

Sistem Aplikasi Situs Web Hijab Aulya

Alvinda Shahrul^{1*}, Bagas Gemilang Riady¹, Iqbal Fahrozi¹, Nandar Rustandar¹,
Aries Saifudin¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1*alvindashahrul0@gmail.com, 2bagasgr95@gmail.com, 3iqbal.novita19@gmail.com,
4rustandar86@gmail.com, 5aries.saifudin@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak—Salah satu pilihan paling modern untuk klien, terutama kaum muda dan wanita pekerja modern, adalah membeli jilbab secara online. karena perluasan era teknologi dan peningkatan adopsi jilbab oleh wanita. Konsekuensinya, untuk memudahkan pelanggan berbelanja dan sebuah situs web dikembangkan untuk menjual jilbab secara online untuk memperluas bisnis jilbab untuk bisnis. Pendekatan yang dilakukan adalah teknik pengembangan perangkat lunak, yang memiliki lima tahapan yang harus diselesaikan: persyaratan sistem, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, desain, implementasi, dan pengujian. Tahapan ini juga termasuk temuan dari kajian hijab online. Kesimpulan: Dengan membangun aplikasi situs web yang sesuai dengan harapan pelanggan, dapat menghidupkan kembali antusiasme pembeli online dan mempermudah mereka.

Kata Kunci: Penjualan, Hijab, Aplikasi Situs Web

Abstract—One of the most modern options for clients, particularly youth and modern working women, is to purchase a hijab online. due to the expansion of the technological era and the increased adoption of the headscarf by women. Consequently, to facilitate shopping for customers and a website was developed to sell hijabs online in order to expand the hijab business for businesses. The approach taken is a software development technique, which has five stages that must be completed: system requirements, software requirements specifications, design, implementation, and testing. These stages are also where the findings from the online hijab study are included. Conclusion: By building a website application in line with customer expectations, it is possible to rekindle online shoppers' enthusiasm and make things simpler for them.

Keywords: Sales, Hijab, Website Application

1. PENDAHULUAN

Peningkatan populasi global Sejauh ini telah terjadi kenaikan ketinggian yang signifikan. berdasarkan informasi yang diberikan oleh PBB pada tahun 2013, populasi dunia berjumlah 7,2 miliar, dengan sebagian besar dari mereka tinggal di negara-negara Asia, terutama negara-negara berkembang. Sementara negara kaya terus tumbuh di bawah 1% per tahun, negara berkembang berkembang sebanyak 1% per tahun.(<http://www.antaraneews.com>).

Indonesia merupakan negara berkembang yang juga mendominasi pertumbuhan penduduk dunia. Ada 237 juta orang yang tinggal di Indonesia, dengan rasio laki-laki dan perempuan 1000:986. Indonesia saat ini merupakan negara terpadat keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika Serikat. Remaja rata-rata merupakan mayoritas penduduk Indonesia

Salah satu kemajuan TI yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pemasaran produk kepada konsumen adalah e-commerce. Di tengah persaingan global saat ini yang mengharuskan pelaku perusahaan menyediakan berbagai kemudahan konsumen, mulai dari informasi produk atau informasi tentang toko itu sendiri, e-commerce menjadi salah satu cara yang efektif untuk mempromosikan produk. Oleh karena itu, pelaku bisnis akan dipaksa untuk memasukkan TI ke dalam semua proses bisnis. Karena biaya operasional yang relatif lebih rendah, kemudahan mengelola barang yang diperdagangkan, toko menjadi lebih dikenal masyarakat karena aksesibilitasnya oleh jutaan orang, dan bantuan dalam membuat laporan yang juga diperlukan, e-commerce tidak hanya memudahkan hidup pelanggan tetapi juga untuk pemilik toko.

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini berkembang pesat. Teknologi informasi dapat membantu bisnis yang bermasalah dan menentukan strategi bisnis untuk kedepannya (Havana, 2019).

Salah satu bentuk fasilitas komersial di Internet yang kita jumpai disebut e-commerce. Dengan menggunakan e-commerce akan lebih mudah bagi calon pembeli untuk melihat,

mendapatkan informasi produk dan mudah bertransaksi. Dengan fasilitas yang nyaman ini, pembeli dapat menghemat waktu dan uang, karena mereka tidak perlu lagi pergi ke toko untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan. Selain itu, penjual juga dapat memperluas area pemasaran produk mereka dan harus meningkatkan omzet toko. (Kristy, 2021). Dengan kegiatan pemasaran yang baik suatu perusahaan dimungkinkan dapat mencapai target penjualan yang diharapkan.

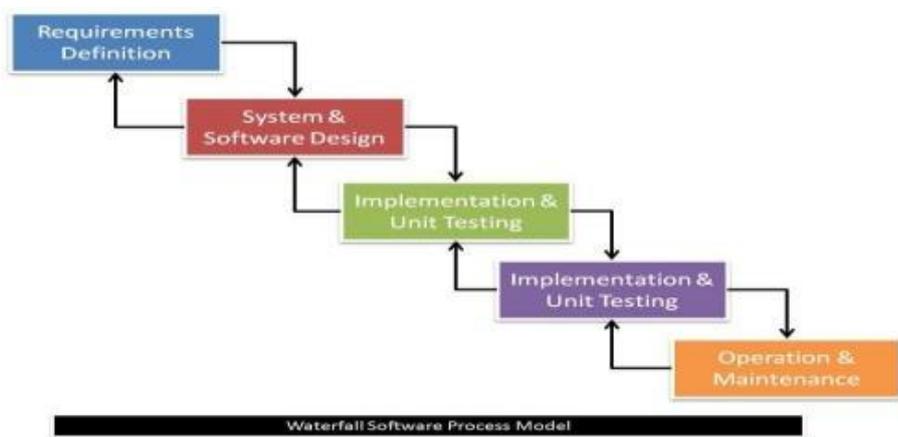
Hijab Store merupakan salah satu distributor yang menjual berbagai macam jenis hijab mulai dari hijab persegi empat, hijab langsung, sampai hijab pasmina dari berbagai macam merek yang terkenal. Selama ini hijab store dalam kegiatan penjualan masih dengan menggunakan tenaga *sales* untuk mempromosikan produk ke konsumen dan transaksi pemesanan dilakukan melalui komunikasi langsung antara konsumen dengan *sales* yang bersangkutan hal itu menyebabkan tidak efisiensi waktu karena harus menunggu *sales* datang.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis membuat sebuah **Sistem Aplikasi Berbasis Web** dengan tujuan agar aplikasi ini dapat menyediakan fasilitas bagi konsumen dan perusahaan dapat memperkenalkan produk yang dijual. Dengan website ini perusahaan akan mempunyai informasi tentang profile perusahaan, katalog produk yang berisi tentang jenis dan merek produk yang dijual, dan juga fitur pemesanan produk agar memudahkan konsumen mendapatkan produk yang diinginkan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Untuk perangkat lunak ini, baik pendekatan SDLC atau (waterfall) Di sinilah proses ini bertahap untuk menciptakan sistem yang berurutan. Jika terjadi kesalahan, sistem akan diperbaiki secara bertahap, kembali ke awal (Yudi, 2017). Metode waterfall merupakan pendekatan Software Development Life Cycle (SDLC) paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan analisa, desain, dan implementasi pada sistem



Gambar 1. Diagram Alir Secara *Waterfall*

1. *Analisis Requirement*
Komunikasi langsung diperlukan selama tahap analisis untuk lebih memahami sistem yang ingin Anda buat dan memastikannya mudah dipahami oleh pengguna. Analisis informasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh pengguna, dan informasi yang diperoleh biasanya diperoleh melalui wawancara atau survei langsung.
2. *System Design*
Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem setelah mempelajari spesifikasi yang dibutuhkan dari tahap sebelumnya. Perancangan sistem membantu dalam mengidentifikasi keseluruhan arsitektur sistem serta perangkat keras dan persyaratan sistem.

3. *Implementation*

Sistem saat ini sedang dibangun sebagai program terpisah, disebut sebagai unit, yang selanjutnya akan digabungkan. Setiap unit dibuat dan menjalani pengujian fungsional.

4. *Integration & Testing*

Setelah setiap item diuji selama fase implementasi, seluruh sistem terintegrasi. Seluruh sistem diuji setelah integrasi untuk mencari kekurangan atau kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Fase terakhir model air terjun. Jalankan perangkat lunak yang telah selesai dan lakukan pemeliharaan. Kesalahan yang terlewatkan pada tahap sebelumnya diperbaiki sebagai bagian dari pemeliharaan. layanan sistem yang ditingkatkan dan implementasi unit sistem yang lebih baik sekarang menjadi persyaratan.

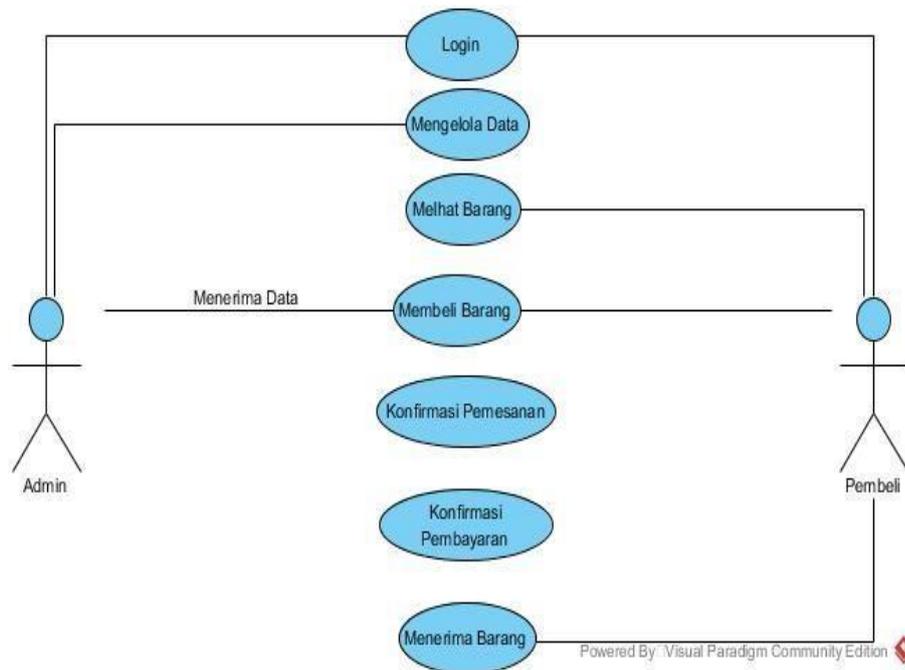
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Dalam menyajikan data dan perancangannya *Use Case* sangatlah penting digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh aplikasi (atau bagian sistem: subsistem atau class) ke pemakai, karena *use case* sendiri yaitu rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use case* digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda/ things dalam sebuah model serta di Realisasikan oleh sebuah collaboration (Alatas, 2019).

3.1.1 Use Case Diagram

Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna sebuah sistem (aktor) dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai (Padeli, Henderi, & Suyatno, 2008).

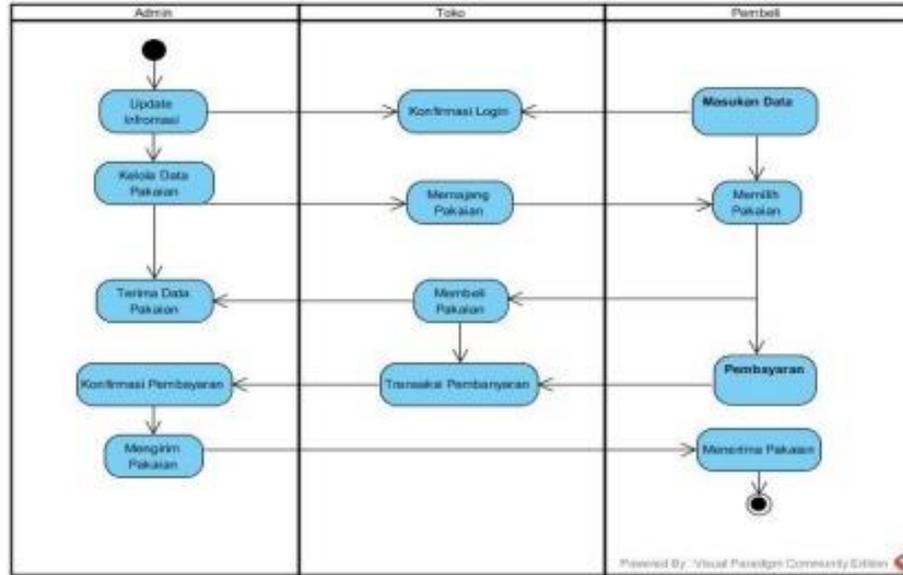


Gambar 2. *Use Case Diagram*

Pada gambar 2. ini Ada 2 pelaku yang melakukan aktivitas yaitu admin dan pembeli, admin berfungsi untuk mengatur login, edit stock barang, menerima pembayaran, konfirmasi pembayaran. Dan pembeli sebagai pelaku yang dapat membeli barang namun harus login terlebih dahulu untuk mendapatkan akses membeli barang.

3.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah Teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity Diagram* sangat berguna untuk memodelkan kegiatan, menunjukkan tahapan, pengambilan keputusan dan percabangan yang akan dilakukan saat sebuah operasi dieksekusi dan untuk memodelkan hasil dari kegiatan tersebut. (Sansprayada, 2016).

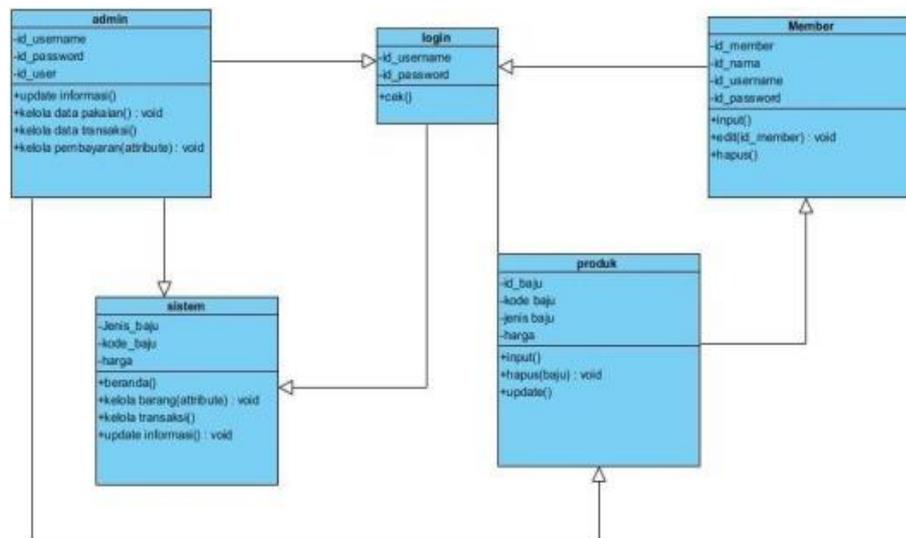


Gambar 3. *Activity Diagram*

Pada gambar 3. ini *Activity Admin* dalam sistem dapat mengupdate informasi barang, mengelola data barang, konfirmasi pembayaran, dan melakukan pengiriman. Pada Pembeli jika ingin melakukan pembelian harus login ke toko. Setelah itu, mereka bisa membeli barang dan melakukan pembayaran.

3.1.3 Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran dari struktur database sistem dari kelas – kelas yang telah di Analisa dan didefinisikan. Kelas – kelas yang ada pada struktur harus dapat melakukan fungsi – fungsi sesuai kebutuhan sistem. (Farhan & Nuraini, 2018)



Gambar 4. *Class Diagram*

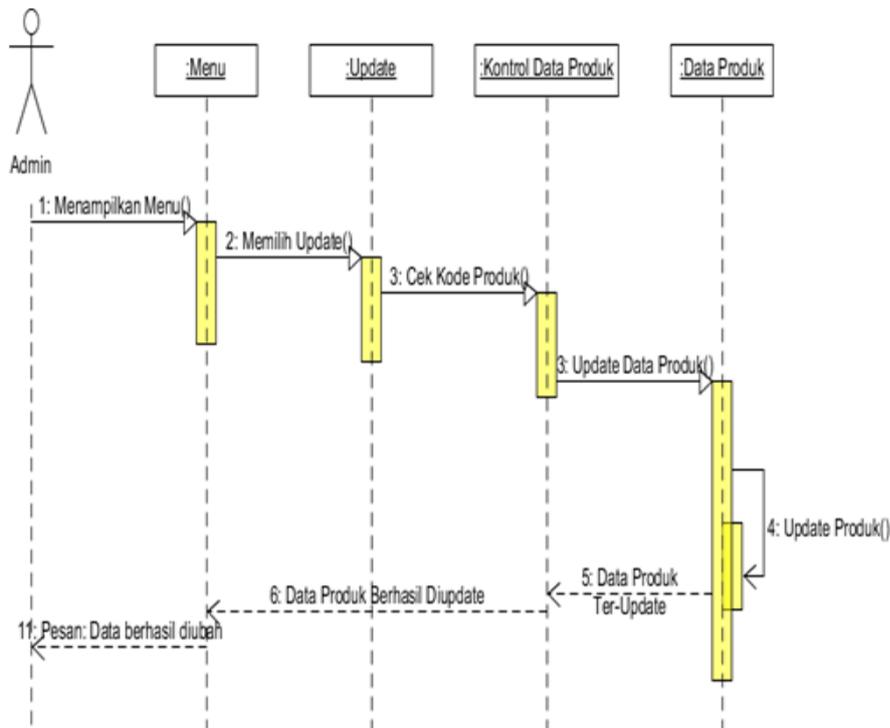
Pada gambar 4. menjelaskan hubungan atau relasi dari masing table database yang memiliki fungsi untuk menyimpan data dari tiap menu yang akan dibuat. Dari mulai tabel login, tabel produk, tabel order, tabel keranjang, tabel stok, dan juga tabel distribusi terhubung ke dalam master tabel sistem penjualan. Terdapat 5 (lima) kelas yang masing-masing memiliki perannya masing-masing:

1. Admin kelas memiliki 3 atribut yang terdiri dari username yang artinya semua admin harus memiliki username untuk masuk ke sistem password agar akun aman dan username sebagai nama atau identitas. Dan fungsi dari metode tersebut adalah untuk mengupdate informasi, mengelola data toko, dan mengelola pembayaran.
2. Class login memiliki 2 atribut yang terdiri dari username dan password. Nama pengguna dan kata sandi di sini berarti sebelum masuk ke sistem atau toko, Anda harus masuk terlebih dahulu.
3. Class member memiliki 4 atribut yang terdiri dari member, username, name, dan password yang dapat digunakan sebagai identitas pembeli atau member yang membeli di toko. Fungsi dari method di member adalah dia bisa mengupdate datanya di store.
4. Sistem kelas memiliki 3 atribut yaitu admin dapat mengatur pakaian dengan memasukkan dress code baru dan update harga atau diskon terbaru.
5. Kelas produk memiliki 4 atribut yang terdiri dari dress id, dress code, type dress, price. Yang dapat dijadikan sebagai identitas clothing untuk memudahkan admin toko dalam mengelola. Dalam hal ini menghasilkan prototype perangkat lunak sesuai dengan apa yang akan terjadi.

3.1.4 Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Admin

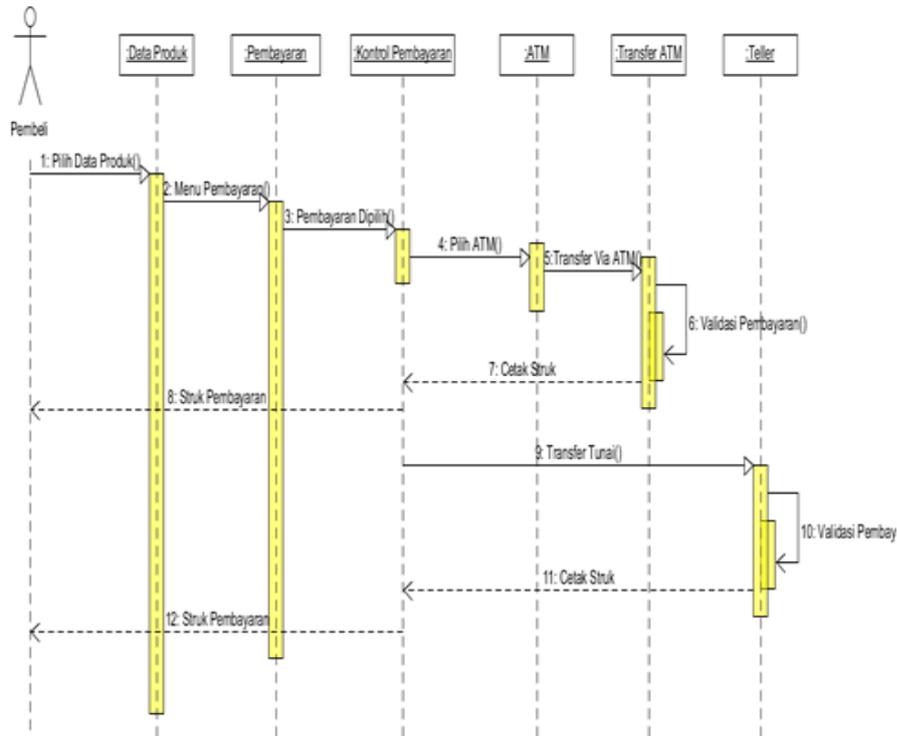
Pada gambar Sequence Diagram Admin, Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek (Hendini, 2016).



Gambar 5. Sequence Diagram Admin

Pada gambar 5. merupakan alur Sequence Diagram admin atau hal yang dilakukan admin terhadap website yang nanti akan digunakan. Mulai dari menampilkan menu, memilih update, cek kode produk, update data produk, lalu data tersimpan didalam database.

b. Sequence Diagram Pembeli



Gambar 6. *Sequence Diagram Pembeli*

Pada gambar 6. *Sequence Diagram* pembeli menjelaskan hal yang akan dilakukan oleh pembeli dalam melakukan order atau pembelian pada *website* tersebut. Mulai dari memilih produk, proses pembayaran, memilih metode pembayaran (ATM & M-Banking), lalu melakukan pembayaran ke customer dengan mengirim bukti pembayaran dan pembeli mendapatkan invoice dari pembelian barang.

4. IMPLEMENTASI

4.1. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun sistem aplikasi berbasis web adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Windows 10 Profesional.
- b. Bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS.
- c. XAMPP server untuk local internet dan penyimpanan database.
- d. SublimeText untuk penulisan kode program.
- e. Chrome sebagai browser.

4.2. Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras menjelaskan kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat menggunakan komputer dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini:

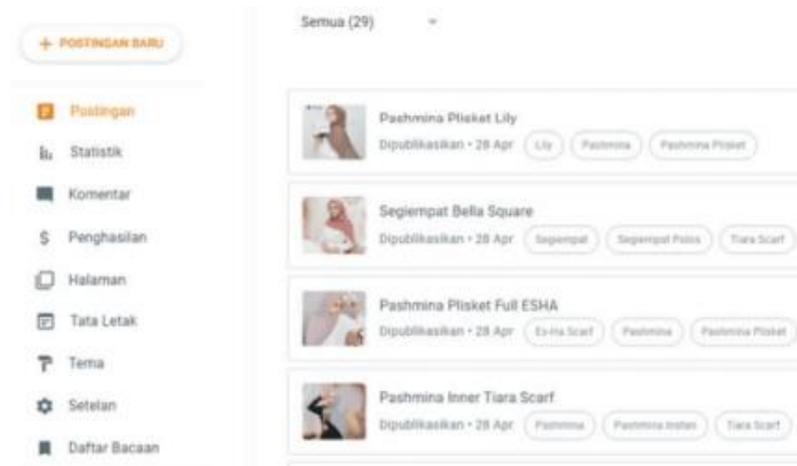
- a. Prosesor: Kecepatan minimum 1.8 GHZ
- b. RAM: Minimum 1 GB.
- c. Harddisk: Minimum kapasitas 250GB.
- d. VGA: Kecepatan minimum 32 MB.
- e. Modem dengan koneksi internet.

4.3. Pengujian Aplikasi

Perancangan antarmuka yang bisa dicermati menjadi berikut:

1. Tampilan Halaman *Dashboard*

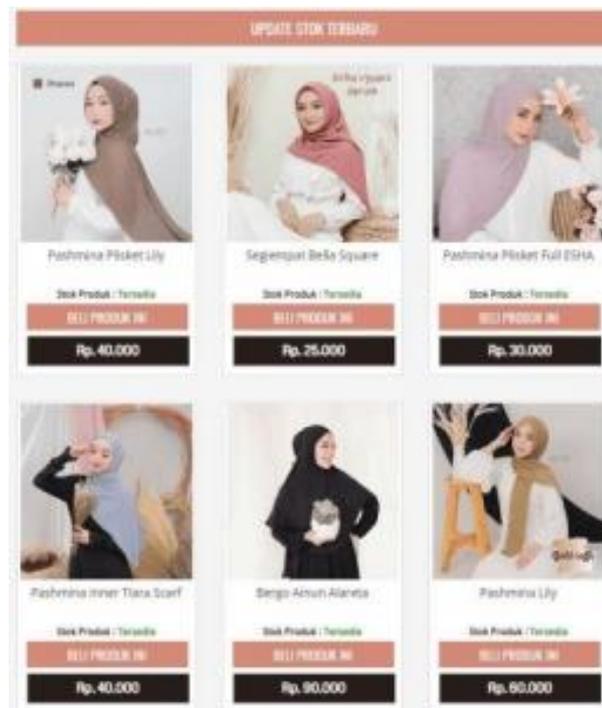
Halaman dashboard merupakan laman primer sehabis kita melakukan login. Laman ini memuat informasi penting berupa notifikasi pembaruan dan ringkasan shortcut yang bisa mempermudah dalam bekerja. di, page ini berisi menu Postingan, Statistik, Komentar, Penghasilan, laman, tata Letak, Tema, Setelan, Daftar Bacaan



Gambar 7. Detail Produk dan Tampilan *Dashboard*

2. Tampilan Konten atau Isi Blog

Berisi produk dari butik berkah hijab yang berupa hijab dewasa hingga anak-anak seperti hijab pashmina, hijab bergo, hijab instan, khimar dan lain sebagainya.



Gambar 8. Tampilan *Dashboard*

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan tentang penerapan sistem penjualan E-Commerce, sistem yang pada awalnya mempromosikan dan menjual produk secara normal, tidak lagi digunakan. Sebaliknya, ini memungkinkan pengguna yang ingin membeli produk Hijab Aulya dengan cepat tanpa harus mengunjungi toko untuk melakukannya dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu: Dengan membuat aplikasi berbasis web untuk membantu meningkatkan penjualan hijab, mempermudah calon pembeli dan dengan hadirnya aplikasi berbasis web ini penjualan akan meningkat karena calon pembeli hanya menggunakan perangkat elektronik untuk memesan dari jauh.

REFERENCES

- Alatas, A. Z. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Aplikasi Rancang Bangun Dan Implementasi Aplikasi Batik Qonita Pekalongan. *eprints.dinus*, 3-4.
- Farhan, R., & N. P. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Mustika Jati. *Kalbis Scientia, Jurnal Sains dan Teknologi*, 50.
- Havana. (2019). Perancangan Aplikasi Berbasis Web dan Android untuk Penjualan dan Pembelian pada Apotek Canon. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 57.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok. *Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. IV, No. 2*, 108-113.
- Kristy, T. A. (2021). Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya). *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021* P-ISSN: 2338-2899, E-ISSN: 2807-1271, 88.
- Padeli, Henderi, & Suyatno. (2008). *Membangun (E-Procurement) Pengadaan Barang dan Jasa Dengan Prinsip Good Corporate Governance Dengan Visual UML*. *media.neliti*, 71-76.
- Sansprayada, A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Tracking Sistem Berbasis Web Studi Kasus PT. Anugerah Ganda Perdana. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, 117-118.