

Pengujian Sistem Informasi *E-commerce* Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta

Agus Suandi¹, Fata Nidaul Khasanah¹, Endang Retnoningsih^{2*}

¹ Teknik Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail:

agussuandi48@gmail.com, fatanidaul@binainsani.ac.id

² Sistem Informasi; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail:

endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

Korespondensi: email: endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

Diterima: 14 November 2017 ; Review: 20 November 2017 ; Disetujui: 24 November 2017

Cara sitasi: Suandi A, Nidaul K, Retnoningsih E. 2017. Pengujian Sistem Informasi *E-commerce* Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta. *Information System for Educators and Professionals*. 2 (1): 61 – 70.

Abstrak: Sistem informasi *e-commerce* merupakan peranan sangat penting dalam usaha bisnis di suatu perusahaan. Gudang Cokelat masih menggunakan cara yang konvensional dalam melakukan transaksi penjualan sehingga pembeli harus datang ke toko untuk membeli dan mengetahui informasi produk makanan cokelat, untuk itu membutuhkan sistem informasi *e-commerce* yang dapat menunjang kelancaran dalam melakukan transaksi penjualan dan informasi. Tujuan dari penelitian ini merupakan upaya untuk membuat sistem informasi *e-commerce* di usaha Gudang Cokelat yang belum terkomputerisasi dan masih menggunakan cara yang konvensional. Pada penelitian ini diharapkan pembuatan sistem informasi *e-commerce* yang dihasilkan nantinya akan mampu mengatasi dari sistem yang belum terkomputerisasi. Untuk perancangan dan pengembangan aplikasi, peneliti menggunakan metode Waterfall sebagai landasan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *E-commerce*, Sistem Informasi

Abstract: *E-commerce information system is a very important role in business enterprises in a company. Chocolate Warehouse is still using conventional way in making sales transactions so that buyers must come to the store to buy and know the information of chocolate food products, for it requires e-commerce information system that can support the smoothness in conducting sales and information transactions. The purpose of this study is an attempt to create an e-commerce information system in the business of Warehouse Chocolate that has not been computerized and still using a conventional way. In this research is expected to make e-commerce information system that will be produced will be able to overcome from system which not yet computerized. For the design and development of applications, researchers use the Waterfall method as the foundation in this research.*

Keyword: *E-commerce, Information System*

1. Pendahuluan

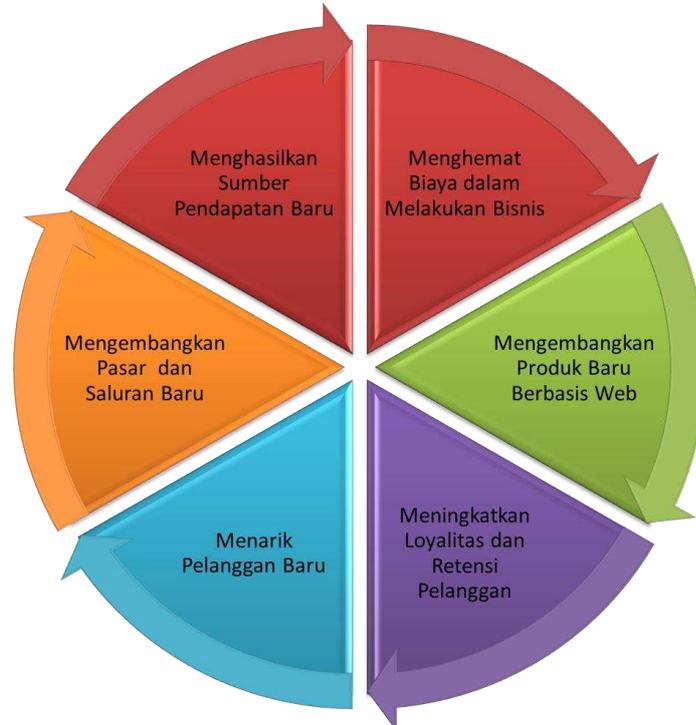
Perkembangan teknologi yang pesat sangat berpengaruh terhadap bisnis, pada saat ini bisnis melibatkan komponen perilaku dan teknologi. Era digital menjadikan informasi sebagai sumber daya yang sangat penting. Informasi dapat digunakan perusahaan untuk peningkatan produktifitas dan juga untuk meraih keuntungan kompetitif. Dukungan sistem informasi pada bidang usaha dapat memberikan keunggulan kompetitif, artinya perusahaan akan dapat bersaing dengan perusahaan lain dengan menerapkan sistem informasi. Keberadaan sistem

informasi tidak hanya memberi manfaat bagi perusahaan, tetapi juga bagi konsumen. Banyak aktifitas manusia yang berhubungan dengan sistem informasi, tidak hanya pada swalayan tetapi juga pada usaha kecil dan menengah (UKM) seperti toko telah memanfaatkan sistem informasi.

Bagi para pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) usaha untuk memiliki *website* bisa diperoleh dengan murah bahkan bisa memanfaatkan layanan gratis. Internet membuat persaingan menjadi semakin ketat, hal ini terjadi karena dampak internet yang memberikan kekuatan kompetitif seperti : 1) Munculnya barang-barang pengganti baru untuk memenuhi kebutuhan dan fungsi. 2) Ketersediaan informasi produk dan harga secara global memperkuat daya tawar kepada pembeli. 3) Internet meningkatkan jumlah pesaing, membuat tekanan dalam bersaing terhadap harga [Kadir, 2014].

Aplikasi sistem informasi digunakan pada berbagai bidang baik berbentuk *desktop* maupun *website*, dengan adanya kemudahan akses internet, aplikasi web menjadi pilihan banyak perusahaan. Aplikasi *website* sangat mudah dijangkau oleh pengguna yang berada dimana saja, dapat digunakan untuk layanan informasi atau media untuk melakukan transaksi jual-beli [Kadir, 2014]. Sistem pengaksesan informasi dalam internet yang banyak digunakan adalah *Web (World Wide Web/ www)*. Adapun dokumen dalam *website* ditulis dengan bahasa HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk membuat halaman *website* dan diakses melalui *web browser*. Membuat sistem informasi dibutuhkan perencanaan yang terstruktur. Disisi lain, kegiatan jual beli *online* dapat dijadikan media penerapan sistem informasi. *E-business* dengan memanfaatkan teknologi internet untuk menghubungkan proses bisnis, *e-commerce* dan komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan, pemasok dan lainnya.

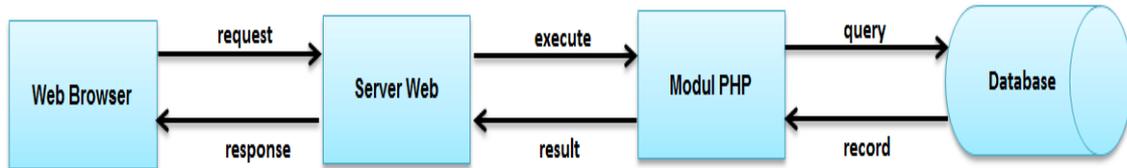
E-business adalah penggunaan internet, serta jaringan dan teknologi informasi yang lain, untuk mendukung perdagangan elektronik (*e-commerce*) dan proses bisnis yang menggunakan *website* [Marakas and James, 2017]. *E-commerce* digunakan untuk mendukung pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa dan informasi melalui internet [Kadir, 2014]. Berikut adalah enam nilai bisnis utama yang dicapai perusahaan dari pembuatan situs *website* [Marakas and James, 2017] seperti pada Gambar 1.



Sumber: Marakas (2017)

Gambar 1. Nilai utama pembuatan *Website*

Informasi dalam halaman *website* menggunakan konsep multimedia, informasi yang disajikan dapat menggunakan teks, gambar, animasi, suara (*audio*), dan film. Suatu *website* akan dikenal dengan cepat apabila informasi yang disajikan selalu *up to date* dan lengkap. Tetapi ke-*uptodate*-an dan kelengkapan data merupakan masalah besar bagi pengelola situs untuk melakukan perubahan data yang disajikan apabila membangun *website* dengan menggunakan HTML murni. PHP dan *database* merupakan solusi yang digunakan pengelola *website*, karena pengelola tidak melakukan proses editing HTML, cukup melakukan perubahan *database* maka pengelola dapat melakukan *maintance website*, seperti dijelaskan pada Gambar 2.



Sumber: Sidik (2014)

Gambar 2. Proses *update* Web

Pada Gambar 2, tidak ada proses *upload* dan *download* yang menggunakan *software server* dan klien FTP. Pengelola *website* dapat mengembangkan dengan menggunakan PHP, informasi yang akan dipublikasi melalui server akan disimpan dalam *database*. Salah satu keunggulan dari PHP sebagai bahasa pemrograman adalah banyak fasilitas yang memungkinkan untuk mengakses *database*. Kecepatan akses dengan menggunakan *driver* yang khusus untuk setiap *database* merupakan salah satu kelebihan PHP [Sidik, 2014]. Secara fisik antar *database* berada pada lokasi yang berbeda dan saling terhubung melalui jaringan komputer (*computer network*) seperti internet. Siklus hidup *database* antara lain menentukan kebutuhan informasi (*requirement analysis*), perancangan logika (*logical design*), perancangan fisik (*physical design*) dan implementasi (*implementation*) [Handayanto and Herlawati, 2016]. Pada tahap *logical design* dibuat rancangan model data menjadi tabel, model ini menunjukkan hubungan-hubungan antar data yang kemudian dikembangkan dengan UML. *Unified Modeling Language (UML)* dapat diaplikasikan untuk 1) Merancang perangkat lunak, 2) Komunikasi perangkat lunak dengan proses bisnis, 3) Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari yang diperlukan sistem [Widodo and Herlawati, 2011]. UML memiliki jenis-jenis diagram untuk menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak antara lain 1) *Class Diagram*, 2) *Package Diagram*, 3) *Usecase Diagram*, 4) *Sequence Diagram*, 5) *Communication Diagram*, 6) *Statechart Diagram*, 7) *Activity Diagram*, 8) *Componen Diagram*, 9) *Deployment diagram* [Widodo and Herlawati, 2011].

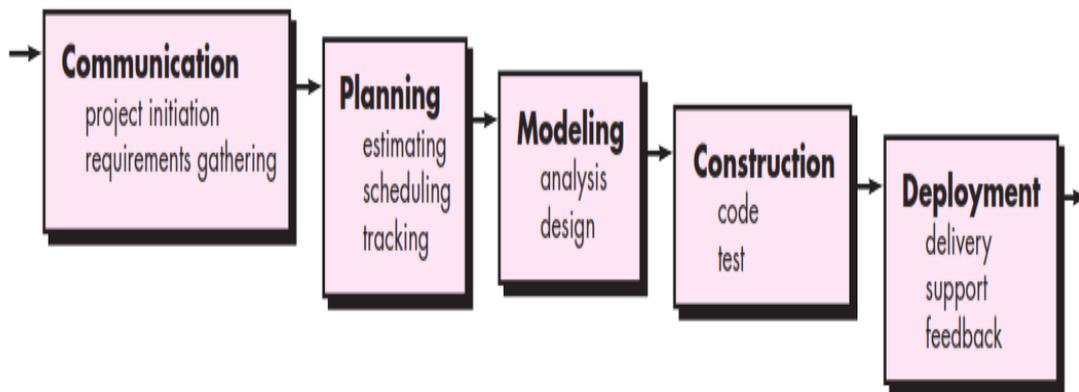
Pembuatan sebuah perangkat lunak seperti *website* perlu dilakukan secara sistematis agar dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi perusahaan, seperti halnya dalam pembuatan *website e-commerce* untuk mendukung penjualan. *E-commerce* merupakan cara para usaha agar seorang konsumen untuk dapat membeli produk yang diinginkan secara *online*, Gudang Cokelat merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang makanan cokelat. Namun dengan sistem yang berjalan sekarang, masih banyak masalah yang terjadi baik di pihak gudang cokelat maupun di pihak konsumen terutama di luar daerah kota Jabodetabek. Pihak Gudang Cokelat selama ini belum memiliki media khusus untuk mempromosikan produk-produknya. Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan sebuah aplikasi *e-commerce* yang menyediakann fasilitas-fasilitas seperti : katalog makanan yang berisi gambar dan informasi produk, tata cara pembelian, total biaya keseluruhan transaksi. Diharapkan sistem informasi *e-commerce* dapat membantu pihak Gudang Cokelat untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan *e-commerce* yang dimiliki, juga dapat membantu pihak konsmen yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko serta mengetahui perkembangan stok serta mengetahui makanan cokelat terbaru tanpa harus menghubungi vendor via sms atau telpon. Pada penelitian ini akan merancang suatu sistem *e-commerce* yaitu sistem penjualan cokelat berbasis *website*. Sistem *e-commerce* ini akan menampilkan semua persediaan dari berbagai jenis produk yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga produk.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah: 1) Observasi, melakukan secara langsung dilapangan serta mempelajari prosedur serta kerja pada distributor khususnya bagian administrasi. Pengamatan dan observasi langsung ke Toko Gudang Cokelat. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung atas kegiatan operasional ditempat melakukan penelitian. Hasil observasi adalah data primer yang dibutuhkan untuk penelitian. 2) Wawancara, dengan pengumpulan data-data atau keterangan melalui wawancara dengan karyawan yang terlibat langsung. Tanya jawab dengan orang yang ada di toko Gudang Cokelat untuk berbagi mengenai kelemahan apa yang sering dihadapi di toko sehingga dapat memberikan solusi dengan dibangunnya *e-commerce*. Peneliti mewawancarai pemilik toko tersebut dan memberitahukan *e-commerce* yang akan dibangun juga cara kerja dari sistem informasi yang akan dibangun dengan tujuan agar pemilik toko akan mengetahui dan dapat menyetujui perencanaan pembuatan *e-commerce*. 3) Studi Pustaka, penulis sebagai pendukung dan referensi yang berhubungan dengan penelitian.

2. Metode Penelitian

Untuk pengembangan aplikasi, peneliti menggunakan metode *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Tahap demi tahap dilalui a dan berjalan berurutan, seperti pada Gambar 3.



Sumber : Pressman (2010)

Gambar 3. Model Waterfall

Berdasarkan pada Gambar 3, berikut adalah beberapa langkah membangun *website* Gudang Cokelat dengan model *Waterfall*: 1) *Communication*, pengumpulan informasi kebutuhan sistem agar fitur yang dibuat sesuai kebutuhan. 2) *Planning*, perencanaan terhadap pembuatan sistem beserta resiko pada pelaksanaannya juga mengetahui sumber daya yang dimiliki dan diperlukan. 3) *Modeling*, model yang didesain harus mencerminkan kebutuhan. 4) *Construction*, model yang telah didesain diterjemahkan dengan bahasa pemrograman, selanjutnya dilakukan pengujian. 5) *Deployment*, sistem telah dibuat dan dioperasikan [Pressman, 2010].

3. Hasil dan Pembahasan

Website Gudang Cokelat dibangun dengan menggunakan metode *waterfall*, berikut adalah *interface* dari *website* Gudang Cokelat.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

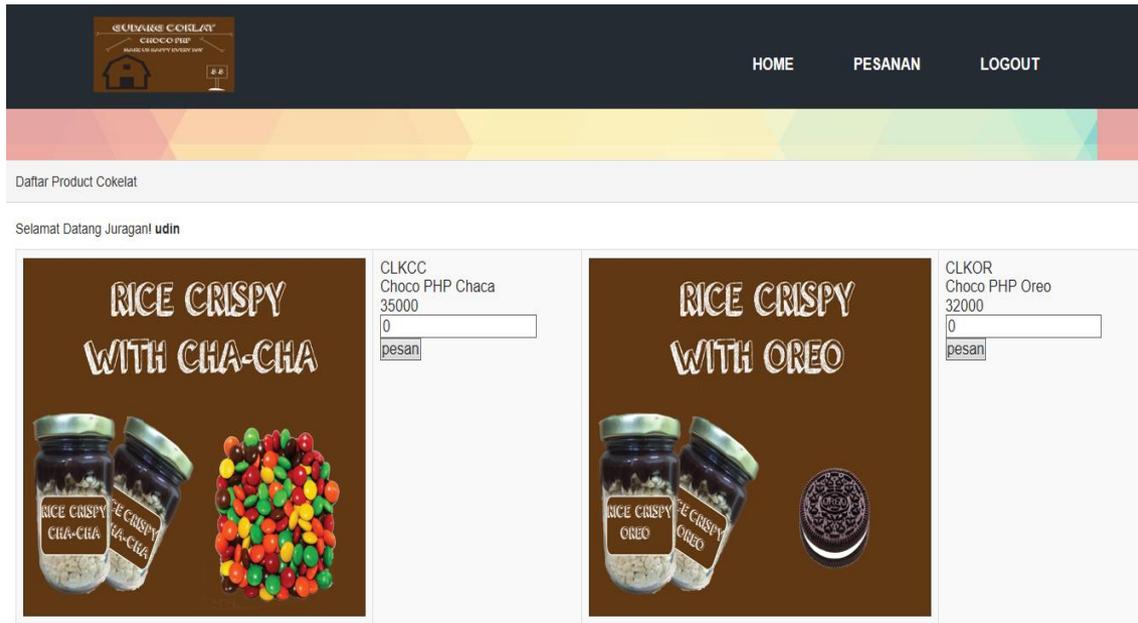
Gambar 4. Home Page

Pada Gambar 4 menampilkan halaman awal *website* Gudang Cokelat yang berisikan *navigation Home, Location, Menu Topping, Owner dan Login*. 1) *Navigation Home* untuk menampilkan halaman *home*, 2) *Navigation Location* untuk menampilkan letak lokasi Gudang Cokelat, 3) *Navigation Menu Topping* untuk menampilkan makanan cokelat yang dijual, 4) *Navigation Owner* untuk menampilkan foto pemilik Gudang Cokelat, 5) *Navigation Login* untuk *User* masuk melakukan transaksi pembelian cokelat.

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar 5. Page Login

Pada gambar 5 menampilkan halaman *login website* Gudang Cokelat yang berisikan *Username* dan *password*, jika *User* memasukan *Username* dan *password* salah maka akan menampilkan pesan *error*.



Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar 6. Page Pesan

Pada gambar 6 menampilkan halaman untuk pemesanan (*order*). Pada halaman ini terdiri dari *navigation home*, *pesanan*, dan *logout*. Halaman *order* juga menampilkan informasi yang berhubungan dengan transaksi seperti nama *User* dan daftar product makanan cokelat, jumlah pesan, harga dan nama product cokelat.

[Kembali Belanja](#)

No.	ID	Tanggal	ID Barang	Nama	Harga	QTY	Jumlah	Delete
1	9	2017-09-22	5	Choco PHP Chaca	35000	1	35000	Delete
2	10	2017-09-22	6	Choco PHP Oreo	32000	1	32000	Delete
3	11	2017-09-22	7	Choco PHP Mede	35000	3	105000	Delete
4	12	2017-09-22	8	Choco PHP Original	30000	2	60000	Delete
Total							232000	

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Gambar 7. Page Order

Pada gambar 7 menampilkan halaman pesanan (*order*) yang berisikan informasi pesanan seperti *id*, tanggal, *idbarang*, nama, harga, *qty*, jumlah, dan *button delete* untuk menghapus pesanan apabila diperlukan.

Pengujian (testing)

Pengujian merupakan tahap pengujian program yang telah dibangun, tujuannya adalah untuk menguji kelayakan program dan mengecek kembali apabila ada kesalahan maka program akan dibetulkan dan jika sudah berjalan dengan baik. Pada pengembangan *Waterfall*,

tahap pengujian Alpha dilakukan pada tahap *Construction* sedangkan tahap pengujian Beta dilakukan pada tahap *Deployment*.

1. Hasil Pengujian Alpha

Pada pengujian Alpha dengan menggunakan teknik *black box*, pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi dari *User* atau pengguna aplikasi, berikut adalah hasil pengujian Alpha pada *website* Gudang Cokelat.

Tabel 1. Pengujian Alpha *Navigation Home Page*

Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Menekan <i>Navigation Location</i>	Menampilkan <i>page Location</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>Navigation Menu Topping</i>	Menampilkan <i>page Menu Topping</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>Navigation Owner</i>	Menampilkan <i>page Owner</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>Navigation Login</i>	Menampilkan <i>page Login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *navigation home page* menunjukkan bahwa *website* telah berhasil sesuai hasil yang diharapkan, pengujian untuk menekan *navigation Location*, *navigation Menu Topping*, *navigation Owner* dan *navigation Login*.

Tabel 2. Pengujian Alpha *Navigation Page Login*

Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Memasukan <i>Username & password</i> tidak benar	Menampilkan pesan <i>error "Username dan password anda masukan salah"</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan <i>Username & password</i> dengan benar	Menampilkan <i>page pemesanan</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *Navigation page Login* menunjukkan bahwa *website* telah berhasil sesuai hasil yang diharapkan, pengujian untuk memasukkan *Username & password* tidak benar dan memasukkan *Username & password* dengan benar.

Tabel 3. Pengujian Alpha *Navigation Page Pesanan*

Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Menampilkan nama customer yang <i>login</i>	Mengucapkan Selamat datang kepada customer (<i>Username</i>) yang <i>login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Memasukan jumlah pesanan dan melakukan pesanan	Berhasil pesan dan masuk ke dalam pesanan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>Navigation</i> pesanan	Menampilkan daftar/isi pesanan yang dipesan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>Navigation home</i>	Menampilkan <i>page home</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>button delete</i> pesanan	Menghapus pesanan yang dipesan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil
Menekan <i>Navigation logout</i>	Menampilkan <i>page login</i> dan berhasil <i>logout</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *page Pesanan* menunjukkan bahwa *website* telah berhasil sesuai hasil yang diharapkan, pengujian untuk menampilkan nama customer yang *login*, memasukkan jumlah pesan dan melakukan pesan, menekan *Navigation Pesanan*, menekan *Navigation Home*, menekan *button delete* dipesanan dan menekan *Navigation Logout*.

Tabel 4. Pengujian Alpha *Navigation Logout Sesion*

Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Customer yang tidak melakukan <i>login</i> tidak bisa masuk <i>page</i> pesanan	Menampilkan pesan <i>error</i> harus <i>login</i> terlebih dahulu	<input type="checkbox"/> Tidak Berhasil

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan hasil pengujian *login session* menunjukkan bahwa tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan, pengujian untuk customer yang tidak melakukan *login* tidak bisa masuk *page* pesanan dikarenakan tidak adanya fungsi *login session* untuk membersihkan *user* yang sudah melakukan *login* dan *logout*.

Berdasarkan pada pengujian Alpha (pengujian *black box*) pada web e-commerce Gudang Cokelat adalah telah sesuai dibuat dan dapat digunakan sebagai untuk memudahkan penjual dan pembeli melakukan transaksi.

Pengujian Beta

Pengujian Beta dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian Beta merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Kuesioner pengujian Beta merupakan media yang digunakan pengguna aplikasi untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. Berdasarkan kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan aplikasi yang dibangun. Kuisisioner ini terdiri dari 15 (lima belas) pertanyaan dengan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 4. Tabel 5 adalah skor penilaian yang diberikan dengan menggunakan skala likert untuk setiap pertanyaan kuesioner.

Tabel 5. Tabel Penelitian

Tingkat Kepuasan	Skala
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan data hasil kuesioner, didapat persentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$Y = \frac{\Sigma(N.R)}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai persentase yang dicari

X = Jumlah nilai kategori jawaban dikalikan dengan frekuensi ($\Sigma = N.R$)

N = Nilai dari setiap jawaban

R = Frekuensi

Skor ideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel ($4 \times 5 = 20$)

Tabel 6. Pengujian Beta website Gudang Cokelat

Pertanyaan	Jawaban Responden	(N)	(R)	(N . R)	$\Sigma(N.R)$	(Y)	Hasil
1. Web ini mudah untuk dioperasikan atau digunakan (<i>User friendly</i>)	Sangat Setuju	4	4	16	19	95%	Website Gudang Cokelat mudah digunakan (<i>User friendly</i>)
	Setuju	3	1	3			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
2. Interaksi dalam web ini jelas dan dapat dimengerti	Sangat Setuju	4	3	12	18	90%	Interaksi dalam Website Gudang Cokelat jelas dan dapat dimengerti.
	Setuju	3	2	6			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
3. Web ini memiliki tampilan yang menarik	Sangat Setuju	4	1	4	16	80%	Tampilan Website Gudang Cokelat ini menarik.
	Setuju	3	4	12			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
4. Penyusunan tata letak informasi dalam web ini tepat	Sangat Setuju	4	1	4	15	75%	Tata letak informasi dalam Website Gudang Cokelat tepat.
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	1	2			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			

Tabel 6. Pengujian Beta website Gudang Cokelat (lanjutan)

Pertanyaan	Jawaban Responden	(N)	(R)	(N . R)	$\Sigma(N.R)$	(Y)	Hasil
5. Alamat web ini mudah diakses	Sangat Setuju	4	1	4	14	70%	Alamat Website Gudang Cokelat mudah diakses.
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	1	1			
6. Web ini memiliki kemudahan dalam navigasi	Sangat Setuju	4	1	4	16	80%	Website Gudang Cokelat memiliki kemudahan dalam navigasi
	Setuju	3	4	12			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
7. User dapat dengan mudah menemukan informasi yang dicari	Sangat Setuju	4	3	12	17	85%	User dapat dengan mudah menemukan informasi di Website Gudang Cokelat.
	Setuju	3	1	3			
	Tidak Setuju	2	1	2			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
8. Penyajian informasi dalam web ini memenuhi kebutuhan User	Sangat Setuju	4	2	8	17	85%	Informasi di Website Gudang Cokelat dapat memenuhi kebutuhan
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
9. Teks dalam web ini dapat dibaca dengan jelas	Sangat Setuju	4	3	12	17	85%	Teks dalam Website Gudang Cokelat dapat dibaca dengan jelas.
	Setuju	3	1	3			
	Tidak Setuju	2	1	2			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
10. Komponen web yang tampil pada web ini sesuai dengan kebutuhan	Sangat Setuju	4	2	8	17	85%	Komponen di Website Gudang Cokelat sesuai kebutuhan
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
11. Transaksi dalam website ini berjalan dengan lancar	Sangat Setuju	4	1	4	16	80%	Transaksi di Website Gudang Cokelat berjalan dengan lancar.
	Setuju	3	4	12			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
12. User dapat dengan mudah memesan cokelat	Sangat Setuju	4	1	4	15	75%	User dapat dengan mudah memesan cokelat.
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	1	2			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
13. Tidak ada gangguan atau error dalam melakukan transaksi	Sangat Setuju	4	1	4	15	75%	Tidak terjadi error dalam melakukan transaksi.
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	1	2			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
14. User dapat menghapus barang yang sudah dipesan	Sangat Setuju	4	2	8	17	85%	User dapat menghapus barang yang sudah dipesan
	Setuju	3	3	9			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			
15. Usabilitas fungsi dan aplikasi	Sangat Setuju	4	3	12	18	90%	Usabilitas fungsi dan aplikasi berjalan lancar.
	Setuju	3	2	6			
	Tidak Setuju	2	0	0			
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0			

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan pada Tabel 6, hasil pengujian Beta menunjukkan bahwa dalam pembuatan dan penggunaan website *e-commerce* sudah sesuai tujuan, yaitu mudah digunakan (*user friendly*), bermanfaat, teks yang mudah dibaca, penataan yang tepat dan bisa dapat mempermudah melakukan penjualan serta pembelian dimanapun dan kapanpun.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa, teknologi informasi telah berkembang semakin pesat dan diikuti dengan meningkatnya

para pengguna internet yang memanfaatkannya. Dengan semakin meningkatnya penggunaan internet maka kebutuhan jual beli online sudah menjadi hal umum, untuk menjawab pertanyaan tersebut maka diperlukannya suatu sistem *e-commerce* yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi jual beli online. Sistem Informasi *E-commerce* pada Gudang Cokelat Bekasi yang bertujuan untuk meningkatkan kecepatan dan memudahkan transaksi.

Referensi

Handayanto RT, Herlawati. 2016. Pemrograman Basis Data di Matlab dengan MySQL dan Microsoft Access. Bandung: Informatika Bandung.

Kadir A. 2014. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Marakas GM, James O. 2017. Pengantar Sistem Informasi, 16e. Jakarta: Salemba Empat.

Pressman RS. 2010. Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman, 7e. New York: McGraw-Hill. 930 p.

Sidik B. 2014. Pemrograman Web dengan PHP. Bandung: Informatika Bandung.

Widodo PP, Herlawati. 2011. Menggunakan UML. Bandung: Informatika. 230 p.