

## Sistem e-Kedai Samson Ent

### *e-Kedai Samson Ent System*

Reena Fariha Mahmud<sup>1</sup>, Suhaila Mohd Yasin<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat,  
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Parit Raja, Batu Pahat, 86400, MALAYSIA

DOI: <https://doi.org/10.30880/aitcs.2024.05.01.062>

Received 22 June 2023; Accepted 18 June 2024; Available online 30 August 2024

**Abstrak:** Sistem e-Kedai Samson Ent adalah berasaskan web yang meningkatkan kualiti sistem sedia ada di Syarikat Samson Enterprise dengan menggunakan sistem belian di dalam talian. Syarikat Samson Enterprise masih menggunakan kertas dan pen untuk mengambil pesanan, membuat salinan pesanan dan menerima pembayaran secara tunai. Nyatakan masalah yang dihadapi kesan dari kertas dan pen. Oleh itu, sistem ini dibangunkan untuk mengatasi masalah tersebut buat pentadbir dan pelanggan syarikat ini. Berikutan itu, sistem e-Kedai Samson Ent boleh dijalankan dengan lebih sistematik, menjimatkan masa dan memenuhi kepuasan pelanggan. Selain itu, sistem ini juga memudahkan pelanggan untuk membuat pesanan dari dalam talian. Sistem ini direka bentuk menggunakan pendekatan berstruktur, dan model yang digunakan ialah model Prototaip. Manakala perisian pembangunan yang digunakan ialah XAMPP, MySQL sebagai pangkalan data dan PHP sebagai bahasa pengaturcaraan. Akhir sekali, sistem ini dapat digunakan secara optimum dan memberi manfaat kepada pentadbir syarikat dalam menguruskan barang jualan di syarikat itu.

**Kata kunci:** Sistem e-Kedai, Sistem Berasaskan Web, Model Prototaip, Pendekatan Berstruktur

**Abstract:** The Samson Ent e-Store system is web-based which improves the quality of the existing system at Samson Enterprise Company by using a more advanced purchasing system. As Samson Enterprise Company still uses paper and pen to take orders, make copies of orders and accept payments in cash. Therefore, this system was developed for the administrators and customers of this company. Following that, Samson Ent's e-Store system can be run more systematically, saving time and meeting customer satisfaction. In addition, this system also makes it easier for customers to place orders online. The system is designed using a structured approach, and the model used is the Prototype model because each phase is appropriate to the development of the system. While the development software used is XAMPP, MySQL and as a database and PHP as a programming language. Finally, it is expected that

---

\*Corresponding author: [ysuhaila@uthm.edu.my](mailto:ysuhaila@uthm.edu.my)

| This is an open access article under the CC BY-NC-SA 4.0 license.

*this system can be used optimally and benefit the company's administrators in managing sales items in the company.*

**Keywords:** *e-Store System, web-based system, prototype model, structured approach*

## 1. Pengenalan

Samson Enterprise adalah sebuah syarikat yang menjalankan sebuah perniagaan yang berbentuk pengumpulan hasil sawit daripada penduduk setempat yang terletak di Kampung Sungai Dulang, Rengit, Johor. Bukan setakat itu, mereka juga menjual pelbagai jenis racun dan baja organik untuk pelanggan mereka. Syarikat yang diberi nama Samson Enterprise ini dimiliki oleh Encik Zulkefli bin Darison. Syarikat ini dibangunkan sejak tahun 2007. Mempunyai 20 orang pekerja, Samson Enterprise merupakan antara premis pengumpulan hasil sawit yang terawal dibuka dikawasan itu. Di kampung yang dikelilingi dengan pokok kelapa sawit, sudah tentu ia antara sumber semulajadi yang menjadi sumber mata pencarian penduduk di kawasan itu. Berkenaan dengan kaedah yang digunakan oleh syarikat ini dalam penjualan baja dan racun, pada masa ini, mereka masih menggunakan kertas untuk mencatatkan pembelian baja dan racun daripada pelanggan. Kaedah penyimpanan maklumat seperti ini menyukarkan proses penjana laporan, carian dan penyimpanan data. Terdapat juga pesanan yang terlepas pandang daripada yang direkodkan. Ketidakecekapan pengurusan belian daripada pelanggan boleh mengganggu kelancaran proses kerja dan pengembangan perniagaan. Maka, sistem belian racun dan baja secara dalam talian dicadangkan bagi mengendalikan pembelian racun dan baja menjadi lebih sistematik dan lebih memudahkan para pelanggan membuat pesanan terus daripada rumah. Dijangka sistem e-Kedai Samson Enterprise berasaskan web ini dapat menjadikan syarikat ini lebih maju.

Objektif utama projek ini adalah untuk menganalisis dan merekabentuk sistem e-Kedai Samson Ent menggunakan pendekatan berstruktur, membangunkan sistem e-Kedai Samson Ent menggunakan pendekatan teknologi berasaskan web serta menguji sistem e-Kedai Samson Ent menggunakan pengujian alfa dan beta. Skop projek ini difokuskan kepada pentadbir dan pelanggan sahaja. Terdapat beberapa modul yang terkandung dalam sistem ini iaitu modul pendaftaran, log masuk dan log keluar, modul produk, pesanan, penghantaran, notifikasi dan pembayaran.

## 2. Kajian Literal

### 2.1 Sistem Jualan Syarikat Samson Enterprise

Syarikat ini tidak mempunyai sistem belian atas talian yang dapat memudahkan pelanggan untuk membuat belian terus daripada mereka.. Hal ini dapat dilihat pada syarikat Samson Enterprise yang masih menggunakan buku untuk mengambil tempahan produk daripada premis mereka. Hal ini telah menyebabkan berlakunya kesukaran proses pengembangan jualan dan seringkali berlaku kehilangan buku dan kertas senarai tempahan daripada pelanggan. Selain itu, terdapat juga permasalahan dalam mengenal pasti harga semasa produk yang terdapat di premis mereka. Secara tidak langsung, ini boleh menyumbang kepada kerugian jika harga jualan di kedai mereka lebih rendah daripada harga jualan yang ditetapkan oleh Syarikat Samson Enterprise

### 2.2 Sistem Berasaskan Web

Sistem maklumat berasaskan web ialah sistem maklumat yang menggunakan teknologi web Internet untuk menyampaikan maklumat dan perkhidmatan kepada pengguna [1]. Sistem maklumat ialah gabungan teknologi maklumat dan tindakan orang yang menggunakannya untuk membantu dalam operasi, pengurusan dan membuat keputusan [2]. Pembangunan sistem berasaskan web yang boleh diakses melalui mana-mana pelayar Internet yang membolehkan pentadbir mengurus jualan barangan Samson Enterprise dan memudahkan para pelanggan membuat belian daripada rumah. Dari segi fungsi, fleksibiliti dan kos, sistem pengurusan restoran berasaskan web adalah pilihan yang sangat baik. Sistem

komputer yang didayakan web telah dicadangkan untuk mengurus aliran trafik pesanan, menjana laporan pengedaran yang tepat, mengurangkan masa menunggu pelanggan, meningkatkan kecekapan aliran kerja dan mengurangkan margin ralat [3]. Hal ini jelas dapat memberikan kelebihan kepada pengguna untuk menggunakan sistem berasaskan web.

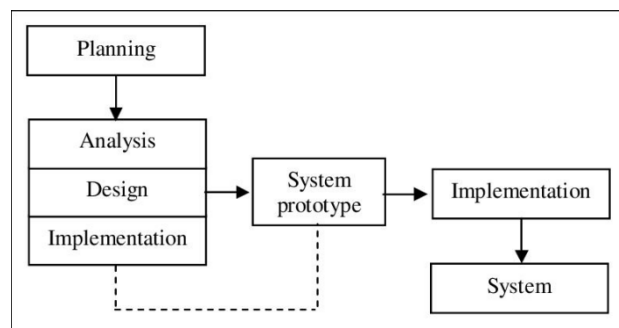
Kajian terhadap sistem sedia ada ini dijalankan berpandukan sistem yang telah siap sedia dibangunkan. Dalam kajian ini, tiga sistem dipilih dijadikan bahan rujukan dalam pembangunan sistem dan dijadikan panduan meningkatkan sistem e-Kedai Samson Ent. Antara tiga sistem yang dipilih adalah Lapak Sawit [4], Baba Shop [5] dan Nano Online Green [6]. Dapat diringkaskan di dalam Jadual 1 di bawah mengenai perbandingan antara sistem-sistem sedia ada dan sistem yang dicadangkan.

**Jadual 1: Perbandingan Sistem Sedia Ada dan Sistem Cadangan**

Ciri/Sistem	Nano Green Online Shop	Lapak Sawit	Baba e-Shop	E-Kedai Samson Ent
Pendaftaran dan Log masuk	√	√	√	√
Produk	√	√	√	√
Tempahan	√	√	√	√
Notifikasi	X	X	X	√
Pembayaran	√	√	√	√
Jenis Antaramuka	Berasaskan web/ <i>Mobile App</i>	Berasaskan web/ <i>Mobile App</i>	Berasaskan web/ <i>Mobile App</i>	Berasaskan web
Penghantaran	√	√	√	√
Log Keluar	√	√	√	√

### 3. Metodologi

Pembangunan sistem ini menggunakan model Prototaip seperti yang dicadangkan oleh Dennis et al. Model ini mempunyai fasa perancangan, fasa analisis, fasa reka bentuk, fasa pelaksanaan dan fasa pengujian seperti di Rajah 1 untuk memastikan sistem tersebut memenuhi kehendak pengguna.



**Rajah 1: Model Prototaip**

Jadual 2 menunjukkan senarai tugas yang dilaksanakan pada setiap fasa dalam model Prototaip bagi Sistem e-Kedai Samson Ent.

**Jadual 2: Senarai tugas bagi setiap fasa di dalam Model Prototaip**

Fasa	Tugas
Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menenalpasti masalah sistem, menenalpasti objektif projek.</li> <li>● Membuat jadual perancangan projek</li> </ul>
Analisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengumpul maklumat untuk dianalisis dengan lebih teliti</li> <li>● Analisis berkaitan sistem dan proses sedia ada dijalankan.</li> <li>● Menjalankan sesi temubual bersama pengurus syarikat</li> </ul>
Reka Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mereka bentuk antaramuka pengguna dan pangkalan data</li> <li>● Menghasilkan rajah aliran data sistem, rajah perhubungan entiti, carta alir, pangkalan data, skema hubungan, dan kamus data</li> </ul>
Pelaksanaan (prototaip) dan Pengujian	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembangunan sistem dalam bentuk kod program</li> <li>● Menenalpasti masalah dan ralat yang wujud dalam sistem</li> <li>● Prototaip sistem dinaiktaraf kepada satu sistem yang lengkap</li> <li>● Melakukan pengujian ke atas sistem dan membaiki ralat.</li> </ul>

#### 4. Perbincangan dan Hasil

Pada bahagian ini akan membincangkan keperluan kefungsian sistem, keperluan bukan kefungsian sistem, reka bentuk sistem menggunakan pendekatan berstruktur yang akan memaparkan reka bentuk carta alir, rajah aliran data, dan gambar rajah perhubungan entiti. Hal ini adalah untuk memberikan gambaran segala proses yang dibangunkan dalam sistem ini. Selain itu, segala reka bentuk antaramuka sistem juga akan dibincangkan dalam bahagian ini.

Keperluan kefungsian sistem akan menentukan fungsi-fungsi yang akan disediakan oleh sistem kepada para pengguna. Jadual 3 menghuraikan tentang keperluan kefungsian sistem dan operasi yang sistem ini mampu lakukan dalam setiap modul input, proses, dan output.

**Jadual 3: Keperluan Kefungsian Sistem e-Kedai Samson Ent**

Modul	Fungsi
Modul pendaftaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistem ini membenarkan pentadbir dan pengguna untuk mendaftar masuk sistem ini.</li> </ul>
Modul Log Masuk/ Keluar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistem ini membenarkan kesemua pengguna masuk dan keluar ke dalam sistem dengan menggunakan e-mel dan kata laluan untuk log masuk.</li> <li>● Sistem ini akan mengeluarkan mesej amaran jika pengguna salah memasukkan e-mel dan kata laluan.</li> </ul>
Modul Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistem ini membenarkan pentadbir untuk menambah produk jualan.</li> <li>● Produk jualan yang telah ditambah akan dipaparkan dalam aplikasi pelanggan</li> </ul>

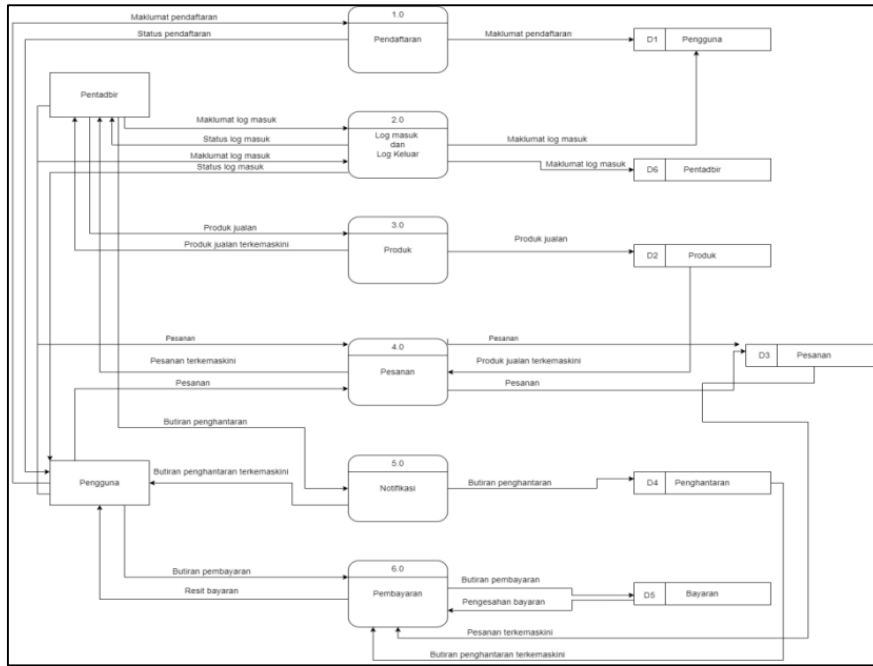
Modul	Fungsi
Modul Pesanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistem ini membenarkan pengguna memilih produk yang disukai</li> <li>● Pentadbir akan menerima pesanan daripada pelanggan</li> </ul>
Modul Notifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistem ini akan mengaktifkan “SMS Notification” dimana pentadbir akan menghantar butiran penghantaran barang ke rumah pelanggan</li> </ul>
Modul Pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sistem ini akan menunjukkan butiran pembayaran yang perlu dilengkapi oleh pengguna</li> <li>● Pengguna memilih sama ada untuk meneruskan pembayaran secara COD atau <i>Online Transfer</i></li> <li>● Resit bayaran akan diberikan kepada pengguna</li> </ul>

Keperluan bukan kefungisian sistem akan menerangkan aspek-aspek selain daripada fungsi sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Segala keperluan bukan kefungisian Sistem e-Kedai Samson Ent diterangkan dalam Jadual 4.

**Jadual 4: Keperluan Bukan Kefungsian Sistem e-Kedai Samson Ent**

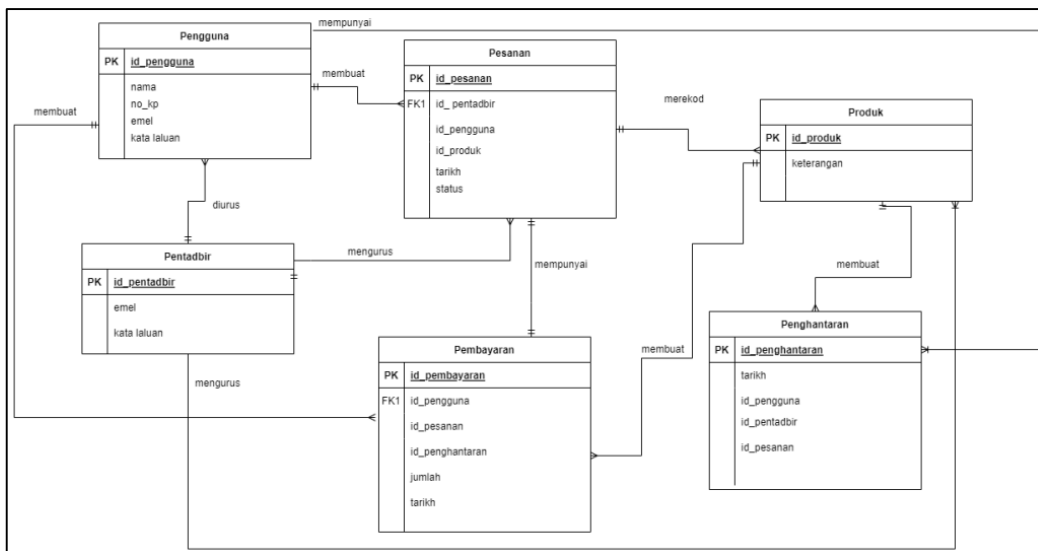
Keperluan Bukan Kefungsian Sistem	
Keperluan Prestasi	Sistem ini boleh diakses pada bila-bila waktu
Keperluan Keselamatan	Pengguna mesti memasukkan e-mel dan kata laluan untuk lulus kebenaran log masuk
Keperluan Kebolehgunaan	Mudah diguna untuk semua pelanggan
Kesambungan	Sistem memerlukan sambungan Internet yang minima

Rajah aliran data (DFD) merupakan perwakilan berstatistik yang menunjukkan kategori proses aliran data untuk sesebuah sistem yang akan dibangunkan [7]. Rajah ini memberikan gambaran berkaitan input, proses, serta output yang terlibat dalam aliran pengoperasian sistem tersebut. Terdapat empat elemen asas yang digunakan dalam pembinaan rajah aliran data iaitu entiti, proses, aliran data serta storan penyimpanan [8]. Rajah 2 memaparkan DFD Aras 0 untuk sistem yang dibangunkan.



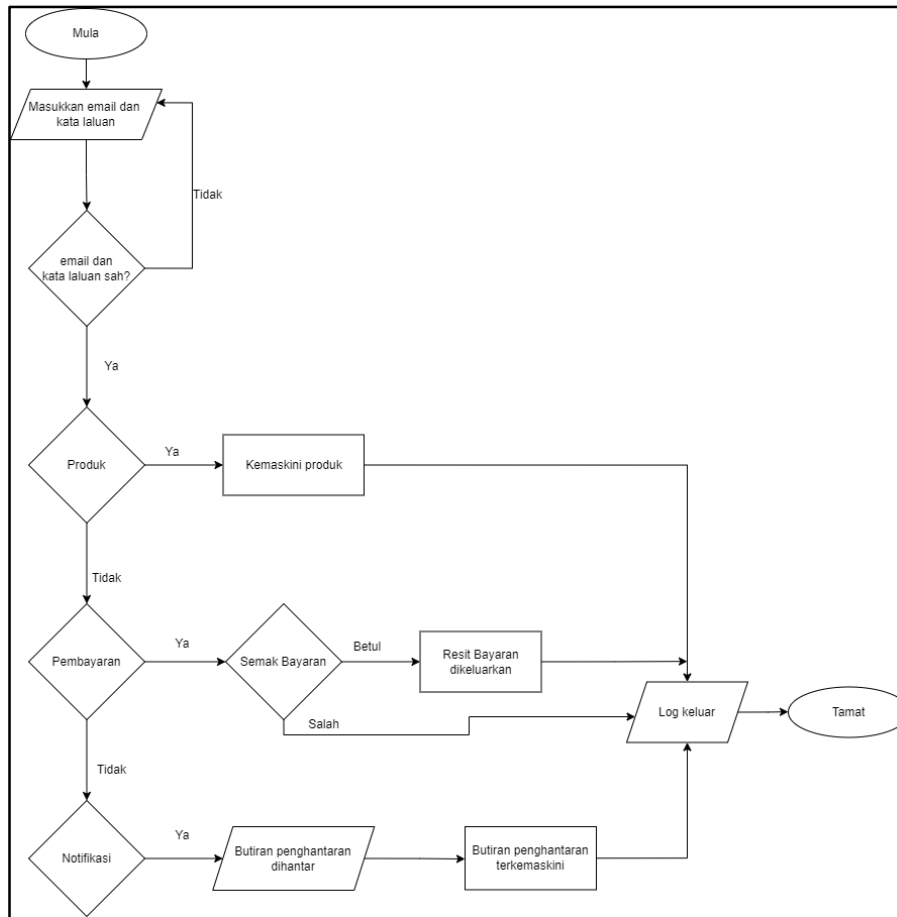
**Rajah 2: Rajah Aliran Data Aras 0**

Rajah Perhubungan Entiti dibangunkan untuk memberi gambaran penuh dengan teliti berkenaan keadaan pangkalan data yang dibangunkan untuk Sistem e-Kedai Samson Ent. Rajah 3 memaparkan entiti yang terlibat dalam pangkalan data sistem yang dibangunkan.

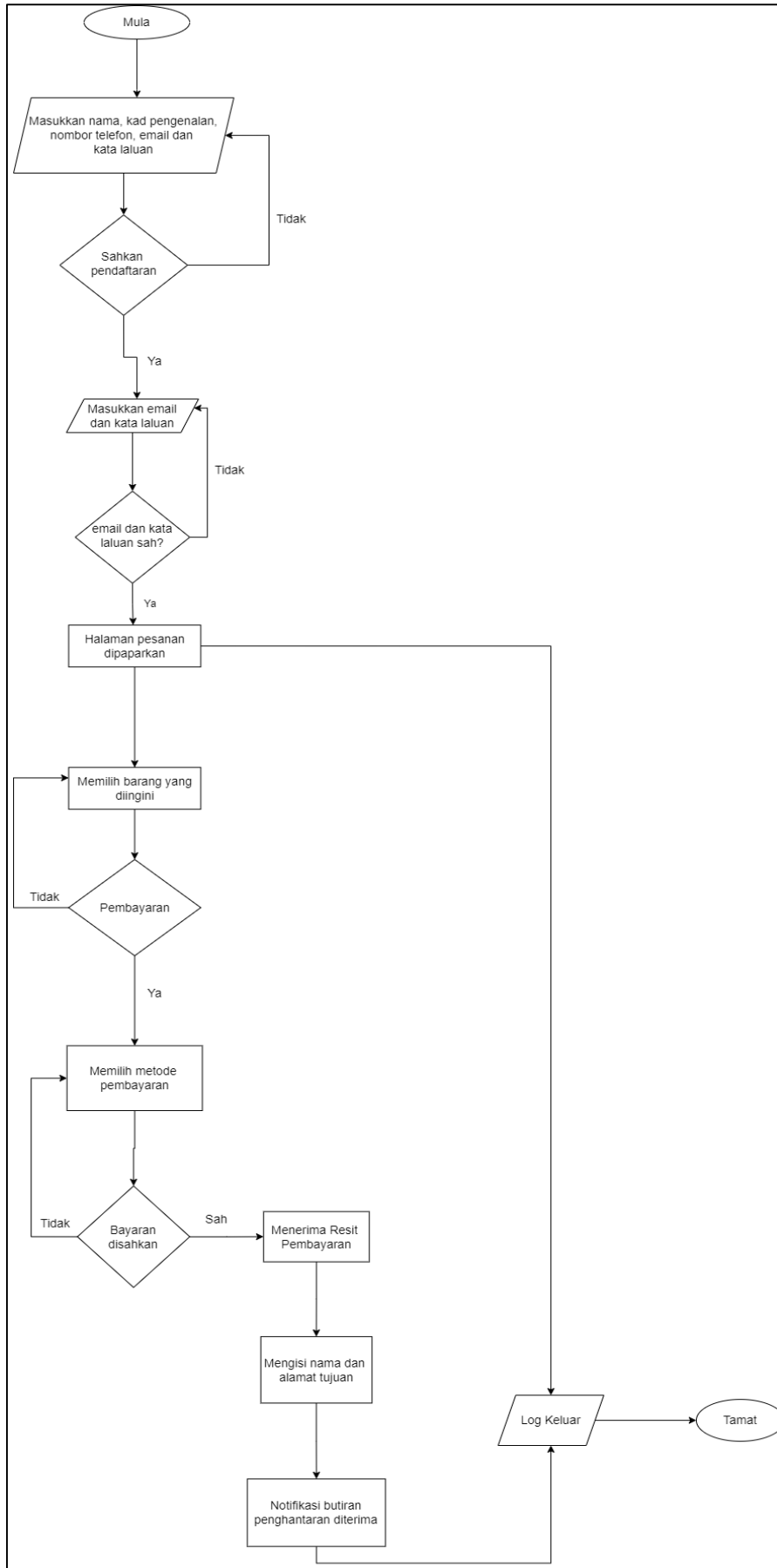


**Rajah 3: Rajah Perhubungan Entiti**

Carta alir akan menggambarkan keseluruhan proses bagi Sistem e-Kedai Samson Ent. Dalam Sistem e-Kedai Samson Ent terdapat dua pengguna iaitu pentadbir dan pelanggan. Rajah 4 menunjukkan carta aliran pentadbir manakala Rajah 5 menunjukkan carta aliran pengguna.

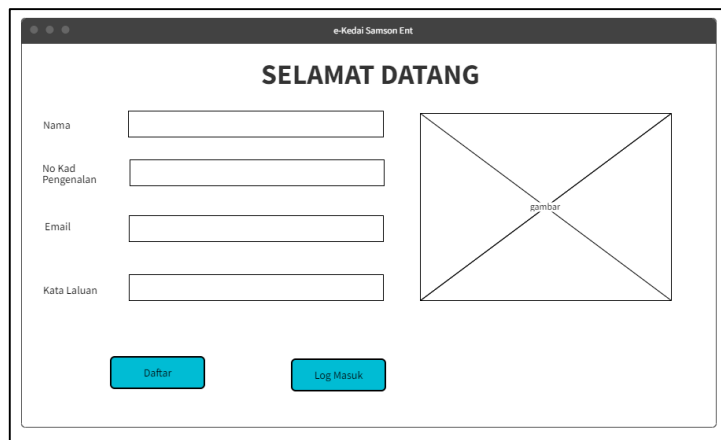


**Rajah 4: Carta Aliran Pentadbir**

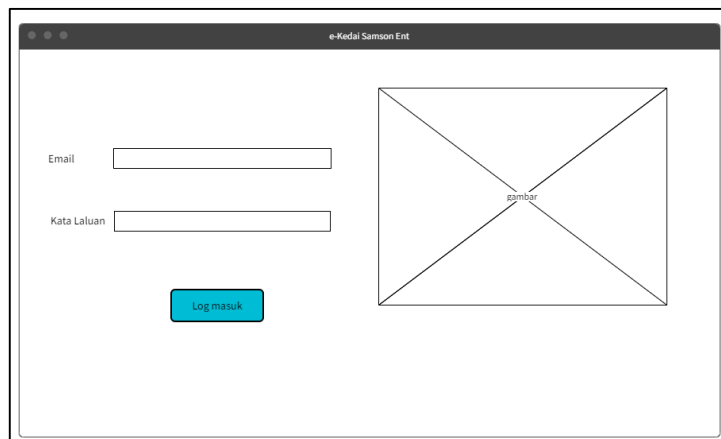


Rajah 5: Carta Aliran Pengguna

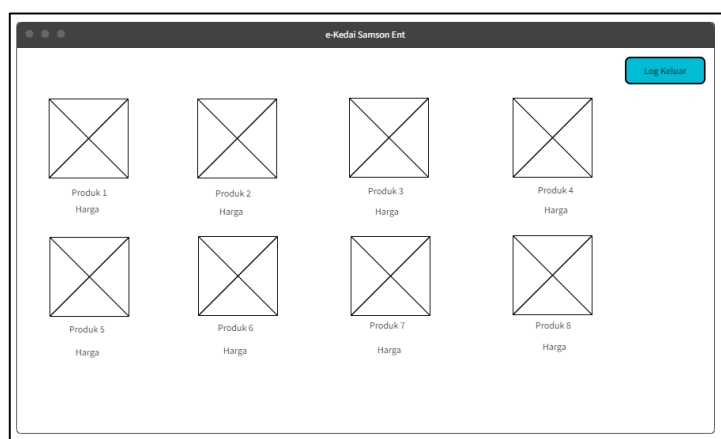
Rekabentuk antaramuka pengguna (GUI) adalah proses bagi menentukan kaedah interaksi di antara pengguna dengan sistem yang akan dibangunkan [9]. Antaramuka pengguna yang dibangunkan perlu dipadankan dengan medan-medan data di dalam pangkalan data. Rajah 6 hingga 11 menunjukkan gambaran antaramuka Sistem e-Kedai Samson Ent.



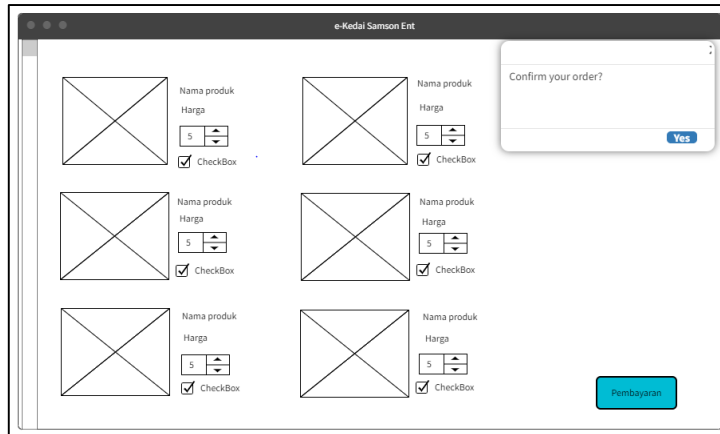
**Rajah 6: Antaramuka Halaman Pendaftaran Pengguna**



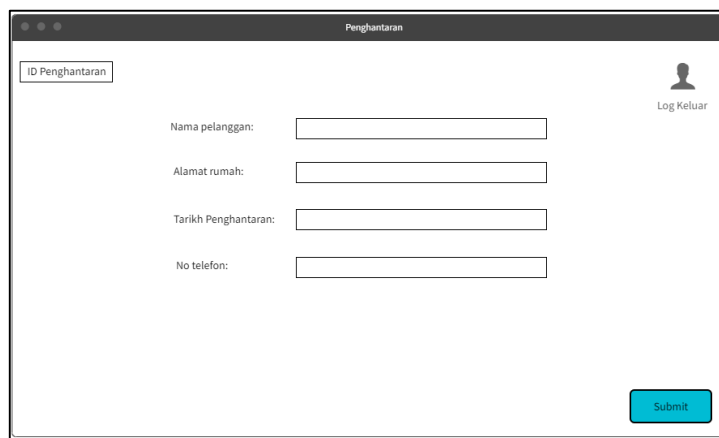
**Rajah 7: Antaramuka Halaman Log Masuk Semua Pengguna**



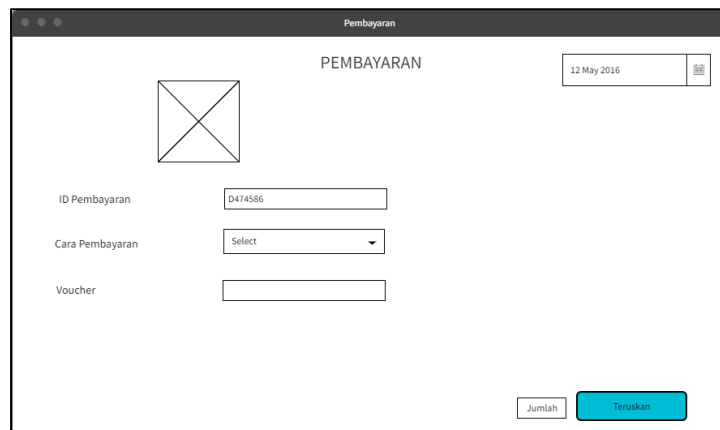
**Rajah 8: Antaramuka Halaman Produk**



**Rajah 9: Antaramuka Halaman Pesanan**



**Rajah 10: Antaramuka Halaman Penghantaran**



**Rajah 11: Antaramuka Halaman Pembayaran**

## 5. Pelaksanaan dan Pengujian

### 5.1 Implementasi

Proses pembangunan sistem ini menggunakan perisian *Visual Studio Code* dan XAMPP. *Visual Studio Code* ini digunakan untuk tujuan pengaturcaraan antaramuka setiap modul seperti log masuk dan pendaftaran, modul produk, pesanan, penghantaran, notifikasi, pembayaran, log keluar serta laporan dengan menggunakan bahasa pengaturcaraan HTML, CSS, JavaScript, dan PHP. Perisian XAMPP digunakan untuk melaksanakan pernyataan SQL yang berfungsi menyimpan segala data yang

berkaitan dengan modul-modul yang telah dibangunkan dengan menghubungkan antaramuka pengguna dan pangkalan data.

### 5.1.1 Modul Pendaftaran dan Log Masuk

Rajah 12 dan 13 menunjukkan antaramuka pendaftaran dan log masuk dimana pengguna perlu mendaftar masuk terlebih dahulu sebelum log masuk dan kemudian akan ditunjukkan maklumat yang menunjukkan antaramuka halaman utama, log masuk, serta kod pengaturcaraan log masuk untuk pengguna dan admin. Rajah 14 dan 15 menunjukkan kod aturcara modul ini.

**Rajah 12: Antaramuka Halaman Pendaftaran**

```
include 'config.php';

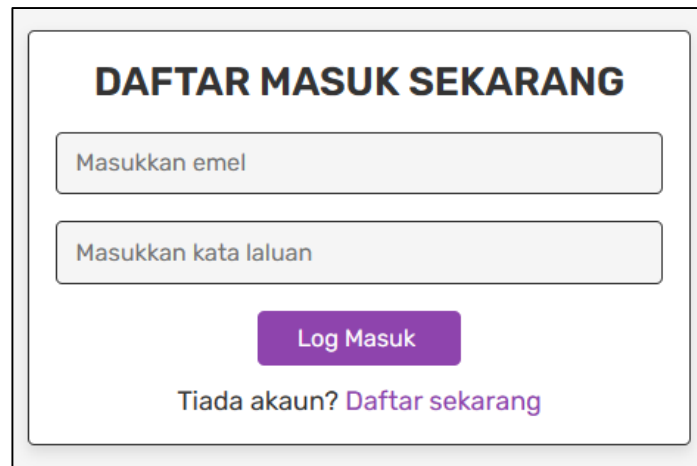
if(isset($_POST['submit'])){

    $name = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['name']);
    $email = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['email']);
    $pass = mysqli_real_escape_string($conn, md5($_POST['password']));
    $cpass = mysqli_real_escape_string($conn, md5($_POST['cpassword']));
    $user_type = $_POST['user_type'];

    $select_users = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM `users` WHERE email = '$email' AND password = '$pass'");

    if(mysqli_num_rows($select_users) > 0){
        $message[] = 'Pengguna telah berdaftar!';
    }else{
        if($pass != $cpass){
            $message[] = 'confirm password not matched!';
        }else{
            mysqli_query($conn, "INSERT INTO `users` (name, email, password, user_type) VALUES('$name', '$email',
            $message[] = 'Pendaftaran berjaya!';
            header('location:login.php');
        }
    }
}
```

**Rajah 14: Pengaturcaraan Halaman Pendaftaran**



**Rajah 13: Antaramuka Halaman Log Masuk Pengguna dan Admin**

```

if(isset($_POST['submit'])){
    $email = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['email']);
    $pass = mysqli_real_escape_string($conn, md5($_POST['password']));

    $select_users = mysqli_query($conn, "SELECT * FROM `users` WHERE email = '$email' AND password = '$pass'" or die('query failed'));

    if(mysqli_num_rows($select_users) > 0){
        $row = mysqli_fetch_assoc($select_users);

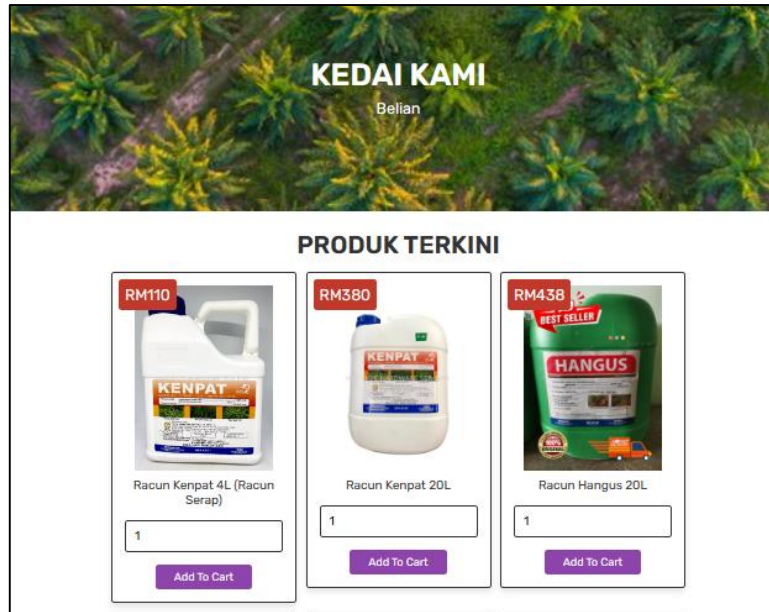
        if($row['user_type'] == 'admin'){
            $_SESSION['admin_name'] = $row['name'];
            $_SESSION['admin_email'] = $row['email'];
            $_SESSION['admin_id'] = $row['id'];
            header('location:admin_page.php');
        }elseif($row['user_type'] == 'user'){
            $_SESSION['user_name'] = $row['name'];
            $_SESSION['user_email'] = $row['email'];
            $_SESSION['user_id'] = $row['id'];
            header('location:home.php');
        }elseif($row['user_type'] == 'staff'){
            $_SESSION['user_name'] = $row['name'];
            $_SESSION['user_email'] = $row['email'];
            $_SESSION['user_id'] = $row['id'];
            header('location:staff_page.php');
        }
    }
}

```

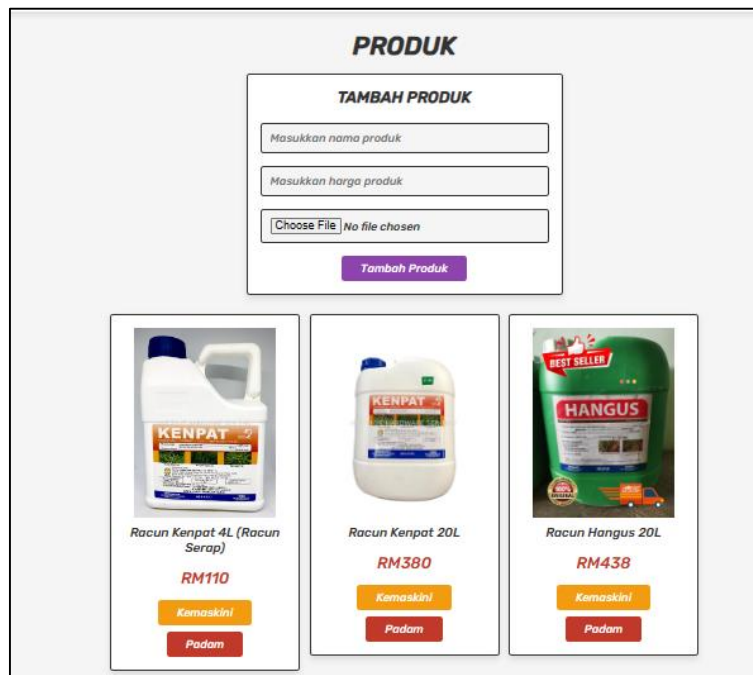
**Rajah 15: Pengaturcaraan Halaman Log Masuk Pengguna**

### 5.1.2 Modul Produk

Rajah 16 dan 17 menunjukkan antaramuka produk, tambah produk. Rajah 18 menunjukkan keratan kod aturcara modul ini.



Rajah 16: Antaramuka Halaman Produk Pengguna



Rajah 17: Antaramuka Halaman Produk Pentadbir

```

if(isset($_POST['add_product'])){
    $name = mysqli_real_escape_string($conn, $_POST['name']);
    $price = $_POST['price'];
    $image = $_FILES['image']['name'];
    $image_size = $_FILES['image']['size'];
    $image_tmp_name = $_FILES['image']['tmp_name'];
    $image_folder = 'uploaded_img/'.$image;

    $select_product_name = mysqli_query($conn, "SELECT name FROM `products`
    WHERE name = '$name'"); or die('query failed');

    if(mysqli_num_rows($select_product_name) > 0){
        $message[] = 'product name already added';
    }else{
        $add_product_query = mysqli_query($conn, "INSERT INTO `products`(name, price, image)
        if($add_product_query){
            if($image_size > 2000000){
                $message[] = 'image size is too large';
            }else{
                move_uploaded_file($image_tmp_name, $image_folder);
                $message[] = 'product added successfully!';
            }
        }else{
            $message[] = 'product could not be added!';
        }
    }
}
    
```

**Rajah 18: Pengaturcaraan Halaman Produk**

5.1.3 Modul Pesanan

Rajah 19 menunjukkan antaramuka pesanan. Rajah 20 menunjukkan keratan kod aturcara modul ini.



**Rajah 19: Antaramuka Halaman Pesanan**



**Jadual 5: Senarai Kes Ujian bagi Modul Pendaftaran Pengguna dan Log Masuk**

No.	Kes Ujian	Penerangan	Keputusan Jangkaan	Keputusan
Ujian_100				
1.	Ujian_101	Pengguna perlu mendaftar ke dalam sistem	Pengguna boleh mendaftar ke dalam sistem tanpa kesilapan	Berjaya
2.	Ujian_102	Sistem menyediakan borang kepada pengguna untuk membuat pendaftaran	Pendaftaran akan menjadi paparan untuk pengguna	Berjaya
3.	Ujian_103	Pengguna dikehendaki memasukkan kata laluan yang sah	Pengguna boleh memasukkan kata laluan yang sah dan proses log masuk berjaya	Berjaya

### 5.2.2 Modul Produk

Terdapat dua ujian telah diuji dalam kes ujian modul produk seperti yang ditunjukkan Jadual 6.

**Jadual 6: Senarai Kes Ujian bagi Modul Produk**

No.	Kes Ujian	Penerangan	Keputusan Jangkaan	Keputusan
Ujian_200				
1.	Ujian_201	Pentadbir memasukkan item produk seperti nama, harga dan gambar produk	Pentadbir boleh memasukkan produk tanpa gagal	Berjaya
2.	Ujian_202	Pentadbir mengemaskini butiran nama, harga, dan gambar produk serta memadam produk	Maklumat berjaya dikemaskini dan dipadam	Berjaya

### 5.2.3 Modul Pesanan

Terdapat satu ujian telah diuji dalam modul pesanan pengguna seperti yang ditunjukkan Jadual 7.

**Jadual 7: Senarai Kes Ujian bagi Modul Pesanan**

No.	Kes Ujian	Penerangan	Keputusan Jangkaan	Keputusan
Ujian_300				
1.	Ujian_301	Mengawal apa yang dipesan oleh pelanggan dan membekakan butiran yang diperlukan	Maklumat berjaya disimpan dalam pengkalan data	Berjaya
2.	Ujian_302	Pengguna menambah pesanan ke dalam troli	Pesanan berjaya ditambah ke dalam troli	Berjaya

#### 5.2.4 Modul Pembayaran

Terdapat satu ujian telah diuji dalam modul pembayaran pengguna seperti yang ditunjukkan Jadual 8.

**Jadual 8: Senarai Kes Ujian bagi Modul Pembayaran**

No.	Kes Ujian	Penerangan	Keputusan Jangkaan	Keputusan
Ujian_400				
1.	Ujian_401	Pengguna memilih untuk membayar secara tunai atau <i>Online Transfer</i>	Maklumat berjaya disimpan dalam pengkalan data	Berjaya
2.	Ujian_402	Pengguna memuatnaik bukti pembayaran	Bukti pembayaran dapat dimuat turun	Berjaya

#### 5.2.5 Modul Notifikasi

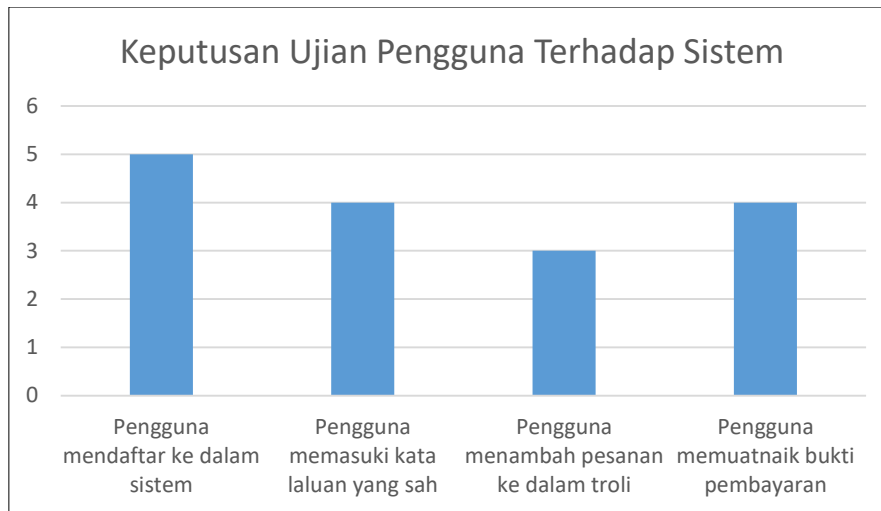
Terdapat satu ujian telah diuji dalam modul penghantaran seperti yang ditunjukkan Jadual 9.

**Jadual 9: Senarai Kes Ujian bagi Modul Notifikasi**

No.	Kes Ujian	Penerangan	Keputusan Jangkaan	Keputusan
Ujian_500				
1.	Ujian_501	Mengaktifkan butang " <i>SMS Notification</i> " untuk dihantar kepada pelanggan	Pelanggan menerima notifikasi penghantaran barang	Tidak Berjaya
2.	Ujian_502	Mengisi maklumat penghantaran seperti masa dan hari penghantaran	Pelanggan mengisi maklumat penghantaran	Berjaya

### 5.3 Pengujian Sistem Kepada Pengguna

Pengujian sistem kepada pengguna merupakan satu pengujian untuk melihat tahap keberkesanan sistem E-Kedai Samson ini. Pengujian penerimaan terhadap pengguna telah dijalankan untuk mengenalpasti tahap kepuasan pengguna terhadap sistem ini. Pengujian yang pertama telah dilakukan oleh pentadbir iaitu Encik Muhammad Farhan bin Zulkefli dari Samson Enterprise. Seterusnya, pengujian diteruskan dengan beberapa orang pengguna lain yang berkesempatan menguji keberkesanan sistem yang dibangunkan. Melalui proses pengujian ini, pihak pentadbir dan para pengguna yang lain berpuas hati dengan modul-modul yang dibangunkan dalam sistem ini. Rajah 23 menunjukkan keputusan ujian pengguna terhadap sistem.



**Rajah 23: Keputusan Ujian Pengguna Terhadap Sistem**

## 6. Kesimpulan

Kesimpulannya, Sistem E-Kedai Samson Enterprise berjaya dibangunkan serta menepati objektif yang telah dirancang. Dengan sistem ini telah menjadi satu kaedah yang lebih mudah dan sistematik bagi syarikat ini. Diharapkan dengan pembangunan sistem ini akan dapat membantu pengguna membuat belian dengan lebih mudah pada masa hadapan.

### Penghargaan

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia atas sokongannya dan dorongan sepanjang proses menjalankan kajian ini.

### Rujukan

- [1] Md Yusof Md Aziadi. (2021, July 11). *Perkembangan tanaman kelapa sawit*. Perkembangan Tanaman Kelapa Sawit di Malaysia. dari <https://agrotechiker.com/2021/07/11/keluasan-tanah-kelapa-sawit-di-Malaysia>[Online][Accessed 20-Nov-2022]
- [2] D. H. A. Rahman. (2021, May 18) [Online]. *Mudarat Racun Perosak berlebihan*. Sinar Harian. dari <https://www.sinarharian.com.my/article/139035/KHAS/Pendapat/Mudarat-racun-perosak-berlebihan> [Online][Accessed 23-Nov-2022],
- [3] Adullah Azizi & Hairunnizam Wahid. 2018. Penglibatan pekebun kecil sawit dalam perniagaan dan keusahawanan: Kajian di Teluk Intan, Perak. Prosiding PERKEM ke 13[Online][Accessed:21-Nov-2020]
- [4] SI, R. (2022, April 1). *Lapak Sawit, marketplace Sawit Pertama di Indonesia*. Majalah Sawit Indonesia dari <https://sawitindonesia.com/lapak-sawit-marketplace-sawit-pertama-di-indonesia>[Online][Accessed 29-Nov-2022]
- [5] *Official*. NanoGreen. (n.d.) dari <https://www.nanogreenhq.com/pages-about-2-dark.html> [Online][Accessed 29-Nov-2022]
- [6] *Tanah Tanaman organik: Beli Tanah Organik Baba Untuk Tanaman*. Baba E Shop. (n.d.) dari <https://babashop.com.my/collections/soil> [Online][Accessed 10-Dec-2022]
- [7] Dennis, A and Wixom, B.H. 2003. "System Analysis & Design." 2nd. ed. John Wiley & Sons, Inc.[Online][Accessed 2003]

- [8] Ab. Razak C.H. and Macaulay, L. (2005). Trust Agent for E-Commerce: Looking for Clues. IEEE International Conference on e-Technology, e-Commerce, e-Service. Hong Kong, pp: 286-289.[Online][Accessed:06-Jan-2023]
- [9] D. B. Gillies, "A flow chart notation for the description of a speed- independent control," 2nd Annual Symposium on Switching Circuit Theory and Logical Design (SWCT 1961), 1961, pp. 109-110, doi: 10.1109/FOCS.1961.2.
- [10] Koeneke, Brenna. "How to Make a Production Flow Chart for Manufacturing Processes (Example Included)."*ProjectManager*, [www.projectmanager.com/production-flow-chart](http://www.projectmanager.com/production-flow-chart). [Online][23-March-2023]