Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

APLIKASI PENJUALAN ANEKA OLAHAN IKAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE MARKETPLACE

Iyan Sunandar[1], Sri Nuryani[2], Fachmi Ramdani[3]
[1,2,3]Program Studi Ilmu Komputer
[1,2,3]Universitas An-Nasher
E-mail: [1]iyansunandar@universitasannasher.ac.id,
[2]nurigendis-srinuryani@universitasannasher.ac.id,
[3]fachmiramdani@universitasannasher.ac.id

ABSTRACT

Marketing activities are a form of assessment of the success of marketing activities carried out comprehensively by a company or organization. Thus, marketing activities can be viewed as a concept to measure the extent to which results are achieved by the company's products. This study aims to uncover the forms and processes of marketing activities at the Various Fish Processing Gallery in Ambulu Village, Losari District. This study used a qualitative approach through literature studies, interviews, and field studies to observe the processed fish products produced by the gallery. The results showed that marketing activities were carried out by prioritizing the authentic taste of the product and the quality of its packaging. Marketing also utilized a web-based sales application with a marketplace method. The processed fish products from this gallery have a distinctive taste that is a main selling point. However, promotional activities are still limited to the Ciayumajakuning area. Nevertheless, the use of a web-based application with a marketplace method is expected to increase sales results compared to before. In terms of pricing, the Various Fish Processing Gallery in Ambulu Village applies competitive prices and is able to compete in the market.

***Keywords**: Marketing activities Sales Application, Processed Fish, Marketplace*

ABSTRAK

Kegiatan pemasaran merupakan bentuk penilaian terhadap keberhasilan aktivitas pemasaran yang dilakukan secara menyeluruh oleh suatu perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, kegiatan pemasaran dapat dipandang sebagai konsep untuk mengukur sejauh mana hasil yang dicapai oleh produk yang dihasilkan perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bentuk serta proses kegiatan pemasaran pada Galeri Aneka Olahan Ikan di Desa Ambulu, Kecamatan Losari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka, wawancara, dan studi lapangan untuk mengamati hasil olahan ikan yang diproduksi oleh galeri tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pemasaran dilakukan dengan mengutamakan cita rasa asli produk serta kualitas kemasannya. Pemasaran juga memanfaatkan aplikasi penjualan berbasis web dengan metode marketplace. Produk olahan ikan dari galeri ini memiliki rasa khas yang menjadi nilai jual utama. Namun, kegiatan promosi masih terbatas pada wilayah Ciayumajakuning. Meski demikian, penggunaan aplikasi berbasis web dengan metode marketplace diharapkan mampu meningkatkan hasil penjualan dibandingkan sebelumnya. Dari sisi harga, Galeri Aneka Olahan Ikan di Desa Ambulu menerapkan harga yang kompetitif dan mampu bersaing di pasar.

Kata Kunci: Kegiatan Pemasaran Aplikasi Penjualan, Olahan Ikan, *Marketplace*

PENDAHULUAN

Kegiatan usaha aneka olahan ikan di Desa Ambulu, Kecamatan Losari, Kabupaten Cirebon merupakan bentuk home industry yang memanfaatkan hasil perikanan. Usaha ini telah dikelola sejak lama dan bahkan menjadi sumber mata pencaharian utama bagi

sebagian besar masyarakat desa. Apabila potensi usaha olahan ikan ini dikembangkan melalui strategi pemasaran yang tepat, peluang untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar serta memperluas pangsa pasar akan semakin terbuka, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat Desa Ambulu.

Saat ini, kegiatan pemasaran dilakukan dengan memasarkan produk olahan ikan ke pasar tradisional dan toko pusat oleh-oleh khas Cirebon yang berada di wilayah Cirebon dan sekitarnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah belum tersedianya sarana informasi bisnis atau media pemasaran berbasis teknologi untuk produk olahan ikan di Desa Ambulu. Oleh karena itu, dikembangkan "Aplikasi Penjualan Aneka Olahan Ikan Berbasis Web Menggunakan Metode Marketplace" yang bertujuan mempermudah proses penjualan secara online sekaligus memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian produk olahan ikan.

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjau Pustaka

Penelitian yang dikutip dari Suminten (2020) berjudul Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website pada Mart Serba Guna Blora membahas permasalahan pada salah satu toko sembako yang masih menggunakan sistem manual dalam proses pembayaran oleh kasir. Kondisi tersebut menyebabkan terjadinya penumpukan antrean pembayaran konsumen. Oleh karena itu, pemilik toko berupaya mengganti sistem manual tersebut dengan sistem baru berbasis website [6].

Penelitian lain yang dikutip dari Yulia Mirawati (2019) berjudul Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian di Mata Air Swalayan Kabupaten Dharmasraya Berbasis Web mengangkat permasalahan terkait proses penjualan dan pembelian di swalayan tersebut, terutama karena belum tersedianya informasi yang dapat menunjukkan jumlah transaksi, laporan persediaan barang, serta laporan keuangan ketika pemilik membutuhkan data tersebut. Untuk itu pemilik swalayan akan melakukan pengembangan sistem terdahulu yang masih manual ke sistem yang baru berbasis *website* [7].

B. Pengertian Aplikasi

Menurut Asropudin (2013:6), aplikasi merupakan perangkat lunak yang dirancang oleh perusahaan komputer untuk menjalankan perintah-perintah tertentu, seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel [4].

C. Pengertian Penjualan

Rogi Gusrizaldi dan Eka Komalasari (2016) menjelaskan bahwa penjualan merupakan salah satu komponen utama dalam keberlangsungan suatu usaha, karena dari aktivitas penjualan inilah keuntungan dapat diperoleh [2].

D. Pengertian Website

Irnawati dan Listianto (2018:13) mendefinisikan website atau web sebagai fasilitas dalam jaringan internet yang berfungsi sebagai media interaksi pengguna

komputer untuk menampilkan halaman berisi informasi yang dibutuhkan. Halaman web tersebut dapat diakses dan dibaca melalui perangkat lunak *web browser* seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, dan lainnya [1].

E. Pengertian Marketplace

Rahmadi, Adam, dan Azani (2015:5439) menyatakan bahwa e-marketplace secara umum merupakan sebuah sistem informasi antarorganisasi yang memungkinkan pembeli dan penjual berkomunikasi untuk menyampaikan informasi mengenai produk dan harga, serta melakukan transaksi melalui media komunikasi elektronik. E-marketplace mencerminkan struktur sosial, konsep ekonomi pasar, dan pemanfaatan teknologi. Melalui e-marketplace, peluang untuk menjalankan bisnis dan melakukan transaksi secara elektronik—biasanya melalui platform berbasis internet—menjadi semakin terbuka [5].

METODE/ ANALISIS PERANCANGAN

A. Skema Alur Penelitian

Berdasarkan tinjauan masalah yang terjadi di galeri aneka olahan ikan Desa Ambulu Kecamatan Losari Kabupaten Cirebon, dari sistem pemasaran yang sedang berjalan masih belum menggunakan teknologi, dengan itu dirancanglah sebuah Aplikasi Penjualan Aneka Olahan Ikan Berbasis Web Menggunakan Metode *Marketplace* yang mampu dijangkau oleh masyarakat luas berbasis *online*. Dalam pengerjaannya perlu dilakukan beberapa proses, yaitu:

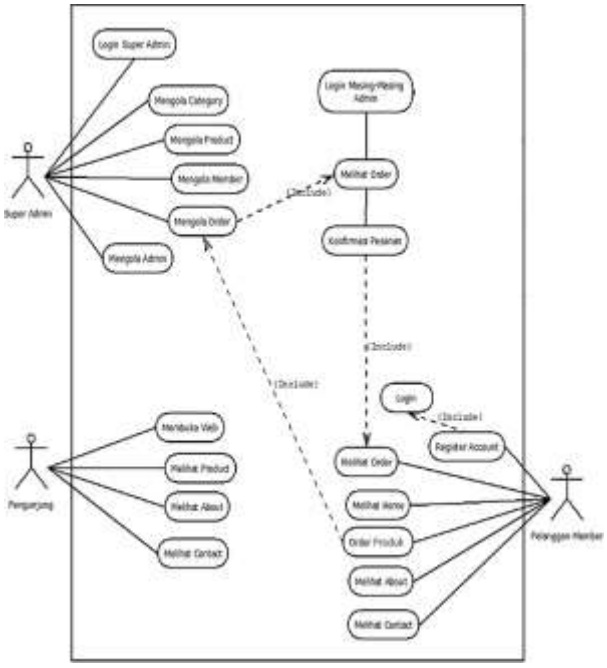
1. Tahap Analisis

   Galeri aneka olahan ikan belum menggunakan sistem pemasaran secara *online*, dari masalah tersebut maka dirancang aplikasi penjualan aneka olahan ikan berbasis web menggunakan metode *Marketpalce*.

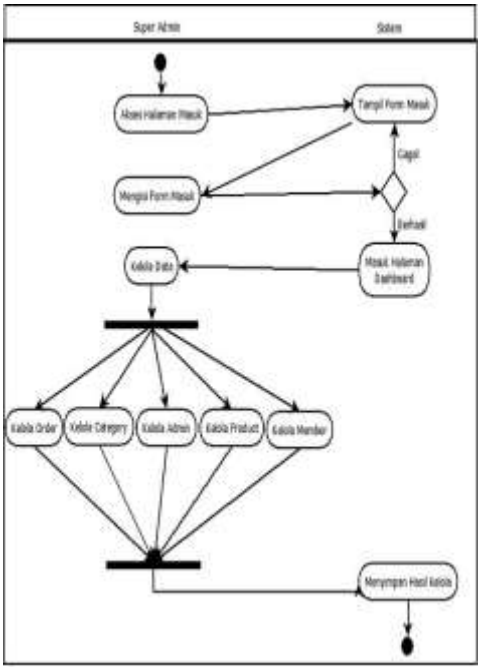
2. Tahap Rancangan

   Perancangan dilakukan secara cepat dan dirumuskan untuk mencakup seluruh aspek perangkat lunak yang telah diketahui, sehingga rancangan tersebut menjadi landasan dalam pembuatan desain aplikasi penjualan aneka olahan ikan berbasis web dengan metode marketplace. Pada tahap rancangan, dilakukan pemodelan sistem menggunakan use case diagram untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan aplikasi.. Dengan adanya use case diagram, alur kebutuhan sistem dapat dipetakan secara jelas sehingga memudahkan pengembang dalam memahami fungsi-fungsi yang harus tersedia. Selain itu, rancangan sistem juga diperkuat dengan activity diagram dan class diagram. Activity diagram digunakan untuk memvisualisasikan alur proses. Diagram ini membantu memastikan bahwa setiap langkah operasional berjalan sesuai dengan urutan yang logis dan efisien. Sementara itu, class diagram digunakan untuk mendefinisikan struktur data dan hubungan antar kelas dalam sistem.

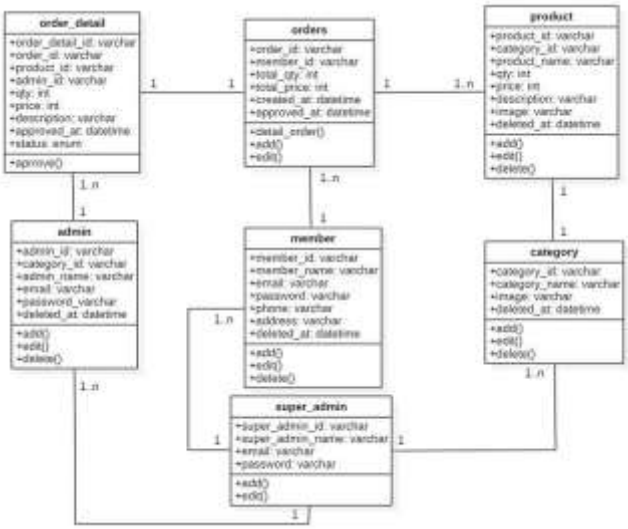
Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM



Gambar 1. Diagram Use-Case Global



Gambar 2. Diagram Activity



Gambar 3. Class Diagram

B. Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif yang meliputi:

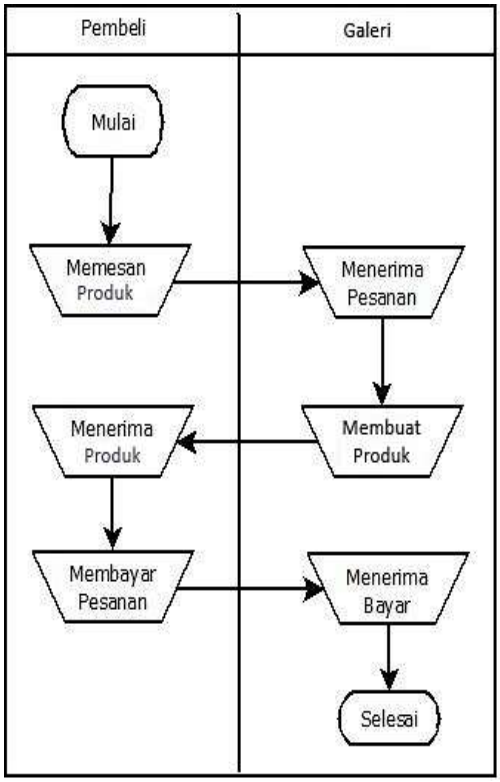
1. Studi pustaka, yaitu mengkaji buku-buku dan sumber lain yang relevan dengan permasalahan yang dibahas.
2. Wawancara, yakni memperoleh informasi melalui proses tanya jawab dengan pihak-pihak terkait.
3. Studi lapangan, yaitu melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

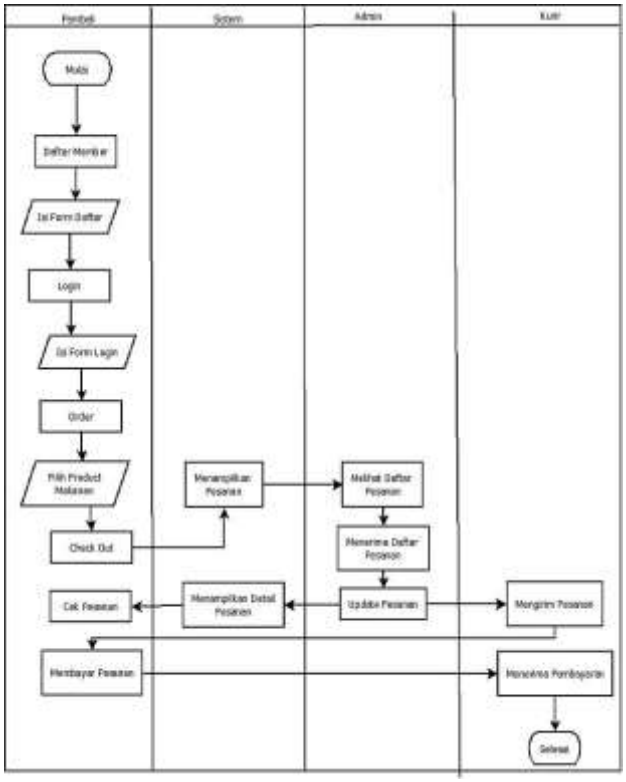
Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

C. Analisis Data

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menyesuaikan sistem yang akan dikembangkan dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, disusun pula rancangan struktur antarmuka aplikasi yang akan dibangun.



Gambar 4. Proses Bisnis Berjalan Sekarang



Gambar 5. Proses Bisnis Yang Diharapkan Sekarang

Tabel 1. Identifikasi Super Admin di Perangkat Lunak

Level Autorisasi	Sumber Daya Manusia	
	Tingkatan Pengguna	Hak Akses
Super Admin Perangkat Lunak	Bagian *Super Admin*	1. Mengolah seluruh data – data perangkat lunak. 2. Kelola member 3. Kelola admin 4. Kelola category produk 5. Kelola daftar produk 6. Kelola pesanan
Admin Makanan	Bagian Masing-masing *Admin produk*	1. Mengetahui pesanan 2. konfirmasi pesanan
User	Pelanggan	1. Order pesanan 2. Lihat pesanan

Tabel 2. Identifikasi Pengunjung di Perangkat Lunak

Level Autorisasi	Sumber Daya Manusia	
	Tingkatan Pengguna	Hak Akses
Pelanggan (Biasa)	Pelanggan	1. Home atau Halaman Awal 2. Tentang atau Melihat Sejarah Owner 3. Melihat Menu Produk

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

Tabel 3. Identifikasi Pelanggan Membeli Di Perangkat Lunak

Level Autorisasi	Sumber Daya Manusia	
	Tingkatan Pengguna	Hak Akses
Pelanggan	Pelanggan	1. Home atau Halaman Awal 2. Tentang atau Melihat Sejarah Owner 3. Melihat Menu Produk 4. 4. Memesan Produk

Tabel 4. Kebutuhan Fungsional Super Admin

No.	Nomor	Nama	Keterangan
1.	KIB.01	*Login*	Digunakan untuk proses masuk kedalam perangkat lunak dengan memasukan *email* dan *Password* oleh bagian admin untuk dapat masuk ke dalam sistem olah data.
2.	KIB.02	*Dashboard*	Digunakan untuk proses melihat halaman awal bagian *admin* yang meliputi tentang deskripsi dari system.
3.	KIB.03	*Order*	Digunakan untuk proses melihat, dan meng *approve* daftar pesanan
4.	KIB.04	Category	Digunakan untuk proses *create, edit, delete,update* category produk.
5.	KIB.05	*Product*	Digunakan untuk proses *create, update,edit* dan *delete* produk.
6.	KIB.06	*Member*	Kelola member yang sudah register
7.	KIB.06	*Member*	Kelola member yang sudah register
8.	KIB.07	*Admin*	Kelola admin
9.	KIB.5	*Logout*	Digunakan untuk proses keluar dari sistem.

Tabel 5.. Kebutuhan Fungsional Admin Makanan

No	Nomor	Nama	Keterangan
1.	KIB.01	*Login*	Digunakan untuk proses masuk kedalam perangkat lunak dengan memasukan *email* dan *Password* oleh bagian admin untuk dapat masuk ke dalam sistem olah data.
2.	KIB.02	*Order*	Digunakan untuk melihat pesanan
3.	KIB.03	*Open Detail*	Digunakan untuk konfirmasi pesanan
4.	KIB.4	*Logout*	Digunakan untuk proses keluar dari sistem.

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

Tabel 6. Kebutuhan Fungsional Pelanggan Member

No.	Nomor	Nama	Keterangan
1.	KIB.01	*Register*	Digunakan untuk proses menjadi member dengan memasukan *nama, no.hp, alamat,email* dan *password.*
2	KIB.02	*Login*	Digunakan untuk proses masuk kedalam perangkat lunak dengan memasukan *email* dan *Password*.
3.	KIB.03	*Order*	Digunakan untuk pemesanan makanan.
4.	KIB.04	*About*	Digunakan untuk memberikan informasi mengenai profil perusahaan
5.	KIB.05	*Contact*	Digunakan untuk memberikan informasi mengenai contact kami.
6.	KIB.06	*My Orders*	Digunakan untuk melihat pesanan yang kita order.
7.	KIB.07	*Logout*	Digunakan untuk proses keluar dari sistem.

Tabel 7. Kebutuhan Fungsional Pelanggan

No.	Nomor	Nama	Keterangan
1.	KIB.01	*Home*	Digunakan untuk proses melihat informasi oleh bagian *user* yang meliputi produk terbaru, paket produk dan profil perusahaan.
2.	KIB.03	*About*	Digunakan untuk memberikan informasi mengenai profil perusahaan
3.	KIB.04	*Contact*	Digunakan untuk memberikan informasi mengenai contact kami.

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

D. Tahapan xyz

Metode pengujian yang diterapkan untuk mengevaluasi sistem baru adalah pengujian black box atau behavioral. Jenis pengujian ini berfokus pada pemeriksaan fungsi-fungsi perangkat lunak tanpa melihat proses internalnya.

Deskripsi beserta hasil penilaian menjelaskan bagaimana pelaksanaan dan hasil pengujian kebutuhan fungsional untuk setiap kasus.

Tabel 8. Deskripsi hasil pengujian login super admin

Nama	*Super Admin Login*		
Tujuan	Agar dapat masuk kedalam halaman *login admin*		
Skenario			
1. Super Admin memilih Login sistem 2. Sistem request email dan password 3. Super Admin menginput email dan password 4. Sistem memeriksa email dan password 5. Apabila gagal kembali ke form login 6. Apabila benar masuk halaman utama Dashboard Admin			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Informasi *email* dan *password*	Halaman *Dashboard Super Admin* tampil dan tersedia	Menu yang tersedia dalam halaman utama Super *Admin* dapat dipilih atau diklik sesuai keinginan *Admin*	OK

Tabel 9. Deskripsi Hasil Pengujian Dashboard Super Admin

Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Informasi *email* dan *password*	Halaman *Dashboard Super Admin* tampil dan tersedia	Menu yang tersedia dalam halaman utama Super *Admin* dapat dipilih atau diklik sesuai keinginan *Admin*	OK

Tabel 10. Deskripsi hasil pengujian kelola Order

Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik halaman Order	Halaman Order tampil dan tersedia	Menu yang tersedia di halaman Order dapat di operasikan secara baik	OK

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

Tabel 11. Deskripsi hasil pengujian kelola Product

Nama	Kelola Product		
Tujuan	Agar dapat megelola Product di halaman product makanan		
Skenario			
1. Super Admin sudah masuk ke sistem 2. Sistem menampilkan beberapa menu 3. Super Admin memilih menu product 4. Sistem menampilkan halaman Product 5. Super Admin melakukan aksi CRUD			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Halaman Product	Halaman Product tampil dan	Menu yang ada di dalam Product dapat di operasikan secara baik	OK

Tabel 12. Deskripsi hasil pengujian kelola category

Nama	Kelola Category		
Tujuan	Agar dapat megelola category di halaman category makanan		
Skenario			
1. Super Admin sudah masuk ke sistem *2.* Sistem tampil beberapa menu *3. Super Admin* memilih menu category *4.* Sistem menampilkan halaman category *5. Super Admin* melakukan aksi CRUD			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Data yang diberikan	Yang diharapkan
Klik Halaman category	Halaman category tampil dan tersedia	Klik Halaman category	Halaman category tampil dan tersedia

Tabel 13. Deskripsi hasil pengujian kelola member

Nama	Kelola member		
Tujuan	Agar dapat megelola member di halaman member.		
Skenario			
1. Super Admin sudah masuk ke sistem *2.* Sistem menampilkan beberapa menu *3. Super Admin* memilih menu member *4.* Sistem menampilkan halaman member *5. Super Admin* melakukan aksi CRUD			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Data yang diberikan	Yang diharapkan
Klik Halaman member	Halaman member tampil dan tersedia	Klik Halaman member	OK

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

Tabel 14. Deskripsi hasil pengujian kelola admin

Nama	Keluar Sistem		
Tujuan	Agar dapat keluar dari sistem		
Skenario			
1. *Admin* sudah masuk ke sistem 2. sistem menampilkan menu di *side bar* 3. *Admin* klik logout dari sistem 4. sistem men *destroy* semua *session* masuk			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Halaman admin	Halaman admin tampil dan tersedia	Klik Halaman admin	Ok

Tabel 15. Deskripsi hasil pengujian keluar system

Nama	Keluar Sistem		
Tujuan	Agar dapat keluar dari sistem		
Skenario			
5. *Admin* sudah masuk ke sistem 6. sistem menampilkan menu di *side bar* 7. *Admin* klik logout dari sistem 8. sistem men *destroy* semua *session* masuk			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik menu *logout*	Keluar dari sistem atau dari *WEB*	Ketika *admin* di dalam sistem atau *web* ketika klik l*ogout* maka super *admin* kembali lagi kehalaman *login*	OK

Tabel 16. Deskripsi hasil pengujian login pelanggan

Nama	*Login* Pelanggan		
Tujuan	Agar dapat masuk kedalam halaman Awal *WEB* Pelanggan *Member*		
Skenario			
1. Pelanggan *Member* memilih *Login* sistem Kalau sudah melakukan registrasi 2. Sistem *request email* dan *password* 3. Pelanggan member menginput *email* dan *password* 4. Sistem memeriksa *email* dan *password* 5. Apabila gagal kembali ke *form login* 6. Apabila benar masuk halaman utama *home* pelanggan *member*			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik halaman *login*	Halaman utama atau *home* pelanggan *member* tampil dan tersedia	Menu yang tersedia dalam halaman utama pelanggan *member* dapat dipilih atau diklik sesuai keinginan pelanggan *member*	OK

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

Tabel 17. Deskripsi hasil pengujian about Pelanggan Member

Nama	*About*		
Tujuan	Agar dapat menampikan *about* atau tentang para *owner*		
Skenario			
1. Pelanggan *member* sudah masuk kedalam halaman awal pelanggan *member* 2. Sistem menampilkan halaman awal yaitu *home* dan menampilkan bebebrapa *menu* 3. Pelanggan *member* memilih *menu about* 4. Sistem menampilkan tentang para *owner*			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Data yang diberikan	Yang diharapkan
Klik halaman *about*	Pelanggan melihat tentang para *owner*	Menu yang tersedia di dalam *menu about* atau tentang adalah suatu kalimat atau suatu cerita tentang terbentukny a para *owner* pengrajin tangan tersebut	Ok

Tabel 18. .Deskripsi hasil pengujian orde Pelanggan member

Nama	*Order*		
Tujuan	Agar dapat masuk kehalaman order		
Skenario			
1. Pelanggan *member* sudah masuk kedalam halaman awal pelanggan *member* 2. Sistem menampilkan halaman awal yaitu *home* dan menampilkan bebebrapa *menu* 3. Pelanggan member memilih menu order 4. Sistem menampilkan halaman order tersebut 5. Pelanggan *member* melihat produk makanan dan melakukan aksi add to cart 6. Sistem menampilkan *halaman cart* dan melakukan *check out* 7. Pelanggan member melakukan aksi beli.			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik menu *order*	Halaman Order	Menu yang tersedia di halaman order adalah aksi beli.	OK

Tabel 19. Deskripsi hasil pengujian Order pelanggan member

Nama	*Order*
Tujuan	Agar dapat masuk kehalaman order
Skenario	
Skenario	
1Pelanggan *member* sudah masuk kedalam halaman awal pelanggan *member* 2 Sistem menampilkan halaman awal yaitu *home* dan menampilkan bebebrapa *menu* 3 Pelanggan member memilih menu order 4 Sistem menampilkan halaman order tersebut 5 Pelanggan *member* melihat produk makanan dan melakukan aksi add to cart 6 Sistem menampilkan *halaman cart* dan melakukan *check out* 7 Pelanggan member melakukan aksi beli.	
Hasil	

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

Data yang di berikan	Yang diharap kan	Pengama tan	Kesimpulan
Klik menu *order*	Halaman Order	Menu yang tersedia di halaman order adalah aksi beli.	OK

Tabel 20. Deskripsi hasil pengujian logout pelanggan member

Nama	*Logout*		
Tujuan	Agar dapat keluar dari sistem dan masuk kembali ke halaman *login*		
Skenario			
1. Pelanggan *member* sudah masuk ke sistem 2. Sistem menampilkan menu di *side bar* 3. Pelanggan member klik keluar dari sistem 4. sistem men *destroy* semua *session* masuk			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharap kan	Pengamatan	Kesim pulan
Klik *logout*	Keluar dari sistem	Ketika pelanggan member sudah masuk kedalam halaman awal pelanggan member lalu kemudian pelanggan member klik logout maka sistem akan men*destroy* session masuk pelanggan *member* tersebut dan kembali kehalaman *login*	OK

Tabel 21. Deskripsi hasil pengujian home Pengunjung

Nama	*Home*		
Tujuan	Agar bisa mengakses *WEB* pelanggan yang *non member*		
Skenario			
1. Pelanggan *non member* masuk kehalaman awal atau *home* 2. Sistem menampilkan halaman awal yaitu *home* dan menampilkan bebebrapa *menu* 3. Pelanggan *non member* melihat isi dari halaman awal dan beberapa *menu*			
Hasil			
Data yang di berikan	Yang diharap kan	Pengamatan	Kesimpulan
Halaman awal pelanggan *non member*	Halaman awal *non member*	Menu yang tersedia dalam *home* adalah menampilkan beberapa foto *slide show* dan menampilkan beberapa *menu*	Ok

INFOKOM
Jurnal Informatika dan Komputer

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah tahap analisis dan perancangan sistem diselesaikan, proses selanjutnya adalah implementasi, yaitu tahap pelaksanaan yang dilakukan setelah perancangan. Tujuan dari tahap ini adalah mewujudkan atau menerapkan hasil rancangan yang telah disusun. Dengan dibantu menggunakan perangkat keras, untuk mengimplementasikannya adalah sebagai berikut :

Tabel 22. Pengadaan Perangkat Keras

No	Hardware	Spesifikasi
1	Monitor	Layar 15.6” HD (1366x768p)
2	Processor	AMD A12-9700P RADEON R7, 10 COMPUTER CORES 4C + 6G (4 CPUs), ~2,5GHz
3	Harddisk	1 TB HDD
4	VGA	AMD Radeon™ R8 M435DX dengan Dual Graphics 2GB DDR3 VRAM Terintegrasi FX-9800P
5	Keyboard	Standart
6	Mouse	Standart
7	Sound System	Optional
8	Memory (RAM)	8 GB

Gambar 6. Implementasi Antarmuka Login Semua Admin

Gambar 7. Implementasi Antarmuka Login Pelanggan Member

Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)
Volume 13 Nomor 02 Tahun 2025
E ISSN : 2722-4147 P ISSN : 2339-188X
OJS : http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM

KESIMPULAN

Setelah melakukan rancangan dan uji coba dengan software, akhirnya penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya Software ini membantu galeri aneka olahan ikan berhasil memaksimalkan mempromosikan product makanan di web
2. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan elanggan dalam melakukan order bermacam jenis product aneka olahan ikan di dalam satu websiste.

Dari kesimpulan diatas, maka muncul juga saran yang akan membuat perencangan aplikasi ini menjadi lebih baik lagi, diantaranya:

1. Membuat sistem keamanannya untuk menghindari perusakan data atau pencurian data pelanggan yang dapat merugikan pihak ke dua nya.
2. Perlu adanya penambahan fitur yang memungkin kan pelanggan untuk dapat berdiskusi langsung dengan pelanggan.
3. Perlu adanya perbaikan tampilan web untuk mempermudah pelanggan dalam mengakses web , dan juga untuk membuat versi web untuk smartphone, untuk mempermudah pelanggan yang menggunakan smartphone.
4. Perlu adanya fungsi cetak laporan mingguan agar mempermudah dalam pengelolaan laporan.
5. Penambahan order menggunakan transaksi lewat bank, e-banking atau sejenisnnya.
6. Informasi untuk sistem agar lebih baik, yaitu dengan dikembangkannya fasilitas untuk publik yang dapat digunakan dalam riset pengiriman pesan otomatis untuk memudahkan pencarian informasi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kurnia Widi Sutisna dan Mardi Siswo Utomo, “Sistem Rekomendasi Makanan Khas Jawa Tengah Berbasis Aplikasi Telegram”, JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika), vol. 4, no. 2, 2021.

[2] K Sujana, http://repo.palcomtech.ac.id/, 2020. [Online]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/121/3/BAB%20III%20SKRIPSI.pdf [11:11AM]. Ashar, http://repo.palcomtech.ac.id/, 2018. [Online]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/247/3/BAB%20III.pdf [1:10 AM].

[3] Sudaryono dan Efana Rahwanto, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Inter Aneka Plasindo”, Jurnal Pendidikan Dan Dakwah (PANDAWA), vol. 2, no. 3, 2020.

[4] Juzinar Suhimarita dan Didi Susianto, “Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksaan Keuangan Perwakilan Lampung”, Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA), vol. 2, no. 1, 2019.

[5] Ashar, http://repo.palcomtech.ac.id/, 2018. [Online]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/247/3/BAB%20III.pdf [1:10 AM].

[6] Suminten, “Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Mart Serba Guna Blora”, Jurnal PROSISKO, vol. 7, no. 2 2020.

[7] Yulia Mirawati, “Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Di Mata Air Swalayan Kabupaten Dharmasraya Berbasis Web”, IAIN Batusangkar 2019