



Artikel

# Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis *Web* Pada Toko Bangunan Daerah Tigaraksa Menggunakan Metode *User Acceptance Testing*

Dede Kurniawan<sup>1</sup>, Verri Kuswanto<sup>2</sup>, Alexius Hendra Gunawan<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup> Universitas Buddhi Dharma, Sistem Informasi, Banten, Indonesia

## SUBMISSION TRACK

Recieved: Jan 22, 2023  
 Final Revision: March 12, 2023  
 Available Online: March 24, 2023

## KEYWORD

*E-Commerce*, Toko Bangunan, Tigaraksa, *Rapid Application Development*, *User Acceptance Testing*

## KORESPONDENSI

Phone: 081287867980  
 E-mail: [dedekur13@gmail.com](mailto:dedekur13@gmail.com)  
[verrikus02@gmail.com](mailto:verrikus02@gmail.com)  
[alexius.hendra@ubd.ac.id](mailto:alexius.hendra@ubd.ac.id)

## A B S T R A C T

Di zaman sekarang ini, masih banyak usaha menengah seperti toko bangunan yang masih belum menggunakan teknologi, sehingga menyebabkan kecilnya cakupan pemasaran dan penjualan produk dari toko bangunan itu sendiri. Untuk menaikkan cakupan wilayah pemasaran dan penjualan, salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi internet yang cocok diterapkan pada toko bangunan. Membangun toko membutuhkan sistem informasi penjualan *online* yang berguna bagi pemilik toko dan calon pembeli. Oleh karena itu, dibuatlah suatu sistem informasi penjualan yang tersedia kapan saja, di mana saja tanpa batas waktu dan wilayah, yang disebut dengan *e-commerce*. Metodologi tahapan pengembangan perangkat lunak yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD). *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode yang terfokus untuk mengembangkan perangkat lunak dengan cepat, dengan melakukan pengulangan juga pada umpan balik yang juga diulang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan calon pembeli dalam melakukan pembelian dan dapat membantu pemilik toko bangunan dalam menjual barangnya. *User Acceptance Testing* (UAT) adalah proses verifikasi untuk memastikan apakah penyelesaian yang dibuat dalam sistem cocok untuk pengguna. Berdasarkan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) yang telah dilakukan terhadap 30 responden, menunjukkan hasil bahwa kepuasan yang di berikan dari penggunaan *website* ini adalah 85,3%.

## PENGANTAR

Di departemen teknologi dan informasi, peningkatan sumber daya manusia

berlangsung sangat cepat. Selain itu, dengan berkembangnya teknologi informasi, internet menjadi dapat saling mendukung dan melahirkan konsep teknologi informasi. Hasil

dari perkembangan teknologi informasi dan pengetahuan menjadi semakin beragam dalam berbagai aspek kehidupan kita. Manusia dapat menyadari kebaikan menjadi nyata. Teknologi kalkulator merupakan hasil teknologi dan ilmu pengetahuan di bidang informasi. Kehadiran komputer di tengah kehidupan masyarakat kini sangat dibutuhkan bahkan kecanduan.

Komputer dapat dengan lancar melakukan tugas yang membutuhkan kecepatan, akurasi serta efisiensi, waktu dan biaya. Menurut Robert H. Blissmer mendefinisikan komputer merupakan perangkat elektronik yang bisa melakukan berbagai macam tugas tugas diantaranya adalah menerima, mengikuti instruksi, menyimpan perintah, memproses hasil, dan mengeluarkan dalam bentuk informasi. Sedangkan dalam bidang usaha perkembangan teknologi sangat berperan penting dan dapat memberikan dampak yang berarti pada sistem yang bekerja pada bidang usaha tertentu khususnya pada penjualan [1].

Pada zaman sekarang, masih ada banyak perusahaan atau usaha yang masih belum menggunakan teknologi, sehingga menyebabkan kecilnya cakupan dari pemasaran dan penjualan produk dari usaha itu sendiri. Sebuah hal yang dapat menaikkan cakupan daerah pemasaran dan penjualan dapat dengan menggunakan teknologi internet yang dimana hal ini cocok diterapkan pada toko bangunan. Dengan adanya teknologi internet banyak orang dari berbagai daerah dapat terhubung dengan mudah dan cepat. Internet sendiri adalah kumpulan-kumpulan jaringan global yang satu sama lain saling terhubung untuk media penyampaian informasi dengan seperangkat protokol Internet juga merupakan jaringan antara manusia dan informasi, sehingga sangat dapat memungkinkan untuk menggunakan internet sebagai media berbisnis dan menjalankan suatu usaha. *E-commerce* adalah media yang digunakan untuk melakukan transaksi yang meliputi penjualan, pembelian dan pembayaran secara elektronik dengan menggunakan jaringan internet.

Menurut Munawan *E-Commerce* memiliki arti yaitu proses bisnis yang menggunakan teknologi elektronik untuk menghubungkan pelaku bisnis, konsumen dan masyarakat umum untuk bertukar dan menjual barang, jasa dan informasi dalam bentuk elektronik. Sedangkan menurut Vermaat *E-Commerce* merupakan setiap transaksi komersial yang terjadi melalui jaringan elektronik, contohnya melalui Internet. Secara umum, Internet merupakan sistem global jaringan komputer yang terhubung satu sama lain menggunakan kebijakan *Internet Protocol Suite* (TCP/IP), melayani jutaan pengguna di seluruh dunia. Ini merupakan jaringan jutaan jaringan swasta, publik, universitas, perusahaan dan pemerintah, mulai dari lokal hingga global yang terhubung dengan berbagai kode teknologi jaringan elektronik, nirkabel, dan optik [2].

## I. METHODS

### 1.1 *E-Commerce*

E-commerce adalah istilah yang umumnya digunakan atau didengar sehubungan dengan internet saat ini, di mana tidak ada yang tahu definisi rinci tentang e-commerce. Di bawah ini terdapat definisi e-commerce menurut para ahli :

Nugroho menyatakan bahwa : E-commerce adalah suatu layanan internet yang difungsikan untuk melakukan kegiatan jual-beli secara online. E-commerce juga sudah banyak merubah proses dari kegiatan jual-beli. Biasanya dalam sebuah kegiatan jual-beli dimana penjual dan pembeli bertemu, jika menggunakan e-commerce maka penjual dan pembeli tidak perlu bertemu dikarenakan penjual dan pembeli dapat melakukan interaksi melalui internet maupun melakukan komunikasi dengan menggunakan chatting ataupun dengan menggunakan telepon [3].

Maka dengan itu dapat ditarik kesimpulan bahwa electronic commerce adalah proses jual beli produk atau jasa antara penjual dan pembeli dengan menggunakan Internet, perdagangan individu yang menggunakan

internet untuk bertukar media antara barang atau jasa antara agen dan agen lainnya.

### 1.2 Sistem Informasi

Dalam buku “Pengantar Sistem Informasi”. Sistem informasi adalah suatu campuran teratur antara berbagai macam orang, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan untuk berkomunikasi dan sumber daya data yang menyatukan, mengubah, dan kemudian informasi tersebut akan disebarluaskan ke dalam suatu organisasi [4].

Dalam buku Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML menurut Yakub, sistem informasi merupakan sekumpulan berbagai macam komponen dalam sebuah instansi yang berkaitan dengan proses pembuatan aliran informasi [5].

Sutabri menjelaskan bahwa sistem informasi sebagai sebuah sistem di dalam suatu lembaga yang menggabungkan kepribadian manajerial untuk operasi bisnis sehari-hari yang mendukung fungsi operasional lembaga dengan kegiatan strategis lembaga yang memungkinkan penyajian laporan yang diperlukan oleh pihak luar kepada orang-orang tertentu.

Menurut Nugroho ada berbagai jenis sistem informasi yang terdiri dari *Transaction Processing System (TPS)*, *Office Automation System (OAS)* dan *Knowledge Work System (KWS)*, Sistem Informasi Manajemen (SIM), *Decision Support System (DSS)*, Sistem Pakar dan Kecerdasan Buatan, *Group Decision Support System (GDSS)* dan *Computer Supported Collaboration Work System (CWSWS)*, dan *Executive Support System (ESS)* [6].

Dalam buku “Pengantar Sistem Informasi” sistem informasi tersusun atas berbagai macam komponen diantaranya adalah komponen masukan, komponen model, komponen keluaran, komponen teknologi, komponen basis data, dan komponen control [7].

### 1.3 Bahan Bangunan

Bahan bangunan merupakan bahan yang digunakan untuk membuat barang bangunan atau bahan yang di dalam arti luas dapat memberikan berbagai macam sifat tertentu di dalam teknik bangunan.

Bahan bangunan merupakan keseluruhan dari berbagai macam bahan yang difungsikan baik untuk bahan dasar maupun bahan penolong yang dibutuhkan agar dapat digunakan untuk membangun sebuah bangunan tertentu.

Bahan bangunan tersebut contohnya adalah jenis-jenis kayu dan bambu yang kemudian diolah menjadi : plywood gedek, papan jati, dan lain sebagainya. Bahan-bahan lainnya seperti dari bahan galian contohnya adalah tanah liat, batu kapur, tras, dan lain sebagainya.

Berbagai macam bahan bangunan lainnya yang terbuat dari logam contohnya adalah besi, besi konstruksi, paku, lembaran seng, dan lain sebagainya. Berbagai macam barang bangunan yang dapat memberikan sifat tertentu dan suara seperti lantai karet, lembaran asbes, dan lain sebagainya. Ada juga cat-cat yang memiliki kegunaan untuk memberikan warna dan memberikan perlindungan [8].

### 1.4 User Acceptance Testing

*User Acceptance Testing*, merupakan proses verifikasi yang solusinya dibuat dalam sistem untuk para pengguna. Proses ini sangat berbeda dengan pengujian sistem yang ada, memastikan software tidak mengalami lag atau crash dan harus sesuai dengan permintaan client atau pengguna.

UAT menggunakan data yang berkesinambungan antara use case, yang satu dengan yang lainnya. UAT umumnya dilakukan oleh client yang sebagai pengguna akhir, yang semestinya tidak berfokus pada suatu identifikasi masalah sederhana seperti kesalahan ejaan, maupun di catat oleh showstopper, crash pada perangkat lunak [9].

Untuk menghitung nilai kepuasan pengguna digunakan rumus sebagai berikut :

$$Y = \left( \frac{\sum nP}{nT} \right) \times 100\% \dots \dots (1)$$

Keterangan :

Y = Persentase Nilai

$\sum nP$  = Jumlah Nilai Jawaban

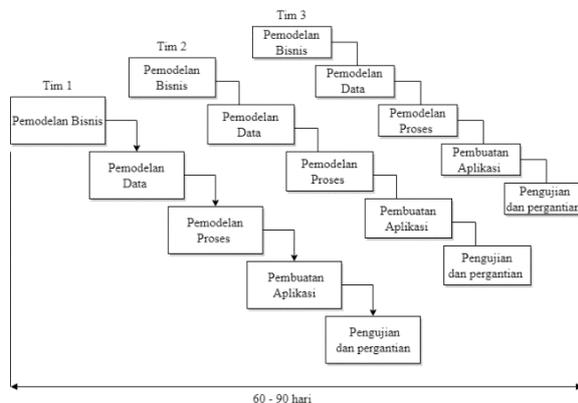
nT = Nilai Tertinggi

**Tabel 1. Bobot Kriteria**

Pilih	Keterangan	Bobot	Nilai
A	Sangat baik	5	81%-100%
B	Baik	4	81%-100%
C	Baik	3	41%-60%
D	Cukup	2	41%-60%
E	Buruk	1	0%-20%

**1.5 Rapid Application Development**

Rapid Application Development (RAD) merupakan model proses untuk mengembangkan perangkat lunak yang memiliki sifat *incremental* dan utamanya digunakan untuk waktu pengerjaan dalam jangka yang singkat [10].



**Gambar 1 : Ilustrasi Model RAD**

**a Pemodelan Bisnis**

Pemodelan dilakukan untuk membuat model fungsi bisnis, informasi apa yang perlu dibuat, siapa yang perlu membuat informasi, bagaimana informasi mengalir, dan proses

yang memiliki kaitan dengan informasi, mengkaji sesuatu. Pada fase ini penulis telah menyatukan berbagai macam bahan dan juga melakukan kegiatan untuk mengamati kebutuhan perangkat lunak dengan basis *website* jika dibandingkan dengan perangkat lunak dengan basis *desktop*. Informasi itu akan dianalisis untuk kemudian didapatkan spesifikasi dari sistem.

**b Pemodelan Data**

Melakukan pemodelan terhadap data apa saja yang diperlukan dengan berdasar kepada pemodelan bisnis dan menyatakan berbagai macam atribut dan juga dengan hubungannya dengan berbagai macam data lainnya. Pada fase ini, penulis memakai ERD dan LRS untuk memodelkan *database* sehingga atribut dan hubungan data yang diinginkan dapat dipahami.

**c Pemodelan Proses**

Menerapkan fungsi dari bisnis yang telah dijabarkan yang berkaitan dengan penerapan data. Pada fase ini penulis memakai use case untuk mengidentifikasi proses bisnis dan *activity diagram* untuk memodelkan sebuah proses bisnis.

**d Pembuatan Aplikasi**

Berlaku untuk memodelkan proses dan data dalam sebuah program. Model RAD sangat merekomendasikan penggunaan komponen yang ada sedapat mungkin. Pada proses ini, penulis membangun program dengan memakai bahasa pemrograman PHP, HTML dan CSS dan dihasilkan sesuai dengan desain yang dirancang.

**e Pengujian dan pergantian**

Uji berbagai komponen yang dibangun. Setelah pengujian selesai, tim pengembangan komponen dapat lanjut menuju proses berikutnya untuk mengembangkan komponen selanjutnya. Fase ini menggunakan pengujian *black box* untuk menguji apakah dapat berjalan dengan sukses.

**1.6 Black Box Testing**

Menurut Rosa dan Salahuddin “Black box testing adalah pengujian sebuah perangkat lunak yang dilihat dari sisi spesifikasi fungsional dan tidak dilakukan pengujian

terhadap kode program dan desain perangkat lunak” [11].

Menurut Rizky “Black box testing yaitu suatu tipe pengujian yang melakukan pengujian dari sebuah perangkat lunak tanpa mengetahui kinerja internalnya” [12].

### **1.7 Laravel**

Menurut Imroatun Nurul Jannah “Laravel merupakan kerangka kerja (framework) dari perangkat lunak web yang berdasar kepada PHP yang sumbernya terbuka (open source), dan memakai konsep Model-View-Controller (MVC) [13].

Menurut Naista menjabarkan yaitu framework adalah konstruksi konseptual dasar yang dipakai untuk mencari solusi atau memecahkan masalah yang bersifat kompleks. Menggunakan framework ini membuat pembuatan situs web lebih cepat dan lebih mudah untuk dimodifikasi [14].

### **1.8 Ganctchart**

Menurut Herry Grantt Gantchart adalah satu dari metode untuk menjadwalkan pekerjaan untuk proyek khusus dengan memberikan gambaran mengenai prediksi waktu untuk masing-masing pekerjaan dalam proses produksi [15].

Gantchart adalah satu dari metode dalam menjadwalkan sebuah proyek. Metode ini memakai tampilan yang hampir sama dengan jadwal umum yang biasanya ada.

### **1.9 PHP**

Menurut Abdulloh, PHP atau Hypertext Preprocessor adalah pemrograman sisi server, juga diartikan sebagai bahasa pemrograman yang diolah dari sudut pandang server. Kegunaan utama dari PHP untuk membuat website yaitu agar dapat melakukan pemrosesan data pada basis data. Data website akan diinput ke dalam basis data, diubah, dihapus dan juga ditampilkan kepada website yang telah diatur oleh PHP [16].

Supono dan Putratama menyatakan yaitu “PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)

merupakan bahasa pemrograman yang dipakai untuk mengubah baris kode program menjadi kode mesin yang bisa dipahami komputer, berdasarkan basis sisi server yang dapat ditambahkan ke HTML” [17].

Solichin berpendapat yaitu “PHP adalah bahasa pemrograman yang memiliki basis kepada web yang dibuat oleh seseorang yang mengembangkan web untuk pengembang web. PHP adalah bahasa pemrograman yang biasa dipakai pada segi server web [18].

### **1.10 HTML**

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa dasar untuk membuat suatu web. HTML memakai tanda (Mark) yang digunakan untuk membuat tanda pada berbagai macam bagian daripada teks. HTML didefinisikan sebagai bahasa dasar dikarenakan untuk membangun sebuah web, tampilan web akan terasa sepi jika kita hanya memakai HTML [19].

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa pemrograman dasar yang dipakai untuk memproses kerja website. Namun, HTML hanya dapat digunakan sebatas untuk membuat website statis (website yang tidak dapat melakukan interaksi dengan penggunaannya). Biasanya, HTML dicampur dengan menggunakan bahasa pemrograman web yang lain [20].

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan jikalau Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa pemrograman yang dipakai pada dokumen dari web atau bahasa standar yang dipakai guna melakukan penyebaran informasi pada web dan menampilkan halaman web dimana saja kita berada dan juga memiliki sifat statis.

### **1.11 CSS**

Menurut Sibero menjelaskan yaitu “cascading style sheets “ mempunyai pengertian sebagai gaya untuk merapikan halaman yang memiliki tingkat, untuk semua elemen yang diformat, memiliki elemen turunan, dan diformat, elemen turunan yang

dimiliki oleh elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induk” [21].

Menurut Sukamto CSS (Cascading Style Sheets) merupakan "sebuah Bahasa style sheet yang dipakai guna membuat pengaturan terhadap tampilan dari sebuah dokumen yang ditulis menggunakan bahasa markup" [22].

Menurut Abdulloh CSS menggunakan skrip yang dipakai untuk membuat pengaturan mengenai preferensi desain situs web. CSS dapat memberikan pengaturan yang lebih lengkap untuk struktur situs web yang ditulis dalam HTML, sehingga lebih elegan dan bersih [23].

### 1.12 WEBSITE

Menurut Gregorius website merupakan sekumpulan dari halaman website yang saling berkaitan dan saling berhubungan. Website tersusun atas sekumpulan halaman yang disebut homepage [24].

Dalam buku Pemrograman Web Dasar jenis web ditentukan dalam dua hal yaitu ada web statis dan juga web dinamis. Web statis merupakan jenis web yang berisikan informasi yang memiliki sifat statis atau tetap. Sedangkan untuk web dinamis merupakan jenis web dimana web tersebut tidak hanya berisikan informasi saja, namun juga dapat melakukan interaksi dengan penggunanya [25].

## II. PEMBAHASAN

### 2.1 Perhitungan Kuesioner :

Perhitungan kepuasan user yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Data Jawaban**

No	Pertanyaan	Nilai					Respon
		A	B	C	D	E	
1	Apakah tampilan pada sistem ini sudah <i>user friendly</i> ?	1 4	1 4	1	1	0	30

2	Apakah menu yang disediakan sudah lengkap?	1 1	1 5	3	1	0	30
3	Apakah anda setuju dengan tataletak menu yang disusun?	7	1 6	6	1	0	30
4	Apakah menu pada sistem ini mudah digunakan?	1 6	1 1	3	0	0	30
5	Apakah tampilan profile pada sistem ini sudah menarik?	1 2	1 3	4	0	1	30
6	Apakah sistem ini membantu anda dalam menemukan bahan bangunan yang anda perlukan?	1 5	1 1	4	0	0	30
7	Apakah proses pembelian mudah dimengerti?	1 4	1 3	2	1	0	30
8	Apakah sistem ini mempermudah	1 3	1 2	5	0	0	30

	dalam pembelian dan penjualan bahan bangunan?							
9	Apakah dengan adanya daftar penjualan dan daftar pembelian bermanfaat?	1 4	1 4	2	0	0		30
10	Apakah proses <i>Create, Read, Update, dan Delete</i> dalam sistem ini mudah digunakan?	1 3	1 2	5	0	0		30
11	Apakah dengan adanya detail produk membantu dalam menemukan produk yang pas?	1 4	1 2	3	1	0		30
12	Apakah sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan?	9	1 6	4	1	0		30
13	Apakah aplikasi ini nyaman	1 3	1 1	5	0	1		30

	digunakan?						
14	Apakah sistem ini sudah sesuai dengan harapan anda?	1 3	1 4	2	0	1	30
15	Apakah sistem ini sudah memuaskan?	1 3	1 4	2	1	0	30

**Tabel 3. Hasil Pembobotan**

N O	Pertanyaan	Nilai					Responde n
		A X 5	B X 4	C X 3	D X 2	E X 1	
1	Apakah tampilan pada sistem ini sudah <i>user friendly</i> ?	70	56	3	2	0	134
2	Apakah menu yang disediakan sudah lengkap?	55	60	9	2	0	126
3	Apakah anda setuju dengan tataletak menu yang disusun?	35	64	18	2	0	119
4	Apakah menu	80	44	9	0	0	133

	menu pada sistem ini mudah digunakan?						
5	Apakah tampilan profile pada sistem ini sudah menarik?	60	52	12	0	1	125
6	Apakah sistem ini membantu anda dalam menemukan bahan bangunan yang anda perlukan?	75	44	12	0	0	131
7	Apakah proses pembelian mudah dimengerti?	70	52	6	2	0	130
8	Apakah sistem ini mempermudah dalam	65	48	15	0	0	128
	pembelian dan penjualan bahan bangunan?						
9	Apakah dengan adanya daftar penjualan dan daftar pembelian bermanfaat?	70	56	6	0	0	132
10	Apakah proses <i>Create, Read, Update</i> , dan <i>Delete</i> dalam sistem ini mudah digunakan?	65	48	15	0	0	128
11	Apakah dengan adanya detail produk membantu dalam menemukan produk yang pas?	70	48	9	2	0	129

1 2	Apakah sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan?	45	6 4	12	2	0	123
1 3	Apakah aplikasi ini nyaman digunakan?	65	4 4	15	0	1	125
1 4	Apakah sistem ini sudah sesuai dengan harapan anda?	65	5 6	6	0	1	128
1 5	Apakah sistem ini sudah memuaskan?	65	5 6	6	2	0	129
Total Pembobotan							1819

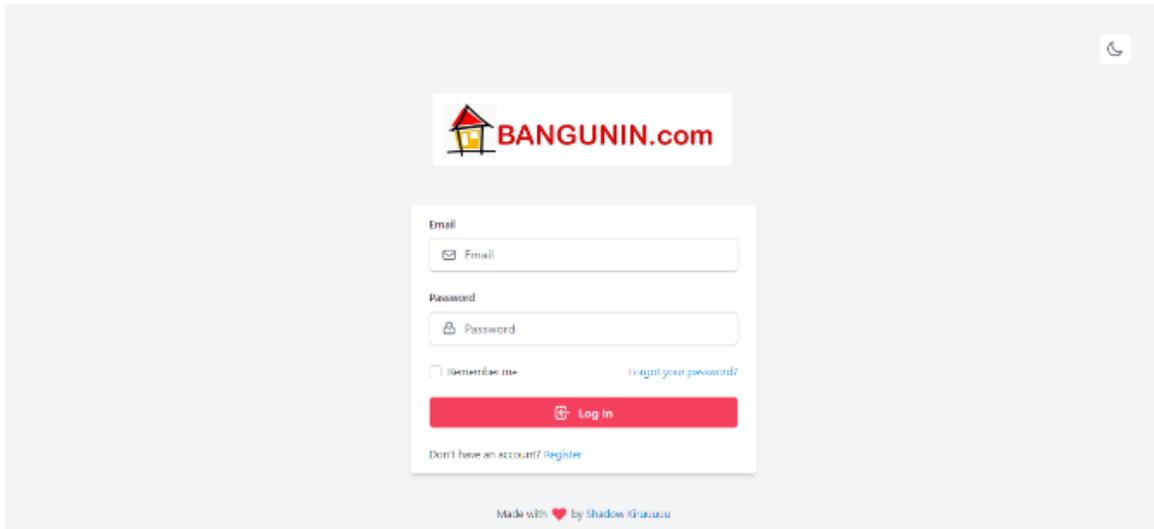
**Tabel 4. Perhitungan**

No	Bobot	Nilai Rata-Rata		Persentase	
1	134	134 / 30	4,47	4,47 / 5 *	89,3%
2	126	126 / 30	4,20	4,20 / 5 *	84,0%
3	119	119 / 30	3,97	3,97 / 5 *	79,3%

4	133	133 / 30	4,43	4,43 / 5 *	88,7%
5	125	125 / 30	4,17	4,17 / 5 *	83,3%
6	131	131 / 30	4,37	4,37 / 5 *	87,3%
7	130	130 / 30	4,33	4,33 / 5 *	86,7%
8	128	128 / 30	4,27	4,27 / 5 *	85,3%
9	132	132 / 30	4,40	4,40 / 5 *	88,0%
10	128	128 / 30	4,27	4,27 / 5 *	85,3%
11	129	129 / 30	4,30	4,30 / 5 *	86,0%
12	123	123 / 30	4,10	4,10 / 5 *	82,0%
13	125	125 / 30	4,17	4,17 / 5 *	83,3%
14	128	128 / 30	4,27	4,27 / 5 *	85,3%
15	129	129 / 30	4,30	4,30 / 5 *	86,0%
Nilai Rata-Rata Persentase					85,3%

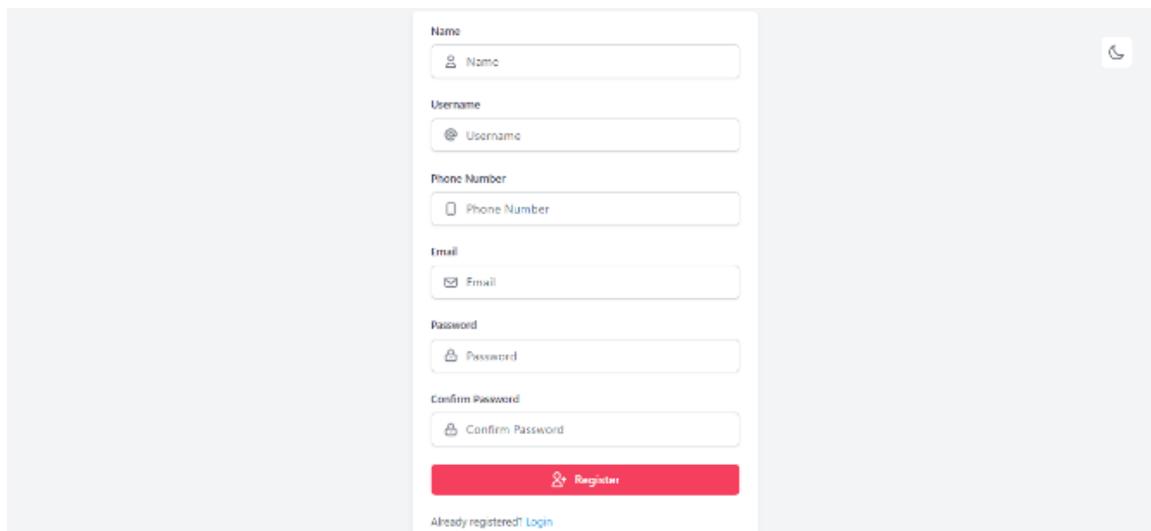
Setelah selesai melakukan perhitungan diatas langkah terakhir adalah menentukan nilai rata-rata berdasarkan kepuasan setiap user berdasarkan data diatas didapatkan bahwa 85.3% adalah nilai rata-rata kepuasan dari user yang telah di isi. Maka dari itu berdasarkan pehitungan diatas sistem ini diterima oleh user dengan presentasi yang cukup tinggi.

## 2.2 Tampilan Program:



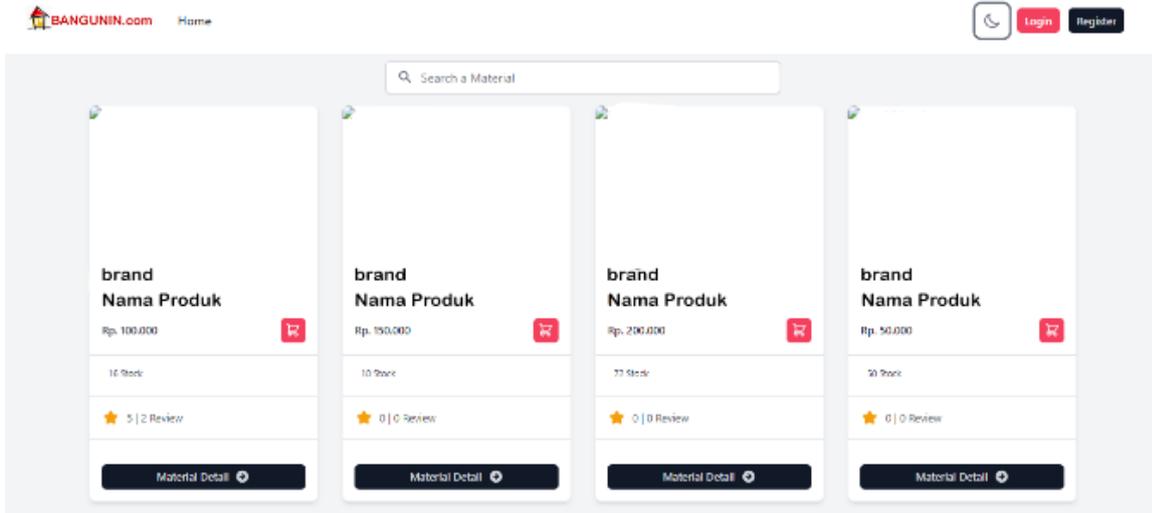
**Gambar 2 : Halaman Login**

Halaman ini digunakan untuk masuk ke dalam sistem atau beralih ke halaman pendaftaran oleh *user, seluler, dan amin*.



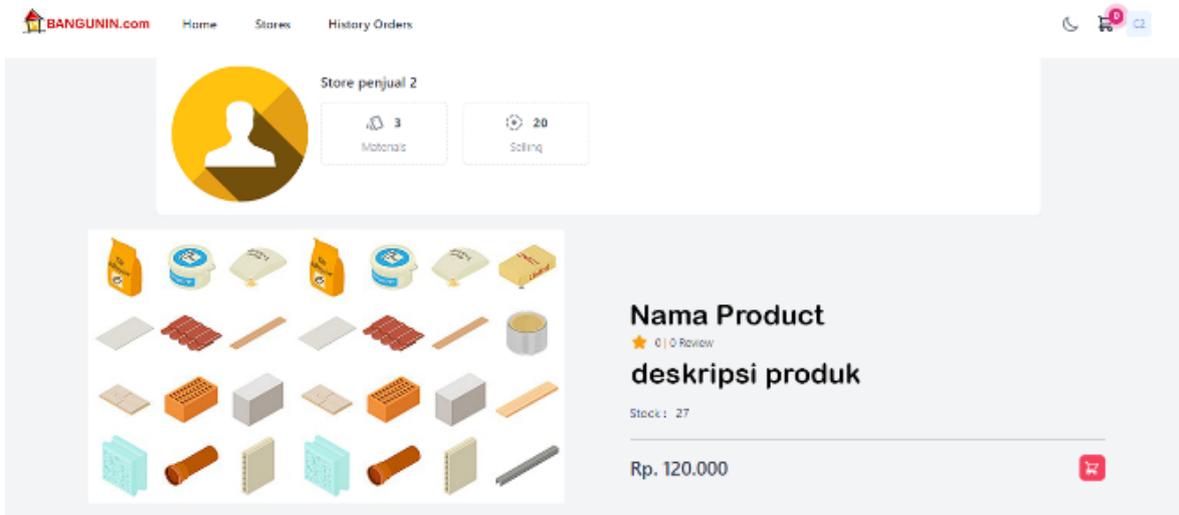
**Gambar 3 : Halaman Register**

Halaman ini digunakan untuk mendaftarkan diri sebagai user yang akan di gunakan untuk berbelanja atau membuka toko di dalam sistem yang saya buat.



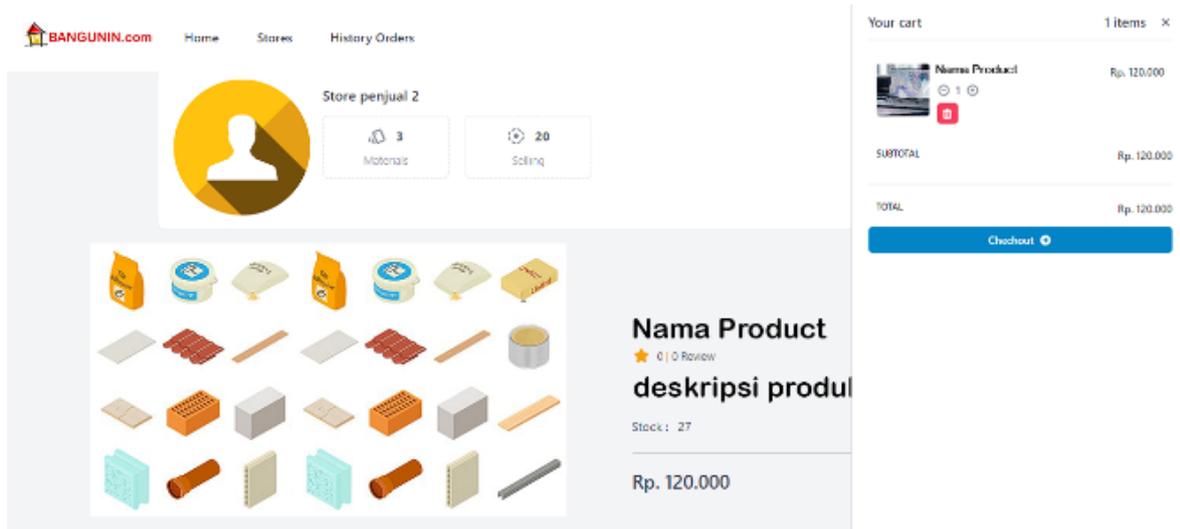
**Gambar 4 : Halaman Index**

halaman dashboard ini ketika berhasil *login* dengan akun dibuat dan dapat digunakan untuk melihat daftar produk atau barang yang di jual.



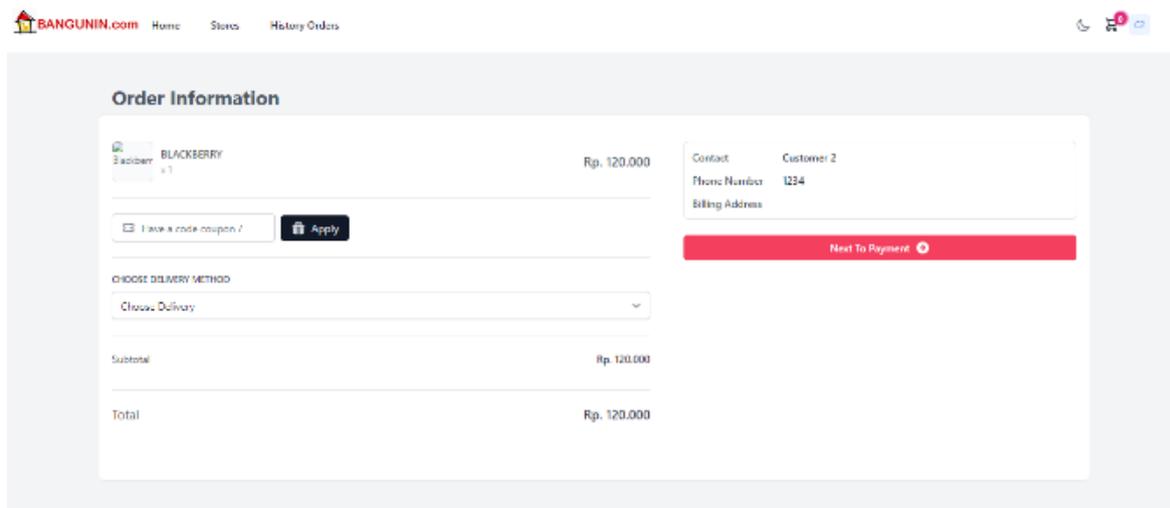
**Gambar 5 : Halaman Detail Produk**

Halaman ini berisi detail tentang produk yang dijual dan bisa di gunakan untuk memasukan barang ke dalam keranjang belanja .



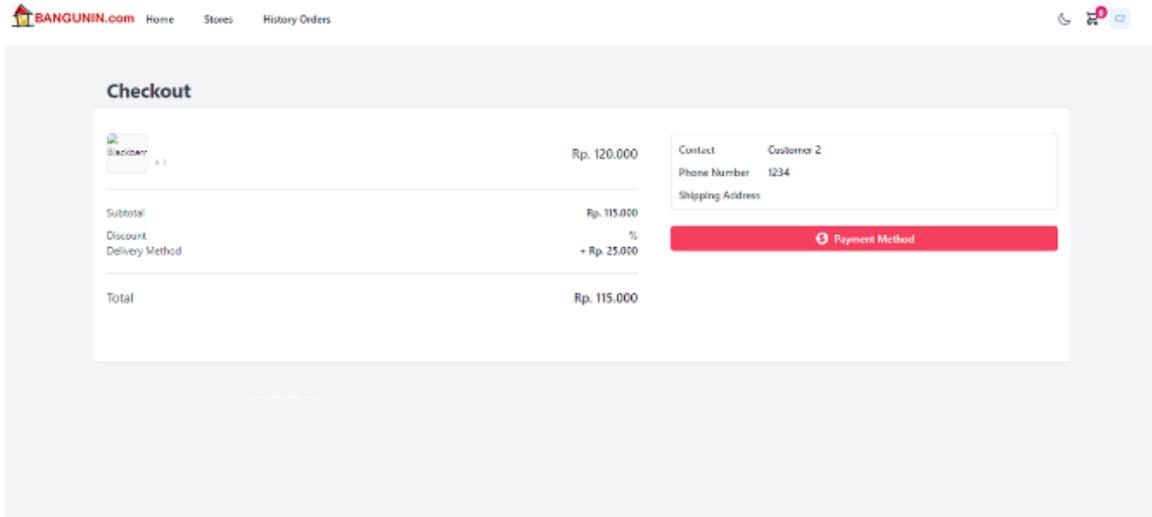
**Gambar 6 : Halaman Cart**

Halaman ini akan berisi detail produk yang sudah dimasukkan kedalam keranjang belanja dan dapat melakukan *checkout*.



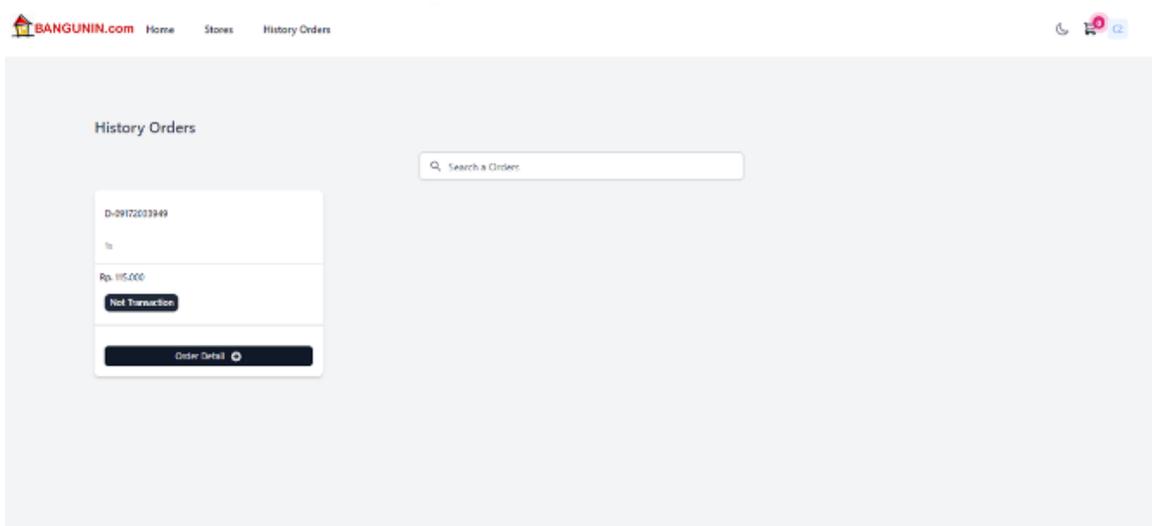
**Gambar 7 : Halaman Review Cart**

Halaman ini berisi detail produk dan digunakan untuk memakai kupon, memilih pengiriman dan memilih metode pembayaran yang akan di gunakan dalam pembelian produk yang di pilih.



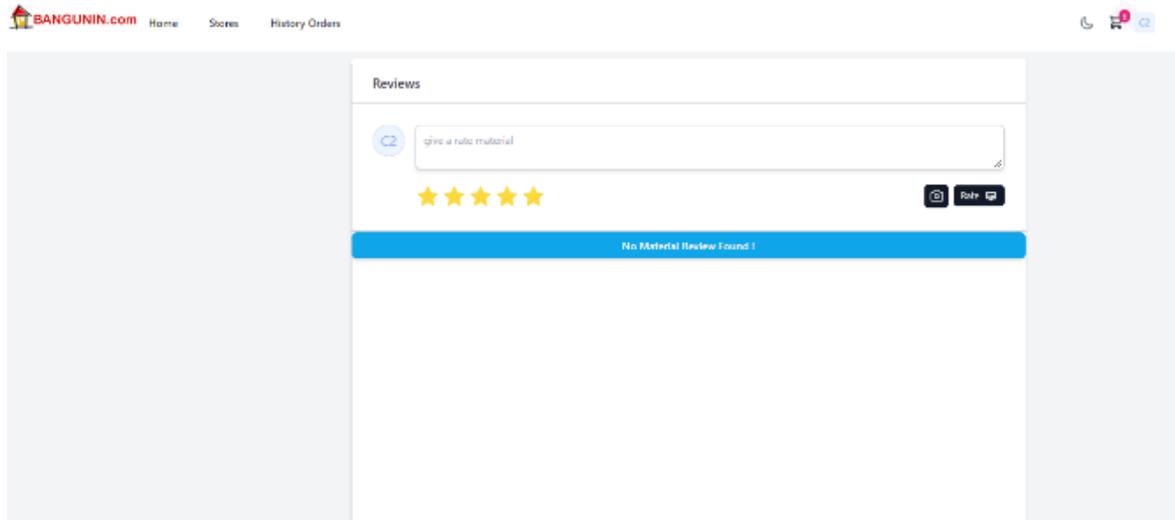
**Gambar 8 : Halaman Checkout**

Halaman ini berisi informasi produk, kupon, pengiriman dan digunakan untuk melakukan pembayaran dengan metode pembayaran yang sudah di pilih.



**Gambar 9 : Halaman History Pembelian**

Halaman ini berisi daftar pembelian yang sedang dan sudah dilakukan.



**Gambar 10 : Halaman *Rating***

Halaman ini digunakan untuk memberi *rating* pada produk yang sudah di beli.

### **III. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian serta analisa mengenai sistem penjualan pada beberapa toko bangunan di daerah Tigaraksa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Sistem penjualan yang di rancang dapat mempermudah calon pembeli dalam melakukan pembelian; Sistem yang dirancang dapat membantu pemilik toko bangunan dalam menjualkan barangnya; Dengan menggunakan metode pengujian UAT maka didapatkan hasil bahwa sistem diterima dengan baik oleh para user dengan rata-rata persentase 85.3%.

## REFERENCES

- [1] I. C. Anwar, "Definisi Komputer Menurut Para Ahli: Sanders hingga Blissmer," *tirto.id*, 2021. <https://tirto.id/definisi-komputer-menurut-para-ahli-sanders-hingga-blissmer-gc94>.
- [2] M. Riadi, "Perdagangan Elektronik (E-Commerce)," *KajianPustaka*, 2013. <https://www.kajianpustaka.com/2013/04/perdagangan-elektronik-e-commerce.html>.
- [3] Adi Sulisty Nugroho, *E-Commerce Teori dan Implementasi*, no. 9. Ekuilibra, 2016.
- [4] Elisabet Yunaeti Anggraeni, *Pengantar Sistem Informasi - Google Books*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017.
- [5] O. Muhamad Muslihudin, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan... - Google Books*. Penerbit Andi, 2016.
- [6] Acai Sudirman *et al.*, *Sistem Informasi Manajemen - Google Books*. 2020.
- [7] Elisabet Yunaeti Anggraeni, *Pengantar Sistem Informasi*, 1st ed., vol. 150, no. 1. Yogyakarta: Andi, 2017.
- [8] N. Panenngi, Pertiwi, *Ilmu Bahan Bangunan*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2018.
- [9] M. D. A. L. Ayunda, "Panduan Dokumen User Acceptance Test (UAT)," 2017, [Online]. Available: <https://dac.telkomuniversity.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/PAKA06A-Panduan-User-Acceptance-Test-UAT-20170410.pdf>.
- [10] G. B. A. L. Oky Irnawati, "Metode Rapid Application Development (RAD) pada Perancangan Website Inventory PT. SARANA ABADI MAKMUR BERSAMA (S.A.M.B) JAKARTA," *Evolusi J. Sains dan Manaj.*, vol. 6, no. 2, pp. 12–18, Sep. 2018, doi: 10.31294/evolusi.v6i2.4414.
- [11] R. A. S. . M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung, 2014.
- [12] Soetam Rizky Wicaksono, *Rekayasa Perangkat Lunak - Soetam Rizky Wicaksono - Google Buku*. Seribu Bintang, 2017.
- [13] R. G. R. Imroatun Nurul Jannah, *Play with Laravel - UDACODING Seri 1*. UDACODING, 2021.
- [14] D. Naista, *Codeigniter Vs Laravel Kasus Membuat Website Pencari Kerja*. Lokomedia, 2017.
- [15] J. M. (Thomson), *Pengantar Bisnis 1 (ed. 4) HVS*. Penerbit Salemba.
- [16] Rohi Abdulloh, *Easy & Simple - Web Programming - Google Books*. Elex Media Komputindo, 2016.
- [17] S. & V. Putratama, *Pemogramam Web dengan PHP dan Framework Codeigniter*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2018.
- [18] A. Solichin, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL - Achmad Solichin - Google Buku*, no. June. Penerbit Budi Luhur, 2016.
- [19] R. R. Rerung, *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish, 2018.
- [20] Wardana, *Aplikasi Website Profesional dengan PHP dan jQuery*. PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [21] A. F. K. Sibero, *Lokasi: Web Programming Power Pack*. Mediakom, 2013.
- [22] S. Sukamto, "SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SEKOLAH BERBASIS WEB," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. XII, no. 2, 2016.
- [23] Rohi Abdulloh. (2016). *Easy & Simple - Web Programming - Google Books*. Elex Media Komputindo. [https://www.google.co.id/books/edition/Easy\\_Simple\\_Web\\_Programming/E4tKDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Easy_Simple_Web_Programming/E4tKDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- [24] Harmayani Harmayani, Durahman Marpaung, Amir Hamzah, Neni Mulyani, and Jeperson Hutahaean, "E-Commerce: Suatu Pengantar Bisnis Digital - Google Books," *Yayasan Kita Menulis*, Jul. 14, 2020.

[https://www.google.co.id/books/edition/E\\_Commerce\\_Suatu\\_Pengantar\\_Bisnis\\_Digita/DLjwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/E_Commerce_Suatu_Pengantar_Bisnis_Digita/DLjwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0) (accessed Dec. 03, 2021).

- [25] S. S. Tonni Limbong, *Pemrograman Web Dasar - Google Books*. Yayasan Kita Menulis, 2021.

### **BIOGRAPHY**

**Dede Kurniawan** adalah seorang mahasiswa dari Universitas Buddhi Dharma, dari Program Studi Sistem Informasi.

**Verri Kuswanto** adalah Dosen dari Universitas Buddhi Dharma Fakultas Sains dan Teknologi. Beliau memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dari STMIK Budhi pada tahun 2012. Dan melanjutkan Magister Manajemen Sistem Informasi (M.M.S.I) Program Pascasarjana di Universitas Bina Nusantara pada tahun 2014.

**Alexius Hendra Gunawan** adalah Dosen Tetap Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Buddhi Dharma Fakultas Sains dan Teknologi.