

## Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Busana Tenun Jaya

Angga Nurrohman<sup>1</sup>, Yulianti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[nurrohmanangga21@gmail.com](mailto:nurrohmanangga21@gmail.com), <sup>2</sup>[dosen00838@unpam.ac.id](mailto:dosen00838@unpam.ac.id)

**Abstrak** - E-commerce pada pemasaran sangat berpengaruh pada sistem pemasaran yang efisien karena dalam hal ini pemasaran dalam sebuah media internet dapat membuat sebuah komunikasi maupun jaringan sosial di dalam konsumen yang ingin membeli produk yang hal ini dapat menciptakan suatu metode baru dalam sistem pemasaran pada konsumen yang tertarik pada produk. Dalam penelitian yang dilakukan pada Toko Busana Tenun Jaya masih ditemukan permasalahan sistem penjualannya yang hanya menggunakan sistem konvensional. Dikatakan secara konvensional karena belum menggunakan fasilitas komunikasi secara efektif dan efisien dalam menjual barang, misalnya lewat telepon. Metode Waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Dari hasil yang saya peroleh dari penelitian tersebut sangat membantu pelanggan berbelanja agar tidak perlu repot-repot datang ke toko tersebut dan bisa berbelanja secara tidak langsung.

**Kata Kunci:** Aplikasi E-Commerce, Toko Busana, Waterfall, PHP.

*Abstract - E-commerce in marketing is very influential on an efficient marketing system because in this case marketing in an internet media can create a communication and social network in consumers who want to buy products which this can create a new method in the marketing system for interested consumers. on the product. In research conducted at the Jaya Weaving Clothing Store, problems were still found in the sales system, which only used conventional systems. It is said conventionally because it has not used communication facilities effectively and efficiently in selling goods, for example by telephone. The Waterfall method is a classical model that is systematic, sequential in building software. From the results I got from this research, it really helps customers shop so they don't have to bother coming to the store and can shop indirectly.*

**Keywords:** E-Commerce Application, Fashion Store, Waterfall, PHP.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan *E-Commerce* atau disebut juga perdagangan elektronik merupakan aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan, pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik seperti internet ataupun jaringan computer. *E-commerce* pada pemasaran sangat berpengaruh pada sistem pemasaran yang efisien karena dalam hal ini pemasaran dalam sebuah media internet dapat membuat sebuah komunikasi maupun jaringan sosial di dalam konsumen yang ingin membeli produk yang hal ini dapat menciptakan suatu metode baru dalam sistem pemasaran pada konsumen yang tertarik pada produk. Kemajuan yang sangat pesat di dunia ini menuntut banyaknya perusahaan agar mengikuti kemajuan teknologi yang ada di dunia ini dengan cara menjadi perusahaan yang bergerak dibidang *E-Commerce* dalam berjualan misalnya toko yang biasanya menawarkan barang kepada pelangganya dengan cara menarik pelanggan agar datang langsung ke toko tersebut, Namun hal itu sudah tidak diperlukan lagi mengingat zaman yang sudah semakin maju dan dibantu dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat sekarang untuk membeli sebuah barang masyarakat tidak perlu lagi datang langsung ketempat atau ke toko tersebut karena dengan jika toko sudah bergerak dibidang *E-commerce*, masyarakat yang ingin membeli barang bisa langsung membeli tanpa harus datang ke tempatnya langsung dengan bantuan komputer maupun smartphone yang sudah terkoneksi kedalam internet, hal itu dapat memudahkan masyarakat jika ingin membeli barang tanpa membuang waktunya. Dalam penelitian yang dilakukan pada Toko Busana Tenun Jaya masih ditemukan beberapa permasalahan. Salah satunya adalah sistem penjualannya yang hanya menggunakan sistem konvensional. Dikatakan secara konvensional karena belum menggunakan fasilitas komunikasi lainnya secara efektif dan efisien dalam menjual barangnya, misalnya lewat telepon. Dengan sistem penjualan seperti ini pelanggan harus mendatangi toko untuk berbelanja, sehingga hal ini menimbulkan kesulitan bagi pelanggan yang jaraknya berjauhan dengan toko.

Selain itu, jangkauan pasar Toko Busana Tenun Jaya masih tergolong sempit, hal itu disebabkan pemasarannya hanya menggunakan *banner* di depan toko yang dirasa masih kurang dalam memberikan informasi yang tepat tentang barang-barang yang ditawarkan kepada pelanggan. Pelanggan kesulitan mengetahui barang-barang apa saja yang ada didalam toko Tenun Jaya. Dalam mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang yang tersedia atau stok barang, Toko Busana Tenun Jaya masih harus melakukan pencarian stok barang secara manual atau mengecek langsung ke tempat penyimpanan sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama dan tidak efektif.

Oleh karena itu dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, Mengambil topik yaitu “PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BUSANA TENUN JAYA”. Melalui ini, diharapkan dapat menghasilkan produk aplikasi website yang memiliki kinerja yang baik dan beberapa pengetahuan mengenai PHP, HTML, CSS dan MySQL untuk memanfaatkan teknologi yang mudah dikelola dan didapatkan atau dapat kita sebut open source bagi para pembacanya.

## 2. METODE PENELITIAN

Data-data dari penelitian ini merupakan hasil yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode penelitian sebagai berikut

### 2.1 Metode Pengumpulan data

Sesuai dengan sumber data dan tujuan penyusunan laporan metodologi penelitian ini, maka dalam pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencatat beberapa hal-hal penting yang berhubungan dengan judul penelitian, sehingga memperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Kuisioner

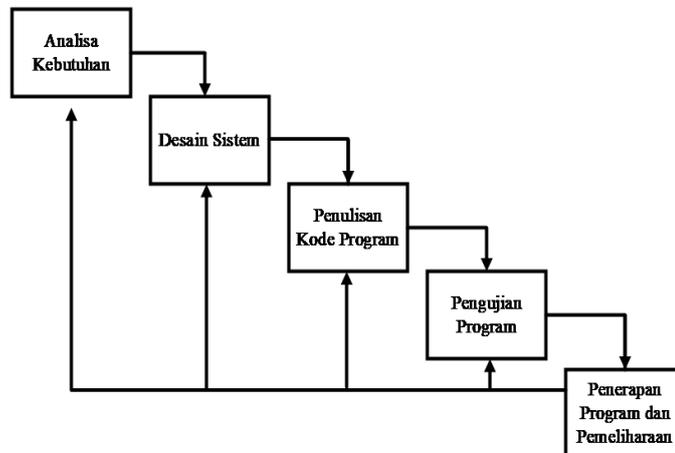
Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan beberapa pengguna *smartphone*

3. Studi Pusaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah penelitian dari berbagai macam sumber, baik melalui buku-buku yang menjadi referensi maupun dari berbagai jurnal yang diperoleh data-data tambahan dalam rangka mengkapi penulisan ini.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

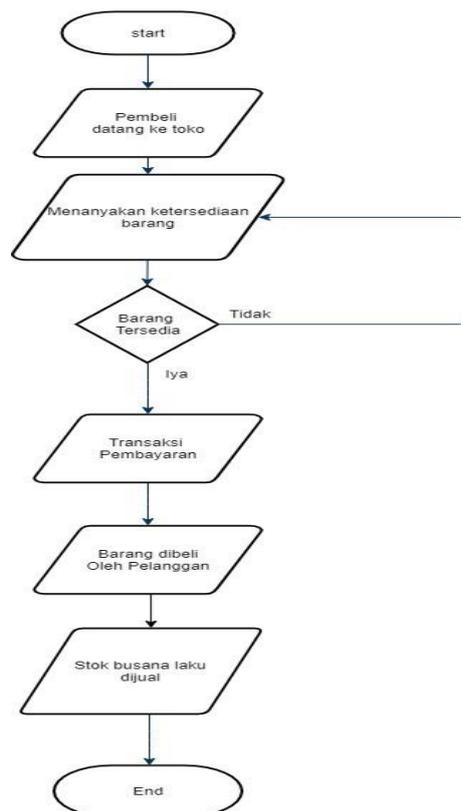
Menurut (Widiyanto, 2018), Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah Linear Sequential Model. Model ini sering disebut juga dengan classic life cycle atau metode *waterfall*. Metode ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* kerana tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 1. Metode Waterfall

### 2.3 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan proses pembelian busana yang ada pada toko tenun jaya dibuat dalam bentuk *Flowchart*, karena notasi dalam *Flowchart* dapat mewakili secara sederhana alur sistem dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi sistem yang berjalan.



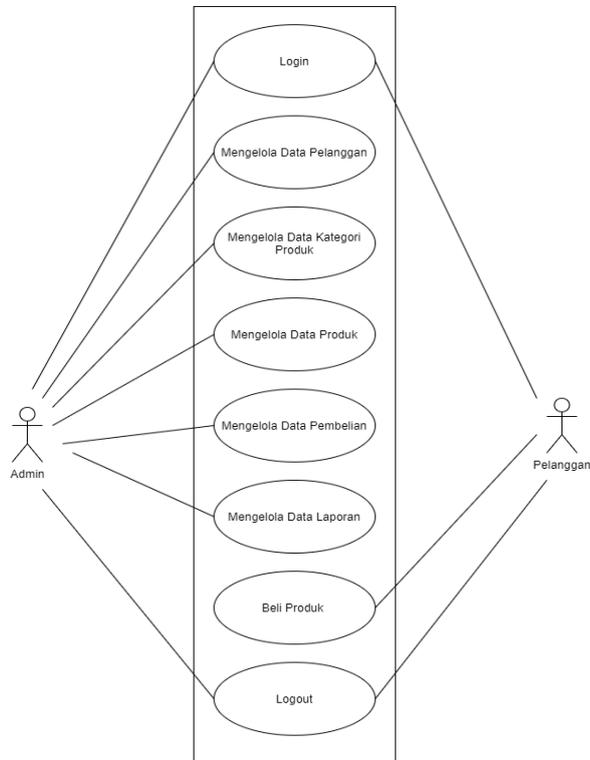
Gambar 2. Flowchart Sistem Saat Ini

### 2.3 Perancangan UML

#### a. Usecase Diagram

*Use Case Diagram* merupakan interaksi antar pengguna sistem dengan sistem, yaitu penjelasan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta menjelaskan tanggapan-

tanggapan sistem terhadap action yang dilakukan oleh aktor.

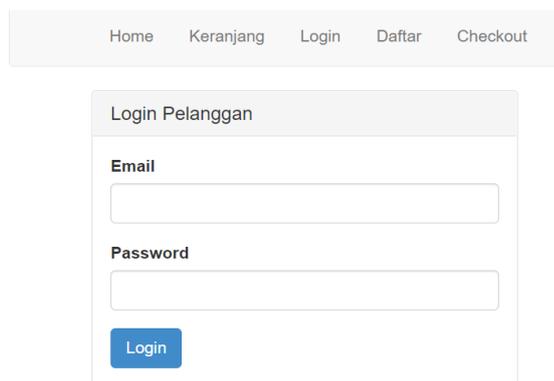


**Gambar 3.** Use Case Diagram

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi dari perancangan dan pembangunan aplikasi e-commerce berbasis website pada took busana tenun jaya yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

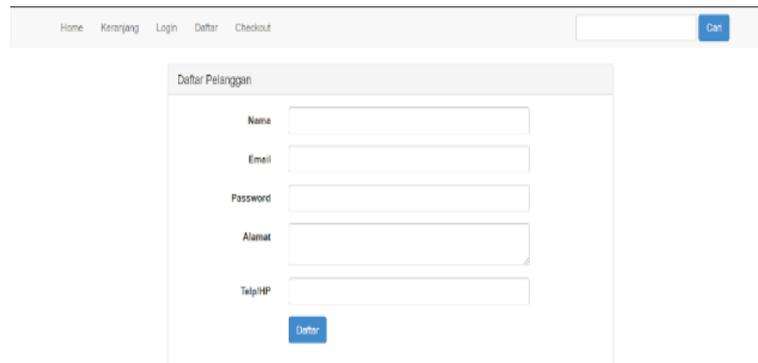
1. Halaman Login Pelanggan



**Gambar 4.** Tampilan Halaman Login Pelanggan

Halaman Login Pelanggan merupakan halaman login untuk menuju ke halaman home atau halaman utama pelanggan.

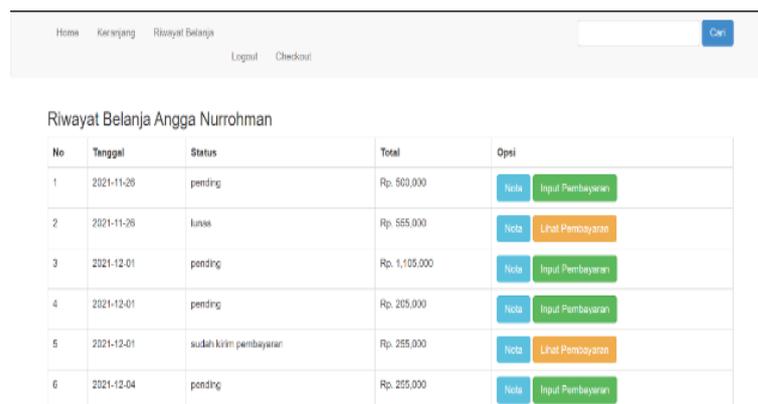
## 2. Halaman Daftar Pelanggan



**Gambar 5.** Tampilan Halaman Daftar Pelanggan

Halaman Registrasi Pelanggan merupakan halaman pendaftaran untuk memasuki web tersebut.

## 3. Halaman Riwayat Belanja



No	Tanggal	Status	Total	Opsi
1	2021-11-28	pending	Rp. 500,000	<a href="#">Nota</a> <a href="#">Input Pembayaran</a>
2	2021-11-28	lunas	Rp. 555,000	<a href="#">Nota</a> <a href="#">Lihat Pembayaran</a>
3	2021-12-01	pending	Rp. 1,105,000	<a href="#">Nota</a> <a href="#">Input Pembayaran</a>
4	2021-12-01	pending	Rp. 205,000	<a href="#">Nota</a> <a href="#">Input Pembayaran</a>
5	2021-12-01	sudah kirim pembayaran	Rp. 255,000	<a href="#">Nota</a> <a href="#">Lihat Pembayaran</a>
6	2021-12-04	pending	Rp. 255,000	<a href="#">Nota</a> <a href="#">Input Pembayaran</a>

**Gambar 6.** Tampilan Halaman Riwayat Belanja

Halaman Riwayat Belanja merupakan bagian halaman untuk melihat nota pembayaran dan memasukkan pembayaran yang ingin dilakukan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dengan ini akhirnya dapat menyelesaikan Perancangan dan Pembangunan Aplikasi E-commerce Berbasis Website Pada toko Busana Tenun Jaya sehingga dapat disimpulkan:

1. Dengan pembuatan aplikasi ini mempermudah untuk menyampaikan informasi penjualan lebih optimal pada toko Busana Tenun Jaya.
2. Dengan pembuatan aplikasi ini mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada toko Busana Tenun Jaya dan mempermudah penjualan produk pada toko Busana Tenun Jaya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu dan sesuai yang diharapkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah , Y., Maulana, R., & Fatin, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENGADUAN WARGA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Cendikia Vol. XIX*, 398-399.
- Agustini, F. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Rancang Bangun E-Commerce. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.
- Alamsyah, Amir, A., & Faisal, M. N. (2015). PERANCANGAN DAN PENERAPAN SISTEM KONTROL. *Jurnal Mekanikal*, 579.
- Alfiah, F., Tarmizi, R., & Junidar, A. A. (2020). Perancangan Sistem E-commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko A&s. *Innovative Creative and Information Technology*.
- Apriyanto, & Putra, Y. P. (2020). Perancangan Aplikasi Web Penjualan Pakaian Muslim. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data*.