

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERAJINAN KORAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS TOKO WISATA KAMPUNG AER)

Mareta Yuliani\*<sup>1)</sup>, Ria Andryani<sup>2)</sup>

1. Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia
2. Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

## Article Info

**Kata Kunci:** Laravel, PHP, Sistem informasi, SDLC (Systems development life cycle)

**Keywords:** Laravel, PHP, Information systems, SDLC (Systems development life cycle)

## Article history:

Received 13 October 2022  
Revised 27 October 2022  
Accepted 3 November 2022  
Available online 1 March 2023

## DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i1.3279>

\* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

[1813410020@student.binadarma.ac.id](mailto:1813410020@student.binadarma.ac.id)

## ABSTRAK

Kerajinan tangan adalah kegiatan seni yang mengolah bahan-bahan tertentu menjadi produk yang tidak hanya bermanfaat, tetapi juga mengandung nilai estetika. Kerajinan tangan biasanya mengutamakan keterampilan tangan sebagai media dalam membuat benda-benda kerajinan sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. Kerajinan tangan bisa dilakukan dengan memanfaatkan barang-barang yang berlebihan yang kemungkinan bisa diolah menjadi barang-barang yang multi fungsi dan bernilai guna. Masyarakat yang tinggal di salah satu tempat destinasi wisata kampung aer yang terletak di pulau kemaro Sumatera Selatan, berinisiatif untuk mendaur ulang limbah kertas menjadi aneka produk fungsional yang bisa memanjakan mata semua orang, dan ini juga bisa menjadi solusi untuk mengurangi limbah kertas yang ada di kota Palembang. Namun tempat yang sulit di jangkau pembeli, membuat penjual kerajinan koran hanya menunggu pengunjung yang datang berkunjung. Permasalahan yang dihadapi adalah minimnya strategi pengembangan usaha. Toko WKA masih mengandalkan penjualan secara tradisional. Sistem pemasaran produk masih manual, masih mengandalkan media komunikasi, interaksi secara langsung dengan konsumen dan masih berpusat pada lokasi tempat tertentu seperti datang langsung ke toko atau ketika ada pameran. Permasalahan lain yaitu calon pembeli seringkali kesulitan untuk mengakses informasi tentang produk dan informasi tentang harga produk. Maka dari itu penulis berinisiatif membuat sebuah website toko wisata kampung aer (WKA) yang nantinya akan mempermudah pelanggan untuk membeli kerajinan koran tanpa harus datang ke toko. Sistem Informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Bahasa pemrograman MSQl serta framework Laravel dengan menggunakan metode SDLC (Systems development life cycle) yaitu metode yang mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses.

## ABSTRACT

Handicrafts are artistic activities that process certain materials into products that are not only useful, but also contain aesthetic value. Handicrafts usually prioritize hand skills as a medium in making craft objects so that they have a high selling value. Handicrafts can be done by utilizing excess items that can possibly be processed into multi-functional and useful items. People who live in one of the tourist destinations of Kampung Aer, which is located on the island of Kemaro, South Sumatra, took the initiative to recycle paper waste into various functional products that can spoil everyone's eyes, and this can also be a solution to reduce paper waste in the city. Palembang. But the place is difficult for buyers to reach, making newspaper craft sellers just waiting for visitors to come to visit. The problem faced is the lack of a business development strategy. WKA shops still rely on traditional sales. The product marketing system is still manual, still relies on communication media, interacts directly with consumers and is still centered on the location of certain places such as coming directly to the store or when there is an exhibition. Another problem is that prospective buyers often find it difficult to access information about products and information about product prices. Therefore, the author took the initiative to develop a website for the aer village tourist shop (WKA) which will make it easier for customers to buy newspaper crafts without having to come to the store. This information system was built using the PHP programming language with the MSQl programming language and the Laravel framework using the SDLC (Systems development life cycle) method, which is a method that refers to the models and processes used to develop software systems and describe processes.

## I. PENDAHULUAN

**P**ERKEMBANGAN teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat, terlebih lagi dengan adanya internet. Internet merupakan jaringan komputer global yang menghubungkan dunia dalam satu jaringan. Internet dapat memberikan segala informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Internet juga dapat digunakan dalam pencarian data atau informasi sehingga mempermudah jalannya aliran informasi dan komunikasi yang dibutuhkan oleh khalayak umum. Internet menyebabkan kegiatan perdagangan mengalami perkembangan. Dengan mengandalkan perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet semakin luas dan semakin banyak di terapkan dalam bidang bisnis di masa sekarang dan dapat mempermudah dan membantu dalam mempromosikan usaha seperti kerajinan tangan. Kerajinan tangan adalah kegiatan seni yang mengolah bahan-bahan tertentu menjadi produk yang tidak hanya bermanfaat, tetapi juga mengandung nilai estetika. Kerajinan tangan biasanya mengutamakan keterampilan tangan sebagai media dalam membuat benda-benda kerajinan sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. Kerajinan tangan bisa dilakukan dengan memanfaatkan barang-barang yang berlebihan yang kemungkinan bisa diolah menjadi barang-barang yang multi fungsi dan bernilai guna.

Koran dan kertas bekas yang sering di anggap sebagai bahan yang tidak berguna, di dalam penelitian yang berjudul “Pelatihan Pengolahan Limbah Kertas Menjadi Kertas Daur Ulang Bernilai Jual” dimana Pingit Ariaa di dalam Ir. Robiah, M.T. dkk, 2019 mengungkapkan bahwa Selain kertas memberikan dampak buruk bagi hutan, limbah kertas yang dihasilkan dari produksi pabrik kertas atau produk yang menggunakan bahan dasar kertas juga dapat merusak lingkungan. Kementerian Perindustrian menyatakan, bahwa jumlah kapasitas industri pulp (bubur kertas) nasional tahun 2017 mencapai 10,43 juta ton. Angka tersebut melonjak 31,52 % dari 7,93 juta ton pada tahun 2016 lalu. Sedangkan jumlah kapasitas industri kertas nasional sebesar 12,98 juta ton per tahun Artinya, limbah pulp dan kertas di Indonesia sekitar 10,43 juta ton dan 7,93 juta ton [1]. Hal ini membuktikan bahwa jumlah limbah kertas yang ada di Indonesia begitu banyak, karena masih sedikitnya limbah kertas yang didaur ulang atau digunakan kembali, dan dari permasalahan ini maka masyarakat yang tinggal di salah satu tempat destinasi wisata kampung aer yang terletak di pulau kemaro Sumatera Selatan, berinisiatif untuk mendaur ulang limbah kertas menjadi aneka produk fungsional yang bisa memanjakan mata semua orang, dan ini juga bisa menjadi solusi untuk mengurangi limbah kertas yang ada di kota Palembang. Toko wisata kampung aer merupakan toko yang menjual berbagai kerajinan koran seperti Keranjang Bunga, keranjang serbaguna, tempat tisu, vas bunga, tempat pensil dan lain-lain.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang diambil agar bias dijadikan acuan sebagai bahan pertimbangan oleh penulis untuk melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem yang baru. Dalam penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website dalam Meningkatkan Pembelian Kerajinan Anyaman di Cv Binangkit Kabupaten Tasikmalaya”. Hasil dari penellitian ini adalah Sistem informasi pemasaran di CV Binangkit Kabupaten Tasikmalaya termasuk kriteria sangat baik. Hal tersebut terlihat dari pernyataan dengan jumlah skor tinggi yaitu mengenai pernyataan Tampilan Website Menarik, Website Mudah Digunakan, kemudahan bertransaksi dan Website Sebagai Media Pemasaran. Dengan penggunaan website ini dapat memudahkan konsumen dalam membeli produk. Bahwa sistem informasi pemasaran berbasis website di CV Binangkit sudah sangat baik, karena banyak responden sangat dimudahkan dengan adanya website. Tidak seperti sebelumnya yang hanya menggunakan promosi dan pencatatan secara manual. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa Sistem Informasi Pemasaran berpengaruh positif dalam Keputusan Pembelian. Semakin baik Sistem Informasi Pemasaran maka akan berpengaruh terhadap Keputusan Pembelian di CV. Binangkit Tasikmalaya. [2]. Dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Helm Berbasis *Website* Pada Harum Helm Surabaya” Hasil dari penelitian ini adalah *Website* yang dibuat dapat memudahkan pihak perusahaan dalam kegiatan bisnisnya, *Website* yang dibuat dapat melakukan pencatatan proses bisnis yang terkomputerisasi dengan baik, *Website* yang dibuat dapat digunakan untuk menyimpan dan mencetak data yang dibutuhkan. [3]. Dalam penelitian yang berjudul “Perancangan E-Marketing UMKM Kerajinan Tas” pembelian lebih banyak dibandingkan sistem pemasaran secara tradisional yang pada akhirnya dapat meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya para pengrajin tas. [4]

Toko Wisata kampung aer ini berdiri pada tanggal 14 september 2021, toko ini terletak di pulau kemarau, Permasalahan yang dihadapi adalah minimnya strategi pengembangan usaha. toko WKA masih mengandalkan penjualan secara tradisional. sistem pemasaran produk masih manual, masih mengandalkan media komunikasi, interaksi secara langsung dengan konsumen dan masih berpusat pada lokasi tempat tertentu seperti datang langsung ke toko atau ketika ada pameran. Permasalahan lain yaitu calon pembeli seringkali kesulitan untuk mengakses informasi tentang produk dan informasi tentang harga produk. Dari permasalahan yang ada masih dibutuhkan strategi pemasaran berbasis *Website* yang dapat menjangkau pasar yang lebih luas mempermudah proses promosi dan penjualan hasil produk pengrajin. Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis merancang sebuah *website* yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Koran Berbasis Web (Studi Kasus Toko Wisata Kampung Aer)” yang nantinya sistem informasi tersebut dapat menjadi bahan acuan untuk peneliti selanjutnya, di dalam *website* yang di buat. penulis berinisiatif menambahkan fitur pembelian koran bekas. Hal ini akan memecahkan masalah dari banyaknya limbah kertas atau koran yang terdapat di kota Palembang. hal ini juga akan mempermudah pengrajin koran mencari bahan untuk membuat kerajinan koran yang akan di buat. Jenis

penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Dan metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC yaitu metode yang mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

### B. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010:39), SDLC mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menguraikan proses, yaitu pengembang menerima perpindahan dari permasalahan ke solusi. Pengembangan rekayasa sistem informasi (*system development*) dan atau perangkat lunak (*software engineering*) dapat berarti menyusun sistem atau perangkat lunak yang benar – benar baru atau yang lebih sering terjadi menyempurnakan yang sebelumnya (Nugroho, 2010:2).

- 1) Tahap awal yaitu *planning* (perencanaan) adalah menyangkut studi tentang kebutuhan pengguna (*user specification*), studi – studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. Pada tahap ini pula, sesuai dengan kaskas (tool) yang penulis gunakan yaitu UML.
- 2) Tahap kedua, yaitu *analysis* (analisis), tahap dimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case diagram* lebih lanjut, mengenai komponen – komponen sistem atau perangkat lunak, objek – objek, hubungan antar objek dan sebagainya.
- 3) Tahap ketiga, yaitu *design* (perancangan), dimana penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis.
- 4) Tahap keempat, yaitu implementasi, dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/coding).
- 5) Tahap kelima, yaitu *testing* (pengujian), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ke tahap – tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar – benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas – aktivitasnya.
- 6) Tahap keenam, yaitu *maintenance* (pemeliharaan), atau perawatan dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan – perbaikan kecil. Kemudian jika waktu penggunaan sistem habis, maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah.

### C. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan lebih akurat, model pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Observasi : Peneliti melakukan pengamatan langsung ke toko WKA (Wisata Kampung Aer) Pulau kemarau. Hasil dari observasi ini yaitu Observasi dilakukan dengan meninjau secara langsung toko WKA(Wisata Kampung Aer) untuk mendapatkan data keterangan tentang identitas toko dan data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.
- 2) Studi Kepustaka : mencari dan melakukan Analisa penelitian terkait dengan sistem informasi penjualan kerajinan.
- 3) Wawancara : Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab secara langsung ke sumber data dan terjadi proses menyampaikan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan kepada salah satu penjaga toko tentang persoalan yang dihadapi dalam proses transaksi penjualan di toko WKA (Wisata Kampung Aer).

### D. Analisis Kebutuhan Sistem

- 1) Kebutuhan Fungsional  
Kebutuhan Fungsional yaitu fasilitas yang dibutuhkan dan aktifitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum diantaranya:
  - a. *Login* merupakan cara masuk ke dalam sistem (*user* dan pemilik toko/admin) pengolahan sistem merupakan pengelolaan berbagai sistem data seperti data *user*, data penjualan dan data transaksi.
  - b. Halaman awal berisi tampilan halaman *default* dimana pada saat konsumen atau pelanggan yang ingin membuka website toko kerajinan koran (WKA) maka yang pertama akan muncul adalah bagian *default*.
- 2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional diatas, berikut ini adalah kebutuhan non fungsional dari sistem informasi

- a. Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) yang berfungsi untuk membantu dalam melakukan pengerjaan yaitu :
  1. Sistem operasi windows 10
  2. *Text* Editor (Visual Studio Code)
- b. Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) yaitu :
  1. Laptop acer (ram 4)
  2. Hardisk 500 GB
  3. Modem koneksi internet
  4. HP Android

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Kebutuhan

Tahapan awal yang dilakukan penulis,yaitu menganalisis permasalahan yang ada, melakukan identifikasi masalah-masalah pokok yang ada,guna menjadi dasar kelompok atau organisasi sehingga terjadi perubahan,untuk pengembangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Koran Berbasis Web (Studi Kasus Toko Wisata Kampung Aer), pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna akan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Koran Berbasis Web (Studi Kasus Toko Wisata Kampung Aer), dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu pengrajin koran, Observasi pada sistem yang sedang berjalan di toko wisata kampung aer (WKA) dan pihak-pihak yang terkait langsung maupun yang tidak terkait langsung pada toko wisata kampung aer (WKA).

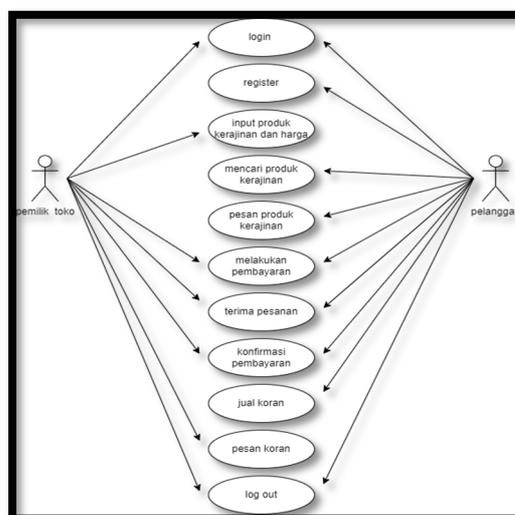
#### B. Desain Sistem

Sistem disain yaitu bagaimana cara penulis mendisain system yang akan diterapkan di toko wisata kampung aer (WKA), dengan memanfaatkan *Software* whimsical untuk membuat tampilan desain website toko wisata kampung aer (WKA), serta bagaimana penulis membuat tampilan dan sistem menjadi lebih mudah di pahami oleh admin toko wisata kampung aer ( WKA) dan juga pengguna. Pada tahapan ini penulis membuat coding dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database *MSQL*. Tahapan ini penulis menerapkan analisis yang telah di buat di tahapan pertama , pada tahapan analisis ini jika terjadi kesalahan pada analisis maka *system design* tidak boleh dilanjutkan,karena harus mengulang dari tahap pertama, dan harus di perbaiki di tahap analisis.

#### C. Rancangan Analisis

Rancangan sistem merupakan gambaran awal dari sistem yang akan dibuat. Pada rancangan sistem akan terlihat alur atau proses yang terjadi pada sistem. Rancangan sistem informasi penjualan kerajinan koran berbasis web ini terdapat dua pengguna yaitu admin dan pembeli. proses yang terjadi pada sistem ini adalah admin mengupload barang dan mengelola pesanan,pembeli memilih barang yang ingin di beli dan memesan barang kemudian melakukan pembayaran.

Pemecahkan permasalahan dalam perancangan sistem informasi penjualan kerajinan koran berbasis web ini menggunakan suatu kerangka pemecahan masalah yaitu dengan diagram uses case. Gambar di bawah ini merupakan diagram use case dari sistem informasi penjualan kerajinan koran berbasis web.



Gambar 1 use case diagram

## D. Rancangan Program

### 1) Rancangan Halaman Default



Gambar 2 Rancangan halaman Default

Halaman ini digunakan sebagai halaman *default* dimana pada saat konsumen atau pelanggan yang ingin membuka website toko kerajinan koran (WKA) maka yang pertama akan muncul adalah bagian *default*.

### 2) Rancangan Halaman Login



Gambar 3 Rancangan halaman login

Halaman ini merupakan rancangan halaman login dengan memasukkan identitas dari akun pengguna dan kata sandi sebelum berbelanja secara online di toko wisata kampung aer(WKA).

### 3) Rancangan Halaman Produk

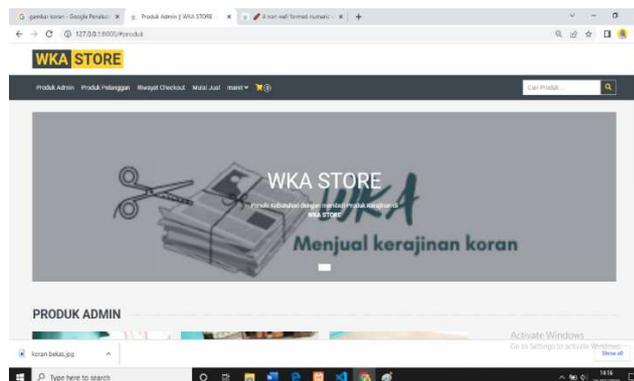


Gambar 4 Rancangan halaman produk

Halaman ini merupakan Rancangan halaman produk setelah pelanggan login tampil halaman produk halaman yang berisi produk produk dari toko wisata kampung aer (WKA).

## E. Tampilan Program

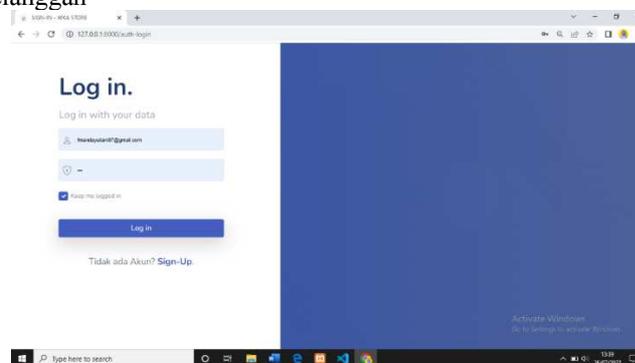
### 1) Tampilan Halaman Default



Gambar 5 tampilan halaman default

Halaman ini digunakan sebagai halaman *default* dimana pada saat konsumen atau pelanggan yang ingin membuka website toko kerajinan koran (WKA) maka yang pertama akan muncul adalah halaman *default*.

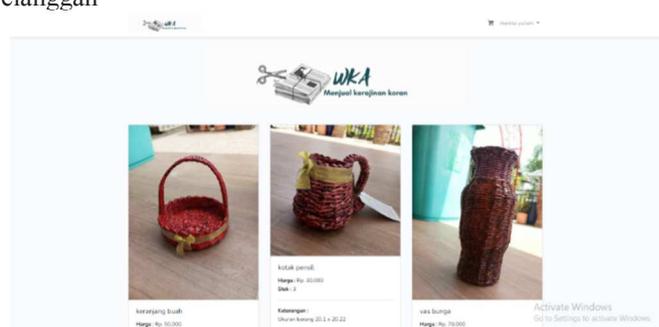
### 2) Tampilan Halaman Login Pelanggan



Gambar 6 tampilan halaman login pelanggan

Halaman ini merupakan halaman login dengan memasukkan identitas dari akun pengguna dan kata sandi sebelum berbelanja secara online di toko wisata kampung aer(WKA).

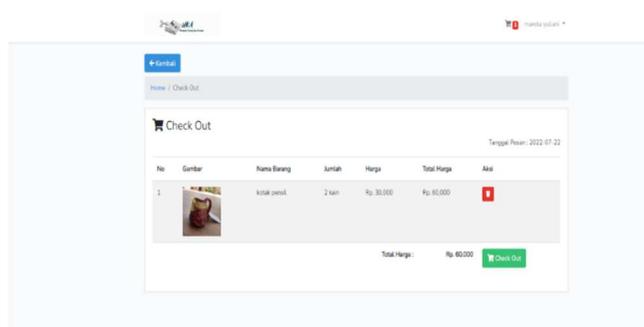
### 3) Tampilan Halaman Produk Pelanggan



Gambar 7 tampilan halaman produk pelanggan

Halaman ini digunakan oleh Pembeli untuk melihat semua produk.

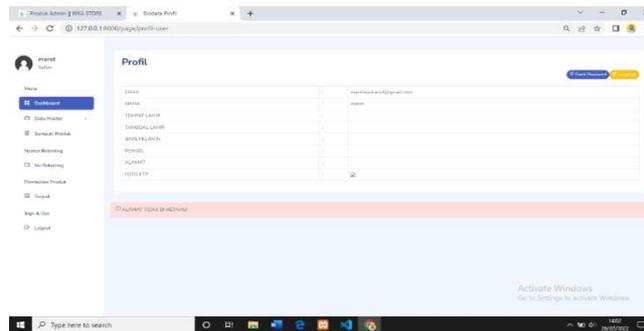
### 4) Tampilan Halaman Keranjang



Gambar 8 tampilan halaman keranjang

Halaman ini menampilkan barang sudah di pilih oleh pelanggan.

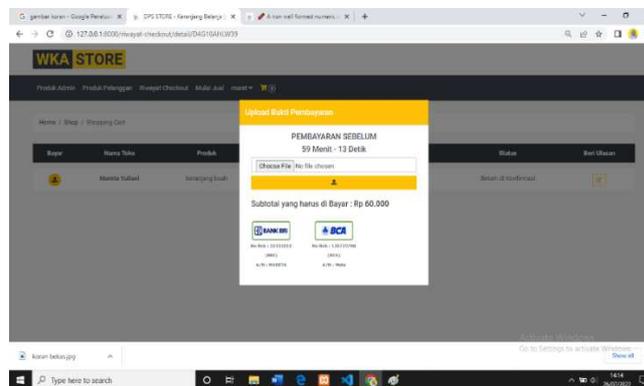
5) Tampilan Biodata Pelanggan



Gambar 9 tampilan halaman biodata pelanggan

Halaman ini menampilkan lengkapi biodata pelanggan.

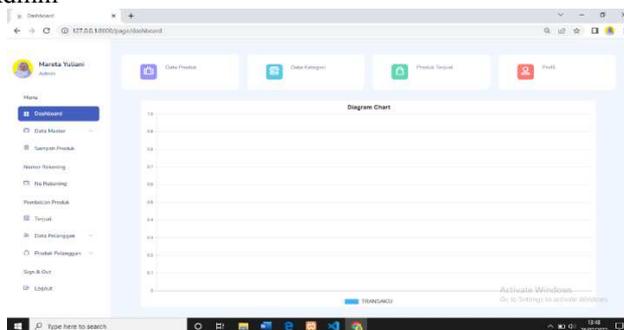
6) Tampilan Halaman Transfer



Gambar 10 tampilan halaman transfer

Halaman ini digunakan untuk megkonfirmasi nomor rekening yang dapat digunakan dalam berbelanja online di toko wisata kampung aer (WKA).

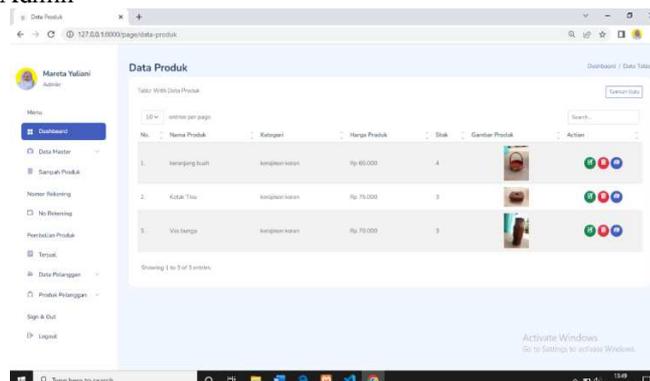
7) Tampilan Halaman Depan Admin



Gambar 11 tampilan halaman depan admin

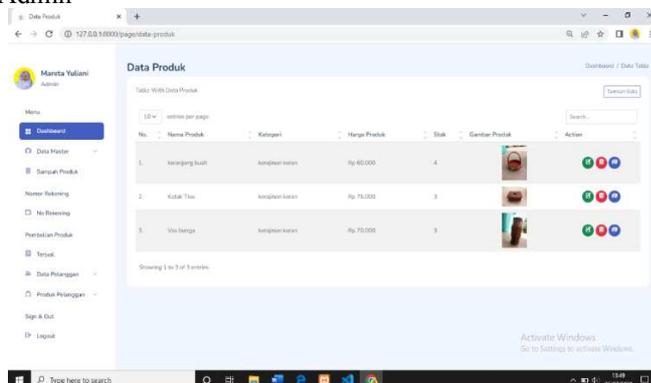
Halaman ini menampilkan Status yang ada di Website.

8) Tampilan Halaman Produk Admin



Gambar 12 tampilan halaman produk halaman data produk ini digunakan untuk melakukan penambahan data barang maupun data stok barang yang ada di toko wisata kampung er (WKA).

9) Tampilan Halaman Produk Admin



Gambar 13 tampilan halaman produk

halaman data produk ini digunakan untuk melakukan penambahan data barang maupun data stok barang yang ada di toko wisata kampung er (WKA).

F. Pengujian Sistem

Implementasi pengujian sistem penjualan kerajinan koran berbasis web dilakukan dengan menggunakan metode blackbox testing. Metode blackbox testing adalah tahapan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Pengujian dari blackbox testing ini adalah untuk menemukan bug atau masalah dalam suatu program. Berikut adalah tahapan kebutuhan fungsional sistem untuk melihat aplikasi apakah program tersebut menghasilkan output sesuai dengan yang di inginkan user.

TABLE I  
 PENGUJIAN SISTEM

No	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	login	Admin dan pelanggan memasukan Username dan Password	Menampilkan halaman utama pada website	Oke
2	biodata	Pelanggan mengisi biodata	Menampilkan hasil identitas lengkap	Oke
3	Tombol keranjang	Pelanggan memilih kerajinan koran	Menampilkan detail pesanan	Oke
4	Tambah data produk	Admin memasukan nama produk, harga produk stok produk untuk di tampilkan di menu utama	Menampilkan produk di menu utama	Oke
5	Tambah data no rekening	Admin memasukan nomor rekening untuk tampil di pilihan bank pembayaran	Menampilkan no rekening di tampilan pilihan bank pembayaran	Oke
6	login dengan email yang sama	Saat login mengisi dengan email yang sama	Sistem akan memberi tahu bahwa anda memakai email yang sama	Oke
7	Klik tombol simpan	Data tersimpan ke dalam database dan muncul pada data yang ada	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan	Oke
8	Klik tombol edit	Dapat masuk ke dalam form edit data	Tombol edit sesuai dengan yang diharapkan	Oke
9	Klik tombol cek out	Data tersimpan ke dalam database dan muncul data total harga barang yang belum termasuk ongkos kirim dan langkah-langkah selanjutnya	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan	Oke
10	Cek data pelanggan, data produk, data stok barang, dan data kategori barang	Tampil data pelanggan, data produk, data stok barang, dan data kategori barang	Sesuai dengan yang diharapkan	Oke
11	Klik cek out	Tampil total harga barang, kode pesan dan langkah selanjutnya	Cek sesuai dengan yang diharapkan	Oke
12	Hapus data produk, data kategori, data stok	Akan muncul pertanyaan “yakin data akan di hapus”	Hapus data sesuai dengan yang diharapkan	Oke
13	Logout	Pelangga atau admin keluar dari website	Menampilkan halaman dashboard website	Oke

### G. Perbandingan Hasil

Perbandingan hasil dari menggunakan metode SDCL (*Systems development life cycle*) dalam penelitian ini dengan penelitian yang lain yang menggunakan metode SDLC (*Systems development life cycle*) Sebagai berikut :

- a. yang berjudul “Sistem informasi online shop berbasis web dengan metode sdlc” menghasilkan hasil penelitian Pengisian data pemesanan pada tasia store diubah dari cara manual menjadi sistem web dan pada penjualan online berbasis web ini dapat mempermudah pelanggan untuk mencari informasi-informasi tentang produk yang dijual di tasia store. Penginputan data penjualan dan *database* yang terstruktur dengan baik. [5]
- b. penelitian yang berjudul “Perancangan sistem informasi penjualan kerajinan tangan lampu hias pada purnama shop berbasis web” menghasilkan hasil penelitian Sistem informasi ini dapat membantudengan mudah dalam mencatat data transaksi penjualan serta media promosi yang efektif bagi perkembangan usaha dagang PurnamaShop. Dimana pada sistem informasi ini sangat berperan penting bagi sarana penjualan barang dengan mudah dan juga mengurangi pekerjaan penjual yang mulanya penjual sangat repot dalam pencatatan data transaksi, data stok dan untuk mempromosikan barang dagangan yang penjual usaha. [6]

## IV. PENUTUP

### A. Kesimpulan

kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam perancangan sistem informasi e-commerce pada Toko Wisata Kampung Aer (WKA) adalah sebagai berikut :

- a. Dengan membuat sistem penjualan berbasis website, toko wisata kampung aer (WKA) dapat mempermudah pemilik toko untuk menjual kerajinan yang di hasilkan dari koran.
- b. Pelanggan dapat memesan kerajinan koran dimana saja apabila gadget pelanggan terhubung dengan jaringan internet. Pelanggan hanya perlu membuka website Toko Wisata Kampung Aer (WKA) untuk memilih produk dan melakukan pemesanan tanpa perlu datang ketoko.
- c. Pelanggan dapat melakukan transaksi secara online ke Toko Wisata Kampung Aer (WKA) dan pembayarannya dapat langsung ditransfer ke rekening yang telah di siapkan oleh pemilik toko.
- d. tidak hanya membeli kerajinan koran saja, pelanggan juga bisa menjual koran bekas ke toko wisata kampung aer (WKA). Karena di dalam website toko wisata kampung aer (WKA) di tambah fitur jual koran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ir.Robiah, Pelatihan pengolahan limbah kertas menjadi kertas daur ulang bernilai jual, 2019, p. 6.
- [2] S. Sudiarti, "Sistem Informasi pemasaran berbasis web dalam meningkatkan pembelian kerajinan anyaman di Cv Binangkit Kabupaten Tasikmalaya," 2019.
- [3] L. O. Waqos, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Helm Berbasis Website Pada Harum Helm Surabaya," 2018.
- [4] N. Susanti, "Perancangan E-Marketing UMKM Kerajinan Tas," 2018.
- [5] Z. S. H. Albertus Laurensius Setyabudhi, "Sistem informasi online shop berbasis web dengan metode SDLC," Juli 2020.
- [6] M. F. Z. I. P. Surminah, "Perancangan sistem informasi penjualan kerajinan tangan lampu hias pada purnama shop berbasis web," januari 2019.
- [7] derin, sistem informasi E-commerce perlengkapan bayi pada toko melodi baby shop berbasis web responsive, 2018.
- [8] S. D. Endasti, "sistem informasi penjualan online usaha tenun songket pada HD "benang emas" Palembang menggunakan metod web engineering," 2017.
- [9] J. Efendi, "Perancangan sistem informasi Penjualan berbasis web pada jeeni shop," 2017.
- [10] A. Puspasari, "Peracanan sistem informasi penjualan snake import berbasis web pada Qween's Bite," 2018.
- [11] M. ., N. K. M. Lilyani Asri Utami, "Sistem informasi Penjualan Kerajinan Tempurung Kelapa Berbasis Web pada Butik "Wood & Coconut," 2018.
- [12] B. Rianto, "Perancangan sistem informasi pemasaran kerajinan tangan khas inhil berbasis web," juli 2018.
- [13] A. T. H. F. N. Vinda Ayu Hajar Prastiti, "Sistem informasi pemasaran kerajinan tangan nonorganik berbasis website KKM sangen," 2018.
- [14] S. Diki Susandi, "Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented Pada Distro Dlapak Street Wear," agustus 2018.
- [15] P. A. N. F. T. Theresia Yunita F. M. Lamawuran, "Aplikasi penjualan online kerajinan lokal khas masyarakat nusa tenggara timur berbasis android," april 2021.
- [16] F. Irsad, "Perancangan Sistem Informasi Promosi Kerajinan Kayu Berbasis Website," 2019.