

APLIKASI PEMESANAN DAN PENJUALAN DESAIN BAJU BERBASIS WEB

Taufik ismail¹, Ade Mubarok²

¹Universitas ARS
e-mail: taufikismail960@gmail.com

²Universitas ARS
e-mail: adem@ars.ac.id

Abstrak

Dijaman sekarang ini perkembangan yang sangat maju pada bidang teknologi sebagai media informasi mendorong manusia agar lebih berkompeten dalam bidang teknologi informasinya. Serta mampu berkomunikasi terhadap perkembangan yang terjadi di dalam dunia teknologi terutama dalam bidang perdagangan. Munculnya perdagangan lewat internet (*e-commerce*) yang sering disebut perdagangan elektronik suatu proses pemesanan, pembelian, dan juga penjualan konsumen dengan penjual melalui system elektronik sangat membantu kehidupan manusia karena mepermudah suatu perusahaan Metode pengembangan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan dan penjualan desain baju ini yaitu metodologi terstruktur dengan model pendapatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dalam bentuk *waterfall* (air terjun). Berikut adalah tahapan metode pengembangan sistem pemesanan dan penjualan desain baju. Tujuan penelitian ini menjual dan menyebarkan informasi produk desain baju kepada masyarakat agar bisa memikat konsumen yang akan membeli dan Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mencari dan memesan produk desain baju *Website* ini memudahkan pembeli jika ingin mendesain baju sesuai dengan yang diinginkan.

Kata Kunci : SDLC (*System Development Life Cycle*), *waterfall*, konsumen, teknologi.

Abstract

In the current era, very advanced developments in the field of technology as an information medium encourage people to be more competent in the field of information technology. As well as being able to communicate with developments that occur in the world of technology, especially in the field of commerce. The emergence of commerce via the internet (e-commerce), which is often called electronic commerce, is a process of ordering, buying, and selling consumers with sellers through electronic systems, which greatly helps human life because make it easier for a company. The application development method used in the manufacture of ordering systems and sales of clothing designs is a structured methodology with the SDLC (System Development Life Cycle) revenue model in the form of a waterfall. The following are the stages of the method for developing an ordering system and selling clothes designs The purpose of this research is to sell and disseminate information on clothing design products to the public in order to attract consumers who will buy and provide convenience to consumers in finding and ordering clothing design products. This website makes it easy for buyers if they want to design clothes according to what they want.

Keyword : SDLC (*System Development Life Cycle*), *waterfall*, consumers, technology.

1. Pendahuluan

Di era sekarang ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi media, masyarakat semakin mampu di bidang teknologi informasi, dan dapat berkomunikasi dengan perkembangan bidang teknis khususnya bidang bisnis. munculnya perdagangan internet (e-commerce) yang sering disebut dengan e-commerce. Pemesanan dari konsumen ke penjual melalui sistem elektronik, jual beli sangat bermanfaat bagi kehidupan seseorang karena mempermudah kehidupan suatu usaha (Putra, 2010).

Keberadaan internet saat ini telah menjadi bagian penting dari pekerjaan manusia di berbagai bidang khususnya di bidang e-commerce. Karena dengan adanya internet dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi dalam waktu yang singkat. Perkembangan internet adalah salah satu alasan paling menarik untuk kemajuan teknologi modern (Irviani et al., 2018).

Saat ini proses usaha yang dijalankan masih sederhana terutama dalam proses pemesanan jasa. Proses pemesanan jasa waktu ini konsumen yang ingin memakai jasa *graphic designer* menghubungi bagian marketing buat mengungkapkan jenis jasa yang ingin dikerjakan lewat ponsel, lalu mengatur janji buat mengungkapkan jasa yang diinginkan lebih lanjut, dan melakukan proses perundingan harga (Khasanah et al., 2019). Jika mencapai istilah putusan bulat maka designer melakukan pekerjaan jasa dan begitu dilakukan berulang-ulang. Dikarenakan permintaan yg yg tidak mengecewakan banyak dan memungkinkan lagi buat mendapat lewat ponsel dan melakukan perundingan buat hanya mengungkapkan jenis jasa yang diminta, maka suatu perusahaan membutuhkan sistem yang membantu buat proses order jasa online agar proses pekerjaan sebagai lebih tersistematis (Anastasia & Handriani, 2018).

E-commerce adalah transaksi hubungan bisnis antara pembeli dan penjual melalui Internet (Veza, 2019). Keuntungan menggunakan transaksi e-commerce adalah anda dapat meningkatkan penjualan melalui penjualan online yang lebih murah dan mengurangi biaya operasional dalam waktu dan tenaga. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem e-commerce penjualan dan pemesanan minibus yang berisi informasi

lengkap tentang produk dan cara pemesanannya. (Kurniawans & Anwar, 2017).

Satu sudut pandang yang bisa dikatakan utama dalam perkembangan internet ini adalah munculnya *e-commerce* dalam area bisnis (Listianto, 2017). Penjualan melalui elektronik ini (*e-commerce*) nyaris mengubah semua peranan bisnis digital mulai dari transaksi jual belinya sampai dengan periklanannya. Oleh karena itu adanya *e-commerce* ini memudahkan konsumen dan penjual melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya (Irawan, 2019). Oleh karena itu sebaiknya perusahaan dapat memanfaatkan teknologi internet tersebut untuk membantu kegiatan perusahaan saat ini salah satunya dengan membuat *website*. Dalam bidang penjualan, *website* dapat dijadikan media untuk bertransaksi jual beli produk yang membuat mudah transaksi penjualan yang dapat dilakukan dimana saja. *Website* juga dapat dijadikan sarana sebagai promosi atau iklan yang akan membantu meningkatkan suatu perusahaan dalam pelayanan, Adapun promosi *online* yang sering digunakan adalah promosi dengan berbasis web (Erpiyana et al., 2018).

1.1. Ruang Lingkup

Adapun batasan masalah yang dapat diperoleh adalah:

1. *Website* hanya berupa produk-produk desain baju.
2. *Website* menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL, Notepad++, YiiFramework, XAMPP.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Desain*
Desain aplikasi yang dibangun oleh penulis menggunakan *notepad++* sebagai *text editor* menggunakan bahasa pemrograman PHP.
2. *Testing*
Pada tahap ini penulis akan melakukan pengujian sistem menggunakan *black box testing*. Untuk melakukan pengujian system aplikasi.

2.1. Metode Pengumpulan Data

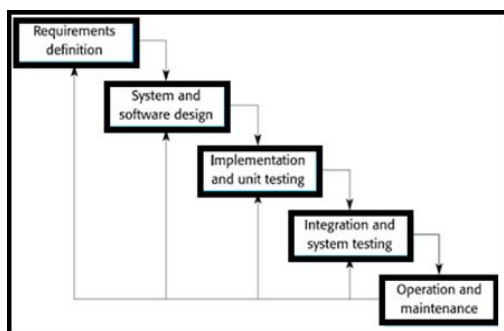
Pengumpulan data diperlukan sebagai acuan dasar penulis membuat sistem pemesanan dan penjualan desain baju. Berikut teknik pengumpulan data yang penulis gunakan.

A. Studi Pustaka

Untuk mendukung program yang dibuat penulis melakukan studi kepustakaan melalui referensi buku, jurnal-jurnal, *e-book* yang berkaitan dengan program yang dibuat.

2.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan dan penjualan desain baju ini yaitu metodologi terstruktur dengan model pendapatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dalam bentuk *waterfall* (air terjun) (Widharma, 2017). Berikut adalah tahapan metode pengembangan sistem pemesanan dan penjualan desain baju.



Gambar SDLC

1. Requirement Definition

Dalam tahapan ini penulis melihat dari penelitian sebelumnya untuk mendapatkan data-data mengenai kebutuhan dalam membuat sistem pemesanan dan penjualan desain baju.

2. Software Design

Dalam tahap ini penulis membagi kebutuhan *hardware* dan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan dan penjualan desain baju ini. Penulis membuat perancangan dengan UML, *class diagram*, *activity diagram* dan *flowchart*.

3. Implementation and Unit Testing

Dalam tahap ini penulis melakukan testing menggunakan *blackbox* yang menguji terhadap detail perancangan.

4. Integration and System Testing

Dalam tahap ini penulis akan mengintegrasikan sistem ke bentuk *print out* berupa laporan. Hasil *output* datanya berupa (laporan data transaksi pemesanan dan penjualan desain baju) lalu hasil *output* data tersebut dapat diintegrasikan ke-printer sebagai *output* laporan data fisik.

5. Operation and Maintenance

Penulis akan melakukan pemeliharaan perangkat komputer yang digunakan agar tetap berjalan dengan baik.

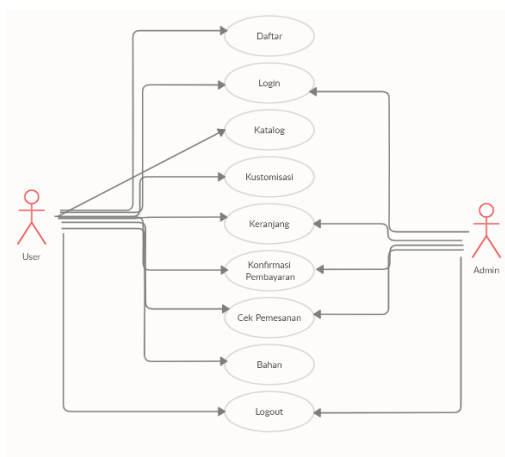
3. Hasil dan Pembahasan

Tahapan ini penulis akan mengimplemenasikan hasil perancangan sistem aplikasi pemesanan dan penjualan baju yang menggunakan basis *Unified Modeling Language* (UML) dan tampilan aplikasi *website*.

3.1. Unified Modeling Language (UML)

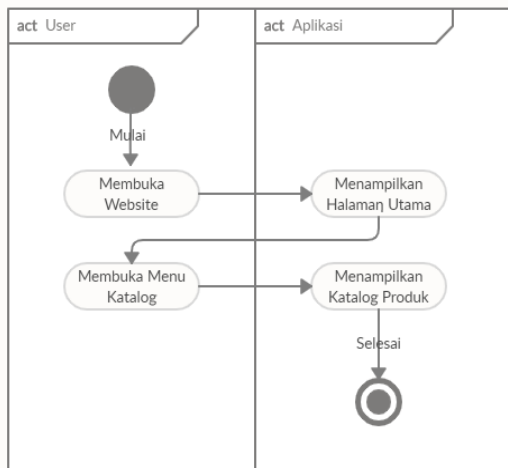
Pada bagian ini penulis akan menjelaskan *use case*, *activity diagram* dan *sequence diagram* perancangan sistem aplikasi pemesanan dan penjualan desain baju berbasis *website*.

A. Use Case Diagram



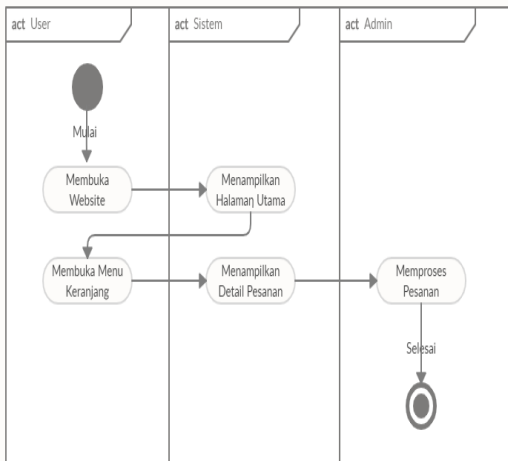
Gambar Use Case Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Desain Baju

B. Activity Diagram Menu Katalog



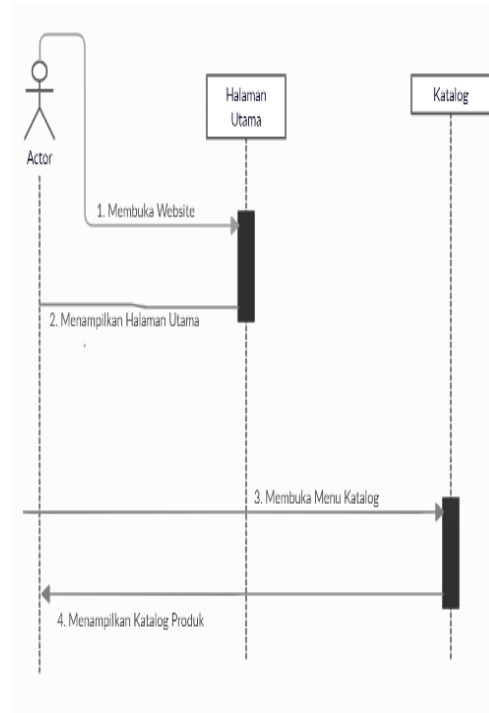
Gambar Activity Diagram Menu Katalog

C. Activity Diagram Menu Keranjang



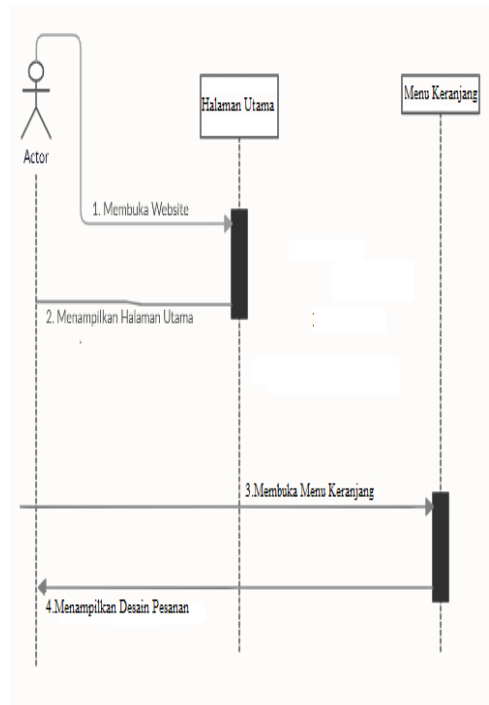
Gambar Activity Diagram Menu Keranjang

D. Sequence Diagram Menu Katalog



Gambar Sequence Diagram Menu Kattalog

E. Sequence Diagram Menu Kaalog

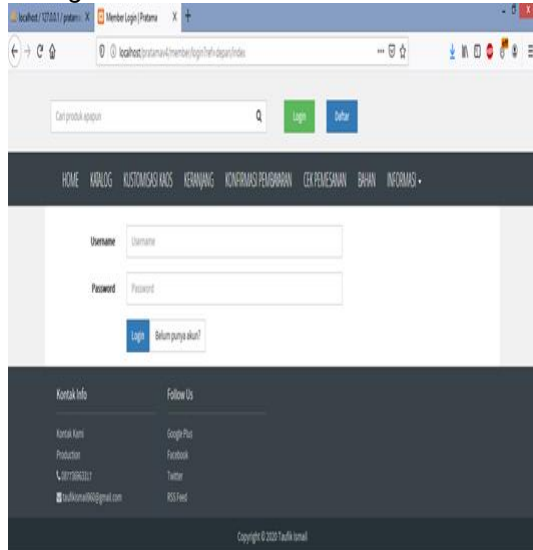


Gambar Sequence Diagram Menu Kattalog

3.2. Tampilan Aplikasi Website

A. Halaman Login Admin dan User

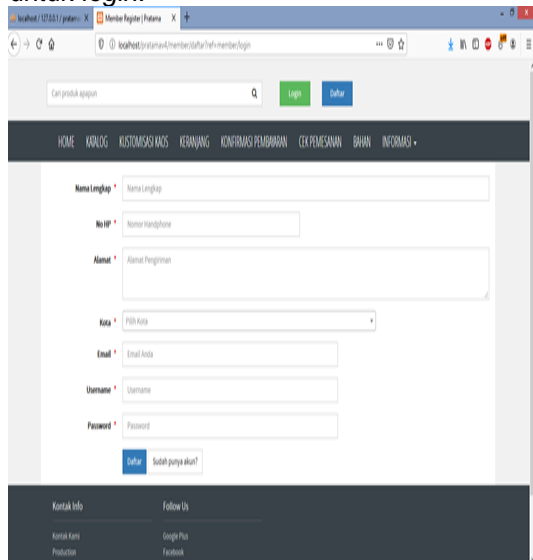
Halaman *login* digunakan untuk menjamin keamanan aplikasi yang tidak bisa diakses oleh semua orang. Untuk masuk kedalam sistem harus memasukan *username* dan *password* yang benar, lalu klik *login*.



Gambar Halaman Login Admin dan User

B. Halaman Daftar User

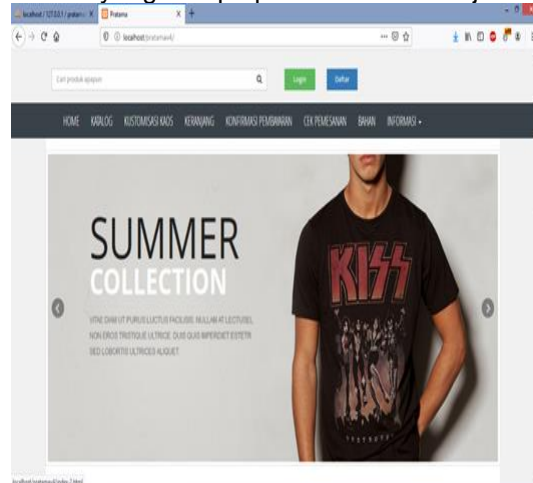
Halaman daftar *user* digunakan untuk mendaftarkan akun yang nantinya bisa diakses oleh semua orang dan digunakan untuk *login*.



Gambar Halaman Daftar User

C. Halaman Beranda

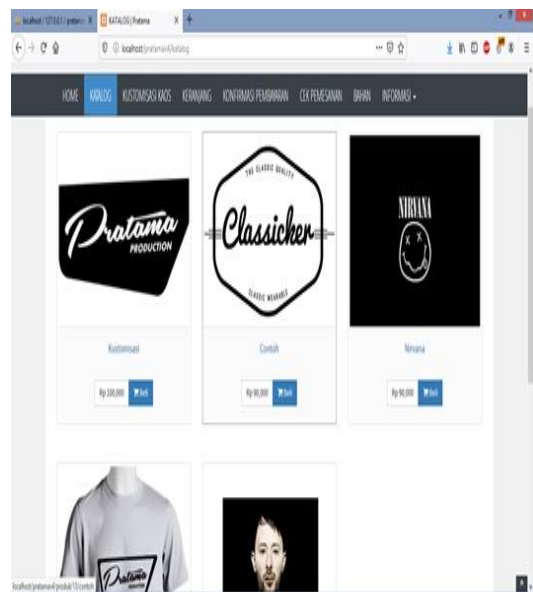
Halaman beranda dapat dilihat setelah user masuk ke dalam website. Terdapat konten yang berupa promosi desain baju.



Gambar Halaman Beranda

D. Halaman Katalog

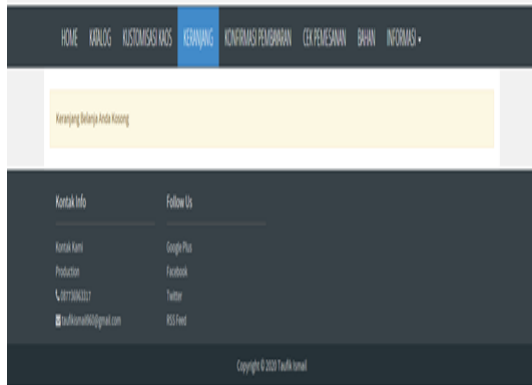
Halaman katalog berupa produk-produk yang nantinya user bisa memilih dan memesan desain atau baju tersebut.



Gambar Halaman Beranda

E. Halaman Keranjang

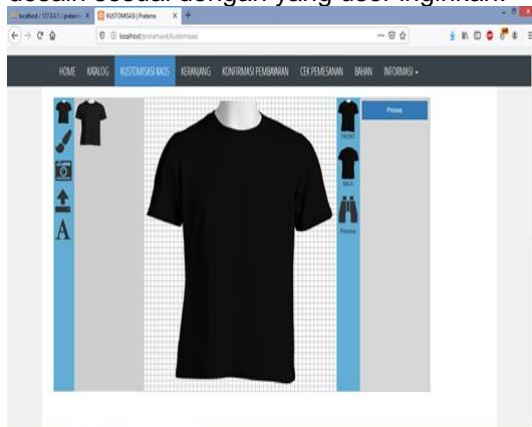
Halaman keranjang adalah halaman untuk dimana user melakukan pembelian, maka akan tersimpan atau masuk kedalam keranjang terlebih dahulu.



Gambar Halaman Keranjang

F. Halaman Kostumisasi Desain Kaos

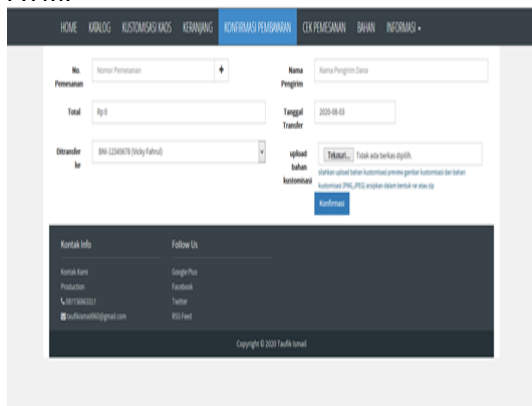
Halaman Kostumisasi Desain Kaos ini untuk user melakukan atau merancang desain sesuai dengan yang user inginkan.



Gambar Halaman Kostumisasi Desain Kaos

G. Halaman Konfirmasi Pembayaran

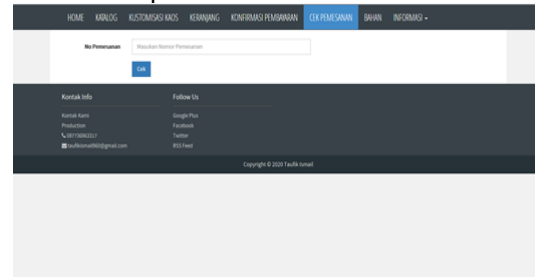
Halaman ini untuk melakukan proses pembayaran melalui transfer bank atau ATM.



Gambar Halaman Konfirmasi Pembayaran

H. Halaman Cek Pemesanan

Halaman ini untuk mengecek dalam pemesanan dengan memasukan nomor pemesanan yang telah ada jika user melakukan pembelian.



Gambar Halaman Cek Pemesanan

4. Kesimpulan

Setelah melakukan pembuatan sistem pemesanan dan penjualan desain baju berbasis *website*. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Website pemesanan dan penjualan desain baju ini memberi kemudahan kepada pembeli jika ingin memesan produk.
- Website* ini memudahkan pembeli jika ingin mendesain baju sesuai dengan yang diinginkan.

4.1. Saran

Setelah melakukan pembuatan sistem pemesanan dan penjualan desain baju berbasis *website*. Maka penulis akan memberikan saran agar *website* pemesanan dan penjualan baju ini bisa lebih baik dan tampilan yang lebih bagus dan menarik. Berikut saran-saran dari penulis :

- Pembaharuan data perlu dilakukan dalam setiap pengembangan *website* agar informasi dapat sesuai dengan yang baru.
- Website pemesanan dan penjualan desain baju dapat dikembangkan lagi dengan desain tampilan yang lebih bagus dan menarik.

Referensi

- Anastasia, A. N. and Handriani, I. (2018) 'Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner', *Jurnal Ilmiah FIFO*, 10(1), p. 87. doi: 10.22441/fifo.v10i1.2943.

- Erpiyana, M., Margahana, H., & Junaidi, M. (2018). ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI ELECTRONIC COMMERCE PADA MELI CAKE BERBASIS WEB MOBILE DENGAN KONSEP BUSINESS to CONSUMER. *Jurnal Signaling STMIK Pringsewu*, 7(2).
- Irawan, Y. (2019). Aplikasi E-Commerce Untuk Pemasaran Kerajinan Tangan Usaha Kecil Menengah (UKM) di Riau Menggunakan Teknik Dropshipping. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research ...*, x. <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/95>
- Irviani, R., Kasmi, Setyorini, E., & Muslihudin, M. (2018). Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 4(1), 8–12. <https://doi.org/10.35329/jiik.v4i1.46>
- Khasanah, F. N., Rofiah, S., & Setiyadi, D. (2019). Metode User Centered Design Dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *JAST: Jurnal Aplikasi Sains Dan Teknologi*, 3(2), 14. <https://doi.org/10.33366/jast.v3i2.1443>
- Kurniawans, R. and Anwar, S. N. (2017) 'Membangun Situs E-Commerce Penjualan Dan Pemesanan Miniatur Bus Menggunakan Metode Waterfall', *Sintak*, 1, p. 340.
- Listianto, F. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152
- Putra, R. (2010) 'Aplikasi Penjualan Berbasis Web', *Jurusan Komputerisasi Akuntansi*, p. 3Aji, A. H., Furqon, M. T., & Widodo, A. W.
- Veza, O. (2019). Perancangan E-commerce Untuk Memperluas Produk Komunikasi di PT. Golden Communication Berbasis Web Mobile. *Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI)*, 4(1), 95–100. <https://doi.org/10.36352/jt-ibsi.v4i1.180>
- Widharma, I. G. S. (2017). Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web Dengan Metode Sdlc. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 7(2), 38. <https://doi.org/10.31940/matrix.v7i2.527>