Jurnal Inovasi Ilmu Komputer **e-ISSN : 2964-3414**
Vol.2, No.2, Juni 2024, 51-58

RANCANG BANGUN APLIKASI E- COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN SERAGAM SEKOLAH BERBASIS WEB PADA TOKO GLUSRER CIREBON

Keshia Frecilia [1], Niken Adityas Lestari [2*], R.Muh Deddy Hanif. S [3]

[1,2] Sistem Informasi; STMIK WIT Cirebon; Jl. Ariodinoto 14 Cirebon; stmik_wit@gmail.com.
[3]Manajemen, STMA Trisakti, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.85

Korespondensi: e-mail: nikenadityas54@gmail.com

Abstrak: Toko Glusrer adalah toko yang menjual seragam sekolah dengan harga yang bersaing. Penjualan saat ini masih menggunakan sistem lama, yaitu pelanggan harus datang ke toko langsung, dan memilih seragam sekolah yang diinginkan, lalu melakukan pembayaran, terkadang seragam sekolah yang dipesan tidak selalu ada, sehingga pembeli harus menunggu. Penelitian ini dilakukan dengan metode waterfall. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Glusrer ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam membeli seragam sekolah, memudahkan pembayaran, juga meningkatkan omset toko karena jangkauan penjualan yang lebih luas. Penelitian ini dilakukan dengan rancangan arsitekur web menggunakan pendekatan UML (*Unified Modelling Language*). Aplikasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySql* sebagai *database*.
Kata kunci: Aplikasi, *E-Commerce*, Penjualan.

Abstract: *Toko Glusrer is a shop that sells school uniforms at competitive prices. Current sales still use the old system, namely customers must come to the store directly, and choose the desired school uniform, then make a payment, sometimes the school uniform ordered is not always there, so the buyer has to wait. This research was conducted using the waterfall method. With the existence of a web-based sales information system at Toko Glusrer, it is hoped that it can facilitate customers in buying school uniforms, facilitate payment, and also increase store turnover due to a wider sales range. This research was conducted with a web architecture design using the UML (Unified Modeling Language) approach. The application is designed using the PHP programming language and MySql as a database*.
Keywords*: Application, E-Commerce, Sales.*

1. Pendahuluan

E-Commerce merupakan satu set dinamis ekonomi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan / jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik (Riswandi, 2019)

Toko Glusrer adalah toko yang menjual seragam sekolah dengan harga yang bersaing. Penjualan saat ini masih menggunakan sistem lama, yaitu pelanggan harus datang ke toko langsung, dan memilih seragam sekolah yang diinginkan, lalu melakukan pembayaran, terkadang seragam sekolah yang dipesan tidak selalu ada, sehingga pembeli harus menunggu

Copyright@2022. LPPM STMIK WIT Cirebon

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya aplikasi penjualan yang berbasis web dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi E- Commerce Penjualan Seragam Sekolah Berbasis Web Pada Toko Glusrer Cirebon". Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Glusrer ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam membeli seragam sekolah, memudahkan pembayaran, juga meningkatkan omset toko karena jangkauan penjualan yang lebih luas.

.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model air terjun (waterfall) yang sering disebut juga sekuensial linier (sequential linear). Model waterfall menyediakan pendekatan terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

Tahapan-tahapan Metode Waterfall

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak.

   Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.
2. Desain.

   Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan perangkat lunak.
3. Pembuatan kode program.

   Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian

   Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi lojik. Sistem dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan solusi dari permasalahan yang ada dengan membuat aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk memudahkan Toko Glusrer untuk melakukan pengolahan data penjualan yang terkait

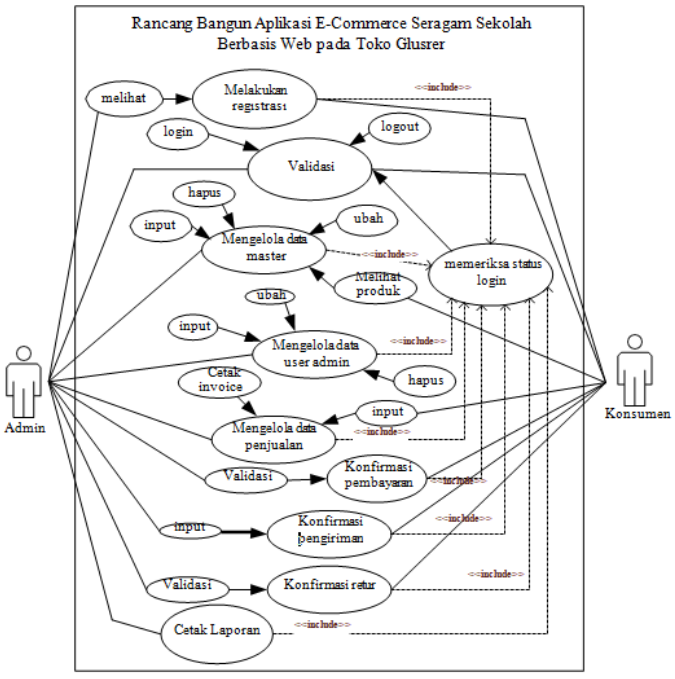
dengan segala kebutuhan toko seperti pencatatan data barang, transaksi, data pelanggan dan membuat laporan. Pada website tersebut, pengguna aplikasi dapat melakukan pengelolaan terhadap data barang, transaksi yang telah dilakukan, serta laporan penjualan di setiap bulannya. Pada hasil dan pembahasan ini akan diuraikan pula mengenai analisis kebutuhan sistem dan *use case diagram*.

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Aplikasi yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan databasenya menggunakan MySQL. Ada dua pengguna yang dapat menggunakan aplikasi *e-commerce* yang dirancang yaitu admin dan konsumen dengan masing-masing hak akses yang berbeda. Dalam apliksai e-commerce ini, seorang pelanggan harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan pemesanan. Setelah melakukan registrasi maka pelanggan dapat mengisi form login yang terdiri dari *username* dan *password*.

Aplikasi e-commerce ini dapat memperluas daerah pemasaran serta mempermudah proses transaksi penjualan dimana konsumen tanpa harus datang secara langsung. Aplikasi menyediakan form untuk memasukkan data master seperti data produk, data pegawai, data ukuran produk, data kota, dan data ongkir. Admin dapat melihat data konsumen yang telah melakukan registrasi, keranjang belanja, konfirmasi pembayaran, dan pengajuan retur. Admin juga dapat mencetak laporan

2. *Usecase* Diagram

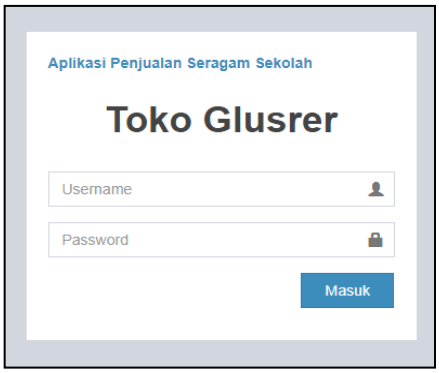


Implementasi Sistem

Pada bagian ini perancangan sistem akan diimplementasikan dalam bentuk aplikasi berbasis Web.

1. Form login

   Form login dirancang untuk menjaga keamanan data. Berikut ini halaman login konsumen dan admin pada aplikasi e-commerce penjualan seragam sekolah



   berbasis web Toko Glusrer.

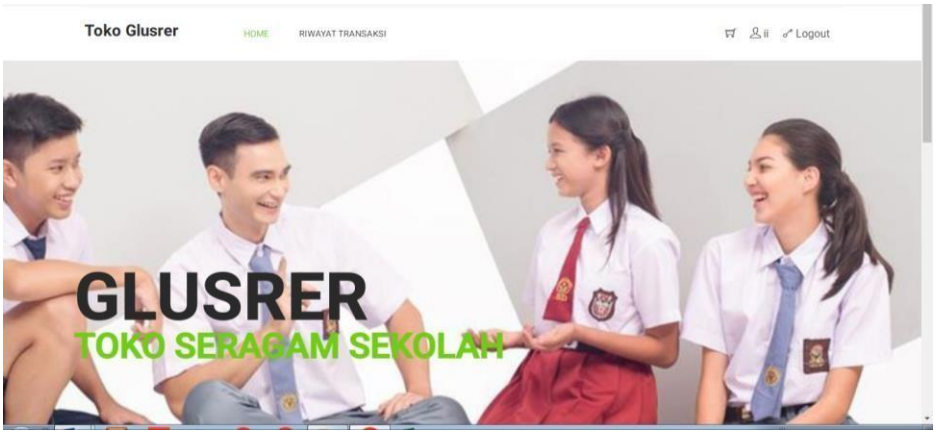
2. Halaman Admin

   Halaman utama menu admin pada aplikasi e-commerce penjualan seragam sekolah berbasis web Toko Glusrer



3. Halaman Konsumen

   Halaman utama konsumen pada aplikasi e-commerce penjualan seragam sekolah berbasis web Toko Glusrer.

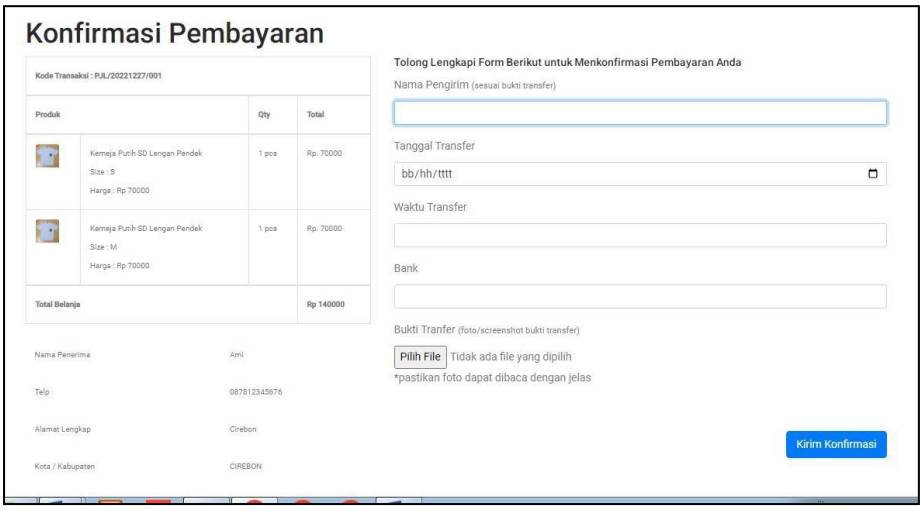


4. Halaman Pemesanan barang pada Konsumen



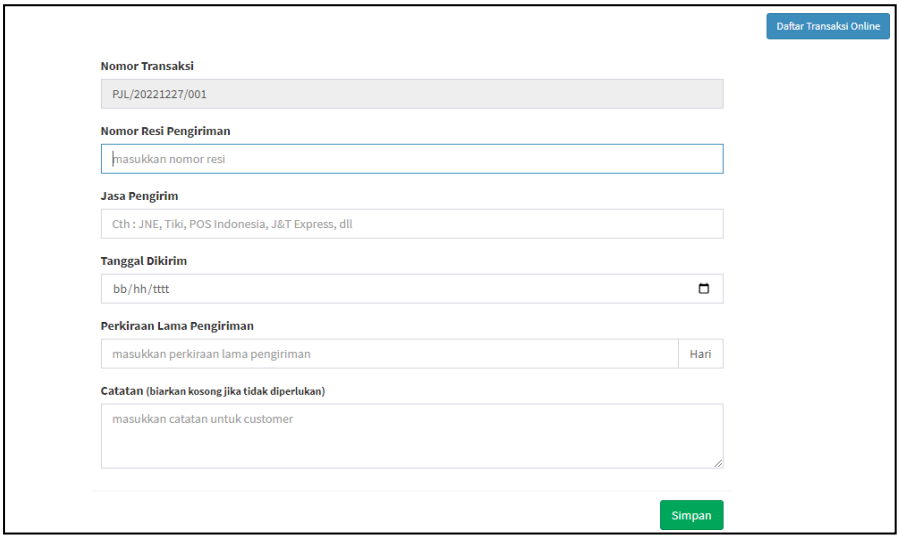
5. Halaman Pembayaran

   Form Konfirmasi Pembayaran digunakan admin untuk memasukkan data pembayaran.



6. Halaman Pengiriman Barang

   Form input data pengiriman barang



4. Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini dapat menjadi media promosi bagi Toko Glusrer yang diharapkan konsumen dapat tertarik dan memesan langsung melalui aplikasi yang dirancang. Dengan sistem informasi penjualan berbasis web dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan mempermudah sistem penjualan yang ada pada Toko Glusrer sehingga diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan seragam pada Toko Glusrer. Dengan aplikasi yang dirancang maka dapat mempermudah seorang admin Toko Glusrer dalam membuat laporan secara periodik.

Referensi

Ahmad Yani, Beni Saputra, 2018, Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web (Studi Kasus di SMK Nusa Putra Kota Tangerang), Jurnal Petir, Vol. 11, No. 2.

Alwendi, 2020, Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha, Jurnal Manajemen Bisnis, Volume 17, No. 3.

Ana Naela Nurhayati dkk., 2017, Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih, Jurnal Teknologi dan Informasi, Volume 7 No 2.

Bagir dan Putro, 2018, Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV. Karya Nugraha. urnal Media Teknik & Sistem Industri, Vol.2 No.1.

Bryan Kaleb dkk, 2019, Penerapan Sistem Informasi Manajemen Dan Pengawasannya Di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Manado, Jurnal EMBA, Volume 7, No.1.

Dedi Riswandi, 2019, Transaksi On-Line (E-Commerce) : Peluang Dan Tantangan Dalam Perspektif Ekonomi Islam, Jurnal Econetica Vol.1, No.1.

Fatimah dan Samsudin, 2019, Perancangan Sistem Informasi E-Jurnal Pada Prodi Sistem Informasi Di Universitas Islam Indragiri, Jurnal Perangkat Lunak, Volume 1, Nomor 1.

Fitri Ayu, Nia Permatasari, 2018, Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Devisi Humas PT. Pegadaian, Jurnal Intra-Tech, Volume 2, No.2.

Ibnu Aqil, 2018, Perancangan Sistem Informasi Percetakan Ardita, Berbasis Web menggunakan Metode UML, Volume 9, Nomor 1.

Indra Sasangka, Rahmat Rusmayadi, 2018, Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Volume Penjualan Pada Mini Market Minamart'90 Bandung, Jurnal Ilmiah Manajemen Ekonomi dan Akuntansi, Volume.2 No. 1.

Klemens Wedanaji Prasastyo, 2018, Analisis Anteseden Loyalitas Penggunaan Web Browser Google Chrome Dengan Job Related IT Sebagai Variabel Moderating, Jurnal Bisnis dan Akuntansi, Vol.18, No. 1.

Mulyati dan Hisyam, 2018, Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Php dan Mysql Pada Kiki Rias, Jurnal Teknik: Universitas Muhammadiyah Tangerang, Vol. 7, No. 2.

Nurmalasari, 2019, Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web Pada PT. United Tractors Pontianak, Jurnal Sains dan Manajemen, Vol 7 No. 2.

Sonny, Rizki, 2021, Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web Pada PT BPR Dana Makmur Batam, Jurnal Comasie - Vol. 04 NO. 04.

Rosa & Shalahuddin, 2016, Rekayasa Perangkat Lunak, Informatika, Bandung.