

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Pt Banteng Merah Indonesia Berbasis Web

¹Harun Arrasyid, ²Dikdik Permana Wigandi
^{1,2}Universitas Nusa Mandiri
Jakarta, Indonesia

¹harunarrasyid6@gmail.com, ²dikdik.dkn@nusamandiri.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 25/04/2024

Diterima : 30/04/2024

Dipublikasi : 30/04/2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merespons tantangan yang berkaitan dengan efisiensi operasional dan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan yang dihadapi oleh PT. Banteng Merah Indonesia di tengah era digital yang terus berkembang. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan sistem pemesanan merchandise berbasis web, dengan menggunakan metode pengembangan waterfall. Latar belakang permasalahan menyoroti ketidaksesuaian sistem pemesanan manual dengan harapan pelanggan akan pengalaman belanja yang lebih modern dan efisien. Dengan adanya keterbatasan dalam proses manual yang cenderung lambat dan rentan terhadap kesalahan, penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan sistem pemesanan berbasis web yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan dengan lebih mudah dan cepat. Melalui implementasi hasil penelitian ini, berhasil terbukti bahwa efisiensi operasional perusahaan meningkat secara signifikan, kesalahan dalam proses berkurang, dan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan menjadi lebih baik. Sebagai hasilnya, pelanggan kini dapat menikmati pengalaman belanja yang lebih baik melalui platform online yang responsif dan efisien. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan kinerja perusahaan dalam menghadapi persaingan di pasar digital yang semakin kompleks, tetapi juga memperkuat hubungan dengan pelanggan dan adaptabilitasnya di era digital. Dengan solusi ini, PT. Banteng Merah Indonesia dapat memperkuat posisinya di pasar dan memperluas jangkauannya kepada pelanggan potensial yang lebih luas. Dalam kesimpulannya, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam meningkatkan kinerja perusahaan secara keseluruhan, tetapi juga menciptakan nilai tambah dalam meningkatkan pengalaman pelanggan serta menyesuaikan diri dengan dinamika pasar yang terus berubah di era digital. Dengan demikian, implementasi sistem pemesanan berbasis web ini telah membuktikan diri sebagai langkah strategis yang penting bagi PT. Banteng Merah Indonesia dalam mencapai kesuksesan jangka panjangnya.

Kata Kunci: Toko online, PT. Banteng Merah Indonesia, Website

I. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi kekuatan pendorong utama perubahan dalam berbagai sektor bisnis, termasuk industri penjualan pakaian. PT Banteng Merah Indonesia, sebagai salah satu pemain utama dalam industri ini, dihadapkan pada tekanan untuk mengikuti arus perkembangan teknologi dalam mengelola operasionalnya. Meskipun industri fashion telah berkembang pesat, namun PT Banteng Merah Indonesia masih mengandalkan sistem pemesanan merchandise yang manual, yang mengakibatkan kendala-kendala signifikan dalam hal efisiensi dan daya saing perusahaan. Keterlambatan dalam proses, potensi kesalahan penginputan data, dan kurangnya responsivitas terhadap dinamika pasar menjadi tantangan kritis yang harus diatasi agar perusahaan tetap relevan dan dapat memenuhi harapan pelanggan.

Proses manual yang masih mendominasi saat ini tidak lagi sejalan dengan ekspektasi pelanggan yang semakin tinggi terhadap pengalaman belanja yang efisien dan modern. Di era di mana kecepatan dan keterjangkauan menjadi faktor utama, sistem informasi penjualan yang terkini dan terotomatisasi menjadi suatu keharusan. PT Banteng Merah Indonesia harus segera merespons perubahan ini dengan merancang dan mengimplementasikan solusi yang mampu meningkatkan efisiensi operasional serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik kepada pelanggan.

Dalam masalah ini, perlu ditekankan bahwa PT Banteng Merah Indonesia saat ini hanya mengandalkan WhatsApp sebagai *platform* untuk melakukan pesanan dan pembayaran. Meskipun WhatsApp memiliki kegunaan yang luas, namun kebutuhan untuk lebih mengintegrasikan proses ini dengan solusi berbasis *web* dapat membawa manfaat signifikan dalam hal pelacakan pesanan, manajemen katalog, dan pengalaman pelanggan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan mengatasi permasalahan tersebut, dengan fokus pada pengembangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis *web* yang dapat mengoptimalkan proses pesanan dan pembayaran secara menyeluruh.

II. STUDI LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Identifikasi masalah meliputi kurangnya media informasi bagi konsumen, kurangnya kemudahan pengecekan produk di toko, dan kesulitan konsumen mencari harga dan produk sesuai kriteria. Metode penelitian melibatkan observasi, wawancara, dan studi pustaka dengan model *waterfall*. Hasilnya adalah aplikasi toko *online* dengan fungsi untuk user umum, anggota, dan *administrator*, dengan implementasi halaman kunci seperti *login*, menu, halaman pengunjung, *registrasi*, *home*, dan keranjang belanja. Kesimpulannya, aplikasi ini membantu dalam pemasaran dan penjualan produk, disarankan untuk menambah opsi pembayaran menggunakan kartu kredit. (Mustofa & Mutmainah, 2017)

Identifikasi masalah mencakup manajemen pemasaran produk yang masih manual, kurangnya sistem informasi promosi elektronik, dan kekurangan keamanan serta opsi pembayaran. Metode penelitian melibatkan analisis masalah melalui wawancara, pengamatan, dan analisis sistem yang sedang berjalan. Fokus penelitian adalah perancangan dan implementasi sistem *e-commerce* di toko *online* Importir Tas Batam. Kesimpulan menunjukkan bahwa sistem ini dapat memperluas pemasaran produk, dengan saran untuk pengembangan sistem dan peningkatan keamanan. Harapannya, implementasi *e-commerce* dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pemasaran serta memperluas jangkauan pasar. (Fadlilah, 2020).

Website ini dirancang untuk memungkinkan pelanggan melihat informasi produk, bertransaksi, dan berinteraksi melalui fitur *chatting*. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi dapat berjalan dengan baik di Google Chrome dan Mozilla Firefox, mempermudah pelanggan berbelanja dan pihak toko mengelola data produk dan transaksi. Penelitian menyoroti keterbatasan pemasaran tradisional bagi toko *offline* dan manfaat kehadiran *online*, fokus pada pentingnya mengembangkan *website* toko *online* yang memfasilitasi pelanggan dan kompatibilitas aplikasi dengan browser populer. Menggunakan pendekatan pengembangan *waterfall*, hasilnya adalah aplikasi web toko *online* dengan informasi stok *real-time*, laporan penjualan, dan fungsi promosi produk. Artikel juga membahas tinjauan literatur dan landasan teoritis seperti penjualan *online*, *World Wide Web*, internet, PHP, dan XAMPP. (Susilo, Kurniati, & Kasmawi, 2018).

Merancang aplikasi toko *online* Calgan MWS berbasis Mobile Web dengan menggunakan *Framework Codeigniter*. Tujuannya adalah memfasilitasi pengguna perangkat smartphone spesifikasi rendah dalam berbelanja *online* serta menyederhanakan tugas admin dalam mengelola toko online. Metode penelitian yang diterapkan adalah SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan PHP, *Codeigniter Framework*, *Mobile JQuery*, dan MySQL. Masalah yang diidentifikasi meliputi kesulitan pengguna smartphone spesifikasi rendah dalam berbelanja *online* dan kesulitan admin toko dalam mengelola pesanan dan inventaris. Hasilnya adalah aplikasi toko *online* Calgan MWS berbasis *Mobile Web* dengan *Codeigniter*, memudahkan pengguna dan admin dalam pesanan dan pengelolaan barang. Kesimpulan penelitian ini memberikan saran untuk

pengembangan aplikasi lebih lanjut. (Prasetyo & Syaifulloh, 2018).

Masalah yang diidentifikasi adalah penggunaan sistem penjualan buku secara manual oleh Toko Buku Pintar, yang mengakibatkan penurunan penjualan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang *website E-Commerce* untuk meningkatkan omset dan target penjualan. Metode penelitian meliputi analisis sistem yang berjalan, perancangan sistem informasi yang diusulkan, dan pengujian hasil sistem. Kesimpulan penelitian ini menyoroti pentingnya perancangan *website E-Commerce* untuk meningkatkan pelayanan dan mempermudah pencarian informasi buku. *E-commerce* menjadi pilihan utama bagi pengguna yang mencari kemudahan, dan perancangan yang baik dapat membangun kepercayaan konsumen pada sistem tersebut. (Mulyani & Hutahaean, 2020).

Sistem ini ditujukan untuk mempermudah penjualan dan peninjauan produk tanpa perlu kunjungan ke toko fisik. Penelitian mengidentifikasi dua masalah utama, kebutuhan akan sistem informasi toko *online* untuk penjualan produk tanpa kunjungan fisik, dan perlunya adaptasi bisnis ke arah *e-commerce*. Metode penelitian mencakup penggunaan RAD untuk pengembangan sistem yang cepat dan iteratif, serta *framework* Laravel. Kesimpulan menunjukkan bahwa rancangan sistem ini memiliki potensi mengubah struktur penjualan online dengan fitur-fitur seperti *dashboard*, kategori produk, daftar produk, transaksi, dan daftar pengguna. (Prawito & Rahadi, 2020).

Proses penelitian melibatkan identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem informasi penjualan, dan pembuatan laporan. Dua masalah utama yang diidentifikasi adalah perlunya sistem informasi penjualan untuk memfasilitasi pelanggan melakukan transaksi di luar toko, dan kebutuhan akan pencatatan yang rapi untuk administrasi penjualan. Metode *waterfall* digunakan dalam penelitian ini, meliputi identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem informasi penjualan, dan penyusunan laporan. Hasilnya adalah perancangan sistem informasi penjualan toko online Galeri Nada berbasis web yang mempermudah pelanggan dalam transaksi dan pencatatan yang teratur. Penelitian ini juga mencakup *use case*, *Entity Relationship Diagram*, dan *database diagram* toko *online* "Galeri Nada", serta implementasi sistem yang memberikan manfaat seperti meningkatkan pemasaran dan promosi, menyimpan data secara aman, dan meningkatkan transaksi penjualan. Referensi dalam penelitian mencakup berbagai makalah dan artikel terkait sistem informasi *web* dan *e-commerce*. (Yudianto, Firdaus, Susanto, & Herlambang, 2022).

Pemanfaatan *framework* Laravel dalam pengembangan aplikasi toko *online* *New Trend* di Baturetno. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengulas kelebihan dan kekurangan penggunaan Laravel serta memberikan pemahaman tentang metode dan alat yang terlibat dalam proses pengembangan aplikasi toko *online* tersebut. Metode penelitian meliputi wawancara, observasi, dan studi pustaka untuk mengumpulkan data. Proses perancangan basis data menggunakan *Entity Relational Diagram* (ERD), sedangkan desain sistem mengandalkan *Entity Relational Model* (ERM) dengan *Diagram Flow Diagram* (DFD) Level 0, Level 1, dan Level 2. Penelitian ini mengidentifikasi kelebihan Laravel seperti fungsi autentikasi, koneksi basis data bawaan, dan kode yang lebih singkat, namun juga mencatat kekurangan dalam pengaturan default data dan pengelolaan file/folder. Penelitian ini memberikan saran bagi peneliti dan pengembang aplikasi untuk pengembangan lebih lanjut. (Widhi, Sutanta, & Nurnawati, 2019).

Fokus pada pengembangan aplikasi toko bunga berbasis web dengan metode *Waterfall* untuk pengembangan sistem dan metode PIECES untuk menganalisis respons pengguna. Metode *Waterfall* digunakan dalam pengembangan sistem, sementara PIECES digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dalam kategori performa, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan layanan. Penelitian ini juga mengadopsi *framework Bootstrap* untuk desain tampilan yang responsif. Hasil analisis menunjukkan kepuasan responden dalam berbagai kategori. Artikel ini mencantumkan referensi dari jurnal InfoTekJar, JURIKOM, Aksara Public, dan IJCIT, menyoroti pendekatan berbasis penelitian dalam pengembangan aplikasi toko bunga berbasis *web*. (Tono & Agung Triayudi, 2022).

Implementasi aplikasi toko *online* GANGER untuk pendaur ulang sampah berbasis *web* di Tasikmalaya serta pengaruh Sistem Informasi/Teknologi Informasi (SI/TI) terhadap kinerja bisnis dan kontribusi bagi organisasi dalam memilih langkah strategis. Masalah yang diidentifikasi

termasuk pengelolaan sampah yang berdampak pada lingkungan, masalah ekonomi, ketidakseimbangan lapangan kerja, kualitas SDM rendah, dan kecenderungan malas dalam bekerja di masyarakat. Metode pengembangan sistem informasi berbasis web menggunakan pendekatan *Unified Modeling Language (UML)* dan konsep *Software Development Life Cycle (SDLC)* untuk rekayasa perangkat lunak. Tahapan pengabdian mencakup pendahuluan, pengumpulan data dan informasi, analisis, konklusi, serta perancangan sistem informasi. Hasil penelitian ini adalah aplikasi toko online GANGER sebagai sistem informasi bank sampah berbasis web di Tasikmalaya, yang berfungsi sebagai kontrol terhadap mitra bank sampah, terintegrasi dalam pelaporan dan proses bisnis unit usaha. Metodologi penelitian mencakup pendahuluan, analisis, perancangan, implementasi, uji coba, evaluasi, dan diseminasi. Aplikasi ini tidak hanya menjual dan membeli sampah serta barang bekas, tetapi juga memberikan informasi tentang sampah dan daur ulang. (Rachman, Dewi, & Ramdani, 2020)

Toko Online

Toko *online*, atau yang sering disebut sebagai *e-commerce*, merupakan suatu bentuk bisnis yang melakukan kegiatan jual-beli secara online melalui internet. Toko *online* memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan transaksi, memilih produk, dan melakukan pembayaran tanpa harus datang secara fisik ke tempat penjualan melalui transfer bank ke rekening toko. Dengan pertumbuhan teknologi, toko *online* telah menjadi salah satu model bisnis yang populer dan efisien.

PHP

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, yang merupakan bahasa pemrograman yang dikhususkan untuk pengembangan web. PHP berjalan di sisi *server*, artinya kode PHP dijalankan pada *server web* sebelum halaman web dikirimkan ke browser pengguna. Keunggulan utama PHP terletak pada kemampuannya untuk menyisipkan kode PHP langsung ke dalam HTML, memungkinkan pengembang untuk membuat halaman *web* yang dinamis dan responsif.

Backend

Backend merupakan bagian dari suatu aplikasi *web* yang tidak terlihat oleh pengguna dan berjalan di sisi *server*. *Backend* bertanggung jawab untuk pemrosesan data, logika aplikasi, dan berbagai operasi yang tidak terkait langsung dengan antarmuka pengguna. Pada umumnya, *backend* terdiri dari *server*, basis data, dan aplikasi *server-side*.

Use Case Diagram

Use Case Diagram atau diagram *use case* merupakan permodelan untuk perilaku (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Diagram ini membantu dalam memahami fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Activity diagram membantu dalam memvisualisasikan langkah-langkah konkret dalam suatu proses atau aktivitas. (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. *Class diagram* membantu dalam merancang struktur kelas dan hubungan antar kelas dalam suatu sistem. (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan perilaku objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Diagram ini membantu dalam memahami urutan interaksi antar objek dalam suatu skenario. (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

Entity Relationship Diagram

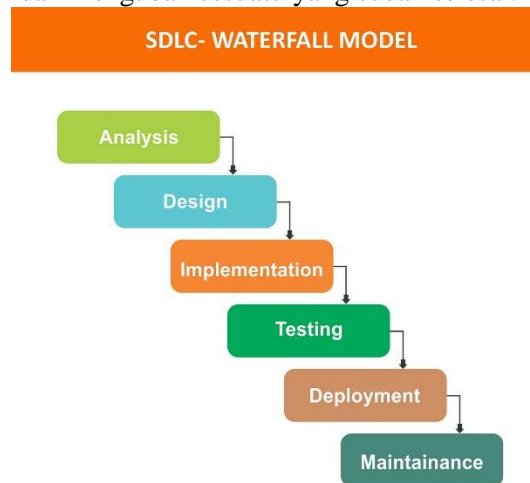
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Dapat disimpulkan bahwa *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan teknik penggambaran model jaringan suatu basis data dengan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak dengan menggunakan notasi dan

simbol.(Ladjamudin, 2013).

III. METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan mengambil pendekatan *waterfall*. SDLC adalah rangkaian proses yang digunakan dalam pengembangan sistem perangkat lunak, sedangkan pendekatan *waterfall* adalah salah satu pendekatan tertua dan paling linear dalam SDLC.

Dalam pendekatan *waterfall*, proses pengembangan sistem dilakukan secara berurutan dan linear, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, kemudian desain, implementasi, pengujian, dan terakhir adalah pemeliharaan. Setiap tahap harus selesai sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dan perubahan pada tahap yang sudah selesai harus dihindari atau minimal karena sulit untuk kembali dan mengubah sesuatu yang sudah selesai.



Gambar 1 Metode *Waterfall*
Sumber Gambar : (Ersandi, 2019)

Pengumpulan Data

Data yang digunakan diperoleh dari PT. Banteng Merah Indonesia dengan format data .jpg dan .docx dengan jumlah 10 data. Pada data ini terdapat gambar barang, nama barang, harga barang dan stok barang.

Planning

Dalam analisis kebutuhan ini, kami menganalisis sistem online dari sisi pengguna dan administrator. Dalam hal ini, pada halaman *front-end*, pengguna terlebih dahulu membuka *website*, setelah membuka *website*, memesan pelajaran *online* yang diinginkan dan memasukkan data pesanan ke keranjang sampai dengan pembayaran. Selanjutnya pada halaman admin memungkinkan pengguna untuk melakukan proses penambahan produk yang nantinya akan ditampilkan pada halaman pengguna, serta mengelola data anggota termasuk data anggota. Administrator juga dapat mengelola detail pesanan yang dilakukan oleh pengguna.

Design

Pada desain rancangan basis data menggunakan ERD, sedangkan diagram yang digunakan untuk pembuatan sistem yaitu menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*. Desain perancangan website menggunakan bahasa pemrograman PHP yang diintegrasikan ke basis data MySQL.

Coding

Pada tahap ini, menggunakan pemrograman terstruktur dengan penggunaan *text editor* visual studio *code* untuk bahasa pemrograman PHP.

Testing

Sebelum melakukan publikasi, dilakukan testing terhadap sistem yang dirancang melalui *localhost web server*. Dalam konteks ini menggunakan web server yang disediakan oleh *software*

XAMPP. Hal ini dilakukan untuk melihat sistem sebagai evaluasi terakhir sebelum dilakukan implementasi *online server domain* dan *hosting*. Pada tahap *testing*, digunakan metode *blackbox testing* untuk melihat sistem apakah masih terdapat *error* pada saat input data, update data, hapus data, *login user* dan *administrastor* maupun sampai dengan transaksi.

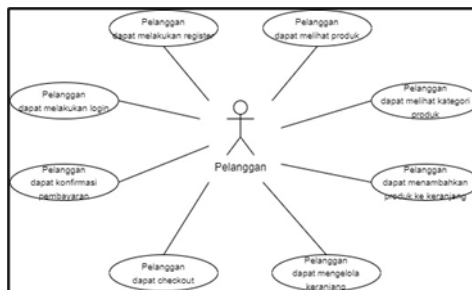
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman 12 Bold)

(Times New Roman 11) Hasil disajikan secara sistematis, ditulis tanpa sub-bab, dan ditulis lengkap terlebih dahulu, kemudian penulis menulis hasil pembahasan. Hasil narasi berisi informasi yang diambil dari data tidak menceritakan apa adanya, tetapi menceritakan makna dari data atau informasi tersebut. Untuk keperluan klarifikasi informasi, penulis dapat menambahkan tabel, gambar, dll. Selain itu, hasil tersebut juga menyajikan item-item yang tercantum dalam tujuan penelitian atau hasil pengujian hipotesis yang diajukan beserta setiap langkah yang dilakukan untuk pengujian seperti tertulis pada bagian metode.

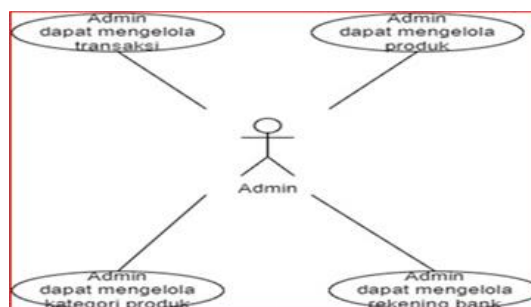
Pembahasan mengemukakan interpretasi hasil, pengembangan argumen dengan mengaitkan hasil, teori, dan pendapat, termasuk perbandingan dengan hasil penelitian sebelumnya. Penting juga untuk meningkatkan kemungkinan hasil penelitiannya memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Bagian ini tidak menulis ulang data hasil penelitian.

Planning

Dalam tahap perencanaan pengembangan sistem informasi penjualan pakaian, spesifikasi kebutuhan sistem dari dua pemangku kepentingan utama telah diidentifikasi. Untuk pengguna (pelanggan), fungsi-fungsi yang telah ditetapkan meliputi kemampuan login, registrasi, penjelajahan produk dan kategori, manajemen keranjang, *checkout*, serta konfirmasi pembayaran. Sedangkan untuk *administrator*, fungsi-fungsi mencakup manajemen transaksi, produk, kategori produk, dan rekening bank. Dengan memperinci kebutuhan ini, diharapkan pengembangan sistem dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna serta administrator. Langkah selanjutnya akan melibatkan perancangan sistem yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan ini, sehingga dapat memastikan bahwa sistem yang dikembangkan berfungsi secara optimal sesuai dengan tujuannya.



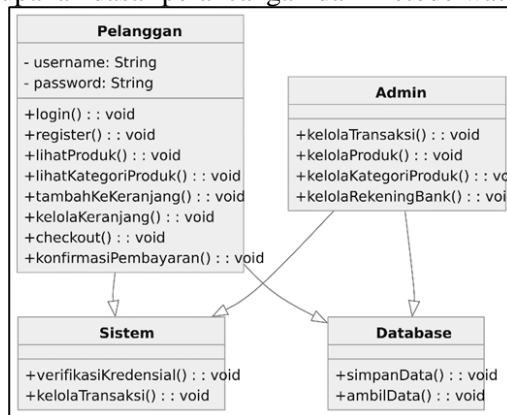
Gambar 2 Use Case Pelanggan
 Sumber : Penelitian



Gambar 3 Use Case Admin
 Sumber : Penelitian

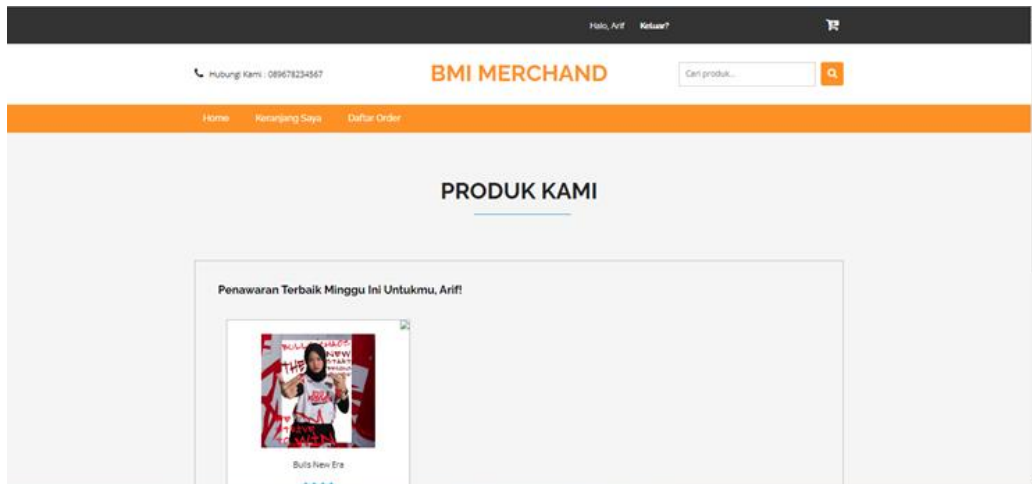
Design

Hasil dalam perancangan desain yang digunakan, diwakilkan dengan perancangan class diagram, yang dimana merupakan dasar perancangan dari metode waterfall.

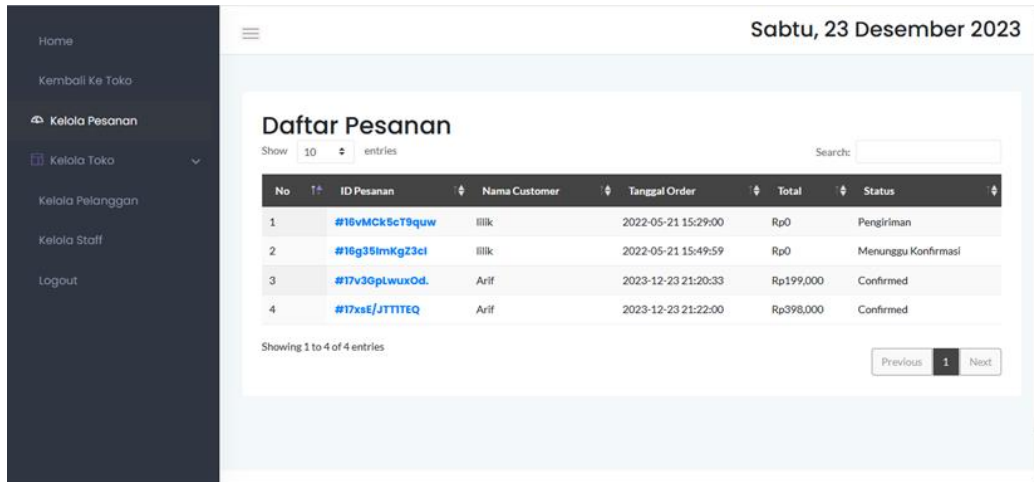


Gambar 4 Class Diagram
 Sumber : Penelitian

Semua class diagram yang dijelaskan diatas sudah mewakili apa saja yang dapat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada penelitian di PT. Banteng Merah Indonesia. Selain perancangan class diagram, terdapat perancangan tampilan website yang sudah diterapkan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan website.



Gambar 5 Tampilan Beranda Pelanggan
 Sumber : Penelitian



Gambar 6 Tampilan Halaman Kelola Pesanan oleh Admin
 Sumber : Penelitian

Code

Dalam perancangan *code*, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP. Berikut beberapa contoh penerapan *code*.

```

<?php
session_start();
include 'dbconnect.php';
if(!isset($_SESSION['log'])){
    header('location:login.php');
} else {
    };
    $uid = $_SESSION['id'];
    $caricart = mysqli_query($conn,"select * from cart where
userid='$uid' and status='Cart'");
    $fetc = mysqli_fetch_array($caricart);
    $orderid = $fetc['orderid'];
    $itungtrans = mysqli_query($conn,"select count(detailid) as
jumlahtrans from detailorder where orderid='$orderid'");
    $itungtrans2 = mysqli_fetch_assoc($itungtrans);
    $itungtrans3 = $itungtrans2['jumlahtrans'];

    if(isset($_POST["checkout"])){

        $q3 = mysqli_query($conn, "update cart set status='Payment'
where orderid='$orderid'");
        if($q3){
            echo "Berhasil Check Out
<meta http-equiv='refresh' content='1; url=
index.php'/>";
        } else {
            echo "Gagal Check Out
<meta http-equiv='refresh' content='1; url=
index.php'/>";
        }
    } else {
    }
}
?>
    
```

Tabel 1 Kode untuk halaman *checkout* pengguna
 Sumber : Penelitian

```

<?php
session_start();
include 'dbconnect.php';
if(!isset($_SESSION['log'])){
    header('location:login.php');
} else {
    };
    };

    $uid = $_SESSION['id'];
    $caricart = mysqli_query($conn,"select * from cart where
    
```

```

userid='$uid' and status='Cart');
    $fetc = mysqli_fetch_array($caricart);
    $orderid = $fetc['orderid'];
    $itungtrans = mysqli_query($conn,"select count(orderid) as
jumlahtrans from cart where userid='$uid' and status!='Cart'");
    $itungtrans2 = mysqli_fetch_assoc($itungtrans);
    $itungtrans3 = $itungtrans2['jumlahtrans'];

    if(isset($_POST["update"])){
        $kode = $_POST['idproduknya'];
        $jumlah = $_POST['jumlah'];
        $q1 = mysqli_query($conn, "update detailorder set qty='$jumlah'
where idproduk='$kode' and orderid='$orderid'");
        if($q1){
            echo "Berhasil Update Cart
            <meta http-equiv='refresh' content='1; url= cart.php'/>";
        } else {
            echo "Gagal update cart
            <meta http-equiv='refresh' content='1; url= cart.php'/>";
        }
    } else if(isset($_POST["hapus"])){
        $kode = $_POST['idproduknya'];
        $q2 = mysqli_query($conn, "delete from detailorder where
idproduk='$kode' and orderid='$orderid'");
        if($q2){
            echo "Berhasil Hapus";
        } else {
            echo "Gagal Hapus";
        }
    }
    ?>
    
```

Tabel 2 Kode untuk halaman daftar *order* admin
 Sumber : Penelitian

Testing

Proses pengujian pada system yang digunakan menggunakan *blacbox* testing, pengujian ini dilihat dari fungsional sistem apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Pengguna memesan barang baru	Validasi kelengkapan data.	Sistem dapat memvalidasi data pelanggan dengan benar.	Sesuai	Valid
		Keakuratan informasi produk.	Pesanan mengandung informasi produk yang benar.	Sesuai	Valid
		Keberhasilan proses checkout.	Setelah proses checkout, sistem memberikan konfirmasi pesanan.	Sesuai	Valid
2	Pengguna melakukan konfirmasi pesana	Ketersediaan rincian pesanan yang benar.	Pengguna melihat rincian pesanan yang sesuai.	Sesuai	Valid
		Kecocokan status pesanan dengan konfirmasi yang diterima.	Status pesanan sesuai dengan konfirmasi yang diterima.	Sesuai	Valid
3	Admin melakukan konfirmasi pesanan	Kemudahan mengakses pesanan yang perlu dikonfirmasi.	Admin dapat dengan mudah mengakses pesanan yang perlu dikonfirmasi.	Sesuai	Valid
		Ketersediaan informasi pesanan yang benar.	Admin melihat informasi pesanan dengan benar.	Sesuai	Valid

Tabel 3 *Blackbox* Testing
 Sumber : Penelitian

V. KESIMPULAN

Dalam menjawab permasalahan yang ada, sistem informasi penjualan pakaian berbasis web di PT Banteng Merah Indonesia diharapkan dapat memberikan solusi efektif terhadap tantangan yang dihadapi. Kelebihan sistem meliputi efisiensi dalam proses pemesanan, keterlacakan transaksi yang lebih baik, dan peningkatan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan. Meskipun demikian, beberapa kekurangan dan tantangan yang mungkin muncul juga perlu diperhatikan.

VI. REFERENSI

- Aji Nugrahaning, Edhy, Erna Kumalasari, Nurnawati, S. (2019), *Pemanfaatan Framework Laravel Untuk Pengembangan Sistem Informasi Toko Online Di Toko New Trend Baturetno*, *Jurnal SCRIPT*, 7(2), 232–238.
- Fadlilah, A.H. (2020), *Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Online Importir Tas Batam Untuk Memperluas Pemasaran Produk*, *Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI)*, 4(02), 13–17.
- Mulyani, N. and Hutahaean, J. (2020), *Rancang Bangun Website E-Commerce Toko Buku Online (Ol Book)*, *Seminar Nasional Teknologi ...*, 373–382 Accessed from <http://prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/465>.
- Mustofa, A. and Mutmainah, M. (2017), *Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu*, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 4(0), 62–67 Accessed from <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/38>.
- Prasetyo, A. and Syaifulloh, A. (2018), *Perancangan Aplikasi Toko Online Calgan MWS Berbasis Mobile Web Menggunakan Framework Codeigniter*, *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3), 57–63.
- Prawito, P.S. and Rahadi (2020), *Perancangan Sistem Informasi Toko Online Berbasis Web Dengan Menggunakan Laravel Dan Api Rajaongkir*, *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(12), 1–12 Accessed from <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/1849>.
- Rachman, A.N., Ramdani, C.M.S. and Dewi, E.N.F. (2020), *Implementasi Aplikasi Toko Online Ganger Untuk Pendaaur Ulang Sampah Berbasis Web Di Tasikmalaya*, *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 1(1), 6–13.
- Susilo, M. (2018), *Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall*, *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105.
- Tyas Tono, F.W., Triayudi, A. and Komala Sari, R.T. (2022), *Rancang Bangun Aplikasi Toko Bunga Berbasis Web Menggunakan Waterfall Dan Pieces*, *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(2), 289–295.
- Yudianto, F., Firdaus, M.A., Susanto, F.A. and Herlambang, T. (2022), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website*, *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(3), 575–585 Accessed from <http://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11586>.