

Pemanfaatan API Midtrans Dan RajaOngkir Dalam Sistem Penjualan Online

Fachmi Maulana¹, Esron Rikardo Nainggolan², Mulia Rahmayu³

Universitas Nusa Mandiri^{1,2,3}

Jl. Kramat Raya No.18, RT.5/RW.7, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, Indonesia

e-mail: Fachmz@yahoo.com¹, esron.ekg@nusamandiri.ac.id², mulia.mlh@nusamandiri.ac.id³

Abstrak - Pandawa Musik merupakan toko yang menjalankan usaha dibidang jual beli alat music. Toko tersebut sudah lama berdiri dan memiliki pelanggan tetap yang cukup banyak. Sistem Penjualan yang berjalan di Pandawa Musik masih berjalan secara manual Sehingga sering terdapat masalah dalam pendataan dan pengecekan stok. Serta sistem penjualan masih di letakan di etalase toko, menyebarkan brosur atau dari mulut ke mulut. Hal tersebut memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pendataan, lamanya proses pelayanan dan kurang luasnya jumlah penjualan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat membantu Pandawa Musik dalam pembuatan E-Commerce berbasis web, dengan dilengkapi fitur yang dapat mempermudah pekerjaan menjadi lebih simpel dan sistematis, terutama di bidang pendataan dan transaksi serta ongkir keseluruh Indonesia. Dari penelitian tersebut penulis mengangkat judul "Sistem Informasi Penjualan Online Alat musik Pada Pandawa Musik Shop Berbasis Web Menggunakan API MIDTRANS dan RajaOngkir".

Kata Kunci : Sistem informasi penjualan online berbasis website, E-Commerce, Payment gateway.

Abstract - Pandawa Musik is a shop that runs a business in the field of buying and selling musical instruments. The store has been around for a long time and has quite a number of regular customers. The sales system that runs on Pandawa Musik is still running manually so that there are often problems in data collection and stock checking. And the sales system is still placed in shop windows, distributing flyers or word of mouth. This allows for errors in data collection, the length of the service process and the lack of sales volume.

Based on the description above, the authors are interested in developing an information system that can help Pandawa Musik in making web-based E-Commerce, equipped with features that can make work easier and more systematic, especially in the field of data collection and transactions as well as postage throughout Indonesia. From this research, the authors raised the title "Online Sales Information System for Musical Instruments at the Web-Based Pandawa Musik Shop Using the MIDTRANS and RajaOngkir APIs".

Keywords : Website-based online sales information system, E-Commerce, Payment gateway.

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer saat ini, internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas negara karena sifat internet tidak mengenal batasan geografis. Electronic commerce (E-commerce) adalah salah satu bentuk aktifitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. E-Commerce merupakan salah satu jenis website yang bertujuan untuk menjual satu atau lebih produk dan jasa dengan menggunakan internet (Susanty et al., 2019). Dengan menerapkan Application Programming Interface (API) Midtrans dan RajaOngkir sebagai payment gateway dan diharapkan pemilik usaha tidak perlu lagi melakukan pengecekan biaya kirim dan melakukan pengecekan pembayaran secara manual untuk menghitung biaya

kirim ke berbagai wilayah di Indonesia (Adnyana et al., 2021).

Pandawa Music adalah salah satu toko alat musik yang terletak di Kembangan Utara, Jakarta Barat yang mengkhususkan dalam bidang alat musik seperti Gitar, Bass, Drum, Mic & Keyboard. Toko tersebut sudah lama berdiri dan memiliki pelanggan tetap yang cukup banyak. Dalam penjualannya, Pandawa Music masih kurang efektif dan luas jangkauannya karena hanya dari mulut ke mulut dan dipajang di Showcase toko.

Sistem yang berjalan di Pandawa Music masih berjalan secara manual Sehingga sering terdapat masalah dalam pendataan dan pengecekan stok. Hal tersebut memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pendataan, lamanya proses pelayanan dan kurangnya



jumlah penjualan. Dan pemilik usaha belum menjalankan penjualan secara online karena harus mempunyai metode pembayaran online dan bingung menghitung ongkir jika pengiriman dilain-lain daerah. Dengan sistem informasi yang berbasis *web* sebagai media penjualan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi penjualan, melihat harga produk, dan bisa langsung transaksi tanpa harus bertemu dengan penjual (Dari & Prahartiwi, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat membantu Toko Pandawa Musik dalam pembuatan sistem informasi penjualan online berbasis web, dengan dilengkapi fitur *API Midtrans* sebagai Payment Gateway dan *API Rajaongkir* untuk menghitung ongkir ke seluruh Indonesia yang dapat mempermudah transaksi belanja alat musik menjadi lebih simpel dan praktis. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat membantu Toko Pandawa Musik dalam pembuatan sistem informasi penjualan online berbasis web, dengan dilengkapi fitur *API Midtrans* sebagai Payment Gateway dan *API Rajaongkir* untuk menghitung ongkir ke seluruh Indonesia yang dapat mempermudah transaksi belanja alat musik menjadi lebih simpel dan praktis.

METODE PENELITIAN

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Pada metode ini penulis mengunjungi Pandawa Musik Shop secara langsung. Mengamati lingkungan dan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang terjadi di dalam toko. Mencatat segala sesuatu yang diamati, termasuk tata letak toko, jenis alat-alat musik yang dijual, merk dan harga alat dll.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pemilik Pandawa Musik. Mengajukan pertanyaan yang relevan terkait sejarah toko, visi dan misi, strategi bisnis, dan profil pelanggan. Pertanyaan yang diajukan meliputi

- Apakah ada layanan khusus member yang ditawarkan?
- Apakah ada langkah-langkah yang telah diambil untuk mengembangkan dan mempromosikan toko?

2. Metode Waterfall

Metode Waterfall merupakan sebuah metode dalam mengembangkan suatu perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan sistem secara sistematis dan terstruktur (algoritma) sesuai dengan siklus dan tahapan yang berlaku (Heri Ms, 2021)

Metode pengembangan perangkat lunak yang mana proses pengerjaannya bertahap yang berurutan dan diilustrasikan mengalir seperti air terjun (Ramadhan et al., 2023).

a. Analisa Kebutuhan Perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat 7 8 lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Pembuatan Kode Program

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

c. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

d. Support

Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau 9 pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3. E-Commerce

E-Commerce adalah suatu proses transaksi yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan (Loudon, 2017).

Tren perdagangan bergeser dari yang tadinya dilakukan secara konvensional dengan bertatap muka langsung antara pembeli dan penjual, menjadi secara digital alias online. Konsep perdagangan secara online yang diusung e-commerce adalah suatu konsep yang memungkinkan penjual dan pembeli tidak perlu bertemu secara langsung (Rizki, 2022).

4. Xampp

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP Server, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl (Ratnasari, 2018).

XAMPP adalah software atau aplikasi komputer yang banyak digunakan dalam dunia web developer yang juga bisa dipelajari untuk membuat website. XAMPP adalah perangkat lunak berbasis web server

yang bersifat open source (bebas) serta mendukung di berbagai sistem operasi seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris (Anisa Sekarningrum, 2021).

5. PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web dinamis, walau bisa juga digunakan untuk membuat program lain. Bahasa pemrograman PHP berbeda dengan HTML, pada PHP script/kode yang dibuat tidak dapat ditampilkan pada halaman/muka website begitu saja, tapi harus diproses terlebih dahulu oleh web server lalu ditampilkan dalam bentuk halaman website di web browser, script PHP juga dapat disisipkan pada HTML dan script PHP selalu diawali dengan <?php dan diakhiri dengan?> (Dosen Pendidikan 2, 2022).

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang wajib dipelajari dalam hal pengembangan website. Karena, PHP adalah bagian yang dapat membuat website Anda menjadi lebih dinamis. Tidak hanya itu, PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat berinteraksi langsung dengan database (Merdeka.com, 2020).

6. Midtrans

Midtrans yang merupakan sebuah platform pembayaran online yang terhubung dengan berbagai metode pembayaran di Indonesia. Midtrans juga memiliki integrasi yang mudah dan keamanan yang baik karena menggunakan sistem anti-fraud (Puspitasari & Maulina, 2019).

Dengan memanfaatkan payment gateway midtrans untuk mempermudah pendataan dalam hal transaksi jual beli serta memudahkan dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan (Nisrina et al., 2019).

7. RajaOngkir

RajaOngkir merupakan sebuah layanan penyedia informasi mengenai jasa ekspedisi dan ongkos kirim, untuk sistem penghitungan ongkos kirim (Aditya Firmansyah Putra & Arwani, 2021)

RajaOngkir merupakan sebuah situs dan web service (API) yang menyediakan informasi ongkos kirim dari berbagai kurir di Indonesia seperti POS Indonesia, JNE, TIKI, PCP, ESL, dan RPX. Secara umum, RajaOngkir ditujukan kepada pengguna yang ingin mengetahui dan membandingkan ongkos kirim dari berbagai kurir dan secara khusus bagi pemilik toko online, maupun bagi orang yang sering berbelanja online. Mengimplementasikan API RajaOngkir Mempermudah dalam Pengecekan Ongkir ke seluruh Indonesia (Ismail, 2020).

8. Framework Codeigniter

CodeIgniter adalah sebuah framework PHP. Framework itu sendiri adalah suatu kerangka kerja yang berupa sekumpulan folder yang memuat file-file

php yang menyediakan class libraries, helpers, plugins dan lainnya (Sofwan, 2013).

CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open-source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. Permodelan dari CodeIgniter sendiri adalah MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Keunggulan penggunaan CodeIgniter adalah: Size yang kecil, sangat sepat, Fleksibel, arsitektural yang bersifat MVC, dapat dimodifikasi (Admin, 2020).

9. UML

UML (Unified Modelling Language) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah software. UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor scalability, robustness, security, dan sebagainya (Rendi Juliarto, 2021).

Perancangan perangkat lunak menggunakan pemodelan UML telah banyak digunakan kalangan praktisi dan akademisi. Salah satu kelebihan dari penggunaan diagram UML adalah fleksibilitas dan dapat menggambarkan sistem perangkat lunak lebih rinci dan detail [Abdillah, 2021).

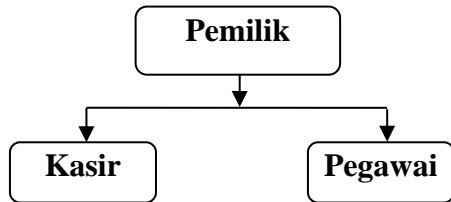
10. ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. Entity Relationship Diagram (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan Entity Relationship Diagram (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan di kembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasiaan antardata didalamnya. (Ibeng, 2018).

Entity-relationship diagram (ERD) merupakan sebuah model untuk menyusun database agar dapat menggambarkan data yang mempunyai relasi dengan database yang akan didesain (Tristin Hartono, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah Struktur Organisasi di pandawa music shop:



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 1. Struktur Organisasi Pandawa

Dengan Menggunakan metode *waterfall*, Maka berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini di rancanglah sebuah *system* sebagai berikut

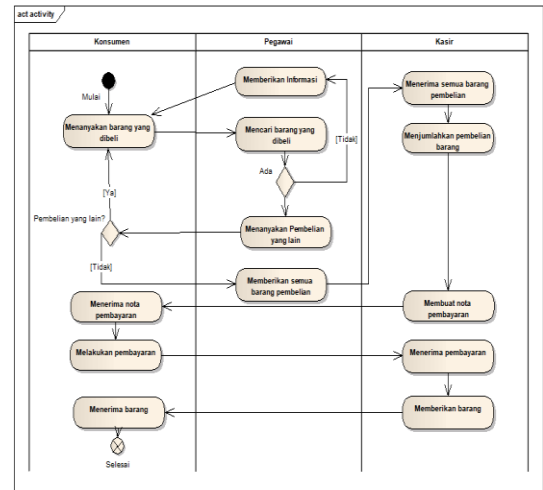
1. Analisa Kebutuhan Software

- a. diperlukan sistem seperti e-commerce yang dapat mendukung berbagai fitur seperti pencarian produk, penambahan ke keranjang belanja, dan integrasi dengan Payment Gateway menggunakan Api MidTrans.
- b. Sistem harus memiliki fitur untuk kelola katalog produk, termasuk informasi detail, gambar, harga, dan ketersediaan stok.
- c. Sistem manajemen Pelanggan untuk mengumpulkan dan menyimpan data pelanggan, seperti informasi kontak, riwayat pembelian, alamat pengiriman, dan ulasan produk.
- d. Sistem manajemen Pesanan untuk kelola pesanan yang masuk, melacak status pengiriman, dan memberikan notifikasi kepada pelanggan tentang pembaruan pesanan mereka.
- e. Pandawa Musik Shop menggunakan jasa pengiriman, diperlukan integrasi dengan penyedia logistik untuk menghitung biaya pengiriman dan kelola pengiriman barang, dengan menggunakan Api RajaOngkir, akan mempercepat proses penghitungan harga ongkir dari berat barang dan tujuan pengiriman secara otomatis.
- f. Sistem perlu menyediakan laporan penjualan, dan statistik bisnis lainnya untuk membantu manajemen dalam mengambil keputusan yang tepat.

2. Proses Bisnis Berjalan

Proses Bisnis sistem berjalan yang terdapat pada Pandawa Music adalah pada proses penjualan alat musik, konsumen datang ke toko untuk memilih alat musik yang ingin di beli dan menayakan alat musik yang disukai untuk di beli. Selama konsumen mencari barang yang akan dibeli akan di layani oleh pegawai toko. Apabila konsumen sudah mendapatkan barang yang akan dibeli,

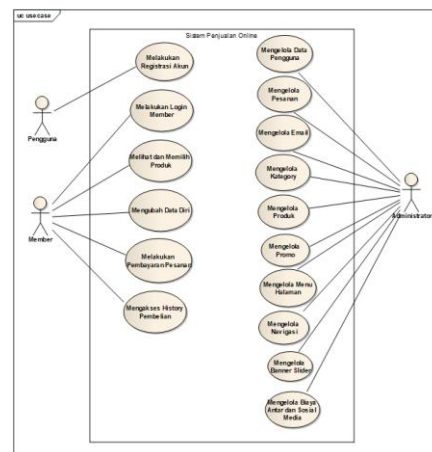
kemudian pelayan toko akan membantu memberikan barang tersebut ke kasir untuk di buatkan nota pembelian dan selanjutnya konsumen bisa langsung melakukan proses pembayaran di kasir. Setelah proses pembayaran selesai dilakukan, barang tersebut kemudian diberikan kepada konsumen.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 2. Activity Diagram Penjualan

3. Design Pemodelan Sistem

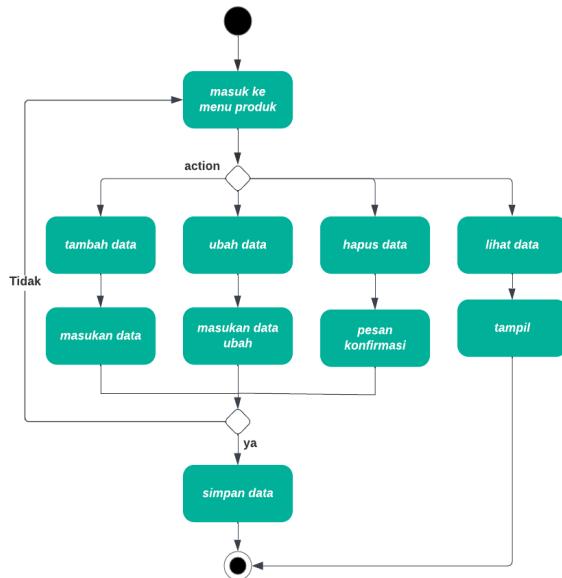
a. Pemodelan Usecase diagram



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 3. Usecase diagram Penjualan

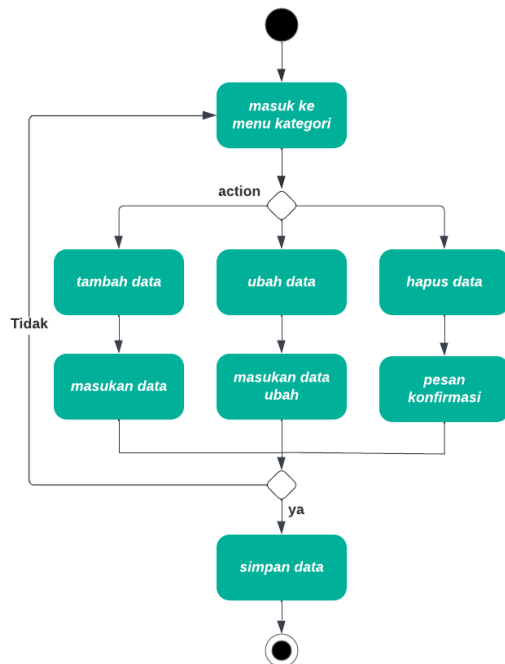
Gambar 3. Merupakan usecase diagram Penjualan alat music pada pandawa music shop, mempunyai 3 actor yang terdiri dari pengguna, member dan admin. Pengguna harus mendaftarkan member terlebih dahulu untuk berbelanja, Member dapat langsung login ke system Penjualan dan dapat langsung berbelanja di web toko pandawa music shop, dan Admin dapat mengelola data pengguna, pesanan, email, produk, kategori produk, promo dan biaya ongkos kirim untuk pengantaran via penjual atau cash on delivery

b. Pemodelan Activity diagram



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 4. Activity diagram Kelola produk

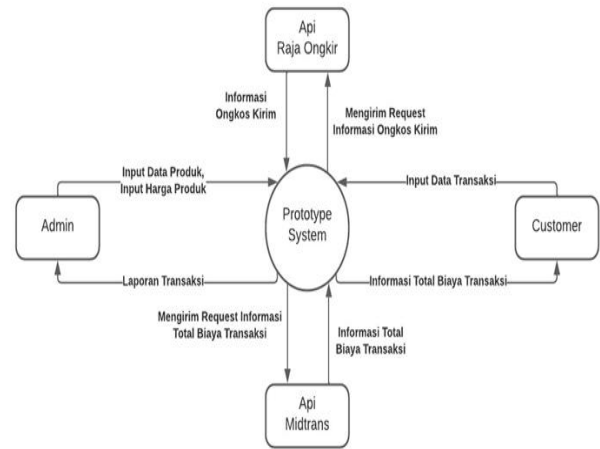
Gambar 4. adalah activity diagram admin untuk mengelola produk , admin masuk ke dalam sistem menu produk , admin dapat mengubah, menghapus , atau menambahkan produk untuk dapat tampil di website toko.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 5. Activity diagram Menu Kategori

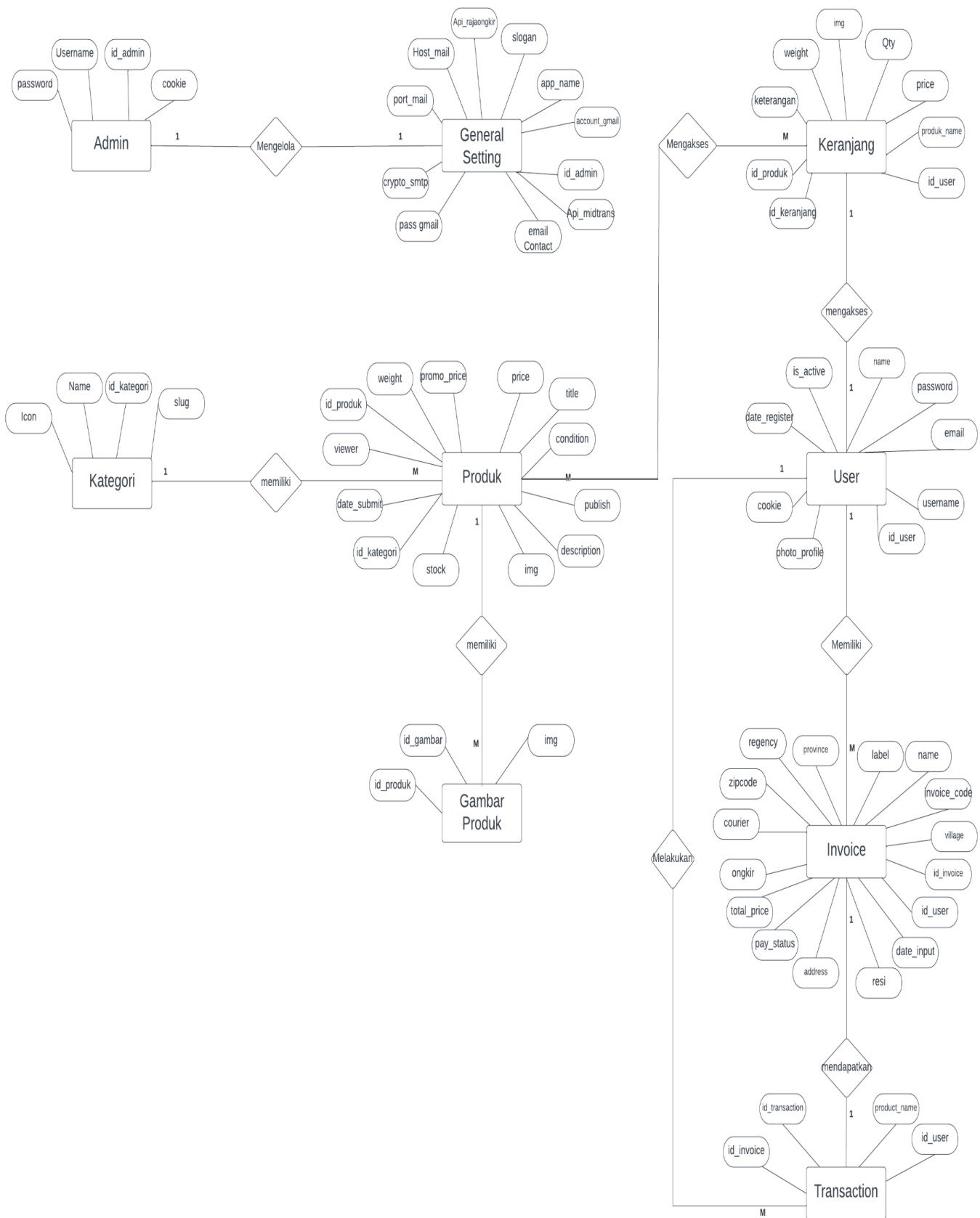
Gambar 5. adalah Activity diagram admin untuk mengelola kategori produk , admin masuk ke dalam sistem kategori produk , admin dapat mengubah, menghapus , atau menambahkan produk untuk dapat tampil di website toko.

4. Prototype Sistem



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 6. Prototype Sistem Rest API

Gambar 6. menggambarkan alur transaksi dari prototype system informasi Penjualan online. Diawali dengan admin melakukan input data produk yang akan dijual kedalam system, lalu tahap berikutnya yaitu proses transaksi pembelian yang dilakukan oleh customer dengan menginputkan data transaksi pembelian terhadap barang yang akan dibeli, setelah data transaksi dibeli (meliputi : jenis barang, nama barang, jumlah barang, nama pembeli, nomer telepon pembeli) sudah lengkap, selanjutnya menentukan alamat pengiriman barang, secara otomatis system melakukan request token ke server RajaOngkir untuk mendapatkan informasi biaya ongkos kirim sesuai dengan tujuan yang di inputkan oleh customer, setelah itu system melakukan request token ke server Midtrans untuk mendapatkan informasi total biaya transaksi yang harus dibayarkan oleh customer serta pembayaran dapat dilakukan melalui apa saja.



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 7. ERD Sistem Penjualan Online Pandawa Music

Selanjutnya hasil implementasi setelah melalui prototipe sampai diputuskan bahwa sistem sudah sesuai dengan kebutuhan. Berikut merupakan implementasi antar muka untuk pengguna pada sistem informasi penjualan online alat musik di pandawa music shop.

Sistem informasi penjualan online ini dapat melakukan transaksi melalui internet (e-commerce) , untuk melakukan pembelian alat musik, pengguna harus mengunjungi website pandawa music shop, dan dapat melakukan registrasi member di website pandawa music shop seperti gambar 8 , setelah registrasi pengguna dapat login seperti gambar 9 , setelah login pengguna dapat melihat produk dan katalog produk seperti gambar 10, dan pengguna juga dapat melihat detail produk, seperti gambar 11.



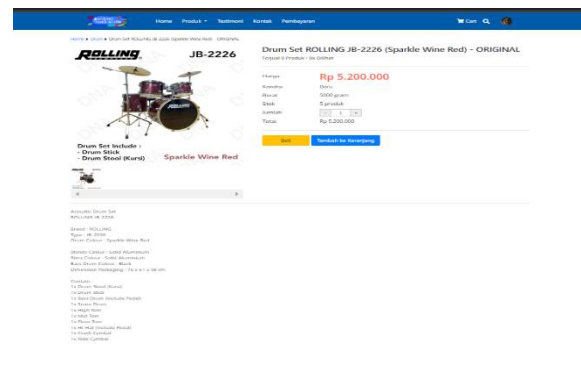
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 8. Registrasi Member



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 9. Login Member

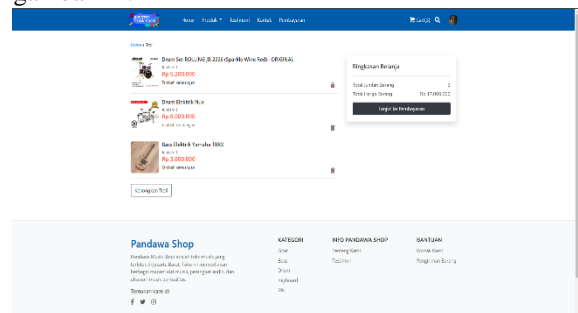


Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 10. Dashboard Menu

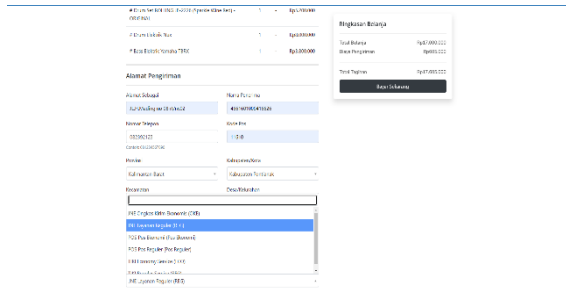


Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 11. Detail Produk

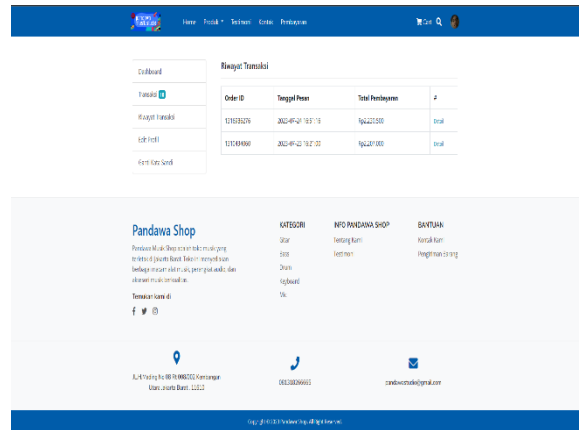
Member dapat langsung berbelanja atau memasukan produk kedalam keranjang untuk pembelian lebih dari satu seperti gambar 12, dan untuk pengiriman member harus memasukan data alat yang sesuai untuk admin mengirimkan produk ke tujuan seperti gambar 13, member dapat memilih metode pembayaran yang di inginkan , dengan API midtrans memudahkan member dalam pemilihan metode pembayaran yang beragam dan cepat seperti gambar 14.



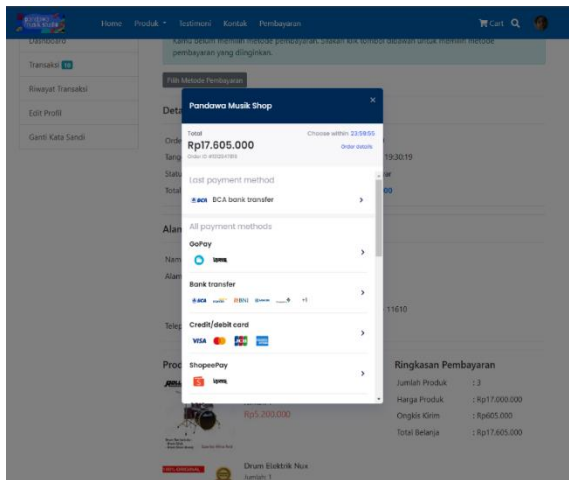
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 12. Keranjang Belanja



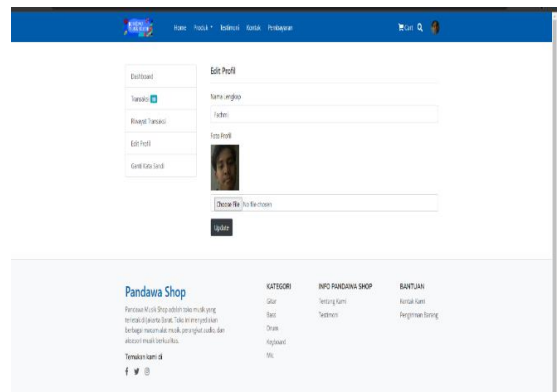
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 13. Memasukkan Alamat Pengiriman



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 16. Riwayat Transaksi

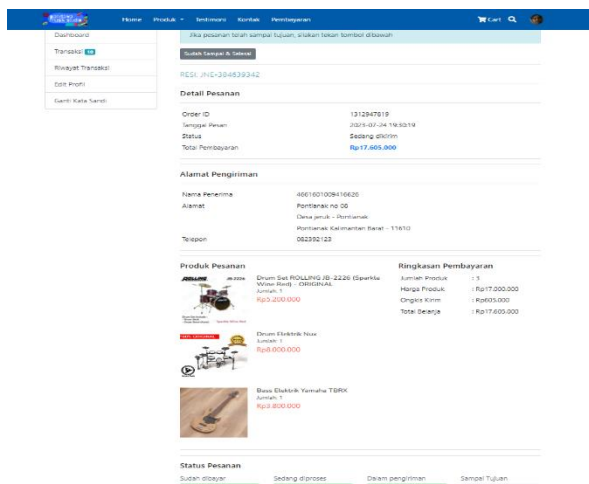


Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 14. Payment gateway

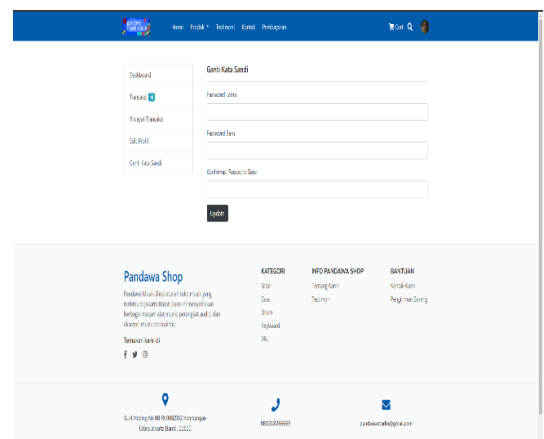


Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 17. Edit Profile

Member juga dapat melihat detail pesanan dan status pelacakan pesanan seperti gambar 15, dan ketika status pesanan sudah selesai dan diterima oleh member, member juga dapat melihat riwayat transaksi yang dilakukan seperti gambar 16. Member juga dapat mengubah data diri seperti foto profile dan nama seperti gambar 17 dan dapat mengganti password seperti gambar 18



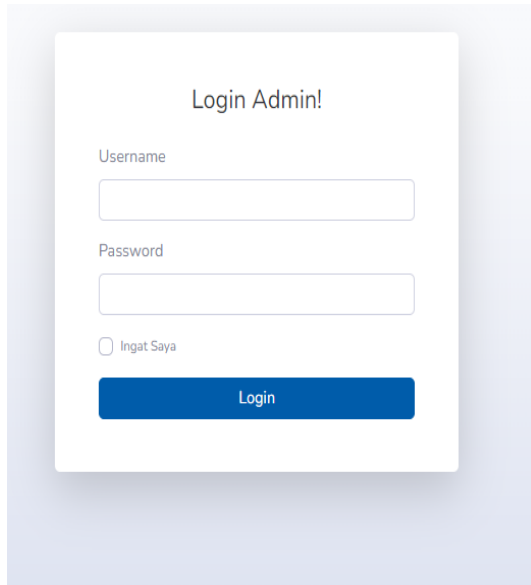
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 15. Detail Pesanan



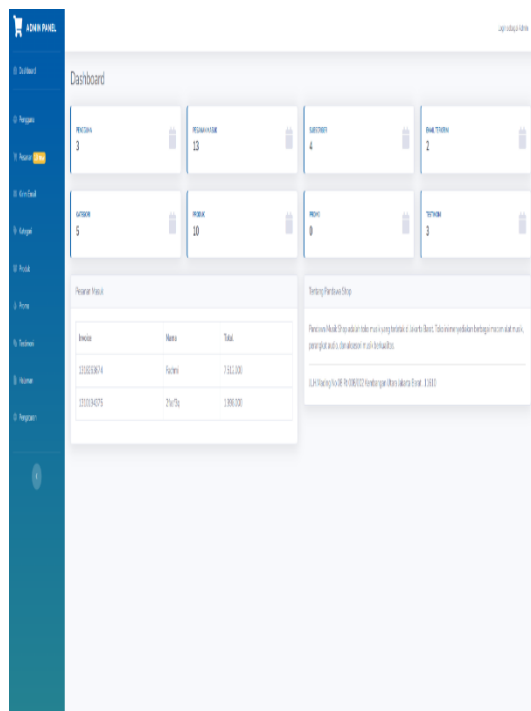
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 18. Ganti kata sandi

Berikut merupakan implementasi antar muka untuk Admin pada sistem informasi penjualan online alat musik di pandawa music shop.

Admin harus login terlebih dahulu untuk mengakses admin panel seperti gambar 19, lalu setelah memasuki admin panel, admin akan mengelola data seperti gambar 20.



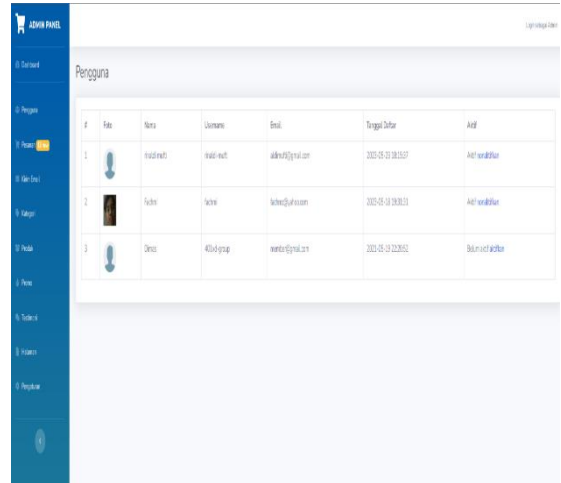
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 19. Memasukkan Alamat Pengiriman



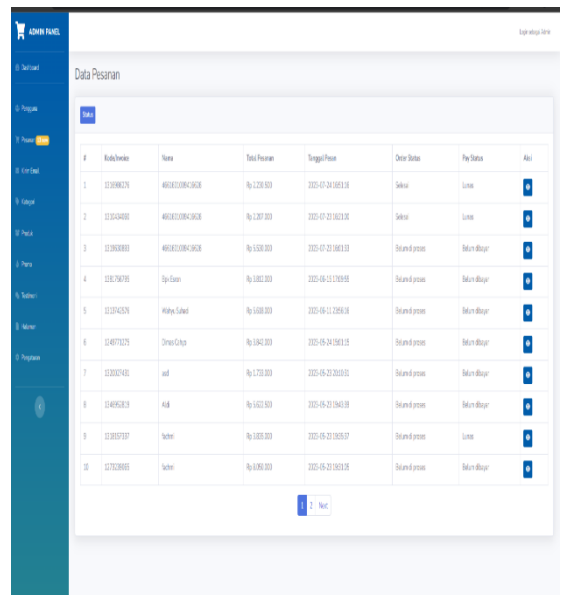
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 20. Memasukkan Alamat Pengiriman

Admin dapat mengelola data pengguna seperti gambar 21, mengelola pesanan seperti gambar 22, manajemen email seperti gambar 23, mengelola kategori seperti gambar 24, mengelola produk seperti gambar 25, mengelola promo produk seperti gambar 26, mengelola data testimoni seperti gambar 27, mengelola pengaturan website seperti gambar 28, mengelola slide benner seperti gambar 29, mengelola data sosial media seperti

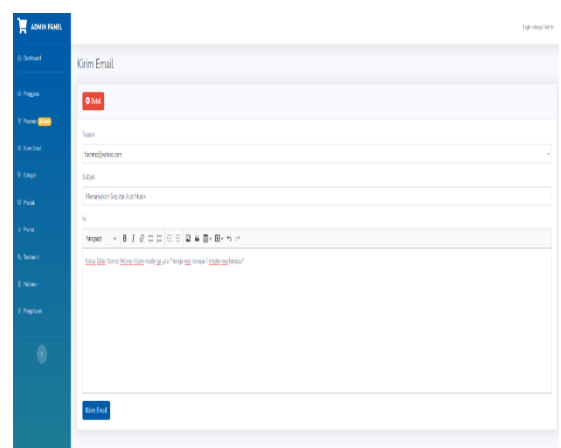
gambar 30, mengelola biaya antar seperti gambar 31.



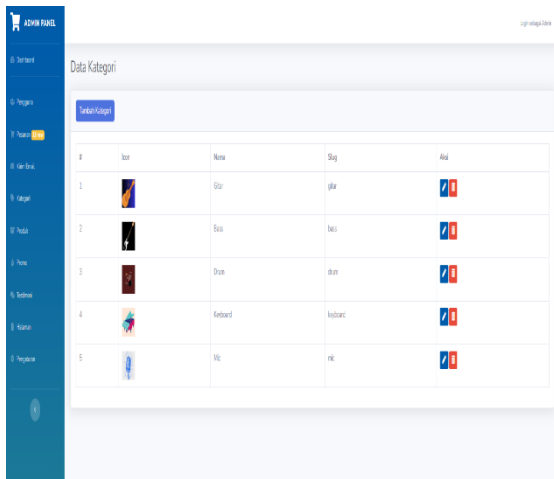
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 21. Memasukkan Alamat Pengiriman



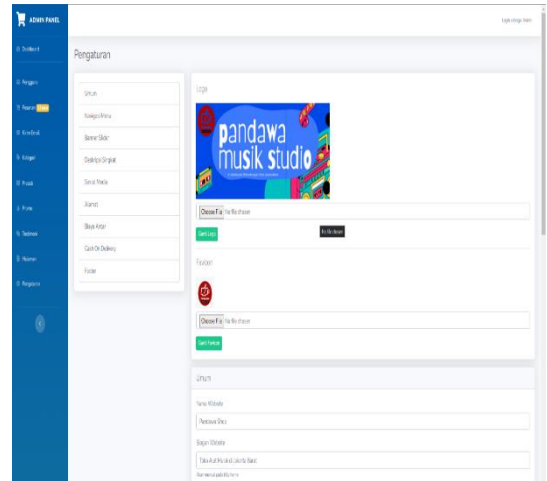
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 22. Data Pesanan



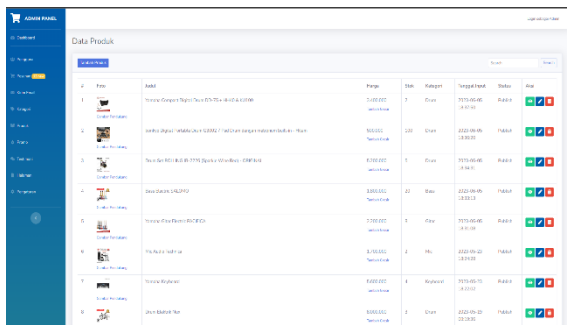
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 23. Manajemen Email



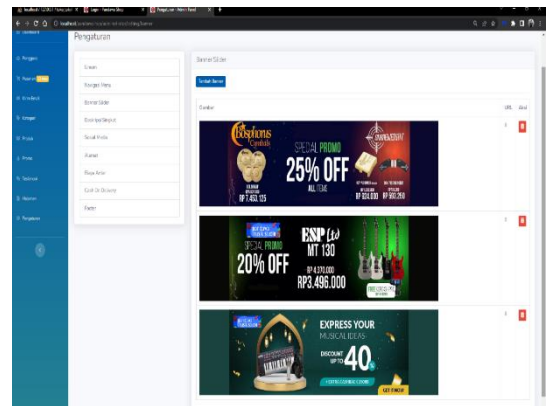
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 24. Data Kategori Produk



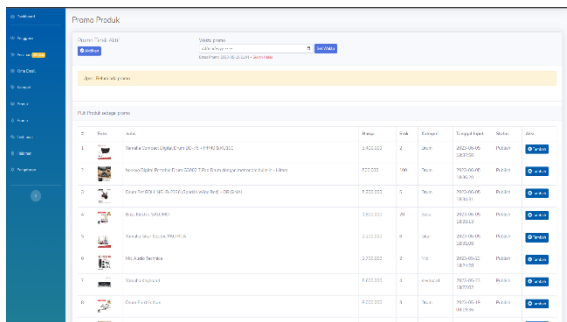
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 28. Setting Website Toko



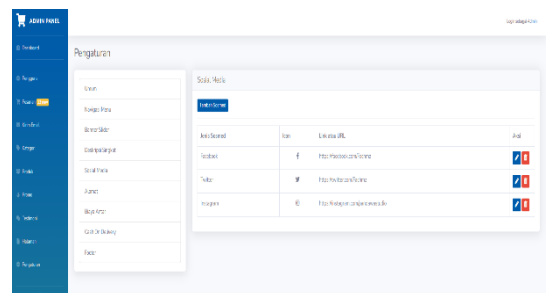
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 25. Data Produk



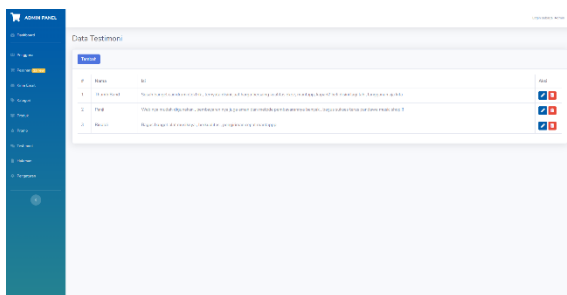
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 29. Mengelola Slide Banner



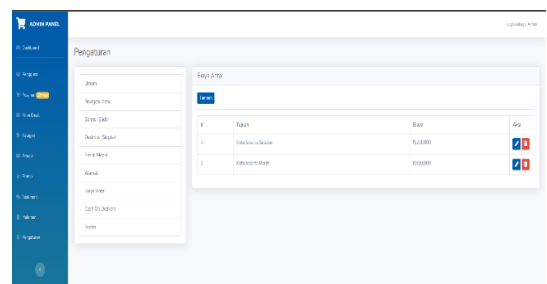
Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 26. Data Promo Produk



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 30. Mengelola Sosial Media



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 27. Data Testimonial



Sumber: Hasil Penelitian (2023)
Gambar 31. Mengelola Biaya Ongkos Kirim

KESIMPULAN

Setelah memperoleh pemahaman, studi mendalam, dan eksperimen dalam mencari solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh Pandawa Music Shop, penelitian ini berhasil menghasilkan suatu platform berbasis web yang terintegrasi payment gateway dan penghitung ongkir otomatis keseluruh Indonesia. Website tersebut dirancang khusus untuk memudahkan transaksi jual beli alat musik di Pandawa Music dan mempermudah proses pendataan produk serta memperluas penjualan online di Pandawa Music Shop. Pendaftaran member secara online diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan meningkatkan loyalitas customer di Pandawa Music

Dengan adanya website penjualan online ini, diharapkan Pandawa Music Shop dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan data penjualan. Transaksi penjualan alat musik, promo produk yang akan menarik perhatian customer, dan memberikan kemudahan aksesibilitas bagi customer, admin dan pemilik Pandawa Music Studio.

REFERENSI

- Abdillah, R. (2021). PEMODELAN UML UNTUK SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT PESTA. *JURNAL FASILKOM*, 11(2). <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Admin. (2020). *Apa itu Framework Codeigniter?* Psti.Unisayogya.Ac.Id.
- Adnyana, I. K. W., Yudi Antara, I. G. M., & Wulandari, D. A. P. (2021). Pemanfaatan Application Programming Interface Midtrans dan Raja Ongkir Untuk Membangun Enterprise Application Integration. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(1). <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i1.576>
- Anisa Sekarningrum. (2021). XAMPP adalah: Pengertian, fungsi, 5 komponen, dan cara menggunakannya. In *Blog*.
- Dari, W., & Prahartiwi, L. I. (2018). Sistem Informasi Penjualan Alat Musik Menggunakan Model Water Fall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).
- Dosen Pendidikan 2. (2022). *PHP adalah*. Dosen Pendidikan.
- Heri Ms. (2021). Metode Waterfall: Pengertian, Tahapan, Kekurangan dan Keunggulan. *Seriksa.Com*, 3(Metode Waterfall).
- Ibeng. (2018). Pengertian Entity Relationship Diagram (ERD). In *Www.Pendidikanku.Org: Vol. xii* (Issue 33).
- Ismail. (2020). E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API. In *JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Issue 1).
- Loudon. (2017). Pengertian E-Commerce Adalah, Komponen, Jenis, Manfaat E-Commerce. *Maxmanroe.Com*.
- Merdeka.com. (2020). PHP Adalah Bagian dari Bahasa Pemrograman, Berikut Penjelasan Selengkapannya. *Merdeka.Com*.
- Nisrina, Y. E., Putra, W. H. N., & Hanggara, B. T. (2019). Pengembangan E - Commerce Dengan Pemanfaatan Sistem Payment Gateway (Studi Kasus: Wisata Kampung Sapi Adventure). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 3(10).
- Puspitasari, T. M. M., & Maulina, D. (2019). Implementasi Payment Gateway Menggunakan Midtrans Pada Marketplace Travnesia.Com. *Mobile and Forensics*, 1(1). <https://doi.org/10.12928/mf.v1i1.997>
- Ramadhan, R. A., Saputra, D. I. S., Iriane, R., Muntahar, A. A., & Fahrial, I. (2023). Perancangan Aplikasi Intellectual Property Marketplace Berbasis Website dengan Metode Waterfall. *Remik*, 7(1). <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.11989>
- Ratnasari, E. (2018). Pengertian Dan Fungsi Xampp. *Ilmuti.Org*.
- Rendi Juliarto. (2021). Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya - Dicoding Blog. In *Www.Dicoding.Com*.
- Rizki, D. N. (2022). E-commerce adalah: Pengertian dan Contoh E-commerce. In *Pengertian dan Contoh E-commerce*.
- Sofwan, A. (2013). Belajar PHP dengan Framework Code Igniter. *Belajar PHP Dengan Framework CodeIgniter, Ci*.
- Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). APLIKASI GIS MENGGUNAKAN METODE LOCATION BASED SERVICE (LBS) BERBASIS ANDROID. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 10(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v10i1.1218>
- Tristin Hartono. (2022). Entity Relationship Diagram (ERD): Apa dan Bagaimana Cara Membuatnya? *Dewaweb*.