

# PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN PLASTIK BERBASIS WEB (*BUSINESS TO CUSTOMER*) PADA PT ALIENE EXPRINT PLASTIK

Meika Alfiat<sup>1\*</sup>

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

Email: <sup>1\*</sup>[alfiat50@gmail.com](mailto:alfiat50@gmail.com)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Seiring meningkatnya pemesanan dari salah satu perusahaan plastik PT Aliene Exprint Plastik di Tangerang, maka pada studi kasus ini saya berusaha membantu perusahaan tersebut untuk meningkatkan layanan pada para *customer* untuk dapat memesan plastik lewat aplikasi tanpa harus datang ke PT Aliene Exprint Plastik, dan diharapkan mampu meningkatkan *omset* perusahaan. Dengan meningkatnya pengguna *internet* saat ini, maka saya memilih untuk mengimplementasikan sistem ini pada *platform web*. Salah satu cara untuk mengatasi ini adalah dengan membuat Aplikasi Pemesanan Plastik Berbasis Web. Proses jalannya *aplikasi* ini nantinya *customer* akan mengakses web dari perusahaan PT Aliene Exprint Plastik yang dimulai dari *Chart, Cekout, Form Kontak, Login / Register, Hak Akses Admin, Pembayaran* dll. Yang nantinya akan mempermudah *customer* untuk melakukan pemesanan. *Customer* dapat memilih dan memesan plastik sesuai dengan keinginannya dengan meng-input kan beberapa data yang nantinya akan direspon oleh admin dan akan dikirimkan detail pembayaran. Metode pengembangan yang akan digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah metode *Extreme Programming*.

**Kata Kunci:** Aplikasi Pemesanan Plastik, Metode *Extreme Programming*

**Abstract**– *As orders have increased from one of the plastic companies PT Aliene Exprint Plastic in Tangerang, in this Case study I am trying to help the company to improve services to its customers to be able to order plastics through the application without having to come to PT Aliene Exprint Plastic, and it is hoped that they will be able to. increase company turnover. With the increasing number of internet Users nowadays, I chose to implement this system on a web platform. One way to get around this is to create abased Plastic Ordering Application Web. The process of running this application later the customer will access the web from the company PT Aliene Exprint Plastic starting from Chart, Checkout, Form Contact, Login / Register, Admin Access Rights, Payments etc. Which later will make it easier customers for to place orders. Customer can choose and order the plastic in accordance with his wishes meng-input rightsome data that will be addressed by the admin and will be sent payment details. The development method that will be Used to design this application is themethod Extreme Programming.*

**Keywords:** *Plastic Ordering Application, Method Extreme Programming*

## 1. PENDAHULUAN

PT Aliene Exprint Plastik adalah salah satu perusahaan percetakan plastik dengan lokasi pabrik di Jalan Pergudangan Mutiara Kosambi 2 Blok A9/3, Benda, Kosambi, Tangerang, Banten. Perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 2001, dengan mengedepankan pelayanan dan kualitas. Perusahaan ini memproduksi berbagai macam plastik mulai dari plastik PP, PE, OPP dan HD.

Seiring dengan perkembangan teknologi, tuntutan dalam memberikan pelayanan terhadap konsumen sangat diperlukan. Banyak perusahaan berlomba-lomba dalam memajukan sistem informasi di perusahaan mereka agar tidak tertinggal dengan perusahaan lain. Permasalahan yang dihadapi oleh PT. Aliene Exprint Plastik adalah belum efektif dan efisiennya sistem pemesanan yang dijalankan di PT Aliene Exprint Plastik, serta lamanya proses kerja jika pemesanan dijalankan secara manual.

Solusi untuk permasalahan di atas adalah dengan membangun aplikasi pemesanan plastik berbasis *web* dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL *database* sebagai media penyimpanan datanya.

Disarankan bagi Penulis untuk menggunakan struktur artikel berikut: PENDAHULUAN – METODOLOGI PENELITIAN – ANALISA DAN PEMBAHASAN – IMPLEMENTASI – KESIMPULAN.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 *Extreme Programming*

Merupakan metodologi dalam pengembangan *software* yang berfokus untuk meningkatkan kualitas pada perangkat lunak dan tanggap pada perubahan kebutuhan *customers*. (Pressman, 2009).

#### a. *Planning/ Perencanaan*

Pada tahapan ini *developer* melakukan perencanaan antara lain mengidentifikasi masalah, analisis kebutuhan sampai penentuan jadwal pembangunan sistem.

#### b. *Designing/ Perancangan*

Tahap dimana kegiatan pemodelan dilakukan, mulai dari perancangan sistem, arsitektur sampai *database*.

#### c. *Coding/ Pengkodean*

Merupakan tahap melakukan pemodelan ke dalam bentuk UI dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

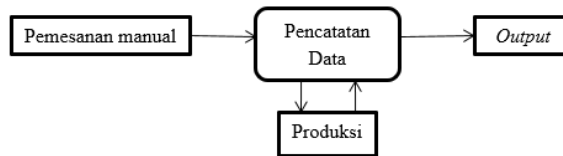
#### d. *Testing/ Pengujian*

Tahap untuk menguji sistem yang sudah dirancang sebelumnya, untuk mencari *bug* pada program dan mencari tahu apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan dari pengguna.

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisa Sistem Berjalan

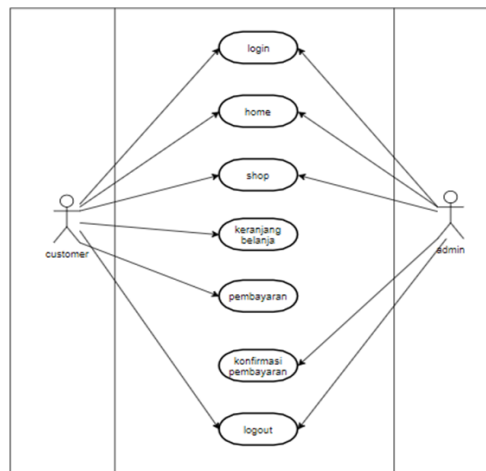
Analisis sistem yang sedang berjalan pada PT. Aliene Exprint Plastik, bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem tersebut untuk dijadikan sistem yang baru. Perancangan analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada.



Gambar 1. Alur Sistem yang Sedang Berjalan

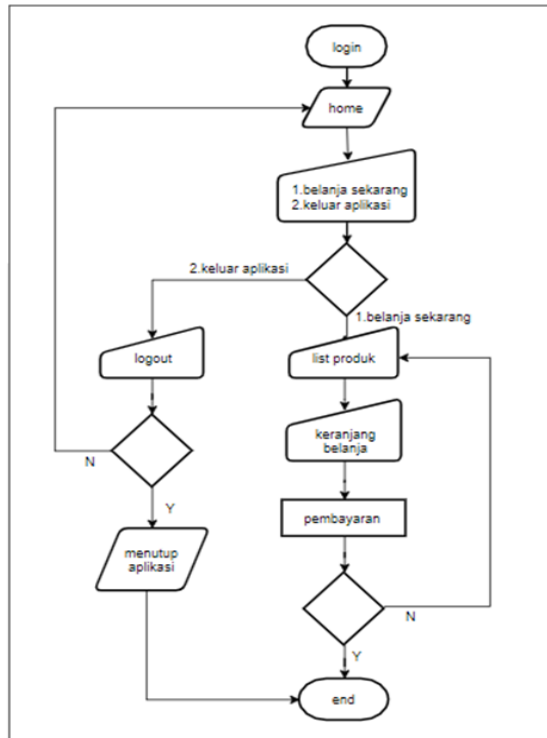
### 3.2 Praancangan Aplikasi

#### 3.2.1 *Use Case Diagram*



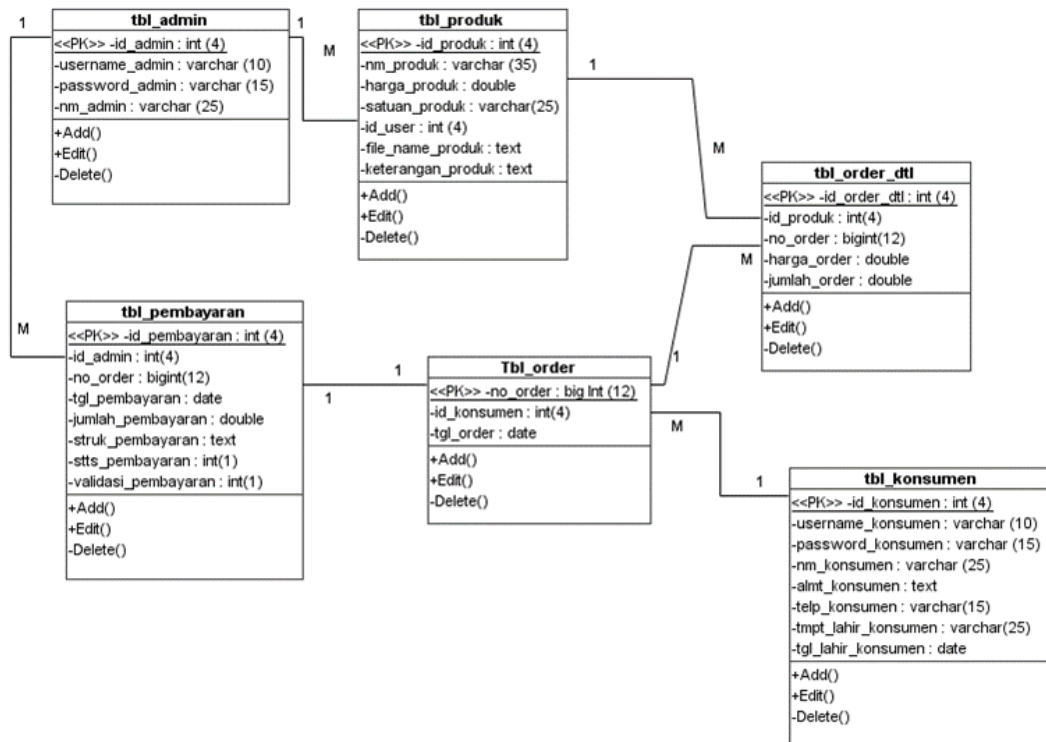
Gambar 2. *Use Case Diagram Website*

### 3.2.2 Flowchart Diagram



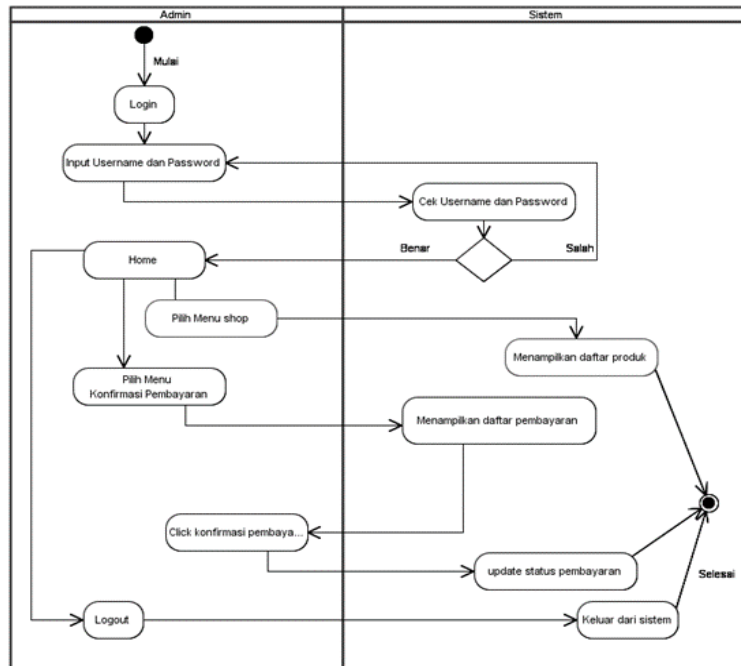
**Gambar 3.** Flowchart Diagram Website

### 3.2.3 Class Diagram

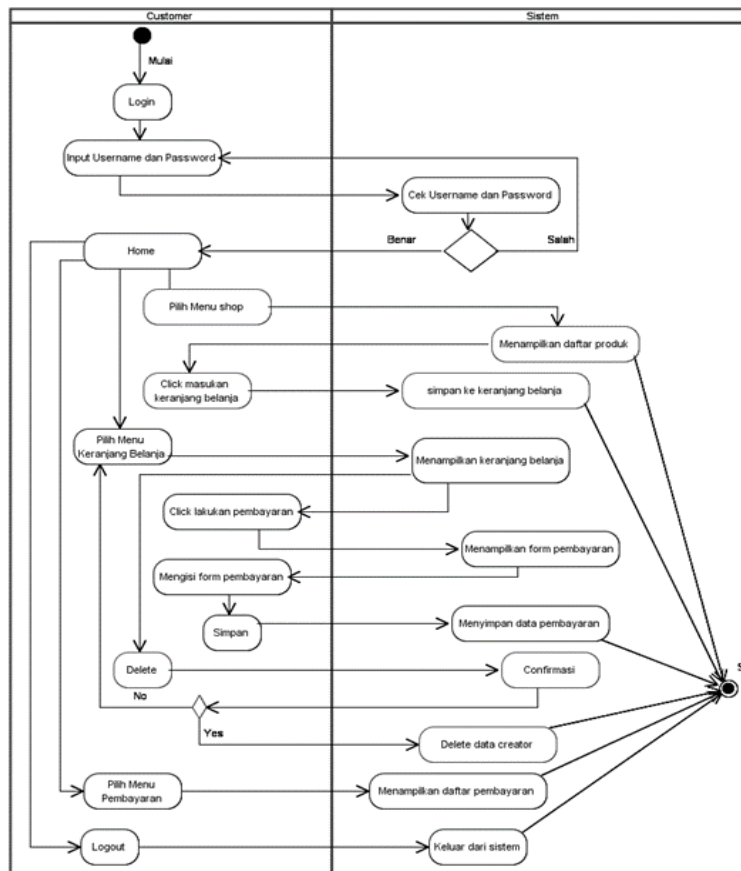


**Gambar 4.** Class Diagram

**3.2.4 Activity Diagram**



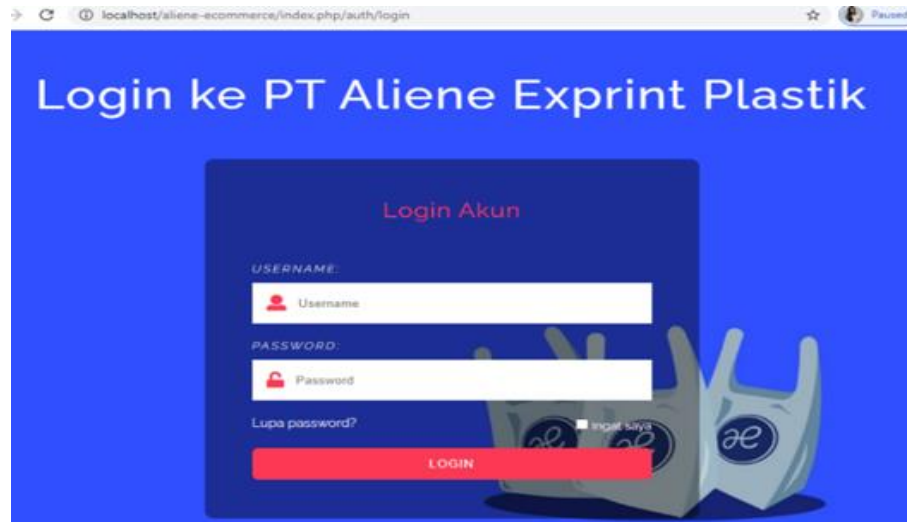
**Gambar 5. Activity Diagram Admin**



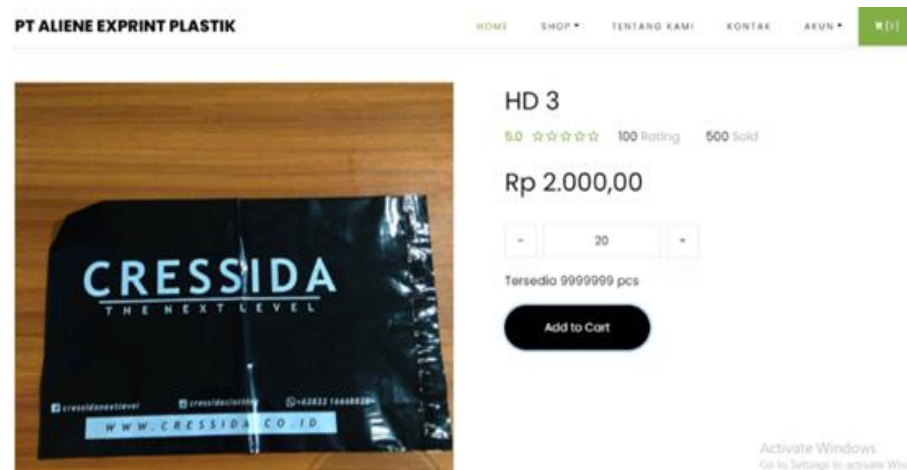
**Gambar 6. Activity Diagram Customer**

## 4. IMPLEMENTASI

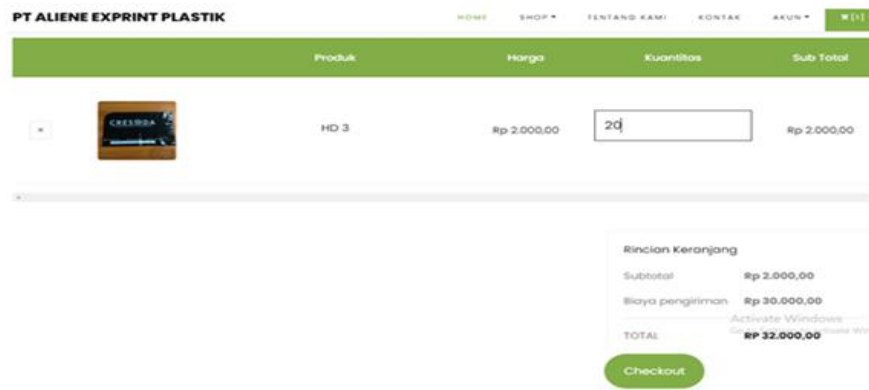
### 4.1 Sistem Interface



Gambar 7. Tampilan Halaman Login



Gambar 8. Tampilan Halaman Produk



Gambar 9. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

## 5. KESIMPULAN

Berikut kesimpulan yang dapat penulis uraikan mengenai Perancangan Aplikasi Pemesanan Plastik Berbasis *Web* Pada PT. Aliene Exprint Plastik Dengan Metode *Extreme Programming*:

- a. Setelah dibangun aplikasi pemesanan plastik pada PT Aliene Exprint Plastik proses pemesanan plastik bisa dilakukan di aplikasi, sehingga proses pemesanan menjadi lebih efektif dan efisien.
- b. Sebelum dibangun Perancangan Aplikasi Pemesanan Plastik Berbasis *Web* Pada PT. Aliene Exprint Plastik Dengan Metode *Extreme Programming*, konsumen harus mendatangi lokasi PT. Aliene Exprint Plastik untuk melakukan pembelian sehingga proses pembelian menjadi lambat membutuhkan waktu 1 jam sampai 4 jam. Dengan adanya aplikasi pemesanan plastik pada PT Aliene Exprint Plastik semua proses kerja menjadi lebih cepat memakan waktu 10 menit karena *customer* tidak perlu datang untuk melakukan pemesanan plastik. Hanya dengan lewat *web*, *customer* sudah dapat memesan plastik.

## REFERENCES

- Abdurrahman Yaskur, Rahmad Fauzi, dan Soni Fajar Gumilang. 2020. *Perancangan Aplikasi Beneyeglasses Berbasis Website Dengan Metode Extreme Programming Guna Keperluan Bisnis Kacamata*.
- Alexander F.K Sibero. 2013. *Web Programing Power Pack*. MediaKom. Yogyakarta.
- Aris Munandar. 2016. *Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Sport Ipal*.
- Burch John dan Gary Grundnitski, 1986, *Information Systems Theory and Practice*, John Wiley and Sons, New York.
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Informatika. Bandung.
- Fergiwawan Listianto, Fauzi, Rita Irvian, Kasmi, Garaika 2017. *Aplikasi E-commerce Berbasis Web Pada Industry Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*.
- Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. 2014. *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2*.
- Hijrah Purnama Putra dan Yebi Yuriandala. 2010. *Studi Pemanfaatan Sampah Plastik Menjadi Produk Dan Jasa Kreatif*.
- Irmawati Carolina dan Adi Supriyatna. 2019. *Penerapan Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota SKS Mengajar Dosen*.
- Kartini, Budi Utami Fahnun dan Dewi Pratiwi. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Konser Musik Online Berbasis Lokasi*.
- Komputer. Wahana. 2014. *Aplikasi Web Mobile Menggunakan jQuery Mobile*, Andi Publisher, Indonesia.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- Rara Sri Artati Rejeki, Agus Prasetyo Utomo, dan Stefiana Sri Susanti. 2011. *Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada Distro Smith Berbasis E-Commerce*.
- Ressa Priskila. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Perusahaan Karya Cipta Buana Sentosa Berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming*.
- Sandi Kosasi. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dalam Memasarkan Mobil Bekas*.
- Sandy Kosasi. 2014. *Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar*.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sulistiyawan, Rubianto dan Rahmad, Saleh. 2008. *Modifikasi Blog Multiply dengan CSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Syadaffa Gedriansyah. 2020. *Sistem Informasi Persediaan Alat Praktek Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming*.
- Tommy Gumelar, Rika Astuti, Ani Trio Sunarni. 2017. *Sistem Penjualan Online Dengan Metode Extreme Programming*.
- Trynie Handayani. 2020. *Perancangan Sistem Informasi Handphone berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming Pada PT. Smartfren Telkom.*