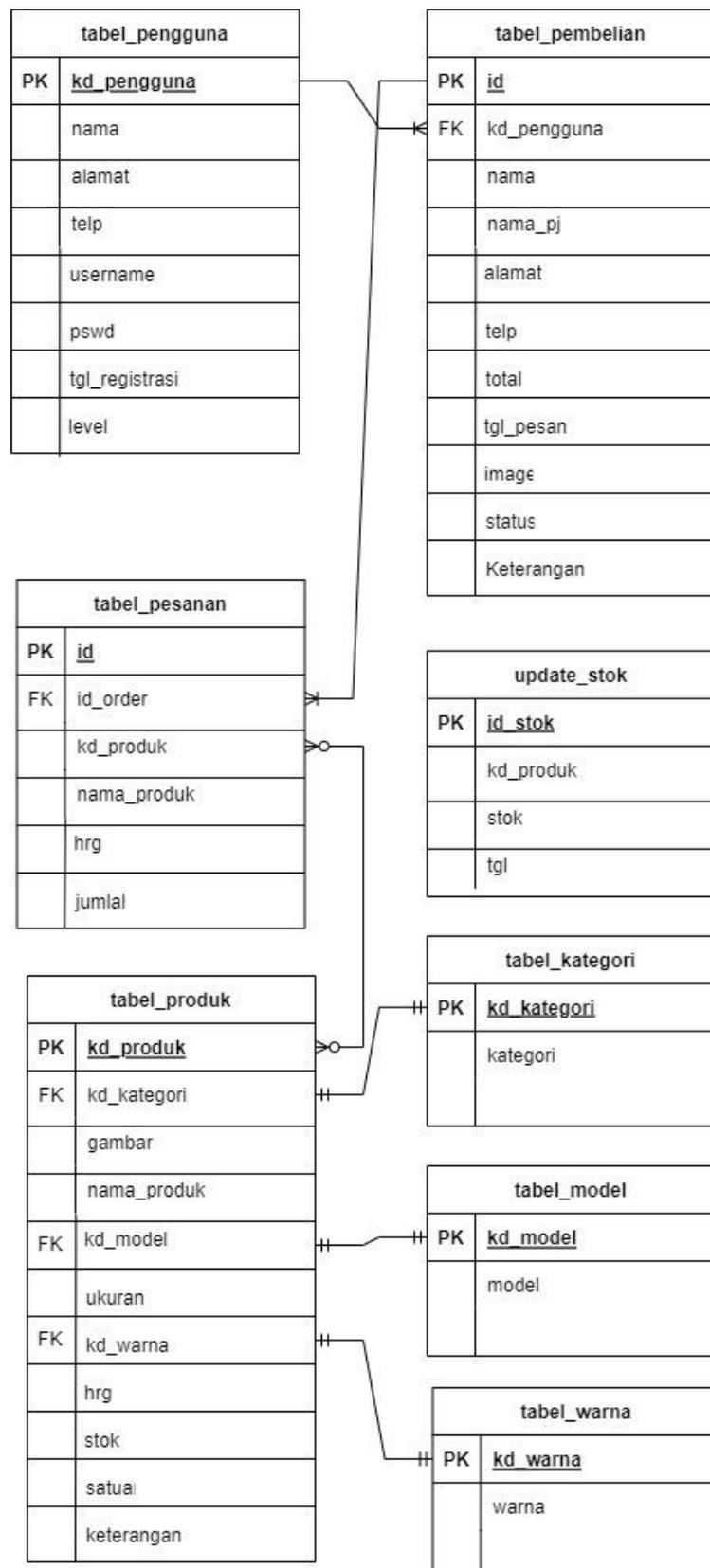


Gambar 6. User Case Diagram sistem

Diagram-diagram yang dibuat digunakan untuk menggambarkan interaksi dari sistem informasi yang dibuat. Use case diagram digunakan dalam desain sistem sebagai gambaran peran pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Selain itu juga user case diagram juga digunakan untuk melihat komponen-komponen pada sistem informasi yang dapat diakses oleh pengguna. Kondisi tersebut seperti yang digambarkan pada use case diagram yang terlihat seperti pada Gambar 2.

2) Database

Desain database pada sistem pemesanan di PT. Aggionmultimex International Group seperti Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Desain database

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Program

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Sistem Pemesanan Sepatu Business To Business Berbasis Web. Berikut akan dijelaskan mengenai tampilan yang ada pada sistem informasi tersebut :

1. Antarmuka Halaman Register Pengguna

Agar menghindari dari penggunaan yang tidak bisa dipertanggung jawabkan, maka pengguna wajib untuk melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi, seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Register Pengguna

Apabila pengguna belum mempunyai akun, bisa melakukan pendaftaran akun baru pada menu register. Atau apabila tidak bisa melakukan pendaftaran sendiri bisa menghubungi PT. Aggimultimax International Group agar dilakukan pendaftaran dari Admin PT. Aggimultimax International Group.

2. Antarmuka Halaman Login

Apabila sudah mempunyai akun maka pengguna bisa langsung Login ke aplikasi, seperti pada Gambar 9.

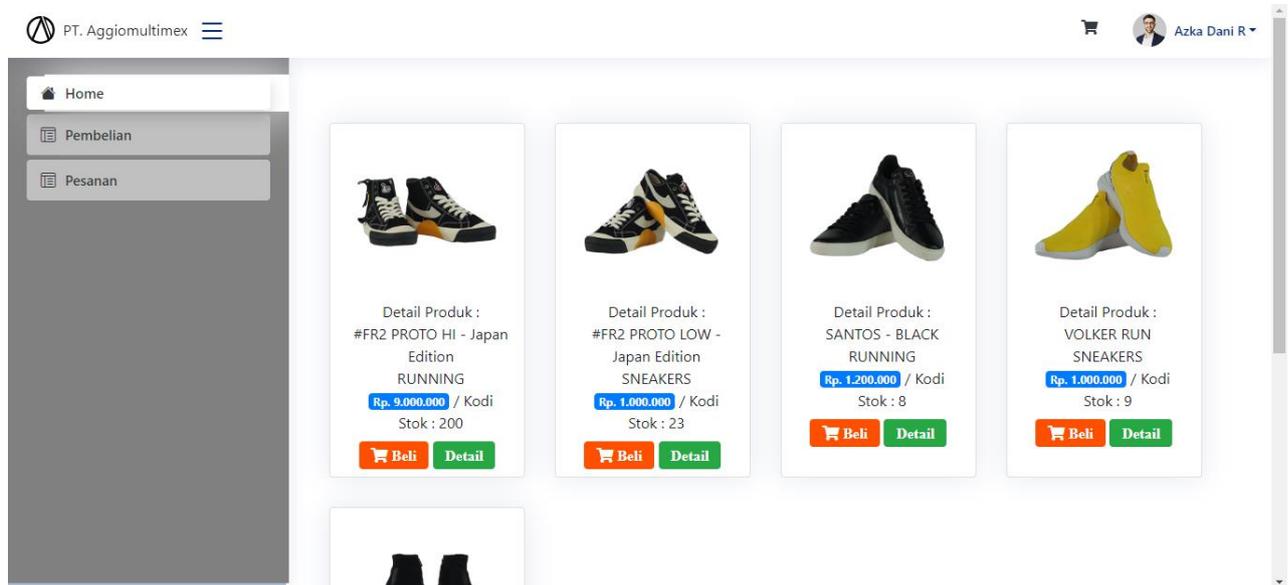


Gambar 9 Halaman Login

Pengguna atau Admin wajib melakukan login terlebih dahulu agar bisa melakukan pemesanan terhadap produk-produk dari PT. Aggimultimax.

3. Antarmuka Dashboard Pengguna

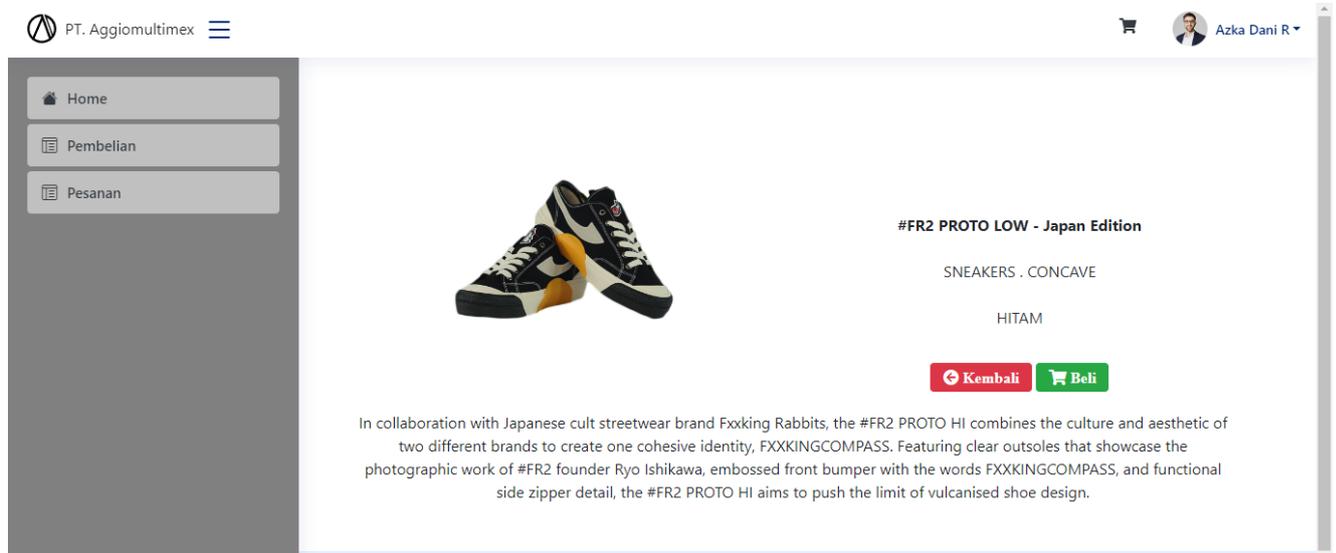
Setelah pengguna sudah melakukan Login, maka akan masuk ke dalam Dashboard. Seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Antarmuka Dashboard

Pada halaman Dashboard (sisi pengguna) Gambar 4 terdapat beberapa menu, seperti Home, Pembelian, Pesanan. Dan pada menu home, pengguna bisa langsung melakukan pembelian produk yang diinginkan. Dan apabila pengguna ingin melakukan pembelian bisa langsung klik tombol beli, ketika sudah di klik maka akan ada jumlah barang pada notifikasi keranjang di sebelah kanan atas.

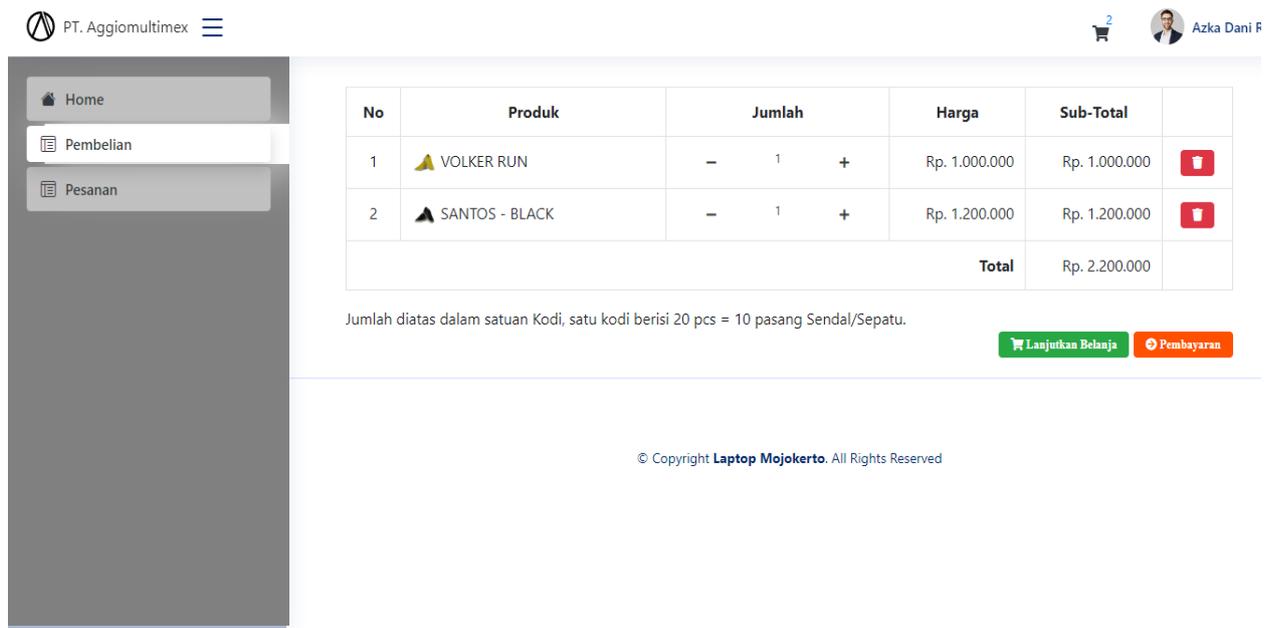
Apabila pengguna ingin mengetahui barang tersebut dengan detail, bisa klik tombol detail, maka akan tampil seperti tampilan pada Gambar 11.



Gambar 11 detail barang

4. Antarmuka Pembelian

Pada halaman pembelian, pengguna bisa melakukan cek out barang tersebut dan melakukan pembayaran melalui cash atau transfer nantinya, seperti pada Gambar 12.



PT. Aggimultimex

Home

Pembelian

Pesanan

No	Produk	Jumlah	Harga	Sub-Total
1	VOLKER RUN	- 1 +	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000
2	SANTOS - BLACK	- 1 +	Rp. 1.200.000	Rp. 1.200.000
Total				Rp. 2.200.000

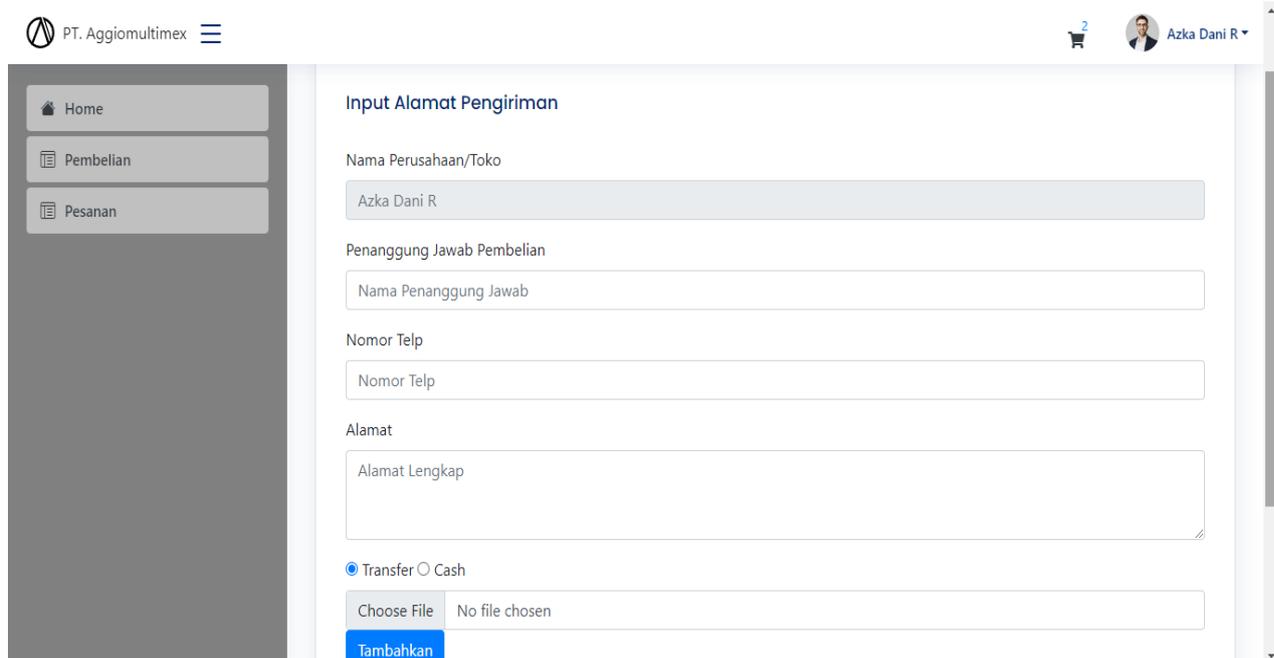
Jumlah diatas dalam satuan Kodi, satu kodi berisi 20 pcs = 10 pasang Sandal/Sepatu.

Lanjutkan Belanja Pembayaran

© Copyright Laptop Mojokerto. All Rights Reserved

Gambar 12 Antarmuka Pembelian

Melakukan pengisian data dan pembayaran, seperti pada Gambar 13.



PT. Aggimultimex

Home

Pembelian

Pesanan

Input Alamat Pengiriman

Nama Perusahaan/Toko

Azka Dani R

Penanggung Jawab Pembelian

Nama Penanggung Jawab

Nomor Telp

Nomor Telp

Alamat

Alamat Lengkap

Transfer Cash

Choose File No file chosen

Tambahkan

Gambar 13 Antarmuka pengisian data dan pembayaran

5. Antarmuka Pesanan

Pada halaman Pesanan, pengguna bisa melakukan pengecekan data pesanan yang sudah dibuat, seperti pada Gambar 14.

No Nota	Penanggung Jawab	Telp	Tanggal Pemesanan	Estimasi Pengiriman	Status	Action
40	Admin Zulham	098897878786	09-06-2023	16-06-2023	Delivered	
41	Admin Zulham	098897878786	09-06-2023	16-06-2023	On Process	
43	Abdullah	11	09-06-2023	16-06-2023	On Process	
51	Marina	231	09-06-2023	16-06-2023		

Gambar 14 Antarmuka pesanan pada halaman pengguna

Pengguna juga bisa melakukan cetak invoice dengan cara menekan tombol printer yang ada di sebelah kanan. Seperti pada Gambar 15.

PT. Aggionmultimex
 Jl. Raya Lebo No.3, RT.15/RW.04, Lebo, Kec. Sidoarjo, Kabupaten
 Sidoarjo, Jawa Timur 61251
 Telp : (031) 896.9997
 Nama Supplier : Pelanggan
 Alamat : Dasaenda

FAKTR PENJUALAN
 No Trans : 40
 Tanggal : Friday, 09-06-2023
 No Telp : 098897878786

Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Diskon	Total Harga
AM-0999	SANLOW	Rp 10.000.000	3	Rp 0,00	Rp 30.000.000
AM-1124	SANTOS - BLACK	Rp 1.200.000	2	Rp 0,00	Rp 2.400.000
AM-1125	MOLKER RJAN	Rp 1.000.000	2	Rp 0,00	Rp 2.000.000
AM-1127	MOY CLASSIC	Rp 1.200.000	1	Rp 0,00	Rp 1.200.000
Total Yang Harus Di Bayar Adalah :					Rp 35.600.000
Terbilang : tiga puluh lima juta enam ratus ribu					
Terbayar :					Rp 35.600.000
Kurang :					Rp 0

Diterima Oleh, _____

TTD, _____

- Barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan
 - Barang sudah melalui proses QC terbayak, berjamin kualitas

Print 1 page MikrotikID : Port Fo... >>

Destination: Save as PDF

Pages: All

Layout: Landscape

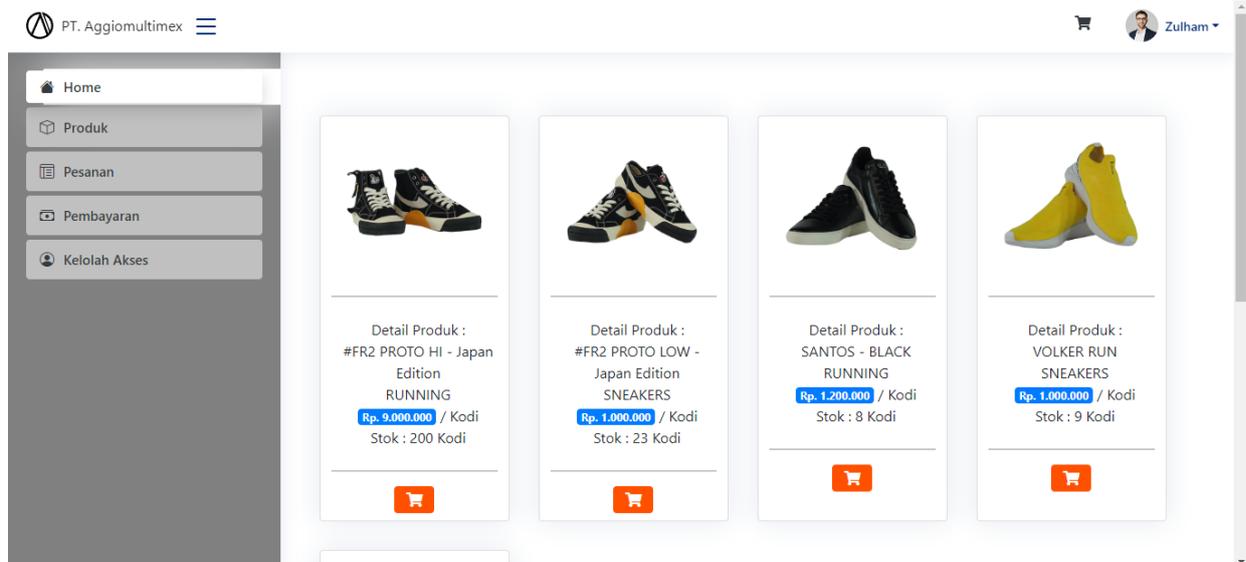
More settings >

Save Cancel

Gambar 15 Cetak Invoice

6. Antarmuka Home Admin

Tidak jauh beda dengan halaman Home pengguna yang menampilkan Produk pada halaman awal, dan bisa melakukan pembelian barang secara langsung, seperti pada Gambar 16.

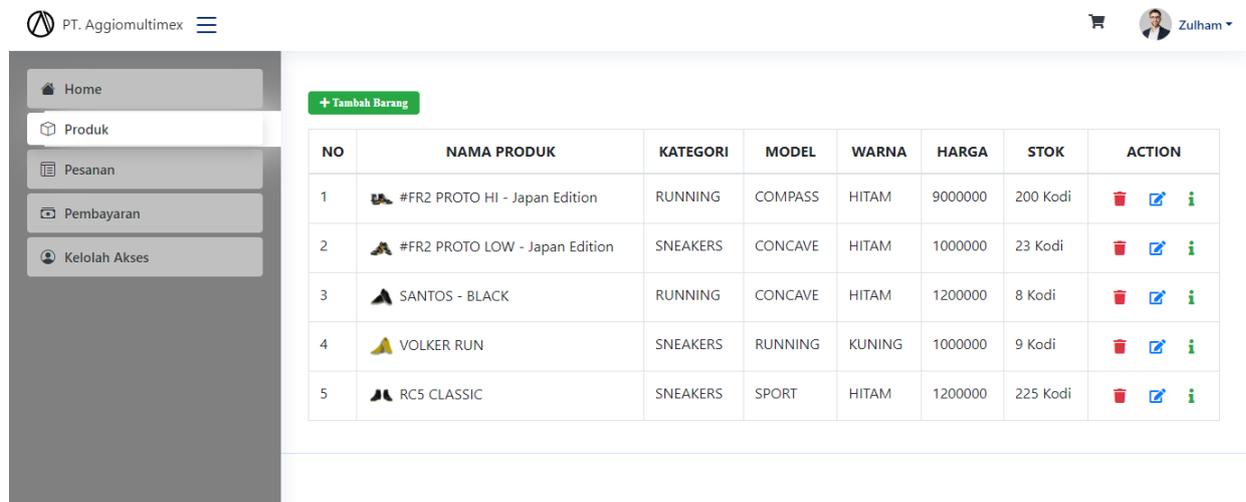


Gambar 16 Antarmuka Halaman Home Admin

Apabila pengguna datang langsung ke lokasi untuk melakukan pemesanan, bisa dilakukan pemesanan secara langsung pada halaman home.

7. Antarmuka Produk

Pada halaman Produk, Admin bisa melakukan penambahan stok barang, penambahan jenis barang baru, dan delete barang yang sudah tidak ada pada perusahaan. Seperti pada Gambar 17.



Gambar 17 Halaman Produk

Pada tombol tambahkan, Admin bisa melakukan penambahan stok barang sesuai yang ingin dilakukan update barangnya. Dan bisa melakukan edit barang setelah tombol edit ditekan.

Form edit barang seperti pada Gambar 18.

PT. Aggionmultimex

Home

Produk

Pesanan

Pembayaran

Kelolah Akses

UKURAN: 42

KATEGORI: RUNNING

WARNA: HITAM

HARGA: 9000000

JUMLAH (Kodi): Null Tambah Stok

200

KETERANGAN: Testing ss

Kembali Perbarui

Gambar 18 Edit Barang

8. Antarmuka Pesanan

Data pesanan akan otomatis muncul pada admin di menu Data Pesanan, sehingga admin bisa melakukan proses packing barang dengan cepat sesuai pesanan, seperti pada Gambar 19.

PT. Aggionmultimex

Home

Produk

Pesanan

Pembayaran

Kelolah Akses

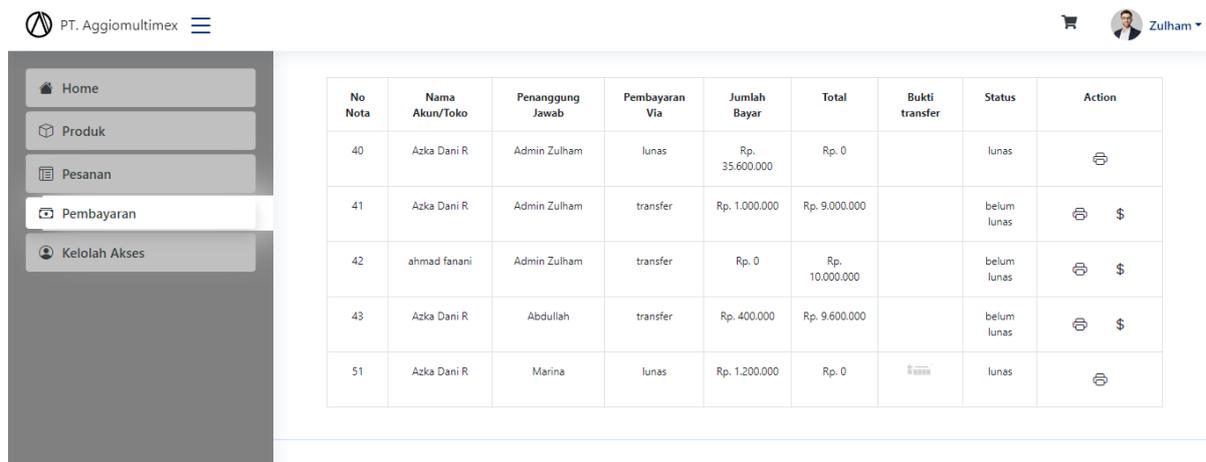
No Nota	Nama Akun/Toko	Penanggung Jawab	Telp	Tanggal Pemesanan	Status	Action
40	Azka Dani R.	Admin Zulham	112121	09-06-2023	Delivered	
41	Azka Dani R.	Admin Zulham	112121	09-06-2023	On Progress	
42	ahmad fanani	Admin Zulham	09887887287	09-06-2023	On Progress	
43	Azka Dani R.	Abdullah	112121	09-06-2023	On Progress	
51	Azka Dani R.	Marina	112121	09-06-2023	Lunas & On Progress	

Gambar 19 Data Pesanan

Pesanan yang sudah masuk bisa langsung dilakukan konfirmasi ke nomor telp tertera oleh admin, dan packing barang apabila semua persyaratan sudah sesuai dengan ketentuan perusahaan.

9. Antarmuka Pembayaran

Setiap transaksi data pembayaran dari pelanggan akan dicatat pada menu Pembayaran, transaksi bisa terlihat secara realtime, seperti pada Gambar 20.



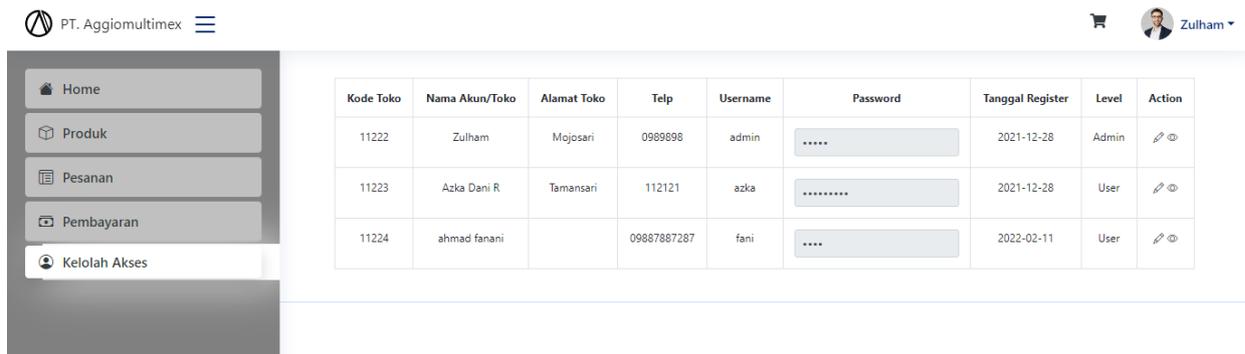
No Nota	Nama Akun/Toko	Penanggung Jawab	Pembayaran Via	Jumlah Bayar	Total	Bukti transfer	Status	Action
40	Azka Dani R	Admin Zulham	lunas	Rp. 35.600.000	Rp. 0		lunas	
41	Azka Dani R	Admin Zulham	transfer	Rp. 1.000.000	Rp. 9.000.000		belum lunas	\$
42	ahmad fanani	Admin Zulham	transfer	Rp. 0	Rp. 10.000.000		belum lunas	\$
43	Azka Dani R	Abdullah	transfer	Rp. 400.000	Rp. 9.600.000		belum lunas	\$
51	Azka Dani R	Marina	lunas	Rp. 1.200.000	Rp. 0		lunas	

Gambar 20 Data Pembayaran

Apabila pembayaran sudah dilakukan, maka admin diharuskan melakukan konfirmasi bahwa pembayaran sudah lunas, sehingga barang siap untuk dikirim. Dan bisa melakukan cetak invoice pada tombol printer.

10. Antarmuka Kelolah User

Admin bisa melakukan pemantauan user melalui menu Kelolah Akses, pada halaman tersebut admin harus melakukan aproval terlebih dahulu terhadap pengguna baru, aproval tersebut dilakukan setelah melakukan konfirmasi ke user bersangkutan, seperti pada Gambar 21.



Kode Toko	Nama Akun/Toko	Alamat Toko	Telp	Username	Password	Tanggal Register	Level	Action
11222	Zulham	Mojosari	0989898	admin	2021-12-28	Admin	
11223	Azka Dani R	Tamansari	112121	azka	2021-12-28	User	
11224	ahmad fanani		09887887287	fani	2022-02-11	User	

Gambar 21 Kelolah User

B. Pengujian Sistem

Untuk melakukan uji konsistensi antara fungsi input dan output, digunakan uji Black Box. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah sistem berjalan sebagaimana mestinya. Hasil pengujian Black Box ditunjukkan pada Tabel 1 :

Tabel 1. Pengujian Black Box

No	Rencana Proses	Hasil yang diterapkan	Hasil
1	Tombol <i>Register</i>	Data Tersimpan	Valid
2	Tombol <i>Login</i>	Tampil halaman utama	Valid
3	Tombol Menu	menggunakan halaman yang sesuai dengan menu yang baru saja ditekan	Valid
4	Tombol Detail Barang pada halaman utama pengguna	Halaman muncul sesuai detail barang yang ditekan	Valid
5	Tombol Beli pada halaman utama pengguna	Data masuk ke keranjang pesanan	Valid
6	Tombol Barang Baru	tampil form tambah barang	Valid
7	Tombol edit Barang	Tampil form edit barang	Valid

8	Tombol <i>Delete</i> barang	Data Terhapus	Valid
9	Tombol <i>Progres Packing</i>	Tampil tombol warna hijau	Valid
10	Tombol Lunas?	Data Tersimpan	Valid
11	Tombol <i>View Password</i>	Password bisa terlihat	Valid
12	Tombol Edit Akun	Keluar pop up Form edit akun	Valid

IV. SIMPULAN

Sistem aplikasi berbasis website yang telah dikembangkan dapat memenuhi seluruh kebutuhan fungsional perusahaan dengan baik, khususnya pada PT. Aggionmultimex dengan sangat efektif, dan fitur-fitur yang digunakan saat ini sudah cukup untuk perusahaan itu sendiri. Rekomendasi penyempurnaan sistem di masa yang akan datang berupa fitur pembayaran yang masih belum otomatis verifikasi apabila sudah dilakukan pembayaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya kepada kita semua serta tidak lupa juga sholawat serta salam ditujukan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang senantiasa membebaskan kita dari kegelapan dan menuntun kita di jalan yang di ridhai Allah SWT. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen penguji yang telah memberikan penulis saran dan masukan untuk skripsi dan artikel ini. Tidak lupa juga ucapan terimakasih saya tujukan kepada keluarga saya dan teman teman saya, serta kepada rekan rekan di PT Aggionmultimex International Group yang telah memberikan izin dalam penelitian ini, membantu melengkapi informasi, memberikan data serta saran dan masukan dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] H. S. Wahyudi and M. P. Sukmasari, "Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat," *J. Anal. Sociol.*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.20961/jas.v3i1.17444.
- [2] G. S. Mahendra, P. Gede, and S. Cipta Nugraha, "Pelatihan Perangkat Desa Dalam Penggunaan Sistem Pengaduan Online Berbasis Web (Ec-Resolver) Untuk Menuju Desa Digital," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 5, no. 3, pp. 918–929, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4993>
- [3] J. Dipati, U. No, K. Cobleng, and K. Bandung, "KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PUBLIKASI DIGITAL PADA USAHA KULINER BERMODAL SEDERHANA KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika," vol. 10, no. 1, 2021.
- [4] P. Gede, S. Cipta Nugraha, I. Putu, Y. Indrawan, I. Kadek, and A. Asmarajaya, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar)," *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2022.
- [5] Rosa A.s And M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Ed. Revisi. Bandung: Informatika, 2018.
- [6] N. Nurmalarasi, S. Mayanti, S. Dewi Ayu Safitri, and M. Kamal Reza, "Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–67, 2021, doi: 10.31294/justian.v2i02.999.
- [7] J. O. Sembiring and P. Sorang, "Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Barang pada Pinter Kreatif Berbasis Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 2, no. 2, pp. 69–75, 2017.
- [8] C. Koswoyo and M. S. Mauludin, "Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web di CV Deqiko I.D.E Cemerlang," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, p. 37, 2021, doi: 10.36499/jinrpl.v3i1.4034.
- [9] V. Ristiani, E. H. Hermaliani, and D. Y. Utami, "Sistem Informasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua OSIS Di SMK Strada II Jakarta," *Inf. Manag. Educ. Profesionals*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2019.

10. [10] D. Sukrianto, "Penerapan teknologi barcode pada pengolahan data pembayaran sumbangan pembinaan Pendidikan (SPP)," *Intra-Tech*, vol. 1, no. 2, pp. 18–27, 2017, [Online]. Available: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/8>
11. [11] B. A. Herlambang and V. A. V. Setyawati, "Perancangan Data Flow Diagram Sistem Pakar Penentuan Kebutuhan Gizi bagi Individu Normal Berbasis Web," *J. Inform. UPGRIS*, vol. 1, pp. 78–85, 2015.
12. [12] A. A. Arwaz, T. Kusumawijaya, R. Putra, K. Putra, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Pemenang Tender Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 4, p. 130, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3708.
13. [13] D. Debiyanti, S. Sutrisna, B. Budrio, A. K. Kamal, and Y. Yulianti, "Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 162, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5446.