

---

---

## **Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Gerai Hastani Kabupaten Banyuwangi Berbasis Website**

**Cholifah<sup>1</sup>, Achmad Bajjuri<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia

---

---

### **Info Artikel**

**Riwayat Artikel:**

Diterima : **15-09-2023**

Direvisi : **08-11-2023**

Disetujui : **27-12-2023**

**Kata Kunci:**

Sistem Informasi,  
E-Commerce,  
Produk Hasil Pertanian,  
Website,  
Waterfall.

**Keywords:**

Information Systems,  
E-Commerce,  
Keyword,  
Agricultural Products,  
Website,  
Waterfall.

### **ABSTRAK**

Kabupaten Banyuwangi, yang dikenal sebagai salah satu pusat pertanian di Provinsi Jawa Timur dan skala nasional, memiliki potensi pertanian yang sangat tinggi. Meskipun hasil pertanian di wilayah ini melimpah, banyak petani di daerah ini masih menghadapi kesulitan ekonomi. Hal ini disebabkan oleh rantai pemasaran yang panjang, yang mengakibatkan akumulasi keuntungan yang tinggi oleh perantara. Sebagai hasilnya, harga yang diterima oleh petani sebagai produsen dan yang dibayarkan oleh konsumen akhir memiliki perbedaan signifikan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan strategi pemasaran yang efektif. Dinas Pertanian dan Pangan telah memperkenalkan inovasi "GERAI HASTANI" (Gerobakku Indah Hasil Pertanian) yang bertujuan untuk mendorong petani menjadi mandiri dalam perawatan, panen, dan penjualan hasil pertanian mereka. Karena GERAI HASTANI hanya tersedia di beberapa titik tertentu, masih ada banyak masyarakat Banyuwangi yang tidak dapat memanfaatkannya. Oleh karena itu, diperlukan sistem penjualan online yang memungkinkan petani menjual produk mereka secara langsung dan mematuhi standar kebersihan yang sama seperti yang diterapkan di GERAI HASTANI. Inilah sebabnya mengapa sistem informasi e-commerce GERAI HASTANI di Kabupaten Banyuwangi menjadi penting. Sistem ini akan membantu memperluas jangkauan dan aksesibilitas GERAI HASTANI, memberikan manfaat kepada lebih banyak petani dan konsumen.

### **ABSTRACT**

*Banyuwangi Regency, which is known as one of the agricultural centers in East Java Province and on a national scale, has very high agricultural potential. Even though agricultural products in this region are abundant, many farmers in this area still face economic difficulties. This is due to the long marketing chain, which results in the accumulation of high profits by intermediaries. As a result, the prices received by farmers as producers and those paid by final consumers have significant differences. To overcome this problem, an effective marketing strategy is needed. The Department of Agriculture and Food has introduced the innovation "GERAI HASTANI" (Gerobakku Beautiful Agricultural Products) which aims to encourage farmers to become independent in caring for, harvesting and selling their agricultural products. Because GERAI HASTANI is only available at certain points, there are still many Banyuwangi people who cannot take advantage of it. Therefore, an online sales system is needed that allows farmers to sell their products directly and adheres to the same hygiene standards as those applied at GERAI HASTANI. This is why the e-commerce information system GERAI HASTANI in Banyuwangi Regency is important. This system will help expand the reach and accessibility of GERAI HASTANI, providing benefits to more farmers and consumers.*

---

---

**Penulis Korespondensi:**

Cholifah,  
Sistem Informasi,  
Universitas Ibrahimy,  
Email: [lifahc7@gmail.com](mailto:lifahc7@gmail.com)

---

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan sekarang karena dengan kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Secara keseluruhan manusia tidak lepas dari adanya sebuah teknologi karena teknologi merupakan cara mudah dalam setiap kegiatan manusia terutama teknologi sangat membantu manusia mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka secara instant.[1] Dalam menumbuhkan kebutuhan dan keinginan manusia secara modern, sebuah teknologi juga membutuhkan pemasaran untuk mengatur seluruh aspek merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli yang potensial jadi, disini teknologi dan pemasaran sebagai hal yang dapat dikaitkan sebagai pola yang saling menguntungkan, jika tidak ada teknologi maka pemasaran akan menjadi terbelakang dan tidak akan maju untuk memenuhi tuntutan zaman.[2]

Kabupaten Banyuwangi merupakan salah satu sentra pertanian di provinsi Jawa timur dan nasional. Selain itu dari data berkala perekonomian kabupaten Banyuwangi, dapat dilihat pertanian merupakan sector terbesar penyumbang pendapatan. Sector pertanian di kabupaten Banyuwangi tingkat pertumbuhannya stabil sehingga potensi pertanian di kabupaten Banyuwangi sangat tinggi. Dalam pelaksanaannya, sector pertanian sendiri memiliki sub sector yang mendukung sector pertanian tersebut. Sub sectornya yaitu berupa tanaman bahan makanan, tanaman perkebunan, peternakan, dan produk yang di hasilkan dari hewan ternaknya, perkebunan, serta perikanan.

Dinas pertanian dan pangan adalah sebuah dinas yang berfungsi untuk menyelenggarakan urusan kewenangan dan tugas pembantuan bidang pertanian daerah. Didalamnya terdapat beberapa bidang yang diantaranya adalah bidang keswan dan kesmavet (kesehatan hewan dan kesehatan masyarakat veteriner). Bidang ini memiliki tugas yang tak hanya mencakup tentang kesehatan hewan, namun menangani seluruh urusan yang berhubungan dengan hewan berupa makanannya dan pemeliharaannya, selain itu juga bidang ini bertugas menangani produk dari hewan. Baik itu produk alami atau produk olahan manusia yang saecara langsung atau tidak langsung dapat mempengaruhi kesehatan manusia.

Hasil pertanian di wilayah Banyuwangi sangat melimpah, terutama hasil tanaman palawija. Namun yang mengherankan adalah ekonomi para petani yang kebanyakan masih ada di bawah rata rata. Kebanyakan dari mereka belum merasakan hasil dari jerih payah mereka sendiri. Hal itu dikarenakan kegiatan dalam pemasaran masih seringkali di jumpai rantai pemasaran yang panjang sehingga menyebabkan tingginya akumulasi keuntungan yang diambil di setiap pelaku pemasaran. Harga yang di terima petani sebagai produsen dan yang dibayarkan oleh konsumen akhir akan berbeda signifikan. Maka dari itulah, akan sangat menguntungkan jika petani bisa memilih rantai terpendek dalam memasarkan produknya. Selain itu, petani juga harus bisa menentukan sendiri harga jual produknya jika dipasarkan secara langsung.[3]

Untuk memaksimalkan hasil pemasaran, dibutuhkan strategi yang tepat dan efektif dalam pemasarannya. Maka dinas pertanian dan pangan mengadakan inovasi GERAJ HASTANI (gerobakku indah hasil pertanian). Inovasi ini mengusung petani mandiri, perawatan secara mandiri, pemanenan secara mandiri dan penjualan secara mandiri. Selain untuk meningkatkan jumlah pemasukan, juga diharapkan untuk mengurangi ketergantungan terhadap pengepul. Namun dikarenakan penempatannya hanya berada pada titik titik tertentu, masih banyak masyarakat Banyuwangi yang tidak bisa ikut andil dalam inovasi tersebut baik sebagai penjual ataupun sebagai pembeli. Oleh karena itu penulis berkesimpulan bahwa perlu kiranya dibuat sebuah sistem penjualan secara online yang dalam kehygienisan produknya tetap mengikuti ketentuan yang ada di gerai hastani pada biasanya.[4]

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah action research dan field research. Action Research adalah kegiatan atau tindakan perbaikan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dikerjakan secara tersusun sehingga validitas dan reliabilitasnya mencapai tingkatan riset. Action Research juga merupakan proses aksi yang didasarkan pada refleksi; umpan balik (feedback); bukti (evidence); dan ulasan dari aksi sebelumnya dengan situasi sekarang (Gunawan, 2007). Action Research juga dapat diartikan sebagai suatu system penelitian dalam pemecahan suatu masalah yang di mana terjadi interaksi antara peneliti dan client dalam mencapai tujuan penelitian (Kurt Lewin, 1973 disitasi Sulaksana, 2004). Menurut Dedy Mulyana penelitian lapangan (field Research) adalah jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungannya yang alamiah.

## 2.2 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah :

a. Metode observasi

Pengamatan langsung terhadap proses yang sedang terjadi di Dinas pertanian dan pangan pada bidang keswan dan kesmavet untuk memperoleh data yang nantinya akan di olah kedalam sistem e-commerce produk hasil pertanian yang ada di kabupaten Banyuwangi

b. Metode wawancara

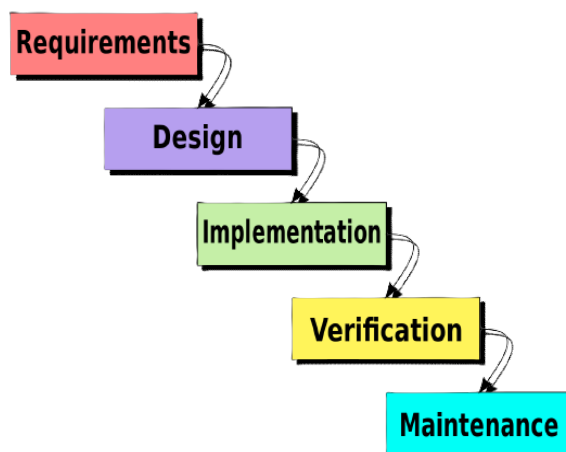
Wawancara di lakukan kepada pihak yang bertugas dalam hal mengurus hasil dari produk pertanian pertanian yang ada di kabupaten Banyuwangi guna mendapatkan data yang akan di olah kedalam sistem nantinya

c. Metode literature

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengambil data langsung dari internet atau sumber lain seperti pada buku pedoman yang berhubungan dengan penelitian ini.

## 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan didalam penelitian ini adalah metode waterfall. Model Waterfall merupakan salah satu model SDLC yang sering digunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak.[5]



**Gambar 1. Metode Waterfall**

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), design sistem, Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan.

a. Requirement (Analisis kebutuhan)

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seseorang system analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan system analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

b. Design System (Desain sistem)

Proses design akan menterjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. Coding & Testing (Penulisan kode program / uji coba)

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan

ini yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Penerapan (Integration)

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam penerapan sistem yang dibangun untuk Dinas Pertanian dan Pangan di Banyuwangi.

e. Pemeliharaan (Operation & Maintenance)

Pemeliharaan Sistem Informasi E-Commerce Produk Hasil Pertanian ini akan dilakukan oleh pihak penanggung jawab gerai hastani yang ada di Dinas Pertanian Dan Pangan Bidang Keswan Dan Kesmavet Banyuwangi.

### 3. HASIL DAN ANALISIS

Untuk menunjang penerapan sistem yang dirancang dibutuhkan komponen-komponen yang sangat berperan terhadap kebutuhan sistem. Berikut rincian komponen-komponen yang dibutuhkan untuk menunjang E-Commerce Gerai Hastani di Banyuwangi.

1. Kebutuhan Hardware

Spesifikasi perangkat keras (hardware) minimum yang dibutuhkan dalam penerapan program Sistem Informasi Pembayaran BSS Madrasah Aliyah Darul Falah adalah sebagai berikut :

- a. AMD 3020e with Radeon Graphics
- b. 6020MB RAM atau lebih
- c. Hardisk 5 GB atau lebih
- d. VGA card minimal 32 Mb, disarankan lebih tinggi

2. Kebutuhan Software

Spesifikasi perangkat lunak (software) yang dibutuhkan untuk dapat menjalankan/ mengimplementasikan program ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Windows 10/ Windows 11
- b. Program aplikasi XAMPP versi 7.4.11 atau yang lebih terupdate
- c. Browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox atau yang lainnya.

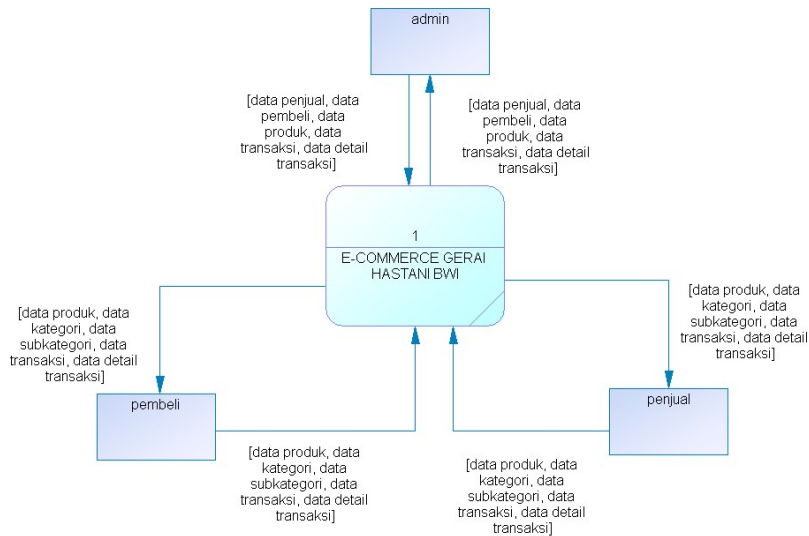
3. Brainware

Brainware adalah orang atau pengguna yang menggunakan dan mengoperasikan komputer baik berperan sebagai admin ataupun user. Brainware sebagai administrator adalah orang atau pengguna yang mengelola sistem. Sedangkan user adalah pengguna sistem yang hanya dapat mengoperasikan namun tidak dapat mengolah sistem secara menyeluruh.

### 4. Desain

1. Context Diagram

Context diagram merupakan alat untuk struktur analisis, pendekatan struktur ini adalah untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan, informasi yang dibutuhkan dan tujuan yang akan dihasilkan. Context diagram pada e-commerce Gerai Hastani adalah :



**Gambar 2. Context Diagram**

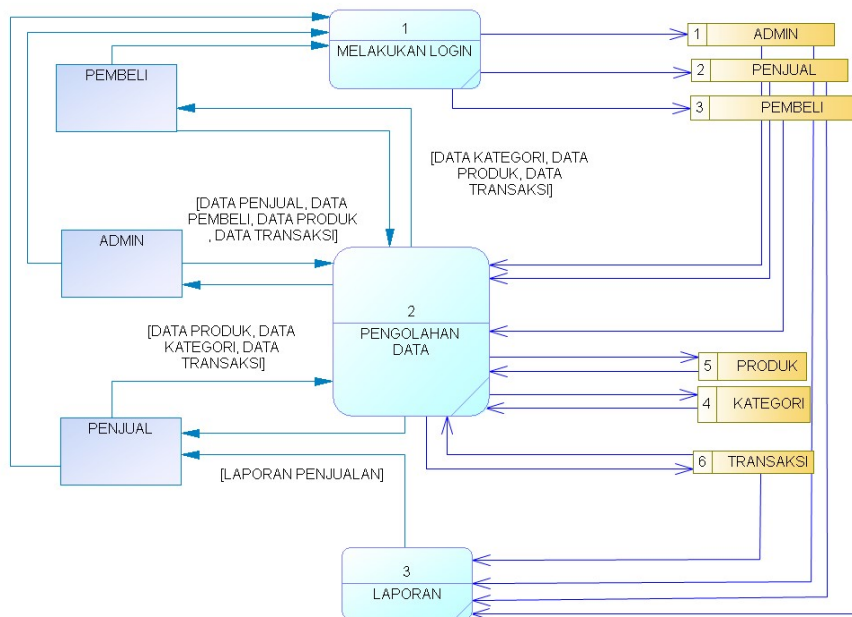
Berdasarkan gambar diatas, menggambarkan proses aliran data yang terjadi pada sistem secara garis besar. Dalam context diagram terdapat 3 aktor pengguna sistem, yaitu admin, penjual, dan user. Admin dapat melihat data produk, user, pesanan dan data penjual. Kemudian admin juga dapat login kedalam sistem serta mengola data produk, user, transaksi dan data penjual. Penjual dapat menginput data penjual (melakukan registrasi) ataupun menginput data. User berperan untuk menginput data user (melakukan registrasi) dan menginput data transaksi.

2. Data Flow Diagram

Merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan alur data didalam sistem dengan jelas dan terstruktur.

1) Data Flow Diagram Level 1

DFD level 1 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dibangun dengan entitas luar. DFD level 1 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

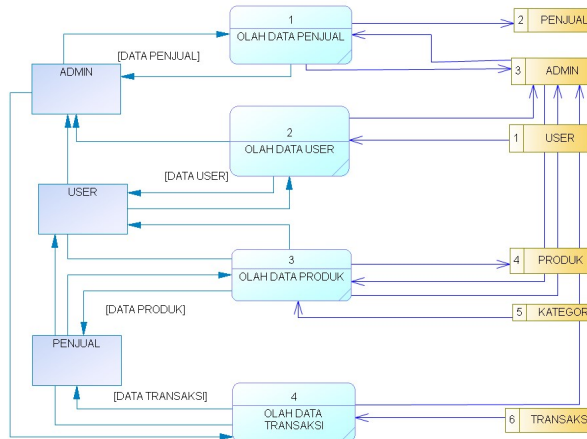


**Gambar 3. DFD level 1**

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa admin, user dan penjual melakukan login dengan memasukkan username dan password terlebih dahulu. Selanjutnya penjual dan user dapat melihat data kategori produk, produk dan transaksi. Sedangkan admin dapat mengolah data penjual, user, produk,dan detail transaksi.

2) Data Flow Diagram Level 2

DFD level 2 digunakan untuk memberikan DATA pandangan mengenai keseluruhan sistem dengan lebih mendalam. DFD level 2 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



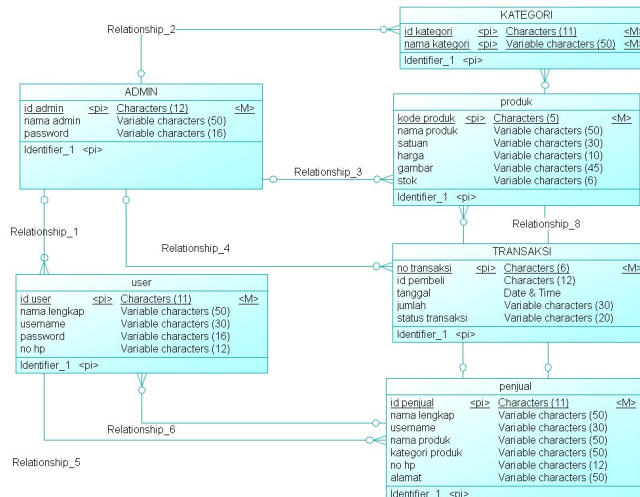
Gambar 4. DFD level 2

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa data users yang sudah diinputkan akan disimpan kedalam data penjual. Kemudian admin dapat mengolah data user dan data transaksi. Kemudian user dapat mengolah data produk dan data transaksi.

3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu cara memodelkan suatu data ditingkat konseptual dalam perancangan basis data. Model Entity Relationship merupakan alat modeling data yang populer dan banyak digunakan oleh para perancang database. Data model merupakan representasi abstrak dari data tentang entitas, kejadian, aktifitas dan asosiasinya dalam suatu organisasi. Tujuan dari pemodelan data adalah untuk menyajikan data dan menjadikan data mudah dimengerti, sehingga mempermudah perancangan dan pengaksesan database.

Berdasarkan tipe konsepnya, data model dibagi menjadi dua kategori yaitu Conceptual (High Level) Data Model dan Physical (Low Level) Data Model. Conceptual Data Model merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data, sedangkan Physical Data Model merupakan konsep yang menerangkan detail dari bagaimana data disimpan di dalam komputer. Dalam pandangan ini model Entity-Relationship digunakan untuk menggambarkan Conceptual Data Model (E-R) dan Conceptual Data Model (CDM). Diagram tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. ERD

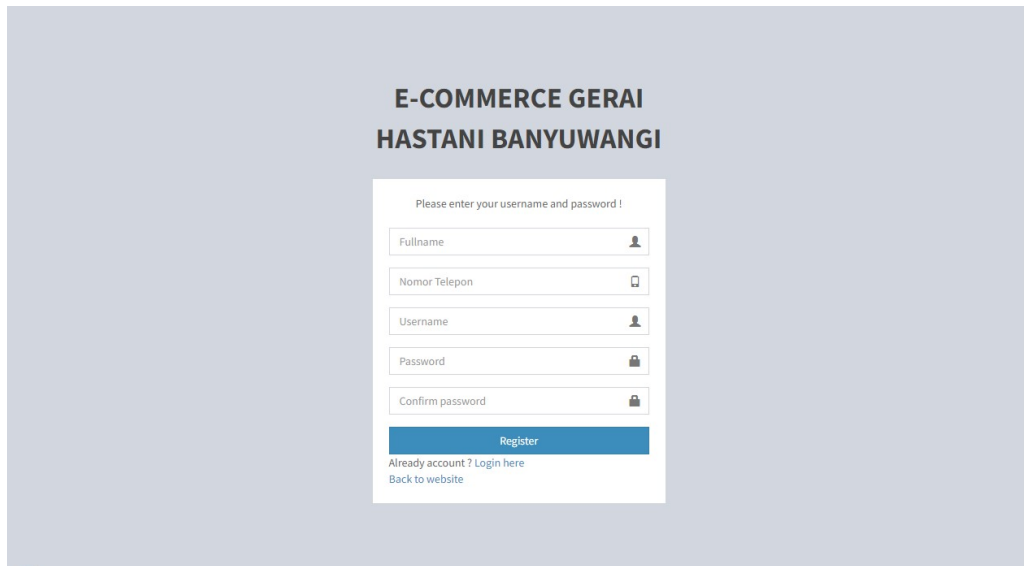
### 3.3 PENGKODEAN

Pada tahapan ini akan mulai dilakukan proses pengkodean untuk membangun aplikasi sesuai analisis kebutuhan dan desain yang sudah dirancang. Berupa pembuatan form input maupun output dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Dari hasil pengkodean menghasilkan form antarmuka seperti gambar berikut ini :



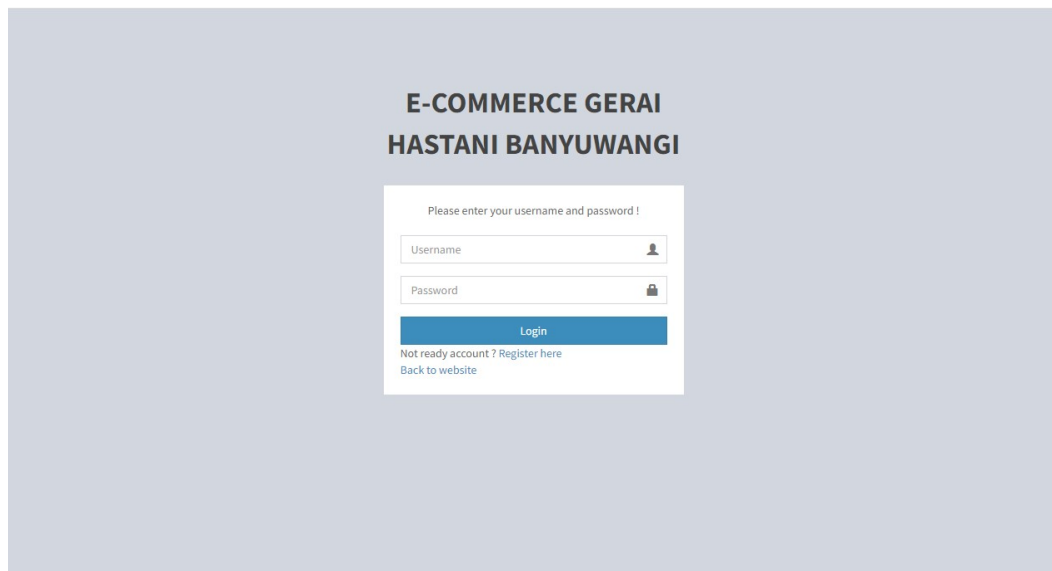
**Gambar 6. Beranda**

Gambar 6 menunjukkan tampilan utama website e-commerce gerai hastani. Untuk dapat menggunakan fasilitas yang ada pada sistem ini user harus melakukan register terlebih dahulu untuk memiliki akun. Berikut ini adalah gambar form register.



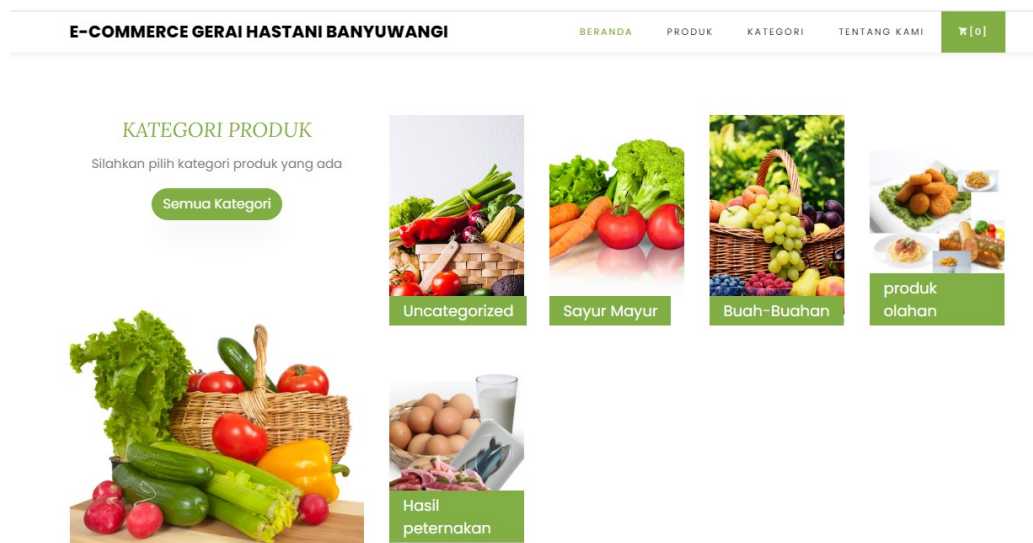
**Gambar 7. Register**

Jadi untuk melakukan pembelian dan penjualan barang user harus melakukan login terlebih dahulu dengan menggunakan username dan password yang dimiliki. Gambar login ditunjukkan oleh gambar 8 dibawah ini:



**Gambar 8. Login**

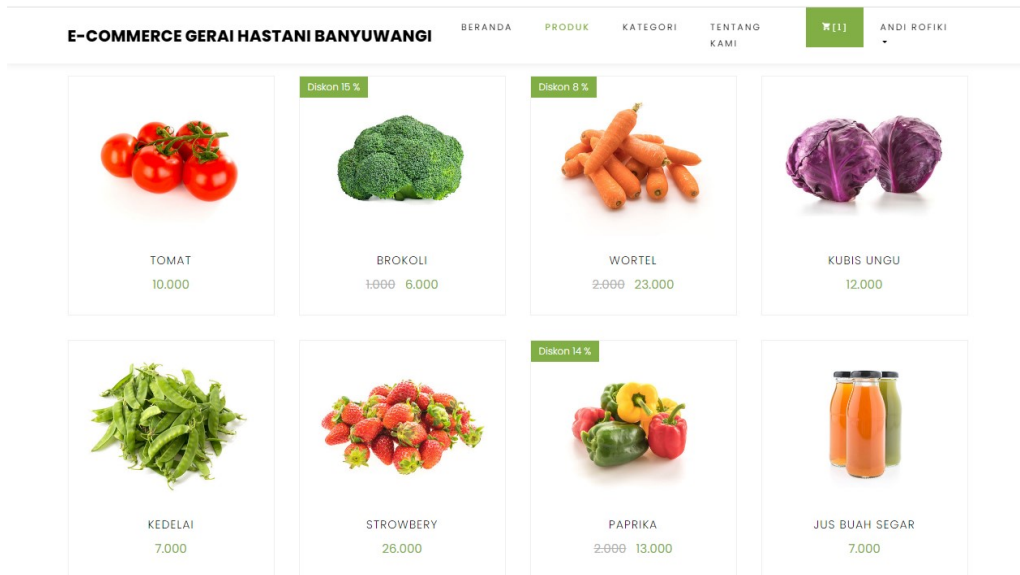
Setelah login user akan diarahkan pada beranda yang diatas, dan user sudah bisa melakukan transaksi. Ketika mencari produk yang akan dibeli, user tidak perlu kebingungan karna produk yang disediakan sudah dikeompokkan menjadi beberapa kategori diantaranya, sayur mayur, buah buahan, produk olahan dan produk tanpa kategori. Namun, ketika pembeli masih bingung ingin membeli apa maka user bisa melihat semua produk. Tampilan kategori produk ada pada gambar dibawah ini.



**Gambar 9. Kategori Produk**

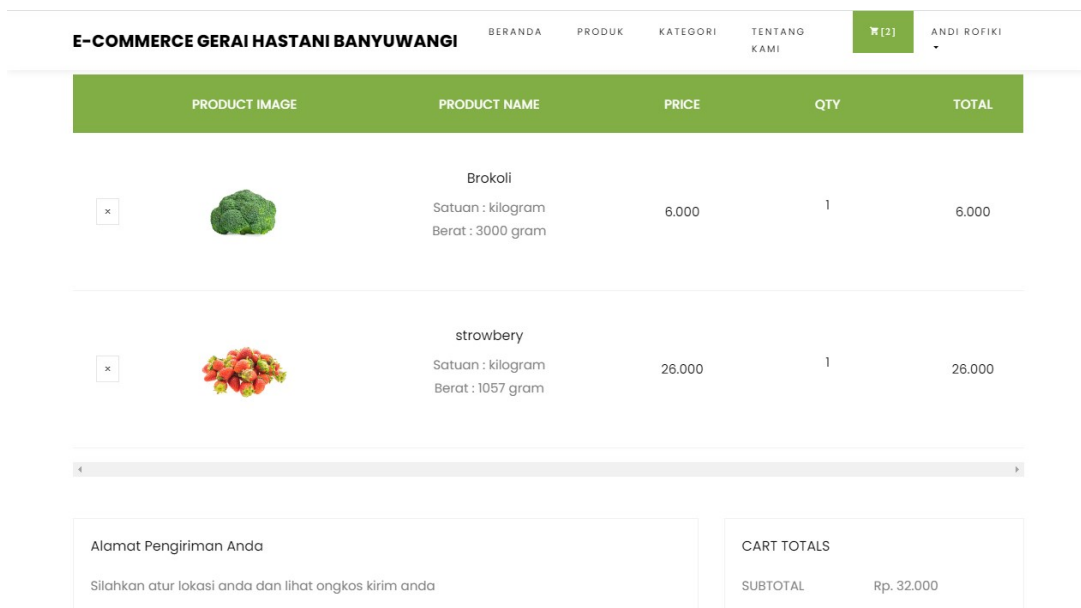
Setelah user memilih kategori dari produk yang akan di beli, user akan diarahkan pada tampilan dari produk. Gambar tampilan produk terdapat pada gambar dibawah ini.





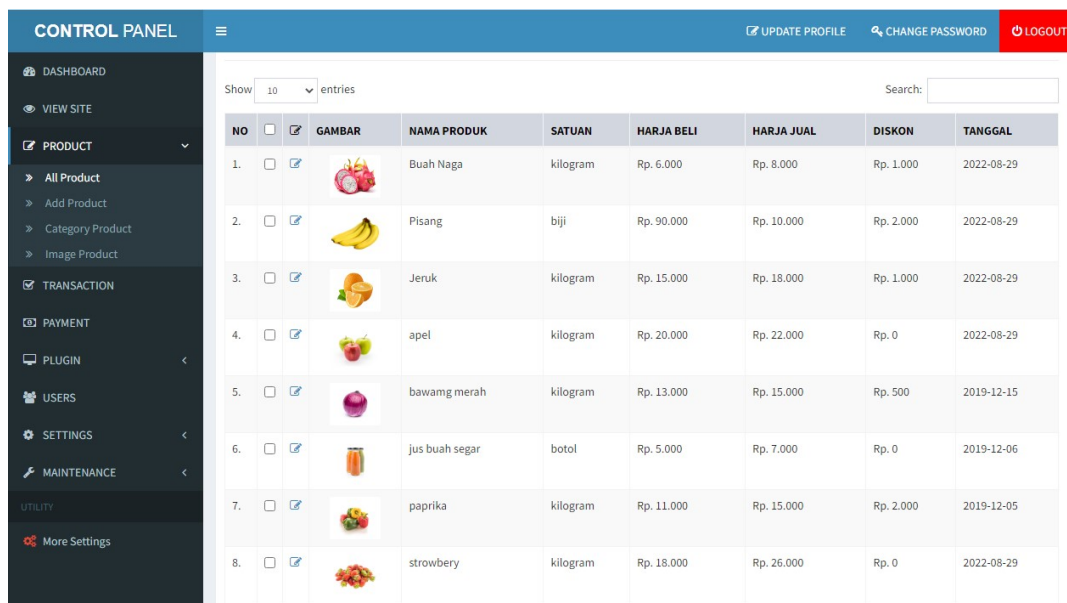
**Gambar 10. Produk**

Produk yang dibeli akan dikumpulkan di keranjang belanja. Dan diteruskan ke proses pembayaran dengan melengkapi data alamat pengiriman barang. Setelah pembeli melakukan proses pembayaran maka akan diverifikasi oleh admin. Berikut adalah gambar keranjang belanja.



**Gambar 11. Keranjang Belanja**

Pada gambar-gambar diatas sudah di jelaskan proses jual beli yang ada di sistem informasi e-commerce gerai hastani sebagai user. Sedangkan fungsi admin disini adalah menginput data data yang dibutuhkan oleh sistem seperti data penjual, data produk yang akan dijual, data pembeli dan data alamat pembeli. Dibawah ini adalah halaman tempat admin menginputkan data yang dibutuhkan oleh sistem.



Gambar 12. Halaman Admin

### 3.4 PENGUJIAN

Pengujian merupakan bagian penting dalam pembuatan dan perancangan sistem informasi ini. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari aplikasi yang sudah dibuat. Tujuan dari pengujian aplikasi ini adalah untuk menjamin bahwa aplikasi yang sudah dibangun memiliki kualitas. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian ini digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang. Pengujian dengan metode ini mengarah pada pengujian tampilan interface.

#### 1. Pengujian Login pada Website

Pengujian login merupakan pengujian pertama untuk menguji sistem login website sesuai dengan persyaratan pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Pengujian Login pada Website

No	Fungsi	Hasil yang diharapkan	Hasil Percobaan	Kesimpulan
1	Tombol login admin	Admin dapat melakukan eksekusi login	Benar	Berhasil
2	Masukkan password admin	Admin dapat mengisikan password	Benar	Berhasil
3	Tombol login user	User dapat melakukan eksekusi login	Benar	Berhasil
4	Masukkan password user	User dapat mengisikan password	Benar	Berhasil

2. Pengujian Operasi Pengolahan Data Tiap Menu

Tujuan adanya pengujian ini adalah untuk menguji fungsionalitas sistem yang berkaitan dengan operasi pengolahan data yang sesuai dengan kebutuhan pada setiap menu yang tersedia pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Pengujian Operasi Pengolahan Data Tiap Menu (User)**

No	Skenario Penujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Mengosongkan isian pada pada kolom username dan password (lalu klik register)	Data lengkap user	Sistem akan menolak dan menginformasikan untuk melengkapi data pada kolom yang sudah disediakan	Berhasil
2	Mengisi semua isian pada pada kolom username dan password (lalu klik register)	Data lengkap user	Sistem memvalidasi user tersebut karna sudah terdaftar dan masuk pada beranda	Berhasil
3	Mengosongkan semua isian pada pada kolom username dan password (lalu klik login)	Username user, password	Sistem akan menolak dan menginformasikan untuk melengkapi Username user dan password pada kolom yang sudah disediakan	Berhasil
4	Mengisi semua isian pada pada kolom username dan password (lalu klik login)	Username user, password	Sistem memvalidasi user tersebut karna sudah terdaftar dan masuk pada beranda	Berhasil
5	Masuk ke menu beranda		Dapat masuk ke beranda dan bisa memilih untuk menuju pada menu yang sudah disediakan	Berhasil
6	Masuk ke menu kategori produk		Dapat masuk ke menu kategori produk dan memilih kategori yang suda disediakan yang kemudian akan diarahkan ke produk sesuai dengan kategori yang di pilih	Berhasil
7	Masuk ke menu produk		Dapat masuk pada menu produk dan akan menampilkan produk yang sesuai dengan kategori yang dipilih	Berhasil
8	Masuk ke menu tentang kami		Dapat masuk pada menu tentang kami yang akan menampilkan biografi dari dinas pertanian dan pangan di kabupaten Banyuwangi. Beserta penanggung jawab sistem	Berhasil
9	Masuk ke menu profil saya		Dapat masuk ke menu profil saya dan melihat data pribadi besaerta data pengiriman barang	Berhasil
10	Masuk ke menu keranjang belanja		Dapat masuk ke menu keranjang belanja dan sistem akan menyimpan data produk yang sudah dimasukkan ke keranjang belanja.	Berhasil

Tabel 2. Pengujian Operasi Pengolahan Data Tiap Menu (Admin)

No	Skenario Penujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan semua isian pada pada kolom username dan password (lalu klik login)	Username user, password	Sistem akan menolak dan menginformasikan untuk melengkapi Username user dan password pada kolom yang sudah disediakan	Berhasil
2	Mengisi semua isian pada pada kolom username dan password (lalu klik login)	Username user, password	Sistem memvalidasi user tersebut karna sudah terdaftar dan masuk pada beranda	Berhasil
3	Masuk ke halaman admin		Sistem akan menampilkan halaman admin, tempat admin menambah dan mengubah data	Berhasil
4	Masuk ke menu view site		Sistem akan menampilkan program yang akan terlihat oleh user apakah perubahan yang dilakukan admin sukses atau tidak	Berhasil
5	Masuk ke menu product		Sistem akan menampilkan data semua produk yang ada di sistem, tempat admin menambahkan produk baru, tempat data kategori produk, dan gambar produk	Berhasil
6	Masuk ke menu transaction		Sistem akan menampilkan proses transaksi yang terjadi di sistem. Kode pengiriman, nomer resi, waktu pemesanan, pemesan, total harga produk yang dipesan, status pembayaran dan status pengiriman	Berhasil
7	Masuk ke menu payment		Sistem akan menampilkan proses pembayaran dan pengiriman barang	Berhasil
8	Masuk ke menu plugin		Sistem akan menampilkan menu tempat admin mengedit tampilan website, berupa gambar slide yang ada di beranda, testimoni pelanggan, pemilihan pengiriman produk, biaya ongkir, dan pemilihan pembayaran sesuai dengan bank yang digunakan.	Berhasil
9	Masuk ke menu users		Sistem akan menampilkan data user beserta sandi dari setiap user	Berhasil
10	Masuk ke menu settings		Sistem akan menampilkan beberapa menu untuk admin dapat mengedit tampilan text yang ada pada sistem	Berhasil

### 3. Evaluasi Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus black box yang sudah dilakukan dapat dihasilkan berupa evaluasi bahwa aplikasi sudah berjalan maksimal. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat aplikasi digunakan, sehingga membutuhkan proses pemeliharaan untuk lebih mengetahui kekurangan aplikasi.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis dan pengerjaan pembuatn sistem informasi e-commerce gerai hastani di kabupaten banyuwangi dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Menghasilkan sistem informasi e-commerce gerai hastani
2. Sistem informasi ini dapat membantu petani dalam hal ekonomi karna dapat mengangkat harga penjualan daripada yang sekarang.
3. Sistem yang dibuat dapat membantu petugas dinas pertanian dan pangan dalam mengontrol proses penjualan produk hasil pertanian yang ada di kabupaten banyuwangi

### REFERENSI

- [1] R. Bangun, S. E. Untuk, U. Agribisnis, H. Pertanian, and B. Web, "Universitas Sains dan Teknologi Komputer," vol. 3, pp. 232–243, 2020.
- [2] R. Sistem, "JURNAL RESTI E - Commerce Berbasis M arketplace Dalam Upaya Mempersingkat," vol. 1, no. 2, pp. 131–136, 2017.
- [3] D. M. Informatika, F. Teknik, U. N. Surabaya, T. Informatika, F. Teknik, and U. N. Surabaya, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETPLACE HASIL PERTANIAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER lin Sofiani Andi Iwan Nurhidayat Abstrak".
- [4] "STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) GEROBAKKU INDAH HASIL PERTANIAN (GERAI HASTANI) DINAS PERTANIAN DAN PANGAN Petani/peternak".
- [5] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," no. November, 2020.