

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN IKAN HIAS PADA RUSDY AQUARIUM DI KABUPATEN BULUKUMBA BERBASIS WEBSITE**

**Ferdiansah<sup>1</sup> , Husni Sulaiman<sup>2</sup> , Sri Asfirawati Halik<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata

e-mail : <sup>1</sup>[ferdiansah2717@gmail.com](mailto:ferdiansah2717@gmail.com), <sup>2</sup>[husninevergiveup@gmail.com](mailto:husninevergiveup@gmail.com), <sup>3</sup>[Fhyefhyu@gmail.com](mailto:Fhyefhyu@gmail.com)

**Abstrak** –Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan dan pemesanan pada rusdy aquarium secara online menggunakan website, untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pemesanan pada rusdy aquarium menggunakan website, Adapun metode penelitian yang digunakan Dalam penelitian ini adalah Metode pengembangan perangkat lunak dikenal dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses requirement analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operation and maintenance pada sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem informasi penjualan dan pemesanan ikan hias pada rusdy aquarium di kabupaten bulukumba berbasis website, dalam perancangannya sistem menggunakan Data flow diagram (DFD) yaitu Data flow diagram, diagram konteks, bahasa pemrograman yang digunakan PHP, Javascript, MySQL sebagai penyimpanan basis datanya, dan framework laravel, nuxtjs, serta integrasi payment gateway midtrans dan ongkos kirim raja onkir serta pengujian dilakukan dengan menggunakan metode black box, Pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan nilai 75 yang berarti grade scale C atau termasuk dalam kategori Good yang artinya sistem informasi penjualan dan pemesanan ikan hias pada rusdy aquarium di kabupaten bulukumba berbasis website dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.

*Kata kunci : Ikan Hias, metode Waterfall, aquarium, Website*

**Abstrak** –This study aims to design a sales and ordering information system at Rusdy Aquarium online using a website, to implement a sales and ordering information system at Rusdy Aquarium using a website. The research method used in this study is a software development method known as Software Development Life Cycles (SDLC). The Waterfall method is the earliest SDLC approach used for software development. The sequence in the Waterfall Method is serial, starting from the process of requirements analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, and operation and maintenance of the system. The results showed that the information system for selling and ordering ornamental fish at the Rusdy aquarium in Bulukumba district is website-based, in its design the system uses data flow diagrams (DFD), namely data flow diagrams, context diagrams, programming languages used PHP, Javascript, MySQL as base storage. the data, and the laravel framework, nuxtjs, as well as the integration of payment gateways midtrans and shipping costs king onkir and testing is carried out using the black box method, testing uses the System Usability Scale (SUS) method with a value of 75 which means grade scale C or is included in the Good category which This means that the website-based information system for selling and ordering ornamental fish at Rusdy Aquarium in Bulukumba Regency can be used easily by its users.

*Keywords: Ornamental Fish, Waterfall method, aquarium, Website*

### **I. PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi ini teknologi internet merupakan media informasi yang sangat bermanfaat serta sangat efektif dan efisien

dalam penyebarluasan informasi.

Teknologi internet telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia bisnis (*e-commerce*)

dengan dibukanya saluran elektronik, sehingga sangat memudahkan calon konsumen untuk melihat dan mendapatkan informasi produk, pemesanan maupun melakukan pembayaran dengan pilihan yang tersedia selain itu pelanggan dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Transaksi secara online dapat langsung menghubungkan penjual dan pembeli tanpa batasan ruang dan waktu, berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pelanggan yang potensial dari berbagai kota dan negara yang terhubung dengan internet. Ini tentu saja sangat memudahkan proses transaksi dan juga mempromosikan produk yang dijual.

Transaksi secara online dapat langsung menghubungkan penjual dan pembeli tanpa batasan ruang dan waktu, berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon pelanggan yang potensial dari berbagai kota dan negara yang terhubung dengan internet. Ini tentu saja sangat memudahkan proses transaksi dan juga mempromosikan produk yang dijual.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 07 Juni 2022 dengan mengajukan beberapa pertanyaan diperoleh bahwa: (1) pada rusdhy aquarium masih melakukan penjualan dengan manual. (2) Belum ada sistem pemasaran atau promosi terhadap produk yang di jual. (3) Adapun cara untuk melakukan pembelian customer harus

datang ketoko atau offline.

Berdasarkan permasalahan diatas dengan merancang sebuah sistem informasi penjualan ikan hias berbasis website dengan tujuan untuk mempermudah dalam melakukan penjualan dan mempromosikan produknya, serta memperluas cakupan wilayah pemasaran, Dan supaya pelanggan mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan penjual.

Perancangan sistem informasi penjualan telah diterapkan diberbagai penelitian sebelumnya, Seperti yang dilakukan oleh Fedrika Sauma Jaya (2020) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Sparepart Dan Accessories Motor” Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah membantu pelanggan dalam melakukan kegiatan transaksi pemesanan barang, mencari barang, dan membeli barang secara online.

Melihat hal itu maka saya sebagai penulis memilih judul “Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Ikan Hias Pada Rusdy Aquarium Di Kabupaten Bulukumba Berbasis Website”.

## **II. LANDASAN TEORI**

### **A. Sistem**

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untukJurnal Positif, mencapai tujuan tertentu. Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustama*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau unsur-unsur yang dihubungkan bersama untuk memfasilitasi pergerakan informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan(Irawan et al. 2017).

Sistem adalah sekumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan

pendekatan sistemik(Apriansyah, Hidayat, and Ajis 2019).

Dapat disimpulkan sistem adalah sekelompok elemen yang saling berhubungan, berinteraksi, dan terintegrasi satu sama lain hingga membentuk satu satuan untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam proses transformasi yang teratur.

### **B. Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Anggraini et al. 2020).

Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya (Wulandari 2017).

Dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan sekumpulan data yang dikumpulkan lalu diolah agar menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan bagi penerimanya.

### **C. Pemesanan**

Pemesanan adalah kegiatan yang dilakukan konsumen sebelum melakukan pembelian, Untuk mencapai kepuasan pelanggan, suatu perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik.(Mubarok, Bernadisman, and Banten 2021).

### **D. Ikan hias**

Ikan hias adalah jenis ikan baik yang berhabitat di air tawar maupun di laut yang dipelihara bukan untuk konsumsi melainkan untuk memperindah taman/ruang tamu

### **E. Website**

Website adalah aplikasi berisi dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) yang menggunakan protokol *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)* dan diakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

Ada berbagai jenis browser seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Safari*, dll. Peramban (*Browser*) sendiri adalah aplikasi yang memungkinkan Anda menjalankan dokumen web melalui terjemahan. Proses ini dilakukan oleh sebuah komponen yang termasuk dalam aplikasi browser yang biasa disebut *web engine*. Semua dokumen web yang dilihat di browser Anda ialah terjemahan (Ariani et al. 2019).

### **F. E-commerce**

*E-Commerce* diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik(Ferdika and Kuswara 2017).

### **G. Web server**

*Server web* adalah perangkat lunak *server* yang menerima permintaan *HTTP* atau *HTTPS* dari klien yang disebut browser web dan mengembalikan hasilnya dalam bentuk halaman web, biasanya dalam bentuk dokumen *HTML* (Josi 2017).

### **H. Basis Data (MySQL)**

*MySQL* adalah nama database server. Database adalah server yang memproses database. Database adalah organisasi informasi yang dirancang untuk memfasilitasi penyimpanan dan akses informasi. *MySQL* tergolong sebagai database relasional. Pada model ini, data dinyatakan dalam bentuk dua dimensi yaitu secara khusus dinamakan tabel, tabel tersusun atas baris dan kolom (Anggraini et al. 2020).

### I. Basis Data (MySQL)

*Laravel* adalah satu-satunya *framework* *PHP* yang dapat memaksimalkan penggunaan *PHP* di dalam proses pengembangan website. *PHP* adalah bahasa pemrograman yang dinamis, tetapi sejak *Laravel* menjadi lebih kuat, lebih cepat, lebih aman, dan lebih mudah digunakan. (Nugroho, Nugroho, and Kunci 2021).

### J. NuxtJs

*Nuxt.js* adalah sebuah perangkat lunak framework bersifat *open-source* dan dibangun di atas lingkungan proses *Node.js* yang membuat aplikasi website berbasiskan *framework* *React.js* dapat diterjemahkan kontennya terlebih dahulu di *back-end* baru ditampilkan atau membuat aplikasi tersebut menjadi sebuah website statis.

### K. Ongkos kirim (RajaOngkir)

*RajaOngkir* adalah web service berbasis API (*Application Programming Interface*) yang menyediakan informasi pengiriman dari berbagai pelayaran Indonesia seperti POS Indonesia, JNE, TIKI, PCP, ESL, RPX. API

*RajaOngkir* ditujukan untuk pengguna yang ingin mengetahui dan membandingkan biaya pengiriman dari berbagai jasa pengiriman, terutama pemilik toko online dan pembeli online yang sering. (Putra, Sasmita, and Wiranatha 2020).

### L. Payment Gateway (Midtrans)

pembayaran. Ini memiliki fitur yang memudahkan pengguna. Cukup masukkan kode transaksi, tekan tombol bayar dan transaksi akan dibayarkan dengan mudah (Andreana 2020).

### M. Data Flow Diagram (DFD)

*Diagram aliran data (DFD)* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi dalam sistem yang sedang dikembangkan. Dengan menggunakan model ini, kita dapat mengidentifikasi data yang terkandung dalam setiap proses (Rezagi Meilano 2020).

### N. Flowmap

*Flowmap* adalah diagram aliran data yang menguraikan sistem informasi lengkap menjadi bagian-bagian penyusunnya dengan tujuan mengidentifikasi dan menghilangkan masalah yang diharapkan saran perbaikannya.

Simbol dari *Flowmap* yaitu:

**Tabel 1** Simbol *Flowmap*

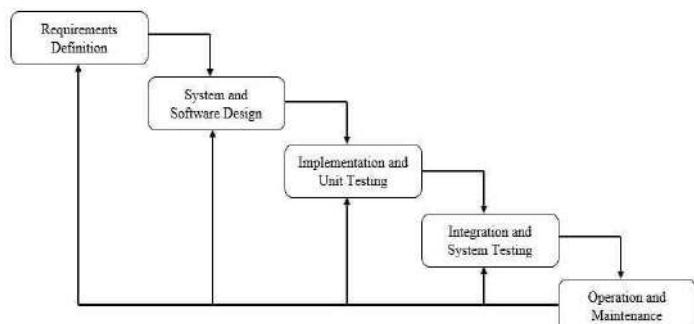
Simbol	Keterangan
	Simbol dokumen menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i>
	Simbol kegiatan manual menunjukkan kegiatan atau pekerja manual
	Simbol proses menunjukkan kegiatan proses dari operasi program

	komputer
	Simbol keyboard menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line</i> keyboard
	Simbol harddisk menunjukkan input ataupun output menggunakan <i>harddisk</i>
	Simbol garis alir menunjukkan arus setiap proses
	Simbol penghubung menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain
	Simbol arsip menunjukkan pengarsipan <i>file</i> tanpa menggunakan komputer
	Simbol keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program

### III. METODE PENELITIAN

Metode penenelitian yang digunakan Metode *waterfall* metode pengembangan perangkat lunak tertua karena sifatnya yang alami. Metode *waterfall* adalah metode SDLC tertua yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Urutan metode *waterfall* adalah urutan yang dimulai dengan desain sistem, analisis, desain dan implementasi.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan:



### Gambar 1 Model Waterfall

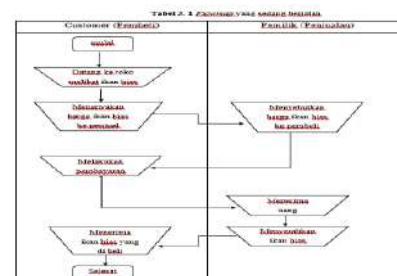
#### IV. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

## A. Sistem yang berjalan

Data yang ditemukan dari sistem yang sedang berjalan pada Rusdy Aquarium adalah:

- a. Pelanggan datang langsung ke Tempat penjual ikan hias untuk melihat jenis ikan hias yang diinginkan.
  - b. Pihak Penjual ikan memberitahu pada pelanggan apakah ikan yang diinginkan ada atau tidak.
  - c. Pihak Penjual ikan memberitahu pada pelanggan berapa harga ikan yang diinginkan.
  - d. Pelanggan melakukan pembayaran pada Penjual ikan.
  - e. Pihak penjual merima pembayaran dan memberikan ikan hias yang di beli.
  - f. Pelanggan merima ikan hias yang di beli.

**Tabel 2** Flowmap yang berjalan

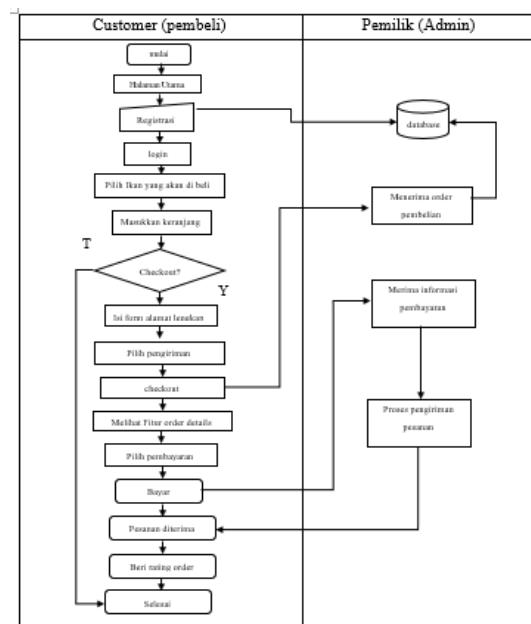


**B. Sistem yang diusulkan**

Berikut ini adalah perancangan prosedur sistem informasi penjualan yang diusulkan pada rusdy aquarium:

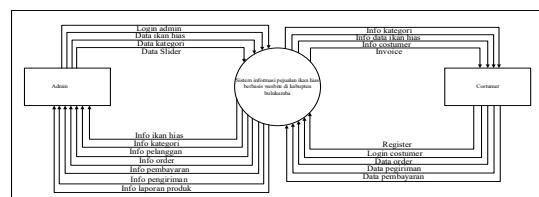
- Untuk memulai proses pemesanan dan transaksi pembelian, pelanggan dapat melakukan registrasi atau login terlebih dahulu
- Pelanggan melakukan pemilihan produk yang ingin dibeli dan jika pelanggan telah memilih produk, maka klik tombol masukkan keranjang, jika ingin melanjutkan belanja atau membeli produk lain, dapat Kembali ke menu Utama untuk belanja lagi.
- Klik menu keranjang untuk melihat daftar belanja yang telah dipilih.
- Jika ingin menghapus daftar belanja yang telah dipilih, klik tombol hapus.
- Selanjutnya klik keranjang untuk melakukan transaksi pembelian, isi form yang tersedia secara jelas seperti nama, alamat, Metode pengiriman dan sebagainya kemudian klik Chekout.
- Selanjutnya pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang disediakan, kemudian bayar yang berada pada order details di dashboard customer.

- Setelah itu bagian penjualan akan akan memeroses pesan.
- Pelanggan dapat mengecek details order pemesanan pada fitur order details.

**Tabel 3** Flowmap Sistem yang diusulkan**C. Pemodelan Sistem**

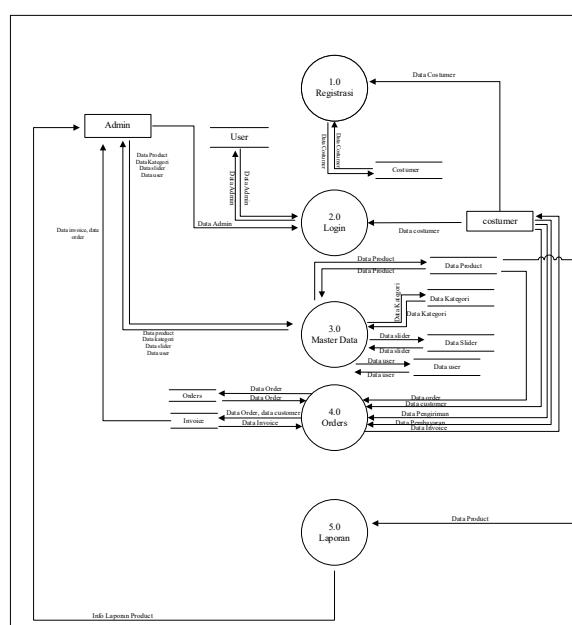
Sistem dirancang dengan *procedural programming*, sehingga perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan Data Flow Diagram (DFD). Penggambaran DFD bertujuan mengetahui alur perpindahan data yang terjadi pada sistem yang sedang dibangun.

DFD dimulai dengan manggambarkan diagram konteks.

**Gambar 2** Diagram konteks

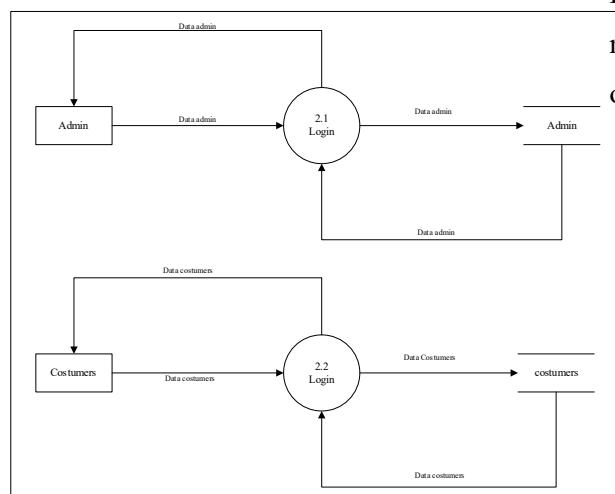
Gambar 2 Diagram konteks gambaran sistem secara garis besar, Seperti pengolahan data

informasi, Dimana pada diagram konteks digambarakan dengan lingkaran tunggal yang berhubungan dengan pengguna sistem. Pada diagram konteks juga dapat dilihat bahwa data yang masuk berupa input ke sistem dan data keluar berupa informasi atau laporan yang diberikan sistem kepada pengguna.



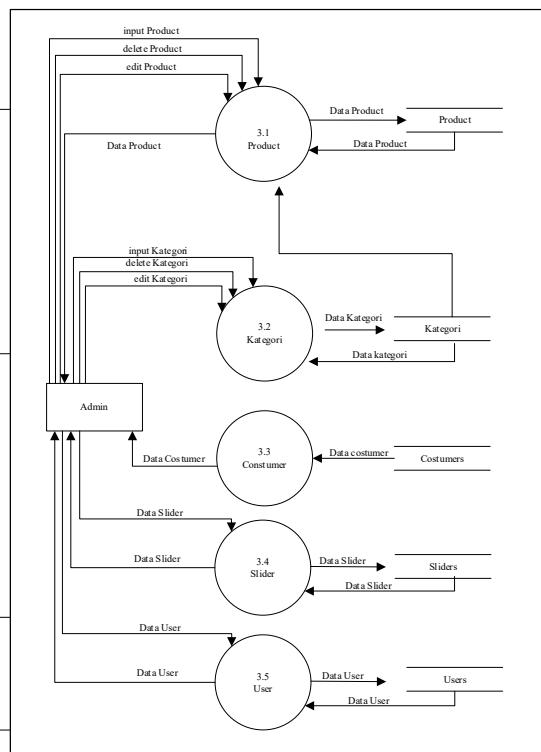
### Gambar 3 DFD Level 1

DFD level 1 adalah diagram yang menggambarkan level 1 pada diagram jenjang yaitu Registrasi, login, master data, order, dan laporan.



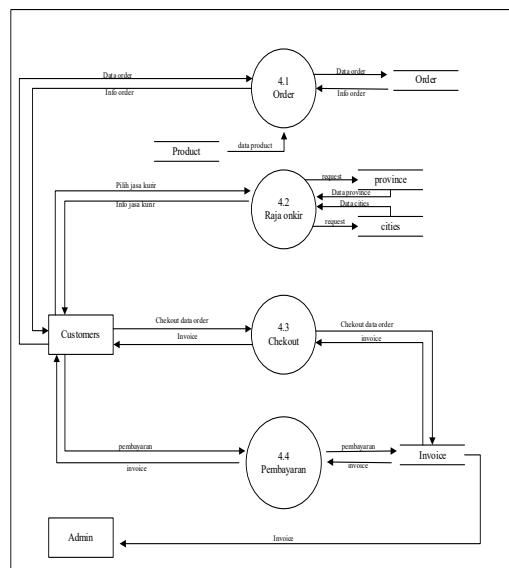
## Gambar 4 DFD Level 2 Proses 2

Gambar 4 menunjukkan *DFD Level 2* proses 2 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian data login yaitu customer dan admin. Diagram ini menggambarkan tentang aliran proses hak akses pada Sistem informasi penjualan ikan hias.

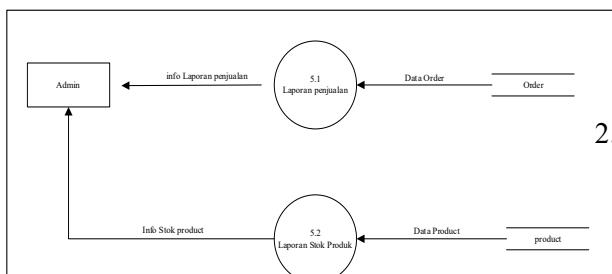


## Gambar 5 DFD Level 2 proses 3

Gambar 5 menunjukkan *DFD Level 2* proses 3 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian data master yaitu Data Product, Data Kategori, Dan Slider, Data user. Diagram ini menggambarkan aliran proses penyimpanan data oleh pengguna (admin) ke basis data atau database.

**Gambar 6 DFD Level 2 Proses 4**

Gambar 6 menunjukkan DFD Level 2 proses 4 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian *Orders* yaitu data order, data pengiriman dan pembayaran. Diagram ini menggambarkan aliran proses transaksi produk yang dipesan oleh customer sampai dengan proses pembayaran.

**Gambar 7 DFD Level 2 Proses 5**

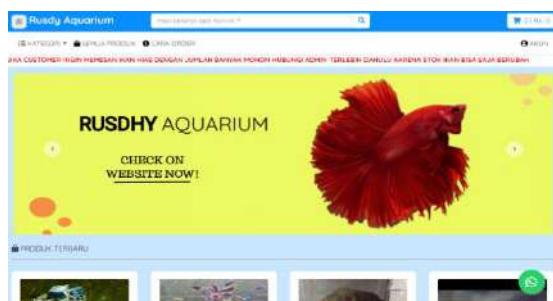
Gambar 7 menunjukkan DFD Level 2 proses 5 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian laporan yaitu laporan penjualan dan laporan stok produk. Diagram ini menggambarkan aliran proses informasi yang diterima admin melalui produk yang telah dibeli atau di *order*.

#### D. Implementasi

Implementasi adalah tahapan penerapan sekaligus pengujian sistem berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan sehingga hasil dari rancangan selanjutkan akan menjadi aplikasi.

##### 1. Implementasi halaman utama users.

Pada halaman utama *users* digunakan untuk menampilkan informasi seluruh data produk yang ada pada sistem. Data produk yang terdapat pada halaman utama merupakan data produk yang telah ditambahkan oleh admin, untuk melakukan transaksi *users* harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.

**Gambar 8 Implementasi halaman utama users**

##### 2. Implementasi halaman login customer

###### a. Halaman login customer

Pada halaman ini *customer* apabila ingin melakukan transaksi pembelian maka diharuskan untuk menginputkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar apabila tidak terdaftar maka customer harus registrasi dahulu.

**Gambar 9 Tampilan Login Customer**

###### b. Halaman Registrasi customer

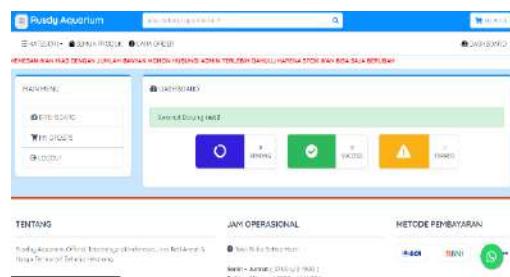
Pada halaman registrasi customer dapat melakukan registrasi dengan megisi



**Gambar 10** Tampilan Registrasi Cusotmer

c. Tampilan Halaman Dashboard Customer

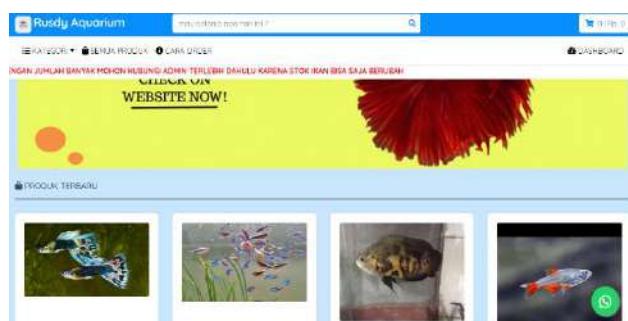
Pada halaman *dashboard* adalah halaman yang pertama kali diakses customer setelah melakukan login, pada halaman ini customer dapat melihat data pemesanan yang berhasil di *checkout* dan data pembayaran, pada halaman ini customer juga dapat *logout*.



**Gambar 11** Halaman Dashboard Customer

d. Tampilan Halaman utama Customer

Pada halaman utama customer digunakan untuk menampilkan informasi seluruh data produk yang ada pada sistem. Data produk yang terdapat pada halaman utama merupakan data produk yang telah ditambahkan oleh admin sebelumnya.



**Gambar 12** Halaman Utama Customer

e. Tampilan Halaman Kategori Customer

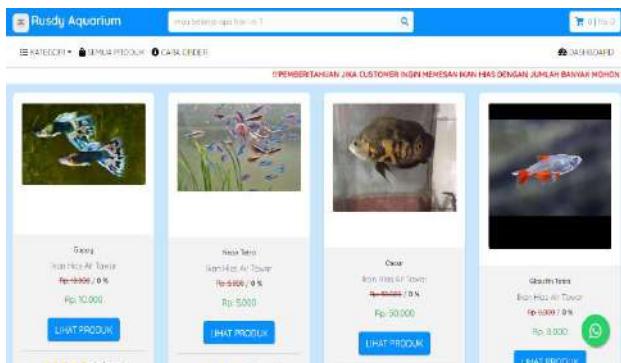
Pada halaman kategori *customer* digunakan untuk menampilkan informasi data kategori yang ada pada sistem.



**Gambar 13** Halaman Kategori Customer

f. Halaman Produk Customer.

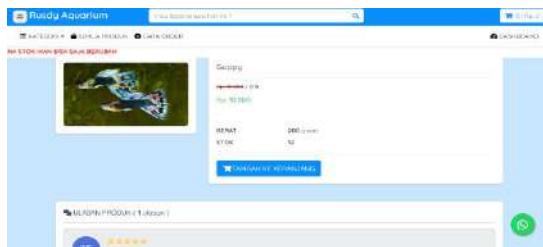
Pada halaman produk customer digunakan untuk menampilkan informasi seluruh data produk yang ada pada sistem. Data produk yang terdapat pada halaman produk merupakan data produk yang telah ditambahkan oleh admin.



**Gambar 14** Tampilan Halaman Produk Customer

g. Halaman Details Produk Customer

Pada halaman *details* produk menunjukkan spesifikasi yang dimiliki oleh masing-masing produk sehingga customer bisa memilih produk yang diinginkan.

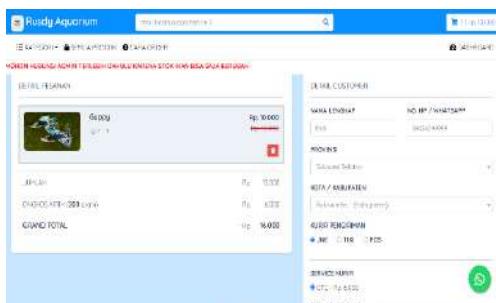


**Gambar 15** Tampilan Details Produk  
Customers

#### h. Halaman Keranjang Customer

Pada halaman keranjang belanja berfungsi untuk menampilkan seluruh data produk yang sudah dipilih customer dari halaman utama atau halaman produk. pada halaman keranjang customer akan disajikan beberapa tab informasi pengiriman.

Ongkos kirim didapat ketika customer sudah memilih jenis layanan pengiriman, sistem ini terintegrasi dengan raja onkir yang menyediakan informasi ongkos kirim dan cek resi dengan data ongkos kirim secara akurat dan realtime. Customer dipermudahkan dengan pengecekan ongkos kirim dari berbagai ekspedisi/kurir yang ada.

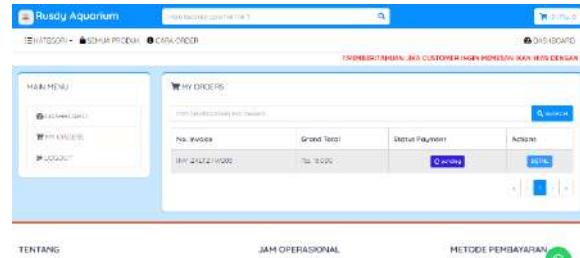


**Gambar 16** Halaman Keranjang Customer

#### i. Halaman My Order Customer

Halaman my *order* ini berisikan tentang pesanan produk yang telah di *checkout*, status produk yang di pesan akan menjadi pending dan

akan berubah sukses jika customer sudah melakukan pembayaran.



**Gambar 17** Halaman My Order Customer

#### j. Halaman Detail Order Customer

Pada halaman ini customer dapat melihat detail *order* produk yang di *checkout* dan customer dapat melakukan pembayaran dengan mengklik *button* bayar sekarang.



**Gambar 18** Halaman Detail Order Customer

### E. Pengujian Sistem

Untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna maka dilakukan proses pengujian. Pada pengujian validasi akan menggunakan metode *blackbox*, dimana pengujian akan menjalankan sistem sesuai dengan *test case* yang telah didefinisikan, kemudian menuliskan hasil yang didapat dari menjalankan *test case* tersebut:

**Tabel 4** Pengujian black box

N o	Kel as uji	Sken ario	Harapan	Ha sil	Ket Gambar
--------	------------------	--------------	---------	-----------	---------------

1	Customer Register	Men gisi form registr er dan dafta r	Berhasil megisi form register dan berhasil daftar	Ses uai		er Me naga kse s hal am an	man kateg ori	dapat diakses	
		Megi si form registr er Deng an email yang suda h ada	Tidak dapat melakukan registrasi karena email sudah ada	Ses uai		kat ego ri	5	<i>Customer mengakses halaman produk ikan hias</i>	Klik halaman produk ikan hias dapat diakses
2	Customer login	Mem asuk kan usern ame dan pass word deng an benar	Berhasil masuk ke halaman dashboard	Ses uai		am an pro duk ika n hia s	6	<i>Customer mengakses halaman produk ikan hias</i>	Halaman produk ikan hias dapat diakses
		Mem asuk kan usern ame dan pass word deng an salah	Gagal masuk karena email password salah			Car i pro duk	6	<i>Customer mencari produk berdasarkan nama produk</i>	Men cari produk yang dicari
3	Customer dashboard	Cust omer masu k ke hala man dash boar d	Berhasil masuk ke halaman	Ses uai		det ails pro duk	7	<i>Customer klik details produk</i>	Customer klik details produk
						Ker anj ang cus tom er	8	<i>Customer klik details produk</i>	Berhasil menampilkan details produk
4	Customer	Klik hala	Halaman kategori	Ses uai				<i>Customer klik details produk</i>	Berhasil menampilkan details produk

								pilih pemb ayaran			
	Klik menu keraj ang	Berhasil menampilkan data keranjang Berhasil	Ses uai		1	Re vie w produk customer	Review produk yang sudah dipesan	Berhasil review produk yang dipesan	Ses uai		
	Hapus data produk keranjang	Berhasil menghapus data di keranjang	Ses uai		1	Cus tom er log out	Klik halaman logo ut	Kembali ke halaman login customer	Ses uai		
9	Check out customer	Men gisi form nama , alamat dan no handphon e	Berhasil mengisi nama, alamat dan no handphone	Ses uai	2	tom er log out	Klik halaman logo ut	Kembali ke halaman login customer	Ses uai		
	Klik Pilih provi nsi, kota dan pilih metode pengi riman	Berhasil menampilkan provinsi, kota dan pilih metode pengiriman	Ses uai		bulukumba berbasis website, dalam perancangannya menggunakan metode <i>waterfall</i> yang meliputi <i>requirement analysis and definition, system and software desain, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, serta operasi dan pemeliharaan</i> . Model perancangan sistem adalah <i>data flow diagram (DFD)</i> yaitu diagram aliran data, diagram konteks, bahasa pemrograman yang						
	Klik chec kout	Berhasil checkout	Ses uai		digunakan dengan <i>PHP, Javascript, MySQL</i> sebagai penyimpanan <i>database</i> dan <i>framework Laravel, Nuxtjs</i> dan integrasi <i>payment gateway midtrans</i> serta ongkos kirim raja onkir dan pengujian dilakukan dengan menggunakan metode <i>black box</i> , dimana aplikasi ini telah sesuai dengan rancangan serta harapan penulis, Pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan nilai 75 yang berarti grade scale C atau termasuk dalam kategori						
10	Ord er cus tomer	Klik detail order	Berhasil menampilkan detail order Berhasil	Ses uai		System Usability Scale (SUS) dengan nilai 75 yang berarti grade scale C atau termasuk dalam kategori					
	Klik bayar dan	melakukan pembayaran	Ses uai		System Usability Scale (SUS) dengan nilai 75 yang berarti grade scale C atau termasuk dalam kategori						

**V. KESIMPULAN**

Berdasarkan implementasi dan pembahasan sistem Sistem informasi penjualan dan pemesanan ikan hias pada rusdhy aquarium di kabupaten

bulukumba berbasis website, dalam perancangannya menggunakan metode *waterfall* yang meliputi *requirement analysis and definition, system and software desain, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, serta operasi dan pemeliharaan*. Model perancangan sistem adalah *data flow diagram (DFD)* yaitu diagram aliran data, diagram konteks, bahasa pemrograman yang

digunakan dengan *PHP, Javascript, MySQL* sebagai penyimpanan *database* dan *framework Laravel, Nuxtjs* dan integrasi *payment gateway midtrans* serta

ongkos kirim raja onkir dan pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box*, dimana aplikasi ini telah sesuai dengan rancangan serta harapan penulis, Pengujian menggunakan metode

System Usability Scale (SUS) dengan nilai 75 yang berarti grade scale C atau termasuk dalam kategori

Good yang artinya sistem informasi penjualan dan pemesanan ikan hias pada rusdy aquarium di kabupaten bulukumba berbasis website dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andreana, D. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Menggunakan Payment Gateway(Studi Kasus : ALIYA BUTIK YOGYAKARTA)." *Tugas Akhir, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Anggraini, Yeni, Donaya Pasha, Damayanti, and Aan Setiawan. 2020. "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter ( Studi Kasus : Orbit Station )." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 1 (2): 64–70.
- Apriansyah, Indra Muhamad, Akik Hidayat, and Deden Abdul Ajis. 2019. "Sistem Informasi Penjualan Di Counter Fanz Cell Kota Tasikmalaya Berbasis Web." *Jurnal Manajemen Informatika* 6 (2): 101–10.
- Ariani, Fenty, Theresia Cathline Adelia, Yuthsi Aprilinda, and Ayu Kartika Puspa. 2019. "Temu Lampung Berasis Website Untuk Mempermudah Pencarian Tempat Wisata Serta Pemandu Wisata Di Lampung." *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi* 9 (2): 55–63. <https://doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1310>.
- Ferdika, Mikhael, and Heri Kuswara. 2017. "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi." *Information System for Educators and Professionals. E-ISSN: 2548-3587* 1 (2): 175–88. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/390/392>.
- Irawan, Agus, Mey Risa, Muhammad Ayyasy Muttaqien, and Adam Elyas Shinnay. 2017. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Cv Nonninth Inc Berbasis Online." *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi* 3 (2): 74–82.
- Josi, Ahmat. 2017. "Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)." *Jti* 9 (1): 50–57.
- Mubarok, Husen Azis, Dora Bernadisman, and Muhammadiyah Banten. 2021. "Berbasis Web Pada Toko Kelontong" 7 (1): 24–34.
- Nugroho, Herdhani Eko, Agung Nugroho, and Kata Kunci. 2021. "ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE PADA TOKO SEPATU DOPE13STORE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta Abstraksi Keywords :" 4 (1): 38–44.
- Putra, Dony Aditya, Gusti Made Arya Sasmita, and AA.Kt.Anggung Cahyawan Wiranatha. 2020. "E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API Dan IPaymu Payment Gateway API." *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer* 1 (1).
- Rezagi Meilano, Emanuel Chandra. 2020. "JAAB : Jurnal of Applied Accounting And Business." *Sistem Pengelolaan Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Di Bumdes Lestari Jaya* 2 (1): 33–42.
- Wulandari, Siska Aprilia. 2017. "Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu." *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 4 (0): 41–47. <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalT am/article/view/36/36>.