

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRANGKO PRISMA DIKANTOR POS KCU BANDUNG BERBASIS WEB

Diski Malikal Mulki¹⁾, Anas Anugrah Perdana²⁾, Riky Faza³⁾

^{1, 2, 3)} Program Studi Manajemen Sistem Informasi, Politeknik Piki Ganesha,

Jl. Gatot Subroto no.301, Bandung

Email: disky400@gmail.com¹, anas.a.perdana@gmail.com², rikyfaza@gmail.com³.

Abstrak

Penjualan merupakan kegiatan pemasaran yang langsung berhubungan dengan konsumen, PT pos Indonesia KCU Bandung merupakan salahsatu perusahaan BUMN yang memiliki layanan penjualan prangko dan prisma. Sistem penjualan yang berjalan saat ini masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan nota kemudian laporan penjualannya dimasukan kedalam file laporan penjualan yang dirasa kurang efektif dan efesien, oleh karena itu, sering terjadi kesalahan pada saat pencatatan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan membuat sistem informasi penjualan Prangko Prisma berdasarkan studi kasus di PT. Pos Indonesia KCU Bandung. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Metode perancangan system yang digunakan adalah waterfall. Oleh karena itu pada penelitian ini dibuat suatu sistem informasi penjualan menggunakan pemodelan Unified modelling language dan diimplementasikan menggunakan framework Codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini diharapkan bisa mempermudah transaksi serta memperluas jaringan penjualan prangko prisma melalui internet dan memungkinkan administrator untuk mengelola data produk dan melihat laporan penjualan dengan mudah, cepat, dan akurat.

Kata Kunci: Sistem informasi penjualan, Unified modelling language, Web

Abstract

Sales is a marketing activity that is directly related to consumers, PT pos Indonesia KCU Bandung is one of the state-owned companies that have post post post and prism sales services. The current sales system still uses manual means that use notes and then the sales report is entered into the sales report file that is considered less effective and efficient, therefore, there is often an error at the time of recording transactions. This research aims to analyze, design and create prisma stamp sales information system based on case studies at PT. Pos Indonesia KCU Bandung. Data collection techniques are using observation and interview methods. The method of designing the system used is waterfall. Therefore, this research was created a sales information system using Unified modeling language and implemented using codeigniter framework with PHP programming language and MySQL database. With this web-based information system is expected to facilitate transactions and expand the prism stamp sales network over the internet and allow administrators to manage product data and view sales reports easily, quickly, and accurately.

Keywords: Information System, Unified modelling language, Web

I. PENDAHULUAN

PT Pos Indonesia merupakan salah satu perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang awalnya bergerak dalam bidang surat menyurat. PT. Pos Indonesia pertama kali didirikan pada tahun 1746 di Jakarta pada zaman Belanda. Namun, seiring dengan kemajuan dunia teknologi dan informasi, semuanya dituntut harus cepat dan akurat. Keberhasilan Usaha merupakan kemampuan seseorang dalam mengambil risiko untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Tujuan yang ingin diraih adalah kesejahteraan hidup bagi dirinya, keluarga dan masyarakat[1].

Sampai saat ini, perangko tidak hanya sebagai alat pembayaran atau pengiriman surat, barang koleksi, barang dagangan atau bahkan alat investasi atau alat diplomatik, tetapi juga menyampaikan makna kesadaran kolektif sebagai bangsa yang besar, sebagai sarana visualisasi produk kebudayaan dan peradaban masyarakat Indonesia, akan menjadi suatu hal yang tak terlupakan yang tidak akan lapuk dimakan waktu dan akan dikenang selamanya. Kantor pos memberikan pelayanan filateli berupa penjualan perangko dan berbagai produk filateli, serta pelayanan khusus yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan kebutuhan masyarakat dalam dan luar negeri.

Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada layanan Filateli di PT. Pos Indonesia diantaranya penjualan masih berupa datang ke tempat penjualannya di Pos indonesia walaupun kita bisa memesan lewat

instagram resmi pos indonesia tapi itu dirasa kurang efektif dan efisien serta pencatatan pembelian masih menggunakan nota order yang sering terjadinya pembelian yang sangat banyak. Hal tersebut juga merepotkan pelayan dalam merekap data pesanan yang nantinya dipindahkan lagi dalam bentuk laporan. Sejalan dengan perkembangan teknologi maka diperlukan pengolah data yang lebih efektif dan efisien agar dapat mengurangi human error yang dapat terjadi akibat sistem yang masih dijalankan dengan manual. Sehingga alat pengolah data memegang peranan yang sangat penting untuk dapat menghasilkan data yang akurat[2].

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dan mengingat pangsa pasar, peluang, dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem penjualan online, maka penulis merancang dan membuat sebuah sistem informasi penjualan online yang saat ini semakin diminati oleh masyarakat dan sebagai media promosi yang dapat memperluas jaringan penjualan produk di PT. Pos Indonesia KCU Bandung[3].

Perancangan sistem ini menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) dan diimplementasikan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan framework *codeigniter* dan database My SQL. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan tersebut diharapkan dapat membantu mengelola proses transaksi penjualan dan memasarkan produk dengan jangkauan pasar yang lebih luas sehingga mampu meningkatkan omset penjualan[4].

Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Data adalah fakta atau gambaran berbentuk mentah, data mewakili pengukuran atau pengamatan obyek-obyek kejadian kemudian data diolah menjadi informasi. Proses transformasi dari data ke informasi inilah yang disebut dengan sistem informasi[5].

II. METODE PENELITIAN

2.1 Metode pengumpulan data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu :

a. Pengamatan (*Observation*)

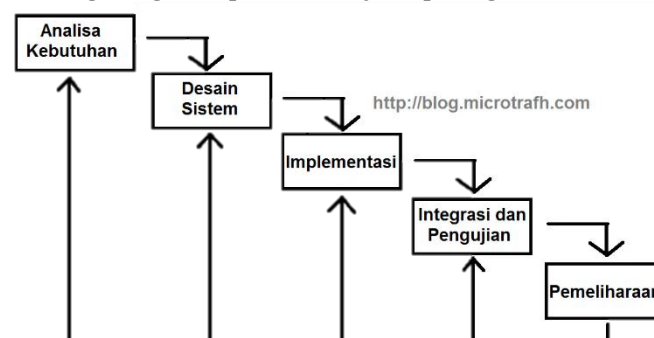
Penulis mengamati kegiatan penjualan perangkat di PT. Pos Indonesia KCU Bandung bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat sesuai dengan permasalahan yang ada

b. Wawancara (*Interview*)

Penulis mewawancarai secara langsung pihak PT. Pos Indonesia KCU Bandung yang dapat memberikan informasi dan penjelasan yang diperlukan untuk penelitian ini.

2.2 Metode Pengembangan sistem

Dalam pengembangan sistem ini, penulis menggunakan metode waterfall. Secara sistematis membuat model pengembangan sistem dari satu tahap ke tahap lainnya, dengan menggunakan metode seperti air terjun. Alasan penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *waterfall*, dikarenakan dalam perancangan sistem semua data dan informasi yang diperlukan dikumpulkan dan dianalisis terlebih dahulu agar tidak ada masukan masukan dari pengguna pada tahap implementasi sistem yang dapat menyulitkan penulis pada saat pembuatan sistem. Model Waterfall adalah “model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian[6]. Metode ini mengusulkan pendekatan sistematis dan berurutan untuk pengembangan sistem, dimulai dengan tingkat kemajuan sistem untuk semua analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal hingga akhir pengembangan sistem, tahapan selanjutnya tidak akan dijalankan sampai tahapan sebelumnya selesai dijalankan dan tidak dapat kembali atau mengulangi tahap sebelumnya seperti gambar 1.



Gambar 1. Metode pengembangan waterfall

Model ini meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan identifikasi kebutuhan sistem seperti sifat dari sistem yang akan dibangun dan perilaku sistem untuk input tertentu.

b. Desain Sistem

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, selanjutnya adalah tahap desain sistem. Desain sistem merupakan tahapan perancangan yang menggunakan Use Case Diagram, Class Diagram, dan Activity Diagram, rancangan input, proses, dan output sesuai hasil dari observasi dan kebutuhan perusahaan.

c. Implementasi

Pada tahap ini sistem yang telah dirancang lalu diimplementasikan menggunakan *Framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

d. Pengujian Sistem

Pada pengujian seluruh sistem yang telah dibuat secara keseluruhan dilakukan pengujian untuk melihat apakah sistem yang dibuat sesuai dengan yang direncanakan atau masih ada kesalahan.

e. Maintenance atau Pemeliharaan

Pada tahap ini adalah tahap pengoperasian sistem pada lingkungan sebenarnya terhadap software dan dilakukan perawatan atau pemeliharaan terhadap sistem dan software tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

PT. Pos Indonesia merupakan salah satu perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak dalam bidang surat menyurat dan penjualan prangko. Dalam menjalankan usaha penjualan prangko PT. Pos Indonesia KCU Bandung masih menggunakan cara manual baik dalam proses penjualan maupun pengolahan data penjualan. Penjualan yang dilakukan masih menggunakan metode pemesanan dari pelanggan yang datang ke tempat secara langsung.

Oleh karena itu, ditemukan beberapa kelemahan atau kekurangan dalam sistem yang sedang berjalan pada penjualan prangko di PT. Pos KCU Bandung diantaranya yaitu :

- Proses transaksi penjualan dan pembayaran masih dilakukan dengan cara pelanggan datang ketempat secara langsung yang dirasa kurang efektif dan efisien.
- Belum adanya media informasi untuk proses promosi dan informasi produk ke pelanggan.
- Proses pengolahan data penjualan dirasa kurang efektif dan sering mengalami kesalahan pada saat pelaporan hasil transaksi.

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan dan permasalahan yang terjadi pada penjualan prangko dan prisma di PT. Pos Indonesia KCU Bandung, oleh karena itu penulis membuat solusi untuk masalah yang terjadi, antara lain:

- Merancang sistem informasi penjualan menggunakan *framework Codeigniter* dengan Bahasa pemrograman PHP serta database *My SQL* yang dapat memperluas jaringan penjualan produk.
- Merancang sistem agar memudahkan pelanggan untuk memesan produk dan konfirmasi pembayaran serta memilih ekspedisi pengiriman produk secara online.
- Merancang sistem yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun dengan jaringan internet dan juga dapat memberikan kemudahan PT. Pos Indonesia KCU Bandung untuk melakukan pengolahan data transaksi.

Dari solusi yang telah dibuat penulis merancang sebuah sistem yang dapat menyelesaikan masalah yang terjadi

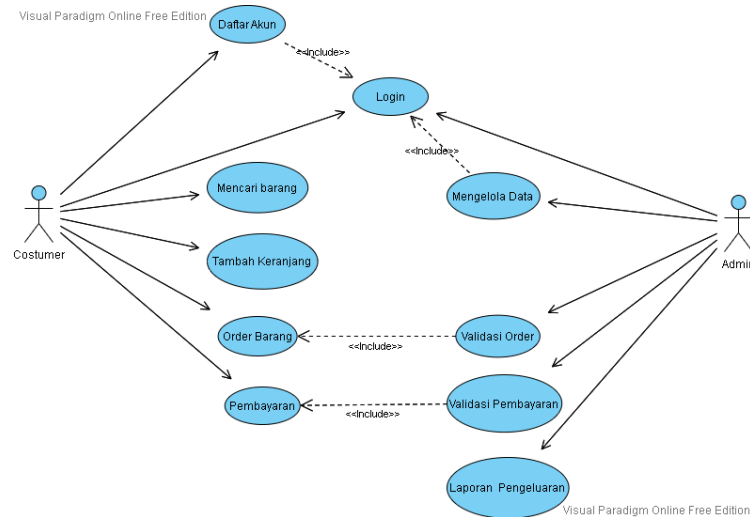
3.1 Perancangan UML

Unified Modelling Language (UML) bukanlah suatu proses melainkan bahasapemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan seluruh artifak sistem perangkat lunak. UML model merupakan sintesis dari tiga metode analisis dan perancangan berbasis objek serta ditambah dengan keunggulan metode-metode berorientasi objek lainnya (fushion, shlaer-mellon, coad-yourdom) yang juga disintesiskan dalam UML menawarkan pendekatan yang cukup baik yang sudah digunakan diindustri perangkat lunak[7].

Dalam hal ini Penulis melakukan perancangan sistem dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

- Diagram Use Case

use case merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun[8]. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Diagram use case yang dibuat untuk aplikasi penjualan prangko dan prisma admin serta customer dapat dilihat pada gambar 2 berikut.

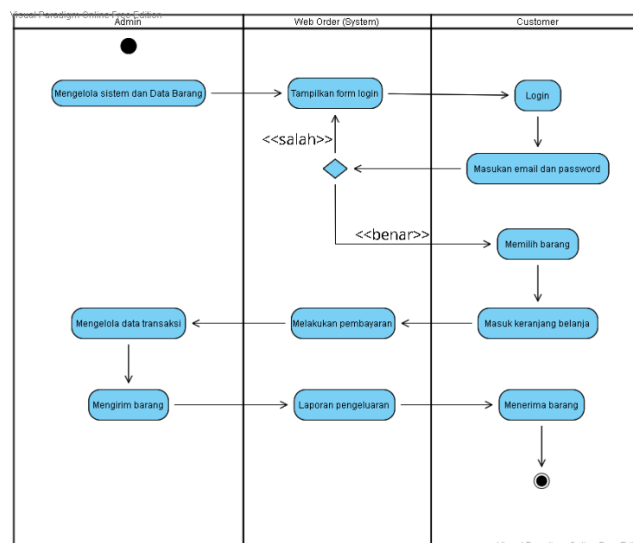


Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi Penjualan Prangko dan Prisma

Terdapat dua jenis aktor yaitu admin dan customer. Admin mengelola data barang seperti prangko dan prisma dan kemudian akan ditampilkan sebagai pilihan didalam proses Kelola menu. Kemudian customer akan mencari barang yang akan dibeli setelah memilih barang yang akan dibeli maka barang akan masuk ke dalam keranjang untuk melakukan order barang dan terakhir melakukan pembayaran. Orderan barang akan masuk ke admin dan akan di validasi pembayarannya lalu dibuatlah laporan pengeluaran sekaligus dikirimkan barangnya

b. Diagram Activity

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi [9]. *Activity diagram* adalah diagram yang dapat memodelkan proses yang dijalankan pada sistem. *Activity diagram* adalah pengembangan dari use case dengan alur aktivitas. Alur atau aktivitas dapat berupa kumpulan menu yang terdapat pada sistem. Activity diagram untuk aplikasi pemesanan prangko dan prisma dapat dilihat alurnya pada gambar 3 dibawah.



Gambar 3. Activity Diagram Aplikasi Penjualan Prangko dan Prisma

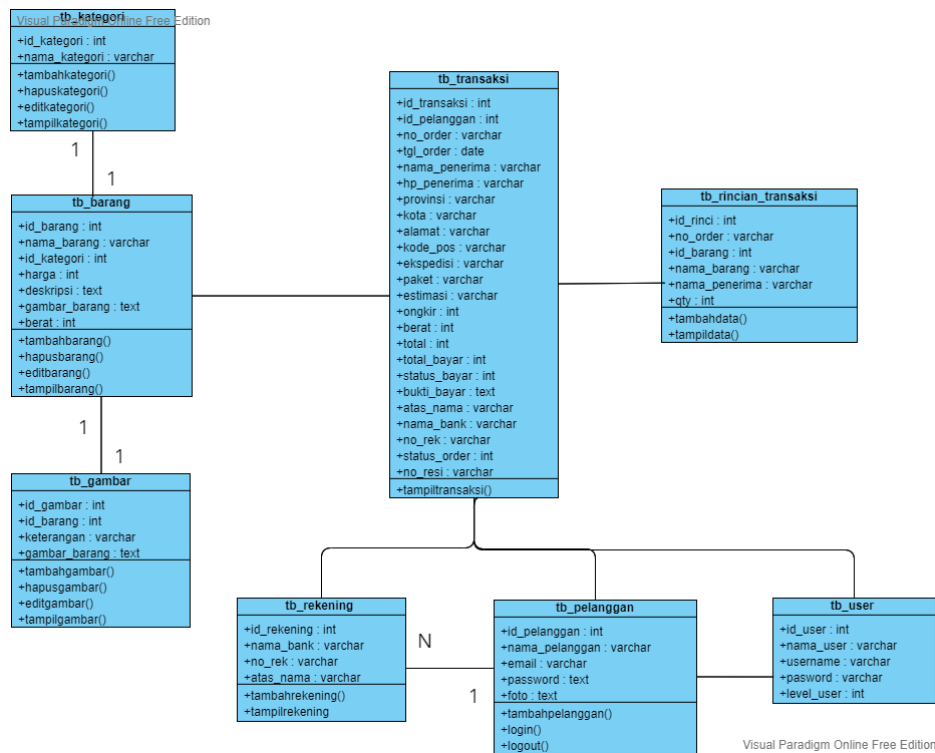
Terdapat beberapa aktivitas dari gambar diagram diatas yang melibatkan admin, web order(system), dan customer yaitu dari mulai aktivitas mengelola sistem dan data barang buat admin yang akan ditampilkan ke web order, lalu customer akan melakukan login terlebih dahulu sebelum mencari barang yang akan dibeli serta melakukan pembayaran. Data transaksi akan masuk ke admin lalu barang akan dikirim dan diterima oleh customer

c. Class Diagram

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem[10]. *Class diagram* merupakan diagram dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dan deskripsi dengan menunjukan class, atribut, metode dan hubungan antar class yang lain.

Class diagram menggambarkan apa yang perlu ada dalam sistem yang dimodelkan dengan komponen yang berbeda. Komponen yang berbeda ini dapat mewakili *class* yang diprogram, objek utama, atau interaksi antara kelas dan objek.

Class diagram untuk aplikasi pemesanan prangko dan prisma seperti gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram Aplikasi Penjualan Prangko dan Prisma

Terdapat beberapa class pada gambar 3, yakni class *tb_kategori*, *tb_transaksi*, *tb_rincian_transaksi*, *tb_user*, *tb_pelanggan*, *tb_rekening*, *tb_gambar* dan *tb_barang*. Masing-masing class di atas memiliki hubungan antar class asosiasi dan pewarisan. Diantaranya :

Asosiasi yang pertama yaitu *tb_kategori* dengan *tb_barang*, artinya satu barang memiliki satu kategori. Yang kedua *tb_gambar* dan *tb_barang*, artinya barang pasti memiliki gambar. Asosiasi selanjutnya adalah *tb_rekening* dan *tb_pelanggan* menandakan satu pelanggan memiliki minimal satu atau lebih banyak rekening.

Hubungan class pewarisan diatas adalah *tb_transaksi* sebagai superclass berasal dari subclass yang ditandai dengan garis panah. Artinya class *tb_transaksi* tidak akan terbentuk tanpa adanya class-class yang mewarisinya.

3.2 Perancangan Sistem

perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru[11]. Perancangan sistem ini berfungsi sebagai langkah persiapan untuk proses implementasi dan memberikan gambaran tentang sistem yang

akan dibuat kepada pengguna. Perancangan sistem penjualan prangko dan prisma di Kantor Pos Indonesia KCU Bandung adalah sebagai berikut :

a. Rancangan Masukan

Rancangan masukan sistem penjualan prangko dan prisma disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

TABEL I

Rancangan Masukan Sistem penjualan prangko dan prisma

No	Nama Masukan	Sumber	Frekuensi	Atribut
1	Data barang	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Id Barang Nama Barang Kategori Harga Deskripsi Gambar Berat
2	Gambar barang	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Id gambar Id Barang Keterangan Gambar
3	Data user	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Id user Nama user Username Password Id pelanggan
4	Data Pelanggan	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Nama pelanggan Email Password Foto Id transaksi Id pelanggan No order Tanggal order Nama penerima Telpo Provinsi Kota Alamat Kode pos Expedisi Paket Estimasi Ongkos kirim Berat Total Total bayar Status bayar Bukti bayar Atas nama Nama bank No rekening Status order No resi Id rinci No order
5	Transaksi	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Id barang Nama barang Nama penerima Banyak
gamba6	Rincian transaksi	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Id kategori Nama kategori Nama barang No order Banyak barang Berat Total harga
7	Kategori	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Nama penerima Provinsi penerima Kota penerima Jenis paket Ongkos kirim Alamat penerima
8	Pesan barang	Pelanggan	Input, save	

No hp
Bukti pembayaran

b. Rancangan Keluaran

Rancangan keluaran sistem informasi penjualan prangko dan prisma disajikan pada table 2 sebagai berikut:

TABEL II
Rancangan Keluaran sistem penjualan prangko dan prisma

No	Nama Keluaran	Sumber	Frekuensi	Atribut
1	Laporan penjualan bulanan	Admin	Saat dibutuhkan	No order Nama barang Tanggal Total pendapatan
2	Laporan penjualan tahunan	Admin	Saat dibutuhkan	No order Nama barang Tanggal Total pendapatan

c. Rancangan Fungsional

Rancangan Fungsional sistem informasi penjualan prangko dan prisma disajikan pada table 3 sebagai berikut :

TABEL III
Rancangan fungsional sistem penjualan prangko dan prisma

No	Nama Keluaran	Sumber	Frekuensi	Atribut
1	Daftar akun	Costumer	Input, save	Nama pelanggan Email Password Konfirmasi password
2	Login	Admin, Costumer	Input, save	Email Password
3	Mengelola Data Barang	Admin	Input, save, clear, delete, close data	Nama barang Kategori barang Gambar barang
4	Tambah keranjang	Costumer	Input, save, clear, delete, close data	Nama barang Banyak barang
5	Order barang	Costumer	Input, save	Nama barang No order Banyak barang Berat Total harga Nama penerima Provinsi penerima Kota penerima Jenis paket Ongkos kirim Alamat penerima No hp Bukti pembayaran
6	Pembayaran	Costumer	Input, save	Atas nama Nama bank Nomor rekening Bukti permbayaran
7	Validasi Pembayaran	Admin	Input, save	Atas nama Nama bank Nomor rekening Bukti permbayaran
8	Laporan Pengeluaran	Admin	Saat Dibutuhkan	No order Nama barang Tanggal Total pendapatan

3.3Perancangan kebutuhan Perangkat

a. Perangkat Keras(Hardware)

Sebagai suatu sistem informasi maka untuk mendukung sistem informasi penjualan prangko dan prisma berjalan dengan semestinya dibutuhkan suatu perangkat keras (*Hardware*) dengan spesifikasi yang harus sesuai dengan kebutuhan untuk menjalankan aplikasinya agar berjalan dengan baik. Berikut adalah spesifikasi yang disarankan:

TABEL IV
Spesifikasi Hardware

Hardware	Contoh Spesifikasi
Processor	Intel Pentium 4 Processor 2.80 Ghz
RAM	2 GB atau lebih tinggi
Hardisk	120 GB atau lebih tinggi
Keyboard	Kompatible dengan Ms. Windows
Mouse	Kompatible dengan Ms. Windows

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program atau prosedur[12]. Tanpa adanya perangkat lunak, maka perangkat keras yang telah diciptakan tidak akan berguna atau berfungsi dengan optimal. Adapun spesifikasi perangkat lunak (*Software*) untuk membangun sistem yang dirancang sebagai berikut:

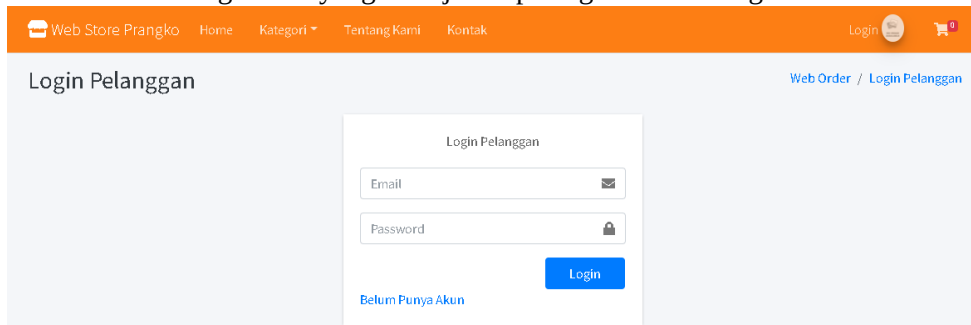
TABEL V
Spesifikasi Software

Software	Contoh Spesifikasi
Sistem Operasi	Ms Windows 7 atau lebih tinggi
Pemrograman	PHP
Pengolahan Database	My SQL
Web Server	XAMPP

3.4 Tampilan Sistem

a. Form Login

Form Login dibuat untuk memverifikasi user yang telah diberikan akses ke aplikasi pemesanan prangko dan prisma di PT. Pos Indonesia KCU Bandung sesuai yang ditunjukkan pada gambar 5 sebagai berikut.

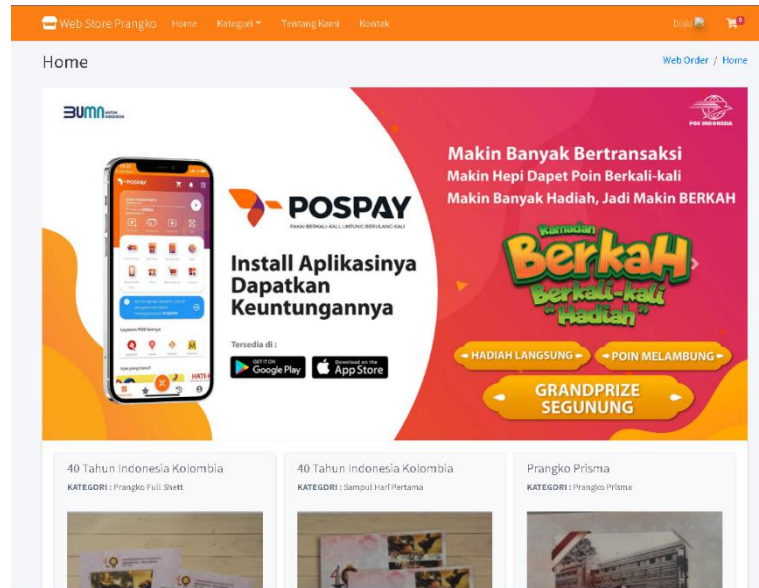


Gambar 5. Form Login

Input dari Form Login yaitu email dan password yang dibuat dalam objek textbox. Customer harus terlebih dahulu melakukan sebelum masuk kedalam halaman menu utama pembelian barang. Akun akan divalidasi ketika button Login di click

b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama ditampilkan setelah customer atau user berhasil melakukan login pada bagian halaman login.

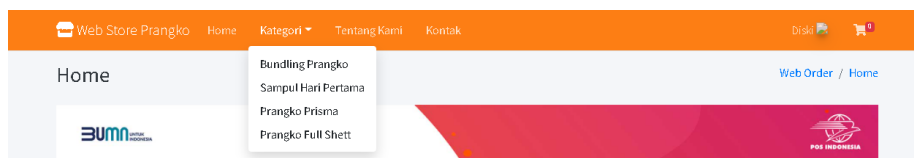


Gambar 6. Form Menu Utama

Halaman Menu Utama menampilkan promo dan event dari pos indonesia yang sedang berlangsung yang ditampilkan kedalam sebuah banner. Kemudian pada bagian atas terdapat pilihan menu yang bisa kalian akses.

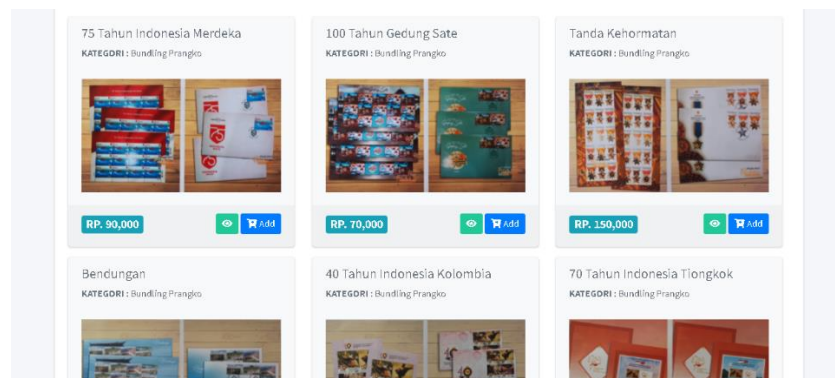
c. Cara Pemesanan

Saat kita sudah masuk ke halaman utama dan kita ingin membeli prangko dan prisma maka pilihlah menu kategori yang ada di Navigasi Seperti pada gambar 7 berikut.



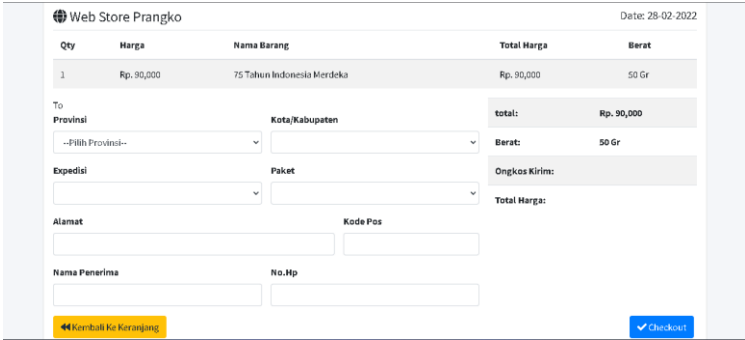
Gambar 7. Menu Navigasi

Terlihat pada menu kategori kita bisa memilih menu atau produk yang dijual oleh pos Indonesia diantaranya bundling prangko, sampul hari pertama, prangko prisma, dan prangko full shett. Contohnya jika kita ingin membeli bundling prangko maka pilihlah menu tersebut. Setelah memilih menu tersebut maka kita akan diarahkan ke halaman menu bundling prangko seperti gambar 8



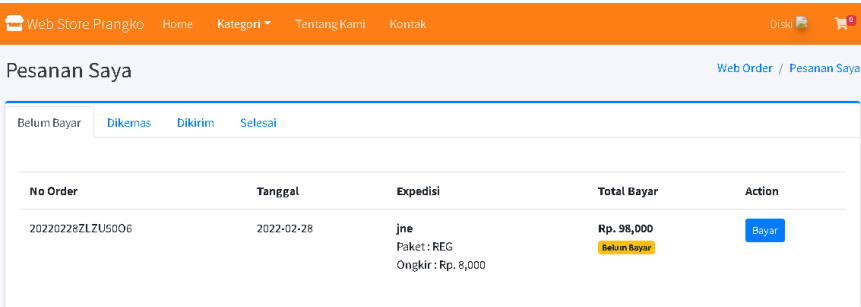
Gambar 8. Menu bundling prangko

Pada menu bundling prangko terdapat pilihan produk prangko yang bisa kita beli. Saat kita memilih prangko yang akan dibeli, kita bisa melakukan interaksi untuk menambah langsung kedalam *CheckOut* maka akan langsung diarahkan ke halaman *Checkout* seperti gambar 9.



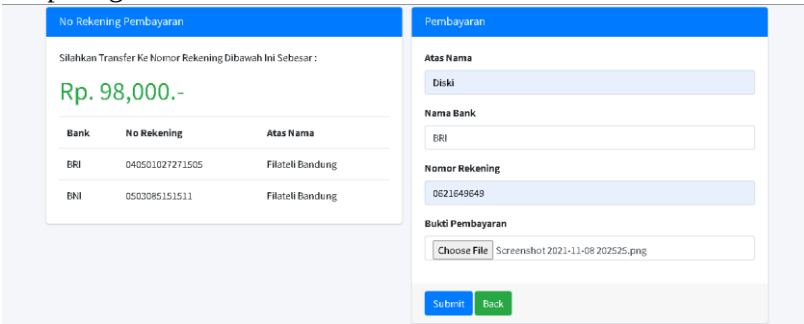
Gambar 9. Form checkout

Pada halaman checkout kita akan melakukan pengisian alamat, pemilihan kurir, serta nama penerima. Setelah itu lakukan checkout kembali dan kita diarahkan ke halaman status produk seperti gambar 12 berikut.



Gambar 10. Status Produk

Pada halaman ini terlihat status produk yang kita beli masih belum dibayar. Setelah itu kita harus melakukan langkah terakhir yaitu dengan melakukan pembayaran dengan meng-klik pada *action* bayar maka akan diarahkan ke halaman pembayaran seperti gambar 11.



Gambar 11. Form pembayaran

Dihalaman ini kita akan disuruh untuk melakukan pembayaran yang berisikan nama, nama bank, nomor rekening yang dituju, serta bukti pembayaran. Jika sudah selesai mengisi form pembayaran maka akan diarahkan kembali ke halaman status produk. pada halaman status produk yang kita beli berubah menjadi sudah dibayar dan kita tinggal menunggu barang dikirim oleh admin (penjual) maka status produk pun akan ikut ter-*update* seiring berjalannya barang yang sedang diposes

3.5 Pengujian Sistem

Dalam pengujian sistem ini penulis menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode Blackbox Testing adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah software tanpa harus memperhatikan detail software[13].

Pengujian *black box* dilakukan diakhir pada saat sistem telah selesai dibuat untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Tabel 6 merupakan tabel pengujian *black box*.

TABEL VI
Hail pengujian black box pada sistem

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Daftar pelanggan baru	mengisi nama pengguna, email, password dan konfirmasi password lalu klik tombol <i>register</i>	Sistem akan menerima akses dan menampilkan pesan 'selamat registrasi berhasil silahkan login kembali'	Sesuai
2	Login pelanggan	Mengisi email dan password secara benar kemudian klik tombol login	Sistem akan menerima akses dan akan masuk kedalam menu halaman utama web penjualan prangko prisma	Sesuai
3	Tambah ke keranjang	Mengklik tombol add pada barang yang dipilih	Sistem akan menambahkan barang yang dipilih kedalam keranjang belanja	Sesuai
4	Checkout barang	Mengisi provinsi, kota/kabupaten, expedisi, paket, alamat, kode pos, nama penerima dan no hp kemudian klik checkout	Sistem akan menerima akses dan akan masuk ke menu pesanan saya lalu menampilkan pesan 'pesanan berhasil di proses'	Sesuai
5	Pembayara barang	Mengisi atas nama, nama bank, nomor rekening dan memasukan bukti pembayaran ke nomor rekening yang tertera kemudian klik submit	Sistem akan menerima akses kemudian akan menampilkan pesan 'pesanan sedang diproses oleh admin'	Sesuai
6	Pesanan masuk	Cek pembayaran pelanggan dengan klik tombol cek pembayaran dan klik konfirmasi untuk mengemas pesanan	Sistem akan menerima akses lalu kemudian pesanan akan masuk kehalaman dikemas.	Sesuai
7	Pengiriman pesanan	Mengisi no resi oleh admin untuk mengirimkan pesanan kemudian klik tombol kirim	Sistem akan menerima akses lalu pesanan akan masuk kehalaman dikirim dan menampilkan pesan 'pesanan sedang dikirim'	Sesuai
8	Pesanan diterima	Pesanan diterima oleh pelanggan dengan klik tombol pesanan diterima	Sistem akan menerima akses lalu menampilkan pesan 'pesanan diterima'	Sesuai

IV. Kesimpulan

Perancangan sistem ini merupakan tahap dalam menyiapkan proses perancangan dan memberikan gambaran secara garis besar tentang sistem kepada penggunanya. Gambaran keseluruhan dari sistem yang diajukan adalah untuk memberikan gambaran umum kepada pengguna tentang sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purwana dan W. Agus, "Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi," *Pustaka Pelajar*, Yogyakarta, 2017.
- [2] D. A. Priyadi dan E. W. Lestari, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Surat Menyurat pada Kantor Desa Tanjungsari Kutowinangun Kebumen Berbasis Desktop," *J Tek Komput*, vol. 4, no. 2, 2018.
- [3] D. Zailuddin dan Rohmat, "Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web (studi kasus pada newbiestore)," *INFOTECH J*, vol. 4, no. 2, 2018.
- [4] R. Hidayat, S. Marlina, dan L. D. Utami, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," *Simp Nas Ilmu Pengetah dan Teknol*, 2017.
- [5] K. Wijaya, "Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Java (Netbeans 7.3)," *J SISFOKOM*, vol. 8, no. 1, 2019.
- [6] R. A. Sukanto dan M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak," *Informatika*, 2018.
- [7] Maulani, Giandari, D. Septiani, dan P. Noer Fauziyah Sahara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada PT. PLN (Persero) Tangerang," *J ICIT*, vol. 4, no. 2, 2018.
- [8] J. Simatupang dan S. Sianturi, "Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. handoyo berbasis online," *J Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [9] A. F. Andikos, "Perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pengenalan hewan pada tk islam bakti 113 koto salak," *J Intra-Tech*, vol. 1, no. 1, 2019.
- [10] A. Hendini, "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)," *J Khatulistiwa Informatika*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [11] N. Rusdi dan M. A. Sayuti, "Perancangan Mesin-Mesin Industri," *Yogyakarta Deep*, 2018.
- [12] A. S. Masdelima, N. Sahara, dan L. Agustina, "Pelatihan pemanfaatan perangkat lunak (microsoft office word, excel, power point) dalam kinerja pengolahan data di pemerintahan desa bagi kepala desa se-kecamatan batang angkola," *J Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, 2018.
- [13] F. C. Ningrum, D. Suherman, S. Aryanti, H. A. Prasetya, dan A. Saifudin, "Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis," *J Inform Univ Pamulang*, vol. 4, no. 4, 2019.