

RANCANG BANGUN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO FASHION HANIFAH SHOP

PENULIS

¹⁾Amanda Arista, ²⁾Filda Angellia, ³⁾Waskita Cahya, ⁴⁾Yuli Prasetya

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih kita tidak perlu lagi karena sekarang sudah terdapat toko yang menjual barang atau pakaian melalui internet yaitu dengan cara *E-Commerce*. Hanifah Shop saat ini masih terbilang sangat sederhana dan manual, disamping itu pelanggan pun kadang harus kecewa dikarenakan stok barang yang tidak ada namun mereka harus datang ke tokonya secara langsung dengan membuang waktu. Oleh sebab itu peneliti membuat toko *online* yang bisa menjual barang ataupun pakaiannya dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini akan dirancang dengan menggunakan metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu model air terjun (*Waterfall*), dimana sistem ini dibuat dengan cara bertahap mulai dari analisa, desain sistem, pembuatan sistem, implementasi, sampai dengan *maintenance*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL untuk *database*-nya. Hasil penelitian ini adalah *Website E-Commerce* pada Toko Fashion Hanifah Shop ini diharapkan dapat memperbaiki dan membuat transaksi menjadi lebih cepat dan pencatatannya menjadi lebih rapi.

Kata Kunci

E-Commerce, Fashion, Metode *Waterfall*, *Website*, MySQL

AFILIASI

Program Studi
Nama Institusi
Alamat Institusi

¹⁻⁴⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
¹⁻⁴⁾Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957
¹⁻⁴⁾Jl. M. Kahfi II No. 33, Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKJ Jakarta

KORESPONDENSI

Penulis
Email

Amanda Arista
amandrsta@gmail.com

LICENSE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia maya atau lebih dikenal dengan dunia internet. Seperti yang kita ketahui, telah mengalami pertumbuhan yang cepat dalam beberapa tahun terakhir. Perdagangan elektronik, juga dikenal sebagai *e-commerce*, semakin berkembang karena kemajuan teknologi yang begitu pesat. Dengan demikian, orang sekarang tidak perlu lagi membeli barang secara langsung di toko [1]. Orang-orang yang ingin membeli barang tanpa membuang waktu sudah dapat mengakses situs web *e-commerce* dengan bantuan komputer dan *smartphone* yang terhubung ke internet. Para wirausaha pemula menggunakan tren yang mendukung interaksi bisnis mereka, seperti teknologi komputer dan internet, serta *market place* dan sosial media [2].

Sistem dan perancangan aplikasi yang terkomputerisasi memungkinkan pengolahan semua data atau informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Ini berbeda dengan menggunakan sistem dan aplikasi yang belum terkomputerisasi. Saat ini, transaksi jual beli dan pemasaran di Toko Fashion Hanifah Shop masih sangat sederhana dan manual, dan pelanggan kadang-kadang harus datang ke toko secara langsung, yang membuang waktu atau tidak efisien. Selain itu, karena media pemasaran yang kurang meluas, Toko Fashion Hanifah Shop tidak menghasilkan banyak uang. Salah satu kekurangan sistem informasi saat ini adalah tidak adanya sistem pemesanan secara online. Akibatnya, pemasaran jarak jauh menghadapi kesulitan saat ingin melihat produk yang dijual, dan pengontrolan secara langsung juga tidak ada [3]. Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana sistem penjualan yang berjalan pada Toko Fashion Hanifah Shop?
- 2) Bagaimana merancang sebuah sistem penjualan berbasis web (*e-commerce*) pada Toko Fashion Hanifah Shop?

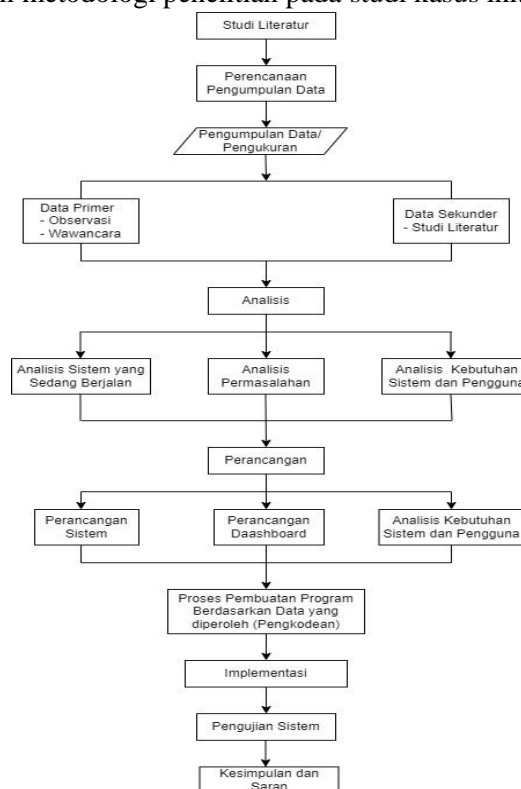
Tujuan dari penelitian secara umum adalah untuk merancang *e-commerce* agar mempermudah pelanggan untuk bertransaksi dan membantu mempermudah toko melakukan promosi secara langsung, sedangkan untuk tujuan secara khusus dari penelitian ini adalah:

- 1) Membuat sistem penjualan secara online agar mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan
- 2) Untuk mengetahui sistem penjualan yang efektif dan efisien pada hanifah shop

II. METODE PENELITIAN

1) Diagram Alur Penelitian

Berikut diagram alur penelitian metodologi penelitian pada studi kasus ini:



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

2.2 Analisis

Merupakan tahap awal dari pembuatan aplikasi *E-Commerce*, melibatkan pengolahan data untuk merancang sistem agar aplikasi dijalankan dengan baik dan lancar.

1) Analisis Yang Akan Berjalan

Dalam merancang sistem baru, penting untuk menetapkan batasan-batasan terkait menu atau fitur yang diperlukan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik dan lebih efektif digunakan di masa mendatang, yaitu :

- Pengguna aplikasi (*User*) Admin memiliki akses yaitu dapat menggunakan aplikasi dalam mengelola menu *customer* dan melihat laporan penjualan
- Pengguna aplikasi (*User*) *Customer* memiliki akses yaitu hanya dapat mengelola data produk dan membeli produknya

2) Analisis Kebutuhan Fungsional

Dalam kebutuhan fungsional ini terdapat 2 aktor yaitu admin dan *customer*. Kebutuhan fungsional dari *website e-commerce* pada Toko Fashion Hanifah Shop adalah:

- Admin membutuhkan *username* dan *password* untuk *login* dan mengakses *dashboard* administrator *website ecommerce* pada Toko Fashion Hanifah Shop. Demikian admin memiliki akses untuk melakukan kelola akun pengguna (*user*) dan meng-*input* data admin dan *customer*
- *customer* membutuhkan *username* dan *password* untuk *login*. Demikian *customer* memiliki akses untuk memilih dan melihat produk yang ditawarkan pada *website*, *customer* dapat melakukan transaksi pembayaran, *customer* dapat memilih produk, kemudian masuk kedalam keranjang belanja.

3) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah :

- Kebutuhan Hardware
 - Processor : AMD Ryzen 5 atau lebih tinggi
 - Memory : 8,00 GB atau lebih tinggi
 - Hard disk : 80,00 GB atau lebih tinggi
- Kebutuhan Software
 - Chrome - Develop For The Web
 - Visual Studio Code - Penulisan Kode Program

2.3 Perancangan Sistem

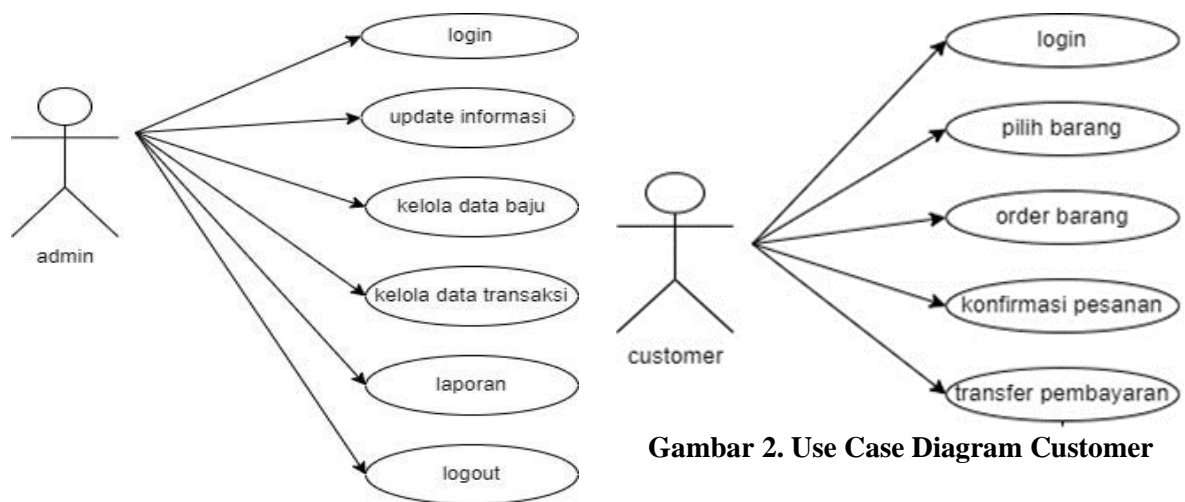
Perancangan sistem ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang hanya menggunakan Use Case Diagram dan Activity Diagram. Perancangan diagram ini dibuat menggunakan Draw IO Diagram Software.

1) Use Case Diagram

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan yang terjadi antara seseorang dengan sistem. Terdapat 2 aktor yang digunakan dalam Diagram Use Case yaitu Admin dan Customer.

Penjelasan pada Gambar 2. Admin dapat mengelola informasi, mengelola data baju, mengelola data transaksi, mengelola bukti pembayaran, mengelola status pembayaran dan mengelola data- data pelanggan. Namun dengan catatan admin harus melakukan login terlebih dahulu.

Model use case diagram customer pada Website E-commerce Toko Fahion Hanifah Shop adalah sebagai berikut:

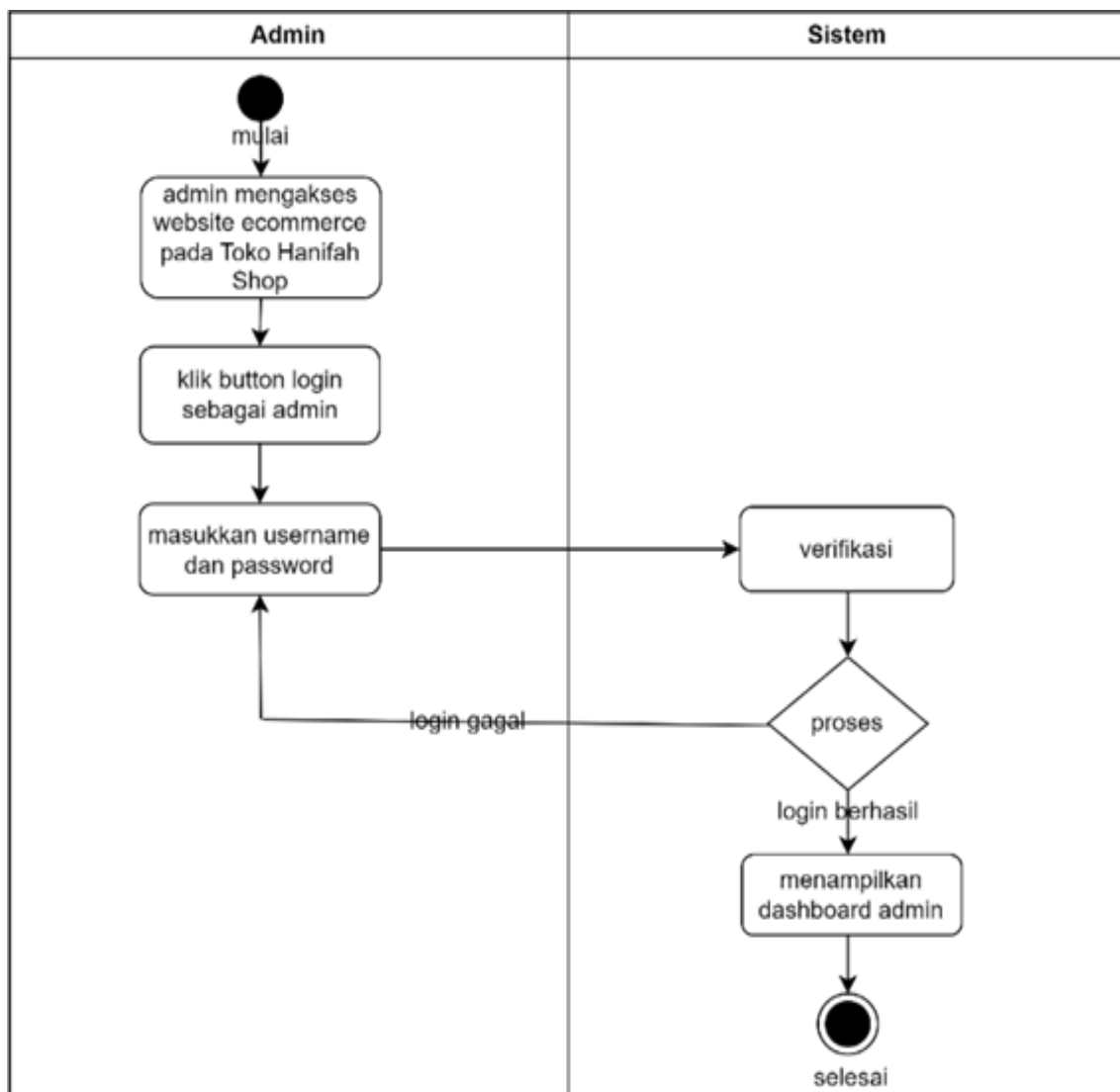


Gambar 2. Use Case Diagram Admin

Gambar 2. Use Case Diagram Customer

2) Activity Diagram Aktor sebagai Admin

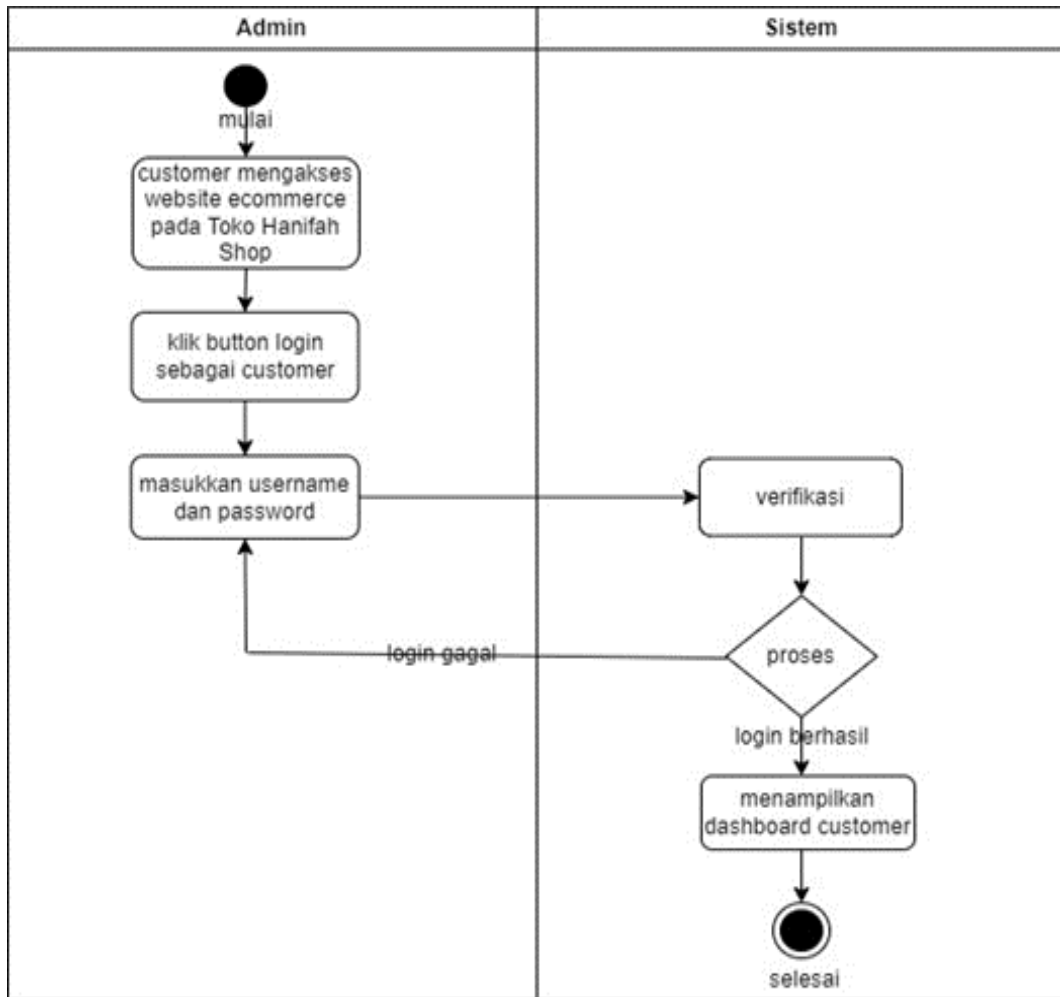
Activity Diagram menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada sistem yang sedang dirancang. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah [9]. Website ini memiliki dua Activity Diagram yaitu Activity Diagram admin dan Activity Diagram customer.



Gambar 3. Activity Diagram Aktor sebagai Admin

3) Activity Diagram Aktor sebagai Customer

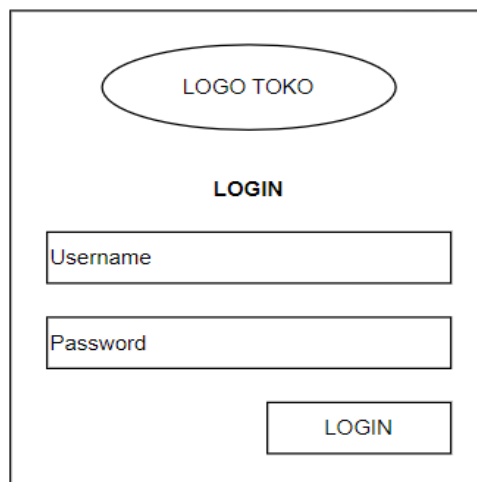
Berikut model activity diagram customer yang diusulkan pada website e-commerce Toko fashion Hanifah Shop:



Gambar 4. Activity Diagram Aktor sebagai Customer

4) Perancangan Sistem Tampilan

Berikut merupakan rancangan tampilan yang akan diimplementasikan pada aplikasi E-commerce ini adalah:



Gambar 5. Login Admin

HANIFAH SHOP	<input type="button" value="Logout"/>				
<input type="button" value="Foto"/> Admin ● Online	Update Informasi				
<input type="button" value="Informasi"/> <input type="button" value="Data Kategori"/> <input type="button" value="Data Produk"/> <input type="button" value="Data Customer"/> <input type="button" value="Pesanan"/> <input type="button" value="Laporan Penjualan"/> <input type="button" value="Data Admin"/> <input type="button" value="Ganti Password"/> <input type="button" value="Logout"/>	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">Jumlah Produk</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Jumlah Customer</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Jumlah Invoice</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">Jumlah Pengguna</td> </tr> </table>	Jumlah Produk	Jumlah Customer	Jumlah Invoice	Jumlah Pengguna
Jumlah Produk	Jumlah Customer	Jumlah Invoice	Jumlah Pengguna		

Gambar 6. Halaman Utama Admin

LOGIN CUSTOMER

Gambar 7. Login Customer

E-SHOP	<input type="button" value="Keranjang Belanja"/>
<input type="button" value="Dashboard"/> <input type="button" value="Pesanan Saya"/> <input type="button" value="Ganti Password"/> <input type="button" value="Keluar"/>	<p>Dashboard Customer</p> <p>Halo, Selamat Datang!</p> <input style="width: 80%; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Nama"/> <input style="width: 80%; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Email"/> <input style="width: 80%; margin-bottom: 5px;" type="text" value="HP"/>

Gambar 8. Halaman Utama Customer

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

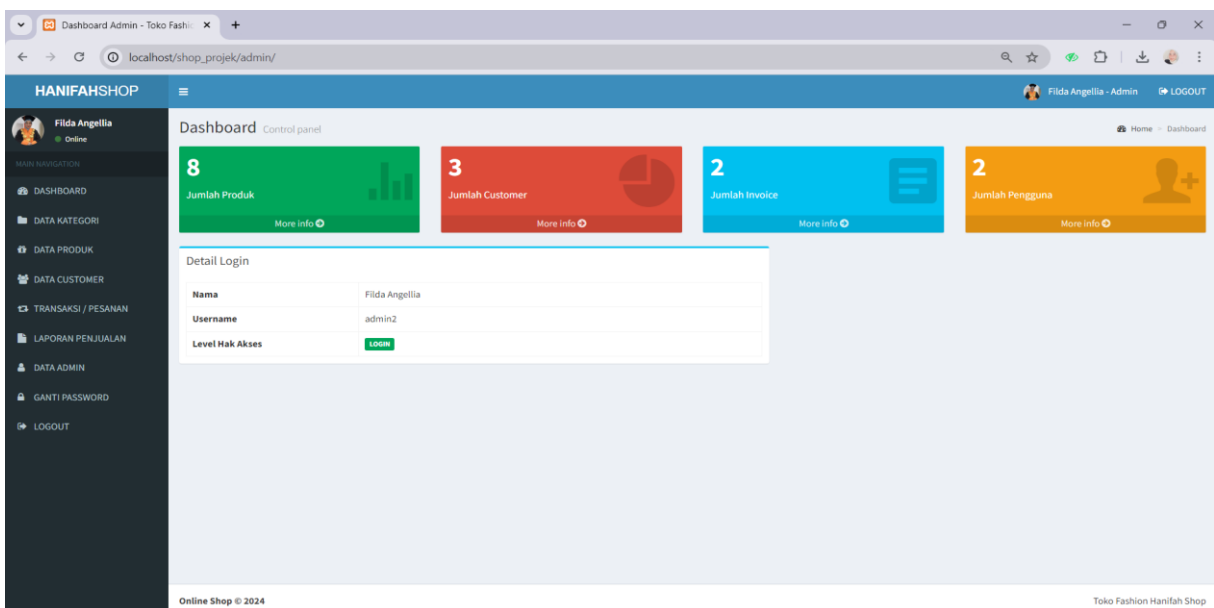
Sistem aplikasi yang dikembangkan telah dipersiapkan untuk implementasi, sesuai dengan temuan penelitian dan perencanaan yang telah dilakukan. Implementasi adalah proses melaksanakan rencana atau memulai suatu proyek, implementasi juga bisa digunakan sebagai buku manual kepada semua pembaca atau pengguna yang akan menggunakan sistem ini. Adapun implementasi yang telah dilakukan sebagai berikut:

3.1 Implementasi Antar Muka (Interface)

Implementasi interface merupakan tahap bagaimana cara sistem ini dapat beroperasi. Pada sistem E-commerce ini, menu utama merupakan halaman awal yang akan ditemui oleh pengguna, seperti yang akan dijelaskan dibawah ini:

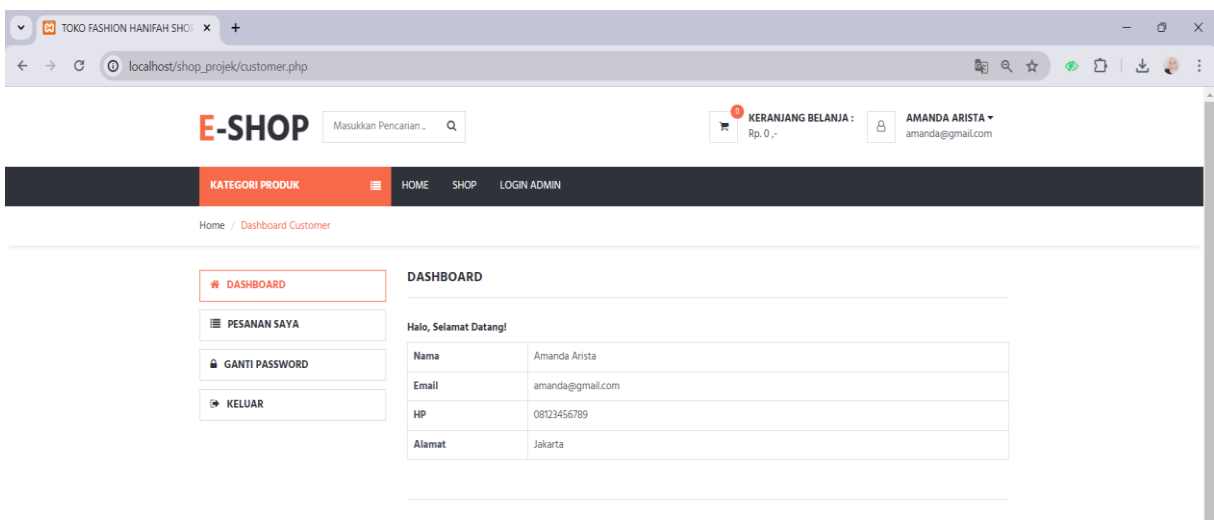
1) Tampilan Dashboard Admin

Pada tampilan antar muka halaman Dashboard Admin terdapat beberapa menu yaitu Informasi, Data kategori, Data produk, Data Customer, Pesanan, Laporan penjualan, Data admin, dan Logout



Gambar 9. Halaman Dashboard Admin

2) Tampilan Dashboard Customer



Gambar 10. Halaman Utama Customer

3.2 Pengujian Pada Sistem Aplikasi E-Commerce

1) Sistem Pengujian Pengguna (User) Admin

Tabel 1. Sistem Pengujian Pengguna (User) Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Output yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Admin tidak memasukkan username dan password tidak benar, lalu klik tombol login	Username: admin2 Password: admin2	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “Login gagal! username dan password salah!”. Bahwa sistem memiliki keamanan yang baik	Berhasil
2	Admin tidak memasukkan username dan password, lalu langsung klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “Please fill out this field”. Bahwa keamanan yang baik	Berhasil
3	Admin memasukkan username dan password dengan benar, lalu klik tombol login	Username: filda Password: filda123	Sistem akan menerima akses login dan langsung masuk pada halaman utama admin	Berhasil

2) Sistem Pengujian Pengguna (User) Customer

Tabel 2. Sistem Pengujian Pengguna (User) Customer

No	Skenario Pengujian	Test Case	Output yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Customer ingin mengganti password	Klik tombol ganti password lalu klik simpan	Sistem akan mengubah password lama ke baru	Berhasil
2	Customer ingin melihat pemesanan barangnya	Klik pada menu pesanan saya	Customer dapat melihat pemesanannya	Berhasil

IV. KESIMPULAN

Berikut adalah Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengamatan yang dilakukan :

- 1) Website E-commerce pada Toko Fashion Hanifah Shop dibuat untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dalam berbelanja jarak jauh dengan smartphone tanpa datang ke tokonya.
- 2) Website E-commerce ini diharapkan dapat membantu penjualan dan mengelola dalam mengolah data laporan penjualan dan memberikan informasi penjualan produk baju yang dijual

Saran ini ditunjukkan untuk penelitian selanjutnya atau pengembangan selanjutnya karena aplikasi ini sangat sederhana, maka:

- 1) Perlu adanya pengembangan dari sisi desain (mulai dari user interface atau user experience karena ini akan menarik pembeli) atau fitur seperti menambahkan return pesanan (ketika produk itu tidak sesuai customer mungkin bisa melakukan klaim pengembalian barang) dan menambahkan metode pembayaran virtu account (hal ini mungkin bisa dilakukan untuk memudahkan dalam proses pembayaran karena bisa memvalidasi secara otomatis)
- 2) Sistem keamanan yang menjaga data operasional seperti dengan membuat otorisasi

REFERENSI

- [1] M. K. Hidayat and R. C. P. Ningrum, “Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi,” *Sist. Inf. Penjualan Online Pada Toko Yusuf Bekasi*, vol. 2, no. 2, pp. 24–30, 2015.
- [2] P. S. Prawito and Rahadi, “Perancangan Sistem Informasi Toko Online Berbasis Web Dengan Menggunakan Laravel Dan Api Rajaongkir,” *Syntax Lit. J. Ilm. Indones.*, vol. 5, no. 12, pp. 1–12, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/1849>
- [3] A. Setiyadi and R. Agus Triyono, “Pembangunan Website E-commerce Dengan Sistem Informasi Transaksi Berbasis SMS Gateway pada Toko Aska,” *IJNS-Indonesian J. Netw. Secur.*, vol. 3, no. 1, pp. 2354–6654, 2014, [Online]. Available: <http://ijns.org>
- [4] M. D. Cookson and P. M. R. Stirk, “Analisis Menurut Beberapa Ahli,” pp. 8–23, 2019.

- [5] F. S. Boas, "John Buchan," *English*, vol. 3, no. 13, pp. 5–6, 1940, doi: 10.1093/english/3.13.5.
- [6] Y. A. Desita, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2021.
- [7] Rizki Firmansyah.S.Kom, "Skripsi,Sistem Informasi Penjualan," vol. 2, pp. 232–237, 2010.
- [8] R. Al Ghani, N. Wahdiaz Azani, S. N. Auliani, S. Maharani, M. D. Gustinov, and M. L. Hamzah, "Perancangan Sistem Informasi e-Commerce Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," pp. 99–106, 2022.
- [9] S. Santi and U. P. Raya, "Aplikasi Berbelanja Online Keha Fashion Berbasis Android Keha Fashion Shopping Application Based on Android," no. May, pp. 0–8, 2022.