

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori Umum

Teori umum adalah hal penting sebagaimana dipahami sebagai dasar-dasar utama dan pedoman dalam penelitian. Teori ini meliputi definisi-definisi dan fungsi utama atas kajian dari peneliti mengenai penelitian ini. Bab ini peneliti akan menjelaskan tentang sistem informasi itu sendiri, *E-Commerce*, serta *OpenCart* yang telah dipertimbangkan untuk dijadikan sebuah penelitian oleh peneliti.

2.1.1. Definisi Sistem

Menurut (Tukino & Amrizal, 2017), sistem adalah himpunan dari seluruh elemen yang disatukan penuh untuk meraih suatu tujuan tertentu.

Membangun sistem terbaik membutuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang sistem tersebut. Sistem bersifat dinamis, artinya sistem akan selalu berubah bentuk dari yang sederhana menjadi ideal. Namun, sangat sulit untuk menyelesaikan sistemnya. Hal ini dikarenakan sistem harus saling mendukung satu sama lain untuk meraih suatu tujuan tertentu (Rosa A. S. & Shalahuddin, 2011).

Menurut (Sutabri, 2016), karakteristik sistem ada delapan, antara lain :

a. Komponen

Terbagi menjadi sistem kecil dan sistem besar.

b. Batas Sistem

Batas sistem adalah suatu perbatasan antara sistem dengan sistem eksternal.

c. Pengaruh Eksternal

Pengaruh eksternal dapat berpengaruh pada operasi sistem, baik itu menguntungkan atau merugikan.

d. Penghubung

Merupakan perantara antar subsistem.

e. *Input*

Input bisa berupa pemeliharaan dan sinyal.

f. *Output*

Output terbagi menjadi dua, bisa menjadi *output* yang dapat digunakan atau menjadi limbah proses.

g. Proses

Sistem memiliki bagian pemrosesan yang mengubah *input* menjadi *output*.

h. Tujuan

Sistem akan berhasil apabila bisa meraih tujuannya.

2.1.2. Definisi Informasi

Informasi mengandung hal krusial bagi mereka ketika dibutuhkan.

Menurut (Silaban & Syastra, 2018), informasi adalah pengolahan data yang

hasilnya akan bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai sebuah asas penentuan keputusan.

Menurut pendapat (Tukino & Amrizal, 2017), bahwa informasi merupakan salah satu *resource* dalam sistem manajemen. Informasi pada umumnya adalah sebagai hasil pengumpulan data yang dapat didefinisikan dengan cara yang lebih berguna dan bermakna bagi penerima, menggambarkan peristiwa nyata yang digunakan untuk keputusan, keputusan dan tindakan, yaitu pengembalian data.

Menurut (Setyo & Rahmawati, 2015), Kualitas nilai informasi mengacu pada tiga sifat ini, yaitu:

a. Akurat

Informasi harus *error free*, tidak menyesatkan, serta memiliki tingkat akurasi yang baik untuk menentukan kebenarannya.

b. Tepat waktu

Informasi tidak boleh terlambat. Jika informasi datang terlambat, informasi tersebut menjadi tidak berguna karena digunakan untuk pengambilan keputusan.

c. Sesuai

Informasi harus sejalan dengan kebutuhan pengguna.

2.1.3. Definisi Sistem Informasi

(Tukino, 2020) menjelaskan, sistem informasi adalah gugus elemen dalam pembuatan dan penyampaian informasi dalam sebuah perusahaan atau organisasi. Keandalan suatu sistem informasi dalam suatu organisasi tergantung pada

hubungan antara elemen-elemen tersebut, sehingga dapat memberikan data yang berguna bagi berbagai institusi yang terlibat.

Menurut (Murni & Diniati, 2020), teknologi informasi dalam kegiatan bisnis, seperti rantai nilai, dapat membawa banyak manfaat, seperti penghematan biaya, operasi yang dipercepat, produktivitas yang lebih tinggi, pengiriman produk yang cepat, dan kualitas produk yang baik.

Menurut (Husda & Wangdra, 2012), sistem informasi memiliki enam *building blocks*, antara lain:

- a. *Input*
- b. *Model*
- c. *Output*
- d. *Technology*
- e. *Database*
- f. *Control*

Tentunya tujuan utama dari suatu sistem yang berisi informasi adalah untuk menghasilkan sebuah informasi. Nantinya informasi ini akan diolah dalam bentuk data sehingga pengguna informasi dapat dengan mudah memahami dan menerjemahkannya.

2.1.4. Definisi Internet

Internet ialah jejaring yang terhubung seantero bumi, memiliki informasi dan layanan internet yang beragam (Hastanti et al., 2015).

Internet merupakan media interaksi antara penjual dan konsumen. Penjual harus terhubung ke internet untuk melakukan bisnis daring. Konsumen yang

membeli produk atau layanan harus menghubungkan *platform* mereka ke Internet melalui Penyedia Layanan Internet (ISP).

2.1.5. Definisi Aliran Sistem

Aliran sistem adalah keseluruhan skema aliran kerja sistem. Alur sistem menunjukkan prosedur-prosedur sistem serta mengindikasikan aktivitas sistem (Jaya, 2016).

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROCESS	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

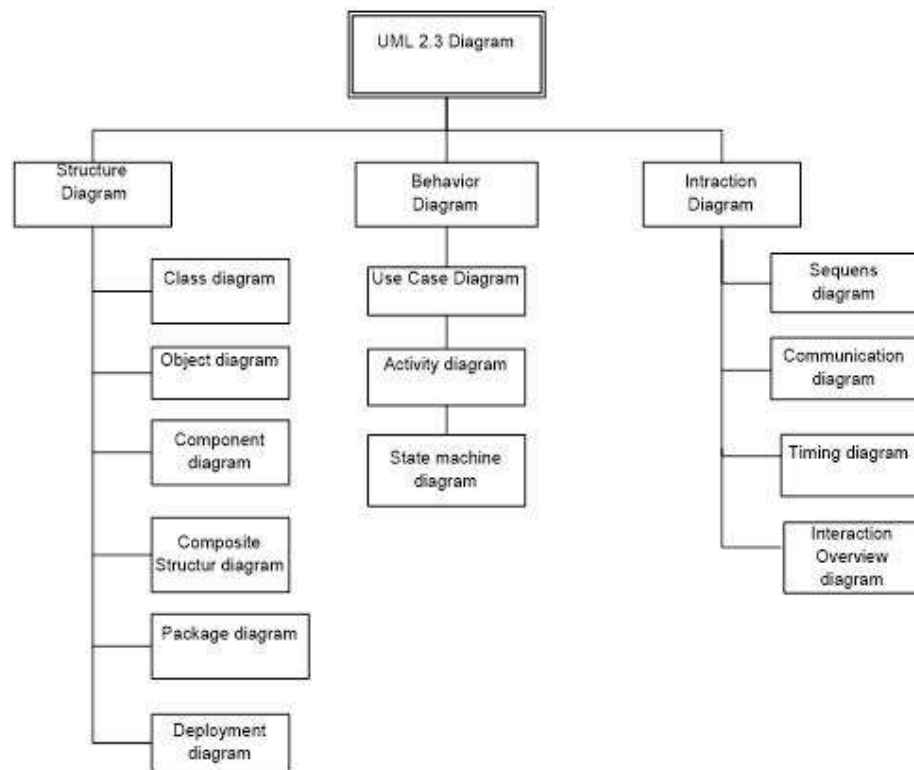
Sumber: jejaksekolahdoc.blogspot.com

Gambar 2.1 Lambang *Flowchart*

2.1.6. *Unified Model Language*

Unified Model Language ialah metode pemodelan visual dan sering digunakan pada pemrograman berorientasi objek. (Rosa A. S. & Shalahuddin, 2011)

UML dikelompokkan tiga diagram, yaitu diagram struktur, diagram perilaku, dan diagram interaksi. Ketiga diagram ini terbagi lagi menjadi beberapa subdiagram.



Sumber: yulidamanda.blogspot.com

Gambar 2.2 Diagram UML

Karena untuk kepentingan tugas akhir, penulis akan menjelaskan 4 diagram, yaitu:

1. Diagram *Use Case*

Merupakan diagram perilaku menggambarkan korelasi pengguna dengan sistem. Diagram *Use Case* berguna untuk mengidentifikasi suatu interaksi pengguna dengan sistem.

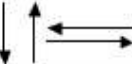
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Sumber : <https://www.dumetschool.com/blog/Mengenal-Use-Case-Diagram>

Tabel 2.1 Diagram *Use Case*

2. Diagram Aktivitas

Merupakan diagram perilaku yang berguna untuk menjelaskan proses kerja dari sistem secara keseluruhan.

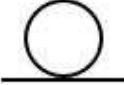
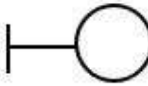
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Sumber : <https://www.dumetschool.com/blog/Apa-Itu-Activity-Diagram>

Tabel 2.2 Diagram Aktivitas

3. Diagram Sekuens

Merupakan diagram interaksi yang memaparkan aktivitas pengguna yang berinteraksi dengan sistem melalui pesan dikirim dan didapat oleh pengguna.

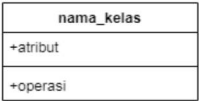
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan sisitem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambbaran dari foem
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		<i>A focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan

Sumber : <https://badoystudio.com/uml/simbol-sequence-diagram/>

Tabel 2.3 Diagram Sekuens

4. Diagram Kelas

Sebuah diagram struktur yang mendefinisikan kelas yang dimaksudkan untuk membangun sistem.

Simbol	Deskripsi
kelas 	kelas pada struktur sistem
antarmuka / <i>interface</i> 	sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
asosiasi / <i>association</i> 	relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
generalisasi 	relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)
kebergantungan / <i>dependency</i> 	relasi antar kelas dengan makna keberuntungan antar kelas
agregasi / <i>aggregation</i> 	relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber : Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak

Tabel 2.4 Diagram Kelas

2.2. Tinjauan Teori Khusus

2.2.1. *E-Commerce*

(Awan, 2016) menjelaskan, *Electronic Commerce (E-Commerce)* adalah proses transaksi melalui jaringan internet. *E-Commerce* sebagai transaksi elektronik di mana transaksi komersial untuk pembelian dan penjualan dilakukan secara elektronik di internet. *E-Commerce* dapat dikenali dalam bentuk periklanan, penjualan, dan layanan terbaik untuk semua pelanggan yang menggunakan toko daring dalam bentuk jaringan internet yang beroperasi sepanjang waktu.

E-Commerce memiliki empat perbedaan ruang lingkup yang, yaitu:

1. Bisnis => Bisnis

Artinya adalah kedua badan usaha tersebut bertransaksi secara komersial terkait dengan jalannya bisnis.

2. Bisnis => Pelanggan

Artinya *E-Commerce* adalah transaksi dengan pembelinya adalah seorang pelanggan.

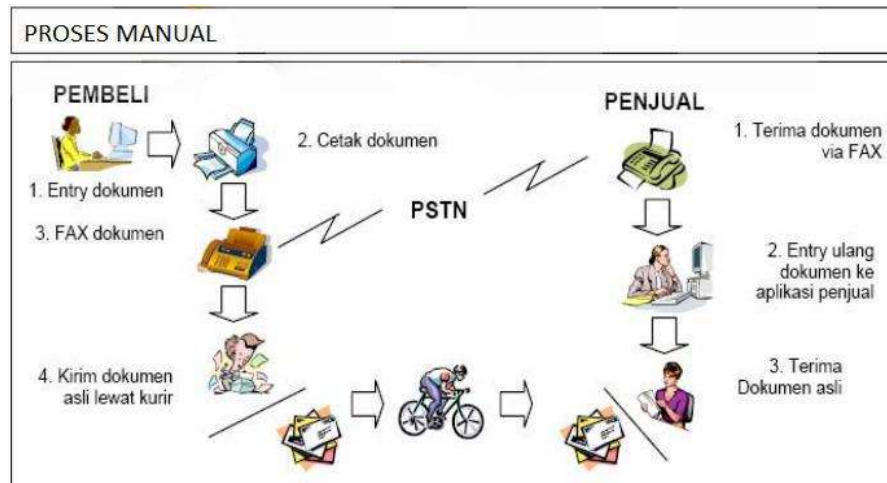
3. Pelanggan => Pelanggan

Artinya seorang pelanggan berinteraksi dengan pelanggan lain dalam bertransaksi.

4. Pelanggan => Bisnis

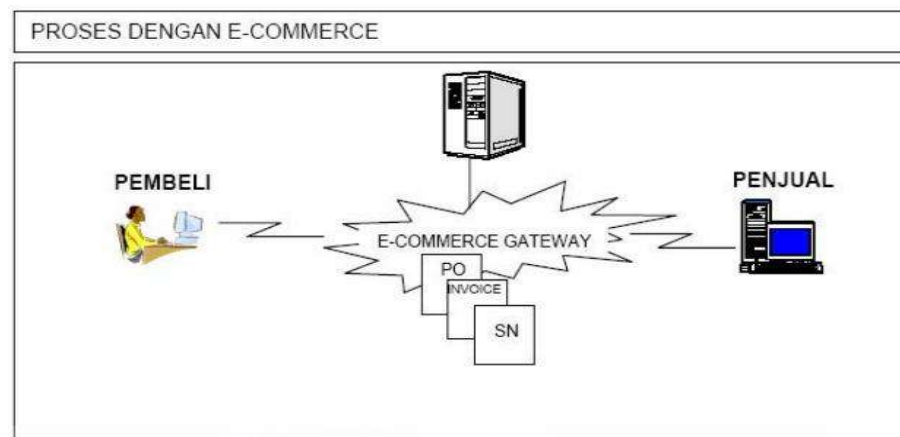
Artinya pelanggan memasarkan barang atau jasa ke perusahaan.

Perbandingan proses konvensional dengan *e-commerce* dapat dipaparkan pada gambar berikut:



Sumber: ICT Notes: Pengantar E-Commerce (stanlysk.blogspot.com)

Gambar 2.3 Proses Bisnis Konvensional



Sumber: ICT Notes: Pengantar E-Commerce (stanlysk.blogspot.com)

Gambar 2.4 Proses Bisnis *E-Commerce*

Ada yang berbeda antara proses konvensional dan *E-Commerce*. Dalam *E-Commerce*, efisiensi dalam *faxing*, cetak dokumen, penginputan dokumen kembali, dan pengiriman pesan telah ditingkatkan. Efisiensi ini menunjukkan

pengurangan waktu/kecepatan dan biaya pemrosesan. Kualitas pengiriman datanya juga lebih baik karena tidak akan terjadi lagi *human error* dalam *entry* ulang. Mekanisme pasar *e-commerce* mencakup komponen berikut:

- a. *Customer*
- b. *Seller*
- c. *Product*
- d. *Infrastructure*
- e. *Front-end*
- f. *Back-end*
- g. *Intermediary*
- h. *Business Partner*
- i. *Support Services*

Beberapa kelebihan *e-commerce* diantaranya:

- a. Pendapatan menjadi meningkat.
- b. Memperkuat pemasaran.
- c. Biaya operasional kecil.
- d. Memperluas jangkauan atau mempersempit jarak.
- e. Meningkatkan kesetian *customer*.

Namun, *E-Commerce* juga sering disalahgunakan oleh oknum tertentu.

Kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a. Kecurangan bisa terjadi yang berakibat kehilangan finansial langsung.
- b. Kehilangan informasi berharga.
- c. Peluang bisnis menjadi hilang karena *service* yang terganggu.

- d. Penggunaan akses oleh oknum yang tidak bertanggungjawab.
- e. Kepercayaan pelanggan berkurang.

2.2.2. MySQL

MySQL adalah *server* yang berguna untuk mendesain dan membuat *database* pada sistem karena menggunakan bahasa pemrograman SQL untuk mengakses *database*. Penggunaan MySQL cukup mudah, karena perangkat lunak ini sudah ada *source code* dalam bentuk yang dapat dieksekusi pada sistem operasi (Silaban & Syastra, 2018).

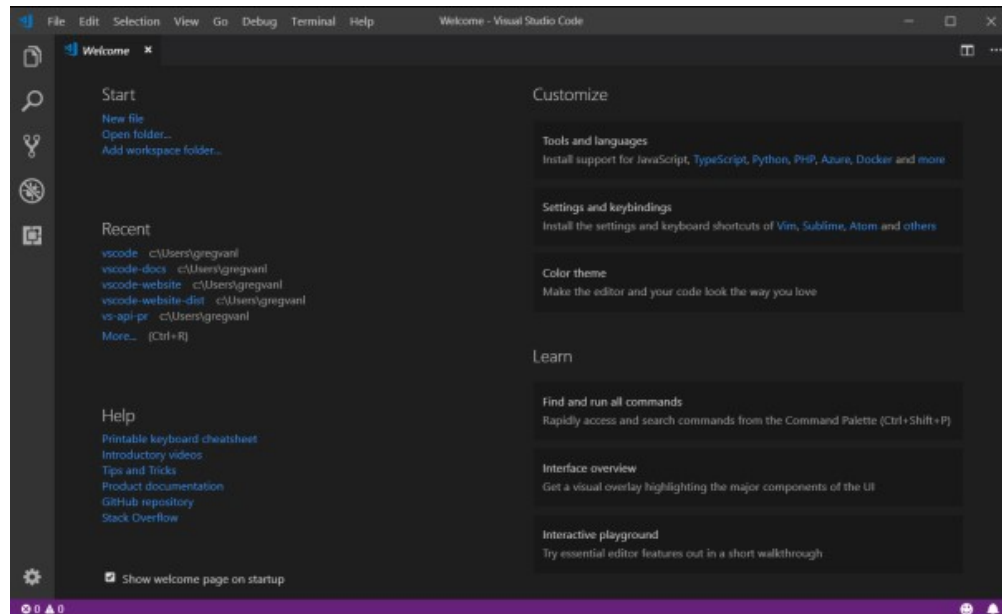
2.2.3. Visual Studio Code

Visual Studio Code ialah perangkat penyuntingan kode dari Microsoft. Visual Studio Code bisa disesuaikan dan memungkinkan pengguna untuk mengganti *themes*, pengaturan, dan memasang ekstensi untuk menambahkan fitur lainnya (Agustini & Kurniawan 2019).

Visual Studio Code memiliki komponen-komponen diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Customize*

Konfigurasi dan sesuaikan *template* menggunakan bahasa pemrograman tertentu.



Gambar 2.5 Tampilan *Customize*

b. *Command Palette*

Command Palette menyediakan akses ke banyak perintah dan pengguna dapat membuka *file*, mencari *file*, dan banyak lagi dengan cepat dan mudah melalui perintah *editor*.

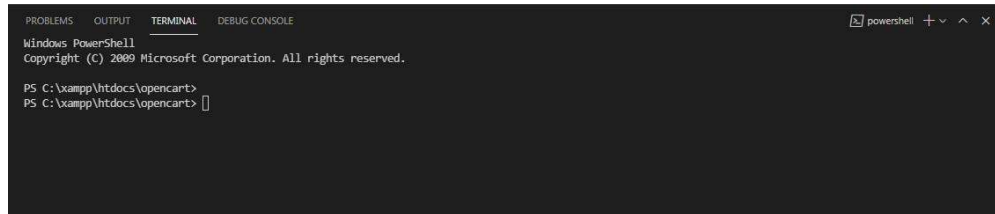


Gambar 2.6 *Command Palette*

c. *Intergrated Terminal*

Integrated Terminal digunakan untuk menjalankan skrip di *editor*.

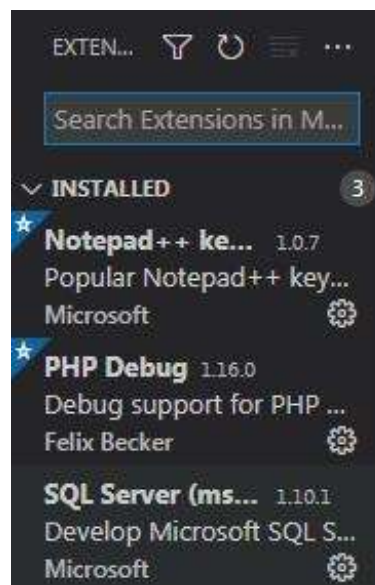
Pengguna dapat menjalankan skrip langsung di *editor* di terminal tanpa membuka terminal tambahan.



Gambar 2.7 *Integrated Terminal*

d. *Extention*

Extention adalah fungsi tambahan, digunakan untuk memperluas fungsi *editor*, dapat membantu pengembang untuk memprogram sistem



Gambar 2.8 *Extention*

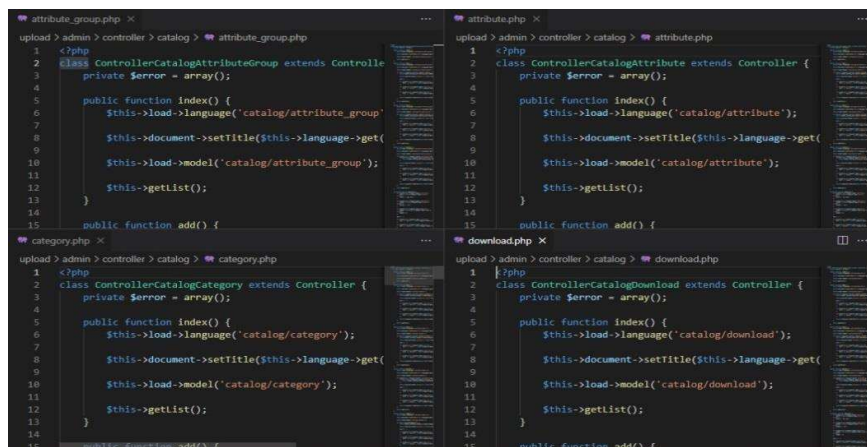
- e. *Search* di Visual Studio Code memberikan kemudahan selain kecepatan *query* pencarian data, *Search* juga akan mencari hingga ke tingkat konten.



Gambar 2.9 Tampilan Search

- f. *Grid Editor Layout*

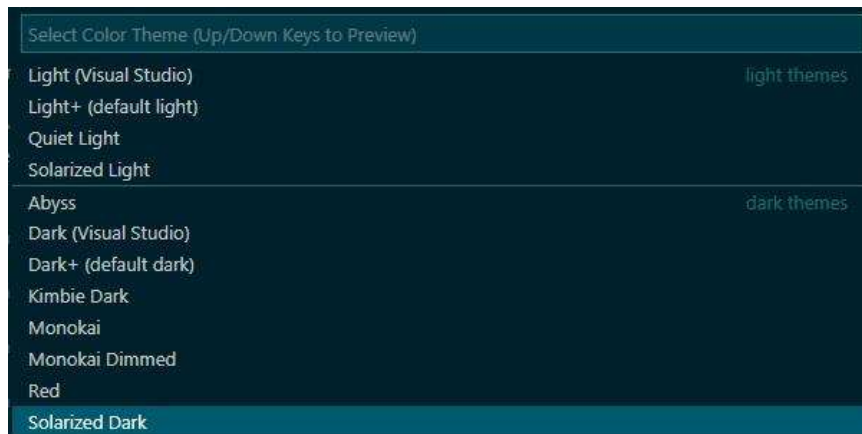
Pengguna dapat mengatur grup *editor* sebanyak mungkin.



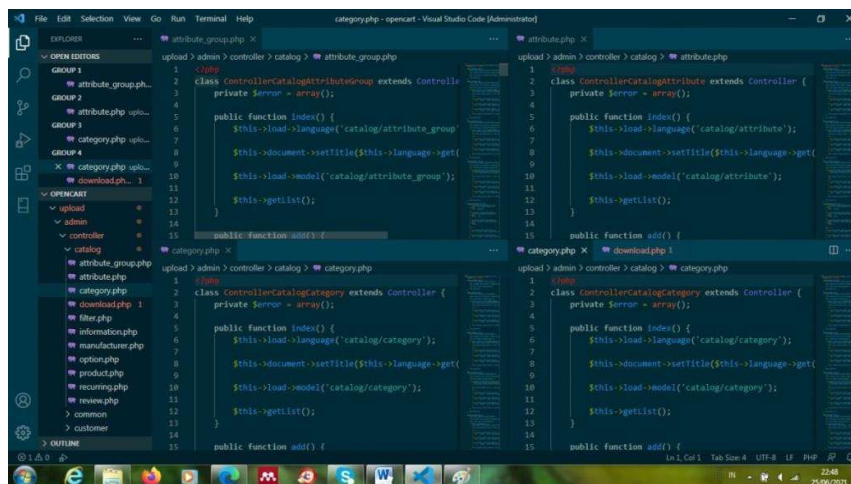
Gambar 2.10 Grid Editor Layout

g. *Color Themes*

Pengguna dapat mengganti warna dalam *interface* Visual Studio Code sesuai keinginan.



Gambar 2.11 Pilihan *Color Theme*



Gambar 2.12 *Color Theme - Solarized Dark*

h. *Cloud Environment*

Pengguna dapat merasakan lingkungan *cloud* seperti membuat *database*, menjalankan perintah *insert*, *update*, dan *delete* melalui Visual Studio Code.

2.2.4. XAMPP

XAMPP adalah perangkat kompatibel dengan berbagai SO dan mengkompilasi berbagai program. XAMPP sebagai *localhost* yang terdiri dari Apache, MySQL, bahasa program PHP, dan bahasa program Perl. XAMPP tersedia dengan Lisensi Publik Umum GNU sebagai *server* yang mudah digunakan untuk menampilkan halaman web aktif. (Riyadli, Arliyana & Saputra, 2020).

Bagian-bagian yang berfungsi sangat penting yaitu *HTDocs*, *PHPMysqlAdmin*, dan *Control Panel*.

a. *HTDocs*

Folder yang terdapat pada XAMPP memiliki fungsi untuk menyimpan semua *file* atau halaman web yang akan ditampilkan oleh peramban.

b. *PHPMysqlAdmin*

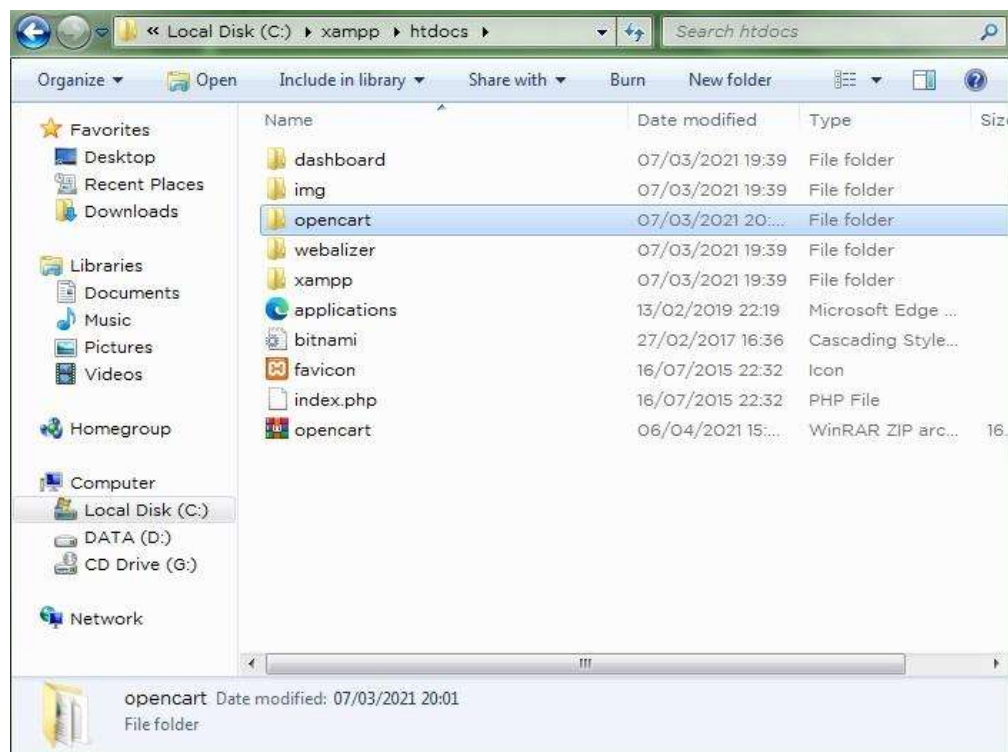
Software yang dapat digunakan untuk memproses semua *database* yang sedang dikembangkan.

c. *Control Panel*

Jika ada *Cpanel* di dunia host dan domain, di XAMPP juga memiliki *Control Panel*. Fungsinya sama yaitu mengelola halaman *web*, *database*, FTP, modul, dan sebagainya.

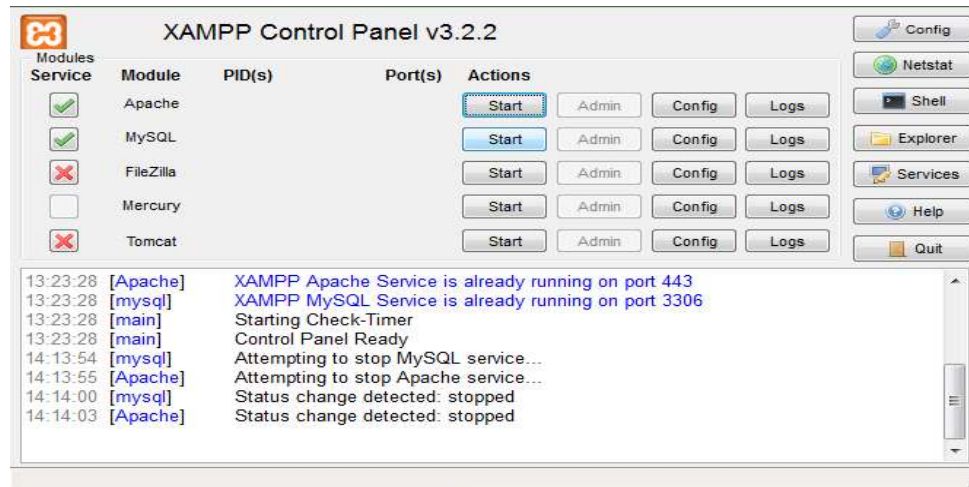
Berikut bagaimana mengakses *PHPMyAdmin* melalui *MySQL XAMPP*:

- a. Buat folder baru di folder *htdocs* yang berada di dalam instalasi XAMPP. Contoh nama foldernya yaitu *opencart*.



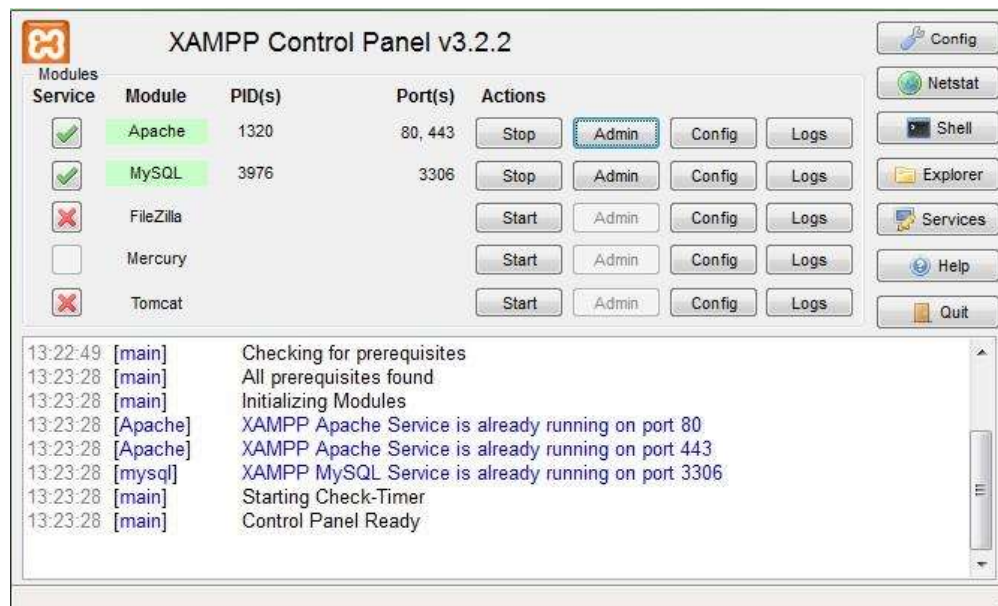
Gambar 2.13 Tampilan *HTDocs*

- b. Jalankan XAMPP kemudian tekan *start* pada modul Apache dan MySQL.



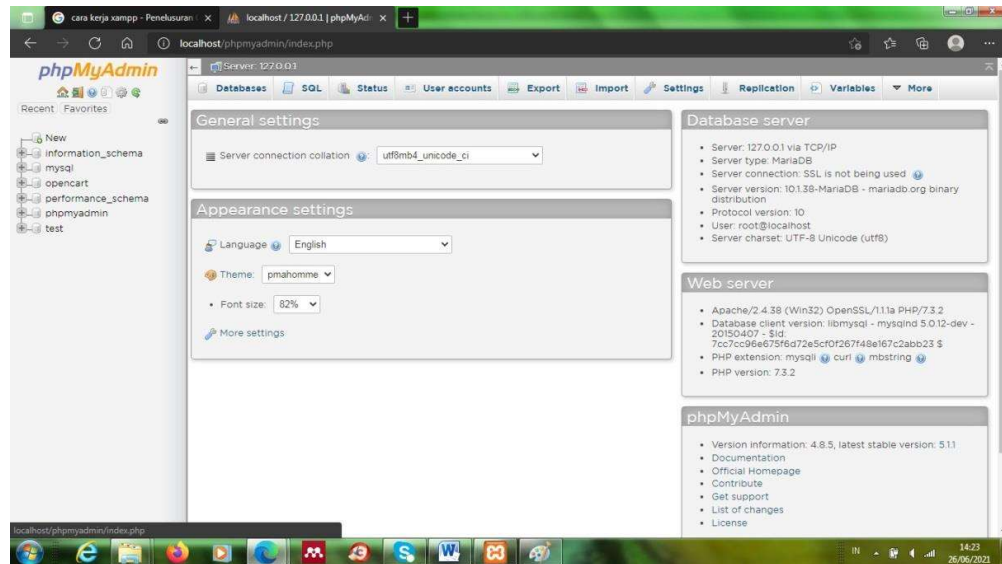
Gambar 2.14 Control Panel XAMPP

c. Apache dan MYSQL yang sudah *start* sudah siap digunakan.



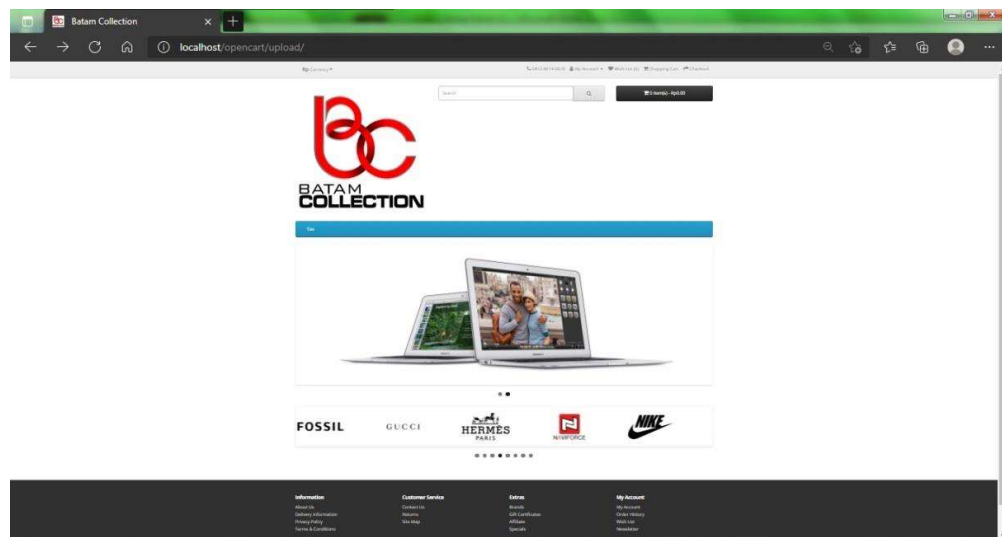
Gambar 2.15 Tampilan Control Panel setelah saat dijalankan

d. Klik Admin pada modul MySQL, maka peramban akan membuka halaman *PHPMyAdmin* seperti dibawah ini.



Gambar 2.16 Tampilan *database PHPMyAdmin*

- e. Untuk pengecekan setelah membuat *database*, buka *tab* baru lalu ketik *localhost/opencart/upload* (jika nama foldernya *opencart*).



Gambar 2.17 Tampilan *localhost*

2.2.5. Sistem Manajemen Konten

Menurut (Syahrial & Dwi, 2017), sistem manajemen konten merupakan *software* yang difungsikan sebagai pengatur dan pengelola situs *web* tanpa harus mengetahui hal-hal teknis terlebih dahulu.

Sistem manajemen konten memiliki dua aplikasi, yaitu manajemen konten dan pengiriman konten. Manajemen konten memungkinkan pengelola konten dapat mengelola konten dari situs *web*. Sedangkan pengiriman konten, situs *web* diperbarui untuk digunakan juga elemen pengiriman konten menyesuaikan informasi untuk memperbarui situs *web* (Rohilla, 2017)

2.2.6. *OpenCart*

OpenCart adalah *platform e-commerce* ringan yang gratis untuk digunakan dan ditingkatkan. *OpenCart* bagus untuk memulai rancang bangun, tetapi mungkin tidak sempurna untuk skala besar. *OpenCart* paling cocok untuk orang-orang dengan beberapa desain web dan pengalaman pengembangan. *OpenCart* memiliki beberapa fitur yang baik seperti kategori tak terbatas, produk, manufaktur, multilingual, *PCI Compliant*, lebih dari 20 (dua puluh) *payment gateway*, pelaporan dan masih banyak lagi (Rohilla, 2017).

OpenCart memiliki kelebihan dalam merancang bangun sebuah sistem, antara lain:

- a. Antarmuka yang ditawarkan oleh *OpenCart* sangat mudah dan sederhana. Jadi lebih mudah untuk mengatur dan bekerja dengannya.
- b. Memiliki antarmuka admin yang dirancang dengan baik.

- c. *OpenCart* hadir dengan beberapa dokumentasi yang sangat bagus dan sederhana, yang membantu pengguna melalui semua pengaturan awal dan fungsionalitas lainnya.
- d. Biaya mendirikan toko dengan *OpenCart* cukup terjangkau bahkan untuk bisnis kecil. Ada sejumlah *add-on/plugin* gratis yang tersedia untuk *OpenCart* yang bisa mengatur situs *web* dengan mudah.
- e. Operasi *back-end* mudah digunakan.
- f. CSS dapat diubah dari dalam panel admin.

Dari beberapa kelebihan dari *OpenCart*, masih ada beberapa kekurangan dimiliki oleh *OpenCart*, antara lain:

- a. Tidak terlalu cocok untuk bisnis skala besar.
- b. Tidak memiliki sejumlah fitur yang beragam seperti Magento.
- c. Karena mudah dipelajari, modul berkualitas rendah dan rentan tersedia di Internet.
- d. Manajemen *cache* tidak tersedia di luar ruang lingkup sistem.
- e. Beberapa pengguna melaporkan kesulitan dalam penginstalan beberapa tema.

2.3. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti Dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1.	(Murni & Diniati, 2020) Jurnal Industri Kreatif, vol. 7, No. 2, e-ISSN: 2579-9142, p-ISSN: 2356-0843	Perancangan dan Implementasi Sistem Website E-Commerce dalam Bisnis Bakery Upaya Meningkatkan Penjualan dan Pemasaran Menggunakan Metode Waterfall pada Pabrik Prima Sari Bakery	Waterfall	Hasil dari <i>website e-commerce</i> (Prima Sari Bakery) yang dirancang untuk manajer dan eksekutif adalah laporan penjualan dan laporan pelanggan yang lebih jelas, sehingga memudahkan penjualan dan pengembangan di Prima Sari Bakery. Pengguna umum dapat melihat tampilan <i>website</i> dan data yang dimiliki Prima Sari Bakery. Pengguna bisa mendaftar dan mengisi semua detail informasi di <i>website</i> , kemudian pilih produk, verifikasi pembelian dan pilih metode pembayaran di <i>website</i> .
2.	(Adrian & Pramono, 2017) Jurnal Tekno Kompak, Vol. 11, No. 2, ISSN: 1412-9663	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Distro Black Outlet Berbasis Web	Prototipe	Analisis sistem informasi toko Distro Black Outlet meliputi pengamatan dan pendataan, serta menanyakan permasalahan yang dihadapi toko tanpa sistem merchandising berbasis <i>website</i> .

No	Peneliti Dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
3.	(Lesmana, Widiawan, & Hartadi 2018) Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia, Vol. 1 No. 1, e-ISSN: 2621-0398, p-ISSN: 2620-7710	Pengembangan Pemasaran Online Kerajinan Anyaman Bambu Antirogo Jember Melalui Media Internet	Waterfall	Kampungbambu.com adalah website e-commerce pemasaran daring untuk industri kerajinan bambu yang didirikan oleh Jaya Makmoor Des Antirogo Jember. Dari Agustus hingga Oktober 2017, penjualan produk daring meningkat dari 3 juta menjadi 16 juta. Strategi periklanan SEO, SEM dan SOM telah meningkatkan jumlah klien kampungbambu.com dari dua pada Agustus 2017 menjadi sepuluh pada Oktober 2017.
4.	(Cristianto, 2018) Jurnal Sistem Informasi Manajemen, Vol. 6 No. 1, e-ISSN: 2541-576X, p-ISSN: 2338-1523	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada HI Gadget Store	Pengujian <i>Blackbox</i>	Menggunakan metode pengujian Blackbox untuk mengamati hasil dari data uji fungsionalitas software tanpa perlu mengetahui proses secara rinci. Hasilnya, pemasaran bisa dilakukan secara digital dan transaksi jarak jauh menjadi mudah.

No	Peneliti Dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
5.	(Lee et al., 2020) International Journal of Artificial Intelligence Evolution, Vol. 1 No. 1, ISSN: 2717- 5944	Design an Online Shopping Store Based on Opencart Zne-Jung	Deskriptif	Pada tren Internet saat ini, perkembangan perdagangan elektronik secara bertahap komprehensif dan stabil. Di bawah permintaan pasar seperti itu, beberapa jenis toko belanja daring secara bertahap meningkat. Sangat penting untuk membangun dan membangun toko daring dengan sukses.
6	(Syahrial & Dwi, 2017) Jurnal Aplikasi Bisnis, Vol. 3 No. 2, e- ISSN: 2407-5523, p-ISSN: 2407-3741	Aplikasi Content Management System (CMS) Opencart sebagai media Penjualan pada Home Industry Tiga Saudara Plastik Malang	Deskriptif	Penelitian ini menggunakan teori eQual untuk mengukur efektifitas kualitas desain website toko daring dengan menyebarkan kuesioner kepada dua ahli komputer, dua ahli pemasaran, pemilik dan calon konsumen. Hasil analisis data website toko daring Tiga Saudara Plastik Malang menunjukkan bahwa hasil website Tiga Saudara Plastik Malang layak digunakan untuk sarana transaksi daring.

No	Peneliti Dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
7	(Holik et al., 2019), Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 4 No. 2, e-ISSN: 2503-1112, p-ISSN : 2503-1031	PKM UD Mitra Jamur Dalam Upaya Peningkatan Penjualan Produk Jamur Tiram Menggunakan E-Commerce	Waterfall	Kegiatan desain dan manufaktur serta kegiatan sosial e-commerce yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk jamur UD Mitra berjalan dengan baik. Semua pihak siap menggunakan produk e-commerce yang dihasilkan, kemudian melakukan pemantauan dan perbaikan terkait peningkatan kapasitas website.
8	(Hussaina & Parimala, 2018), International Jurnal of Pure and Applied Mathematics, Vol. 118 No. 6, e-ISSN: 1311-8080, p-ISSN: 1314-3395	Usability of Academic Websites	Waterfall	Model yang diusulkan diimplementasikan untuk berbagai situs web Akademik Distrik Tiruchirappalli dari Agustus 2017 hingga Oktober 2017. 5 menunjukkan snapshot peringkat berbagai situs web. 6 menunjukkan hasil perbandingan peringkat global dan peringkat negara. 7 menggambarkan jumlah kunjungan halaman dan rasio pentalan. 3 menunjukkan jumlah total kunjungan.

No	Peneliti Dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
9	(Azdy & Darnis, 2019), Journal of Physics, Vol 1167 No. 1, ISSN: 1742-6596	The Small and Medium Enterprise (SME) Promotion Website of Pedado Village	Spiral	Hasil pengujian akhir menunjukkan komponen-komponen yang terdapat pada website sudah sesuai dengan fungsinya. Tahap selanjutnya yaitu analisis dan evaluasi risiko untuk mendapatkan umpan balik konsumen belum dilakukan dalam penelitian ini.
10	(J. Setiawan, 2018), Jurnal Sistem Informasi Manajemen	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada “GIKITA” Online Shop	Waterfall	Dengan membangun sistem informasi penjualan bagasi berbasis jaringan di Gikita Online Shop, membantu admin menghindari entri data produk secara manual dan meminimalkan terjadinya kesalahan data penggunaan website. Opencart memudahkan pengelola Gikita Online Shop untuk memperkenalkan tas ke pembeli daring.

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu