

## Aplikasi Pemesanan Barang di Nancy Toys Menggunakan Aplikasi Web

**Rizky Ahmad Bagja**

Program Studi Manajemen Informatika STMIK IKMI Cirebon  
Jl. Perjuangan no.10B Cirebon Jawa Barat  
E-Mail: ahmadbagja@gmail.com

### ABSTRACT

Nancy toys toys that deal in retail sales for children/hobbyists have more than 90 regular customers outside the area, so there is a system of sales information needed to help the customer buy and receive the product information from the store. The web based retail information system aimed at helping the customer at Nancy toys can make online purchases without having to visit the store directly. In addition, this information system can be used as a platform for the promotion of child toy products/hobbies that can be easily transmitted directly. In this study using a qualitative type of descriptive research using the data-collection methods of observation, interviews and library studies. The purpose of this study is to design a system that can improve quality and bookmaking services as an effort to support the online business process. The design of the system USES PHP programming language, and mysql for its database and for testing it USES the black box methods. From this study results in a bookmaking system application, and it can be summarized to design and build a web-based bookmaking service system that can help Nancy toys to improve the quality of service and business from the effort.

**Keyword : Bookmaking Systems, Web, PHP, My SQL, Black Box**

### PENDAHULUAN

NANCY TOYS merupakan sebuah usaha toko mainan anak online yang berlokasi di jalan swasembada blok c.9 evakuasi kota cirebon, toko itu menjual mainan anak mulai dari diecast, boneka, action figure, remote control, lego, dan mainan tradisional berdiri sekitar akhir maret 2014. Selama 8 tahun berkiprah dalam usaha jual-beli mainan, toko online tersebut menggunakan media internet guna memasarkan produk-produk tersebut dan mempromosikan produk-produknya menggunakan jejaring sosial seperti Facebook dan Instagram Pelanggannya pun banyak yang berasal dari luar kota seperti dari kota Denpasar, Samarinda, Medan, Surabaya, Semarang dan masih banyak lagi. Transaksi pemesanan barang pada usaha toko mainan online tersebut cukup sederhana, pelanggan harus Login terlebih dahulu di Facebook/Instagram untuk dapat melihat produk-produknya pada album gallery Facebook Nancy Toys. Pesanan barang dikirim melalui inbox Facebook atau dengan mengunjungi Facebook atau melalui Instagram Direct Courier, kemudian permintaan klien untuk produk akan dilihat jika stok habis, toko berbasis web akan memberi tahu klien atau konfirmasi melalui kurir Facebook atau Instagram, sedangkan ketika produk masih tersedia toko online akan menjawab permintaan klien dengan menginformasikan nilai nyata yang terdiri dari biaya barang dan biaya transportasi untuk produk yang diminta, dengan asumsi klien setuju dengan NANCY TOYS akan mengirimkan sebuah Invoice untuk total harga barang dan ongkos kirim setelah itu akan mengirimkan no rekening NANCY TOYS kepada pelanggan yang sedang memesan barang. setelah itu pihak toko

online mengecek transaksi pembayaran di rekeningnya apabila telah dilakukan transfer pembayaran dengan benar maka NANCY TOYS akan langsung mengirim barang pesanan pelanggan tersebut melalui jasa kirim yang telah ditentukan diawal. Transaksi pembayaran yang digunakan oleh toko online ini dilakukan secara offline yaitu pembayaran yang dilakukan melalui transfer antar rekening bank atau ATM (automated teller machine), jika cicilan tidak lunas dalam waktu kurang lebih dua hari, penukaran dianggap sebagai batal dan produk akan diberikan kepada klien yang berbeda, namun saat transfer telah dilakukan sebelum jatuh tempo maka pelanggan harus mengirim sebuah bukti transfer konfirmasi telah melakukan transfer kepada pihak NANCY TOYS, Jasa ekspedisi yang digunakan untuk pengiriman barang adalah JNE, TIKI, Sicepat, Anteraja.

Pelanggan toko online tersebut sering merasa bingung atau hampir tidak memiliki wawasan tentang data barang yang mereka cari, hal ini ditunjukkan dengan gencarnya pelanggan mendapatkan informasi tentang aksesibilitas barang yang mereka cari, Messenger pelanggan sering sekali menyebabkan pihak NANCY TOYS kesulitan dalam melaksanakan kegiatan operasional sehari-hari, hal itu dikarenakan pencarian data barang pihak toko online tersebut masih menggunakan cara konvensional. Kesulitan klien seperti itu mempengaruhi transaksi bisnis toko mainan yang akan berjalan, memungkinkan berkurangnya kesetiaan klien, dan menyebabkan klien tidak perlu lagi berbelanja di toko berbasis web, NANCY TOYS sebenarnya merasa kesulitan dalam membuat laporan penjualan, hal itu dikarenakan data transaksi

penjualan letaknya terpisah-pisah beberapa terdapat di messenger, Facebook dan Instagram.

Disamping dua masalah tersebut, NANCY TOYS sendiri berkeinginan dapat meningkatkan jumlah penjualan kedepannya serta terus menjaga loyalitas pelanggan, dalam mencapai tujuan tersebut cara yang dilakukan dengan mencari literatur yang diyakini dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, salah satunya dengan website toko online dan pemasaran cross selling, website toko online berperan dalam membantu konsumen melakukan pemesanan barang secara langsung dari seorang penjual secara real-time. Sedangkan cross selling merupakan sebuah suggestion yang didapatkan berdasarkan data- data history transaksi.

Menurut Chasin Dari penelitian sebelumnya dengan menjalankan sistem promosi promosi yang strategis, perusahaan memiliki opsi untuk memperluas proyeksi pemasarannya dan memiliki opsi untuk meningkatkan loyalitas pelanggan. Cross selling juga siap untuk menentukan item lain yang harus dijual juga. Dari masalah ini, sebuah situs toko berbasis internet dengan metodologi promosi yang strategis akan dibuat. Dengan situs toko berbasis internet ini, dapat memenuhi kebutuhan bisnis NANCY TOYS dalam hal penyediaan fitur pencarian, pemesanan, pembuatan cross selling dan an membuat laporan pertukaran penawaran yang berisi data penjualan, stok harian, omset penjualan, dan barang terlaris. penyediaan fitur pencarian, pemesanan, pembuatan cross selling dan pembuatan laporan transaksi penjualan yang berisi data penjualan, stok harian, omzet penjualan, dan barang terlaris.

Perancangan adalah sebuah proses yang mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya[1].

Pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru mau pun pengganti atau memperbaiki sistem telah ada baik secara keseluruhan (Pressman, 2002: 10). Bangun berarti cara menyusun atau susunan yang merupakan suatu wujud struktur[2].

Rancang bangun berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu), merencanakan[3].

Pemesanan adalah aktivitas yang selalu dilakukan konsumen sebelum proses membeli. Agar dapat memberikan kepuasan kepada konsumen maka dari itu, tentunya perusahaan harus mempunyai sistem pemesanan yang baik, Susanti dan Prabowo (2014), Pemesanan juga merupakan proses, pembuatan, cara pemesanan kepada orang lain. Pemesanan dapat juga dikatakan sebagai memesan, pesanan, maupun permintaan dengan pembelian jasa atau barang kepada penjual. Hal ini biasanya dilakukan pada saat transaksi jual beli. Langkah-

langkah pemesanan adalah melakukan kontak langsung dengan penjual dan konsumen akan memesan barang yang ingin dibeli. Setelah barang yang dipesan ada, selanjutnya konsumen melakukan pembayaran. Pesanan yang dilakukan saat ini tidak hanya barang sudah diterima, tetapi konsumen masih dapat memesannya. Perintah ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik secara lisan maupun di dunia maya.

1. Product (produk).

Adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, diperoleh dan digunakan atau dikonsumsi untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan, termasuk barang fisik, jasa, orang, tempat, organisasi, ide dan gagasan.

2. Price (harga).

Yaitu sejumlah uang yang harus dibayarkan oleh pelanggan untuk memperoleh suatu produk atau jasa untuk memperoleh suatu produk dan harganya harus terjangkau oleh konsumen.

3. Place (saluran distribusi/tempat).

Termasuk aktivitas perusahaan untuk menyalurkan produk atau jasa tersedia bagi konsumen. Kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk Serta merupakan keputusan distribusi menyangkut kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk tersedia dalam sejumlah saluran distribusi dan outlet yang memungkinkan konsumen dapat dengan mudah memperoleh suatu produk.

4. Promotion (promosi).

Berarti aktivitas yang meliputi berbagai metode, yaitu iklan, promosi penjualan, mengkomunikasikan produk dan membujuk pelanggan, Menggambarkan berbagai macam cara yang ditempuh perusahaan dalam rangka menjual produk ke konsumen. Penjualan tatap muka dan hubungan masyarakat, mengkomunikasikan.

Menurut Bambang (2003: 12), barang merupakan suatu produk fisik (berwujud, tangible) yang dapat diberikan pada seorang pembeli dan melibatkan perpindahan kepemilikan dari penjual ke pelanggan. Barang merupakan sesuatu yang banyak sekali macamnya, menurut manfaatnya, barang dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Barang Produksi merupakan barang yang digunakan dalam proses produksi membuat barang baru yang lain dan berbeda dengan barang lainnya.
2. Barang Konsumsi merupakan barang yang dapat langsung digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia atau konsumen.

Web adalah sebuah media yang menyediakan fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. (Hardjono, 2006: 2). Menurut Hanson (2000: 4) Web adalah sistem hypermedia yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara universal.

Hanson (2000: 5) juga menyebutkan Web merupakan sistem yang menyebabkan pertukaran

data di internet menjadi mudah dan efisien. Web terdiri atas 2 komponen dasar :

1. Server web: sebuah komputer dan software yang menyimpan dan mendistribusikan data ke komputer lainnya melalui internet
2. Browser web: software yang dijalankan pada komputer pemakai atau client yang meminta informasi dari server web yang menampilkannya sesuai dengan file data itu sendiri.

PHP (Perl Hypertext Preprocessor) adalah bahasa yang telah diatur sebelumnya yang diletakkan di server dan ditangani di server (Prihatna, 2005). Demikian pula PHP merupakan salah satu dari sekian banyak dialek pemrograman HTML (Hypertext Markup Language). Dibuat oleh Rasmus Lerdorf dimulai dengan menjadikannya sebagai tugas individu dan diselesaikan oleh pertemuan enam insinyur dan dihidupkan kembali dengan nama PHP. Secara khusus, PHP dimaksudkan untuk membangun web yang kuat. Artinya, PHP dapat membuat tampilan sesuai permintaan.

PHP memiliki kemampuan yang baik mengenai perhitungan numerik, sejauh data jaringan email dan artikulasi biasa. Selain itu, PHP juga siap berinteraksi dengan kumpulan data dengan baik, mendukung berbagai server basis data seperti MySQL, Prophet, Sysbase. PHP dapat berjalan di berbagai server web dan di berbagai kerangka kerja. PHP dapat berjalan pada kerangka kerja UNIX, Windows97, WindowsNT. PHP adalah bahasa yang telah diatur sebelumnya yang berkoordinasi dengan HTML untuk membuat halaman dinamis yang tiba-tiba melonjak dalam permintaan untuk sisi server. Ini menyiratkan bahwa semua struktur linguistik yang kami berikan akan sepenuhnya dieksekusi di server namun diingat untuk laporan HTML sementara hanya hasilnya yang dikirim dari program. Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>).

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakan dan tidak dicekal.[4] MySQL adalah salah satu software database relasional (Relational Database Management System atau RDBMS) seperti Oracle, PostgreSQL, MSSQL, dan lain-lain yang mendukung multithreading dan multiuser serta telah diinstallasi pada 11 juta komputer di dunia. MySQL dikembangkan oleh perusahaan MySQL AB. MySQL AB menyebut produknya sebagai database open source terpopuler di dunia. Berdasarkan riset dinyatakan bahwa di platform web baik untuk kategori open source maupun umum, MySQL adalah database yang paling banyak dipakai. Puluhan hingga ratusan ribu situs di dunia mengandalkan MySQL sebagai penyedia data bagi para pengunjungnya.

XAMPP merupakan merupakan paket php berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas Open Source. Dengan

menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa paket yang telah disediakan adalah Apache, MySql, Php, Filezilla, dan Phpmyadmin (Nugroho 2011: 23).Bagian penting XAMPP adalah:

- A. Htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
- B. phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Pengelolaan database dengan MYSQL harus dilakukan dengan mengetikkan baris-baris perintah yang sesuai (command line) untuk setiap maksud tertentu. Jika anda ingin membuat database, ketikkan baris perintah yang sesuai untuk membuat database. Jika kita ingin menghapus tabel, ketikkan baris perintah yang sesuai untuk menghapus tabel. Hal tersebut tentu cukup menyulitkan karena kita harus hafal dan mengetikkan perintahnya satu persatu. Dengan phpMyAdmin kita dapat membuat tabel, mengisi data dan lain-lain dengan mudah tanpa harus hafal perintahnya. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
- C. Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

Aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(1998 : 52) adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Suatu kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi Payroll, aplikasi Fixed Asset. Ruang lingkup dari suatu aplikasi berbeda dari satu perusahaan ke perusahaan lain . Menurut Dhanta (2009:32), "aplikasi (application) merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data[5].

## METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Barang di Nancy Toys menggunakan Aplikasi Web yaitu dengan sumber data primer (observasi dan wawancara) dan sumber data sekunder (studi dokumentasi).

Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data-data lapangan yang sesuai dengan tujuan, rancangan, dan sifat penelitian. Metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Reduksi Data adalah mengurangi atau memilah-milah data yang sesuai



2. dengan topik dimana data tersebut dihasilkan dari kajian pustaka.
3. Pengkodean informasi adalah perubahan informasi yang didapat dalam memimpin penelitian kepustakaan dengan pokok permasalahan dengan memberikan kode-kode tertentu pada setiap informasi.

Pada penelitian ini, metode perencanaan aplikasi yang digunakan adalah Prototyping. Dengan metode prototyping ini pengembang dan klien dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan prototype sistem.

Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu metode Observasi dan metode Wawancara. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke lapangan dengan penyesuaian data yang ada. Instrumen observasi lapangan untuk melihat pelayanan adalah kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan aspek Teknis dan Non-Teknis yang harus diperhatikan dalam pelayanan pemesanan terhadap konsumen.

Metode dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau yang tersimpan. Kemudian dokumen-dokumen yang ada dipelajari untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Guna melengkapi data yang ada, peneliti menggunakan buku tentang dasar teori dan data tentang peraturan persyaratan yang berhubungan dengan masalah yang diobservasi.

Teknik pengujian yang dilakukan pada review ini adalah strategi pengujian langsung, khususnya dengan memanfaatkan pengujian Black Box. Digunakan untuk menguji unsur-unsur luar biasa dari produk yang direncanakan, pembenaran untuk menggunakan pengujian ini adalah karena kenyataan produk yang dicoba hanya dilihat dari hasil yang dibuat dari informasi atau kondisi informasi yang diberikan untuk kapasitas yang ada tanpa melihat bagaimana interaksi itu untuk mendapatkan hasil. Dari hasil yang dibuat, kemampuan program untuk mengatasi masalah klien dapat diperkirakan dan kesalahan dapat dibedakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, tahapan pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi awal ke Toko Nancy Toys yang akan dijadikan tempat penelitian. Kemudian pihak Nancy Toys dan pengembang bersama-sama merundingkan permasalahan yang terjadi. Tahap selanjutnya yaitu mendefinisikan format seluruh aplikasi web dan mengidentifikasi semua kebutuhan, serta garis besar sistem yang akan dibuat oleh pengembang. Berikut ini yang dibutuhkan di dalam aplikasi web tersebut :

- A. Login

Langkah ini yang harus dilakukan oleh pengguna agar dapat menggunakan sistem ini adalah dengan melakukan login sebagai admin. Pengguna harus mengisi username dan password yang telah terdaftar pada sistem.

- B. Menambahkan Data

Langkah ini dilakukan oleh pengguna agar dapat menambahkan data produk mainan ke dalam aplikasi web tersebut.

- C. Mengedit Data

Langkah ini dilakukan oleh pengguna agar dapat mengedit nama Toko, isi deskripsi produk, dan jenis produk apabila ada perubahan mendatang.

- D. Melihat Data

Langkah ini dilakukan oleh pengguna agar dapat menampilkan list lengkap produk mainan yang telah dibuat.

- E. Menghapus Data

Langkah ini dilakukan oleh admin agar dapat menghapus data produk yang sudah tidak relevan, sudah habis terjual, atau ada penyebab lain yang mengharuskan menghapus produk yang terkait.

## DFD



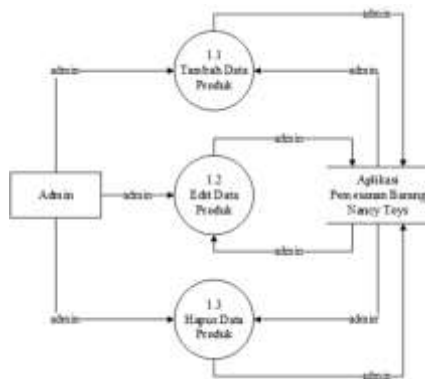
**Gambar 1. DFD M 0**

Pada gambar 1 di atas menjelaskan tentang alur dari Sistem yang dibuat. Admin menginput Username dan Password yang sudah dibuat sebelumnya ke dalam Sistem. Admin menginput data produk yang dimana akan masuk ke list produk mainan. Dan pembeli dapat mengakses list produk mainan apa saja yang siap dijual



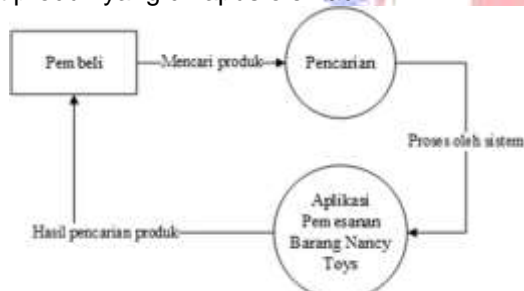
**Gambar 2. DFD LVL 1**

Pada gambar 2 di atas menjelaskan tentang alur dari Sistem login yang dibuat. Admin melakukan proses login ke dalam Sistem. Proses login disimpan ke dalam sistem, dan sistem melakukan set sesi login admin



**Gambar 3.** DFD LVL 2

Pada gambar 3 di atas menjelaskan tentang alur dari Sistem Manajemen Data Produk yang dibuat. Admin melakukan input data produk, dan akan disimpan ke dalam database yang otomatis akan menampilkan list produk pada halaman utama aplikasi pemesanan barang Nancy Toys sesuai dari inputan data produk yang dilakukan oleh admin. Admin melakukan edit data produk dan akan disimpan atau diupdate ke dalam database yang otomatis akan menampilkan update list produk pada halaman utama aplikasi pemesana barang Nancy Toys sesuai dari hasil akhir edit data produk yang dilakukan admin. Dan juga, admin melakukan hapus data produk dan akan dihapus dari database yang otomatis akan menghapus list produk yang terkait pada halaman utama aplikasi pemesanan barang Nancy Toys sesuai dari data list produk yang dihapus oleh admin.



**Gambar 4.** DFD LVL 3

Pada gambar 4 di atas menjelaskan tentang alur dari proses pencarian yang dilakukan oleh pembeli pada halaman utama Aplikasi Pemesanan Barang Nancy Toys. User melakukan pencarian pada halaman utama Aplikasi Pemesanan Barang Nancy Toys, pencarian diproses oleh sistem, lalu menghasilkan output hasil pencarian yang sesuai dan akan diberikan informasinya kepada pembeli.

## EVALUASI

Pada tahapan ini pihak Nancy Toys melakukan evaluasi prototyping yang sudah di rancang oleh peneliti, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan aplikasi web atau butuh perbaikan. Setelah dilakukan evaluasi prototyping didapatlah perubahan-perubahan sampai akhirnya memenuhi kebutuhan Aplikasi Pemesanan

Barang di Nancy Toys. Berikut hasil pengembangan aplikasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan:

Pada tahapan ini peneliti mulai membuat rancang bangun Aplikasi Pemesanan Barang di Nancy Toys yang sudah di setuju dan di evaluasi oleh pihak Nancy Toys.

Untuk tampilan login hasil yang didapatkan seperti berikut



**Gambar 5.** Tampilan Login

Gambar 5 merupakan tampilan awal login untuk memasuki halaman tampilan admin. Untuk tampilan dashboard admin hasil yang didapatkan seperti berikut



**Gambar 6.** Tampilan dashboard admin

Gambar 6 merupakan tampilan Dashboard Admin. Di bagian Navbar juga terdapat beberapa fungsi hak akses admin dalam memanajemen produk, seperti tab Profil, Data Kategori, Data Produk, dan Keluar. Untuk tampilan edit profil admin hasil yang didapatkan seperti berikut



**Gambar 7.** Tampilan edit profil admin

Gambar 7 merupakan tampilan Edit Profil. Berfungsi untuk mengedit Identitas Aplikasi Website seperti Nama Lengkap, Username, No. HP, E-Mail, dan Alamat. Serta dapat merubah Password lama juga Untuk tampilan data kategori hasil yang didapatkan seperti berikut



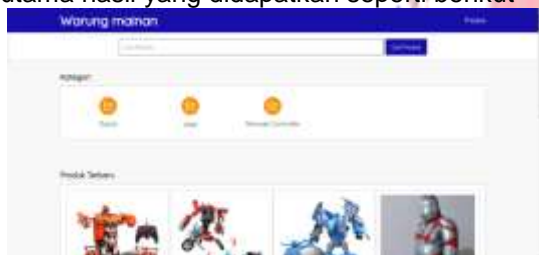
**Gambar 8.** Tampilan data kategori

Gambar 8 merupakan tampilan Data Kategori. Berfungsi untuk menambahkan Kategori dan mengaktifkan atau menonaktifkan Kategori yang diinginkan, serta dapat menghapus Kategori yang terkait, Untuk tampilan data produk hasil yang didapatkan seperti berikut



**Gambar 9.** Tampilan data produk

Gambar 9 merupakan tampilan Data Produk. Berfungsi untuk menambahkan Produk. Fitur didalamnya berisi tentang mengatur Kategori Produk, Nama Produk, Harga Produk, Foto Produk, dan mengatur status penjualan Produk Aktif atau Nonaktif. Serta dapat menghapus Produk yang diinginkan, Untuk tampilan halaman utama hasil yang didapatkan seperti berikut



**Gambar 10.** Tampilan halaman utama

Gambar 10 merupakan tampilan halaman utama pada toko online.

Setelah Aplikasi Pemesanan Barang Nancy Toys selesai dibuat dan siap pakai, peneliti memberikan hak akses kepada pihak Nancy Toys untuk melakukan pengujian sistem, melihat setiap fungsi yang sudah di buat.



**Gambar 17.** Spesifikasi Perangkat Keras

Pada tahapan ini peneliti melakukan testing atau percobaan terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan dari testing ini adalah untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibangun sudah berjalan baik sesuai keinginan peneliti dan pihak Nancy Toys. Evaluasi sistem dilakukan sesuai dengan rancangan yang dibuat. Evaluasi sistem dilakukan mandiri oleh si penulis pada PC jaringan localhost dengan spesifikasi yang telah disebutkan. Testing akan dilakukan dengan menggunakan Metode Black Box Testing.

Pengujian aplikasi menggunakan blackbox dan whitebox dilakukan setelah semua proses pembuatan aplikasi telah selesai, dan diharuskan aplikasi berjalan sesuai bagaimana yang diinginkan.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis, perancangan, implementasi beserta pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan terhadap Sistem Aplikasi Pemesanan Barang pada Nancy Toys adalah sebagai berikut :

1. Membantu menyelesaikan masalah dalam proses efisiensi jual beli produk mainan pada Nancy Toys.
2. Mempermudah dalam proses pencarian produk mainan.
3. Manajemen produk lebih rapih dan terstruktur..

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [2] T. Hendrick, I. Pendahuluan, P. Sistem, and I. Manajemen, "Implementasi Di Sekolah."
- [3] M. Melinda, R. I. Borman, and E. R. Susanto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus : Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran)," *J. Tekno Kompak*, vol. 11, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.33365/jtk.v11i1.63.
- [4] D. W. A. Nugroho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Gelanggang Olahraga berbasis Web dengan Metode Scrum," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1733–1749, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i4.1132.
- [5] M. A. Musrifah A, "Pembuatan Aplikasi Pengelolaan Proposal Di Unit Kegiatan Pengelola (Upk) Kecamatan Mande Berbasis Desktop," *Media J. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 28–36, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>.