

E-Commerce Sparepart Mobil (Studi Kasus Toko Sahabat Motor)

¹Candra Gunawan, ²Indra Kanedi, ³Ricky Zulfiandry

¹Mahasiswa, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.

e-mail: candrag281201@gmail.com

^{2,3} Dosen, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.

e-mail. indra.kanedi@unived.ac.id, ricky.zulfiandry@unived.ac.id

Jl. Meranti Raya No. 32 Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, 26957 Fax. (0736) 341139

(Received: Mei 2025, Revised: Agustus 2025, Accepted: Oktober 2025)

Abstract—E-commerce-based sales information system at Toko Sahabat Motor, to overcome the problems of the conventional sales system used before. This system is designed to provide convenience in managing product data, transactions, and store information in integrated manner, as well as making it easier for customers to obtain information and online purchase car spare parts. The research uses the waterfall method, with steps such as requirements analysis, design, implementation, and system testing using the black-box testing method. The results showed that the information system built can improve store operational efficiency, provide faster and more accurate services, and support digital marketing strategies. The system is also designed with key features such as product data management, user registration, order processing, and payment options via COD and bank transfer, which are relevant to meet the needs of customers in the target area.

Keywords :E-Commerce, Information System, Online Sales

Intisari—Sistem informasi penjualan berbasis e-commerce pada Toko Sahabat Motor, guna mengatasi permasalahan sistem penjualan konvensional yang digunakan sebelumnya. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan data produk, transaksi, dan informasi toko secara terintegrasi, serta mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi dan melakukan pembelian sparepart mobil secara online. Penelitian menggunakan metode waterfall, dengan langkah-langkah seperti analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian sistem menggunakan metode black-box testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dibangun dapat meningkatkan efisiensi operasional toko, memberikan layanan yang lebih cepat dan akurat, serta mendukung strategi pemasaran digital. Sistem ini juga dirancang dengan fitur-fitur utama seperti pengelolaan data produk, registrasi pengguna, proses pemesanan, serta opsi pembayaran melalui COD dan transfer bank, yang relevan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan di wilayah target.

Kata Kunci : E-Commerce, Sistem Informasi, Penjualan Online

I PENDAHULUAN

Seperti yang diketahui bersama bahwa internet sudah tidak asing lagi bagi masyarakat luas. Banyak informasi yang dapat tersebar luas melalui internet dan dapat mengakses internet tanpa batas. Semua umur dapat menggunakan internet, mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa sekalipun dapat menggunakan internet. Untuk dapat menggunakan internet sangatlah mudah

dengan menggunakan handphone dan dapat di akses dimanapun.

Saat ini banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi berbasis web untuk menunjang penjualan produk-produk yang ditawarkan. Aplikasi berbasis web digunakan karena dapat diisi dengan konten-konten menarik dan dapat disesuaikan dengan informasi yang diperlukan pengguna/pengakses.

Berdasarkan observasi dalam bentuk dokumentasi Toko Sahabat Motor, dalam melaksanakan transaksi penjualan masih mengalami permasalahan karena masih menggunakan sistem yang bersifat konvensional, pada penjualan, karyawan harus membuat nota penjualan secara manual, memberikan informasi persediaan atau stok barang dagangan dengan melihat di etalase masih tersedia atau tidak barang yang diinginkan oleh konsumen.

Masalah yang disebutkan diatas disebabkan sistem penjualan belum tertata dengan baik, kalau hal ini masih diterapkan maka tidak relevan dengan tuntutan visi yang ingin dicapai, yaitu menjadi toko penyedia suku cadang atau sparepart mobil terbaik. Sehingga mengharuskan pihak toko untuk menerapkan sistem penjualan yang mampu memproses data secara cepat, akurat, dan otomatis (komputerisasi), mampu menyimpan serta menampilkan data transaksi yang berkaitan dengan sistem penjualan. Sehingga informasi yang dihasilkan lebih cepat, akurat, dan dapat terkelola dengan baik. Melihat kondisi tersebut, perlu adanya perancangan sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi. Hal ini untuk meningkatkan keunggulan kompetitif toko dalam memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggan.

II TINJAUAN PUSTAKA

E-commerce

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari ecommerce tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian e-commerce menurut para ahli :

E-commerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital (Juniansyah, Susanto, & Wahyudi, 2020).

Banyak orang menghabiskan sebagian besar waktunya online di platform media sosial, menggunakannya untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, kolega, dan bahkan orang asing. Hal ini telah menciptakan peluang baru untuk berinteraksi dan terhubung dengan orang-orang dari berbagai budaya dan latar belakang berbeda di seluruh dunia Sheldon, P. Herzfeldt, E. & dkk. (2020)

Penjualan

Aplikasi Penjualan merupakan aplikasi yang digunakan untuk memudahkan pencatatan dan pengelolaan data penjualan. Biasanya aplikasi penjualan dapat dioperasikan di laptop, PC bahkan untuk aplikasi POS nya dapat dioperasikan di smartphone (Kustiawan. 2022).

Internet

Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia (Sianturi, 2021).

Internet atau inter connected network adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan, terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut internet backbone dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan unique name yang biasa disebut dengan alamat IP 32 bit. (Ruth Haryanti, Vip Paramarta.dkk2024)

Web

Website adalah sejumlah halaman web yang topiknya saling berkaitan antara satu halaman dengan halaman lainnya, biasanya ditempatkan pada sebuah web server yang dapat diakses melalui jaringan internet atau jaringan area lokal (local area network). Menyajikan informasi dalam bentuk web akan membuatnya lebih mudah diakses oleh publik (Ardiyansa 2022).

Menurut (Matusea.dkk 2021) Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan, halamannya yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

XAMPP

XAMPP merupakan sebuah web server multi-platform yang bebas lisensi atau gratis, yang terdiri dari Apache HTTP Server, database MySQL dan penerjemah untuk script yang dituliskan dalam PHP dan bahasa pemrograman perl. XAMPP merupakan akronim dari X yang berarti system operasi apa saja, Apache, MySQL, PHP, Perl. Program ini sendiri dirilis berbasis GNU GPL (General Public License) dan bersifat bebas, web server yang mudah digunakan dan mampu untuk menanggapi halaman web dinamis. (taufik hidayat, Sepriano dkk.2024)

XAMPP adalah sebuah software web server yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang situs website pada server local. Aplikasi ini juga sering disebut sebagai localhost XAMPP sebab fungsinya sebagai pembuat server lokal di perangkat computer (Putra, Suprpto, & Bukhori, 2022).

MySQL

Menurut fried sinlae (2024) Struktur Query Language (SQL) adalah bahasa khusus domain yang digunakan untuk mengolah data dalam sistem manajemen basis data hubungan.

Aplikasi RDBMS (Relational Database Management Sistem) yang paling umum digunakan oleh programmer aplikasi web untuk mengolah basis data mereka adalah MySQL. Fungsi-fungsi dalam Bahasa pemrograman PHP biasanya digunakan untuk membuat, membaca, mengubah,

atau menghapus data dalam SQL, yang kemudian dapat ditampilkan di halaman web.

Menurut Nurkholis (2022:3) MySQL Merupakan sistem manajemen basis data SQL yang sangat terkenal dan bersifat Open Source. MySQL dapat didefinisikan sebagai sistem manajemen database. Database sendiri merupakan struktur penyimpanan data.

PHP

Menurut indah dkk (2021) PHP atau PHP Hypertext Processor merupakan bahasa pemrograman yang mampu merancang tampilan halaman web sesuai dengan keinginan programmer. Kode tersebut dijalankan server, jika tidak ada server maka kode PHP tidak dapat dijalankan. PHP mampu digunakan untuk pengembangan web yang dapat dimasukkan kedalam HTML dan dapat diakses secara bebas

Database

Menurut Nurul Noviyana (2024) database adalah kumpulan terorganisir dari data atau informasi yang disimpan secara sistematis sehingga dapat dengan mudah diakses, dikelola, dan diperbarui. Sistem penyimpanan yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan data dalam format terstruktur dan mengatur data tersebut untuk diakses secara efisien. Tempat penyimpanan digital yang dirancang untuk mendukung proses pengambilan, penambahan, penghapusan, dan perubahan data secara cepat dan teratur.

Flowchart

Flowchart sendiri sebagai representasi grafis dari suatu proses atau algoritma menggunakan symbol-symbol tertentu.

Biasanya digunakan dalam pemrograman komputer, manajemen proyek dan bisnis untuk menggambarkan langkah-langkah secara visual dan logis. Dalam konteks pemrograman komputer flowchart digunakan untuk merancang dan menganalisis algoritma, membantu programmer memahami logika dan urutan operasi yang diperlukan (Latifah 2020)

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang berguna untuk menganalisis dan memodelkan aliran data dalam proses bisnis, termasuk dalam konteks bisnis sea

freight. DFD merupakan alat yang menggambarkan bagaimana suatu sistem berinteraksi dengan lingkungannya dalam bentuk data masuk kedalam sistem dan keluar dari sistem (Simatupang dkk. 2020)

Tabel 1. Simbol Data Flow Diagram

Simbol	Arti	Keterangan
	Entitas luar	Simbol yang menunjukkan entitas luar
	Proses	Simbol yang menunjukkan proses
	Penyimpanan	Menunjukkan penyimpanan dalam sebuah database
	Aliran data	Arah alur data

Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah pemodelan data atau sistem dalam database yang sudah sering digunakan oleh banyak lembaga. Fungsinya ERD adalah untuk memodelkan sturktur dan hubungan antar data yang relatif kompleks. Keberadaan sistem ERD sangat penting untuk perusahaan dalam mengelola data yang dimilikinya (Anggun Fergina, D. 2021).

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (entity) serta hubungan (relationship) antar entitas-entitas tersebut

Komponen-komponen pembentuk Entity Relationship Diagram(ERD):

Tabel 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Deskripsi
Entitas/entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan.
Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antara entitas.
Assosiasi/association 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki multiply kemungkinan jumlah pemakaian.

III METODOLOGI PENELITIAN

Gambaran Toko Sahabat Motor

Toko Sahabat Motor ini dimiliki oleh pak khalidir yang dia dirikan sendiri. Di toko ini menjual berbagai macam sparepart mobil. Toko Sahabat Motor ini yang dulunya hanya toko biasa yang tidak banyak menjual sparepart atau

suku cadang mobil dan dengan seiring berjalannya waktu Toko Sahabat Motor ini mulai maju dan di kenal oleh banyak orang dari berbagai daerah, hingga sekarang bertambah banyak pelanggan yang membeli sparepart mobilnya di Toko Sahabat Motor.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Toko Sahabat Motor yang beralamatkan di Pulau Baru, Kecamatan Ipuh, Kabupaten Mukomuko, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini di mulai tanggal 16 November 2024 sampai dengan tanggal 21 November 2024.

Struktur Organisasi

Bagan struktur organisasi toko sahabat motor

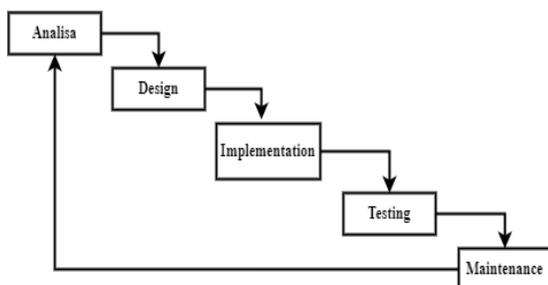
Tabel 3. Simbol Data Flow Diagram



Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan metode waterfall, disebut dengan waterfalkarena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Model air terjun (waterfall) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) Berikut adalah gambar model air terjun:

Tabel 4. Waterfal Model



A. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat

lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

B. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

C. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

D. Pengujian

Pengujian fokus kepada perangkat lunak secara logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir error dan keluaran harus sesuai. Pemilihan cara pengujian dilakukan dengan menggunakan data-data yang sering digunakan untuk pengolahan data, mulai dari data opsional, data input dan output.

E. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance).

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Perangkat keras dan perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan web.

Perangkat lunak (*Software*)

Sistem operasi Windows 10 Pro.

XAMPP.

Sublime Text.

Browser Chrome.

Perangkat keras (*Hardware*)

Laptop

Processor intel core i3.

RAM 4 GB.

SSD 500 GB

Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

A. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya sebagai interviewee dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Interviewer menanyakan sejumlah pertanyaan kepada interviewee untuk mendapatkan jawaban.

Pada penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya, Khalid dir diberi pertanyaan yang kemudian pengumpul data mencatatnya. Adapun langkah-langkah dalam melakukan wawancara ini yaitu :

1. Menetapkan kepada siapa proses wawancara akan dilakukan. Narasumber yang akan diwawancarai pada penelitian ini yaitu pemilik toko dan karyawan.
2. Menetapkan pokok masalah yang menjadi bahan pembicaraan tentang harga dan nama-nama barang yang di jual.

B. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film gambar, dan karya-karya monumental yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian. Dokumentasi pada saat wawancara ataupun observasi berlangsung dokumentasinya berguna sebagai bukti/ dasar yang tidak dapat disangkal secara hukum untuk membela diri terhadap tuduhan, salah tafsir, dan fitnah.

Metode Perancangan Sistem

A. Analisa Sistem Aktual/Lama

Sistem penjualan pada toko Sahabat Motor masih menggunakan metode manual, setiap pembelian akan diberikan nota sebagai bukti transaksi dan setiap pembelian

di catat sebagai rekapan harian barang keluar dan transaksi. Untuk melihat barang hanya bisa dilakukan secara langsung ke toko.

B. Analisa Sistem Baru

Teknologi baru yang akan di terapkan di toko Sahabat Motor adalah memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana penjualan. Agar mempermudah konsumen untuk melihat dan membeli produk yang di jual oleh toko Sahabat Motor, untuk mempermudah konsumen dalam membeli produk yang di jual bisa dilakukan lewat online yang bisa di akses menggunakan komputer atau handphone dalam memesan produk. Keuntungan menggunakan aplikasi e-commerce mempermudah transaksi dan pemesanan produk yang bisa dilakukan dimana saja.

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari sistem yang telah dirancang dan dibangun dari sistem yang berjalan. Hasil dari sistem tersebut penulis menguraikan proses dari sistem yang sedang berjalan saat ini. Berasal dari uraian tersebut maka akan terlihat kebutuhan dari sistem yang berjalan. Kebutuhan sendiri adalah kebutuhan pada rancang bangun sistem informasi.

Toko Sahabat Motor ini mulai maju dan di kenal oleh banyak orang dari berbagai daerah, hingga sekarang bertambah banyak pelanggan yang membeli sparepart mobilnya di Toko Sahabat Motor.

Pembahasan

Berdasarkan analisis masalah tersebut, diambil kesimpulan sebagai berikut:

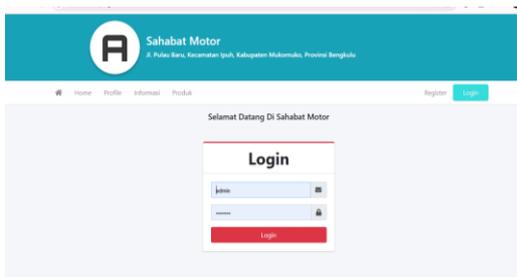
1. Perlu adanya aplikasi yang dapat meningkatkan intensitas penjualan pada toko sahabat motor
2. Adanya database pada sistem informasi ini membuat sistem pada tool lebih terintegrasi dengan baik dan bisa memudahkan customer.

Tampilan Admin

A. Tampilan Menu Login Admin

Tampilan menu login pada gambar 1 ini berfungsi agar admin dapat mengakses halaman sesuai dengan kebutuhan.

Gambar 1. Tampilan Menu Login Admin



Pada laman ini, seluruh user baik itu admin ataupun member Sahabat Motor harus melakukan login terlebih dahulu.

B. Halaman Administrator

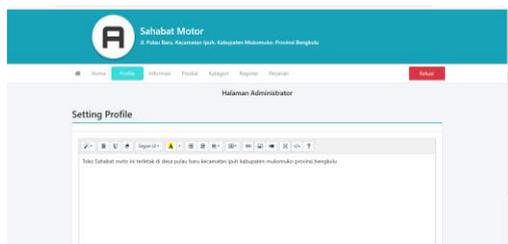
Gambar 2. Tampilan Halaman Administrator



Tampilan admin merupakan laman dimana admin melakukan proses pengolahan data. Pada laman admin, admin dapat menambahkan kategori, produk, profil, dan informasi serta melihat pesanan dari seorang member.

C. Tampilan Setting Profile

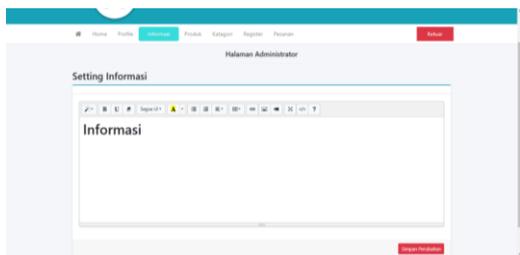
Gambar 3. Tampilan Seting Profil



Tampilan ini merupakan tampilan dimana seorang admin melakukan perubahan profile dari toko sesuai dengan kebutuhan.

D. Tampilan Setting Informasi

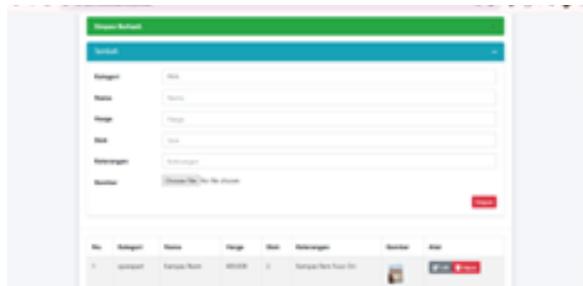
Gambar 4. Tampilan Seting Informasi



Tampilan ini merupakan tampilan dimana admin memberikan informasi terbaru yang pada toko Sahabat Motor.

E. Tampilan Produk admin

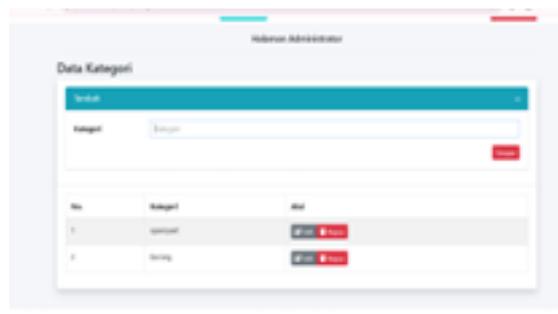
Gambar 5. Tampilan Produk Admin



Tampilan ini merupakan laman dimana seorang admin melakukan proses pengolahan produk yang tersedia di toko dengan disertai keterangan pada produk yang ditawarkan.

F. Tampilan kategori

Gambar 6. Tampilan Kategori



Pada tampilan ini, seorang admin membuat kategori produk yang akan dijual, sehingga bisa memudahkan nantinya calon pembeli dan membuat pembeli tidak ragu memilih produk yang akan dibelinya.

G. Tampilan Data Register

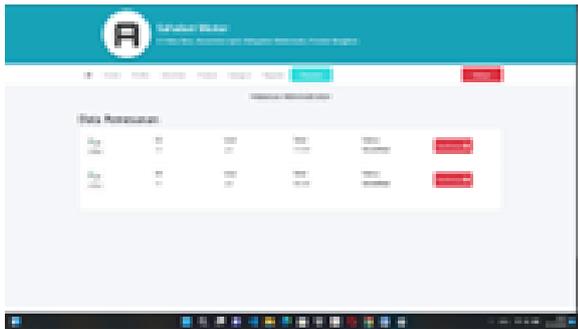
Gambar 7. Tampilan Data Register



Merupakan halaman dimana admin dapat melihat seluruh member yang sudah melakukan proses registrasi di website.

H. Tampilan Data Pemesanan

Gambar 8. Tampilan Data Pesanan



Gambar diatas merupakan tampilan pemesanan produk dari user yang harus di konfirmasi oleh admin, supaya user mengetahui tentang produk yang di pesan.

Tampilan Menu User

A. Tampilan Registrasi User

Gambar 9. Tampilan Register User



Gambar diatas merupakan tampilan registrasi user yang dimana user harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum memesan produk.

B. Tampilan Menu Beranda User

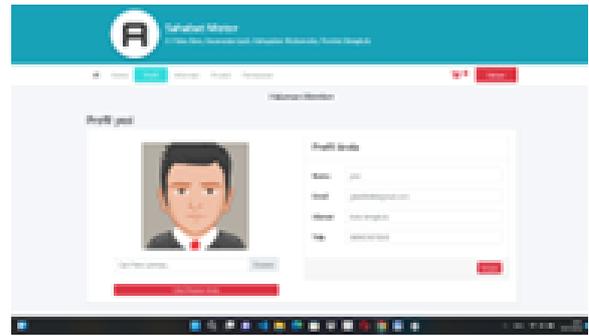
Gambar 10. Tampilan Menu Beranda User



Gambar diatas merupakan Taampilan menu beranda user saat user telah berhasil registrasi atau login, user dapat melihat profil tokoh sahabat motor.

C. Tampilan Profile User

Gambar 11. Tampilan Profil User



Menu profil user adalah bagian dalam website yang memungkinkan pengguna untuk melihat, mengedit, dan mengelola informasi pribadi serta pengaturan akun mereka.

D. Tampilan informasi user

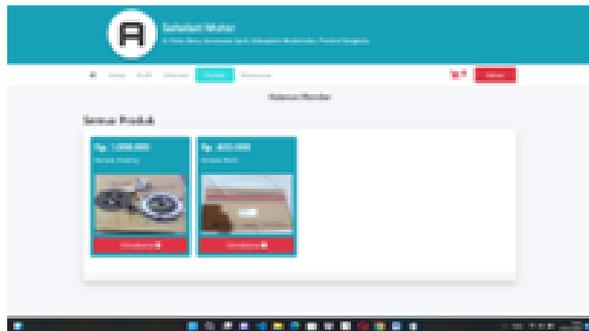
Gambar 12. Tampilan Informasi User



Gambar diatas merupakan tampilan informasi user dimana user bisa melihat informasi dari toko sahabat motor.

E. Tampilan Produk User

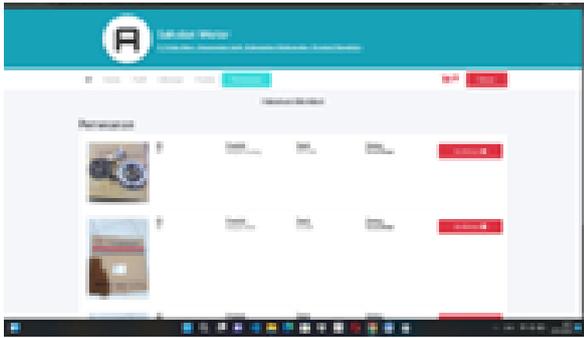
Gambar 13. Tampilan Produk User



Gambar diatas merupakan tampilan produk yang dimana user bisa melihat produk apa saja yang dijual di sahabat motor.

F. Tampilan Pemesanan User

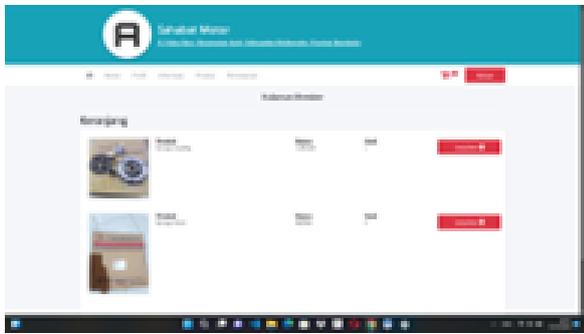
Gambar 14. Tampilan Pemesanan User



Tampilan pemesanan user menampilkan rincian produk yang dipesan, jumlah, harga, serta opsi untuk mengonfirmasi atau mengubah pesanan sebelum proses pembayaran.

G. Tampilan Keranjang User

Gambar 3. Tampilan Menu Seting Profil



Tampilan keranjang user menampilkan daftar barang yang dipilih, beserta jumlah, harga, dan total belanja sebelum melanjutkan ke proses pembayaran.

Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus Pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal dan kompeten yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok, dari spesifikasi, analisis dan perancangan dari perangkat lunak yang dibangun. Metode yang di ambil adalah metode pengujian Black Box. Dimana pengujian black box adalah pengujian yang sistemnya tanpa berfungsi dengan benar.

Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diinginkan. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian sistem yaitu:

1. Faktor pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan Langkah-langkah dalam melakukan pengujian

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan untuk membuat sistem informasi toko online Sahabat Motor ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sistem yang dibangun adalah sistem informasi penjualan pada sistem ini mempunyai beberapa kelebihan dengan membuat produk yang ditawarkan dan meningkatkan intensitas penjualan.
- b. Dengan adanya sistem informasi ini ini, diharapkan mempermudah para calon pembeli melakukan transaksi.

Saran

Penulis menyadari bahwa pada sistem informasi yang telah dibangun masih memiliki beberapa kekurangan. Untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan beberapa saran agar menjadi masukan dan pertimbangan.

Perlu dilakukannya pengembangan dan pemeliharaan yang baik terhadap sistem yang telah dibangun, sehingga sistem dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan.

Diharapkan adanya pengembangan system sehingga dapat membuat program ini menjadi program online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Simatupang and S. Nafisah, "Analisis Proses Pada Senayan Library Information Management System (SLIMS) Cendana Berbasis Data Flow Diagram (DFD) Di Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wicana Yogyakarta.
- [2] Ardiyansa, M., Sepriano, & Felawati, F. (2022). WEB-Based Geographic Information System For School Mapping In Bungo District
- [3] Fried Sinlae, Ilham Maulana, Febri Setiyansyah, Muhammad Ihsan (2024) Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL.
- [3] Indah Purnama Sari, Fanny Ramadhani., 2021. "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kewirausahaan Pada Aplikasi

Perancangan Jual Beli Jamu Berbasis WEB”. Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan.

[3] Juniansyah, Bayu Dwi, Susanto, Erliyan Redy, & Wahyudi, Agung Deni. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. Jurnal Tekno Kompak,

Kustiawan, D., Cholifah, W., Destriana, R., & Heriyani, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Koperasi Menggunakan Metode Extreme Programming. Jurnal Teknologi Dan Informasi,.

[4] Latifah, N., Ashari, A., & Kurniawan, E. S. (2020). Pengembangan e-modul Fisika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains

Matusea.dkk (2021). (n.d.). 1164-Article Text-2107-1-10-20220218.

Nurul Noviyana, Muhammad Irwan Padli Nasution (2024) IMPLEMENTASI DATABASE DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PENGELOLAAN DATAMAHASISWA.

[5] Putra, T. I. Z. M., Suprpto, S., & Bukhori, A. F. (2022). Model Klasifikasi Berbasis Multiclass Classification Dengan Kombinasi Indobert Embedding Dan Long Short-Term Memory Untuk Tweet Berbahasa Indonesia. Jurnal Ilmu SiberDan Teknologi Digital

Ruth Haryanti, Vip Paramarta, Maharanny Wulansari, Aulia Dini Rachmadanti, Febri Diotama (2024) Sistem Informasi Manajemen Internet Dan Ekstranet.

[6] Sheldon, P., Herzfeldt, E., & Rauschnabel, P. A. (2020). Culture and social media: the relationship between cultural values and hashtagging styles. Behaviour & Information Technology,39

Sianturi,Charlos. (2021).Legalitas Kegiatan Usaha Perdagangan Melalui Sistem Elektronik Yang Tidak Memiliki Izin Usaha Perdagangan Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum.

[7] Taufik hidayat, Sepriano, Harwindra Kurnia Adi, M. Taufik, Yonifan Mufatgiin