

GAMIFIKASI PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN TOKO ILOVEMONEYK

Ramasya Karunia Shanahan¹, Shofiya Syidada*²

¹Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, ramaxks100@gmail.com

²Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, shofiya@uwks.ac.id

*)Korespondensi : shofiya@uwks.ac.id

Abstrak

Pada era digital ini, masyarakat telah terbiasa melakukan aktivitas jual beli atau belanja barang secara online. Toko ilovemoneyk ini adalah toko yang menjual pakaian second baik dari merk lokal maupun merk luar negeri. Untuk saat ini Toko ilovemoneyk hanya berjualan dengan membuka toko dan pelanggan langsung datang ke toko tersebut. Untuk menjangkau pasar yang lebih luas maka Toko ilovemoneyk perlu membuat website penjualan agar dapat menjangkau lebih banyak pembeli. Gamification adalah sebuah metode dari sebuah game dengan tujuan menarik pelanggan untuk mendapat benefit tertentu dengan adanya gamification berhubungan erat dengan penjualan produk secara online. Oleh karena itu, dari permasalahan tersebut memunculkan ide untuk membuat sistem informasi penjualan pakaian pada toko ilovemoneyk berbasis website serta menggunakan konsep gamification untuk membuat customer lebih loyal dalam melakukan transaksi pada toko ilovemoneyk dikarenakan customer akan mendapat keuntungan seperti diskon pada level tertentu. Website ini nantinya digunakan sebagai media penjualan pakaian pada toko ilovemoneyk. Dengan adanya website ini membantu penjualan pada toko serta mempermudah admin dalam pengelolaan pakaian yang akan dijual. Untuk pembeli akan dimudahkan untuk mengecek produk dan membeli yang tersedia melalui website tanpa harus datang ke toko. Dengan adanya sistem informasi penjualan pakaian pada toko ilovemoneyk dengan gamification berbasis website ini membantu penjualan produk dan membuat customer senang terhadap produk serta membuat mereka loyal dengan adanya gamifikasi badges yang memberikan mereka diskon.

Kata Kunci: pakaian, website, gamification.

Abstract

In this digital era, people are used to carrying out buying and selling activities or shopping for goods online. The ilovemoneyk shop is a shop that sells second-hand clothes from both local and foreign brands. Currently, the ilovemoneyk shop only sells by opening a shop and customers come directly to the shop. To reach a wider market, the ilovemoneyk store needs to create a sales website so that it can reach more buyers. Gamification is a method of playing a game with the aim of attracting customers to obtain certain benefits through gamification which is closely related to online product sales. Therefore, from this problem the idea emerged to create a website-based clothing sales information system at the ilovemoneyk shop and use the concept of gamification to make customers more loyal in making transactions at the ilovemoneyk shop because customers will get benefits such as discounts at a certain level. This website will later be used as a media for selling clothes at the ilovemoneyk shop. This website helps sales in stores and makes it easier for admins to manage the clothes to be sold. For buyers, it will be easier to check products and buy available via the website without having to come to the store. With the existence of a clothing sales information system at the ilovemoneyk store with website-based gamification, this helps product sales and makes customers happy with the product and makes them loyal with gamified badges that provide discounts.

Keywords: clothing, website, gamification.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini banyak orang yang tertarik pada fashion di mana hal ini membuat terutama anak muda yang sangat sering membeli pakaian untuk digunakan sehari – hari maupun saat berpergian. Fashion adalah proses penyebaran sosial dimana sebuah gaya baru yang diadopsi oleh kelompok konsumen[1].

Toko pakaian adalah toko yang menjual pakaian siap pakai dimana produknya buatan sendiri maupun buatan merk lain yang dititipkan di toko tersebut. Toko pakaian

yang terkenal di Surabaya contohnya seperti Matahari, Eiger, Rei, Bloods industries, Sports Station, Payless Shoes, dan lain-lain.

Toko pakaian ilovemoneyk saat ini hanya berjualan melalui toko konvensional jika ingin melihat dan membeli produk. Toko ini belum memiliki sistem informasi toko pakaian berbasis website yang dapat digunakan untuk mempublikasikan produk pakaian tersebut. Di era saat ini pun banyak yang menggunakan website sebagai sarana penjualan suatu produk dan melihat detail produk toko tersebut. Pada era digitalisasi ini pun banyak sekali masyarakat yang dengan mudah



mengakses internet, maka dengan harapan dibuatnya website untuk menjangkau pasar yang lebih luas tanpa perlu datang ke toko serta mempermudah pelanggan dalam membeli produk dan meningkatkan trafik kunjungan dan transaksi berikutnya dari pelanggan.

Sistem informasi adalah sebuah hubungan dari data dan metode dan menggunakan *hardware* dan *software* dalam menyampaikan sebuah informasi yang bermanfaat[2,3,4]. Sistem informasi penjualan berbasis website telah banyak dibuat untuk membantu pemilik toko dalam melakukan aktivitas penjualan secara online[5,6]. Sistem informasi penjualan telah mengimplementasikan gamifikasi pada aplikasi *marketplace* penjualan olahan biji kopi berbasis website yang mempunyai kelebihan dengan menerapkan gamifikasi pada penjualan barang[7].

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif pada perkembangan *game* dimana dampak ini diterapkan di berbagai bidang *non-games*[8,9,10]. Disini gamifikasi bukan membuat *game*/permainan akan tetapi menerapkan elemen *game* dan menggunakan mekanika berbasis permainan[11]. Gamifikasi dapat mendorong atau memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu[12,13,14,15]. Salah satu cara untuk menumbuhkan loyalitas konsumen adalah dengan menerapkan gamifikasi pada sistem penjualan[16].

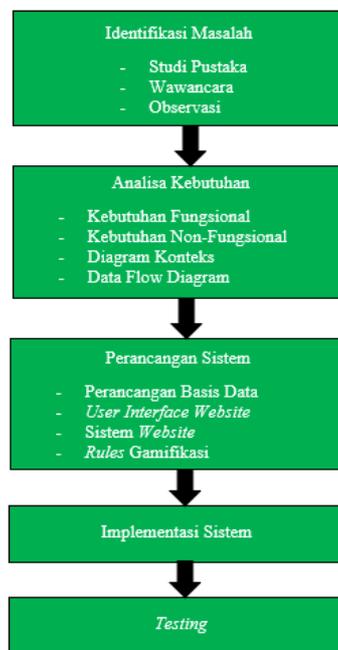
Pembuatan website dapat dilakukan menggunakan *framework codeigniter* agar hasil website saat digunakan lebih cepat dan membuat pelanggan senang saat mengakses website untuk melihat produk yang tersedia. *Framework* adalah kumpulan kode berupa *library* dan *tools* yang dipadukan sedemikian rupa menjadi satu kerangka kerja untuk mempermudah proses pengembangan *website*[17].

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi toko pakaian berbasis website dengan menerapkan salah satu komponen gamifikasi yaitu *badge*. Sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mengetahui produk apa saja yang tersedia dan dijual oleh toko pakaian *ilovemoneyk*

II. METODE

Metode penelitian sistem informasi penjualan pakaian pada toko *ilovemoneyk* dengan menggunakan konsep *gamification* berbasis *website* ini dibangun dengan mengadopsi metode pengembangan sistem *waterfall* [18].

Alur penelitian yang digunakan seperti pada gambar 2.1 dengan langkah – langkah seperti berikut: (a) Identifikasi masalah, (b) Analisa kebutuhan, (c) Perancangan sistem, (d) Implementasi sistem dan (e) Testing.



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan alur penelitian pada Gambar 1 diawali dengan identifikasi masalah melalui pencarian studi pustaka lalu wawancara dan observasi. Beberapa identifikasi masalah yang diperoleh adalah Pihak toko menginginkan sistem informasi penjualan yang dapat membantu penjualan produk, mencatat pemesanan dan transaksi dengan menerapkan komponen *game* yaitu *badge* untuk membuat *customer* lebih loyal dan melakukan pembelian berulang-ulang.

Tabel 1. Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Sistem

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan data
Admin	Login	Username, <i>password</i>
	Kelola data barang dan kategori	data barang dan kategori
	Kelola data transaksi pemesanan dan validasi pembayaran	Data pesanan dan bukti pembayaran
	Kelola data pengiriman	Bukti pengiriman barang
	Kelola dan <i>setting rule</i> gamifikasi	Akumulasi Jumlah transaksi konsumen, data diskon
	Kelola <i>review</i> atau komentar konsumen.	komentar/penilaian konsumen
Konsumen	Registrasi	Data konsumen
	Login	Username, <i>password</i>
	Melihat katalog barang	Katalog barang
	Pemesanan transaksi pembelian, konfirmasi pembayaran	Keranjang belanja Invoice dan pembayaran, Alamat pengiriman
	Memantau status pengiriman barang	Bukti pengiriman barang
	Menilai dan memberikan komentar terhadap produk.	Bukti penerimaan barang

Tahap berikutnya adalah proses analisa kebutuhan yang terdiri dari identifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional untuk mengidentifikasi

kebutuhan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD)[19]. Selanjutnya untuk perancangan sistem yaitu perancangan basis data, *user interface website*, sistem *website* dan *rules* gamifikasi. Langkah selanjutnya yaitu implementasi sistem menggunakan *software Sublime Text* dan *database MySQL* serta XAMPP. Dan langkah terakhir yaitu *testing* (uji coba sistem) menggunakan metode *blackbox*.

2.1 Analisis Kebutuhan

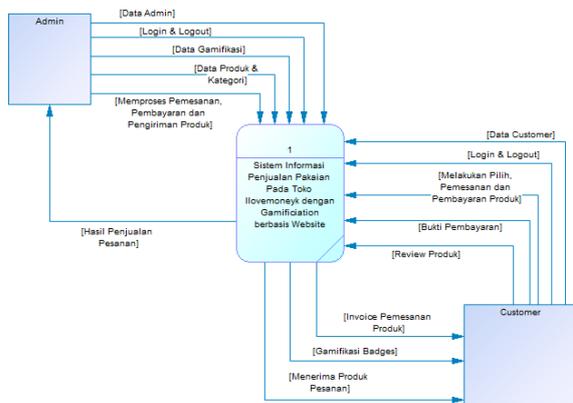
Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional pada sistem yang dibangun. Pengguna sistem adalah admin dan konsumen. Admin merupakan pemilik toko dan konsumen adalah semua orang yang berpotensi untuk membeli barang. Aktivitas pengguna dan kebutuhan sistem diringkas dalam Tabel 1.

2.2 Data Flow Diagram (DFD)

Identifikasi kebutuhan fungsional sistem digambarkan menggunakan *Data Flow Diagram*. DFD ini menggambarkan aliran data pada sistem. Analisis sistem informasi penjualan pada toko pakaian *ilovemoneyk* secara terstruktur menggunakan DFD yang terdiri dari diagram konteks, DFD level 0 dan DFD level 1.

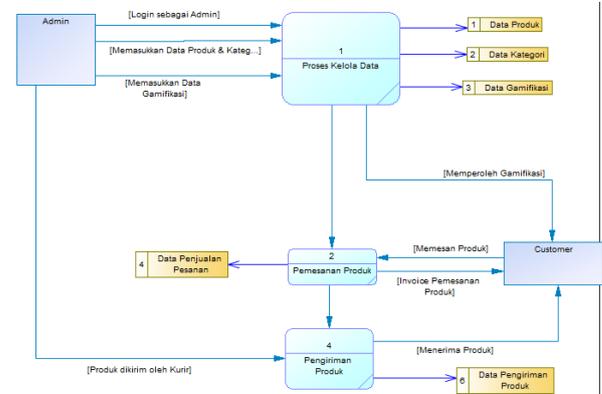
Diagram konteks merupakan sebuah diagram yang menggambarkan aliran data pada sistem yang berasal atau menuju entitas eksternal. Proses pada diagram konteks merupakan nama sistem. Diagram konteks menggambarkan aliran data keseluruhan pada sistem yang ditunjukkan oleh Gambar 2. Sedangkan Gambar 3 adalah diagram aliran data level 0 yang menggambarkan proses utama yang ada pada sistem. Proses utama sistem terdiri dari tiga proses yaitu proses Kelola data, proses pemesanan dan proses pengiriman.

Pada proses kelola data memungkinkan admin untuk mengelola data admin, data barang dan kategori barang serta data gamifikasi. *Costumer* dapat menampilkan profil yang dilengkapi dengan gamifikasi *badges*.

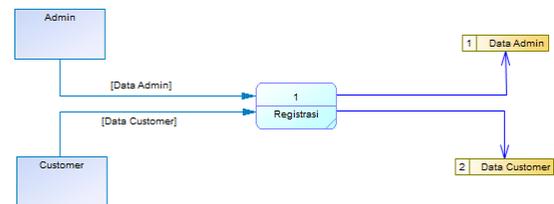


Gambar 2. Diagram Konteks

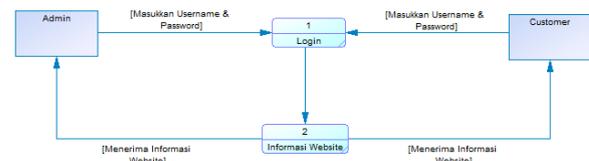
Proses pemesanan produk mengolah data pemesanan hingga *customer* mendapatkan invoice dan menyimpan data pada data *store*. Sedangkan pada proses pengiriman produk admin dapat melakukan pengiriman produk dengan cara memberikan kepada kurir lalu *customer* dapat memantau status pengiriman sampai produk yang dibeli diterima oleh *customer*. Data pengiriman ini disimpan pada *data store*.



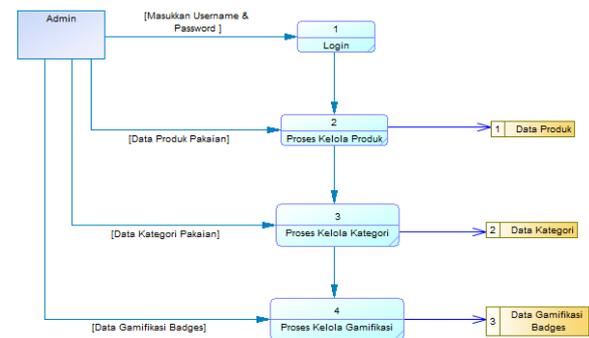
Gambar 3. Data Flow Diagram Level 0



Gambar 4. DFD Level 1 proses Registrasi



Gambar 5. DFD Level 1 Proses Login



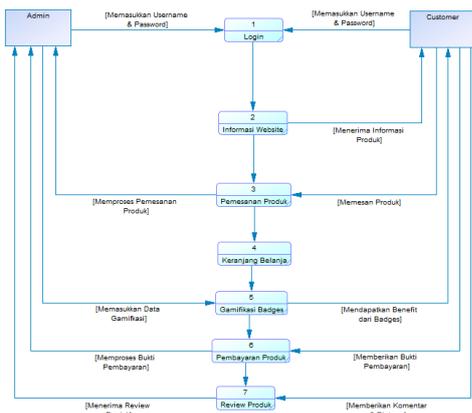
Gambar 6. DFD Level 1 Proses Kelola Produk, Kategori, Gamifikasi

Pada gambar 4 merupakan DFD level 1 dari proses registrasi. *Admin* dan *customer* menginputkan data

pribadi pada *form* registrasi dan menyimpan data pada database.

Gambar 5 merupakan DFD level 1 proses login. *Admin* dan *customer* membuka form *login* dengan memasukkan *username & password* agar dapat masuk dan mengakses informasi *website*.

Gambar 6 adalah DFD level 1 proses Kelola produk, kategori dan gamifikasi. *Admin* melakukan *login* dengan memasukkan *username & password*. Selanjutnya *Admin* dapat mengelola data produk, kategori dan gamifikasi. *Admin* memasukan data produk pakaian untuk melakukan proses kelola produk dan menghasilkan data produk. Data gamifikasi dikelola oleh admin menghasilkan data gamifikasi *badges*.

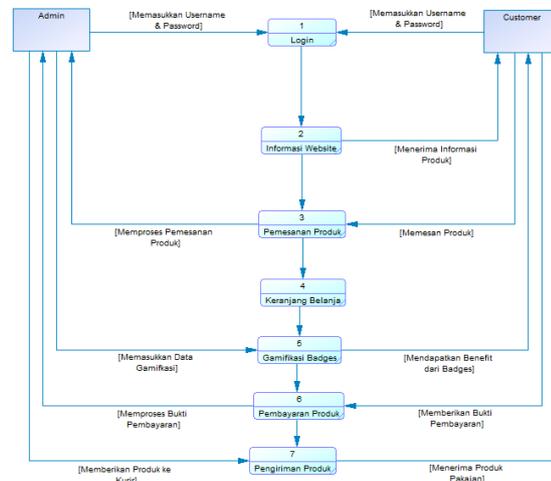


Gambar 7. DFD Level 1 proses Pemesanan

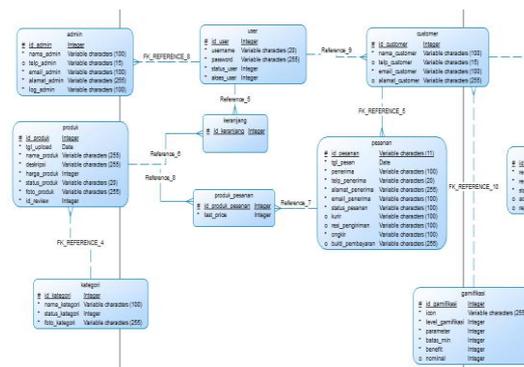
DFD level 1 proses pemesanan ditunjukkan oleh Gambar 7. *Admin* dan *customer* disini untuk melakukan proses pemesanan diharuskan *login* dengan memasukkan *username & password*. *Customer* dapat menerima informasi dan katalog produk melalui website. *Customer* melakukan pemesanan produk dan akan diproses oleh *admin*. Berikutnya produk yang telah dipesan akan masuk pada keranjang belanja. Selanjutnya *Admin* memasukkan data gamifikasi untuk *customer* dengan tujuan menguntungkan *customer* pada setiap transaksi yang akan dilakukan. *Customer* harus melakukan pembayaran tagihan produk dengan mengirim bukti *screenshot* pembayaran dan *admin* akan memproses bukti pembayaran tersebut. Terakhir, setelah *customer* menerima produk melalui pengiriman maka dilakukan *review* produk dengan memberikan komentar dan bintang pada produk yang telah dibeli. Disini *admin* dapat menerima komentar dan bintang dari *customer* untuk pandangan kedepannya apa yang harus diperbaiki dan dipertahankan.

DFD level 1 Proses pengiriman ada pada gambar 8. *Admin* dan *customer* disini untuk melakukan proses pemesanan diharuskan *login* dengan memasukkan *username & password*. *Customer* dapat menerima informasi produk melalui website. *Customer* disini dapat melakukan pemesanan produk dan akan diproses oleh *admin*. Berikutnya produk yang telah dipesan akan masuk pada keranjang belanja. *Admin* disini

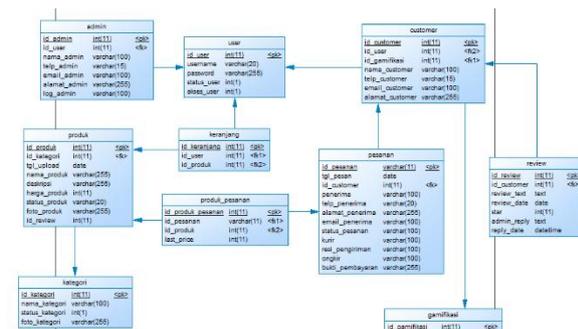
memasukkan data gamifikasi untuk *customer* dengan tujuan menguntungkan *customer* pada setiap transaksi yang akan dilakukan. *Customer* harus melakukan pembayaran tagihan produk dengan mengirim bukti *screenshot* pembayaran dan *admin* akan memproses bukti pembayaran tersebut. Selanjutnya *customer* melakukan pembayaran produk maka proses pengiriman produk dapat dilakukan oleh *admin* dengan memberikan produk ke pihak kurir untuk dikirimkan dan *customer* akan menunggu sampai menerima produk pakaian datangnya paket tersebut.



Gambar 8. DFD Level 1 proses Pengiriman



Gambar 9. Conceptual Data Model



Gambar 10. Physical Data Model

2.3 Perancangan Database

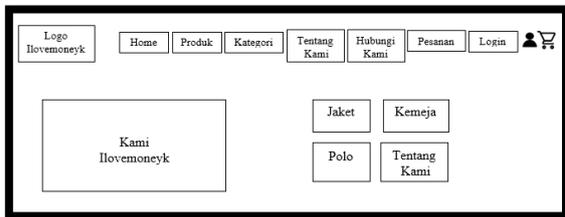
Pada perancangan *database* dalam bentuk *conceptual data model* (CDM) dalam penerapannya dapat disamakan dengan ERD yang fungsinya memang sama yaitu memodelkan struktur logik dari basis data. dan *physical data model* (PDM) adalah suatu jenis model data fisik yang menggambarkan skema relasi[20]. CDM dan PDM sistem informasi penjualan toko ilovemoneyk berbasis *website* ditunjukkan oleh Gambar 9 dan Gambar 10.

2.4 Perancangan User Interface

Disini perancangan *user interface frontend* digunakan sebagai perencanaan untuk membangun sebuah *website* toko ilovemoneyk. Halaman *website* terdiri dari halaman utama, halaman *login*, halaman produk, halaman kategori, halaman profil *customer*, halaman keranjang belanja dan halaman pesanan.

A. Rancangan Halaman Utama

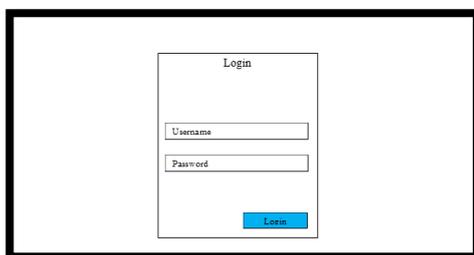
Perancangan *user interface* halaman utama ini dapat dilihat pada Gambar 11.



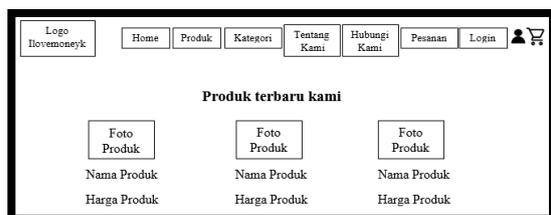
Gambar 11. Rancangan halaman utama

B. Rancangan Halaman Login

Perancangan *user interface* tampilan halaman login ini pada gambar 12.



Gambar 12. Rancangan Halaman Login



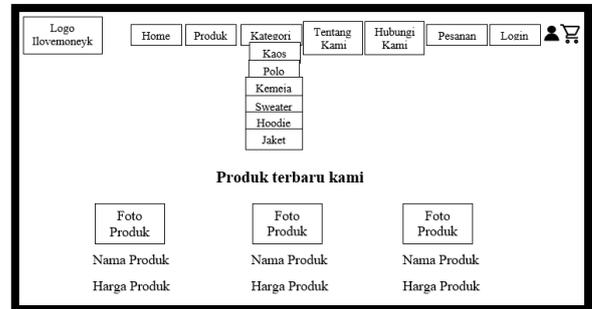
Gambar 13. Rancangan Halaman Produk

C. Rancangan Halaman Produk

Perancangan *user interface* tampilan halaman produk ini pada Gambar 13.

D. Rancangan Halaman Kategori

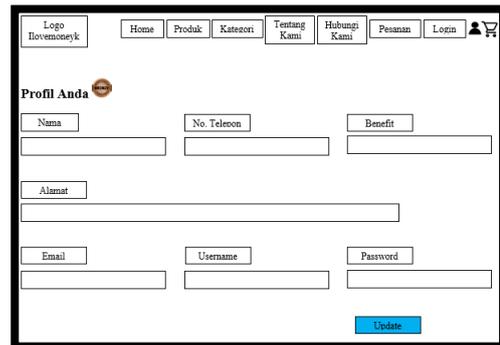
Perancangan *user interface* tampilan halaman utama ini pada Gambar 14.



Gambar 14. Rancangan Halaman Kategori

E. Rancangan Halaman Profil Customer

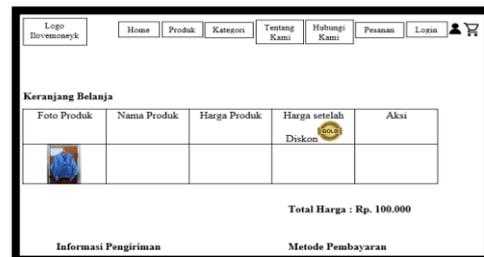
Perancangan *user interface* tampilan halaman profil *customer* ini berisi data nama *customer*, nomor telepon *customer*, *benefit*, alamat *customer*, email *customer*, *username customer* dan *password customer* serta tombol update jika ingin melakukan perubahan data *customer* pada Gambar 15.



Gambar 15. Rancangan halaman profil customer

F. Rancangan Halaman Keranjang Belanja

Perancangan *user interface* tampilan halaman keranjang belanja ini pada Gambar 16.



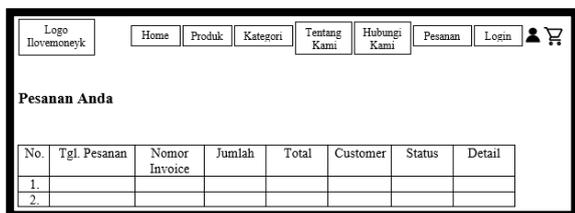
Gambar 16. Rancangan halaman keranjang belanja

Tabel 2. Reward Badges Gamifikasi

Level	Parameter	Batas Minimal (Pembelian / Pengeluaran)	Benefit Customer	Logo Badges
Bronze	Jumlah Pesanan	x0	Diskon 4%	
Silver	Jumlah Pengeluaran	Rp. 250.000	Diskon 8%	
Gold	Jumlah Pengeluaran	Rp. 500.000	Diskon 10%	

G. Rancangan Halaman Pesanan

Perancangan *user interface* tampilan halaman pesanan ini pada Gambar 17.



Gambar 17. Rancangan halaman pesanan

2.5 Perancangan Gamifikasi Badges

Komponen gamifikasi *badges* digunakan untuk memberikan penghargaan kepada *customer* sesuai dengan akumulasi jumlah transaksi yang telah dilakukan. Gamifikasi pada sistem meliputi *badges* terdiri dari *bronze*, *silver* dan *gold* serta *reward* berupa diskon pada setiap pembelian produk pakaian. Penjelasan detail dari level gamifikasi untuk tiap level gamifikasi ditunjukkan oleh Tabel 2.

2.6 Implementasi

Pada tahap implementasi ini pembuatan sistem informasi penjualan pakaian pada toko *ilovemoneyk* dengan menggunakan konsep *gamification* berbasis *website* ini menggunakan kerangka *framework codeigniter* dari bahasa pemrograman PHP. *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.

2.7 Testing

Tahap *testing* adalah melakukan uji coba sistem. Uji coba sistem dilakukan menggunakan metode *blackbox*. Ujicoba ini dilakukan untuk mengetahui fitur-fitur pada sistem dapat berjalan dengan baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

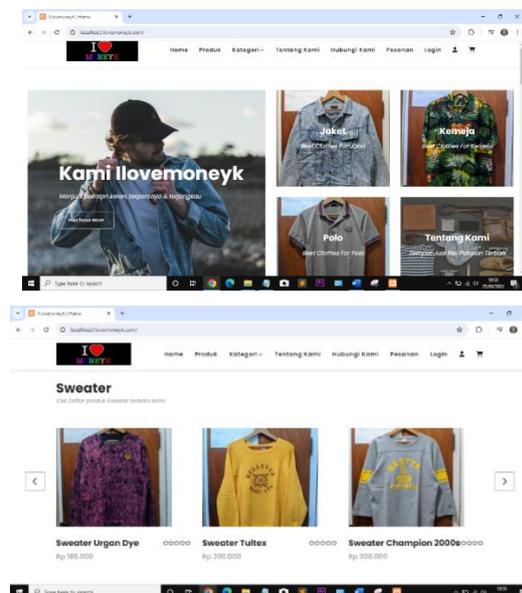
Tampilan *website* merupakan interaksi antara *customer* dengan *website* itu sendiri. Maka dari itu pengguna dan *customer* dapat mengetahui tentang toko *ilovemoneyk*.

Produk yang tersedia pada toko sangat terbatas karena setiap produk hanya tersedia satu barang saja. Inilah yang menjadi keunikan toko. *Admin* sebagai *super user* yang mengatur segala hal, mulai dari mengatur produk, data *customer*, mengatur pesanan hingga gamifikasi.

3.1 Tampilan Front End

A. Tampilan Halaman Utama

Halaman *home* adalah halaman utama dari suatu *website* yang berisi tampilan produk dan tentang toko tersebut. Halaman *home* merupakan halaman penting dikarenakan adalah halaman utama yang akan dilihat oleh *customer* saat pencarian di *google* seperti pada Gambar 18.

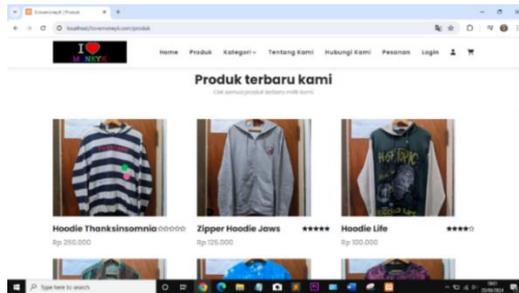


Gambar 18. Tampilan halaman utama

B. Tampilan Halaman Produk

Halaman produk adalah halaman produk yang dijual dalam bentuk gambar serta detail penjelasan (nama produk, gambar produk, harga produk, size ukuran,

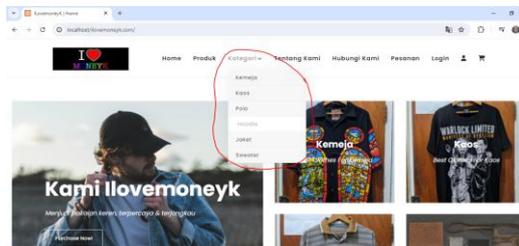
tempat pembuatan dan kondisi produk) seperti Gambar 19.



Gambar 19. Tampilan halaman produk

C. Tampilan Halaman Kategori

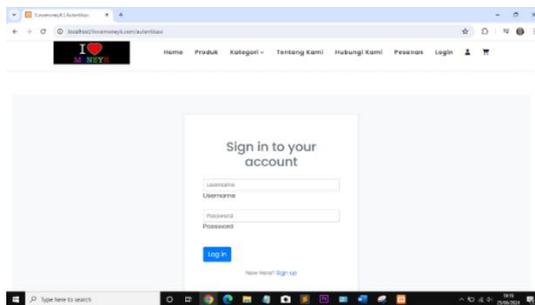
Halaman kategori adalah halaman lebih detail dari suatu produk dimana terdapat beberapa kategori yaitu kaos, kemeja, sweater, hoodie dan jaket seperti pada Gambar 20.



Gambar 20. Tampilan halaman kategori

D. Tampilan Halaman Login

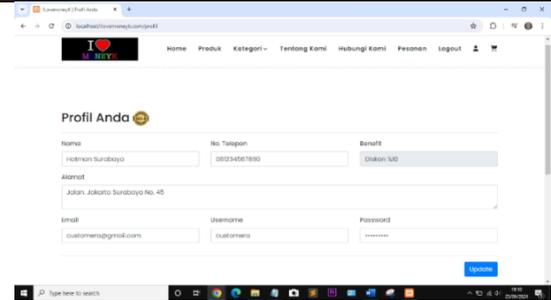
Halaman ini adalah untuk *customer* melakukan masuk ke halaman *website* jika ingin melihat produk pakaian, melakukan pemesanan produk & pembayaran hingga cek status pesanan jika produk terkirim dan tidak lupa melakukan *review* produk jika produk pakaian sudah diterima seperti pada Gambar 21.



Gambar 21. Tampilan halaman login

E. Tampilan Halaman Profil Customer

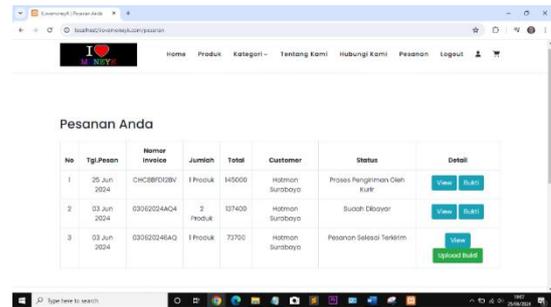
Halaman ini digunakan agar *customer* bisa melihat profil (nama, no telepon, alamat, email, username serta *password*) dan gamifikasi *badges* seperti pada Gambar 22.



Gambar 22. Tampilan halaman profil *customer*

F. Tampilan Halaman Pesanan

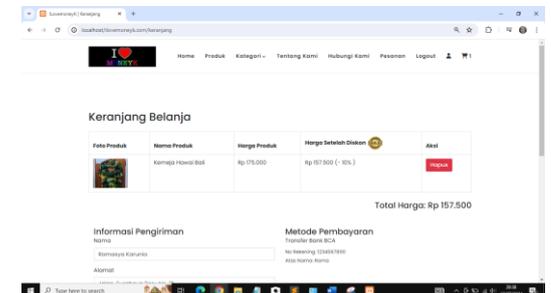
Halaman ini adalah halaman pesanan *customer* yang berisi tanggal pesanan, nomor *invoice*, jumlah, total, *customer*, status, detail dari pesanan produk pakaian dan detail untuk mengirim bukti *screenshot* pembayaran produk seperti pada Gambar 23.



Gambar 23. Tampilan halaman pesanan

G. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

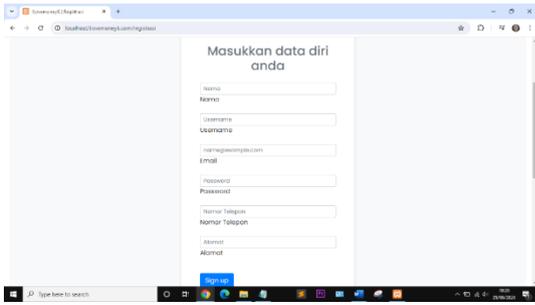
Halaman ini digunakan untuk *customer* melihat produk yang telah mereka pilih dan akan masuk pada halaman keranjang belanja ini seperti pada Gambar 24.



Gambar 24. Tampilan halaman keranjang belanja

H. Tampilan Halaman Registrasi Customer

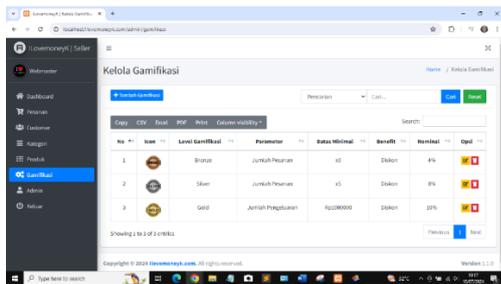
Halaman ini digunakan untuk *customer* baru dengan memasukkan data diri masing-masing sehingga setelah mendaftar *customer* bisa melakukan pemesanan dan pembelian produk pakaian seperti pada Gambar 25.



Gambar 25. Tampilan halaman registrasi customer

I. Tampilan Halaman Gamifikasi

Tampilan halaman gamifikasi ini berisi detail tentang gamifikasi yang berhubungan dengan *customer* seperti (level gamifikasi, parameter syarat, batas minimal pembelian, *benefit* / keuntungan dan nominal diskon untuk *customer*) seperti pada Gambar 26.



Gambar 26. Tampilan halaman gamifikasi

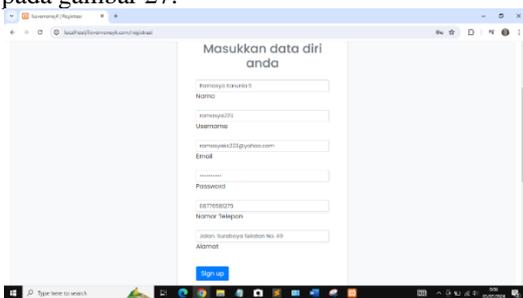
3.2 Uji Coba

Uji coba disini merupakan percobaan dari beberapa proses website penjualan produk pakaian yang sudah berfungsi yaitu sebagai berikut :

A. Uji Coba Registrasi

Tampilan uji coba halaman registrasi ini untuk customer yaitu sebagai berikut :

1. *Customer* membuka halaman *website* *ilovemoneyk* terlebih dahulu untuk registrasi dan pilih *Login* seperti pada Gambar 18.
2. Untuk registrasi customer baru maka diharuskan memilih “Sign Up” pada halaman login seperti pada gambar 21.
3. Maka akan muncul halaman form data *customer* yang diharuskan untuk mengisi data diri seperti pada gambar 27.



Gambar 27. Tampilan Form data customer

4. Berikutnya akan ditampilkan notifikasi bahwa akun telah didaftarkan seperti pada gambar 28.



Gambar 28. Notifikasi pendaftaran berhasil

B. Uji Coba Login

Tahapan uji coba halaman *login* yaitu sebagai berikut :

1. Langkah pertama yaitu *login* untuk bisa mengakses semua fitur di *website* dengan memasukkan *username* dan *password* seperti pada gambar 21.
2. Maka akan muncul halaman utama *website* dimana *customer* sudah bisa mengakses (halaman produk, kategori, tentang kami, hubungi kami, pesanan, profil *customer*, pesanan, dan *logout*) seperti pada gambar 19.

C. Uji Coba Pemesanan Produk

Tampilan uji coba halaman pemesanan produk yaitu sebagai berikut :

1. Langkah pertama yaitu *login*.
2. Untuk pemesanan produk maka *customer* harus memilih produk sesuai selera mereka di halaman produk lalu masukkan ke keranjang.
3. Kemudian akan muncul notifikasi jika “Produk berhasil ditambahkan ke keranjang” seperti pada gambar 29.



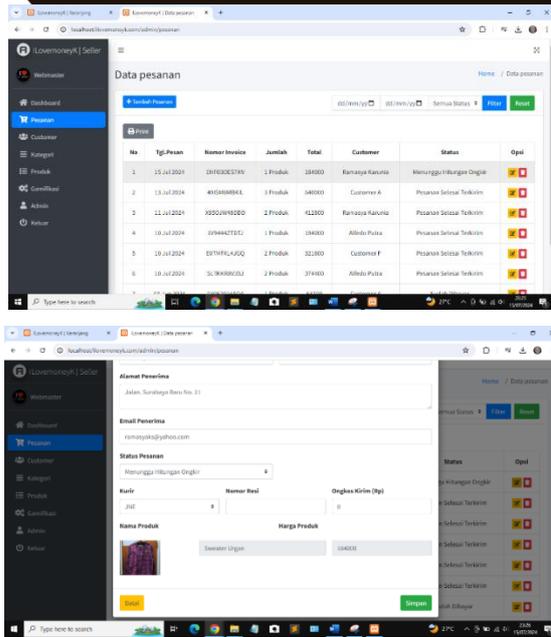
Gambar 29. Tampilan notifikasi keranjang

4. Selanjutnya menuju halaman keranjang untuk melihat apakah produk yang dipilih sudah sesuai dan total harga yang harus dibayarkan seperti pada Gambar 24. Untuk melakukan pemesanan klik tombol “Pesan Sekarang” pada bagian bawah halaman tersebut.
5. Selanjutnya akan muncul notifikasi “Pesanan berhasil dibuat silahkan lakukan pembayaran” seperti pada gambar 30.



Gambar 30 Tampilan halaman pesanan berhasil

6. Berikutnya akan dilakukan penghitungan ongkos kirim oleh *admin* berdasarkan alamat yang didaftarkan seperti pada gambar 31.



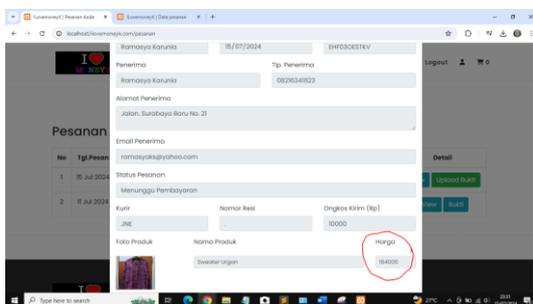
Gambar 31. Tampilan halaman *admin* mengatur pesanan

- Langkah selanjutnya *customer* bisa membuka halaman pesanan. *Customer* dapat melihat detail pesanan dengan menekan tombol “View” seperti pada gambar 32. Detail pesanan dapat dilihat seperti pada Gambar 33. Pada halaman tersebut ditampilkan rincian pesanan termasuk tagihan yang harus dibayarkan.

Pesanan Anda

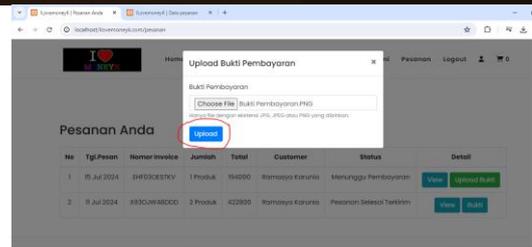
No	Tgl.Pesan	Nomor Invoice	Jumlah	Total	Customer	Status	Detail
1	15 Jul 2024	EHF03CE3TKV	1 Produk	194000	Ramasya Kanunika	Menunggu Pembayaran	View Upload Bukti
2	11 Jul 2024	X930JW48D00	2 Produk	422800	Ramasya Kanunika	Pesanan Selesai Terkirim	View Bukti

Gambar 32. Tampilan halaman pesanan *customer*



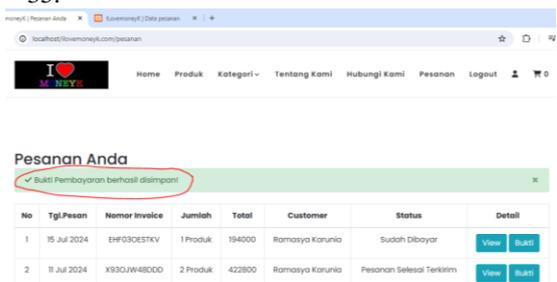
Gambar 33. Tampilan halaman “View” pesanan

- Selanjutnya *customer* bisa melakukan pembayaran melalui secara online dan mengirimkan foto *screenshot* bukti pembayaran. Kemudian *customer* bisa mengunggah bukti pembayaran dengan cara menekan tombol “upload bukti” pada halaman pesanan seperti pada Gambar 32. Selanjutnya *customer* memilih file bukti pembayaran dan menekan tombol “upload” seperti pada gambar 34.



Gambar 34. Tampilan halaman *upload* bukti pembayaran

- Berikutnya akan muncul notifikasi “Bukti Pembayaran berhasil disimpan!” dan status akan berubah menjadi “Status Dibayar” seperti gambar 35.

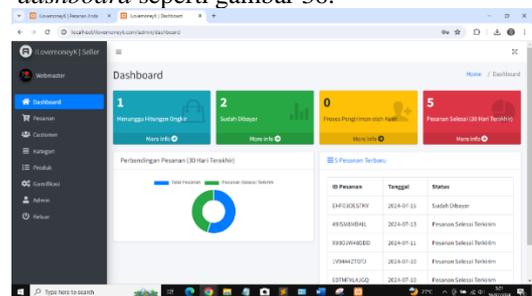


Gambar 35. Tampilan halaman pesanan dan notifikasi bukti pembayaran berhasil disimpan.

D. Uji Coba Pengiriman Produk

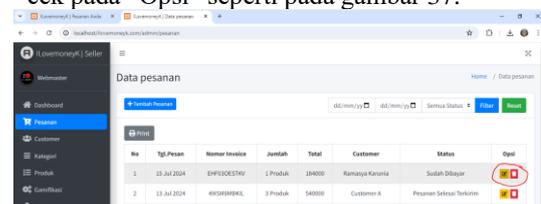
Tampilan uji coba halaman pengiriman produk yaitu sebagai berikut :

- Langkah pertama yaitu login *admin*.
- Maka berikutnya akan masuk pada halaman *dashboard* seperti gambar 36.



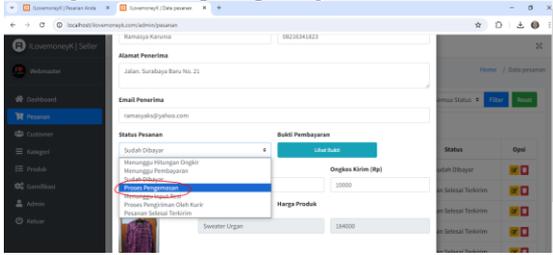
Gambar 36. Tampilan halaman *dashboard admin*

- Untuk langkah selanjutnya cara mengatur pengiriman produk yaitu dipastikan *customer* telah melakukan pembayaran tagihan produk dan dapat di cek pada “Opsi” seperti pada gambar 37.



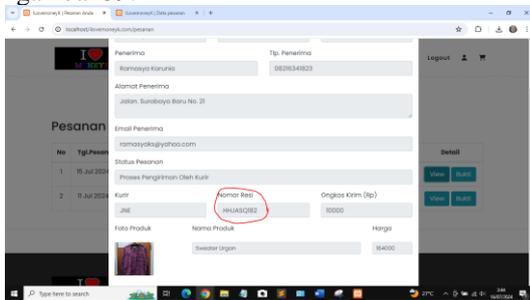
Gambar 37. Tampilan halaman data pesanan *admin*

4. Selanjutnya *admin* dapat merubah Status Pesanan dari “Sudah Dibayar” menjadi “Proses Pengemasan” seperti pada gambar 38.



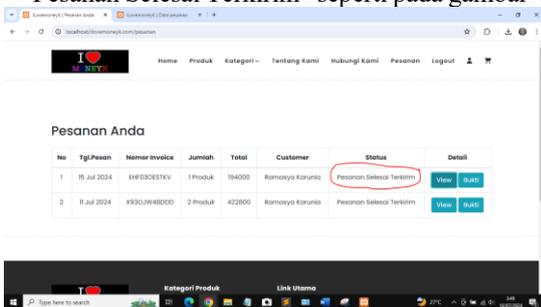
Gambar 38. Tampilan halaman data pesanan admin

5. Berikutnya barang dikirimkan melalui ekspedisi. *Admin* mengubah Status Pesanan pada halaman di Gambar 38 menjadi “Menunggu Input Resi”.
6. Jika produk telah diterima oleh pihak kurir maka Status Pesanan akan diubah oleh *admin* menjadi “Proses Pengiriman Oleh Kurir” dan disini *customer* akan mendapat nomor resi.
7. Maka pada halaman *customer* dapat melihat nomor resi pada halaman pesanan anda seperti pada gambar 39.



Gambar 39. Tampilan halaman pesanan anda

8. Jika produk pakaian telah diterima *customer* maka *admin* dapat merubah Status Pesanan pada halaman di Gambar 38 menjadi “Pesanan Selesai Terkirim”.
9. Maka pada halaman pesanan anda *customer* dapat dilihat bahwa status pesanan telah berubah menjadi “Pesanan Selesai Terkirim” seperti pada gambar 40.



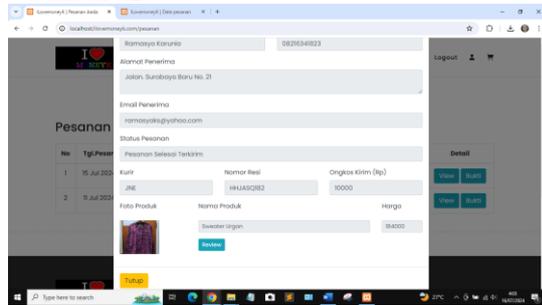
Gambar 40. Tampilan halaman pesanan anda

E. Uji Coba Review Produk

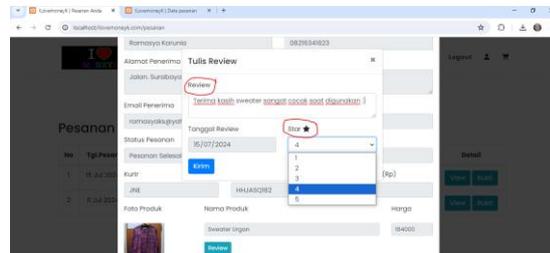
Tampilan uji coba halaman *review* produk ini dilakukan oleh *customer*. *Review* produk ini merupakan wadah bagi *customer* untuk memberikan ucapan terima kasih serta kritik dan saran bagi pemilik toko *ilovemoneyk*. Masukan dari *customer* ini dapat digunakan oleh pihak pemilik toko untuk melakukan evaluasi dan berbenah

menjadi lebih baik kedepannya. Uji coba *review* dari *customer* dilakukan sebagai berikut :

1. Langkah pertama yaitu *customer* melakukan login.
2. Masuk ke halaman utama *customer*. Berikutnya jika ingin melakukan *review* produk maka pilih halaman pesanan seperti pada gambar 32. Selanjutnya tekan tombol *view* menampilkan halaman seperti pada Gambar 41. Selanjutnya *scroll* ke bawah untuk melakukan *review* produk. Tekan tombol “*Review*” untuk memberikan komentar dan bintang pada produk pakaian yang telah diterima, seperti pada Gambar 42.



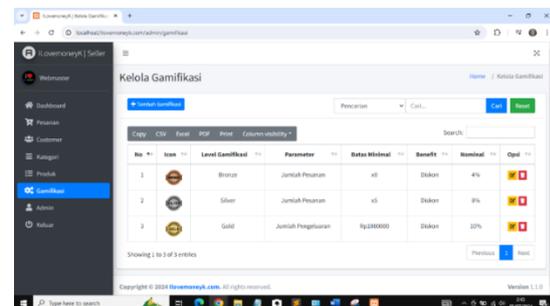
Gambar 41. Tampilan halaman pesanan anda



Gambar 42. Tampilan halaman review produk

F. Uji Coba Gamifikasi

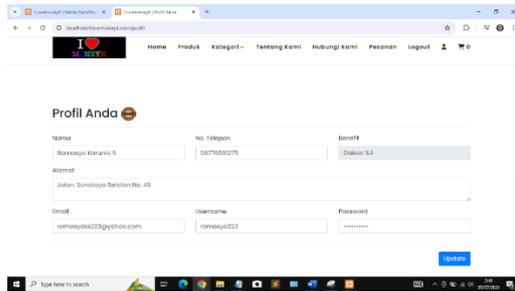
Tampilan halaman gamifikasi ini berisi detail tentang gamifikasi yang berhubungan dengan *customer* seperti level gamifikasi, parameter syarat, batas minimal pembelian, *benefit* / keuntungan dan nominal diskon seperti pada gambar 43.



Gambar 43. Tampilan halaman admin kelola gamifikasi

Untuk tampilan halaman gamifikasi ini berada di profil *customer* yang tersambung dengan *database* yaitu berisi nama, nomor telepon, *benefit*, alamat, *email*, *username*, dan *password*. Dimana jenis *badges* ini dapat dikonversikan dengan diskon potongan harga

pembelian produk. Profil *customer* yang dilengkapi dengan *badges* seperti pada gambar 44.

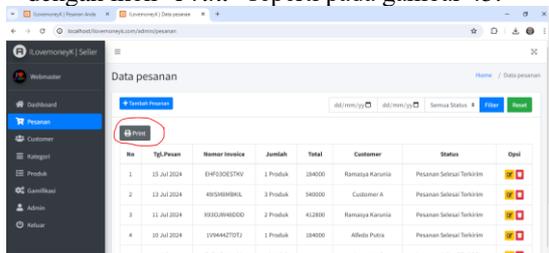


Gambar 44 Tampilan halaman profil anda

G. Uji Coba Laporan Penjualan

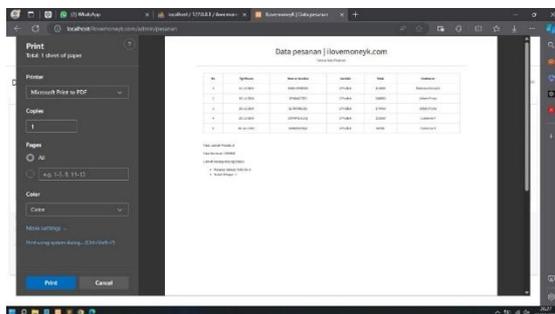
Tampilan halaman laporan penjualan admin sebagai berikut :

1. Pertama yaitu *login* pihak *admin*.
2. Maka menampilkan halaman *dashboard admin* seperti pada gambar 36.
3. Berikutnya pilih menu pesanan dan pilih tombol dengan ikon "Print" seperti pada gambar 45.



Gambar 45. Tampilan halaman pesanan admin

4. Maka akan muncul tampilan *preview* halaman print laporan penjualan pesanan seperti pada gambar 46.



Gambar 46. Tampilan halaman laporan penjualan pesanan

3.5 Pembahasan

Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko IloVemoneyk dengan gamifikasi berbasis *website* ini berhasil dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan sublime text.

Uji coba terhadap fitur-fitur meliputi registrasi *user*, login, pemesanan produk, pengiriman produk, *review* produk, gamifikasi dan pembuatan laporan penjualan.

Ujicoba registrasi *user* dapat berjalan dengan baik, akan tetapi semua *field* data pengguna harus diisi dengan lengkap, tidak boleh ada data yang kosong. Data yang kosong menyebabkan penyimpanan data akun pengguna gagal. Selanjutnya untuk ujicoba login pengguna dapat berjalan lancar sesuai dengan kebutuhan sistem. Kekurangan pada fitur ini adalah tidak menyediakan fitur lupa *password*.

Ujicoba fitur pemesanan produk, pengiriman produk, *review* produk, gamifikasi dan pembuatan laporan penjualan dapat berfungsi dengan baik dan menghasilkan luaran sesuai dengan analisis kebutuhan sistem informasi penjualan Toko IloVemoneyk. Untuk proses pembayaran

Berdasarkan hasil ujicoba tersebut menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut dapat berfungsi dengan baik dan memberikan luaran sesuai dengan yang kebutuhan sistem yang telah didefinisikan.

IV. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba yang di dapat di atas maka dapat disimpulkan website penjualan produk pakaian toko ilovemoneyk berhasil diimplementasikan dan sistem dapat berfungsi dengan baik sehingga dapat dikunjungi *customer* dan dapat melakukan pemesanan produk. Setiap *customer* mempunyai profil *badge* yang berbeda sesuai dengan aturan gamifikasi *badge*. *Customer* bisa mendapat diskon sesuai dengan aturan gamifikasi *badge* yang telah ditentukan. *Customer* dikelompokkan menjadi bronze, silver dan gold.

Dimana setelah produk pakaian diterima *customer*, mereka bisa melakukan *review* produk dengan memberi komentar dan bintang terhadap produk yang telah dibeli. Hal ini membantu pihak pemilik toko untuk melakukan evaluasi dan meningkatkan pelayanan pada konsumen.

4.2. Saran

Saran yang diberikan untuk sistem informasi penjualan pakaian pada toko ilovemoneyk dengan gamifikasi berbasis *website* dengan menambahkan pengecekan data profil dan menambah fitur lupa *password*.

Untuk kebutuhan gamifikasi bisa ditambahkan komponen *game* yang lain seperti level dan *leaderboard* yang sesuai dengan fitur-fitur sehingga membuat *customer* agar semakin loyal dalam membeli produk pakaian pada toko ilovemoneyk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Solomon, *Consumer behaviour: A European perspective*. Pearson education, 2010.
- [2] R. K. Rainer, B. Prince, C. Sanchez-Rodriguez, I. Spletstoeser-Hogeterp, and S.



- Ebrahimi, *Introduction to information systems*. John Wiley & Sons, 2020.
- [3] P. Anjelita, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Pada Smk Negeri 3 Batam," Prodi Sistem Informasi, 2019.
- [4] J. A. O'brien and G. M. Marakas, *Management information systems*, vol. 6. McGraw-Hill Irwin New York, NY, USA., 2006.
- [5] A. Albert, D. S. Naga, E. Dewayani, and others, "Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Target Factory Outlet," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 7–14, 2020.
- [6] M. Farhan and P. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada CV. Cahaya Baru Jakarta," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, pp. 100–111, 2024.
- [7] T. P. Rinjeni, J. Lemantara, A. P. Wardhanie, and others, "Implementasi Gamification pada Aplikasi Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website," *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 52–63, 2020.
- [8] L. Z. Sholekhah and T. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Monitoring Kinerja Sales Berbasis Web Menggunakan Konsep Gamification (Studi Kasus Sales Team Unit Bges PT Telkom Bekasi)," in *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 2022, pp. 237–251.
- [9] N. W. Winata, A. Setiawan, and F. Nugraha, "Gamifikasi Dan Virtual Try-On Di Sistem Penjualan Branded Murah Kudus Untuk Meningkatkan Pengalaman Konsumen," *JEKIN-Jurnal Teknik Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 339–350, 2025.
- [10] N. Ningsih, "Penerapan konsep gamification pada aplikasi e-commerce untuk UMKM makanan," *Journal Scientific And Applied Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 53–63, 2021.
- [11] H. Jusuf, "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran," *Jurnal TICom*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016.
- [12] J. Kopeć *et al.*, *Gamification. Critical Approaches*. Faculty of" Artes Liberales", 2015.
- [13] N. I. Prasetya and S. Syidada, "Integrasi Serious Games dalam Pengembangan Platform Pembelajaran Pemrograman," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 12–26, 2025.
- [14] N. I. Prasetya, S. Syidada, and L. Retnawati, "Development of Serious Games as A Programming Learning Platform for Informatics Students," *Jurnal Paedagogy*, vol. 12, no. 1, pp. 12–22, 2025.
- [15] S. Syidada, "Analisis dan Perancangan Sistem Smart Campus Monitoring Praktikum menggunakan Gamifikasi," *JIFTI-Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, vol. 3, 2021.
- [16] I. B. Kartasasmita and A. D. Kalifia, "Integrasi Gamifikasi Pada Sistem Pemesanan UMKM Dalam Upaya Meningkatkan Loyalitas Pelanggan," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, no. 3, 2024.
- [17] B. Suprayogi and A. Rahmanesa, "Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat," *Tematik*, vol. 6, no. 2, pp. 119–127, 2019.
- [18] I. Sommerville, "Software Engineering," in *Pearson Education Inc*, 2011.
- [19] K. E. Kendall, J. E. Kendall, E. J. Kendall, and J. A. Kendall, *Systems analysis and design*, vol. 10. Prentice Hall Upper Saddle River, NJ, 2018.
- [20] D. F. Rahmatullah and S. Syidada, "Sistem informasi penjualan dan pemesanan import barang berbasis web PT Bumi Jaya," *Melek IT: Information Technology Journal*, vol. 8, no. 2, 2022.