

Rancang Bangun Sistem E-Commerce Pada Toko Kosmetik Beauty Berbasis Website

Arisman Laia^a, Mukhsin^b

^aInstitut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78-80, arismanlaia2808200128@gmail.com ^bInstitut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, Jl. Ahmad Yani No. 78-80, muchsin@lecturer.pelitaindonesia.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 30 September 2025

Revisi Akhir: 30 Desember 2025

Diterbitkan Online: 30 Desember 2025

KATA KUNCI

Sistem Informasi, Web, Extreme Programming.

KORESPONDENSI

E-mail: arismanlaia28082001@gmail.com

ABSTRACT

Teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kemajuan suatu usaha, salah satunya. melalui pemanfaatan website e-commerce sebagai sarana penjualan produk. Sistem eRevisi commerce dibutuhkan untuk mencatat aktivitas transaksi dan laporan penjualan agar pengelolaan toko lebih efisien. Penjualan yang dilakukan secara offline pada CV. Riau Gemilang Mandiri dinilai kurang efektif karena minimnya minat konsumen untuk datang langsung ke toko serta proses pembayaran yang masih manual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem e-commerce berbasis website pada CV. Riau Gemilang Mandiri dengan fitur pengelolaan produk, laporan penjualan, chat, serta pembayaran online. Metode penelitian yang digunakan adalah Extreme Programming (XP) dengan tahapan planning, design, coding, testing, dan software increment. Data (XP) penelitian dikumpulkan melalui observasi dan wawancara langsung dengan pihak perusahaan, sedangkan pengujian dilakukan dengan Blackbox Testing. Hasil penelitian menuliskan terstruktur, meningkatkan efektivitas kerja, serta mendukung peningkatan penjualan njukkan bahwa sistem yang dibangun mampu membantu proses transaksi menjadi melalui layanan online.

1. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, masyarakat dapat dengan mudah mengolah data dan memberikan informasi yang dibutuhkannya secara akurat dan efektif, sehingga menghemat waktu dengan biaya yang lebih terjangkau. Keunggulan inilah yang menjadikan teknologi informasi kini berperan penting dalam setiap bidang dan aspek kehidupan saat ini. [1]. Komputer saat ini tidak hanya menjadi sebuah media pengajaran tetapi juga menjadi suatu ilmu baru yang sangat berguna bagi perkembangan dunia teknologi informasi dan manusia sebagai penggunaannya.[2]. Dengan pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi, kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain dapat diorganisasikan menjadi sebuah file, di mana data diorganisasikan kemudian disimpan ke dalam komputer untuk memudahkan pemakai dalam mengakses data.[3]. E-commerce memainkan peran penting dalam pertumbuhan ekonomi digital Indonesia, menyumbang sebanyak 75,6% dari total ekonomi digital. Proyeksi lebih lanjut menunjukkan bahwa kontribusi e-commerce terhadap ekonomi digital nasional diperkirakan mencapai Rp1.908 triliun pada tahun

2030, pada saat ini, penggunaan e-commerce bukan lagi sekadar pilihan, melainkan suatu keharusan bagi organisasi atau toko yang ingin bersaing secara global, transaksi jual beli secara online tidak hanya menjadi tren, tetapi juga mewujudkan pergeseran paradigma dalam cara perusahaan berinteraksi dengan pelanggan secara online.[4]. Dalam lanskap perdagangan elektronik (e-commerce) yang berkembang pesat, penerapan sistem pembayaran elektronik (e-payment) midtrans yang efisien dan aman merupakan hal yang sangat penting. Sistem pembayaran elektronik memfasilitasi transaksi keuangan online, memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembelian dan transfer dana secara elektronik.[5].

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan. E-Commerce merupakan suatu sistem atau paradigma baru dalam dunia bisnis, yang menggeser paradigma perdagangan tradisional menjadi electronic commerce yaitu dengan memanfaatkan teknologi ICT (*Information and Communication Technology*).[6]. Payment Gateway pembayaran adalah sistem yang menghubungkan beberapa entitas pembayaran (pelanggan, bank, jaringan penagihan dan pertukaran) untuk menyederhanakan proses transaksi pembayaran. Dengan kata lain, pengelolaan transaksi

pembayaran secara otomatis terintegrasi dengan transaksi yang menyediakan layanan sistem pembayaran online. CV. Riau Gemilang Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak bidang penjualan barang kosmetik, yang beralamat Jl. Rajawali No 16 D sukajadi, Pekanbaru. Menjual alat kosmetik seperti bedak, sabun pembersih muka dan lainnya. CV. Riau Gemilang Mandiri, dalam sistem yang di jalankan sekarang adalah masih terjadinya penjualan yang dilakukan secara offline atau konvensional, dimana penjualan sangat minimnya minat pengunjung atau konsumen yang ingin membeli produk kosmetik dengan cara mendatangi ke toko langsung, hal ini juga disebabkan sistem yang masih offline bisa menimbulkan dampak negatif yang disebabkan oleh ketidak efisienan dalam berjualan selain itu juga, minimnya penjualan sehingga toko menjadi mengalami penurunan dalam penjualan, serta transaksi yang masih menggunakan pembayaran manual. Oleh karena itu di perlukan untuk membangun sistem ecommerce yang terintegrasi payment gateway, untuk mengatasi permasalahan di atas. Beberapa keuntungan dalam membangun sistem e-commerce yang terintegrasi payment gateway memiliki beberapa keuntungan utama dalam integrasi sistem payment gateway e-commerce yang akan di bangun dalam integrasi sistem payment gateway adalah, sistem pembayaran elektronik secara signifikan meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas transaksi untuk bisnis dan pelanggannya serta pembayaran online dapat dilakukan di mana saja. Sistem pembayaran elektronik menyederhanakan proses pembayaran dan memberikan pengalaman pembayaran mulus dan instan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem

2.1.1. Karakteristik Sistem

Sistem merupakan kumpulan data yang terhubung dan terstruktur sesuai dengan prosedur. informasi merupakan data yang telah diolah yang kemudian memiliki arti dan berguna bagi penerima informasi untuk membuat keputusan.[7]

Supaya dikatakan sistem yang baik harus memiliki karakteristik yaitu karakteristik.[8] adalah sebagai berikut :

1. Komponen Sistem
Suatu sistem terdiri dari sejumlah unsur yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. Batasan Sistem (*Boundary*)
Batasan sistem merupakan wilayah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan wilayah luarnya.
3. Lingkungan Luar Sistem
Lingkungan luar sistem (*Environment*) adalah di luar batasan dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Wilayah dapat bersifat menguntungkan kan apa bila tetap dijaga dan yang merugikan harus dijaga dan dikelola, jika tidak maka akan mengganggu kesinambungan hidup dari sistem.
4. Penghubung Sistem (*Interface*)
Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya bergerak dari subsistem ke subsistem lain. *Output* dari subsistem akan menjadi *input* untuk subsistem lain melewati penghubung.
5. Masukkan Sistem (*Input*)
Masukkan adalah daya yang dimasukkan ke dalam sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan masukkan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah daya yang dimasukkan agar sistem dapat bekerja. *Signal input* adalah daya yang diproses untuk didapatkan *output*. Contoh dalam sistem komputer program adalah *maintenance input* sedang kan data adalah *signal input* untuk di olah menjadi informasi.
6. Keluaran Sistem (*Output*)
Keluaran sistem adalah hasil dari daya yang di olah dan di uraikan menjadi *output* yang berfungsi dari sisa penampungan. Contoh komputer menghasilkan panas yang

merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah *output* yang dibutuhkan.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2. Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.[9].

Dari pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan pengertian informasi adalah hasil dari pengolahan data yang telah disusun dalam bentuk sedemikian rupa sehingga bermakna, berguna dan bermanfaat bagi penerimanya dengan menggambarkan suatu kejadian yang nyata serta dapat dikomunikasikan kepada seseorang yang akan menggunakan untuk membuat dari mengambil keputusan.[10].

2.2. E-Commerce

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu, E-commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik.[13].

2.2.1. Pengertian E-Commerce

E-commerce adalah kegiatan jual beli barang dan jasa melalui penggunaan *smartphone* dan internet yang biasanya sering di sebut *Bussiness to Consumer*. Pada dunia bisnis, penggunaan teknologi memberikan kemudahan bagi para pelaku bisnis untuk bertransaksi barang dan jasa, salah satunya dengan menggunakan *e-commerce*. Implementasi dari pemanfaatan teknologi yang merupakan aktivitas bisnis dari penjualan dan pembelian produk maupun jasa yang dilakukan secara online, sistem *e-commerce* ini akan menampilkan semua persediaan jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk, sehingga penjual dan pembeli dapat mengakses ketersediaan produk serta dapat bertransaksi secara online kapan saja dan dimana saja.[14].

2.2.2. Keunggulan E-Commerce

Keunggulan menggunakan media *e-commerce* sebagai berikut:

1. Sarana promosi yang cepat dan tepat lewat dunia maya (internet).
2. Efisien, dengan menggunakan *e-commerce* perusahaan dapat melakukan efisiensi yang besar terhadap tenaga kerja *overhead cost*. Perusahaan yang sudah menggunakan *e-commerce* tidak lagi mencetak katalog produk untuk mempromosikan produk mereka. melalui *e-commerce* yang mereka miliki
3. Efektif, layanan *e-commerce* yang menggunakan internet dapat dijangkau selama 24 jam dalam sehari.
4. Fitur *chat* dapat di gunakan menanyakan katalog produk sehingga konsumen tidak perlu harus ke mall untuk menanyakan produk tersebut.
5. Pembayaran dilakukan dengan cara *online*, sehingga pembayaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
6. Katalog produk yang di lihat bisa di akses melalui *mobile* maupun *website* karena bersifat *adaptive mobile view* berbasis *website*.

Perkembangan dunia digital semakin hari semakin membaik. Orang tidak hanya sekadar membaca untuk mendapatkan informasi. Melainkan juga orang mencari produk yang dibutuhkan. Untuk mencari berbagai produk, mereka menggunakan e-commerce. Saat ini, e-commerce adalah layanan yang baik untuk menjual atau membeli produk. Ada beberapa contoh e-commerce yang sering digunakan di Indonesia. Di antaranya Shopee, Bukalapak, ataupun Tokopedia.

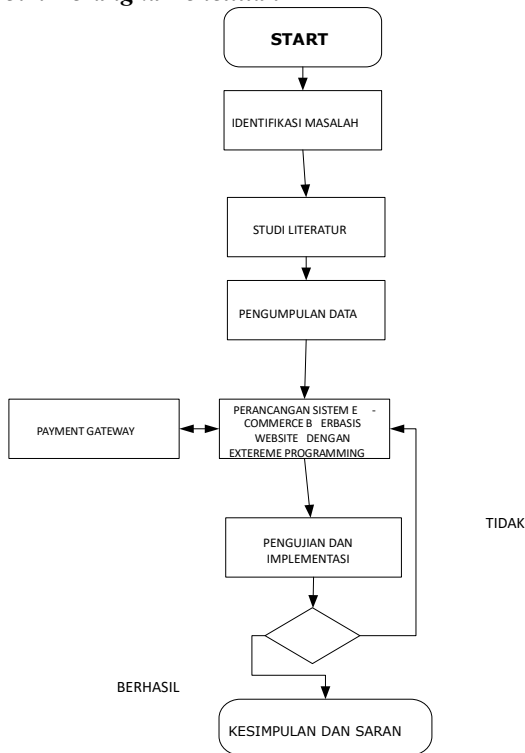
2.3. Website

Website merupakan salah satu bagian dari teknologi internet yang diciptakan oleh suatu organisasi maksud dan tujuan tertentu.[15]. website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan teks, gambar, atau suara yang membentuk suatu rangkaian yang saling terkait.[16].

website merupakan sejumlah halaman yang memiliki topic saling terkait yang disertai dengan berkas gambar, video, ataupun berkas lainnya.[17].

3. METODOLOGI

3.1. Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

- A. Identifikasi Masalah
Pada tahap ini, penulis melakukan observasi dengan melakukan pengamatan langsung, penulis melihat ada permasalahan pada kegiatan perusahaan dan melakukan wawancara langsung dengan pengurus atau supervisor perusahaan CV. Riau Gemilang Mandiri.
- B. Studi Literatur
Pada tahap ini, penulis melakukan studi literatur mencari sumber relevan artikel yang berkaitan dengan ecommerce payment gateway.
- C. Pengumpulan Data
Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah melakukan pengumpulan data dan analisa baik dari sumber jurnal berkaitan dengan sistem e-commerce.

- D. Perancangan Sistem E-commerce Berbasis Website dengan Extreme Programming
Kemudian, penulis membangun e-commerce pada perusahaan CV. Riau Gemilang Mandiri menggunakan aplikasi PhpMyAdmin dan bahasa pemrograman php dengan metode pengembangan extreme programming.

E. Pengujian dan Implementasi Sistem
Setelah, perancangan selesai akan di implementasikan kemudian di uji. Jika hasil uji berhasil maka penelitian telah selesai dan akan memperoleh kesimpulan dan saran. Apabila belum berhasil maka peneliti akan melakukan perancangan sistem kembali.

3.2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara ilmiah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Pada penelitian kali ini akan menggunakan metode *Extreme Programming* dalam metode perancangan software. A. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahapan ini, pembangunan aplikasi e-commerce, dimulai dari pada tahap ini, penulis melakukan observasi dengan melakukan pengamatan langsung, penulis melihat ada permasalahan pada kegiatan perusahaan dan melakukan wawancara langsung dengan pengurus atau supervisor perusahaan CV. Riau Gemilang Mandiri. Dimulai dari

B. *Design* (Perancangan)
Setelah fase pertama dilakukan, pada tahapan ini dimulai dengan melakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan kebutuhan yang diperlukan alat pengembangan sistem yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*).

C. *Coding* (Pengkodean)
Pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat ke dalam kode program yang menghasilkan aplikasi e-commerce.

D. *Testing* (Pengujian)
Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibangun, kemudian melakukan implementasi untuk memastikan terlaksananya dan tercapainya kebijakan tersebut E. *Software Increment* (Peningkatan Perangkat Lunak) Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem yang sudah dibuat secara bertahap. Dalam tahap ini juga dilakukan pemeliharaan secara berkala untuk mengecek kembali apakah sistem sudah berjalan sebagaimana mestinya dengan melakukan monitoring proses, evaluasi, dan perubahan (perbaikan) terhadap sistem bila diperlukan.

3.3. Metode Pengujian

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan teknik pengujian dengan pengujian *black-box* dengan menguji tampilan luar (*interface*) dari suatu sistem agar mudah digunakan oleh pengguna (*user*). Metode *black-box testing* ini digunakan untuk menguji perangkat lunak. Perangkat lunak yang diuji adalah Sistem E-commerce pada CV. RIAU GEMILANG MANDIRI Keuntungan dari penggunaan metode *black-box testing* ini adalah pengujian tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa penrograman tertentu, pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna. Sedangkan kekurangan dari metode *blackbox-testing* ini adalah uji kasus sulit desain tanpa spesifikasi yang jelas, kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan oleh *programmer*, dan beberapa bagian *back end* tidak diuji sama sekali

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

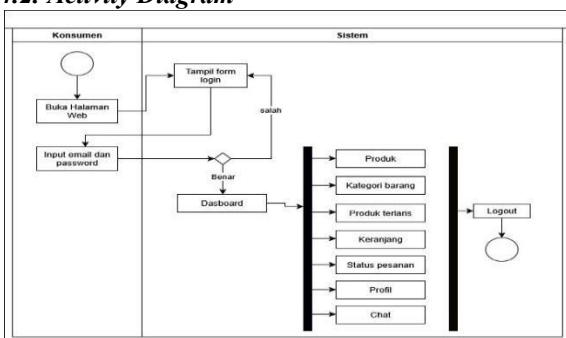
4.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Use case diagram baru pada gambar 2 menggambarkan interaksi antara empat aktor utama, yaitu Admin, User, Kurir, dan Pimpinan, dengan sistem. Admin bertugas mengelola produk, kategori, diskon, pesanan, serta data pengguna. User sebagai pelanggan dapat melakukan registrasi, login, mencari dan melihat produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan pemesanan, memantau status pesanan, mengelola profil, serta menggunakan fitur chat untuk berkomunikasi dengan admin maupun kurir. Kurir berperan dalam mengakses daftar pesanan, memperbarui status pengiriman, serta memberikan konfirmasi pengantaran barang. Sementara itu, Pimpinan berperan dalam memantau laporan penjualan, menganalisis performa produk, dan mengevaluasi efektivitas promo yang dibuat. Dengan pembagian peran ini, sistem mendukung keseluruhan proses bisnis toko online mulai dari pengelolaan produk, transaksi pelanggan, distribusi pesanan, hingga analisis kinerja.

4.2. Activity Diagram



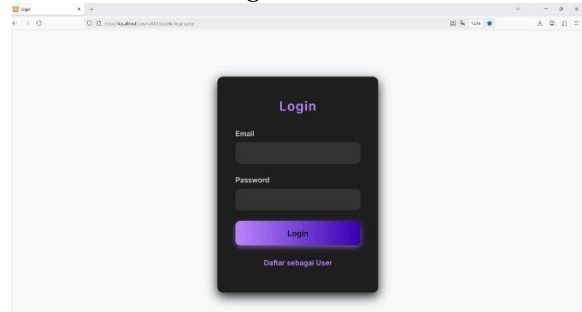
Gambar 3. Activity Diagram

Activity diagram pada gambar di atas menjelaskan alur aktivitas konsumen dalam menggunakan sistem. Proses dimulai ketika konsumen membuka halaman web, kemudian sistem menampilkan form login untuk diisi dengan email dan password. Setelah konsumen menginput data tersebut, sistem melakukan validasi;

apabila salah maka sistem akan kembali menampilkan form login, sedangkan jika benar maka konsumen diarahkan menuju dashboard. Pada dashboard, konsumen dapat mengakses berbagai fitur seperti melihat produk, kategori barang, produk terlaris, keranjang belanja, status pesanan, profil, serta fitur chat. Selain itu, konsumen juga memiliki opsi untuk melakukan logout, yang menandai berakhirnya alur aktivitas dalam sistem.

4.3. Implementasi Sistem

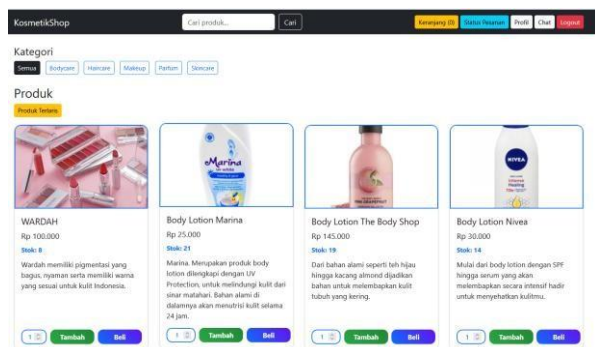
4.3.1. Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

Pada gambar 4 adalah Halaman login berfungsi sebagai pintu masuk sistem bagi setiap aktor, yaitu User, Admin, Pimpinan, dan Kurir. Pada halaman ini, masing-masing aktor harus memasukkan email dan kata sandi yang sesuai agar dapat mengakses sistem dengan hak akses yang berbeda-beda. User dapat melakukan transaksi pembelian produk, Admin mengelola data produk dan pesanan, Pimpinan memantau laporan serta aktivitas penjualan, sedangkan Kurir mengakses informasi pengiriman.

4.3.2. Halaman Utama Konsumen



Gambar 5. Halaman Utama Konsumen

Pada gambar 5 merupakan Halaman yang ditampilkan pada gambar merupakan dashboard konsumen. Pada halaman ini pengguna dapat melihat berbagai produk kosmetik yang ditawarkan lengkap dengan gambar, nama produk, harga, deskripsi singkat, dan jumlah stok yang tersedia. Terdapat fitur pencarian untuk memudahkan konsumen menemukan produk tertentu, serta menu kategori seperti Bodycare, Haircare, Makeup, Parfum, dan Skincare untuk menyaring tampilan produk sesuai kebutuhan. Di setiap produk tersedia tombol Tambah untuk memasukkan barang ke keranjang dan Beli untuk langsung melakukan pemesanan. Selain itu, pada bagian atas halaman juga terdapat menu navigasi yang dapat diakses konsumen, yaitu Keranjang, Status Pesanan, Profil, Chat, dan Logout, sehingga memudahkan konsumen dalam berinteraksi dengan sistem mulai dari memilih produk hingga melakukan pembelian.

Halaman Kelola Artikel

4.3.3. Halaman Keranjang Konsumen



Gambar 6. Halaman Keranjang Konsumen

Pada gambar 6 merupakan Halaman keranjang yang berfungsi untuk menampung sementara produk-produk yang telah dipilih oleh konsumen sebelum melanjutkan ke tahap transaksi. Pada halaman ini, konsumen dapat melihat daftar produk yang sudah dimasukkan ke dalam keranjang, lengkap dengan informasi harga, jumlah pembelian, subtotal, hingga total keseluruhan. Selain itu, konsumen juga memiliki kendali untuk melakukan perubahan jumlah produk dengan menggunakan fitur Update Keranjang, menghapus produk yang tidak diinginkan melalui tombol Hapus, atau melanjutkan ke proses pembayaran dengan memilih menu Checkout Barang yang Dipilih.

4.3.4. Halaman Status Pesanan Konsumen

Status Pesanan Saya

Tampilkan Tabel | Tampilkan Kartu

ID	Tanggal	Total	Status	Ekspedisi	Resi	Metode Bayar	Bukti Bayar	Bukti Antar	Catatan	Aksi
44	24 September 2025, 15:53	Rp 110.000	Selamat	JNE	12zew	online	Lihat	Lihat	terimakasih	Detail
43	24 September 2025, 03:16	Rp 35.000	Ukuran	JNE	jjbjj	online	Lihat	Belum ada bukti	terimakasih	Detail
42	23 September 2025, 13:54	Rp 110.000	Selamat	JNE	TAKREJ	online	Lihat	Lihat	TERIMAKASIH	Detail
41	23 September 2025, 13:32	Rp 285.000	Selamat	JNE	asdzcvc	online	Lihat	Lihat	terimakasih	Detail
40	23 September 2025, 12:36	Rp 35.000	Selamat	JNE	qwe12s	cod	Lihat	Lihat	semoga aman sampai tujuan	Detail
39	23 September 2025, 12:17	Rp 285.000	Selamat	JNE	aluka	online	Lihat	Lihat	terimakasih	Detail
38	22 September 2025, 22:30	Rp 660.000	Selamat	JNE	ALSK	online	Lihat	Lihat	TERIMAKASIH	Detail

Gambar 7. Halaman Status Pesanan Konsumen

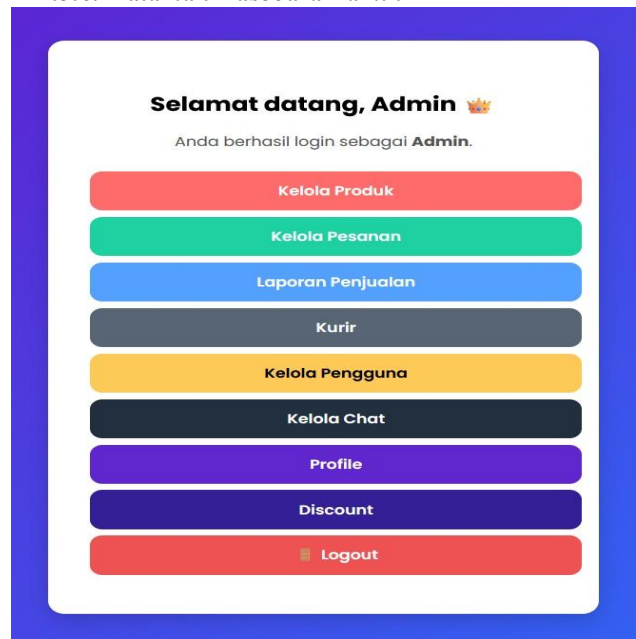
Pada gambar 7 merupakan Halaman status pesanan yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai perkembangan transaksi yang telah dilakukan. Pada halaman ini ditampilkan daftar pesanan dalam bentuk tabel yang berisi nomor pesanan, tanggal pemesanan, total pembayaran, status pesanan, ekspedisi yang digunakan, nomor resi, metode pembayaran, bukti pembayaran, bukti pengantaran, serta catatan tambahan. Konsumen juga dapat melihat detail dari setiap pesanan melalui tombol yang tersedia.

4.3.5. Halaman Checkout Konsumen

Gambar 8 Halaman Checkout Konsumen

Pada gambar 8 merupakan Halaman checkout konsumen dimana ini adalah tahap akhir sebelum melakukan pembelian, di mana pengguna diminta untuk mengisi informasi penerima seperti nama, nomor telepon, dan email, kemudian memilih alamat pengiriman, jasa ekspedisi, serta metode pembayaran yang diinginkan, halaman ini juga menampilkan ringkasan pesanan yang berisi detail produk, jumlah, subtotal, ongkos kirim, dan total pembayaran, serta tersedia kolom catatan tambahan jika konsumen ingin memberikan instruksi khusus, dan tombol Proses Checkout untuk menyelesaikan transaksi.

4.3.6. Halaman Dashboard Admin



Gambar 9. Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 9 adalah Halaman dashboard admin merupakan halaman utama yang ditampilkan setelah administrator berhasil melakukan login ke dalam sistem. Pada halaman ini, ditampilkan menu navigasi utama yang digunakan untuk mengelola berbagai fitur, seperti Kelola Produk, Kelola Pesanan, Rincian Pesanan, Kurir, Kelola Pengguna, Laporan Penjualan, Kelola Chat, Profile, dan Logout.

dan Discount. Selain itu, terdapat juga menu Logout untuk keluar dari sistem. Dashboard ini berfungsi sebagai pusat kendali bagi admin dalam menjalankan operasional aplikasi.

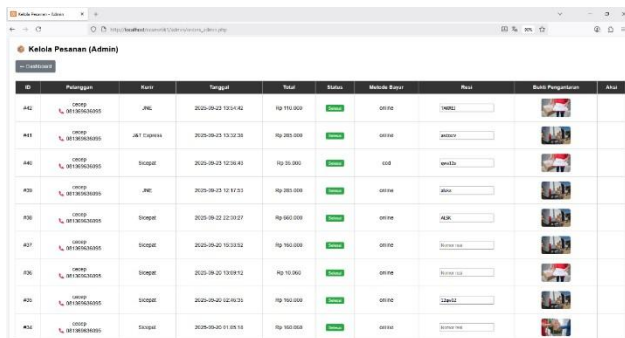
4.3.7. Halaman Kelola Produk Admin



Gambar 10. Halaman Kelola Produk Admin

Pada Gambar 10 merupakan fitur yang digunakan oleh admin untuk melakukan manajemen data produk dalam sistem. Pada halaman ini ditampilkan daftar produk yang telah terdaftar lengkap dengan informasi meliputi ID, gambar produk, nama produk, harga, jumlah stok, kategori, serta menu aksi berupa edit dan hapus. Melalui fitur edit, admin dapat memperbarui data produk yang ada, sedangkan tombol hapus digunakan untuk menghilangkan produk dari daftar. Selain itu, halaman ini juga menyediakan form Tambah Produk yang memungkinkan admin menambahkan produk baru ke dalam sistem dengan memasukkan data seperti nama produk, deskripsi, harga, stok, kategori, serta unggahan gambar produk.

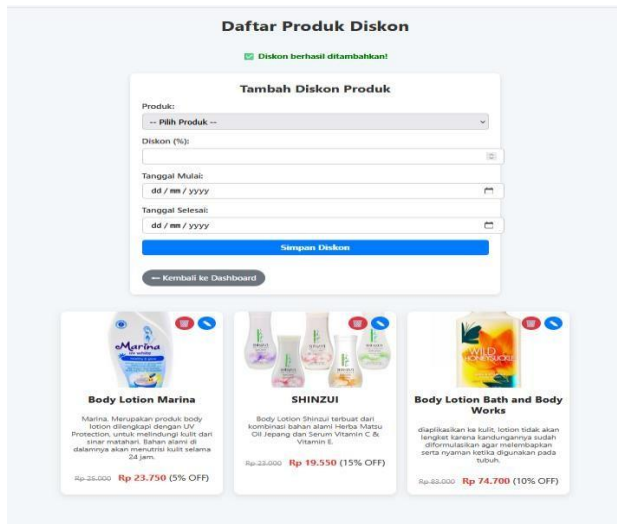
4.3.8. Halaman Kelola Pesanan Admin



Gambar 11. Halaman Kelola Produk

Pada gambar 11 merupakan halaman kelola pesanan admin berfungsi untuk mengelola seluruh transaksi yang dilakukan konsumen. Pada halaman ini ditampilkan informasi pesanan seperti ID, data pelanggan, kurir yang dipilih, tanggal transaksi, total pembayaran, status pesanan, metode bayar, nomor resi, hingga bukti pengantaran. Admin memiliki kendali penuh untuk memperbarui status pesanan, menambahkan atau mengubah nomor resi, serta memverifikasi bukti pengiriman.

4.3.9. Halaman Kelola Diskon Admin



Gambar 12. Halaman Kelola Diskon Admin

Pada gambar 12 merupakan Halaman laporan diskon pimpinan menampilkan daftar produk yang sedang mendapatkan potongan harga dalam sistem. Informasi yang ditampilkan mencakup nama produk, persentase diskon, tanggal mulai, tanggal berakhir, serta status diskon. Tampilan tabel ini memudahkan pimpinan dalam memantau program promosi yang sedang berjalan, termasuk periode aktif setiap diskon yang diberikan pada produk. Dengan adanya halaman ini, pimpinan dapat mengontrol strategi pemasaran melalui diskon serta mengevaluasi efektivitas promosi terhadap penjualan.

4.3.10. Halaman Tambah Akun Kurir



Gambar 13. Halaman Tambah Akun Kurir

Pada gambar 13 adalah Halaman tambah kurir yang merupakan fitur yang berfungsi untuk menambahkan akun kurir baru ke dalam sistem, di mana admin perlu mengisi data berupa nama lengkap, email, nomor telepon, serta password yang dikonfirmasi kembali untuk memastikan keamanan akun; melalui halaman ini, setiap kurir akan memiliki identitas dan akses login tersendiri sehingga memudahkan proses pengelolaan pengiriman, pemantauan aktivitas, serta menjaga ketertiban distribusi pesanan.

4.3.11. Halaman Daboard Kurir



Gambar 14. Halaman Dasboard Kurir

Pada gambar 14 merupakan Halaman dashboard kurir tampilan utama yang menyajikan ringkasan aktivitas pengiriman yang dilakukan oleh kurir. Pada halaman ini ditampilkan jumlah total order yang telah diterima, jumlah pesanan yang sedang dalam perjalanan, serta jumlah pesanan yang telah selesai. Informasi tersebut memudahkan kurir dalam memantau kinerja dan status pengiriman secara real-time. Selain itu, halaman ini dilengkapi dengan tombol Lihat Daftar Order untuk menampilkan detail pesanan yang harus dikirim, serta tombol Logout untuk keluar dari sistem.

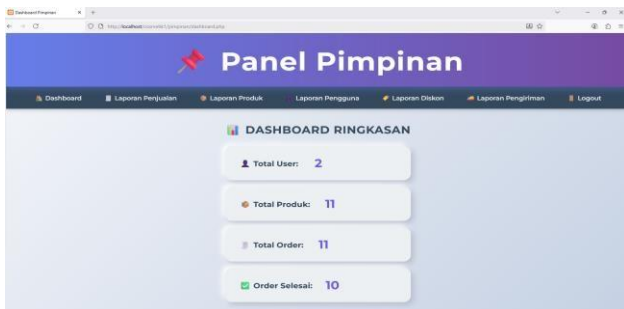
4.3.12. Halaman Daftar Pesanan Kurir

ID	Pesanan	Tanggal	Total	Status	Metode Bayar	No. Resi	Bukti Pengantaran
44	GROUP 08130830055	2025-09-24 15:53:31	Rp 150.000	selesai	online	12war	
43	GROUP 08130830055	2025-09-24 01:16:36	Rp 35.000	dikirim	online	BBB	
40	GROUP 08130830055	2025-09-23 12:36:43	Rp 35.000	selesai	cod	open 12s	
38	GROUP 08130830055	2025-09-22 22:30:37	Rp 600.000	selesai	online	AL5K	
37	GROUP 08130830055	2025-09-20 15:33:52	Rp 160.000	selesai	online	-	
36	GROUP 08130830055	2025-09-20 13:58:12	Rp 10.000	selesai	online	-	
35	GROUP 08130830055	2025-09-20 02:46:35	Rp 160.000	selesai	online	12war12	
34	GROUP 08130830055	2025-09-20 01:05:18	Rp 160.000	selesai	online	-	

Gambar 15. Halaman Daftar Pesanan Kurir

Pada gambar 15 adalah Halaman daftar pesanan kurir merupakan fitur yang menampilkan seluruh daftar pesanan yang harus ditangani oleh kurir. Pada halaman ini disajikan informasi penting terkait pengiriman, seperti ID pesanan, nama pelanggan, tanggal pemesanan, total biaya, status pengiriman, metode pembayaran, nomor resi, serta bukti pengantaran. Dengan adanya fitur upload bukti pengantaran, kurir dapat mengunggah foto sebagai verifikasi bahwa pesanan telah diterima oleh pelanggan. Status pesanan juga diperbarui secara otomatis, misalnya dari dikirim menjadi selesai setelah proses pengantaran selesai.

4.3.13. Halaman Dasboard Pimpinan



Gambar 16. Halaman Dasboard Pimpinan

Pada gambar 16 merupakan Halaman Dashboard Pimpinan menampilkan ringkasan utama berupa jumlah total user, total produk, total order, dan order selesai, sehingga pimpinan dapat langsung memantau kinerja sistem secara keseluruhan. Pada bagian atas terdapat menu navigasi yang memudahkan akses ke berbagai laporan, yaitu Laporan Penjualan untuk melihat detail transaksi, Laporan Produk untuk memantau data produk beserta stok dan jumlah terjual, Laporan Pengguna untuk menampilkan data user sistem, Laporan Diskon untuk melihat daftar produk yang sedang mendapat potongan harga, serta Laporan Pengiriman untuk memantau status distribusi pesanan, ditambah menu Logout untuk keluar dari sistem.

4.3.14. Halaman Laporan Penjualan Pimpinan

ID	User	Tanggal	Total Harga
44	kurir	24 Sep 2025 15:53	Rp 150.000
43	kurir	23 Sep 2025 15:34	Rp 160.000
41	kurir	23 Sep 2025 13:52	Rp 200.000
40	kurir	23 Sep 2025 12:36	Rp 35.000
38	kurir	23 Sep 2025 12:17	Rp 600.000
36	kurir	22 Sep 2025 13:58	Rp 10.000
37	kurir	20 Sep 2025 15:33	Rp 160.000
35	kurir	20 Sep 2025 13:58	Rp 10.000
34	kurir	20 Sep 2025 01:05	Rp 160.000

Gambar 17 Halaman lapaoran Pimpina

Pada gambar 17 merupakan Halaman laporan penjualan pimpinan menampilkan data rekapitulasi transaksi yang terjadi pada sistem. Informasi yang disajikan meliputi jumlah total pesanan, pesanan pending, pesanan diproses, pesanan dikirim, pesanan selesai, serta total pendapatan yang diperoleh. Selain itu, tersedia juga tabel yang berisi daftar pesanan yang telah selesai dengan detail berupa ID pesanan, nama pengguna, tanggal transaksi, dan total harga.

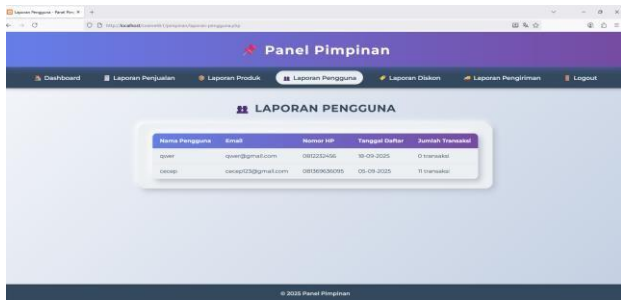
4.3.15. Halaman Laporan Produk Admin

Produk	Harga	Stok	Total Terjual
Body Lotion Skin Care 4-in-1 Body Moist	Rp 30.000	10	0 Terjual
Body Lotion Intima	Rp 25.000	20	0 Terjual
Body Lotion Muka	Rp 30.000	10	0 Terjual
Body Lotion Perawatan Kulit	Rp 140.000	10	0 Terjual
LIPTIN EGG	Rp 30.000	10	0 Terjual
LIPSTIK VEGAN	Rp 30.000	10	0 Terjual
Line Mascara & Brow	Rp 30.000	10	0 Terjual
MINERAL MAKEUP	Rp 40.000	10	0 Terjual
SHAMPU	Rp 35.000	10	0 Terjual
SHAMPU	Rp 30.000	10	0 Terjual

Gambar 18. Halaman Laporan Produk Pimpinan

Pada gambar 18 merupakan halaman laporan produk pimpinan menampilkan informasi terkait daftar produk yang tersedia dalam sistem beserta detailnya, seperti gambar produk, nama produk, harga, jumlah stok, dan total produk yang telah terjual. Data ditampilkan dalam bentuk tabel sehingga memudahkan pimpinan untuk memantau ketersediaan produk serta mengetahui jumlah penjualan dari masing-masing item.

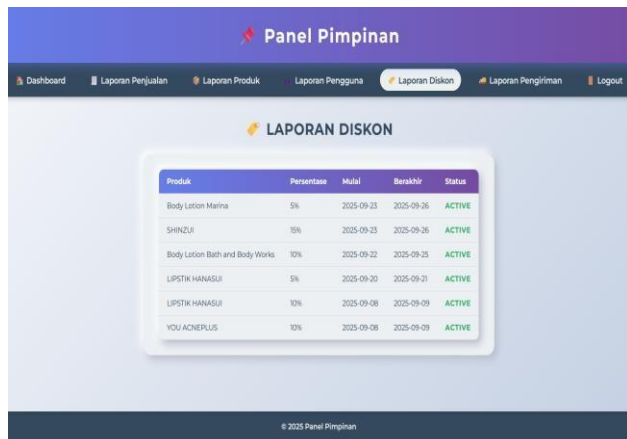
4.3.16. Halaman Laporan Pengguna Pimpinan



Gambar 19. Halaman Laporan Pengguna Pimpinan

Pada gambar 19 merupakan Halaman laporan pengguna pimpinan menampilkan data pengguna yang telah terdaftar dalam sistem, meliputi informasi nama pengguna, alamat email, nomor telepon, tanggal pendaftaran, serta jumlah transaksi yang telah dilakukan. Data ditampilkan dalam bentuk tabel sehingga memudahkan pimpinan untuk melakukan pemantauan terhadap aktivitas pengguna. Dengan adanya laporan ini, pimpinan dapat mengetahui jumlah pengguna aktif maupun pasif, serta mengevaluasi perkembangan pengguna berdasarkan frekuensi transaksi yang tercatat di sistem.

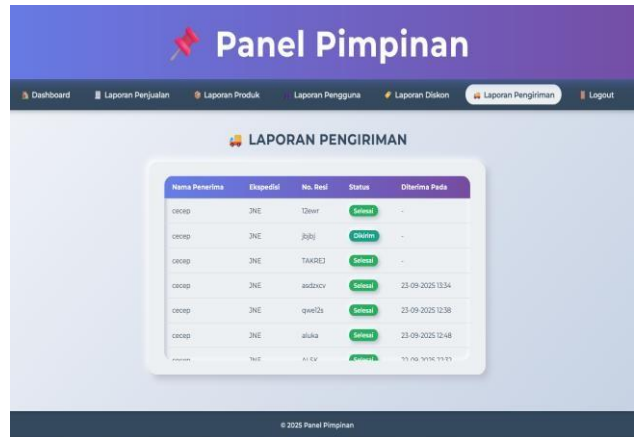
4.3.17. Halaman Laporan Diskon Pimpinan



Gambar 20. Halaman Laporan Diskon Pimpinan

Pada gambar 20 merupakan Halaman laporan diskon pimpinan menampilkan daftar produk yang sedang mendapatkan potongan harga dalam sistem. Informasi yang ditampilkan mencakup nama produk, persentase diskon, tanggal mulai, tanggal berakhir, serta status diskon. Tampilan tabel ini memudahkan pimpinan dalam memantau program promosi yang sedang berjalan, termasuk periode aktif setiap diskon yang diberikan pada produk. Dengan adanya halaman ini, pimpinan dapat mengontrol strategi pemasaran melalui diskon serta mengevaluasi efektivitas promosi terhadap penjualan.

4.3.18. Halaman Laporan Pengiriman Pimpinan



Gambar 21. Halaman Laporan Pengiriman Pimpinan

Pada gambar 4.46 merupakan Halaman laporan pengiriman pimpinan berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai proses pengiriman pesanan kepada pelanggan. Data yang disajikan meliputi nama penerima, jasa ekspedisi yang digunakan, nomor resi, status pengiriman, serta waktu pesanan diterima. Dengan tampilan tabel ini, pimpinan dapat memantau jalannya distribusi produk mulai dari tahap pengiriman hingga status selesai diterima oleh konsumen. Halaman ini membantu pimpinan dalam memastikan bahwa proses pengiriman berjalan dengan baik, transparan, dan dapat dievaluasi apabila terdapat kendala dalam distribusi.

4.4. Pengujian Blackbox

Skenario Uji	Tindakan Pengujian	Fungsi Sistem	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian
Mendaftar	Menguji menu daftar	Untuk mendapatkan hak akses pengguna	Menampilkan menu halaman Dashboard dari masing-masing pengguna	Berhasil
Login	Menguji menu login	Untuk memastikan hak akses pengguna	Menampilkan menu halaman Dashboard dari masing-masing pengguna	Berhasil
Menambah kategori barang	Menambah kategori barang	Untuk menambah data kategori barang	Data kategori barang berhasil ditambahkan	Berhasil
Mengubah kategori barang	Mengubah kategori barang	Untuk mengubah kategori barang	Data kategori barang berhasil diubah	Berhasil
Menghapus kategori barang	Menghapus kategori barang	Untuk menghapus kategori barang	Data kategori barang	Berhasil

			berhasil di hapus	
Menambah data barang	Menambah data barang	Untuk menambah data barang	Data barang berhasil di tambahkan	Berhasil
Mengubah data barang	Mengubah data barang	Untuk data barang	Data barang berhasil di ubah	Berhasil
Menghapus data barang	Menghapus data barang	Untuk menghapus data barang	Data barang berhasil di hapus	Berhasil
Melakukan pemesanan barang	Melakukan pemesanan barang	Untuk melakukan pemesanan barang	Pemesanan barang berhasil di pesan	Berhasil
Melakukan pembayaran barang	Melakukan pembayaran barang	Untuk melakukan pembayaran barang	Pembayaran barang berhasil di bayar	Berhasil
Melihat laporan transaksi	Melihat hasil laporan transaksi	Untuk melihat hasil laporan transaksi	Melihat hasil laporan transaksi berhasil	Berhasil
Melihat laporan pembayaran	Melihat hasil laporan pembayaran	Untuk melihat hasil laporan pembayaran	Melihat hasil laporan pembayaran berhasil	Berhasil
Melihat laporan pengiriman	Melihat hasil laporan pengiriman	Untuk melihat hasil laporan pengiriman	Melihat hasil laporan pengiriman berhasil	Berhasil
Melihat laporan penjualan	Melihat hasil laporan penjualan	Untuk melihat hasil laporan pengiriman	Melihat hasil laporan pengiriman berhasil	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi berbasis e-commerce dapat membantu pihak CV. Riau Gemilang Mandiri dalam meningkatkan efektifitas kerja dan pengelolaan toko, serta meningkatkan penjualan, mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi pengelolaan barang hingga proses pembayaran jadi lebih mudah dapat di lakukan secara online.

5.2. Saran

Penelitian ini masih berfokus pada pembuatan alur sistem pembayaran yang menyerupai integrasi dengan Midtrans, namun belum terhubung secara langsung dengan API resmi karena keterbatasan akses dan sumber daya. Oleh karena itu, pada

penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan implementasi integrasi penuh dengan payment gateway Midtrans melalui API resmi sehingga sistem benar-benar dapat digunakan dalam transaksi online secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al, M., Rizki, K., & Op, A. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- [2] Al Muhtadi, A. Z., & Junaedi, L. (2021). Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.52435/jait.v3i1.88>
- [3] Alasi, T. S., & Siahaan, A. T. A. A. (2020). Algoritma Vigenere Cipher Untuk Penyandian Record Informasi Pada Database. *Jurnal Informasi Komputer Logika*, 1(4).
- [4] Alfia, N. E., & Waseso, B. (2020). Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma). *JUSIBI-(JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS)*, 2(3), 364–374.
- [5] Alfiah, F., Tarmizi, R., & Junidar, A. A. (2020). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko a&S. *ICIT Journal*, 6(1), 70–81. <https://doi.org/10.33050/icit.v6i1.862>
- [6] Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>
- [7] Arista, A., Angellia, F., Cahya, W., & Prasetya, Y. (2024). Rancang Bangun Wbesite E-Commerce Pada Toko Fashion Hanifah Shop. 5(1), 41–54.
- [8] Arnando, D., Yakub, Wijaya, A. H., & Wiyono. (2024). Rancangan Bangune E-Commerce Model B2C. 5(1), 60–74.
- [9] Cholifah, C., & Baijuri, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Gerai Hastani Kabupaten Banyuwangi Berbasis Website. *JUSTIFY : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimi*, 2(2), 144–156. <https://doi.org/10.35316/justify.v2i2.3930>
- [10] Darlin, W., Putra, A. D., & Hendrastuty, N. (2023). Sistem Informasi Manajemen Kost Putra Trisula Berbasis Web (Studi Kasus: Asrama Putra Trisula). ... *Dan Sistem Informasi*, 4(3), 240–249.
- [11] Djuwitaningrum, E. R., & Jati, I. B. W. (2025). Implementasi Payment Gateway Midtrans pada Website E-commerce Toko Buah dan Sayur Implementation of Midtrans Payment Gateway on E-commerce Website of Fruit and Vegetable Shop.
- [12] Dratno, W. T., & Harman, Ri. (2020). Rancang Bangun Sistem E-Commerce Pada PT Kartika Utama Inti. *Comasie*, 05(03), 97–106.
- [13] Eltiana, N. I., & Saputra, H. K. (2024). Rancang Bangun E-Commerce Terintegrasi untuk Toko Atlanta Sport Berbasis Yii Framework. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 2(1), 45–59. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v2i1.111>
- [14] Febriana, T., Marlina, I., HP, D. E., & ... (2023). Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Sparepart Pada PT.

Rindang Tigasatu Pratama Berbasis Web. ... *Dan Android (JMA)*.

- [15] Gibran, C., Rafika Dewi, A., & Hadinata, E. (2024). Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Penjualan Ayam Potong Dengan Pemanfaatan Midtrans Menggunakan Metode Fast. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 246–253. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2920>
- [16] Huda, M. (2020). Website sebagai Media Informasi dan Bisnis. *Journal of Community Service and Empowerment*, 1(1), 56–68.