

# Rancang Bangun Website E-Commerce Pada Fortune Boutique

Stevanie Veronica Solichin<sup>1</sup>, Helfi Nasution<sup>2</sup>, M Azhar Irwansyah<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika Universitas Tanjungpura<sup>1, 2, 3</sup>

<sup>1</sup>vania\_pc@yahoo.co.id, <sup>2</sup>helfi\_nasution@yahoo.com, <sup>3</sup>irwansyah.azhar@gmail.com

**Abstrak-** Bisnis penjualan pakaian sekarang ini memang semakin berkembang terutama di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya muncul outlet dan distro yang menjual berbagai jenis pakaian. Seiring dengan perkembangan *fashion* pakaian ini maka persaingan untuk memperoleh pelanggan dan keuntungan juga semakin meningkat. Banyak strategi yang dilakukan seperti pendirian cabang usaha di berbagai daerah agar pelanggan semakin mudah mendapatkan pakaian yang dicari. Rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membangun *website e-commerce* yang memungkinkan penjual maupun pembeli melakukan transaksi jual beli dimanapun dan kapanpun secara *online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *website e-commerce* dengan implemetasi *web service* sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan secara *online*, dan mempermudah penjual untuk memasarkan produknya secara luas. Perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *php script language (PHP)* dan *database MySQL*. Analisis sistem menggunakan analisis *PIECES*. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box* dan Kuesioner. Berdasarkan hasil pengujian, dari segi *performance*, sistem ini mempermudah admin dalam melakukan pemantauan stok produk dan bagi pelanggan lebih efisien dan praktis dalam memilih produk. Sistem memiliki dua cara pembayaran, yaitu *manual (transfer)* dan *online (paypal)*. Berdasarkan hasil pengujian *user acceptance* dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dirancang dinilai berhasil dan dapat diterima oleh *user* dengan baik.

Kata Kunci : *website, online, e-commerce, web service*

## I. PENDAHULUAN

Bisnis penjualan pakaian sekarang ini memang semakin berkembang terutama di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya muncul outlet dan distro yang menjual berbagai jenis pakaian. Seiring dengan perkembangan *fashion* pakaian ini maka persaingan untuk memperoleh pelanggan dan keuntungan juga semakin meningkat. Banyak strategi

yang dilakukan seperti pendirian cabang usaha di berbagai daerah agar pelanggan semakin mudah mendapatkan pakaian yang dicari. Solusi seperti ini cenderung memerlukan biaya produksi yang sangat besar, karena itu untuk menanggulangnya diperlukan sebuah media yang menjadi fasilitas bagi pelanggan dalam memperoleh informasi yang lengkap mengenai pakaian yang diinginkan dan dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah tanpa terkendala oleh waktu dan jarak. Masalah ini dapat ditanggulangi dengan pembuatan *website e-commerce* sebagai media yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang pakaian yang diinginkan, baik mengenai harga, jenis, gambar dan ukuran pakaian.

*E-commerce* merupakan suatu metode yang memanfaatkan media internet untuk berjalannya aplikasi transaksi (penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran) barang dan jasa secara online melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, *www*, atau jaringan komputer lainnya. Banyak sekali kelebihan yang didapat dari menggunakan metode ini diantaranya *user* dan produsen tidak langsung bertemu untuk melakukan transaksi tersebut dimana transaksi ini bisa berlangsung selama 24 jam dan bisa terjadi kapan dan dimana saja. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Perusahaan pakaian juga akan dapat memperoleh pelanggan yang semakin banyak karena dengan *web e-commerce* ini pelanggan dapat melakukan pemesanan terhadap pakaian walaupun tempat penjualannya sangat jauh.

## II. URAIAN PENELITIAN

### A. E-Commerce

Menurut Nugroho (2006), *electronic commerce* menggambarkan cakupan luas mengenai teknologi, proses dan praktek yang dapat memungkinkan transaksi bisnis dilakukan tanpa menggunakan kertas sebagai sarana transaksi, tetapi transaksi bisnis dapat dilakukan melalui *eMail*, *Electronic Data Interchange (EDI)*, atau bisa juga melalui *World Wide Web (WWW)*. *Electronic Commerce* juga meliputi transaksi di dalam dan diantara sektor bisnis yang khusus dan umum, serta sistem yang melibatkan komunitas dalam negeri maupun luar negeri.

### B. Web Service

*Web service* adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. *Web service* secara teknis memiliki mekanisme interaksi antar sistem sebagai penunjang interoperabilitas, baik berupa agregasi (pengumpulan) maupun sindikasi (penyatuan). Teknologi *web services* menawarkan kemudahan dalam menjembatani pulau-pulau informasi tanpa mempermasalahkan perbedaan teknologi yang digunakan masing-masing sumber. Misalkan sebuah situs informasi dibangun dengan menggunakan *database Oracle* sedangkan situs lainnya menggunakan *Mysql* sedangkan anda sendiri menggunakan perangkat lunak *Open Source* dalam membangun situs *web services* akan mengatasi perbedaan ini. *Web Services* sebenarnya adalah kumpulan dari fungsi dan *method* yang terdapat pada sebuah *server* yang dapat dipanggil oleh klien dari jarak jauh, kemudian untuk memanggil *method-method* tersebut kita bebas menggunakan aplikasi yang akan dibuat dengan bahasa pemrograman apa saja yang dijalankan pada *platform* apa saja. *Web Services* diperlukan karena pada masa sekarang ini perangkat keras, sistem operasi, aplikasi hingga bahasa pemrograman semakin beraneka ragam jenisnya. Keadaan tersebut dapat menimbulkan masalah dalam proses pertukaran data antar perangkat yang menggunakan aplikasi dan *platform* yang berbeda.

*Web service* memiliki layanan terbuka untuk kepentingan integrasi data dan kolaborasi informasi yang bisa diakses melalui internet oleh berbagai pihak menggunakan teknologi yang dimiliki oleh masing-masing pengguna. Sekalipun mirip dengan *Application Programming Interface (API)* berbasis *web*, *web service* lebih unggul karena dapat dipanggil dari jarak jauh melalui *internet*. Pemanggilan *web service* bisa menggunakan bahasa pemrograman apa saja dan dalam *platform* apa saja, sementara *API* hanya bisa digunakan dalam *platform* tertentu. Kelebihan *web service* adalah lintas *platform*, *language independent*, jembatan penghubung dengan *database* tanpa perlu *driver database* dan tidak harus mengetahui jenis *DBMS*, mempermudah proses pertukaran data, serta penggunaan kembali komponen aplikasi.

### C. Paypal

Umumnya para pengguna internet yang mengakses layanan *e-commerce* tidak memahami bahwa transaksi yang mereka lakukan secara *online* diproses disisi pihak ketiga yang berfungsi sebagai *payment gateway*. Pihak ketiga ini melakukan kegiatan sebagaimana layaknya sebuah bank di dunia konvensional. Dengan adanya *payment gateway* ini perkembangan layanan *online* semakin berkembang dan tingkat penyalahgunaan informasi dapat lebih diatasi. Penyedia layanan *payment gateway* saat ini sudah sangat berkembang baik dari sisi kemudahan, keamanan dan kemampuan

mengintegrasikan beragam layanan keuangan dan manajemen lainnya. Beberapa penyelenggara *payment gateway* seperti *Paymex*, *Payson*, *Worldpay*, *Paypal*, *Googlecheckout* dan lain sebagainya, yang mengembangkan dan membangun infrastrukturnya masing-masing agar keunggulan dan penawaran layanan yang beragam. Tentu hal ini sangat menguntungkan masyarakat umum maupun perusahaan dalam mengelola layanan *online*-nya dengan lebih profesional dan terotomatisasi.

Pada penelitian kali ini, model aplikasi *web service payment gateway Paypal* menggunakan *API integration*. *API credential Paypal* dimanfaatkan untuk diintegrasikan dengan *express checkout* maupun *website payment pro*. Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan pada model *API integration* pada *website payments pro*, sehingga pengujian secara menyeluruh dari proses pembayaran di *payment gateway paypal* dapat diketahui dan sukses. Jaringan global internet memberikan kemudahan serta kecepatan dalam mengakses beragam informasi, namun juga menjadi ladang yang sangat subur bagi segelintir orang yang berniat jahat terhadap informasi yang kita miliki. Pada saat proses transaksi *online* dengan menggunakan kartu kredit atau alat pembayaran digital lainnya dalam memudahkan otomatisasi pembayaran di *web e-commerce*, secara tidak sadar kita telah membagi informasi vital yang berkaitan dengan *account bank* maupun lembaga keuangan kita. Untuk hal tersebut baik disisi pengguna maupun disisi pengelola haruslah yakin dan memberikan keyakinan yang tinggi akan amannya proses pembayaran yang akan dilakukan dan diterapkan. Hal ini jelas dapat kita lihat dibagian mana dari proses pembayaran tersebut yang akan memegang peranan yang sangat besar dalam menentukan kelancaran, keamanan proses sistem pembayaran yaitu dimulai dari bagian penerimaan data (*form order*) di *web e-commerce* menuju proses verifikasi kartu disisi *payment gateway* yang akan melakan proses pembayaran. Yang perlu kita ketahui bahwa aplikasi yang akan digunakan untuk memproses otomatisasi pembayaran *online* ini dipindahkan ke sistem dan diintegrasikan dengan aplikasi dari kegiatan pihak ketiga yang berfungsi sebagai *payment gateway*. (<http://developer.paypal.com>)

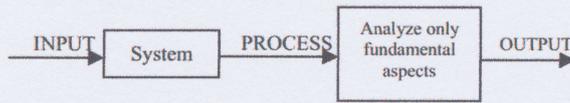
### D. Black Box

Metode *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

*Black Box* dapat menemukan kesalahan dalam kategori berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basisdata eksternal
4. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

5. Validitas fungsional
6. Kesensitifan sistem terhadap nilai input tertentu
7. Batasan dari suatu data

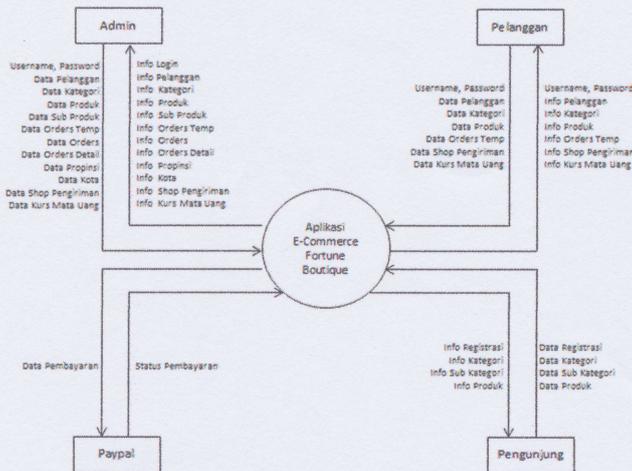


Gambar 1 Sistem Kerja dari Teknik Pengujian *Black Box*

### III. HASIL DAN DISKUSI

#### A. Diagram Konteks

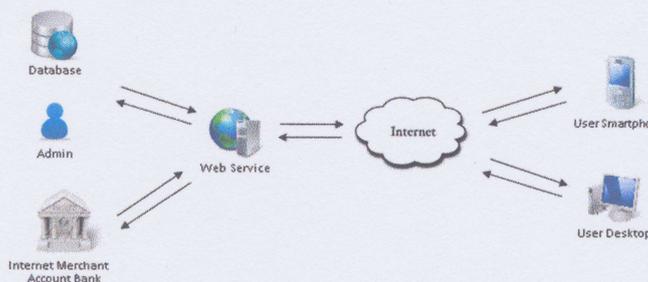
Diagram konteks adalah diagram yang memberikan gambaran umum terhadap kegiatan yang berlangsung dalam sistem. Gambar berikut ini menunjukkan diagram konteks dari sistem:



Gambar 2 Diagram Konteks Sistem

#### B. Analisis Kebutuhan Sistem

Sistem yang dibangun berbasis web, yang dapat diakses oleh *user* untuk memesan pakaian. Desain arsitektur sistem dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

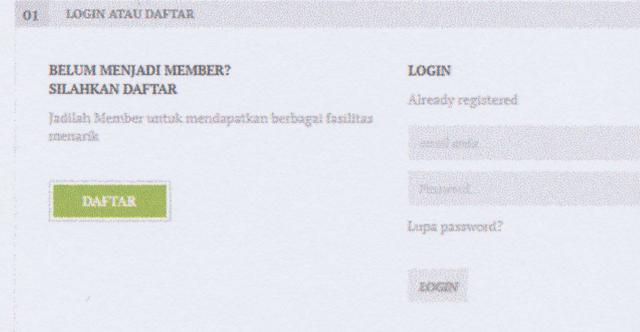


Gambar 3 Perancangan Arsitektur Sistem

#### C. Hasil Perancangan Desain

Sistem yang telah dirancang memerlukan komputer dengan sistem operasi minimal Windows XP. Pada komputer juga harus terpasang MySQL, berikut adalah antarmuka hasil perancangan aplikasi. Halaman utama berfungsi sebagai tampilan yang dapat di akses oleh

Halaman ini dapat diakses tanpa melalui proses *login* terlebih dahulu. Pelanggan yang telah menjadi member, dapat melakukan pemesanan via web dengan login terlebih dahulu. Member login menggunakan email dan password yang telah didaftarkan. Tampilan halaman login dapat dilihat pada gambar berikut,



Gambar 4 Halaman *Login*

Halaman Cart berisikan data produk yang telah dipilih atau dipesan oleh pelanggan. Halaman Cart hanya dapat tampil apabila user dalam keadaan login. Pada halaman Cart ini apabila telah selesai berbelanja, customer dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan yaitu melalui transfer bank ataupun melalui Paypal. Tampilan yang muncul jika customer menekan tombol transfer bank ataupun Paypal dapat dilihat pada gambar berikut,

ID	NAMA BARANG	QUANTITY	DISKON	UNIT PRICE	PRICE	ACTION
1	 CY50791#RED	1	0%	Rp.95.000	Rp.95.000	Hapus
				PPH 10% :	Rp. 9.500 (US\$ 0.71)	
<b>TOTAL :</b>					<b>RP. 104.500 (US\$ 7.85)</b>	

TRANSFER BANK    PAYPAL    BELANJA LAGI

Gambar 5 Halaman Cart

Jika customer memilih menu pembayaran Paypal, maka otomatis akan langsung terhubung ke halaman konfirmasi pembayaran Paypal. Disini customer harus login menggunakan akun paypal yang dimiliki, untuk melakukan pembayaran. Halaman konfirmasi pembayaran paypal dan notifikasi pembayaran di akun paypal customer dapat dilihat pada gambar berikut,

Your order summary	
Descriptions	Amount
CY50791#red Item number: 584 Item price: \$7.14 Quantity: 1	\$7.14
Item total	\$7.14
Tax:	\$0.71
Shipping and handling:	\$0.51
<b>Total \$8.36 USD</b>	

Gambar 6 Halaman Paypal

Gambar 7 Halaman Paypal

#### D. Hasil Pengujian Black box

Pengujian dilakukan pada form login halaman pelanggan dan panel admin. Ketika memasukkan nama dan password yang sesuai untuk mengakses halaman sesuai hak akses. Pengujian dilakukan dengan mengacu kepada semua kriteria yang ada pada form login. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Semua data tidak bernilai	Username Password	Tidak berhasil	Pesan Kesalahan: "Login gagal, username dan password anda salah"
2	Beberapa data tidak bernilai	Username: clothingfortune-buyer@yahoo.co.id Password	Tidak berhasil	Pesan Kesalahan: "Login gagal, username dan password anda salah"
3	Data tidak sesuai	Username: clothingfortune-buyer@yahoo.co.id Password: 123456	Tidak berhasil	Pesan Kesalahan: "Login gagal, username dan password anda salah"
4	Data benar dan sesuai	Username: clothingfortune-buyer@yahoo.co.id Password: *****	Berhasil	

Cart (belanja) adalah proses dimana pelanggan memilih produk yang ingin dibeli dan melakukan pembayaran dengan beberapa metode pembayaran. Pengujian dilakukan dengan memilih beberapa produk pakaian yang akan dibeli dan kemudian memilih metode pembayaran yang diinginkan.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Kondisi Pengujian	Langkah Pengujian	Hasil Pengujian
Produk belum dipilih sama sekali	Klik menu "Cart"	Pesan Kesalahan "Keranjang belanjanya masih kosong. Silahkan anda berbelanja terlebih dahulu".
Produk yang dipilih masih kurang	Klik tombol "Belanja Lagi"	Kembali ke menu produk.
Produk yang dipilih salah	Klik tombol "Hapus"	Produk akan hilang dari daftar keranjang belanja.
Selesai memilih produk	Klik tombol "Transfer Bank" untuk metode pembayaran transfer melalui Bank	Muncul rincian data pemesanan dan data orderan serta total belanja. Data rekening bank akan dikirim ke alamat email pemesan.
Selesai memilih produk	Klik tombol "Paypal" untuk metode pembayaran akun Paypal	Muncul detail orderan dan total belanja di akun Paypal pelanggan.

Pengujian pendaftaran member baru adalah proses memasukkan data-data pelanggan yang akan mendaftar menjadi member yang berisi: nama depan, nama belakang, username, password, alamat pengiriman, telepon, email, kota tujuan, propinsi, kode pos, dan kode captcha.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Semua Data bernilai Kosong	Nama Depan	Tidak berhasil	Pesan Kesalahan: "Data yang anda isikan belum lengkap"
		Nama Belakang		
		Username		
		Password		
		Alamat Pengiriman		
		Telepon		
		Email		
		Kota Tujuan		
		Propinsi		
		Kode Pos		
2	Beberapa data bernilai kosong	Nama Depan	Tidak berhasil	Pesan Kesalahan: "Data yang anda isikan belum lengkap"
		Nama Belakang		
		Username		
		Password		
		Alamat Pengiriman		
		Telepon		
		Email		
		Kota Tujuan		
		Propinsi		
		Kode Pos		
3	Data benar dan sesuai	Nama Depan	Berhasil	
		Nama Belakang		
		Username		
		Password		
		Alamat Pengiriman		
		Telepon		
		Email		
		Kota Tujuan		
		Propinsi		
		Kode Pos		

Pengujian input produk baru adalah proses memasukkan data-data produk yang dijual yang berisi: nama produk, kategori, berat, harga, diskon, stok, deskripsi produk, serta gambar produk.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Semua Data bernilai Kosong	Nama Produk	Berhasil	Data yang muncul kosong
		Kategori		
		Berat		
		Harga		
		Diskon		
		Stok		
		Deskripsi		
		Gambar		
2	Beberapa data bernilai kosong	Nama Produk	Berhasil	Data yang muncul hanya nama produk dan harga saja sesuai data yang dimasukkan saja
		Kategori		
		Berat		
		Harga		
		Diskon		
		Stok		
		Deskripsi		
		Gambar		
3	Data benar dan sesuai	Nama Produk	Berhasil	Data terisi lengkap
		Kategori		
		Berat		
		Harga		
		Diskon		
		Stok		
		Deskripsi		
		Gambar		

Pengujian input sub produk baru adalah proses memasukkan gambar produk untuk tampilan gambar di halaman Produk Kami.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Semua Data bernilai kosong	Nama Produk	Tidak Berhasil	Tidak muncul pesan kesalahan. Tetapi tidak muncul data kosong
		Gambar		
2	Beberapa data bernilai kosong	Nama Produk	Berhasil	Nama produk muncul, tetapi gambar tidak muncul
		Gambar		
3	Data benar dan sesuai	Nama Produk	Berhasil	Data terisi lengkap
		Gambar		

Pengujian input kategori baru adalah proses memasukkan data kategori produk yang dijual, seperti kategori *dress, blouse, skirt, pants, jumpsuit, jacket, sleepwear* dan lain sebagainya.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Data bernilai kosong	Nama Kategori	Berhasil	Muncul data kosong
2	Data benar dan sesuai	Nama Kategori	Berhasil	Muncul Kategori Dress

Pengujian input jasa pengiriman baru adalah proses memasukkan data jasa pengiraman barang yang digunakan oleh pemilik, seperti nama perusahaan, alias dan gambar (logo perusahaan).

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Semua Data bernilai kosong	Nama Perusahaan	Berhasil	Tidak muncul pesan kesalahan. Tetapi muncul data kosong
		Gambar		
2	Beberapa data bernilai kosong	Nama Perusahaan	Berhasil	Tidak muncul pesan kesalahan. Hanya muncul nama alias saja
		Gambar		
3	Data benar dan sesuai	Nama Perusahaan	Berhasil	Data terisi lengkap
		Gambar		

Pengujian input ongkos kirim adalah proses memasukkan data biaya pengiriman ke beberapa kota di seluruh Indonesia, seperti nama kota, nama perusahaan (jasa pengiriman yang digunakan) dan ongkos kirim.

Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No. Uji	Input	Contoh Data	Hasil eksekusi	Keterangan
1	Semua Data bernilai kosong	Nama Kota	Berhasil	Tidak muncul pesan kesalahan. Tetapi muncul data kosong
		Nama Perusahaan		
		Ongkos Kirim		
2	Beberapa data bernilai kosong	Nama Kota	Berhasil	Tidak muncul pesan kesalahan. Hanya muncul nama kota saja
		Nama Perusahaan		
		Ongkos Kirim		
3	Data benar dan sesuai	Nama Kota	Berhasil	Data terisi lengkap
		Nama Perusahaan		
		Ongkos Kirim		

E. Perhitungan dan Penyajian Data Hasil Kuesioner

Hasil perhitungan dan penyajian hasil kuisisioner dari total 10 responden adalah sebagai berikut :

1. Tabel hasil kuisisioner Analisis Kinerja (Performances)

No	Analisis Kinerja (Performances)	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian sistem ini dengan sistem pada Fortune Boutique	0	0	1	6	3	10
2	Tampilan <i>Interface</i> (antarmuka)	0	0	0	6	4	10
3	Kemudahan dalam memasukan produk	0	0	1	6	3	10
4	Kemudahan dalam memasukan data	0	0	1	6	3	10
5	Respon ( <i>feedback</i> ) aplikasi terhadap input data yang dilakukan	0	0	3	5	2	10
6	Kehakusan perpindahan halaman	0	0	2	5	3	10
Jumlah		0	0	8	34	18	60
Persentase (%)		0%	0%	13%	57%	30%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup 5 = Sangat Baik  
2 = Buruk 4 = Baik

## 2. Tabel hasil kuisioner Analisis Informasi (Information)

No	Analisis Informasi (Information)	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian informasi produk yang ditampilkan	0	0	2	4	4	10
2	Kinerja informasi secara up to date	0	0	5	3	2	10
3	Kinerja informasi pembayaran	0	0	3	4	3	10
Jumlah		0	0	10	11	9	30
Persentase (%)		0%	0%	33.3%	36.7%	30%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup 5 = Sangat Baik  
2 = Buruk 4 = Baik

## 3. Tabel hasil kuisioner Analisis Ekonomi (Economy)

No	Analisis Ekonomi (Economy)	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kinerja sistem dalam ekonomis	0	0	3	4	3	10
2	Mengurangi pembelian kertas/buku	0	0	2	4	4	10
Jumlah		0	0	5	8	7	20
Persentase (%)		0%	0%	25%	40%	35%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup 5 = Sangat Baik  
2 = Buruk 4 = Baik

## 4. Tabel hasil kuisioner Analisis Kontrol (Control)

No	Analisis Kontrol (Control)	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kinerja pesan peringatan	0	0	2	5	3	10
2	Kesesuaian hal akses	0	0	3	4	3	10
Jumlah		0	0	5	9	6	20
Persentase (%)		0%	0%	25%	45%	30%	100.0%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup 5 = Sangat Baik  
2 = Buruk 4 = Baik

## 5. Tabel hasil kuisioner Analisis Efisiensi (Efficiency)

No	Analisis Efisiensi (Efficiency)	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Keefisienan sistem dari sistem sebelumnya	0	0	2	3	5	10
2	Kemudahan dalam menemukan produk	0	0	1	3	6	10
Jumlah		0	0	3	6	11	20
Persentase (%)		0%	0%	15%	30%	55%	100.0%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup 5 = Sangat Baik  
2 = Buruk 4 = Baik

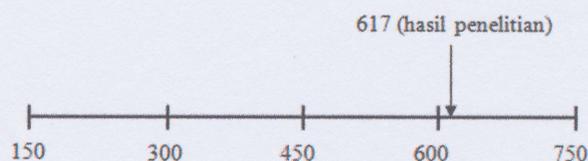
## 6. Tabel hasil kuisioner Analisis Layanan (Service)

No	Analisis Pelayanan (Services)	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan dalam memesan produk	0	0	1	6	3	10
2	Kinerja sistem melakukan proses	0	1	2	4	3	10
3	Kenyamanan dalam penggunaan aplikasi secara keseluruhan	0	0	1	5	4	10
Jumlah		0	1	4	15	10	30
Persentase (%)		0%	3.33%	13.33%	50%	33.34%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup 5 = Sangat Baik  
2 = Buruk 4 = Baik

Data yang diperoleh dari hasil pengujian dengan kuesioner terlihat pada tabel berikut :

Responden	Item Pertanyaan															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	4	4	2	60
B	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	61
C	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	55
D	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	57
E	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	59
F	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	58
G	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	61
H	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	64
I	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	69
J	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73	
																617



Gambar 8 Hasil Pengujian LSR

## F. Analisis Hasil Pengujian

Berikut merupakan analisis hasil perancangan dan pengujian *Website E-Commerce* pada *Fortune Boutique Pontianak* :

1. Sistem akan memverifikasi *user* yang memasukkan *username* dan *password* yang salah ketika proses *login*, sistem hanya dapat diakses oleh *user* yang memiliki hak akses.
2. Hasil pengujian menunjukkan bahwa saat dilakukan *input* data dengan menggunakan metode *black box*, *input* data dengan keseluruhan data kosong akan menimbulkan kesalahan pada program. Akan tetapi pada sistem ini, kemungkinan terjadinya kesalahan sudah ditangani pada kode program sehingga hanya akan muncul pesan kesalahan atau instruksi pengisian data. Dengan kata lain, sistem dapat menangani data tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Hasil pengujian menunjukkan bahwa saat dilakukan *input* data dengan salah satu data yang bernilai kosong akan menyebabkan kesalahan apabila data tersebut tidak diperbolehkan kosong di dalam basis data. Pada sistem ini kemungkinan tersebut sudah ditangani pada kode program sehingga akan muncul pesan kesalahan jika ada salah satu data yang belum diisi.
4. Hasil perancangan dan pengujian menunjukkan bahwa sistem sudah baik untuk setiap aspek analisis pada metode *PIECES*.
5. Hasil perancangan dan pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem ini menjadi solusi untuk salah satu cara memesan produk pada *Fortune Boutique Pontianak*.
6. Berdasarkan hasil pengujian *user acceptance* dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dirancang dinilai berhasil dan dapat diterima oleh *user* dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] HM, Jogiyanto.1995. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI.
- [2] Nugroho, Adi. 2006. *E-Commerce*. Bandung: Informatika.
- [3] Tyas, Zahra Arwaning.(2010). Implementasi E-Commerce untuk Ozone Distro. Program Studi Teknik Informatika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Diponegoro. Semarang.
- [4] <http://developer.paypal.com>. 20 Nov 2008.