

Sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai

D'Mendes Party Shop e-Store System

Syakir Alif Samsuddin¹, Munirah Mohd Yusof^{1*}

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

DOI: <https://doi.org/10.30880/aitcs.2023.04.02.063>

Received 22 Jun 2023; Accepted 07 November 2023; Available online 30 November 2023

Abstrak: Nilai komersial bagi sesebuah perniagaan merupakan aspek yang perlu di titik beratkan bagi sesebuah syarikat perniagaan. Aspek yang perlu di ambil perhatian di dalam projek ini ialah keberhasilan memasukan elemen teknologi maklumat ke dalam industri perniagaan. Konsep yang diketengahkan ialah dengan menghasilkan sistem laman web perniagaan secara dalam talian. Sistem ini membolehkan pengguna untuk membuat pembelian secara dalam talian dengan menggunakan kemudahan seperti sistem laman web ini. Sistem laman web D'Mendes Party Shop e-Kedai ini dihasilkan ialah bertujuan untuk menambah skop pelanggan kepada satu anjakan yang baru. Justeru itu, sistem ini dibangunkan bertujuan untuk membantu dalam menguruskan agar kelancaran pengurusan di syarikat ini menjadi sistematik dan teratur. Projek ini melibatkan dua pengguna iaitu admin dan pengguna. Projek ini dilaksanakan menggunakan model *Agile*, Visual Studio sebagai perisian utama pembangunan sistem, MySQL sebagai pengkalan data dan PHP sebagai bahasa skrip. Sistem ini akan menaikkan jualan produk syarikat di dalam usaha untuk memperluaskan lagi penjemajaan produk jualan. Oleh itu, sistem boleh meningkatkan keberkesanan dan melaraskan wawasan utama syarikat.

Kata kunci: Sistem, syarikat perniagaan, teknologi maklumat

Abstract: *The commercial value of a business is an aspect that needs to be emphasised for a business company. The aspect that needs to be taken into account in this project is the success of incorporating information technology elements into the business industry. The concept highlighted is to produce a business website system online. This system allows users to make purchases online by using facilities such as this website's system. The D'Mendes Party Shop e-Store website system was created with the aim of increasing the scope of customers for a new shift. Therefore, this system was developed to help with management so that the smoothness of management in this company becomes systematic and orderly. This project involves two users, namely admin and user. This project is implemented using the Agile model, with Visual Studio as the main system development software, MySQL as the database, and PHP as the scripting language. This system will increase the sales of the company's products in an effort to further facilitate the consolidation of sales.*

*Corresponding author: munirah@uthm.edu.com

Therefore, the system can improve effectiveness and adjust the main vision of the company.

Keywords: *Systems, business companies, information technology*

1. Pengenalan

Pada era globalisasi ini, teknologi digital dan internet telah mempengaruhi kehidupan seharian kita. Kenyataan ini boleh memperlihatkan bahawa perluasan ketajaman teknologi digital dan internet ini boleh ditakrifkan bukan sahaja pada skala kehidupan harian, malahan juga boleh diperincikan terhadap kegiatan seperti pekerjaan. Namun sedemikian, kajian telah dilakukan terhadap aktiviti pekerjaan yang diperincikan kepada aspek jual beli dan mendapati sebilangan besar pemilik perniagaan kecil amat tidak memanfaatkan kelebihan ini. Hasil tinjauan 2020 mendapati sekitar hanya 56% perniagaan kecil yang memanfaatkan teknologi digital dan internet ini dengan menghasilkan laman web sendiri. Hal ini amat merugikan kerana statistik telah menunjukkan masyarakat di Malaysia telah menghabiskan masa sekurang-kurangnya 6 jam sehari dengan melayari internet.

Penghasilan laman web di dalam kancah perniagaan amatlah fleksibel untuk digayakan. Usaha sebegini akan memperkuatkan lagi penjenamaan produk peniaga di dalam usaha untuk memajukan jualan mereka. Hal ini kerana generasi muda amatlah gemar mengakses segala info yang mereka inginkan secara hujung jari. Pengayaan berdasarkan teknologi ini adalah tidak asing di dalam dunia perniagaan ini. Setiap peniaga mestilah melihat akan peluang yang ada dan sentiasa seiring dengan peredaran semasa bagi tidak terjerumus ke arah pembungkusan perniagaan. Oleh itu, pelaksanaan penghasilan laman web merupakan langkah yang paling baik dalam usaha untuk menjayakan perniagaan bagi mendapat sambutan daripada masyarakat luar.

Bab ini mengandungi enam bahagian utama. Bahagian 1 menerangkan tentang latar belakang projek, manakala bahagian 2 memberikan hasil dari kajian literatur. Bahagian 3 pula menunjukkan metodologi kajian dan bahagian 4 menjelaskan dapatan dari analisis dan rekabentuk sistem. Bahagian 5 menerangkan dapatan dari implementasi dan pengujian sistem. Rumusan keseluruhan dinyatakan di bahagian 6.

2. Kajian Literatur

Syarikat D'Mendes Party Shop masih menggunakan teknik promosi pemasaran lama dalam usaha untuk membuat tarikan kepada pelanggan. Teknik kebiasaan yang digunakan ialah dengan membuat hebahan promosi di media sosial, mulut ke mulut, kertas iklan dan video pemasaran. Usaha-usaha sebegini hanya memberi sedikit impak sahaja yang mana kebanyakan pelanggan berpendapat info berkaitan promosi yang dihasilkan tidak sampai kepada mereka. Pernyataan masalah ini perlu diselesaikan dengan segera bagi meningkat lagi jualan perniagaan syarikat D'Mendes Party Shop ini. Oleh itu, satu sistem perniagaan secara dalam talian yang diberi nama D'Mendes Party Shop e-Kedai telah dicadangkan seiring dengan perkembangan teknologi dan keperluan pengurusan maklumat secara berkomputer.

2.1 Penghasilan Sistem Laman Web Perniagaan

Penghasilan laman web perniagaan ini amatlah baik di dalam merangka satu sudut baharu berkenaan dengan perniagaan seiring memacu kemodenan pasca ini. Menurut Shahizam bin Ibrahim (2006) pelbagai inisiatif telah digerakkan oleh kerajaan untuk mempromosikan perniagaan dalam talian ini iaitu dengan terciptanya pelbagai aplikasi melibatkan agensi-agensi kerajaan sekaligus dapat mendidik masyarakat untuk menggunakan ICT. Pembayaran secara dalam talian juga sudah mula diperkenalkan pada masa kini. Kelebihan ini sedikit sebanyak dapat memberikan lagi sudut positif di dalam dunia perniagaan. Pihak-pihak bank juga sudah mula memberi gerakkan terhadap usaha kerajaan ini. Menurut Shahizam bin Ibrahim (2006) bank-bank dalam negara telah menawarkan perbankan Internet seperti

RHB Bank, Maybank, BCB, Public Bank, Bank Islam dan Dutch Bank. Disamping itu, e-wallets juga sudah diperkenalkan untuk memudahkan masyarakat membuat transaksi pembayaran secara dalam talian. Antara e-wallets yang sedia ada di Malaysia ialah seperti CIMB Pay, GrabPay, AEON Wallet, Boost, Touch 'n Go e-Wallet.s dan banyak lagi.

2.2 Kajian Sistem Sedia Ada

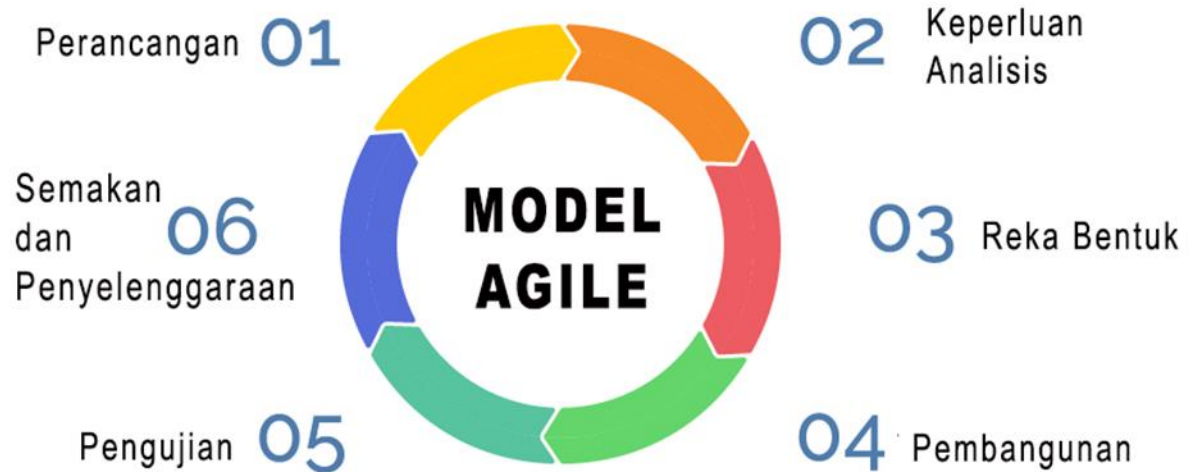
Bahagian ini akan membincangkan berkenaan dengan sistem sedia ada yang telah dihasilkan yang sangat sinonim dengan sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Tujuan kajian sistem sedia ada ini ialah untuk membuat perbandingan berkenaan dengan kelemahan dan kekurangan sistem yang sedia ada dengan sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Selain itu, proses ini juga dapat melihat kelebihan yang ada pada sistem yang sedia ada ke dalam sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai untuk penambah baikkan yang akan datang. Pelbagai jenis sistem sedia ada yang telah dihasilkan pada tahun-tahun yang terdahulu yang boleh dijadikan contoh dan model peranan pada sistem yang hendak dihasilkan. Pada bahagian ini, hanya tiga contoh sistem sedia ada sahaja yang akan dikaji secara terperinci akan ciri-ciri fungsi. Sistem sedia ada tersebut telah dipilih mengikut pendekatan yang paling hampir dengan ciri-ciri fungsi sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Oleh itu, diharapkan pendekatan kajian ini dapat membantu di dalam proses penghasilan sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai agar membolehkan sistem ini menjadi cermat dan mengikut ciri-ciri asas sesebuah sistem laman web jual beli.

Jadual 1 : Perbandingan sistem

Ciri-ciri	Domino's Pizza	Pizza Hut	Mcdelivery	D'Mendes Party Shop e-Kedai
Jenis Sistem	Laman Web / Aplikasi	Laman Web / Aplikasi	Laman Web / Aplikasi	Laman Web
Modul Pendaftaran	√	√	√	√
Modul Paparan Menu Jualan	√	√	√	√
Modul Proses Pembelian	√	√	√	√
Modul Proses Pembayaran	√	√	√	√

3. Metodologi

Model yang dipilih untuk pembangunan projek ialah dengan menggunakan penggunaan model *Agile*. Kaedah *Agile* dapat memberikan pendekatan pembangunan perisian berdasarkan pembangunan berulang. Pendekatan tangkas membahagikan projek kepada lelaran atau bahagian yang lebih kecil dan mengelakkan perancangan jangka panjang. Skop dan keperluan projek ditakrifkan pada permulaan fasa pembangunan. Jadual 1 menunjukkan aktiviti fasa-fasa pemabngunan sistem.



Rajah 1 : Model Agile [8]

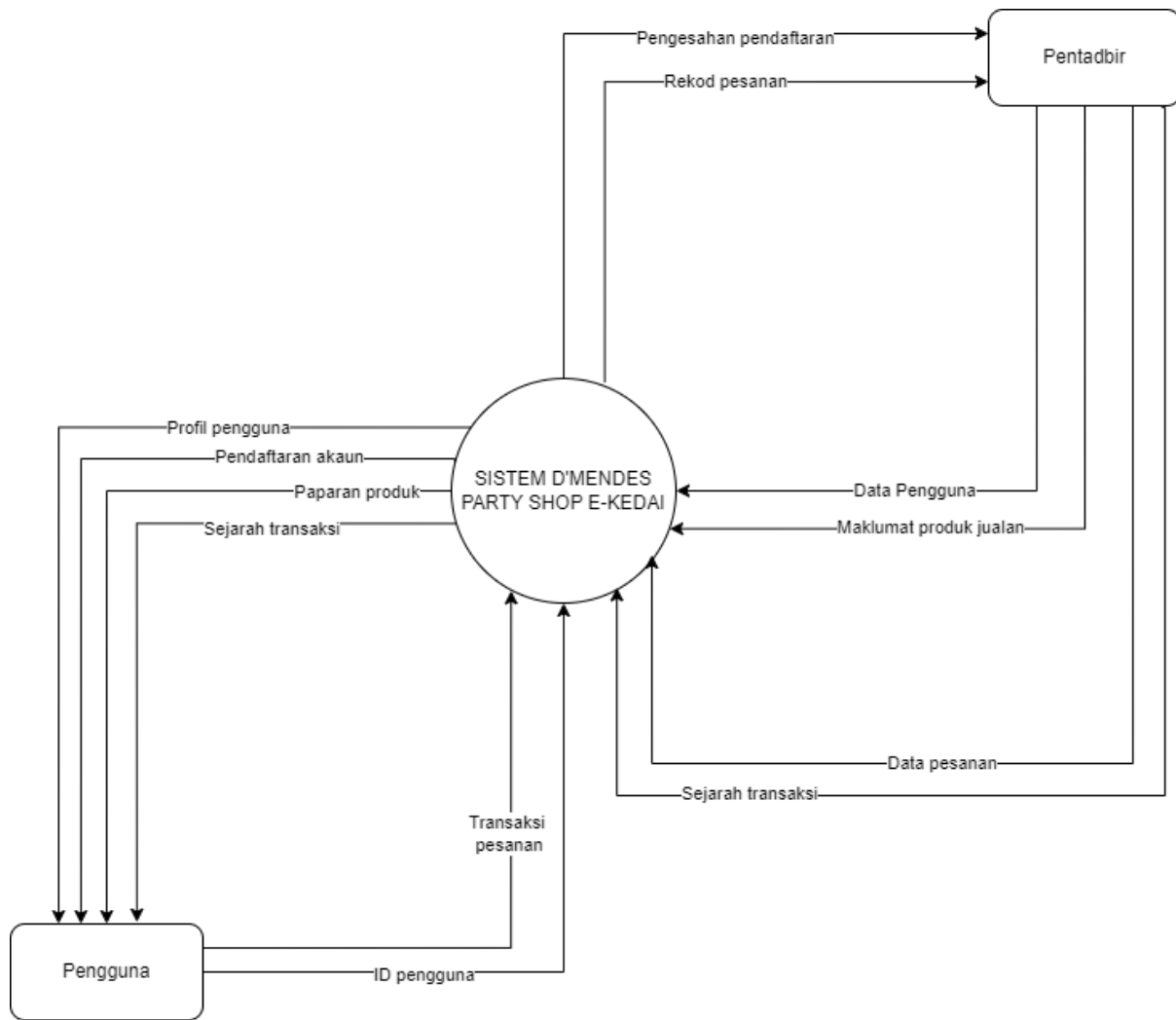
Penggunaan proses model *Agile* diterapkan di dalam kelancaran pembangunan sistem laman web D'Mendes Party Shop e-Kedai. Hal ini kerana model *Agile* ialah pendekatan yang membolehkan untuk mengatur projek dengan membahagikannya kepada beberapa peringkat. model *Agile* adalah salah satu model pembangunan perisian yang paling banyak digunakan dan paling bagus jika digunakan bagi penglibatan pembangunan perisian seperti laman web. Model *Agile* ini juga ialah model proses linear yang memisahkan pelbagai fasa projek dalam proses pembangunan. Setiap fasa yang akan digunapakai atau berulang selagi berlaku sebarang kesulitan di dalam proses pembangunan sistem.

4. Analisis dan Reka Bentuk Sistem

Analisis keperluan sistem merupakan tugas yang dilakukan untuk memahami keperluan pengguna bagi sesebuah sistem sebelum sistem itu dibangunkan. Sepanjang fasa analisis, keperluan projek merujuk kepada perspektif pengguna semasa temubual bersama pihak syarikat. Proses yang terlibat ialah Rajah Konteks, Rajah Aliran Data (DFD) dan Rajah Hubungan Entiti (ERD).

4.1 Rajah Konteks

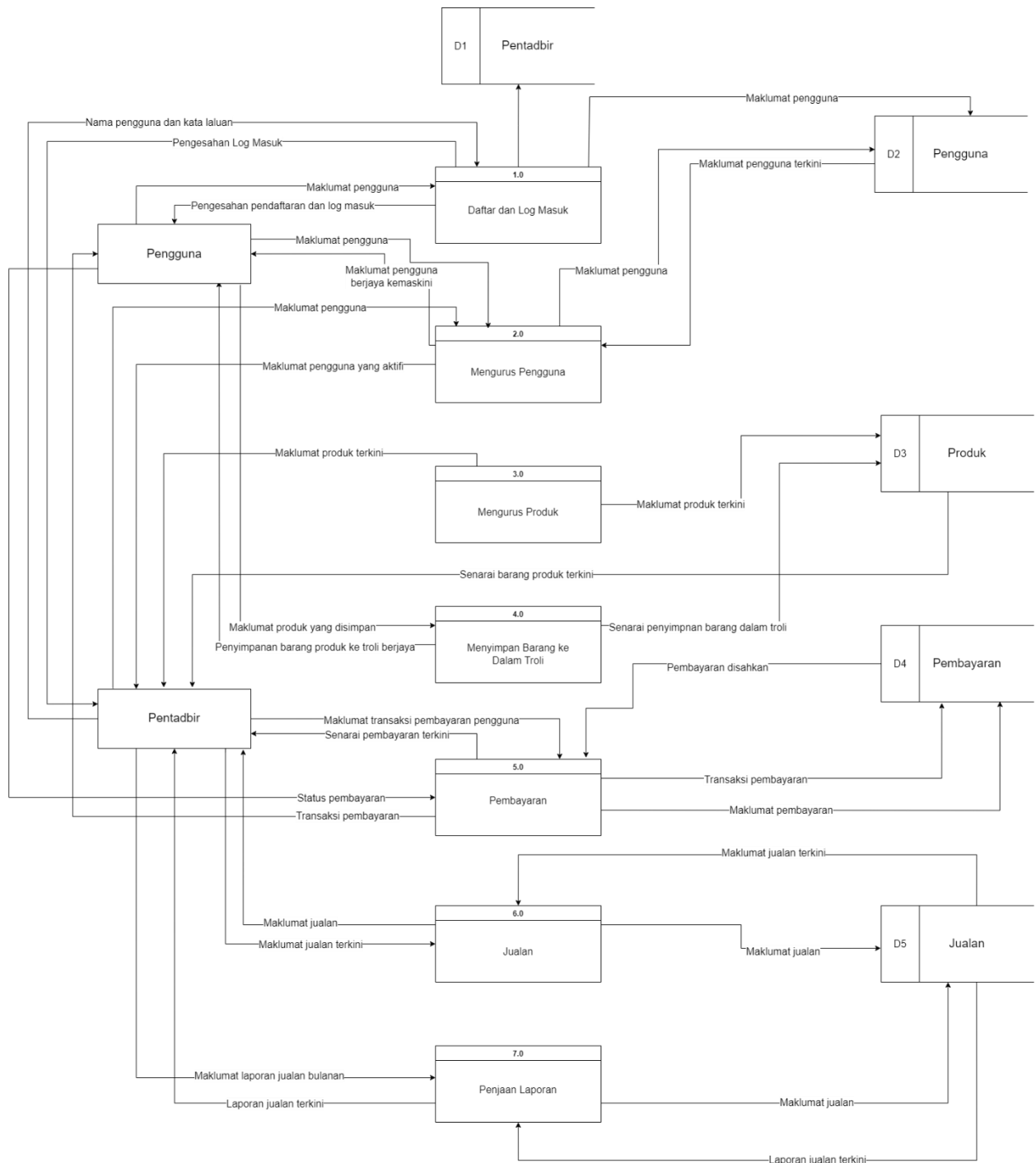
Rajah konteks akan menerangkan aliran data sistem dengan entiti. Rajah ini akan menunjukkan ringkasan secara menyeluruh sistem ini. Dalam rajah ini, aliran data yang menghubungkan proses pada sumber dan entiti dapat dilihat dengan jelas. Rajah 2 menunjukkan rajah konteks bagi Sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Entiti luaran bagi sistem ini adalah pengurusan, admin dan pengguna.



Rajah 2 : Rajah konteks

4.2 Rajah Aliran Data Aras Sifar

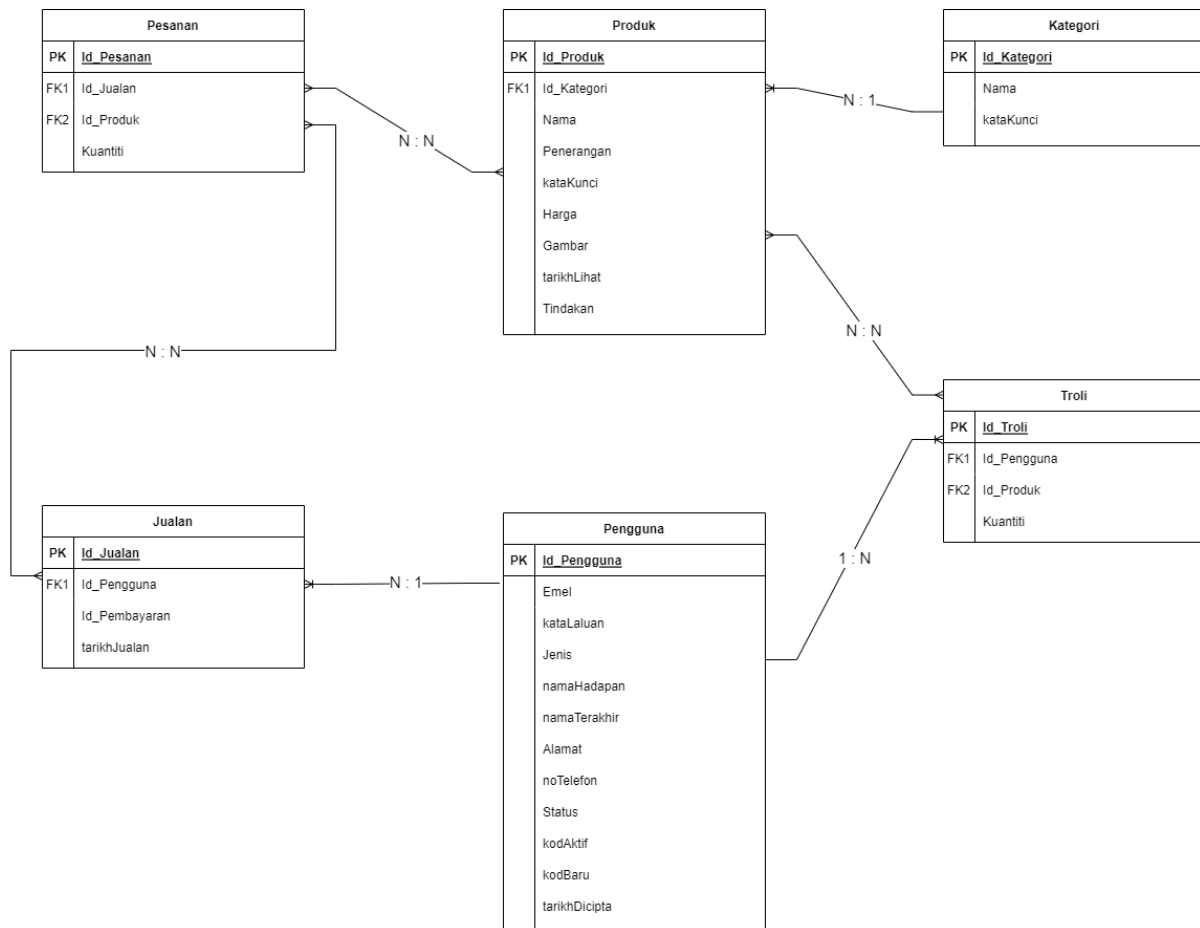
Rajah 3 yang disertakan di Bahagian Lampiran menggambarkan keseluruhan proses yang berlaku di dalam sistem. Proses pembangunan sistem ini terdiri daripada empat proses iaitu menguruskan maklumat pengguna, menguruskan maklumat produk, menguruskan pembayaran dan menguruskan transaksi. Kepentingan rajah aliran data (DFD) adalah untuk menunjukkan kepada pembangun kejadian sebenar dalam sistem. Ini dilakukan dengan menggambarkan pengurusan data sistem pada pelbagai peringkat.



Rajah 3 : Rajah aliran data aras sifar

4.3 Rajah Hubungan Entiti

Rajah Hubungan Entiti (ERD) merupakan reka bentuk pangkalan data yang menjelaskan hubungan di antara semua entiti di dalam pangkalan data sistem. Rajah 4 menunjukkan ERD bagi sistem ini. Rajah hubungan entiti di dalam sistem ini menunjukkan perkaitan hubungan di antara satu entiti dengan entiti yang lain. Setiap entiti mempunyai atribut yang tersendiri dan diantara atribut mempunyai kekunci utama dan kekunci asing.

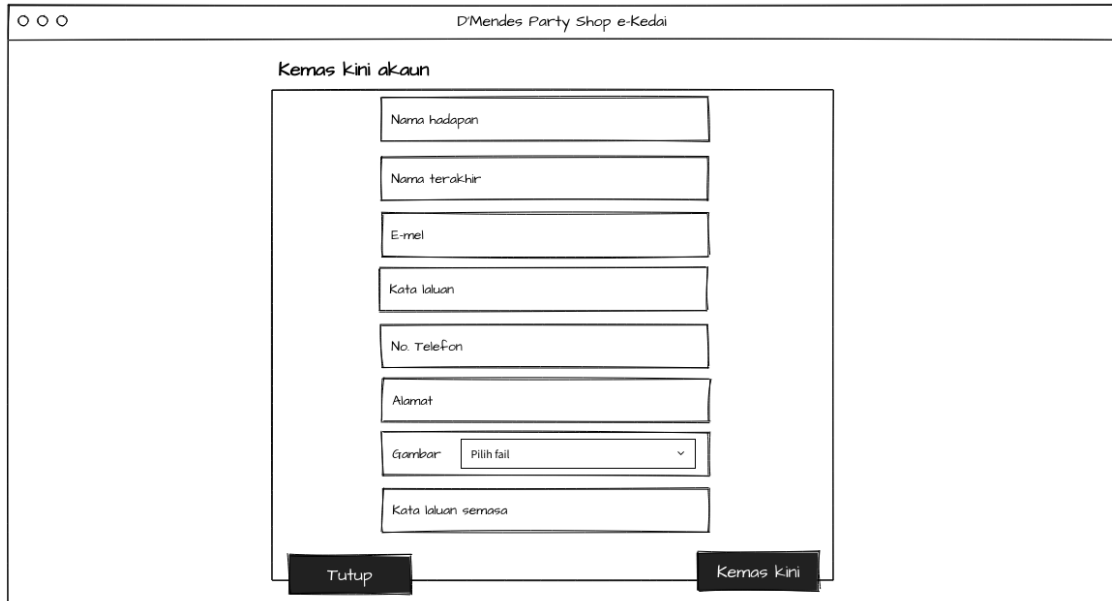


Rajah 4 : Rajah hubungan entiti

4.4.1 Implementasi dan Pengujian

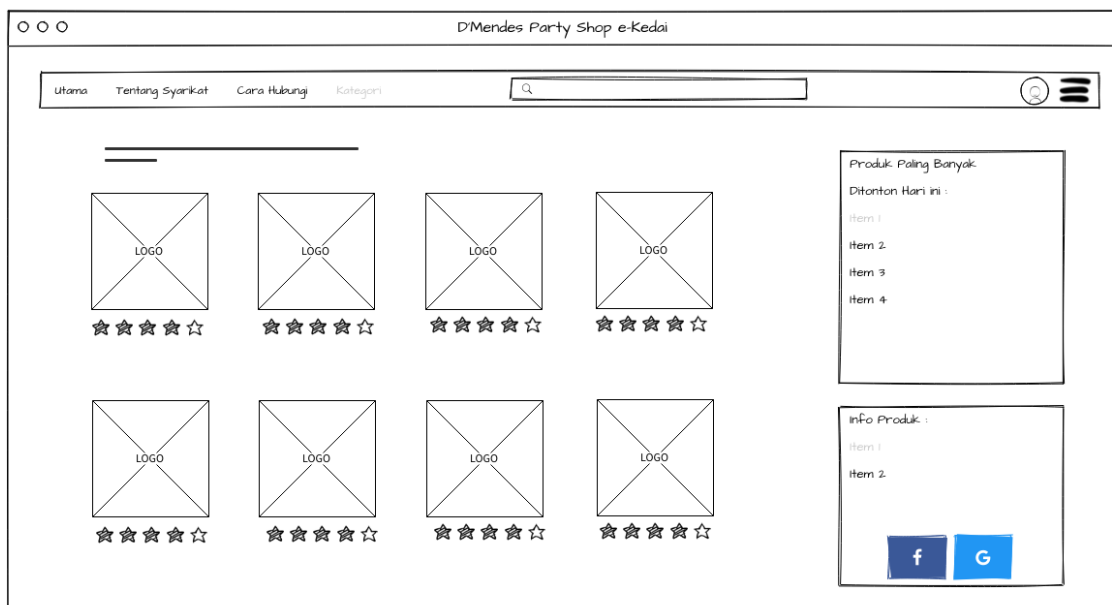
Sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai ini merupakan sistem yang berasaskan web dan telah diimplimentasikan berdasarkan reka bentuk yang telah dispesifikasikan pada peringkat awal projek. Perisian yang digunakan untuk membangunkan sistem ini iaitu perisian Visual Studio sebagai bahagian untuk menjana pelaksanaan sistem ini manakala perisian Xampp digunakan untuk menyimpan data dalam pangkalan data. Sistem ini menggunakan *Hypertext Preprocessor (PHP)* sebagai bahasa pengaturcaraan. Perisian Visual Studio juga berperanan untuk membangunkan fungsi sistem serta digunakan untuk menghubungkan pangkalan data dan *localhost*.

Sistem ini terdiri daripada lima modul utama iaitu modul pendaftaran, modul paparan barangan produk, modul proses pesanan dan modul tetapan sistem.



Rajah 5 : Keratan halaman daftar masuk pengguna

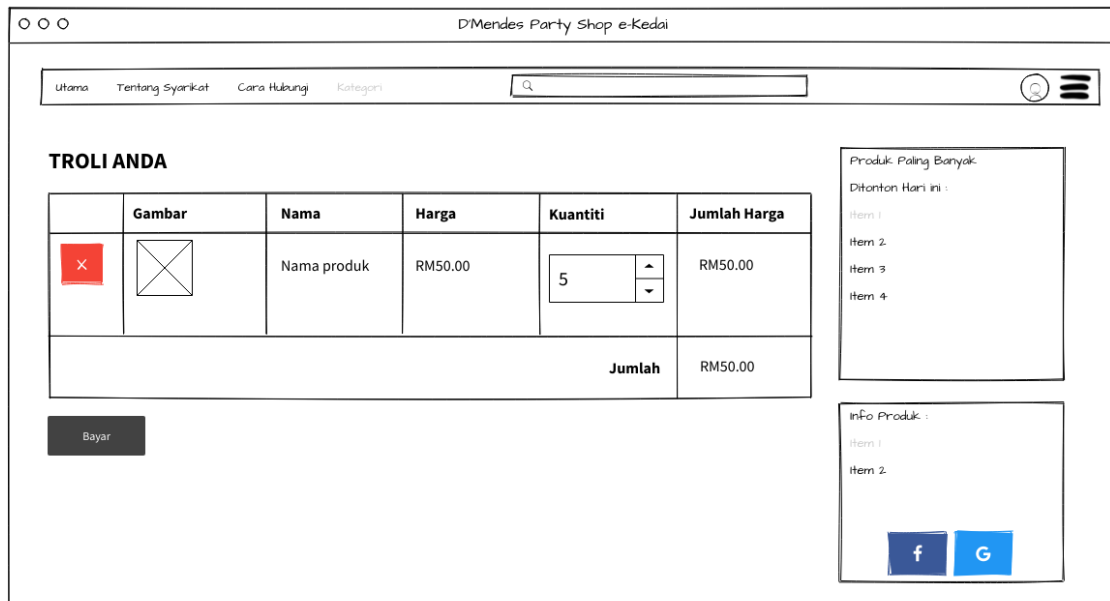
Rajah 5 memaparkan keratan halaman bagi bahagian daftar masuk oleh pengguna. Bahagian ini berfungsi untuk memudahkan pihak pengurusan mendapatkan maklumat pengguna secara terperinci. Inisiatif ini amatlah bagus untuk memastikan pengguna untuk sentiasa menggunakan sistem ini pada masa akan datang. Ruangannya juga berfungsi untuk memperincikan satu ruangan khas yang hanya boleh digunakan oleh pengguna tersebut sahaja.



Rajah 6 : Keratan halaman paparan barangan produk

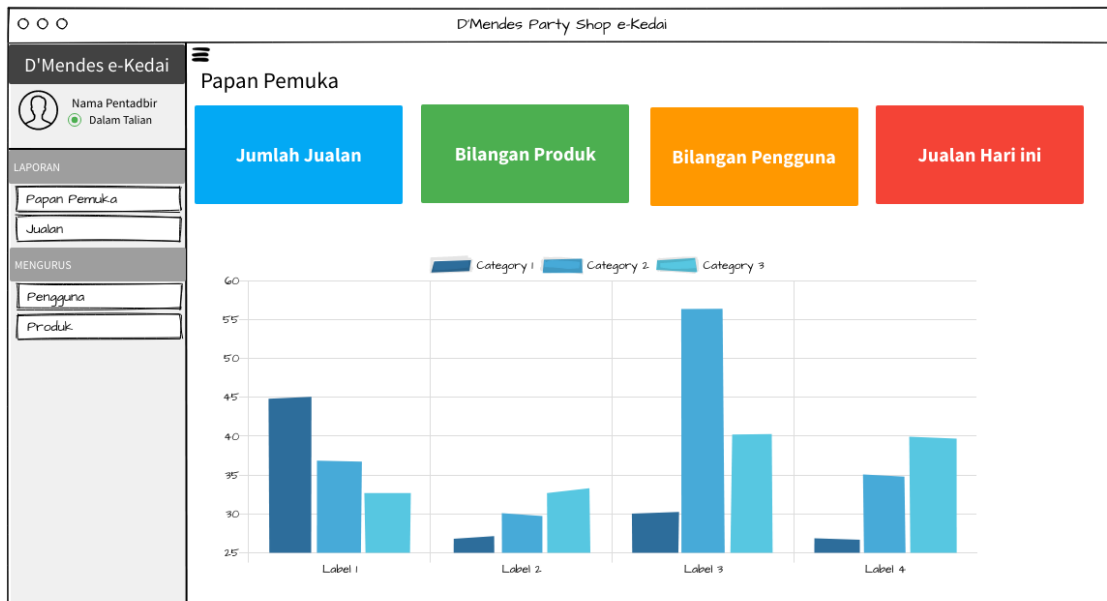
Rajah 6 memaparkan keratan halaman bagi bahagian paparan barangan produk. Bahagian ini berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk mencari barangan pilihan mereka. Pada bahagian ini juga menampilkan sudut kategori bagi barangan yang dijual. Tujuan penghasilan bahagian kategori ini

ialah untuk memberikan penjimatan masa untuk pengguna mencari ciri-ciri barangan yang mereka secara mudah dan cepat.



Rajah 7 : Keratan halaman bahagian troli

Rajah 7 memaparkan keratan halaman bagi bahagian troli. Bahagian ini berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk mengumpul barangan yang mereka hendak beli. Penelitian ini ialah seakan troli yang mana pengguna boleh mengumpul sebanyak mana barangan yang mereka mahukan sebelum membuat pembayaran. Pengguna juga boleh memulangkan semula barangan yang telah mereka pilih sebelum membuat pembayaran. Pada bahagian ini juga memaparkan harga semasa keseluruhan barang yang telah mereka pilih yang akan memudahkan pengguna membuat agakkan harga mengikut bajet mereka.



Rajah 8 : Keratan halaman utama bahagian pentadbir

Rajah 8 memaparkan keratan halaman utama bagi bahagian pentadbiran. Bahagian ini berfungsi untuk memudahkan pentadbir untuk melihat butiran data bagi setiap seksyen yang ditetapkan. Seksyen yang ditetapkan ialah merangkumi bahagian jumlah jualan, bilangan produk, bilangan pengguna dan jualan hari ini. Pentadbir boleh membuat jangkaan sasaran jualan pada masa akan datang. Halaman ini menyediakan satu graf statistik berbentuk histogram yang akan memberikan data jualan terhadap produk jualan pada setiap hari secara bulanan.

5. Implementasi dan Pengujian

Fasa implementasi dan pengujian merupakan fasa yang penting dalam pembangunan Sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Fasa ini dihasilkan bertujuan untuk memastikan sistem mencapai objektif yang dinyatakan di dalam fasa perancangan. Pengujian ke atas sistem yang dibangunkan akan dilaksanakan secara langsung bagi memenuhi piawai yang diperlukan oleh pengguna. Selain itu, bab ini juga akan membincangkan dan menerangkan secara terperinci berkenaan tentang bahagian antara muka pengguna dan keratan aturcara yang terlibat di dalam sistem ini.

5.1 Fasa Implementasi

```
<?php
Class Database{
    private $server = "mysql:host=localhost;dbname=ecomm";
    private $username = "root";
    private $password = "";
    private $options = array(PDO::ATTR_ERRMODE =>
PDO::ERRMODE_EXCEPTION,PDO::ATTR_DEFAULT_FETCH_MODE =>
PDO::FETCH_ASSOC,);
    protected $conn;
    public function open(){
        try{
            $this->conn = new PDO($this->server, $this->username, $this->password, $this->options);
            return $this->conn;
        }
    }
}
```

```

catch(PDOException $e){
    echo "Terdapat beberapa masalah berkaitan: " . $e->getMessage();
}
}
public function close(){
    $this->conn = null;
}
}
}
$pdo = new Database();
?>

```

Rajah 9 : Kod aturcara sambungan pangkalan data

Bahagian ini akan menjelaskan berkenaan fungsi implementasi Sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Implementasi sistem ini akan dibangunkan menggunakan bahasa pengaturcaraan Hypertext Preprocessor (PHP) manakala pangkalan data pula akan menggunakan penggunaan MySQL sebagai kaedah untuk membuat penyimpanan data dan menghubungkan keperluan pengguna kepada kebolehfungsian. Rajah 9 menunjukkan kod aturcara untuk menyambungkan antara sistem dengan pangkalan data.

```

<?php
    $conn = $pdo->open();

    try{
        $inc = 3;
        $stmt = $conn->prepare("SELECT * FROM products WHERE category_id =
:catid");
        $stmt->execute(['catid' => $catid]);
        foreach ($stmt as $row) {
            $image = (!empty($row['photo'])) ? 'images/'.$row['photo'] : 'images/noimage.jpg';
            $inc = ($inc == 3) ? 1 : $inc + 1;
            if($inc == 1) echo "<div class='row'>";
            echo "
                <div class='col-sm-4'>
                    <div class='box box-solid'>
                        <div class='box-body prod-body'>
                            <img src='".$image.'" width='100%' height='230px' class='thumbnail'>
                            <h5><a
href='product.php?product=".$row['slug']."'>".$row['name']."'</a></h5>
                            </div>
                            <div class='box-footer'>
                                <b>RM ".number_format($row['price'], 2)."</b>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                ";
            if($inc == 3) echo "</div>";
        }
        if($inc == 1) echo "<div class='col-sm-4'></div><div class='col-sm-
4'></div></div>";
        if($inc == 2) echo "<div class='col-sm-4'></div></div>";
    }
    catch(PDOException $e){
        echo "Terdapat beberapa masalah berkaitan: " . $e->getMessage();
    }

    $pdo->close();

```

```
?>
</div>
```

Rajah 10 : Kod aturcara ruangan produk jualan

Rajah 10 menunjukkan aturcara program yang telah dibuat untuk memastikan antaramuka pada modul produk jualan ini dapat dipaparkan secara berkategori. Setiap produk jualan yang dimasukkan akan memaparkan secara terperinci berkenaan penerangan barangan jualan. Setiap barang jualan akan memaparkan harga yang tersendiri mengikut ketetapan pentadbir.

```
<?php include 'includes/scripts.php'; ?>
<!-- Date Picker -->
<script>
$(function(){
//Date picker
$('#datepicker_add').datepicker({
  autoclose: true,
  format: 'yyyy-mm-dd'
})
$('#datepicker_edit').datepicker({
  autoclose: true,
  format: 'yyyy-mm-dd'
})
//Timepicker
$('.timepicker').timepicker({
  showInputs: false
})
//Date range picker
$('#reservation').daterangepicker()
//Date range picker with time picker
$('#reservationtime').daterangepicker({ timePicker: true, timePickerIncrement: 30, format:
'MM/DD/YYYY h:mm A' })
//Date range as a button
$('#daterange-btn').daterangepicker(
  {
    ranges : {
      'Today' : [moment(), moment()],
      'Yesterday' : [moment().subtract(1, 'days'), moment().subtract(1, 'days')],
      'Last 7 Days' : [moment().subtract(6, 'days'), moment()],
      'Last 30 Days' : [moment().subtract(29, 'days'), moment()],
      'This Month' : [moment().startOf('month'), moment().endOf('month')],
      'Last Month' : [moment().subtract(1, 'month').startOf('month'), moment().subtract(1,
'month').endOf('month')]
    },
    startDate: moment().subtract(29, 'days'),
    endDate : moment()
  },
  function (start, end) {
    $('#daterange-btn span').html(start.format('MMMM D, YYYY') + ' - ' + end.format('MMMM D,
YYYY'))
  }
)
});
</script>
<script>
$(function(){
$(document).on('click', '.transact', function(e){
```

```

e.preventDefault();
$('#transaction').modal('show');
var id = $(this).data('id');
$.ajax({
  type: 'POST',
  url: 'transact.php',
  data: {id:id},
  dataType: 'json',
  success:function(response){
    $('#date').html(response.date);
    $('#transid').html(response.transaction);
    $('#detail').prepend(response.list);
    $('#total').html(response.total);
  }
});
});
$("#transaction").on("hidden.bs.modal", function () {
  $('#prepend_items').remove();
});
});
</script>

```

Rajah 11 : Kod aturcara ruangan laporan jualan

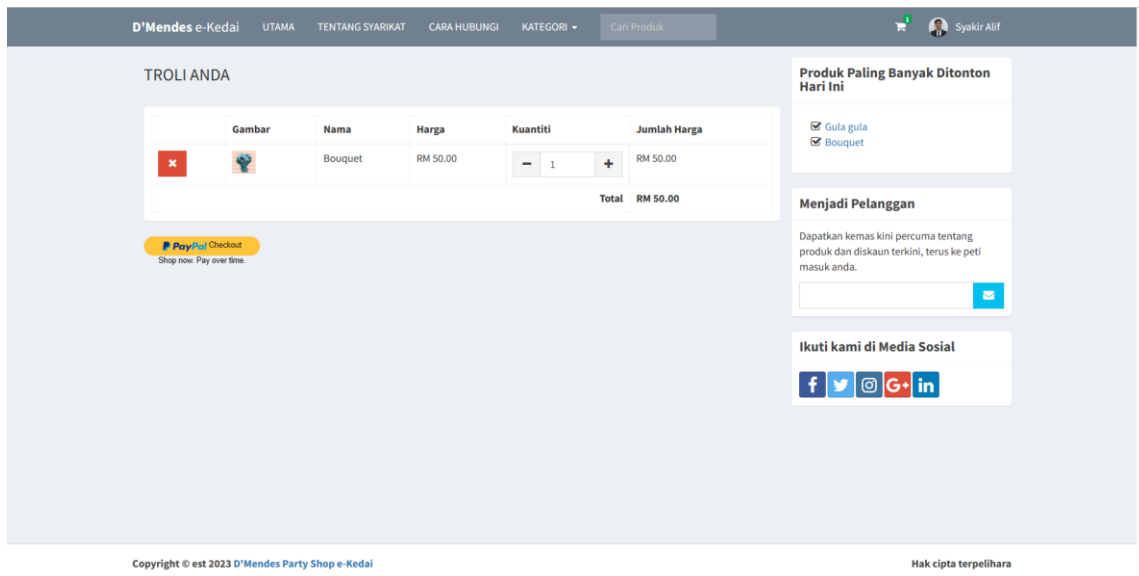
Rajah 11 menunjukkan aturcara program yang dibuat bagi membolehkan bahagian laporan jualan dapat digerakkan dengan praktikal. Keratan kod ini berfungsi untuk menjana kod transaksi bagi setiap pembelian secara rawak. Kod ini juga membolehkan pentadbir untuk menekan butang lihat untuk melihat butiran lengkap berkenaan status pembelian pengguna.

5.2 Antaramuka Sistem

Rajah 12 : Antaramuka ruangan pendaftaran keahlian baru pengguna

Rajah 12 menunjukkan antaramuka ruangan pendaftaran keahlian baru bagi pengguna baru. Pada bahagian ini, pengguna akan dapat melihat beberapa ruangan kosong yang harus diisi terlebih dahulu sebelum pengguna dapat menekan butang daftar. Ruangan kosong yang perlu diisi ialah nama

hadapan, nama terakhir, alamat e-mel, kata laluan dan tulis semula kata laluan untuk pengesahan. Pengguna juga perlu menekan butang reCAPTCHA bagi tujuan untuk keselamatan.



Rajah 13 : Antaramuka ruangan troli pengguna

Rajah 13 menunjukkan antaramuka ruangan troli pengguna. Pada bahagian ini akan memaparkan setiap barang yang dipilih oleh pengguna untuk dimasukkan ke dalam troli akan berada pada bahagian ini. Pengguna juga boleh membuat pembayaran pada bahagian dengan menggunakan keadah pembayaran PayPal.

5.2 Fasa Pengujian

Pengujian fungsi sistem bertujuan untuk memastikan sama ada modul yang telah dibangunkan berfungsi dengan baik mengikut keperluan sistem.

Jadual 2: Pengujian Fungsi Sistem bagi Pengguna

Modul	Kes Ujian	Keputusan Jangkaan	Hasil Pengujian
Pendaftaran	Mendaftar dengan memasukkan butiran lengkap seperti nama hadapan, nama terakhir, alamat e-mel, nombor telefon dan kata laluan.	Pendaftaran berjaya memasuki ruangan pentadbir dan pentadbir perlu membenarkan akaun pengguna untuk diaktifkan.	Berjaya
Log Masuk	Memasukkan alamat e-mel dan kata laluan yang sah.	Pengguna dapat log masuk dan akan ke halaman pengguna.	Berjaya
	Memasukkan alamat e-mel dan kata laluan yang tidak sah.	Pengguna tidak dapat log masuk ke dalam sistem.	

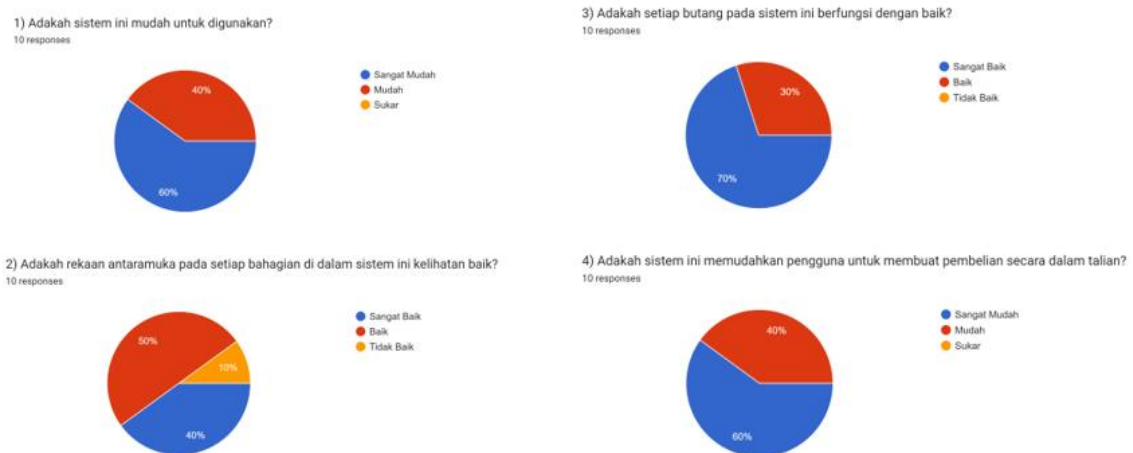
Sunting Profil	Mengubah butiran lengkap yang telah dilakukan pada bahagian pendaftaran.	Pengguna boleh mengubah butiran lama kepada butiran yang baru.	Berjaya
Lihat Produk	Pergi ke halaman produk dan melihat penerangan lengkap berkenaan produk.	Senarai barang yang telah dilihat akan dipaparkan pada ruangan utama akaun pengguna.	Berjaya
Tambah ke Troli	Memilih produk kesukaan dan menambah produk tersebut ke dalam troli.	Barang yang dipilih akan berada pada ruangan troli simpanan akaun pengguna.	Berjaya
	Membuang produk yang telah dimasukkan ke dalam troli.	Produk pada troli akan terpadam pada bahagian akaun pengguna.	
Membuat Pembayaran	Membuat pembayaran di bahagian troli dengan menggunakan kaedah PayPal.	Barang yang dipilih akan berada pada ruangan troli simpanan akaun pengguna.	Berjaya
Sejarah Pembelian	Apabila transaksi pembayaran telah dibuat.	Produk yang dibeli akan dipaparkan pada ruangan profil akaun pengguna.	Berjaya

Jadual 3 : Pengujian Fungsi Sistem bagi Pentadbir

Modul	Kes Ujian	Keputusan Jangkaan	Hasil Pengujian
Log Masuk	Memasukkan alamat e-mel dan kata laluan yang sah.	Pengguna dapat log masuk dan akan ke halaman pengguna.	Berjaya
	Memasukkan alamat e-mel dan kata laluan yang tidak sah.	Pengguna tidak dapat log masuk ke dalam sistem.	

Statistik Laporan	Memasukkan data pembelian yang telah dibuat oleh pengguna, jumlah pendaftaran oleh pengguna dan jumlah produk yang dimasukkan ke dalam sistem.	Menjana statistik laporan berdasarkan setiap pembelian, jumlah produk, jumlah jualan keseluruhan dan jumlah pengguna yang aktif.	Berjaya
Pengurusan Sejarah Jualan	Menetapkan tarikh yang khusus.	Memaparkan senarai jualan yang ditetapkan pada tarikh yang khusus pada bahagian akaun pentadbir.	Berjaya
Pengurusan Maklumat Pengguna	Melihat status pengguna yang aktif dan menyunting status pembelian pengguna.	Pentadbir dapat menyunting dan mengesahkan akaun pengguna yang baru.	Berjaya
	Melihat status pengguna yang aktif dan padam akaun pengguna.	Pentadbir dapat memadam akaun pengguna mengikut kesesuaian tertentu.	
Pengurusan Maklumat Produk Jualan	Menambah maklumat produk jualan yang baru ke dalam sistem.	Pentadbir dapat menambah maklumat produk jualan yang baru.	Berjaya
	Mengemaskini dan memadam maklumat produk jualan.	Pentadbir dapat mengemaskini dan memadam maklumat produk jualan.	
Pengurusan Maklumat Kategori Produk	Menambah maklumat kategori produk yang baru ke dalam sistem.	Pentadbir dapat menambah maklumat kategori produk yang baru.	Berjaya
	Mengemaskini dan memadam maklumat kategori produk.	Pentadbir dapat mengemaskini dan memadam maklumat kategori produk.	
Laporan	Memilih tarikh yang khusus untuk menjana laporan.	Pentadbir dapat menjana laporan jualan secara tarikh yang khusus.	Berjaya

Tidak memilih tarikh yang khusus untuk menjana laporan.	Pentadbir dapat menjana laporan jualan keseluruhan.
Mencetak laporan tempahan.	Pentadbir dapat mencetak laporan tempahan.



Rajah 14 : Pengujian sistem pada bahagian pengguna

Rajah 14 menunjukkan pengujian sistem pada bahagian pengguna. Terdapat empat soalan yang membolehkan pengguna untuk menilai sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Seramai 10 orang responden telah membantu untuk menjadi sukarela bagi membuat kaji cuba untuk sistem ini. Soalan pertama menyatakan kebolegunaan pengguna untuk menilai penggunaan sistem ini sama ada mudah ataupun tidak. Kajian mendapati seramai 40 peratus menyatakan mudah dan 60 peratus menyatakan sangat mudah. Seterusnya, ialah penilaian rekaan antaramuka pada setiap bahagian di dalam sistem ini. Kajian mendapati seramai 50 peratus menyatakan baik, 40 peratus menyatakan sangat baik dan 10 peratus menyatakan tidak baik terhadap rekaan antaramuka sistem. Selain itu ialah kondisi fungsi butang yang ada pada sistem. Kajian mendapati 30 peratus menyatakan baik dan 70 peratus menyatakan sangat baik pada keadaan fungsi butang pada sistem ini. Akhir sekali ialah melibatkan penggunaan sistem ini sama ada sukar ataupun tidak untuk digunakan. Kajian mendapati seramai 40 peratus menyatakan bagus dan 60 peratus menyatakan sangat bagus.



Rajah 15 : Pengujian sistem pada bahagian pentadbir

Rajah 15 menunjukkan pengujian sistem pada bahagian pentadbir. Terdapat empat soalan yang membolehkan pentadbir untuk menilai sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai. Seramai 2 orang responden yang terdiri daripada pemilik syarikat dan pembantu pemilik syarikat telah membantu untuk menjadi sukarela bagi membuat kaji cuba untuk sistem ini. Soalan pertama menyatakan kebolegunaan pengguna untuk menilai penggunaan sistem ini sama ada mudah ataupun tidak. Kajian mendapati sebanyak 100 peratus menyatakan sangat mudah. Seterusnya, ialah penilaian rekaan antaramuka pada setiap bahagian di dalam sistem ini. Kajian mendapati sebanyak 100 peratus menyatakan sangat baik. Selain itu ialah kondisi fungsi butang yang ada pada sistem. Kajian mendapati 100 peratus menyatakan sangat baik pada keadaan fungsi butang pada sistem ini. Akhir sekali ialah melibatkan penggunaan sistem ini sama ada sukar ataupun tidak untuk digunakan. Kajian mendapati sebanyak 100 peratus menyatakan sangat bagus dalam membuat pengurusan jualan secara dalam talian.

6. Kesimpulan

Sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai mempunyai banyak kelebihan yang dapat membantu syarikat D'Mendes Party Shop untuk memajukan syarikat mereka dalam perniagaan. Justeru itu, sistem ini dihasilkan adalah untuk memasukkan pasaran produk jualan syarikat ini ke dalam pasaran dalam talian. Di samping itu, sistem ini mempunyai kelemahannya yang tersendiri iaitu dari segi keselamatan. Hal ini kerana sistem perlu dinaik tarafkan dari masa ke semasa. Pada masa hadapan, diharapkan sistem D'Mendes Party Shop e-Kedai dapat menambah fungsi yang lebih efektif dan menaik taraf keselamatan sistem mengikut anjakan paradigma teknologi maklumat semasa. Pernyataan masalah akan sentiasa wujud di dalam kancah dunia digital ini. Setiap daripada itu haruslah dimanfaatkan secara baik dan telita agar dapat dijadikan dukungan terhadap modul penambah baikkan pada masa akan datang.

Penghargaan

Saya Muhamad Syakir Alif bin Samsuddin 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] M. Khalid, Definisi Pemasaran vs Jualan, (2014). <https://electricbikeshoponline.com>
- [2] Electric Bike Shop - Sales & Service of Quality Electric Bicycles. (n.d.). Electric Bike Shop - Sales & Service of Quality Electric Bicycles. <https://electricbikeshoponline.com>
- [3] Bike Nashbar. (2008). Welcome to Bike Nashbar. <https://www.bikenashbar.com/cycling>
- [4] J. U. Duncombe, "Infrared navigation - Part I: An assessment of feasibility," IEEE Trans. Electron. Devices, vol. ED-11, pp. 34-39, Jan. 1959.
- [5] Penerbit UTHM, Panduan Penulisan Tesis, (2012), Edisi keempat, Pusat Pengajian Siswazah UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA
- [6] T., H., & complete profile, V. M. (2009, July 26). Metodologi - Model Air Terjun. Passion in HPA: Metodologi - Model Air Terjun.
- [7] PHP 5 For Dummies. (n.d.). Google Books. https://books.google.com/books/about/PHP_5_For_Dummies.html?id=Q9OP0CITTvIC
- [8] R. C. Martin, *Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices*, Pearson Education, 2002.
- [9] J. Doe and J. Smith, "Design and Implementation of an E-commerce System for XYZ Company," in IEEE International Conference on E-commerce (ICoEC), IEEE, 2022, pp. 123-128.