

BAB V PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem *website e-commerce* yang terdiri dari dua tahap, yaitu desain dan implementasi, dimana pada tahap implementasi dilakukan pengujian yang ditinjau dari sisi pengembang sistem dan sisi pengguna sistem. Setelah perancangan sistem selesai dibuat, maka akan dihasilkan sebuah prototipe *website e-commerce* sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang.

5.1 Desain

Tahapan desain merupakan tahapan dimana kebutuhan yang telah direkomendasikan pada tahap sebelumnya diubah ke dalam spesifikasi sistem. Dalam tahap desain terdapat dua tahapan, yaitu desain logis (*logical design*) dan desain fisik (*physical design*).

5.1.1 Desain Logis (*Logical Design*)

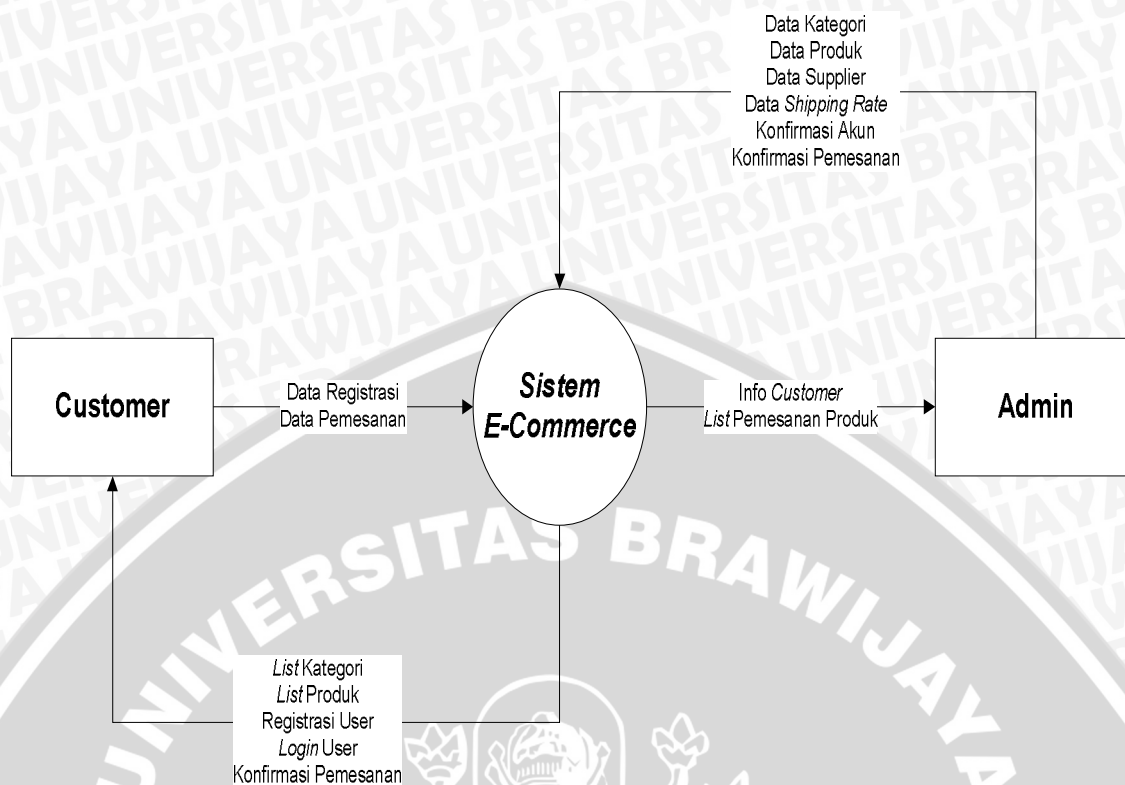
Pada tahap desain logis akan dibuat beberapa dokumen, yaitu pemodelan proses (*process modeling*), pemodelan data (*data modeling*), dan desain antar muka (*user interface design*). Pemodelan proses digambarkan dengan *Data Flow Diagram* (DFD) dan pemodelan data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

5.1.1.1 Pemodelan Proses (*Process Modeling*)

Pada tahap pemodelan proses akan dilakukan pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang menggambarkan bagaimana proses bisnis beroperasi dan aliran data dalam sebuah sistem. Berikut ini adalah DFD dari sistem *website e-commerce*.

1. *Context Diagram*

Context diagram merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem dan merupakan level tertinggi dari DFD. Berikut ini adalah *context diagram* dari *e-commerce* sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang.

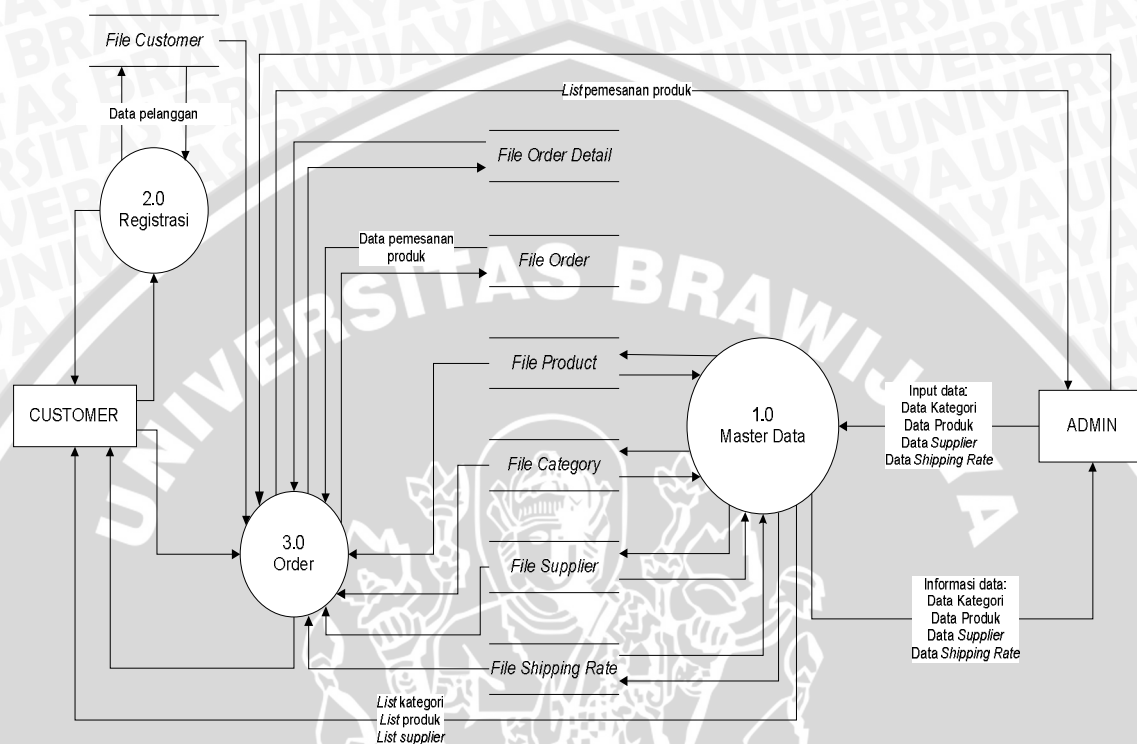


Gambar 5.1 *Context Diagram* Sistem E-Commerce Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang

Dalam *context diagram* di atas dapat dijelaskan bahwa, admin dari *website e-commerce* memberikan masukan berupa data kategori produk, data produk beserta informasi produk, data *supplier*, data *shipping rate*, serta konfirmasi akun dan pesanan produk. Dari hasil masukan admin ke dalam sistem *e-commerce*, *customer* dapat memperoleh informasi berupa *list* kategori produk, *list* produk beserta informasi produk, serta konfirmasi pemesanan. Dari sistem *e-commerce*, *customer* dapat melakukan registrasi *user* terlebih dahulu untuk mendapatkan akun sebagai *user*. Registrasi dan pemesanan produk yang dilakukan oleh *customer* masuk ke dalam sistem *e-commerce* yang kemudian diterima oleh admin berupa info tentang *customer* dan *list* pemesanan produk. Dari *list* pemesanan produk yang telah diterima, admin melakukan konfirmasi pemesanan yang kemudian diterima oleh *customer* berupa data pemesanan.

2. DFD Level 0

DFD Level 0 merupakan diagram yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari sistem. Berikut ini adalah DFD Level 0 dari sistem *e-commerce* sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang.



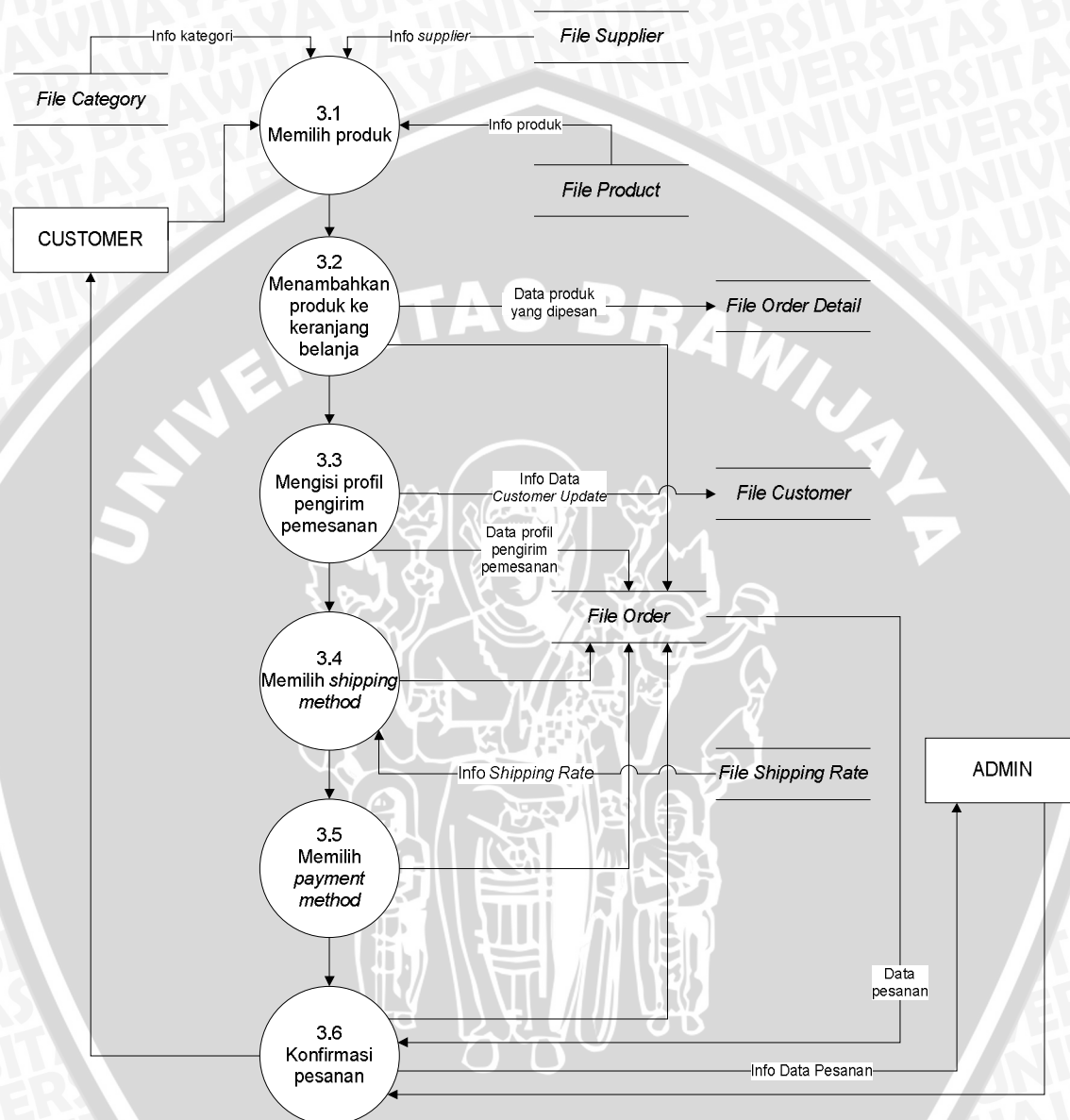
Gambar 5.2 DFD Level 0 Sistem *E-Commerce* Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa proses bisnis dalam sistem *e-commerce* ini terdapat tiga proses, yaitu master data, registrasi, dan order. Pada proses master data, admin melakukan *input* data kategori, data produk, data *supplier*, dan data *shipping rate*. Pada proses registrasi, *customer* melakukan registrasi ke dalam sistem untuk mendapatkan akun. Pada proses order, *customer* melakukan order produk yang diinginkan.

Untuk DFD Level 1 akan menggambarkan sistem order dalam *e-commerce* ini, yaitu bagaimana alur sistem order atau pemesanan yang terjadi di dalam sistem *e-commerce*. Penggambaran DFD Level 1 akan dijelaskan pada nomor selanjutnya.

3. DFD Level 1 Order

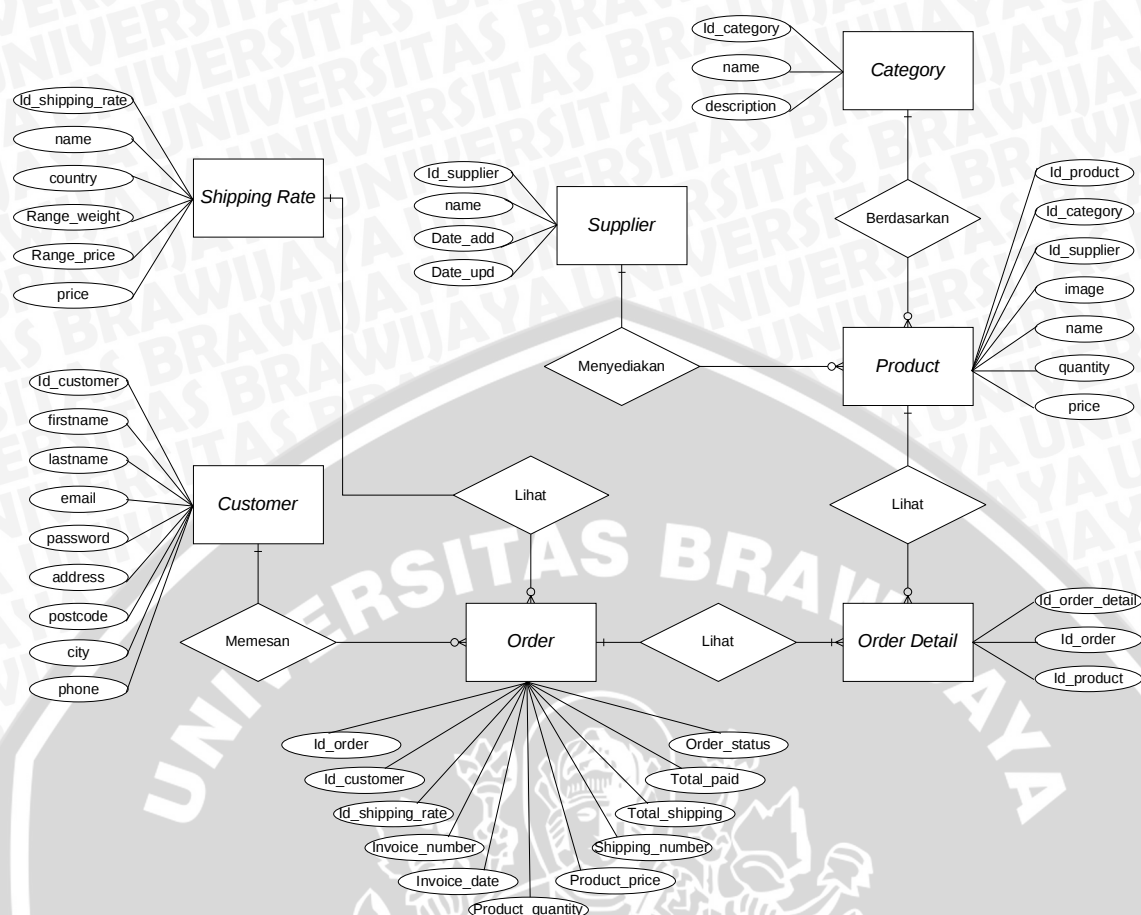
DFD Level 1 merupakan diagram yang menunjukkan proses detail dari pemesanan produk pada sistem *e-commerce*. Berikut ini adalah DFD Level 1 *order* dari sistem *e-commerce* sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang.



Gambar 5.3 DFD Level 1 Order Sistem E-Commerce Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang

5.1.1.2 Pemodelan Data (Data Modelling)

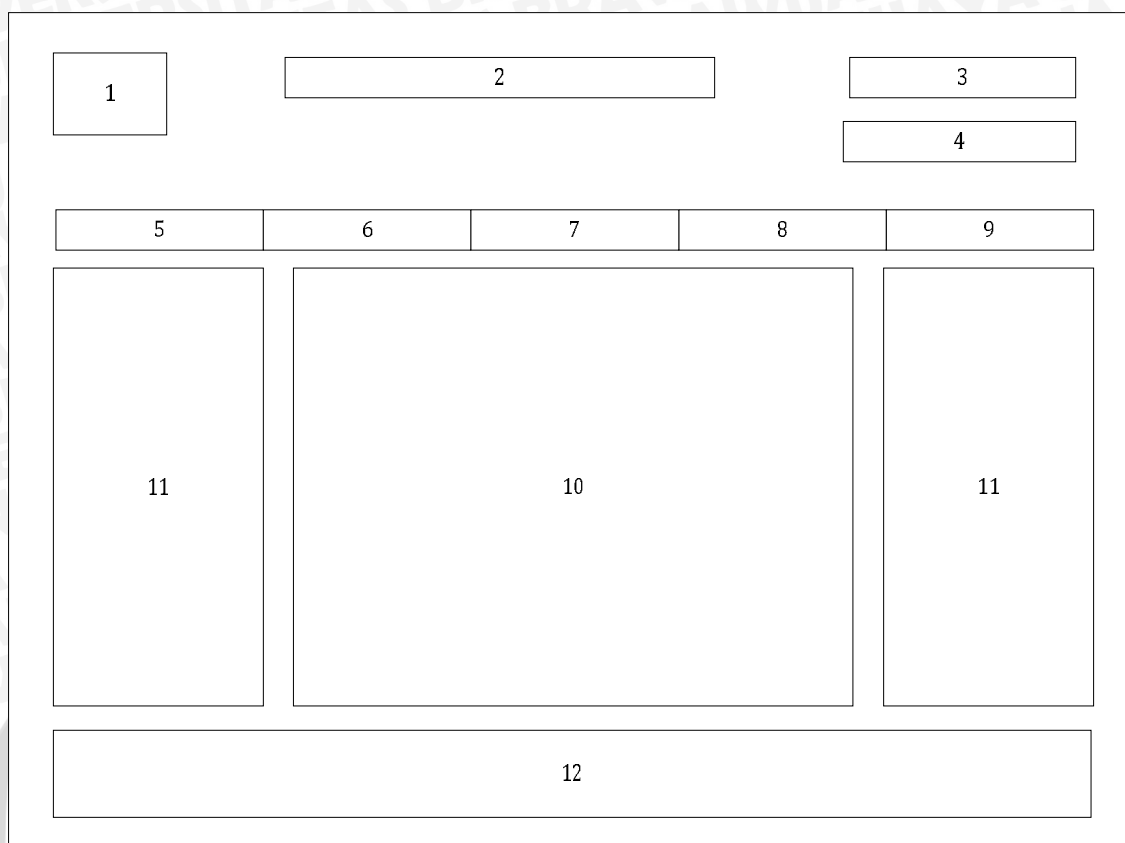
Pemodelan data merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan data yang dipakai dan dikembangkan dalam suatu sistem. Pada pemodelan data akan dibuat sebuah *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan hubungan antar entitas. Berikut ini adalah gambar dari ERD sistem *e-commerce*:



Gambar 5.4 ERD Sistem E-Commerce Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang

5.1.1.3 Desain Antar Muka (User Interface Design)

Desain antar muka merupakan pembuatan tampilan *website e-commerce* yang nantinya akan digunakan oleh *customer* sebagai *user*. Dalam membuat *user interface* harus diatur dengan baik agar *user* tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *website e-commerce* Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang. Pada desain *user interface website e-commerce* ini menggunakan *template* sesuai dengan yang telah disediakan oleh CMS *Prestashop*. Adapun isi dari *website* yang berupa gambar dan deskripsi produk diletakkan pada elemen *content* yang ditunjukkan pada nomor sepuluh pada Gambar 5.5. Selain isi, pada desain *user interface* juga ditambahkan deskripsi perusahaan dan menu-menu lainnya untuk mendukung isi dari *website e-commerce* dengan tujuan untuk memudahkan *customer* dalam menggunakan *website* tersebut. Berikut ini adalah desain *user interface* dari *website e-commerce* sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang.



Gambar 5.5 Desain antar muka *website e-commerce*

Keterangan:

1. Logo

Desain logo yang akan dibuat adalah logo dengan kombinasi gambar dan tulisan. Gambar yang digunakan adalah gambar produk perhiasan perak dan tulisan yang digunakan adalah nama dari sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang.

2. Search

Search merupakan fasilitas pada *website* yang digunakan untuk mencari data-data dengan cara memasukkan kata kunci yang akan dicari.

3. Shopping Cart

Shopping cart merupakan fasilitas pada *website* berupa keranjang belanja maya yang dapat digunakan oleh pembeli untuk memilih beberapa item produk dalam sebuah toko *online* dan kemudian memasukkannya ke dalam keranjang tersebut.

4. Login

Pembeli yang akan melakukan transaksi pembelian produk harus melakukan *login* terlebih dahulu.

5. Home

Home berisi tentang tampilan awal dari *website*.

6. Tentang Kami

Tentang kami berisi tentang sejarah dari sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang

7. Cara Berbelanja

Cara berbelanja berisi tentang bagaimana cara berbelanja produk perhiasan perak tersebut.

8. FAQ

FAQ berisi tentang tata cara pemesanan dan pembayaran yang dilakukan di dalam *website e-commerce*.

9. Privacy Policy

Privacu policy berisi tentang kebijakan privasi pelanggan.

10. Content

Pada *content* menampilkan gambar produk perhiasan perak. Berikut ini adalah keterangan tentang *content*:

- Gambar produk yang ditampilkan berjumlah delapan gambar.
- Ukuran *thumbnail* gambar produk adalah 124 px * 124 px.
- Jarak antar *thumbnail* adalah 20 mm.
- Tipe huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran huruf 10.

11. Sidebar

Sidebar merupakan elemen pendukung dari *content*. Desain *sidebar* pada *website* ini berada pada sebelah kiri dan kanan *content*. Isi *sidebar* terdiri dari beberapa menu tambahan seperti menu kategori, produk yang pernah dilihat, pemasok, informasi, produk terlaris, toko kami, dan hubungi kami.

12. Footer

Pada *footer* berisi tentang menu informasi, RSS *feeds*, dan *contact us*.

5.1.2 Desain Fisik (*Physical Design*)

Desain fisik merupakan bentuk aktualisasi dari desain logis. Pada tahap inilah aktifitas *coding* dilakukan. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *database* dan pembuatan *user interface* dengan menggunakan *Prestashop*.

5.1.2.1 Pembuatan Database

Berdasarkan ERD yang telah dibuat sebelumnya, maka selanjutnya adalah membuat rancangan tabel. Berikut ini adalah rancangan tabel *database website e-commerce* sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang:

Tabel 5.1 Entitas *Customer*

Field	Type	Size	Key
id_customer	Int	10	PK
Firstname	Varchar	32	
Lastname	Varchar	32	
Email	Varchar	128	
Password	Varchar	32	
Address	Varchar	128	
Postcode	Varchar	12	
City	Varchar	64	
Phone	Varchar	16	

Tabel 5.2 Entitas *Product*

Field	Type	Size	Key
id_product	Int	10	PK
id_category	Int	10	FK
id_supplier	Int	10	FK
Image	Varchar	255	
Name	Varchar	32	
Quantity	Int	10	
Price	Decimal	20,6	

Tabel 5.3 Entitas *Category*

Field	Type	Size	Key
id_category	Int	10	PK
Name	Varchar	32	
Description	Varchar	128	

Tabel 5.4 Entitas *Supplier*

Field	Type	Size	Key
id_supplier	Int	10	PK
Name	Varchar	32	
date_add	Datetime	10	
date_upd	Datetime	20,6	

Tabel 5.5 Entitas *Order*

Field	Type	Size	Key
id_order	Int	10	PK
id_customer	Int	10	FK
id_shipping_rate	Int	10	FK
invoice_number	Int	10	
invoice_date	Datetime		
product_quantity	Int	10	
product_price	Decimal	20,6	
shipping_number	Varchar	32	
total_shipping	Decimal	17,2	
total_paid	Decimal	17,2	
order_status	Char	1	

Tabel 5.6 Entitas *Order Detail*

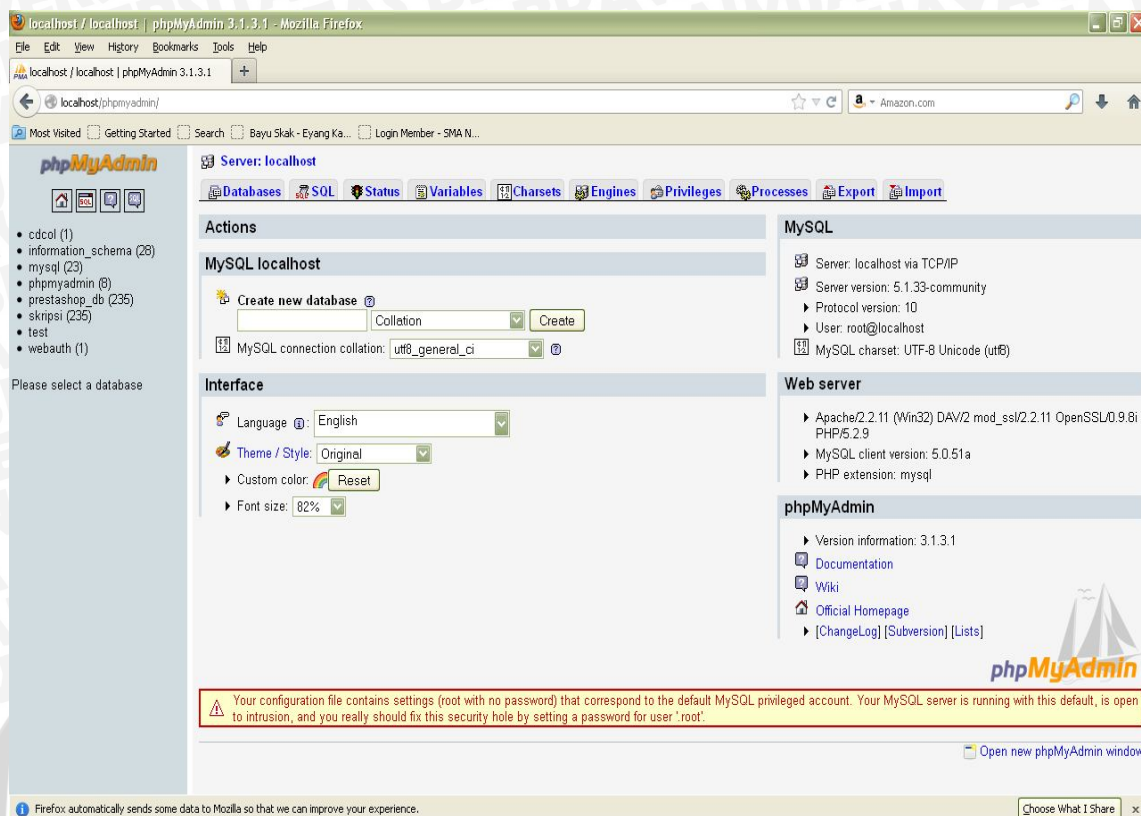
Field	Type	Size	Key
id_order_detail	Int	10	PK
id_order	Int	10	FK
id_product	Int	10	FK

Tabel 5.7 Entitas *Shipping Rate*

Field	Type	Size	Key
id_shipping_rate	Int	10	PK
Name	Varchar	64	
Country	Varchar	64	
range_weight	Decimal	20,6	
range_price	Decimal	20,6	
Price	Decimal	20,6	

Pada pembuatan *website e-commerce* ini, pembuatan *database* dilakukan sebelum penginstalan *Prestashop*. Pembuatan *database* ini adalah dengan menggunakan *software* XAMPP. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk pembuatan *database*:

1. *Install software* XAMPP (versi 1.7.1).
2. Aktifkan *Apache* dan *MySQL* pada XAMPP Control Panel.
3. Buka jendela *browser* (dalam hal ini penulis menggunakan *Mozilla Firefox* 22.0).
4. Pada *address bar*, ketikkan <http://localhost/phpmyadmin/>.
5. Pada *create new database*, ketikkan nama *database* *prestashop_db*.
6. Kemudian klik *create*.
7. *Database* telah terbentuk secara otomatis dengan tabel sekaligus jumlah *field* yang sudah dikonfigurasi oleh *phpmyadmin*.



Gambar 5.6 Tampilan *phpmyadmin* pada *localhost*

Untuk selanjutnya *database website e-commerce* Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang akan terbentuk secara otomatis ketika telah ditambahkan modul atau komponen dari *prestashop* tersebut. Proses terakhir dari implementasi *database* ini adalah pemberian *password database* untuk keperluan keamanan dari *database* tersebut.

5.1.2.2 Pembuatan User Interface

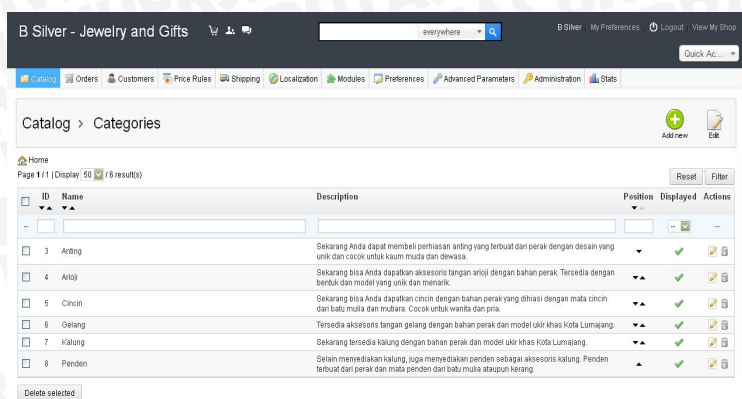
Pembuatan *user interface* pada *prestashop* ditujukan agar *user* dapat mengakses *website e-commerce* dengan mudah. Pembuatan ini didasarkan pada desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan *user interface website e-commerce* Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang adalah sebagai berikut:

1. Logo

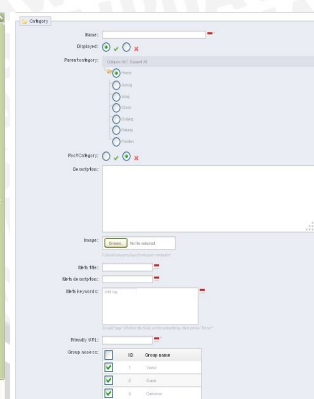


Gambar 5.7 Logo Sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh Lumajang

2. Halaman Admin



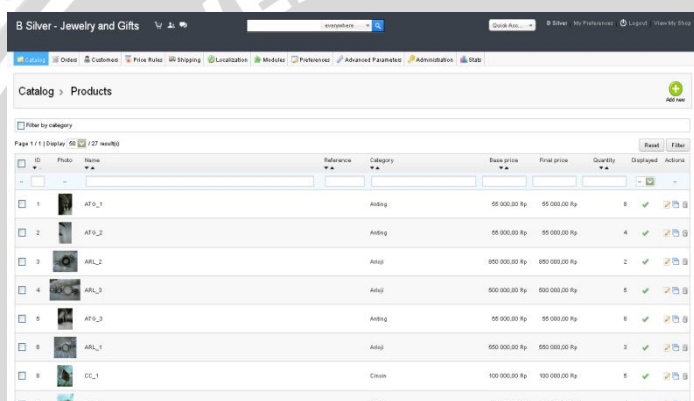
Gambar 5.8



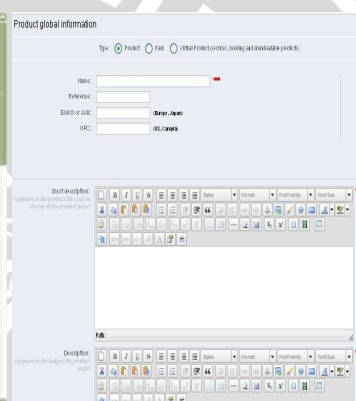
Gambar 5.9

Keterangan: Gambar 5.8 Tampilan halaman kategori

Gambar 5.9 Form pengisian penambahan kategori



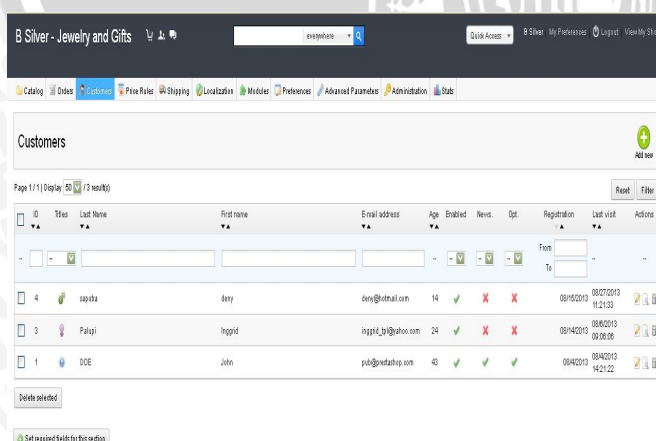
Gambar 5.10



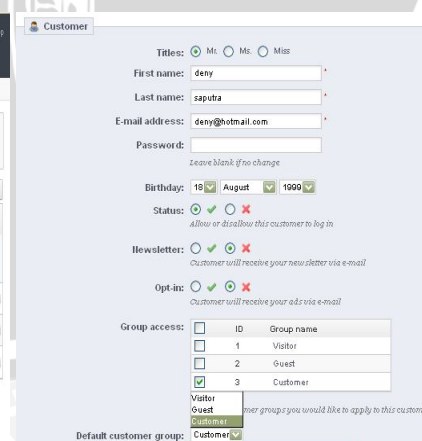
Gambar 5.11

Keterangan: Gambar 5.10 Tampilan halaman produk

Gambar 5.11 Form pengisian penambahan produk



Gambar 5.12



Gambar 5.13

Keterangan: Gambar 5.12 Tampilan halaman customer

Gambar 5.13 Form pengisian data customer

B Silver - Jewelry and Gifts   

everywhere 

B Silver | My Preferences | Logout | View My Shop

Quick Acc...

Catalog Orders Customers Price Rules Shipping Localization Modules Preferences Advanced Parameters Administration Stats

Orders

Page 1 / 1 | Display 50 / 6 result(s) Reset Filter

ID	Reference	New	Customer	Total	Payment	Status	Date	PDF	Actions
6	BOFLZPNHA		I. Palupi	1 799 500,00 Rp	Transfer antar Bank	AWAITING BANK WIRE PAYMENT	10/21/2013 08:20:36	- -	
5	SYHPJYHN		I. Nindia	1 095 000,00 Rp	Transfer antar Bank	AWAITING BANK WIRE PAYMENT	10/18/2013 11:13:33	- -	
4	WKQWVORJA		d. saputra	1 295 000,00 Rp	Transfer antar Bank	AWAITING BANK WIRE PAYMENT	08/27/2013 11:33:47	- -	
3	KVPNTTWMN		d. saputra	77 000,00 Rp	Bank Wire	AWAITING BANK WIRE PAYMENT	08/25/2013 11:08:17	- -	
2	DAXHCGSTJ		d. saputra	155 000,00 Rp	Transfer antar Bank	AWAITING BANK WIRE PAYMENT	08/20/2013 09:59:45	- -	
1	XKBKNABJK		J. DOE	626,37 Rp	Chèque	AWAITING CHEQUE PAYMENT	08/14/2013 14:21:45	- -	

Gambar 5.14 Tampilan halaman order

B Silver - Jewelry and Gifts   

everywhere 

B Silver | My Preferences | Logout | View My Shop

Quick Acc...

Catalog Orders Customers Price Rules Shipping Localization Modules Preferences Advanced Parameters Administration Stats

Order #4 (WKQWVORJA) - deny saputra

Date: 08/27/2013 11:33:47 | Messages: 0 | New Customer Messages: 0 | Products: 0 | Total: 1 295 000,00 Rp View Invoice  Printorder

Awaiting cheque payment 

Awaiting bank wire payment 08/27/2013 11:33:47

Customer information

deny saputra (#4)
(deny@hotmail.com)

Account registered: 08/15/2013 12:17:47
Valid orders placed: 0
Total spent since registration: 0,00 Rp

Documents

Date	Document	Number	Amount
08/27/2013	Invoice	#IN000002	1 295 000,00 Rp

Payment

Date	Payment method	Transaction ID	Amount	Invoice
No payment available				
2013-11-13 08:19:21	Bank Wire		Rp	#IN000002 Add

Shipping

Recoiled packaging:  Gift-wrapping: 

Date	Type	Carrier	Weight	Shipping cost	Tracking number
2013-08-27 11:33:47	De Meny	Kantor Pos	0.500 kg	40.000,00 Rp	

Merchandise returns

No merchandise returns yet.

Shipping address

deny-puncak deng 25 65411 Malang Costofarms of East Java, Indonesia 

deny saputra
puncak deng 25
65411 Malang
Cost of arms of East Java
Indonesia

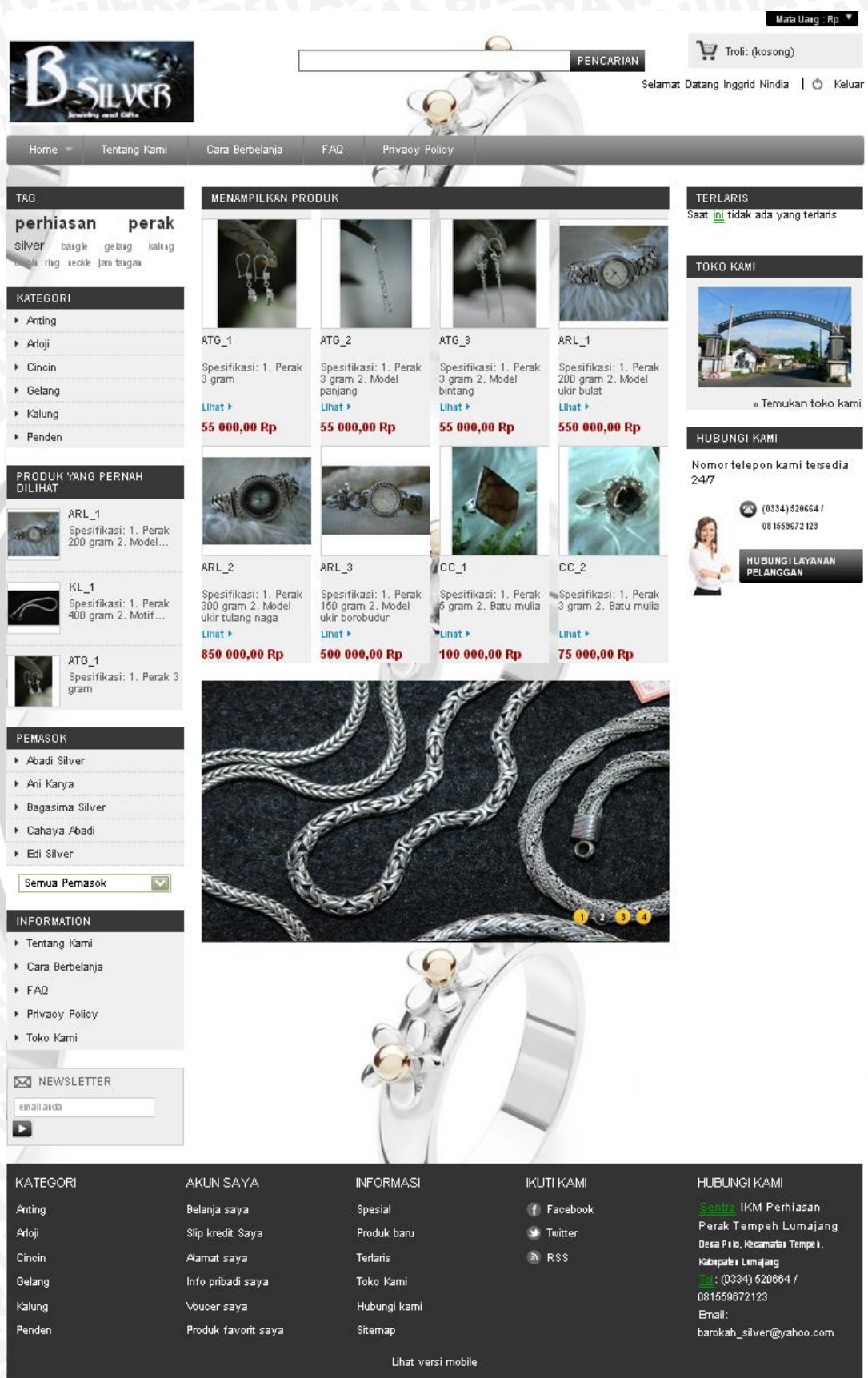
Invoice address

deny-puncak deng 25 65411 Malang Costofarms of East Java, Indonesia 

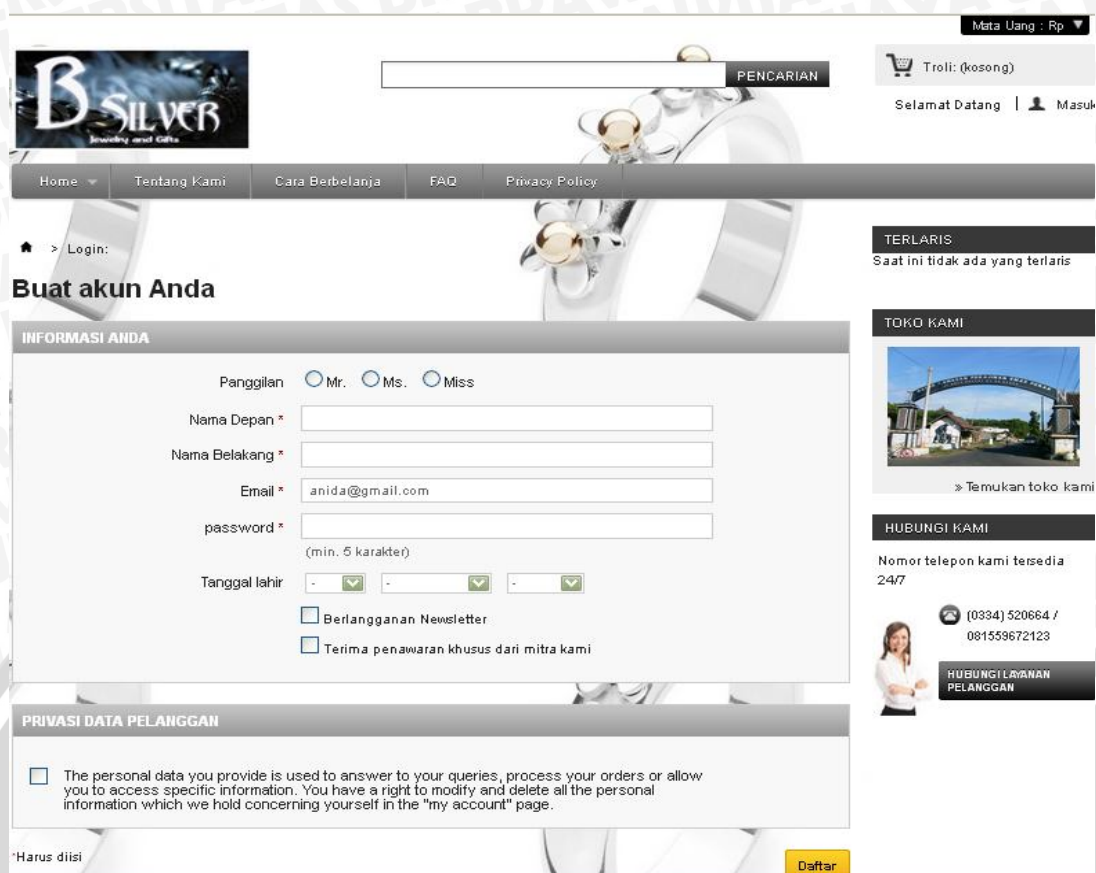
deny saputra
puncak deng 25
65411 Malang
Cost of arms of East Java
Indonesia

Gambar 5.15 Halaman pemrosesan data order

3. Halaman User



Gambar 5.16 Halaman awal website



Mata Uang : Rp ▼

B SILVER
Jewelry and Gifts

PEMILIHAN

Troli: (kosong)

Selamat Datang | [Masuk](#)

Home ▾ Tentang Kami Cara Berbelanja FAQ Privacy Policy

★ > Login:

Buat akun Anda

INFORMASI ANDA

Panggilan ☐ Mr. ☐ Ms. ☐ Miss

Nama Depan *

Nama Belakang *

Email *

password *

(min. 5 karakter)

Tanggal lahir

☐ Berlangganan Newsletter

☐ Terima penawaran khusus dari mitra kami

PRIVASI DATA PELANGGAN

☐ The personal data you provide is used to answer to your queries, process your orders or allow you to access specific information. You have a right to modify and delete all the personal information which we hold concerning yourself in the "my account" page.

*Harus diisi [Daftar](#)

TERLARIS
Saat ini tidak ada yang terlaris

TOKO KAMI

[» Temukan toko kami](#)

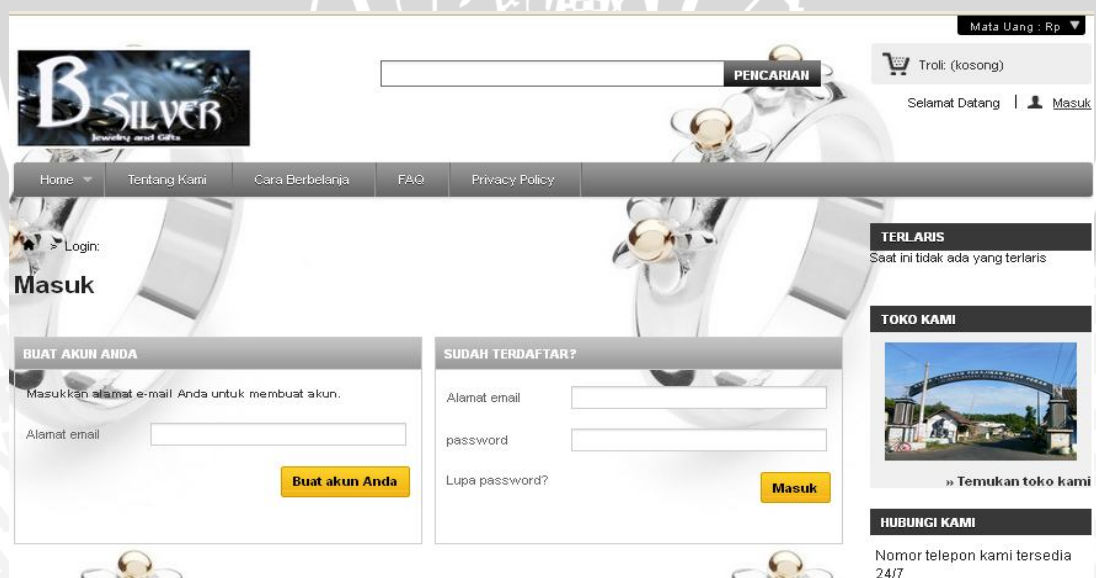
HUBUNGI KAMI

Nomor telepon kami tersedia 24/7

[\(0334\) 520664 / 081559672123](#)

HUBUNGI LAMARAN PELANGGAN

Gambar 5.17 Halaman *register* untuk *customer*



Mata Uang : Rp ▼

B SILVER
Jewelry and Gifts

PEMILIHAN

Troli: (kosong)

Selamat Datang | [Masuk](#)

Home ▾ Tentang Kami Cara Berbelanja FAQ Privacy Policy

★ > Login:

Masuk

BUAT AKUN ANDA

Masukkan alamat e-mail Anda untuk membuat akun.

Alamat email

[Buat akun Anda](#)

SUDAH TERDAFTAR?

Alamat email

password

[Lupa password?](#)

[Masuk](#)

TERLARIS
Saat ini tidak ada yang terlaris

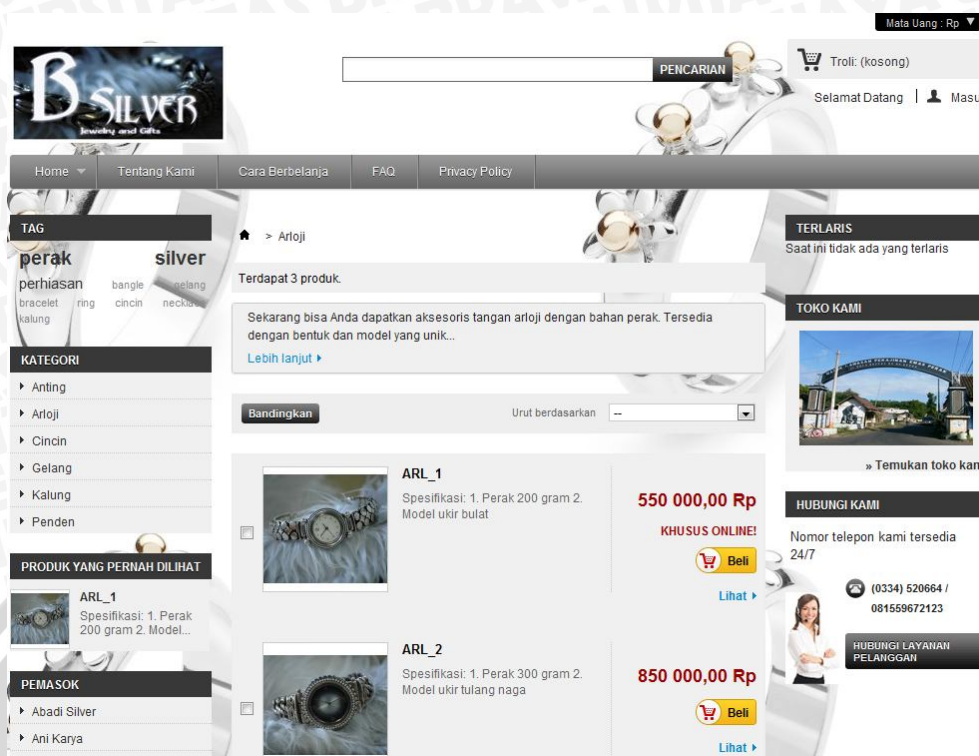
TOKO KAMI

[» Temukan toko kami](#)

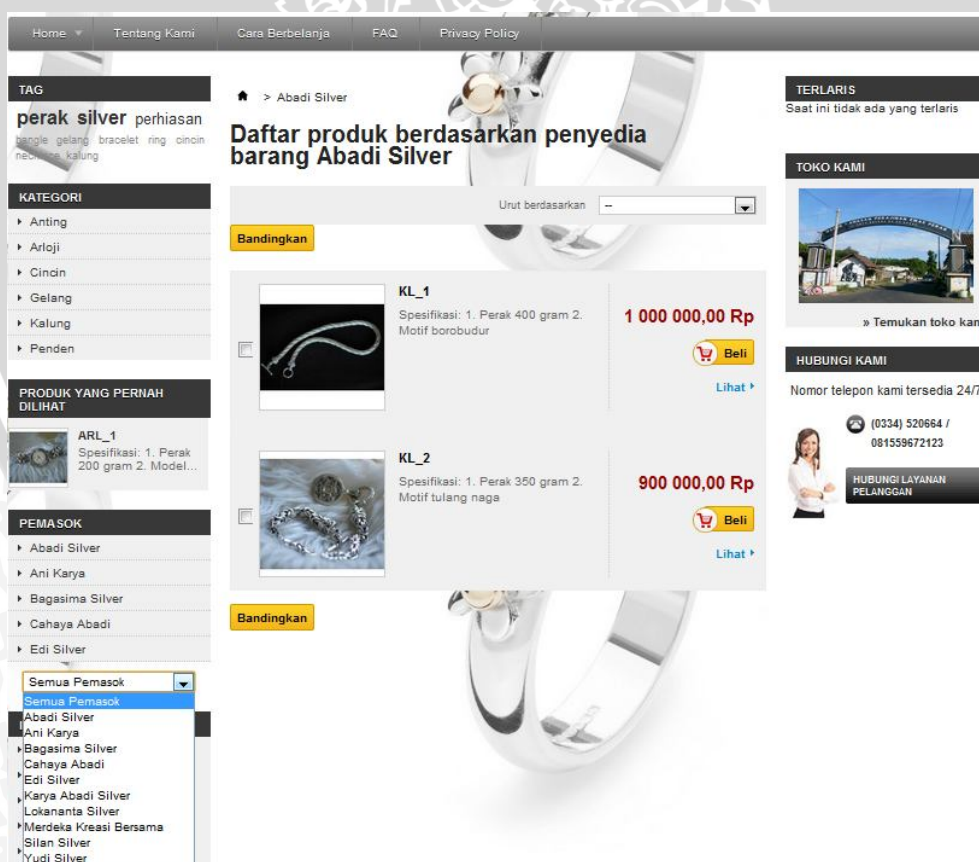
HUBUNGI KAMI

Nomor telepon kami tersedia 24/7

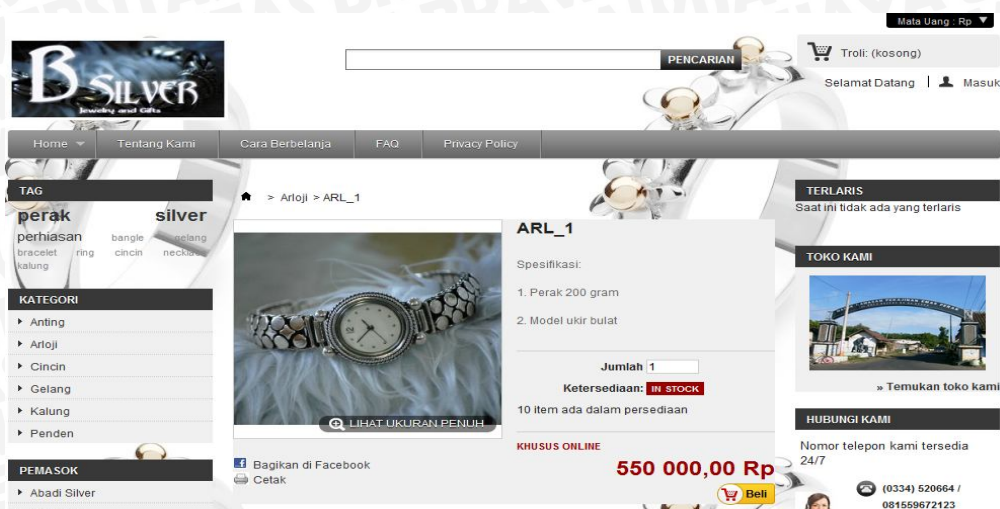
Gambar 5.18 Halaman *login* untuk *customer*



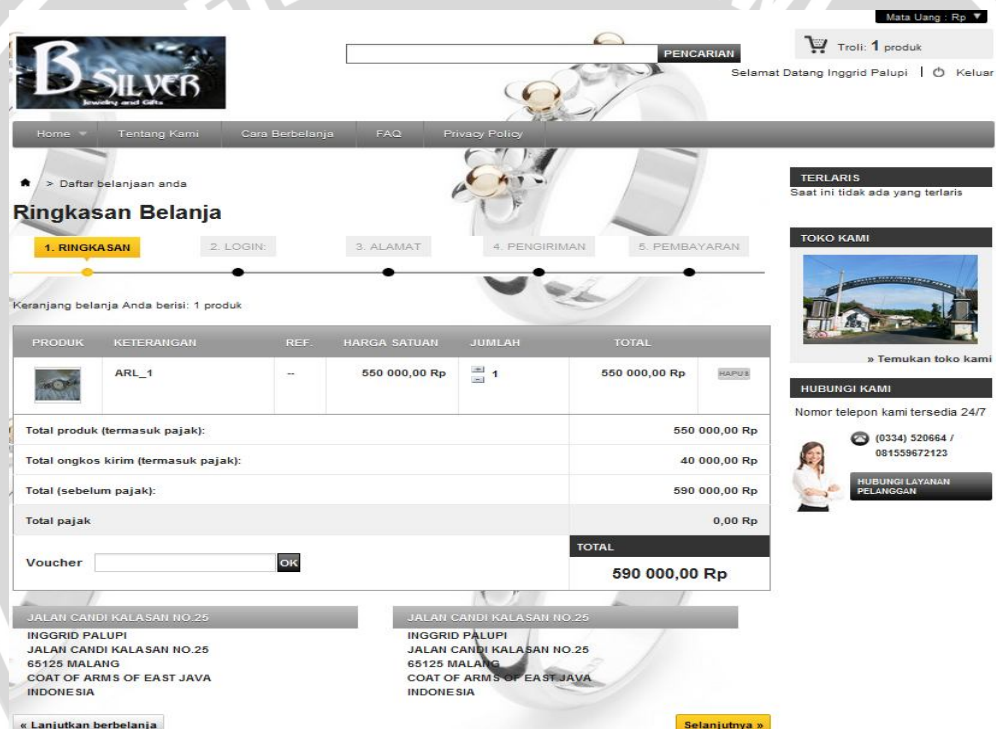
Gambar 5.19 Halaman menu kategori



Gambar 5.20 Halaman menu pemasok



Gambar 5.21 Halaman pemesanan produk



Gambar 5.22 Halaman konfirmasi pemesanan

5.2 Implementasi

Pada tahap implementasi terdapat dua tahapan, yaitu pengujian (*testing*) dan instalasi. Karena *website e-commerce* yang dibuat hanya sebatas level prototipe, maka untuk tahap implementasi ini hanya dilakukan tahapan pengujian (*testing*) saja untuk mengetahui apakah prototipe *website e-commerce* yang telah dibuat ini telah dibuat sesuai dengan harapan atau tidak sebelum dapat dilakukan instalasi. Tahap pengujian pada tugas akhir ini akan dilakukan oleh pihak sentra IKM Perhiasan Perak Tempeh

Lumajang, pihak Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Lumajang, dosen pembimbing, dosen pengamat, dan mahasiswa yang hadir dalam seminar. Pada tahap pengujian ini ada dua tahap uji, yaitu dilihat dari sisi pengembang sistem dan sisi pengguna sistem.

5.2.1 Sisi Pengembang Sistem

Dari sisi pengembang sistem, harus dijamin kode program yang dibuat bebas dari kesalahan sintaks maupun logika. Berikut ini adalah beberapa proses yang melalui tahap uji dilihat dari sisi pengembang sistem adalah sebagai berikut:

1. Fitur *prestashop*.

Fitur-fitur dalam *prestashop* diperiksa apakah penginstalnya dapat berfungsi dengan baik. Fitur berkaitan dengan sistem yang digunakan oleh *user*, yaitu fitur *login*, fitur *register*, fitur *order*, dan fitur *view data*. Masing-masing fitur tersebut dapat menjalankan proses dengan baik.

2. *Accounting prestashop*.

Sistem *accounting* pada *prestashop* diperiksa apakah dapat menjalankan proses perhitungan pada pembelian produk dengan benar sesuai dengan perhitungan matematik. Sistem *accounting* pada *prestashop* dapat melakukan proses perhitungan pembelian sesuai dengan perhitungan matematik.

3. *Database db_prestashop*.

Pada pemeriksaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah *database* sudah dapat menampung data-data dari berbagai fitur yang telah di-install pada *prestashop* dan data para konsumen yang telah melakukan registrasi. Setelah dilakukan pengujian, *database db_prestashop* dapat melakukan penyimpanan data dengan baik.

4. *Link*.

Dalam perancangan *website e-commerce*, *link* merupakan hubungan antar halaman pada *website* yang digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan cara memeriksa masing-masing *link* yang ada pada *website e-commerce*, seperti link pada menu *Home*, *Tentang Kami*, *Cara Berbelanja*, *FAQ*, *Privacy Policy*, kategori produk, dan berbagai *link* yang terdapat pada *website*. Setelah dilakukan pengujian, *link* pada *website e-commerce* tersebut dapat berjalan dengan baik.

5.2.2 Sisi Pengguna Sistem

Dari sisi pengguna sistem, program yang dihasilkan harus mampu menyelesaikan masalah yang ada dan sistem baru harus mudah dijalankan dan dipahami oleh pengguna akhir. Pada pengujian tahap ini adalah akan dijelaskan tentang kelebihan sistem baru dibandingkan dengan sistem lama. Berikut ini adalah hasil uji dari sisi pengguna sistem:

Tabel 5.8 Perbandingan Performa Sistem Lama Dengan Sistem Baru

No.	Pembanding	Sistem Lama	Sistem Baru
1.	<i>Performance</i>	Pemasaran yang dilakukan terbatas pada banyaknya jumlah outlet yang terdapat produk perhiasan perak. Selain itu, pemasaran yang dilakukan juga terbatas pada waktu atau jam buka outlet. Jika outlet tutup, transaksi pembelian tidak dapat dilakukan. Terbatasnya jumlah pelayan outlet juga mempengaruhi jumlah pembeli yang dapat dilayani dalam satu waktu.	Dengan adanya <i>website e-commerce</i> , pemasaran yang dilakukan tidak terbatas ruang dan waktu. Hal ini dikarenakan <i>website e-commerce</i> yang digunakan terhubung dengan internet yang dapat diakses 24 jam non-stop.

Tabel 5.8 Lanjutan Perbandingan Performa Sistem Lama Dengan Sistem Baru

No.	Pembanding	Sistem Lama	Sistem Baru
2.	<i>Information</i>	Informasi tentang produk perhiasan perak yang didapat di outlet tidak terlalu akurat. Hal ini disebabkan karena beberapa hal seperti terbatasnya jumlah pelayan outlet untuk melayani <i>customer</i> pada jam-jam sibuk sehingga pelayanan kurang maksimal serta terbatasnya pengetahuan pelayan outlet tentang informasi mengenai produk perhiasan perak sehingga informasi yang sampai ke <i>customer</i> terbatas, dalam hal ini informasi yang disampaikan bisa kurang atau bahkan tidak tersampaikan sama sekali.	Sistem <i>website e-commerce</i> yang dibuat terintegrasi dengan <i>database</i> , sehingga data atau informasi dapat disimpan secara terorganisir dan keakuratan data dapat dijamin.
3.	<i>Economic</i>	- Promosi dan kegiatan pemasaran yang dilakukan masih tergantung pada <i>showroom</i> atau <i>outlet</i> pada kota tertentu (Bali dan Yogyakarta), sehingga untuk mendapatkan produk perhiasan perak, pembeli harus berkunjung terlebih dahulu ke <i>showroom</i> atau <i>outlet</i> pada kota tersebut. Selain itu, pembeli produk perhiasan perak terbatas hanya penduduk yang tinggal di kota tersebut atau wisatawan yang berkunjung ke kota tersebut. - Biaya operasional yang dibutuhkan untuk berjalannya sistem besar karena terdapat biaya administrasi untuk pembuatan dokumen serta biaya transportasi untuk mengirimkan gambar produk ke <i>showroom</i>.	Perusahaan hanya perlu membayar biaya pemasaran melalui <i>website e-commerce</i> yang relatif murah serta peluang untuk mendapatkan <i>customer</i> baru lebih tinggi (<i>end customer</i> dan <i>outlet</i> baru di kota selain Bali dan Yogyakarta), sehingga pemesanan dapat ditingkatkan (pasar-pasar baru dapat dieksplorasi).

Tabel 5.8 Lanjutan Perbandingan Performa Sistem Lama Dengan Sistem Baru

No.	Pembanding	Sistem Lama	Sistem Baru
4.	<i>Control</i>	Pada sistem lama belum ada keamanan, karena tidak ada integritas data antar outlet.	Sistem baru dibangun berbasis <i>database</i> dengan keamanan yang telah disediakan oleh <i>software</i> yang digunakan yaitu <i>Prestashop</i> .
5.	<i>Efficiency</i>	Sumber daya atau material yang digunakan lebih banyak. Hal ini dikarenakan semua aktivitas masih dilakukan secara manual, sehingga terjadi pemborosan biaya, waktu, dan sumber daya manusia.	Teknologi berbasis komputer lebih efisien, karena semua aktivitas akan dilakukan secara otomatis, sehingga dapat mengurangi adanya pemborosan sumber daya.
6.	<i>Service</i>	Dari segi pelayanan yang dilakukan masih belum fleksibel. Hal ini dikarenakan <i>customer</i> yang akan melakukan pembelian produk perhiasan perak harus datang pada saat outlet buka.	- Dengan adanya <i>website e-commerce</i>, pemasaran yang dilakukan lebih fleksibel. Hal ini dikarenakan <i>website e-commerce</i> yang digunakan terhubung dengan internet yang dapat diakses 24 jam non-stop, sehingga <i>customer</i> tidak harus menunggu outlet buka untuk melakukan transaksi pembelian. - Selain itu juga, <i>customer</i> juga dapat melihat produk dan melakukan transaksi pembelian pada kota lain selain Bali dan Yogyakarta. Hal ini dikarenakan sistem baru yang dibuat memungkinkan adanya penambahan outlet baru di luar Bali dan Yogyakarta.

Berdasarkan tabel perbandingan antara sistem lama dan sistem baru di atas, dapat diketahui bahwa *website e-commerce* yang dibuat telah dapat memberikan kemudahan kepada *customer* dalam mengakses informasi tentang produk perhiasan perak secara cepat dan *admin* sebagai pengelola sistem. Dengan adanya kelebihan yang terdapat pada sistem baru, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan sistem baru dapat dijalankan.

