

Sistem Penjualan Barang Elektronik Dan Furniture Berbasis Web Pada Toko Bali Artha Jaya

I Kadek Krisna Wijaksana¹, Kadek Suar Wibawa², Anak Agung Ngurah Hary Susila³

^{1,2,3}Prodi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Indonesia

Email: ¹krisna.together0@gmail.com, ²suar_wibawa@unud.ac.id, ³harysusilan@unud.ac.id

Abstract

Bali Artha Jaya is a business engaged in the sale of electronic goods and furniture. The sales are carried out conventionally which is still depend on SPG or SPB and do not take advantage of technology. In order to increasing the sales, we need a website that is able to answer these problems. This study aims to design an e-commerce website to provide sales facilities. The data collected during the research were profile data, sales flow data, and product data sold. The design for making a website is obtained by using the Data Flow Diagram (DFD) technique. A table design is made which is equipped with fields that are implemented in a database application program. The data collection method used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). System testing was carried out using the Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) method. Based on the results of system testing, satisfaction data was obtained overall with an average score of 2.40 included in the lower limit (good) category. This value illustrates that the website websites that have been created is good or successful.

Keywords: E-Commerce, Elektronik, Furniture, Selling, Website

Abstrak

Bali Artha Jaya adalah perusahaan yang fokus dalam menjual produk elektronik dan furniture. Saat ini, penjualan di Bali Artha Jaya masih dilakukan melalui metode konvensional yang melibatkan SPG dan SPB. Namun, perusahaan ini belum memiliki sebuah situs web yang dapat memberikan informasi lengkap mengenai penjualan produknya. Untuk meningkatkan jumlah pembeli, maka diperlukan sebuah website yang bisa menjawab permasalahan tersebut. Selama penelitian, data yang dikumpulkan mencakup data profil, data alur penjualan, dan data produk yang dijual. Rancangan pembuatan website diperoleh melalui penerapan teknik Data Flow Diagram (DFD). Selanjutnya, dibuatlah desain tabel yang mencakup field-field yang diimplementasikan dalam program aplikasi database. Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation). Pengujian menggunakan metode Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) guna mengevaluasi tingkat kegunaan sistem. Berdasarkan hasil pengujian sistem, diperoleh data kepuasan secara overall atau keseluruhan dengan nilai rata-rata skala 2,40 termasuk dalam kategori batas bawah (berhasil). Nilai ini memberikan gambaran bahwa website penjualan barang elektronik dan furniture pada toko bali artha jaya sudah baik atau berhasil.

Kata kunci: Elektronik, E-commerce, Furniture, Penjualan, Website

1. PENDAHULUAN

Teknologi internet memang menjadi salah satu media komunikasi yang sangat efektif dan efisien untuk mentransmisikan sebuah informasi. Dengan adanya internet, kita dapat mengakses informasi kapanpun dan dimanapun dengan mudah. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2018, pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% dari total populasi Indonesia sekitar 171,17 juta[1]. Pengaruh teknologi internet terhadap dunia bisnis sangat signifikan. Penggunaan internet dalam konteks bisnis telah mengalami evolusi, awalnya hanya sebagai sarana pertukaran informasi

elektronik, namun kini telah menjadi alat yang digunakan untuk menerapkan strategi bisnis, termasuk dalam proses penjualan[2]. Toko Bali Artha Jaya bergerak di bidang penjualan produk elektronik dan *furniture*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, toko ini menggunakan sistem penjualan secara manual dalam sehingga masih bergantung pada penjualan langsung di outlet yang ada dan penjualan dari sales melalui brosur. Metode penjualan ini memerlukan pengeluaran yang tidak sedikit meliputi biaya gaji hingga biaya makan pegawai. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka toko Bali Artha Jaya memerlukan pembangunan sistem penjualan barang berbasis website sebagai langkah untuk mengurangi keterlibatan sales.

Website merupakan teknologi multimedia yang informatif dan mudah digunakan [3]. Dibandingkan dengan layanan e-commerce, sistem penjualan barang berbasis website yang akan dirancang dapat disesuaikan dengan sistem yang sudah ada di toko, sehingga tidak perlu mengubah alur penjualan dari toko tersebut. Selain itu, penggunaan layanan e-commerce sering kali melibatkan biaya penanganan yang ditanggung oleh pembeli dan penjual. Biaya penanganan ini meliputi biaya transaksi dan biaya implementasi atau iklan dalam platform e-commerce dapat bervariasi dan dapat cukup tinggi tergantung pada kebijakan yang diterapkan oleh masing-masing platform[4]. Berdasarkan penelitian Askar dkk., menyakan bahwa kemudahan dalam melakukan penjualan barang menjadi lebih efisien karena adanya sistem informasi berbasis *website*[5].

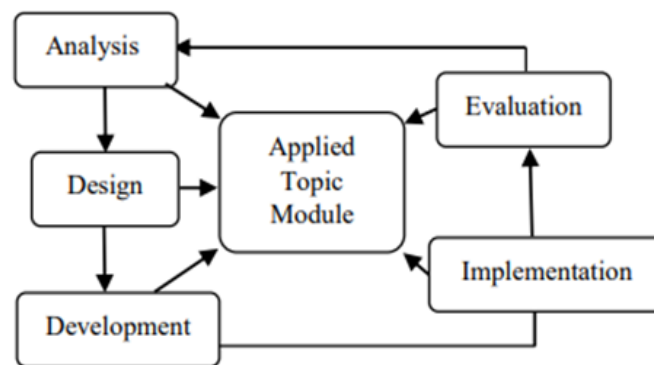
Perancangan sistem penjualan berbasis website dilakukan dengan menerapkan metode pengembangan yang menggunakan pendekatan sistematis *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation* atau lebih dikenal dengan ADDIE. Penggunaan metode ADDIE dipilih karena tahapannya yang sistematis dalam pengembangan instruksional. Metode ini menyediakan pendekatan yang terstruktur dan terurut untuk merencanakan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sistem atau instruksi yang efektif[6]. Pengujian website yang telah dirancang menggunakan PSSUQ (Post Study System Usability Questionnaire) bertujuan untuk menguji keberhasilan sistem dari segi penggunaan teknologi dan aplikasi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dengan mengukur tingkat kepuasan pengguna. Keberhasilan suatu aplikasi atau teknologi dapat dinilai berdasarkan kemampuannya dalam memberikan layanan yang berkualitas kepada penggunanya. [7].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu pada toko Bali Artha Jaya dengan tahapan perancangan sistem sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 1. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah Research and Development (R&D), suatu metode dalam melakukan penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk menguji keefektifan dari metode tersebut dengan menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation*[8]. Dalam perancangan sistem ini, digunakan alat dan bahan berupa hardware dan software, antara lain PHP, SQLyog Ultimate, Visual Studio Code, Drawio, dan Figma. Tahap pertama

dalam proses ini adalah analisis, yang melibatkan pencarian informasi melalui diskusi, literasi, observasi, dan wawancara. Analisis dilakukan dengan tujuan untuk menentukan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang nantinya akan digunakan dalam penelitian tentang rancangan sistem penjualan barang elektronik dan *furniture* berbasis website. Pada tahap desain, berfokus pada struktur pembangunan *software*, visualisasi *user side*, pemodelan sistem, dan struktur data untuk mendukung operasi sistem. *Development* merupakan tahapan yang dilakukan pada saat pengembangan sistem apabila telah melalui proses analisis dan desain. Setelah tahap pengembangan dan pemroduksian selesai, dilanjutkan dengan tahapan selanjutnya. Pada tahap evaluasi sistem yang telah dirancang, diproduksi, dan digunakan pada lapangan akan dilihat kinerjanya sehingga nantinya sistem yang dirancang dalam penelitian ini akan berkembang menjadi sistem yang tepat sasaran.



Gambar 1. Metode ADDIE

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode dalam melakukan pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi dan studi literatur[9]. Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengandalkan penelitian secara langsung kepada pihak toko yakni dengan melakukan wawancara terkait informasi sistem penjualan pada toko Bali Artha Jaya. Sedangkan, metode studi literatur adalah metode dengan mengumpulkan informasi dari berbagai jurnal atau majalah dan dari buku referensi.

2.3. Meto Pengujian Sistem

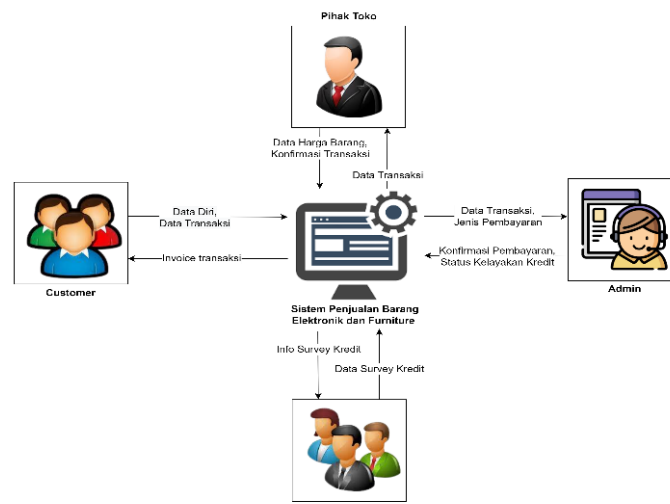
Pengujian sistem *Post-Study System Usability Questionnaire* atau PSSUQ menggunakan kuesioner yang dirancang untuk mengetahui nilai tingkat kepuasan pengguna dan untuk melakukan evaluasi terhadap sistem yang rancang[10]. Kuesioner yang dirancang terdiri dari 16 butir pertanyaan dan empat buah penilaian, yaitu nilai keseluruhan (*Overall*) dan tiga subskala. Nilai keseluruhan (*Overall*) merupakan rata-rata dari respon untuk setiap pertanyaan dalam kuesioner, diberi skor dari 1 hingga 16. Subskala yang pertama yaitu *System Quality (SysQual)*, yang mengevaluasi pertanyaan dari 1 sampai 6 terkait dengan kualitas sistem. Kedua yaitu *Information Quality (InfoQual)* dari pertanyaan 7

samapi dengan 12 terkait dengan kualitas informasi yang diberikan oleh sistem. Subskala terakhir adalah *Interface Quality (IntQual)*, yang mengevaluasi rata-rata dari pertanyaan 13 hingga 15 terkait dengan kualitas antarmuka pengguna[11], [12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambaran Umum Sistem

Perancangan pada sistem penjualan barang elektronik dan *furniture* ini menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. UML merupakan standar yang sering digunakan untuk merancang, dan memodelkan suatu sistem *software*[13] ditunjukkan pada Gambar 2. Pada sistem penjualan barang elektronik dan *furniture* pada toko Bali Artha Jaya terdapat empat buah entitas yaitu *customer* yang memiliki hak akses pada sistem hanya untuk melihat barang dan melakukan transaksi pembelian barang. *Customer* harus melakukan *registrasi* terlebih dahulu untuk bisa login kedalam sistem, selanjutnya setelah berhasil login *customer* dapat melakukan *checkout* untuk melakukan transaksi. Pemilik toko memiliki hak akses untuk menginputkan harga barang dan stok barang berdasarkan data barang yang sudah diinputkan oleh admin. Admin merupakan pengguna sistem yang memiliki hak akses untuk melakukan tambah, edit, hapus, konfirmasi pembayaran dan melakukan approve pembayaran kredit. Analis berperan untuk melakukan survey kelayakan kredit pelanggan dalam mengambil angsuran kredit barang, hasil survei ini akan diberikan kepada pihak toko untuk melakukan penilaian kelayakan kredit *customer* dan selanjutnya admin akan melakukan *approve* jika hasil survei analis disetujui oleh pihak toko.

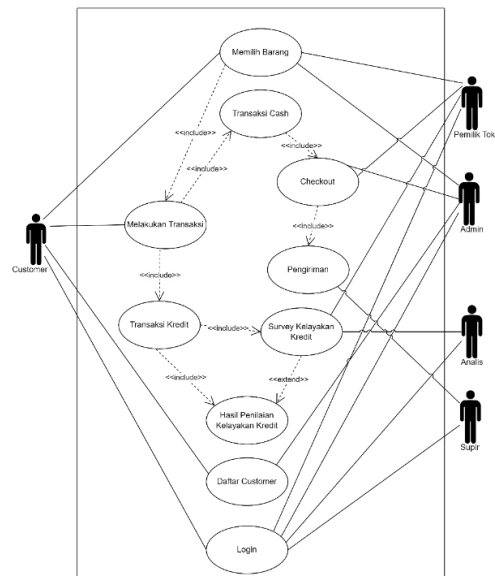


Gambar 2. Gambaran Umum Sistem

3.2. Use Case Diagram

Use case diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu kondisi interaksi dari sebuah sistem dan pengguna (*user*)[14]. Fokus dari *use case* diagram yaitu pada fungsionalitas sistem yang ada, bukan pada alur atau urutan kejadian. Pada Gambar 3 merupakan tampilan *use*

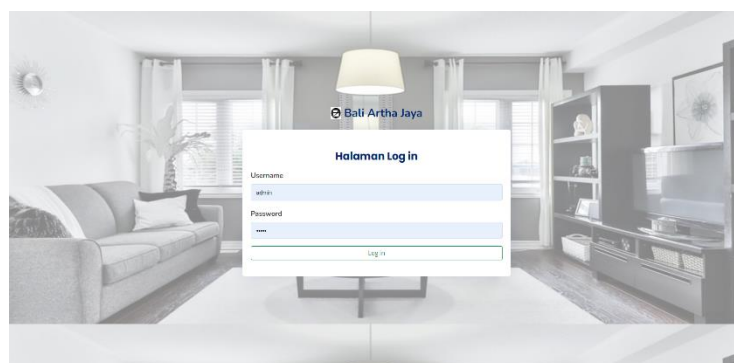
case diagram pada sistem penjualan barang elektronik dan *furniture* yang telah dibuat. Pengguna dalam hal ini adalah *Customer*, yang dapat melakukan transaksi pembelian barang elektronik dan furniture baik dengan menggunakan pembayaran tunai maupun kredit. Jika *Customer* memilih pembayaran kredit, maka sistem akan melibatkan proses survei dan penilaian kelayakan kredit untuk menentukan keputusan mengenai kelayakan kredit bagi *Customer* tersebut.



Gambar 3. Use Case Diagram

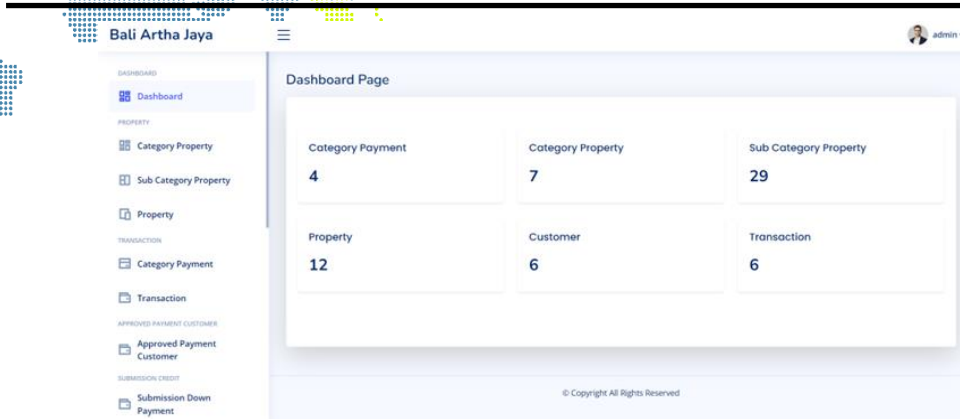
3.3. Implementasi Antarmuka Admin Side dan User Side

Implementasi antarmuka dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Tampilan antarmuka ini akan dibagi menjadi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian login admin, *dashboard*, halaman *customer* dan *checkout*.



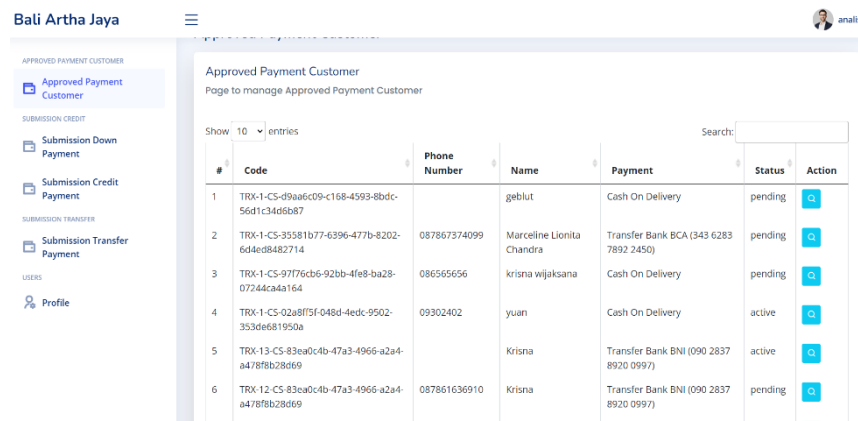
Gambar 4. Halaman Login Admin

Gambar 4 menunjukkan antarmuka pengguna administrator sistem pada halaman login, yang mengharuskan pengguna memasukkan nama atau username pengguna dan kata sandi yang terdaftar. Setelah berhasil login, kemudian akan langsung dibawa ke halaman utama dari admin.



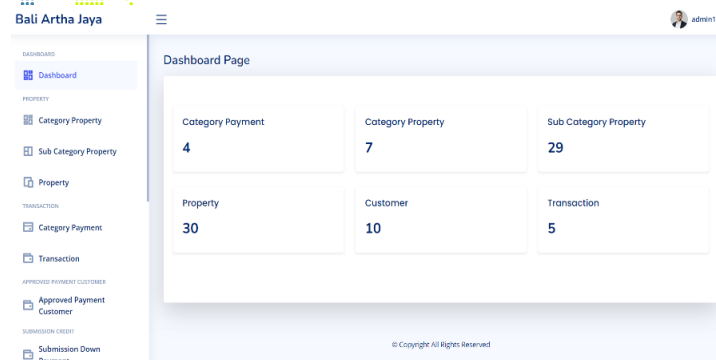
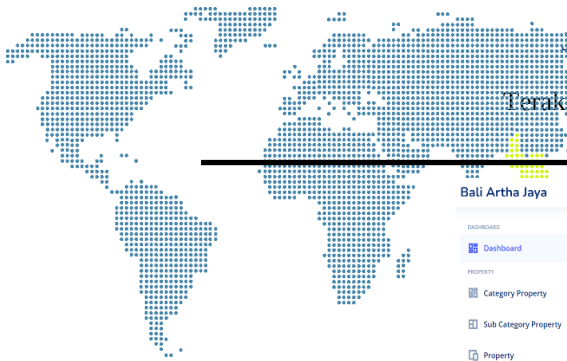
Gambar 5. Tampilan *Dashboard* Super Admin

Gambar 5 menampilkan tampilan dari halaman *dashboard* super admin yang hanya dapat diakses oleh super admin. Halaman *dashboard* super admin ini berisi beberapa kategori seperti *category payment*, *category property*, *sub category property*, *property*, *customer*, dan *transaction*. Super admin memiliki hak akses penuh terhadap semua akun yang terdaftar dalam sistem.



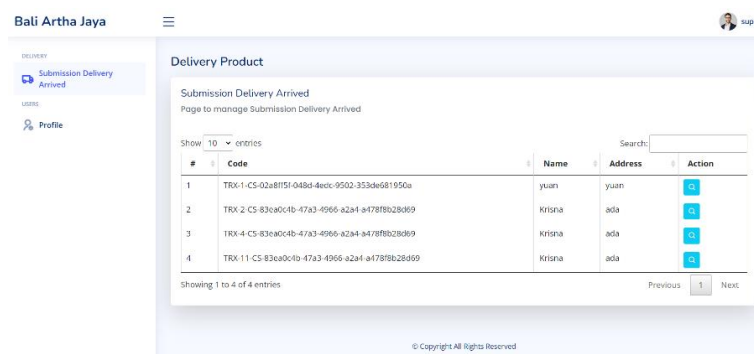
Gambar 6. Tampilan Halaman Analisa

Gambar 6 merupakan tampilan dari halaman analis, yang memiliki hak akses terbatas. Pada tampilan halaman analis, terdapat fitur-fitur seperti *approved payment customer*, *submission down payment*, *submission credit payment*, dan *submission transfer payment*. Tugas utama analis adalah melakukan survei kelayakan kredit *customer*. Ketika seorang *customer* mengajukan pembayaran kredit, analis akan melakukan penilaian kelayakan kredit untuk nantinya menentukan apakah pengajuan *customer* tersebut layak atau tidak.



Gambar 7. Tampilan Halaman Admin

Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman admin, yang memiliki hak akses yang hampir sama dengan hak akses dari super admin. Pembedanya yaitu admin tidak memiliki kemampuan untuk membuat akun baru untuk analis, admin, dan supir. Selain itu, admin memiliki akses ke fitur-fitur lain yang terdapat dalam sistem, seperti pengelolaan data, pengelolaan transaksi, dan pengelolaan akun pengguna.



Gambar 8. Tampilan Halaman Supir

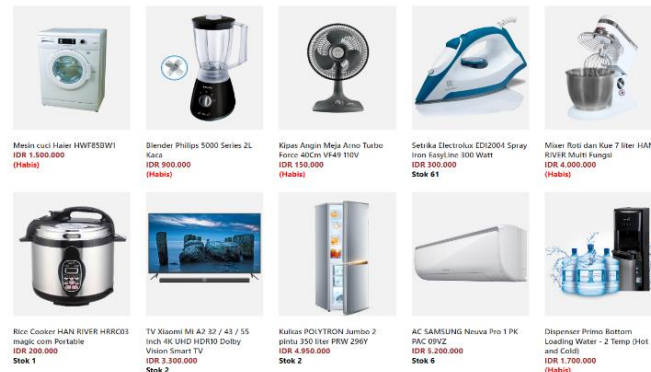
Gambar 8 merupakan tampilan halaman supir, yang memiliki satu hak akses yaitu *submission delivery arrived*. Pada fitur *submission delivery arrived*, supir akan melakukan pengiriman barang kepada *customer* setelah admin memeriksa dan menyetujui pembayaran yang dilakukan oleh *customer*. Setelah melakukan pengiriman, supir wajib mengunggah bukti pengiriman barang sebagai tindakan konfirmasi.



Gambar 9. Tampilan Awal User

Gambar 9 merupakan tampilan menu utama saat *user* atau pengguna masuk ke dalam *website*. Di menu utama ini, pengguna dapat melihat jenis barang elektronik dan *furniture* yang dijual pada *website*. Pengguna dapat menjelajahi berbagai kategori produk yang tersedia dan melihat informasi tentang barang elektronik dan furniture yang ingin mereka beli. Menu utama ini memberikan pengguna gambaran umum tentang produk yang jual pada *website*.

Daftar Produk



Gambar 10. Tampilan Awal User

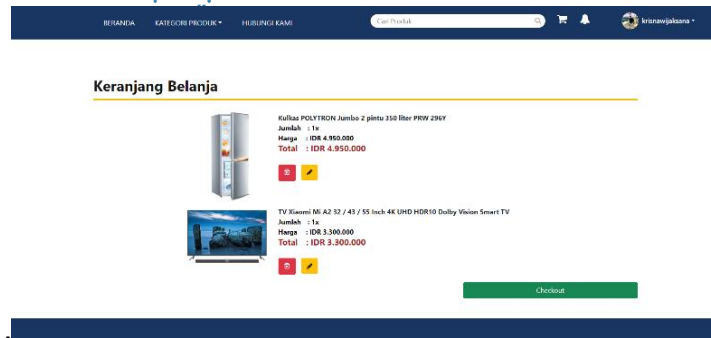
Gambar 10 menampilkan daftar barang elektronik dan *furniture* beserta informasi harga dan stok dari setiap barang. Pengguna dapat melihat daftar tersebut untuk mengetahui ketersediaan barang dan harga yang ditawarkan. Jika pengguna tertarik untuk melihat detail lebih lanjut mengenai suatu barang, mereka dapat mengklik barang tersebut untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Hal ini memungkinkan *customer* untuk mendapatkan gambaran yang lebih detail tentang barang elektronik dan furniture yang tersedia di *website* tersebut.



Gambar 11. Halaman Detail Barang

Gambar 11 menampilkan informasi detail dari barang yang dipilih oleh pengguna. Pengguna dapat melihat deskripsi lengkap, spesifikasi, gambar, dan informasi lainnya terkait barang tersebut. Jika pengguna ingin membeli barang tersebut, mereka dapat langsung mengklik tombol "*Checkout*" untuk melanjutkan proses pembelian. Jika pengguna ingin menambah jumlah barang yang akan dibeli, mereka dapat mengatur jumlahnya sesuai dengan kebutuhan dan stok yang

tersedia sebelum melanjutkan proses *checkout*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengatur dan membeli barang dengan jumlah yang diinginkan sesuai dengan ketersediaan stok.



Gambar 12. Halaman Keranjang belanja

Gambar 12 menampilkan tampilan halaman keranjang belanja pengguna. Pada halaman keranjang belanja pengguna bisa mengatur kembali banyak atau jumlah barang yang akan dibeli dan menghapus barang jika pengguna membatalkan pembelian. Setelah pengguna yakin dengan pilihan mereka, mereka dapat melanjutkan proses *checkout* untuk melakukan pembayaran. Pada halaman *checkout*, pengguna diberikan opsi untuk memilih metode pembayaran, seperti transfer atau pembayaran langsung (*cash on delivery*). Jika pengguna ingin melakukan pembayaran menggunakan metode kredit, mereka perlu melakukan *upgrade* akun menjadi akun premium terlebih dahulu. Halaman keranjang belanja ini memberikan pengguna kesempatan untuk mengatur kembali pesanan mereka, mengatur ulang jumlah barang, dan memilih metode pembayaran yang sesuai dengan preferensi mereka sebelum melanjutkan proses pembelian.

Upgrade Akun Premium

Nama Lengkap
Jawaban Anda

Nomor KTP
Jawaban Anda

Alamat Sesuai KTP
Jawaban Anda

Gaji (Penghasilan)
Jawaban Anda

Gambar 13. Halaman Pengajuan Akun Premium

Gambar 13 merupakan tampilan form pengisian data pengajuan akun premium, yang nantinya data tersebut akan menjadi pertimbangan untuk pembayaran menggunakan metode kredit. Pelanggan harus memenuhi syarat dan ketentuan dari pihak toko untuk bisa melakukan upgrade ke akun premium.

Transaksi

Jenis Pembayaran
Kredit

Nama Penerima
Krisna Wijaksana

Alamat
B. Sema Singasada Kalei, Sukawati Gianyar

Map of Indonesia

Gambar 14. Halaman Form Pengajuan Kredit

Gambar 14 yaitu halaman pengajuan pembayaran secara kredit, dimana pembayaran menggunakan metode kredit akan bisa dilakukan jika sudah melakukan *upgrade* akun premium. Data penerima pada form pengajuan kredit secara *default* diatur sesuai saat pertama kali melakukan pendaftaran akun. Setelah semua data lengkap diisi selanjutnya pelanggan menunggu pengecekan data oleh analis toko.

Transaksi

Alun Pembayaran
Transfer Bank BNI (090 2037 8920 0987)
Transfer Bank BCA (041 0765 7807 7450)

Metode Pembayaran
Kredit

Deskripsi Pembayaran

Total Pembayaran
IDR 300.000

Jumlah Kredit
6

DP (uang muka)
IDR 30.000

Pembayaran Per Bulan
IDR 25.000

Sisa Pembayaran
IDR 210.000

Sisa Utang
0

Tenggat Pembayaran Uang Muka
17 May 2023

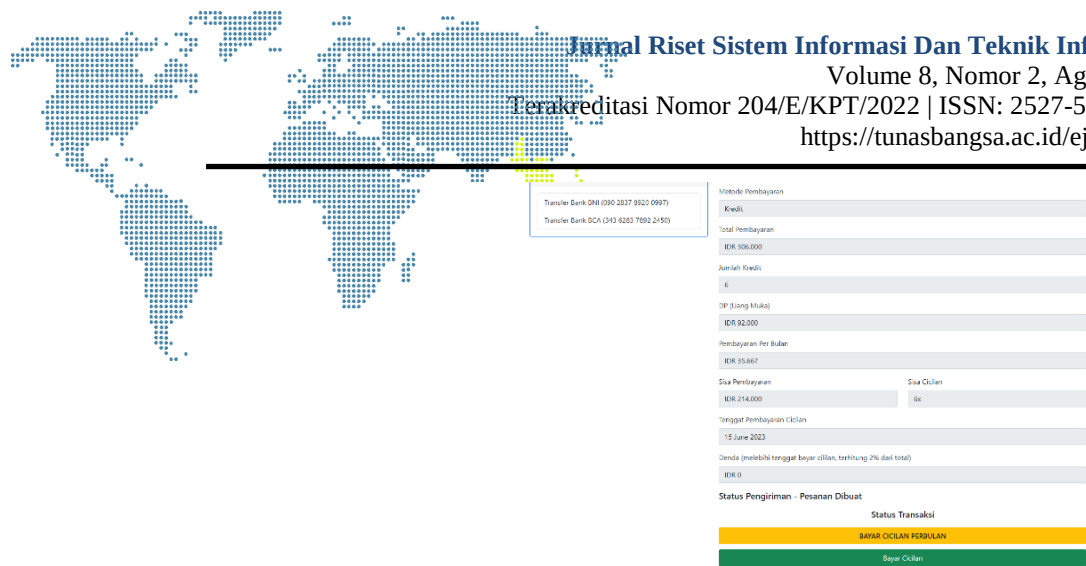
Status Pengiriman - Pesanan Dibuat

Status Transaksi
DATA PENGALAMAN KREDIT DITERIMA

Bayar

Gambar 15. Halaman Pembayaran Uang Muka

Gambar 15 merupakan form pembayaran uang muka berisikan jumlah tagihan yang harus dibayarkan oleh pelanggan sebagai uang muka yang dapat di transfer melalui pilihan bank yang tersedia. Foto bukti transfer dapat di *upload* pada *button* bayar uang muka, pembayaran uang muka diberikan tenggat waktu 1x24 jam. Apabila melewati waktu tersebut, maka pesanan akan di *reject*. Pembayaran uang muka tersebut akan dikonfirmasi oleh admin.



The screenshot displays a web interface for installment payments. On the left, there is a world map graphic. On the right, a form titled 'Metode Pembayaran' (Payment Method) is shown. The form includes fields for 'Kredit' (Credit), 'Total Pembayaran' (Total Payment) set to IDR 326.000, 'Jumlah Kredit' (Number of Credits) set to 6, 'DP (Jang Muka)' (Down Payment) set to IDR 92.000, 'Pembayaran Per Bulan' (Monthly Payment) set to IDR 55.667, 'Sisa Pembayaran' (Remaining Payment) set to IDR 214.000, and 'Sisa Cicilan' (Remaining Installment) set to 5x. It also shows 'Tanggal Pembayaran Cicilan' (Installment Payment Date) as 15 June 2023, 'Denda' (Penalty) as IDR 0, and 'Status Pengiriman - Pesanan Dibuat' (Shipping Status - Order Made). At the bottom, there are two buttons: 'BAYAR CICILAN PERBULAN' (Pay Monthly Installment) and 'BAYAR CICILAN' (Pay Installment).

Gambar 16. Halaman Pembayaran Cicilan

Gambar 16 yaitu proses pembayaran cicilan (angsuran) dilakukan setelah pengiriman barang telah sampai kepada *customer*. Proses pembayaran cicilan dilakukan setiap bulannya sampai jangka waktu yang dipilih oleh *customer*. Jika telat melakukan pembayaran cicilan dari tengat waktu yang berikan makan *customer* harus membayarkan denda sebesar 2% dari harga barang yang dibeli.

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian dengan metode PSSUQ menggunakan 16 variabel dengan skala penilaian sebanyak 7. Setiap skala tersebut diberikan bobot nilai dari 1 hingga 7, di mana indikator-indikator yang dievaluasi dibagi menjadi batas bawah, rata-rata (mean), dan batas atas. Batas bawah menunjukkan evaluasi ketersediaan sistem yang baik. Nilai rata-rata menunjukkan evaluasi ketersediaan sistem yang normal, sedangkan batas atas menunjukkan evaluasi ketersediaan sistem yang buruk. Evaluasi ini berdasarkan aspek usability dan dikategorikan menjadi empat kategori, yaitu kegunaan sistem (system usefulness), kualitas informasi (information quality), kualitas antarmuka (interface quality), dan kepuasan secara keseluruhan (overall satisfaction) [15].

Skor jawaban merupakan nilai yang diberikan oleh responden sebagai respons terhadap setiap pertanyaan dalam kuesioner, total sampel sejumlah 25 orang, diantaranya yaitu 2 Orang Pemilik Toko, 1 Orang Analis, 2 Orang *Staff Accounting*, 2 Orang *Staff Admintrasi*, 8 Orang SPG dan 10 Orang *Customer* Toko Bali Artha . Untuk menentukan skor dari bobot setiap jawaban, perlu dilakukan penentuan skala penilaian yang digunakan dalam kuesioner. Tabel 1 merupakan hasil pengujian kuesioner yang disajikan. Tabel tersebut menggambarkan hasil dari pengujian menggunakan kuesioner dan memuat informasi mengenai skor jawaban dari responden. Selanjutnya, hasil pengujian tersebut dapat dibandingkan dengan standar evaluasi metode PSSUQ versi 3 yang terdapat dalam Gambar 17. Gambar tersebut menyajikan standar evaluasi yang digunakan dalam metode PSSUQ versi 3 untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem atau aplikasi yang diuji. Dengan membandingkan hasil pengujian dengan standar evaluasi, dapat diketahui sejauh mana tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem berdasarkan metode PSSUQ versi 3.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem

No.	Index							Rata-rataSkala
	< Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju >							
	1	2	3	4	5	6	7	
1.	9	11	3	1	1	0	0	1,96
2.	7	10	4	3	0	1	0	2,28
3.	10	6	6	0	2	0	1	2,28
4.	8	4	8	3	1	1	0	2,52
5.	8	7	3	4	1	1	1	2,60
6.	6	6	8	4	1	0	0	2,52
7.	9	5	7	2	1	0	1	2,40
8.	3	7	9	4	1	1	0	2,84
9.	1	9	12	1	1	1	0	2,80
10.	9	11	1	2	1	1	0	2,12
11.	5	7	8	3	0	1	1	2,72
12.	10	7	3	3	1	0	1	2,28
13.	7	8	7	1	1	1	0	2,36
14.	9	8	6	1	1	0	0	2,08
15.	6	9	7	1	1	1	0	2,40
16.	9	7	6	2	0	1	0	2,20
System Use			Rata-rata butir pertanyaan 1-6					2,36
Information Quality			Rata-rata butir pertanyaan 7-12					2,53
Interface Quality			Rata-rata butir pertanyaan 13-15					2,28
Overall / Keseluruhan			Rata-rata butir pertanyaan 1-16					2,40

Tabel 1 merupakan hasil pengujian menggunakan Kuesioner PSSUQ Versi 3. Kuisisioner dengan metode PSSUQ menggunakan 16 variabel dengan 7 skala. Setiap skala tersebut diberikan bobot nilai dari 1 sampai 7 yang mana indikator merupakan evaluasi yang dibagi menjadi batas bawah, rata-rata, dan batas atas. Batas bawah menunjukkan bahwa evaluasi ketersediaan sistem baik. Sedangkan, nilai rata-rata menunjukkan evaluasi ketersediaan sistem normal dan batas atas menunjukkan evaluasi ketersediaan sistem buruk. *System Use* mendapat skala nilai 2,36 batas bawah (baik), *Information Quality* dengan skala nilai 2,53 batas bawah (baik), *Interface Quality* dengan skala nilai 2,28 batas bawah (baik), dan secara keseluruhan mendapat skala nilai 2,40 batas bawah (baik). Skala nilai yang didapatkan dari penyebaran kuesioner berada pada batas bawah yang berarti pengujian sistem berhasil atau sudah baik.



No.	Pertanyaan	Batas Bawah	Mean	Batas Atas
1	Overall, I am satisfied with how easy it is to use this system.	2,6	2,85	3,09
2	It was simple to use this system.	2,45	2,69	2,93
3	I was able to complete the tasks and scenarios quickly using this system.	2,86	3,16	3,45
4	I felt comfortable using this system.	2,4	2,66	2,91
5	It was easy to learn to use this system.	2,07	2,27	2,48
6	I believe I could become productive quickly using this system.	2,54	2,86	3,17
7	The system gave error messages that clearly told me how to fix problems.	3,36	3,7	4,05
8	Whenever I made a mistake using the system, I could recover easily and quickly.	2,93	3,21	3,49
9	The information (e.g., online help, on-screen messages, and other documentation) provided with this system was clear.	2,65	2,96	3,27
10	It was easy to find the information I needed.	2,79	3,09	3,38
11	The information was effective in helping me complete the tasks and scenarios.	2,46	2,74	3,01
12	The organization of information on the system screens was clear.	2,41	2,66	2,92
13	The interface of this system was pleasant.	2,06	2,28	2,49
14	I liked using the interface of this system.	2,18	2,42	2,66
15	This system has all the functions and capabilities I expect it to have.	2,51	2,79	3,07
16	Overall, I am satisfied with this system.	2,55	2,82	3,09
Aturan Penilaian Skala				
SysUse	Rata-rata butir pertanyaan 1-6.	2,57	2,8	3,02
InfoQual	Rata-rata butir pertanyaan 7-12.	2,79	3,02	3,24
IntQual	Rata-rata butir pertanyaan 13-15.	2,28	2,49	2,71
Overall	Rata-rata butir pertanyaan 1-16.	2,62	2,82	3,02

Gambar 17. Standar Penilaian Metode PSSUQ Versi 3

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem berbasis *website* yang memungkinkan penjualan barang elektronik dan *furniture* dengan metode pembayaran seperti *Cash On Delivery*, transfer bank, dan kredit. Tujuan sistem ini adalah untuk mempermudah proses penjualan dan mengurangi keterlibatan SPG dan SPB dalam penjualan offline. Hasil pengujian sistem dengan menggunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) menunjukkan hasil baik dengan mencapai batas bawah. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memiliki ketersediaan yang baik dan mendapatkan tingkat kepuasan yang positif dari pengguna. Dapat disimpulkan bahwa sistem berbasis web ini efektif dalam memudahkan penjualan produk elektronik dan *furniture* serta meningkatkan kepuasan pengguna untuk mengunjungi *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Delfiantrisno and S. Sroyer, "Analisis Potensi Pemanfaatan Teknologi Internet dalam Menunjang Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Kabupaten Mimika," *Jurnal Kritis (Kebijakan, Riset, dan Inovasi)*, vol. 4, no. 1, pp. 1-17, 2020.
- [2] S. Nugraha and D. Nuraeni, "Peran Teknologi dalam E-Commerce," *Journal Civics and Social Studies*, vol. 5, no. 2, pp. 181-191, 2021.
- [3] F. Ramadhan and N. Purwandari, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati," *Kalbiscientia*, vol. 5, no. 1, pp. 43-57, 2018.
- [4] M. Ikhsan and M. Hasan, "Analisis Dampak Penggunaan E-Commerce dalam Meningkatkan Omzet Penjualan Usaha Mikro Kecil Menengah di Kota Makassar," *Journal of Economic Education and Entrepreneurship Studies*, vol. 1, no. 1, pp. 39-46, Jun. 2020.
- [5] Askar, Mashud, and Herman, "Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Toko Sinar Harapan Makassar," *Jurnal Ilmu Komputerisasi Akuntransi*, vol. 13, no. 2, pp. 41-48, Dec. 2020.

-
- [6] N. Sugihartini and K. Yudiana, "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 15, no. 2, pp. 278–286, Jul. 2018.
 - [7] P. Suksmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020.
 - [8] Y. R. Siregar and Rosmaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp," *Jurnal Bahasa*, vol. 11, pp. 44–55, Sep. 2021.
 - [9] Z. Yusra, R. Zulkarnain, and Sofino, "Pengelolaan LKP Pada Masa Pendemik Covid-19," *Journal Of Lifelong Learning*, vol. 4, no. 1, pp. 15–22, Jun. 2021.
 - [10] Uiuxtrendcom, "PSSUQ (Post-Study System Usability Questionnaire)," <https://uiuxtrend.com/pssuqpost-study-system-usability-questionnaire/>, 2021.
 - [11] R. Suwandy, S. H. Marpaung, and Caroline, "Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 4190–4206, 2022.
 - [12] A. A. Istri Ita Paramitha, I. M. Artana, I. G. I. P. Andika, G. D. R. Putra, I.W.A. Purnawibawa, and A. Setiyoningsih, "Evaluasi Start-Up Teampal.Id Berbasis Website Dengan Metode Retrospective Think Aloud (RTA) Dan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 336–345, Nov. 2020.
 - [13] A. M. Indra P and G. Mashudan, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Di Madrasah Aliyah Persis 20 Ciparay," *Jurnal Sistem Informasi J-SIKA*, vol. 2, no. 1, pp. 28–33, Jun. 2020.
 - [14] T. Bayu Kurniawan, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman," *Teknik Informatika Karimun*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, Jul. 2020.
 - [15] U. Nurkalis, K. Adi, and F. Agushybana, "Penilaian Usability Sistem Gasurkes 'Go Bumil' untuk PencarianIbuHamil di Wilayah Kota Semarang," *Jurnal Manajemen Kesehatan Indonesia*, vol. 7, no. 1, pp. 76–81, Apr. 2019.