BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat, baik dalam bidang bisnis maupun pendidikan. Kemudahan teknologi informasi telah menyebabkan berbagai hubungan internasional yang tidak terbatas, ekonomi, dan budaya berubah dengan cepat. Teknologi informasi saat ini telah menjadi pedang bermata dua. Sebab, selain memberikan kontribusi terhadap kemakmuran, kemajuan, dan pertumbuhan peradaban, teknologi informasi juga membawa banyak manfaat bagi umat manusia, memperluas koneksi global tanpa batas, dan akibatnya membawa perubahan yang sangat cepat dalam masyarakat, ekonomi, dan budaya. Berkembangnya teknologi informasi membuat masyarakat selalu memilih cara yang cepat untuk memudahkan kegiatan dalam memenuhi kebutuhannya, atas dasar itu banyak perusahaan yang ikut berpartisipasi dalam persaingan dunia usaha, baik usaha dagang maupun usaha jasa (Gani, 2020).

Memanfaatkan IT untuk penjualan menawarkan banyak keuntungan dibandingkan penjualan manual. Pemasaran penjualan berarti produk yang ditawarkan dapat dilihat dan diakses secara online. Ini membantu pelanggan, terutama mereka yang kurang memiliki waktu luang, mendapatkan lebih banyak kemudahan. Untuk bertahan dalam persaingan yang semakin ketat, setiap perusahaan penjualan terus berusaha memberikan layanan terbaik. Oleh karena itu, penting bagi semua perusahaan untuk memperhatikan pengelolaan sistem bisnisnya. Untuk itu, pemanfaatan sistem informasi secara maksimal di seluruh departemen sistem bisnis, menghasilkan informasi yang akurat, dan menyusun strategi untuk bersaing dalam persaingan yang semakin ketat dapat menjadi pertimbangan. Khadafi & Handaga (2023). Toko Sentosa Cosmetic adalah suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan kosmetik yang berlokasi di Jalan Kelapa, No. 42, Lagaligo, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Transaksi dan jual beli dan sistem pemasran yang terdapat pada Toko Sentosa Cosmetic masih dilakukan dengan cara pembeli mengunjungi toko, selanjutnya terjadi interaksi

antara pelayan dan pembeli, Selanjutnya pembeli mencari produk dan mengecek harganya sebelum memilih barang yang ingin dibeli dan melakukan transaksi dengan penjual. Selain itu, karena penjual tidak memiliki sistem pemasaran yang memanfaatkan media internet, maka cakupan promosi yang digunakan oleh Toko Sentosa Cosemetic tidak begitu luas. Pelanggan juga masih minim informasi mengenai kosmetik yang akan dibeli dikarenakan informasi mengenai kosmetik hanya ada di kemasannya itu sendiri namun terkadang ada beberapa produk cosmetic yang hanya memberikan informasi singkat mengenai produknya pada kemasan, hal ini terlebih penjaga Toko Sentosa *Cosmetic* tidak mungkin menghafal seluruh kelebihan dan kekurangan terhadap produk yang ada di tokonya. Penjualan produk kosmetik pada Sentosa *Cosmetic Store* belum menunjukkan peningkatan yang konsisten. Misalnya, penjualan cenderung meningkat pada hari-hari tertentu seperti menjelang hari raya. Pemahaman tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk menyederhanakan dan menyelesaikan proses pemberian solusi yang membantu dalam pemasaran dan penjualan, dengan merancang sebuah "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sentosa Cosmetic".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: " Bagaimana Hasil Rancangan dan Penbangunan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sentosa Cosmetic ?"

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari rancangan dan pembangunan Sistem Informasi pada Toko Sentosa Cosmetic.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi Penulis

   Perancangan dan pembangunan sistem informasi penjualan toko Cosmetikc Sentosa membantu peneliti menambah pengetahuan dan memperdalam wawasan serta pemahamannya dalam memecahkan masalah.

2. Manfaat Bagi Program Studi

   Sebagai bahan acuan atau sebagai bahan referensi tentang permasalahan dalam pemanfaatan teknologi rancang bangun bagi penelitian berikutnya.

3. Manfaat Bagi Pihak Toko

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan toko dan pemasaran produk menjadi lebih luas.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian merujuk pada ruang lingkup atau upaya yang membatasi permasalahan yang diteliti. Batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Toko Sentosa Cosmetic
2. Pengguna aplikasi ini adalah Admin dan pelanggan Toko Sentosa Cosmetic.
3. Penelitian ini hanya merancang dan membuat Sistem informasi penjualan pada Toko Sentosa Cosmetic.
4. Metode yang digunakan dalam proses penelitian ini menggunakan pendekatan atau model *waterfall,* sedangkan untuk desain *interface* menggunakan aplikasi *coreldraw* untuk memberi gambaran awal mengenai android.
5. Untuk pembuatan aplikasi android menggunakan bahasa pemrograman seperti *PHP, XAMMP, MySQL, UML, JAVA SCRIPT*.
6. Teknik pengujian sistem yang digunakan adalah metode *black box testing.*

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Penulis memanfaatkan penelitian teoritis sebagai landasan penelitian ilmiah. Penelitian teoritis ini didasarkan pada teori-teori yang sudah ada dan disusun secara sistematis melalui buku, internet, majalah, jurnal online, dan lain-lain, yang berkaitan dengan variabel subjek penelitian. Penelitian teoritis ini menjadi landasan yang kuat untuk melakukan penelitian.

1. Rancang Bangun

Perancangan melibatkan penerjemahan hasil analisis suatu sistem ke dalam bahasa pemrograman dan merinci serangkaian langkah yang menggambarkan bagaimana komponen sistem akan diimplementasikan (Wangi, 2019).

Rancang Bangun adalah istilah umum yang mengacu pada penciptaan atau perencanaan suatu benda dari awal pembuatan hingga akhir pembuatan. (Fajriyah, dkk 2018). Menurut Bambang (dalam Yuntari, 2017), Merancang dan membangun adalah proses menciptakan sistem untuk menciptakan sistem baru atau mengganti atau memperbaiki seluruh atau sebagian sistem yang sudah ada.

Rancang Bangun adalah istilah yang mengacu pada pembuatan dan perencanaan suatu benda dari awal pembuatan hingga akhir. Prosesnya melibatkan konversi analisis sistem menjadi program dan merinci bagaimana komponen akan diimplementasikan melalui serangkaian langkah (Fajriyah, dkk 2017).

Berdasarkan pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa perancangan adalah serangkaian prosedur yang hasil analisisnya diuraikan dalam bahasa pemrograman untuk membuat suatu sistem baru yang akan diimplementasikan.

2. Konsep Dasar Sistem Informasi

a. Sistem

Istilah "sistem" berasal dari kata "*systēma*" dalam bahasa Latin dan "sustēma" dalam bahasa Yunani, yang sering digunakan untuk menggambarkan interaksi dalam suatu entitas . Istilah "sistem" sering digunakan untuk berbagai bidang, jadi artinya akan berbeda-beda tergantung pada bidang apa yang dibahas.

Namun, kata "sistem" biasanya mengacu pada sekelompok benda yang saling berhubungan.

Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software, hardware* dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling terkait satu sama lain. Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai elemen yang digabungkan dimana masing-masing elemenya senantiasa mempunyai hubungan dan saling mempengaruhi satu sama dengan yang lain sehingga merupakan suatu kesatuan yang utuh sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Yakub (dalam Putra, dkk. 2019) Sistem adalah jaringan langkah-langkah yang saling berhubungan yang dikumpulkan bersama untuk melaksanakan aktivitas atau mencapai tujuan tertentu.

Menurut Rahmawati dan Bachtiar (2018) Sistem adalah sekumpulan elemen atau prosedur yang terstruktur dan terintegrasi dengan tujuan bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Ladjamudin (dalam Rahmawati dan Bachtiar, 2018) Sistem adalah suatu sistem yang mempunyai ciri atau kualitas tertentu, meliputi komponen, batasan, proses, dan tujuan atau sasaran dari sistem tersebut.

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa suatu sistem tersusun dari berbagai unsur atau faktor yang diyakini saling berkaitan atau saling berhubungan, dan saling berinteraksi sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

b. Informasi

Menurut Jumardi, dkk (2018) informasi merupakan Informasi atau pengetahuan yang telah diorganisasikan atau diolah dengan cara tertentu agar bermakna bagi penerimanya. Menuru Fitriatun dan Aprilyani Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerimanya, dan mempunyai nilai aktual atau nyata dalam proses pengambilan keputusan saat ini atau di masa depan.

Menurut Kristanto (dalam Wanti, 2019), Informasi mengacu pada kumpulan data yang telah diolah menjadi format yang lebih berguna dan bermakna bagi penerimanya. Sedangkan menurut Pangaribuan & Subakti (2019) Pengertian informasi adalah data yang diolah untuk melayani maksud dan tujuan semua

individu yang memerlukannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang ditangani, diolah, atau dikelola untuk tujuan tertentu.

c. Sistem informasi

Menurut Wibawa (dalam Wanti, 2019), Sistem informasi adalah suatu keadaan di mana orang dapat mengkomunikasikan ide dan pemikirannya, dan pada saat yang sama, dapat mengujinya secara terbuka, jujur, dan bebas. Menurut Pangaribuan & Subakti (2019) Sistem informasi merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan umum yang menghasilkan informasi yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.

Menurut Dengen (dalam putra, dkk. 2019), Sistem informasi adalah kumpulan atau pengaturan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan staf implementasi, dengan staf implementasi tersebut beroperasi dalam serangkaian proses untuk menciptakan produk yang saling mendukung.

Menurut Hermawan dan Siddik (2020) Sistem informasi adalah sistem yang dirancang untuk menciptakan informasi. Pemahaman sistem informasi diawali dengan memahami konsep sistem terlebih dahulu. Menurut Nurmalasari dan Arissusandi (2019), Sistem informasi merupakan sistem penting dalam suatu organisasi yang mendukung kebutuhan manajemen transaksi sehari-hari dan operasional bisnis.

Oleh karena itu, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai kombinasi inovasi dan aktivitas manusia, yang memanfaatkan kemajuan ini untuk mendukung operasi dan manajemen.

3. Penjualan

Penjualan melibatkan pengembangan rencana strategi yang komprehensif untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pembeli untuk memperoleh penjualan yang menguntungkan (Noviandhiny, 2018). Pendapatan adalah pendapatan yang diperoleh penjual dari penjualan produknya sendiri dengan harga diskon, dikurangi pengembalian atau pengembalian uang dari pembeli.

Aktivitas penjualan terdiri dari transaksi dimana barang atau jasa dijual secara tunai atau kredit. Dalam transaksi tunai yang dimaksud dengan penyerahan barang atau jasa kepada pembeli pada saat uang sudah diterima darinya.

Sedangkan transaksi penjualan kredit melibatkan transfer uang berdasarkan kontrak untuk membayar barang di kemudian hari. (Purwanto, 2018). Menurut Mulyadi dalam (Musa, 2016), Aktivitas penjualan digambarkan sebagai transaksi yang melibatkan penjualan barang atau jasa dengan harga atau uang tunai.

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa penjualan melibatkan transaksi baik jasa atau barang dan pembayaran berikutnya.

4. Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis *Linux* yang pertama kali dikembangkan oleh *Android Inc*, yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Untuk membantu mengembangkan Android, *Open Handset Alliance* (OHA) dibentuk pada tahun 2007, terdiri dari beberapa perusahaan seperti *Texas Instruments , Broadcom Corporation, Google, HTC, Intel, LG, Marvell Technology Group, Motorola, Nvidia, Qualcomm, Samsung Electronics, dan Sony.*

Kemudian pada tanggal 9 Desember 2008, diumumkan bahwa 14 orang anggota baru akan bergabung dengan *proyek Android*, termasuk *PacketVideo, ARM Holdings, Atheros Communications, Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson,dan Vodafone Group Plc* (Hermawan S, Megawaty, D., 2020).

Android merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (PDA). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Android saat ini telah menjadi sistem operasi mobile terpopuler di dunia. Perkembangan Android tidak lepas dari peran sang raksasa Google. Android pada mulanya di dirikanoleh Andy Rubin, Rich Minner, Nick Sears dan Chris White pada tahun 2003. (Dewi, 2018).

Android merupakan sistem operasi yang dikeluarkan oleh Google khususnya untuk *smartphone* dan tablet. Android juga mempunyai store dimana terdapat 1 miliar pengguna aktif. Berbicara tentang pemrograman tentunya tidak lepas dari *Integrated Development Environment* (IDE) yang bisa dipakai oleh para *Developere* (Imaduddin & Permana, 2017).

5. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Supono & Putratama (2018), mengemukakan bahwa "*PHP* (PHP: *hypertext preprocessor*) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke *HTML*".

Menurut Anhar (dalam putra, dkk, 2019), mengatahkan bahwa *PHP* adalah *Script* yang digunakan dalam pembuatan halaman *website* dinamis yang artinya bisa diperbaharui secara berkala. Dalam hal ini *website* dinamis dibuat saat *client* meminta, mekanisme seperti ini membuat *website* menampilkan informasi dapat diterima client selalu terbaru dan tepat waktu. Semua script *PHP* diproses didalam *server* dimana *script* tersebut dijalankan. Menurut Putra, dkk. (2019). *PHP* adalah suatu bagian terpenting dalam pembuatan *website* dinamis. Hal ini karena dalam *PHP* terhadap *script* yang berisi kode-kode untuk membuat *web*.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa script yang bermanfaat untuk pengembangan *web* yang dipasang pada *HTML*.

6. *XAMPP*

Menurut Wicaksono (dalam Akbar & Latifah, 2019), *XAMPP* digambarkan sebagai perangkat lunak yang memungkinkan Anda menjalankan situs web dan menggunakan pemrosesan data *MySQL* di komputer lokal Anda. Menurut Bunafit (dalam Putera & Ibrahim, 2018), *XAMPP* adalah paket *PHP* sumber terbuka yang dikembangkan oleh komunitas sumber terbuka. Menurut Bertha (dalam Suhimarita & Susianto *XAMPP* adalah server web *PHP* dan *database MySQL* paling populer di kalangan insinyur web yang menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai database mereka. Kesimpulannya, *XAMPP* adalah program komputer server web Apache yang mudah digunakan yang memungkinkan Anda menjalankan situs web berbasis *PHP* secara gratis.

7. **MYSQL**

Menurut Fransiskus (dalam Akbar & Latifah, 2019), *MySQL* adalah sistem manajemen basis data yang umum digunakan dengan *PHP*. *PHP* juga mendukung *Microsoft Access*, *Oracle Database*, dan sistem manajemen database lainnya. *SQL (Structured Query Language)* adalah bahasa terstruktur yang khusus digunakan

untuk pemrosesan basis data.

Menurut Sunarfrihantono (dalam Putera & Ibrahim, 2018), *MySQL* adalah database multi-pengguna yang menggunakan *Structured Query Language* (SQL). Dalam operasi *client*-server dengan *MySQL*, terdapat daemon server *MySQL* di sisi server dan berbagai program dan perpustakaan yang berjalan di sisi klien. *MySQL* mampu menangani data dalam jumlah yang sangat besar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *MySQL (My Structured Query Language)* merupakan *database open source* yang digunakan untuk membuat sistem berbasis *web* yang mudah digunakan.

8. ***Unified Modeling Language* (UML)**

Unified Modeling Language (UML) Pemodelan visual digunakan untuk mengkarakterisasi, memvisualisasikan, membuat, dan mendokumentasikan rencana sistem pengkodean. Melalui pemodelan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai sistem yang akan dibangun, baik secara prinsip maupun praktiknya. *UML* dapat dihubungkan ke semua model ekstensi, tingkat siklus hidup kerangka kerja, dan berbagai ruang aplikasi. Setiap grafik dalam *UML* memiliki makna konseptual, dokumentasi, dan aturannya sendiri. *UML* mencakup aspek statis, dinamis, ruang lingkup, dan organisasi. Tujuan *UML* adalah untuk membakukan teknik pemodelan berorientasi objek (Akil, 2018).

Hutagalung dan Arif (2018) berpendapat bahwa *UML* adalah bahasa pemodelan universal untuk rekayasa perangkat lunak yang bertujuan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem. Sebaliknya, Ahla menyatakan bahwa *UML* adalah bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk mendokumentasikan, menentukan, dan membangun perangkat lunak.. *UML*, singkatan dari *Unified Modeling Language*, adalah bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem menggunakan diagram dan teks pendukung. (Fitriatun dan Aprilyani, 2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, dapat dipahami bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa yang menggunakan grafik dan gambar untuk membayangkan, mengkarakterisasi, mengkonstruksi, dan mendokumentasikan kemajuan pemrograman berorientasi objek.

a. Diagram *Use Case*

Use case diagram merupakan representasi dari sistem informasi yang akan dikembangkan. Ini menunjukkan bagaimana sistem akan berinteraksi dengan pengguna dan menjelaskan bagaimana sistem akan dimanfaatkan. Simbol-simbol yang dapat digunakan dalam diagram *use case* antara lain:

Tabel 1. Simbol Diagram *Use Case*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Use Case*	Fungsi yang disediakan oleh sistem untuk bertukar pesan antar unit atau aktor.
2		*Actor*	Interaksi individu, proses, atau sistem lain yang dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.
3		*Association*	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi dalam use case, atau use case yang berinteraksi dengan aktor.
4		*Extend*	Bahkan tanpa adanya use case tambahan, use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri, hubungan antara use case tambahan dan use case
5		*Include*	Fitur ini berfungsi sebagai persyaratan untuk mengeksekusi kasus penggunaan.

Sumber: Fauziah (2021)

b. Diagram *Sequence*

Diagram *sequence* adalah representasi yang menjelaskan interaksi antara objek dalam sistem dan objek di sekitar sistem (termasuk pengguna dan tampilan).

Tabel 2. Simbol *Diagram Sequence*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Message*	Spesifikasi komunikasi antar objek yang berisi informasi tentang aktivitas yang terjadi.
2		*Lifeline*	Objek entitas dan antarmuka yang berinteraksi berinteraksi satu sama lain..
3		*Activation*	Melakukan tindakan apa pun dari peserta.

Sumber: Fauziah (2021)

c. Diagram *Activity*

Diagram Actiyity adalah diagram yang mengambarkan alur kerja sistem, proses bisnis, atau menu perangkat lunak.

Tabel 3. Simbol *Diagram Activity*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		*Actifity*	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem biasanya dimulai dengan kata kerja.
2.		*Action*	Keadaan sistem mencerminkan pelaksanaan tindakan
3.		*Intial Node*	Pada keadaan awal aktivitas sistem, terdapat keadaan awal dalam diagram aktivitas.
4.		*Activity Final*	Keadaan akhir dari sistem digambarkan dalam diagram aktivitas, yang menunjukkan kesimpulan dari proses.
5.		*Fork Node*	Beberapa aktivitas digabungkan menjadi satu asosiasi gabungan.

Sumber: Fauziah (2021)

d. Diagram *Class*

Diagram Class dari program aplikasi yang dibuat saling berhubungan. Bagian Pelajaran berfungsi sebagai inti dari hampir semua strategi berorientasi objek untuk menghitung *UML* guna menggambarkan struktur kerangka kerja pada saat penyimpanan.

Tabel 4. Simbol *Diagram Class*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Class Generalization*	Kelas dalam struktur sistem.
2		*Interface*	Konsep antarmuka dalam pemrograman berorientasi objek adalah identik.
3		*Association*	Hubungan khas antar kelas dengan arti umum.
4		*Asosiasi Berarah*	Interkoneksi kelas mengacu pada hubungan antar kelas dimana satu kelas digunakan oleh kelas lain.
5		*Generalisasi*	Hubungan antar kelas dan maknanya Generalisasi – spesialisasi (generalisasi khusus).
6		*Dependency*	Hubungan antar kelas yang menunjukkan saling ketergantungan antar kelas.

Sumber: Fauziah (2021)

9. *Java Script*

Menurut C. Fredick & S. Bernard, menyatakan bahwa *Java Script* merupakan kode-kode program kecil dapat digunakan untuk membuat halaman *web* terlihat lebih dinamis. Dengan menggunakan *Java Script* kita dapat menambahkan beberapa fitur yang dapat membuat tampilan yang lebih menarik serta dapat juga membatasi aksi dari pengguna. Dengan *Java Script* , nagivitasi menu yang lebih canggih serta efek gratis sederhana dapat dilakukan. Sedangkan Yanti, Saputra & R. T Menyatahkan bahwa *Java Script* merupakan bahasa yang digunakan untuk membuar program yang digunakan agar dokumen *HTML* yang ditampilkan pada sebuah *browser* menjadi lebih iteraktif, tidak sekedar indah saja. *Java Script* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman *web*, sehingga dapat menjadi program yang disajikan dengan menggunakan atar muka *web*.

10. *Black Box Testing*

Menurut Setiyani, (2019) Pengujian *black box* adalah metode pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Tujuan utama dari pengujian *black box* adalah untuk menemukan kesalahan terkait dengan fungsi yang tidak valid, struktur data, kinerja, inisialisasi, dan penghentian. Ia menggunakan alat yang disebut tes penerimaan pengguna untuk memeriksa data. Dokumen ini mencakup penjelasan prosedur pengujian fungsional perangkat lunak. Sedangkan menurut Ayuliana (dalam Astuti, 2018) Pengujian *black box* adalah jenis pengujian yang berfokus pada hasil pelaksanaan informasi pengujian dan sekadar mengonfirmasi kemudahan penggunaan produk tanpa mendalami cara kerja internalnya. Sedangkan menurut Prasti dan Kasma menyatakan Pengujian dengan metode *black box* melibatkan pemberian banyak masukan pada aplikasi dan menentukan apakah hasil keluaran sesuai dengan fungsionalitas aplikasi.

Menurut definisi di atas, *black box* testing adalah suatu metode pengujian yang hanya mengevaluasi hasil atau tampilan (*interface*) suatu program tanpa mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam pengkodean.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

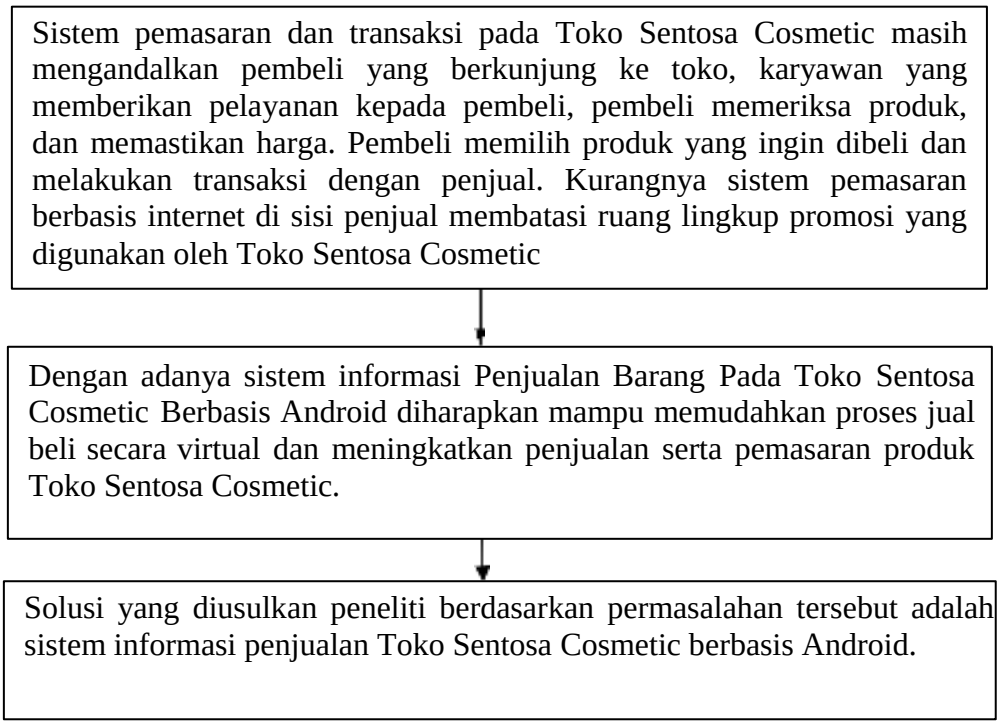
Ada beberapa temuan penelitian terkait yang dapat dijadikan bahan perbandingan:

1. Pratama, Hellyana, & Imaniawan, (2020). Dengan judul yaitu Penerapan aplikasi penjualan oleh-oleh secara konsinyasi berbasis android. Dari hasil penelitian ini telah mengemukakan bahwa Oleh - Oleh Secara Konsinyasi Berbasis Mobile ini, yang mana dimulai dari perancangan program sampai dengan diujicobakan. Aplikasi ini juga dapat menguntungkan bagi penggunanya, diantaranya mempermudahkan proses transaksi antara penjual dengan pembeli, mempercepat proses data pelanggan, mempermudah karyawan dalam pembuatan laporan transaksi yang terjadi, dapat mempercepat waktu saat penginputan, dalam pengolahan data yang dapat dilakukan secara teliti, aman dan terhidar dari hal yang tidak diinginkan sehingga data tersebut dapat kita baca kembali untuk melakukan perbaikan data apabila diperlukan.
2. Malanua, (2019) dengan judul "Aplikasi Penjualan Obat Dan Peralatan Pertanian Berbasis Android" Dari hasil penelitian ini telah mengemukakan bahwa Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan para petani dalam hal memilih obat-obatan yang cocok untuk tanaman mereka. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan para penjual obat untuk mempromosikan barang mereka dan menstabilkan penjualan mereka.
3. Jiwika, Angin, & Putra, (2022), dengan judul "Perancangan Aplikasi Penjualan Sepeda Pada Toko Rodalink Berbasis Android" Dari hasil penelitian ini telah mengemukakan bahwa Aplikasi penjualan sepeda Pada Toko Rodalink berbasis android dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan. Apliaksi Penjualan Sepeda Pada Toko Rodalink berbasis android dapat mempemudahkan bagian penjualan dalam menerima pesanan Sepeda. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem pembayaran transfer dan pembayaran ditempat yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran Sepeda.

2.3 Kerangka Pikir

Toko Sentosa Cosmetik merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan kosmetik yang berlokasikan di Jalan Kelapa, No. 42, Lagaligo, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Sistem pemasaran dan transaksi pada Toko Sentosa Cosmetic masih melibatkan pembeli yang mengunjungi toko, penjual memberikan pelayanan kepada pembeli, pembeli melihat produk,

mengecek harga, dan melakukan pemilihan. Pembeli kemudian melakukan transaksi dengan penjual jika ingin melakukan pembelian. Selain itu, karena penjual tidak memiliki sistem pemasaran yang memanfaatkan media internet, maka jangkauan promosi yang dilakukan Toko Sentosa Cosmetic menjadi terbatas.. Pelanggan juga masih minim informasi mengenai kosmetik yang akan dibeli dikarenakan informasi mengenai kosmetik hanya ada di kemasannya itu sendiri namun terkadang ada beberapa produk kosmetik yang hanya memberikan informasi singkat mengenai produknya pada kemasan, hal ini terlebih penjaga Toko Sentosa Cosmetic tidak mungkin menghafal seluruh kelebihan dan kekurangan terhadap produk yang ada di tokonya. Kinerja penjualan Toko Sentosa Cosmetic belum menunjukkan pertumbuhan yang stabil. Misalnya,



penjualan meningkat pada hari-hari tertentu, seperti menjelang hari raya.

Gambar 1.Kerangka Pikir