Jurnal Inovasi Ilmu Komputer
Vol.4, No.2, Juni 2026, 1-8

e-ISSN : 2964-3414

Design and Development of an E-Commerce-Based Thrift Clothing Sales System for Vinizara Store in Cirebon City

Rancang Bangun Sistem Penjualan Pakaian *Thrifting* Berbasis *E-Commerce* Pada Toko Vinizara Kota Cirebon

Rizqi Daniarto[1], Hesti Astuti[2]

[1,2] Teknik Informatika; STMIK WIT Cirebon; Jl. Ariodinoto 14 Cirebon;
witstmik@gmail.com

Korespondensi: e-mail: hesti.wit@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek proses bisnis, khususnya dalam bidang penjualan, seperti pengolahan, penyebaran, dan penyajian informasi. Pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu pelanggan memperoleh informasi produk secara lebih cepat, akurat, dan mudah. Toko Vinizara merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian thrifting. Saat ini, proses pembelian di Toko Vinizara masih dilakukan secara langsung dengan datang ke toko. Kondisi tersebut menjadi kendala bagi pelanggan yang berada jauh dari lokasi toko atau di luar kota sehingga dapat mengurangi minat pelanggan untuk melakukan pembelian. Oleh karena itu, diperlukan sistem pembelian berbasis web yang dapat memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi produk dan melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke toko. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk serta membantu pihak Toko Vinizara dalam mengelola data penjualan dan menyajikan laporan secara lebih cepat, mudah, dan terstruktur.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Thrifting, Website, PHP

Abstract: *The rapid advancement of information technology is influencing various aspects of business processes, particularly in the field of sales, such as the processing, distribution, and presentation of information. The use of information technology can help customers obtain product information more quickly, accurately, and easily. Vinizara Store is a business specializing in the sale of thrifted clothing. Currently, the purchasing process at Vinizara Store is still conducted in person by visiting the store. This situation poses a challenge for customers who live far from the store's location or outside the city, which may reduce their interest in making purchases. Therefore, a web-based purchasing system is needed to make it easier for customers to access product information and place orders without having to visit the store in person. This system was designed using the PHP programming language with a MySQL database. The developed system is expected to make it easier for customers to place product orders and to help Vinizara Store manage sales data and generate reports quickly, effectively, and efficiently.*

Keywords*: Information Systems, Sales, Thrifting, Websites, PHP*

1. Pendahuluan

Tren penggunaan *E-Commerce* semakin meningkat seiring dengan penetrasi internet dan perangkat *mobile* yang semakin tinggi. Hal ini juga berdampak pada perubahan pola konsumsi masyarakat, terutama generasi milenial dan Gen Z, yang lebih memilih berbelanja secara *online* karena dianggap lebih praktis dan fleksibel. Fenomena ini juga berdampak pada sektor fashion, termasuk bisnis pakaian thrifting, yaitu penjualan pakaian bekas layak pakai dengan harga yang lebih terjangkau namun tetap memiliki nilai estetika dan unik. Bisnis *thrifting* menjadi semakin populer karena selain aspek ekonomis, juga mendukung gaya hidup berkelanjutan (*sustainable fashion*), yang kini mulai banyak diperhatikan oleh masyarakat urban (Putri & Aryanto, 2020).

Namun demikian, banyak pelaku bisnis thrifting di Indonesia, termasuk yang berada di daerah seperti Kota Cirebon, masih menjalankan operasional secara konvensional. Salah satunya adalah Toko Vinizara, yang bergerak di bidang penjualan pakaian bekas berkualitas. Dalam proses penjualan yang berjalan saat ini, Vinizara masih menggunakan aplikasi *Instagram* untuk berinteraksi dan mempromosikan produk. Pelanggan juga masih harus membeli produk dengan datang langsung ke toko. Bagi pelanggan yang tinggal jauh dari toko atau yang berada di luar kota, hal ini dapat mengurangi minat mereka untuk berbelanja, karena jarak yang harus ditempuh cukup jauh dan memakan waktu. Selain itu, pencarian produk masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efisien dan membutuhkan waktu yang lama. Selama proses pelayanan yang konvensional ini, baik pelanggan maupun pegawai juga mengalami kesulitan dalam mengetahui harga produk, baik harga promosi maupun diskon, karena tidak adanya label harga yang tertera pada barang yang dijual.

Kondisi ini tentu menjadi hambatan dalam perkembangan bisnis, terutama di tengah persaingan pasar yang semakin ketat dan dinamis. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi teknologi berupa sistem penjualan berbasis *E-Commerce* yang dapat mengotomatisasi proses bisnis di Toko Vinizara. Sistem ini diharapkan mampu menyediakan fitur-fitur seperti katalog produk digital, sistem pemesanan *online*, manajemen stok barang, sistem pembayaran, serta laporan penjualan yang dapat diakses secara *real-time*. Dengan penerapan sistem ini, diharapkan Toko Vinizara dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pasar ke luar wilayah Cirebon, serta meningkatkan kepuasan pelanggan melalui pelayanan yang lebih cepat dan akurat. (Laela & Wijaya, 2023).

2. Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem informasi yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematik dan sekuensial. Setiap tahap dalam proses pengembangan harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode *Waterfall*: (Rosa & Shalahuddin, 2018)

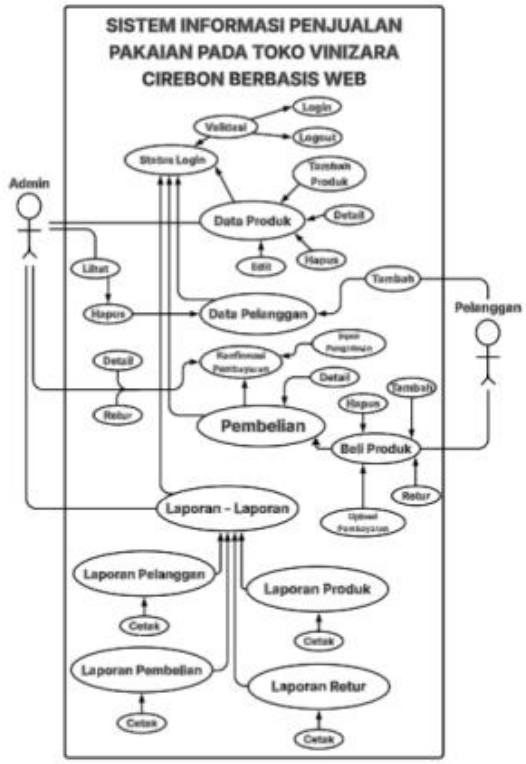
a. Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini, kebutuhan pengguna diidentifikasi dan dikumpulkan. Peneliti berkomunikasi dengan pemilik toko untuk memahami spesifikasi yang diperlukan untuk sistem yang akan dibangun.
b. *System Design* (Desain Sistem): Setelah kebutuhan dikumpulkan, peneliti merancang sistem secara keseluruhan.
c. *Implementation* (Implementasi): Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diubah menjadi kode. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, JAVA dan JavaScript untuk membangun aplikasi.
d. *Integration and Testing* (Integrasi dan Pengujian): Setelah implementasi, sistem diuji untuk memastikan bahwa semua komponen berfungsi dengan baik. Pengujian dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki atau kesalahan.
e. *Deployment* (Penerapan): Setelah sistem diuji dan dinyatakan siap, aplikasi diserahkan kepada pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Analisa Kebutuhan Sistem

Sistem Penjualan Pakaian *Thrifting Berbasis E-Commerce* pada Toko Vinizara dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySqil* sebagai database. Sistem ini menyediakan platform penjualan *online* yang memudahkan pelanggan untuk berbelanja pakaian *thrifting* secara praktis dan efektif. Sistem ini dirancang untuk memberikan pengalaman belanja yang nyaman bagi pelanggan, termasuk fitur pembayaran yang aman dan tampilan produk yang jelas.

b. Diagram *Use Case*



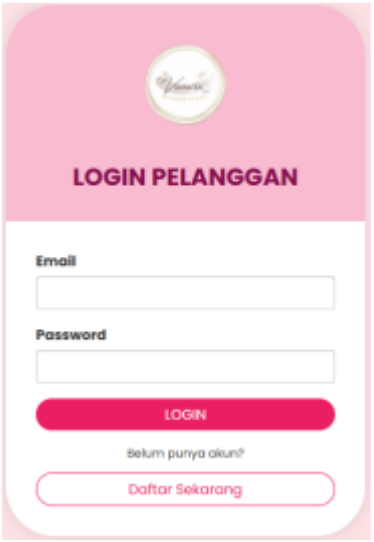
4. Implementasi Sistem

Bagian ini perancangan sistem akan diimplementasikan dalam bentuk aplikasi berbasis Web.

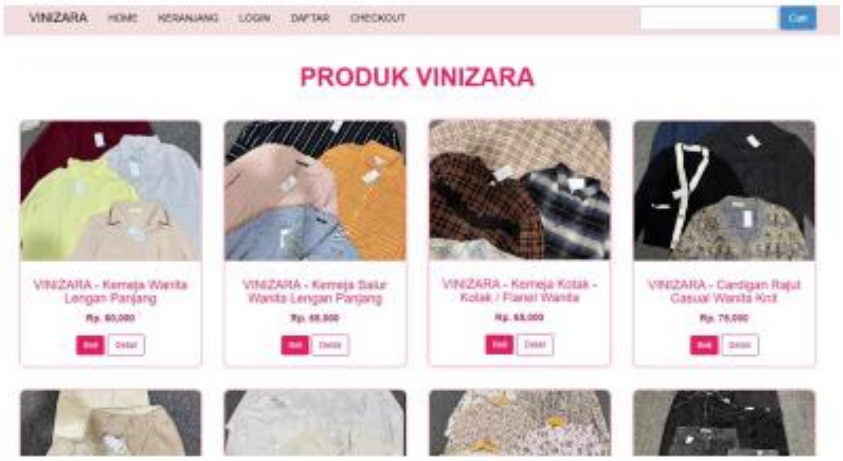
a. Halaman Registrasi Pelanggan



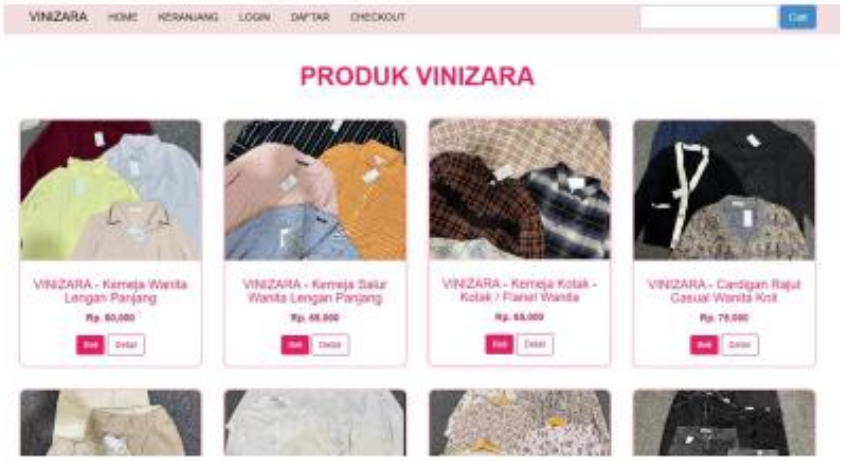
b. Halaman Login Pelanggan



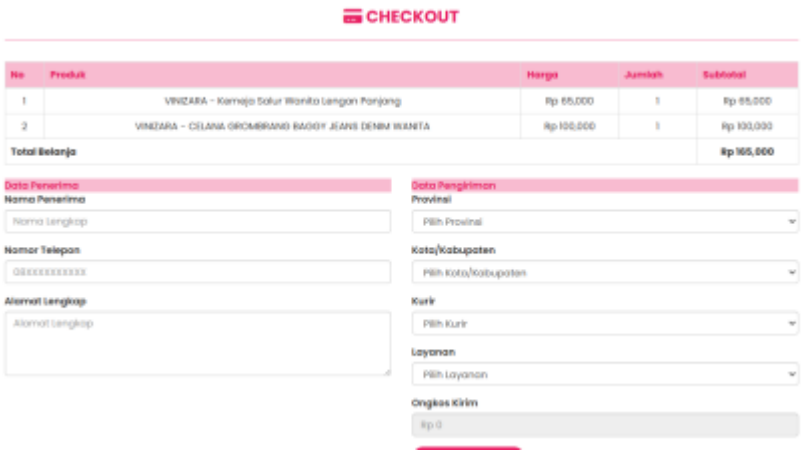
c. Halaman Produk Vinizara



d. Halaman Keranjang Belanja



e. Halaman *Checkout*



f. Halaman Pembayaran



g. Halaman Pengajuan Retur



5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa:

a. Dengan adanya sistem penjualan beebasis *e-commece* ini memudahkan pelanggan dalam memilih produk yang dijual, melakukan pemesanan serta transaksi pembayaran secara *online.*

b. Sistem ini dirancang agar dapat memudahkan admin toko dalam mengolah data dan transaksi serta dapat mencetak Laporan sesuai dengan kebutuhan Toko Vinizara.
c. Sistem penjualan ini juga dapat membantu manajemen Toko Vinizara dalam memonitor kinerja penjualan.

Referensi

Abdullah, A., Wahyudi, T., & Prasetyo, R. (2018). Penerapan Sistem E-Commerce Dalam Meningkatkan Penjualan Produk UMKM. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 6(2), 112-119.

Hidayat, A. R. (2022). Analisis Tren Thrifting di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung. Jurnal Sosial dan Humaniora, 14(1), 32–40.

Hidayat, M. R. (2023). Analisis Sequence Diagram pada Pengembangan Sistem Reservasi Online. Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 11(1), 45–52.

Laela, L., & Wijaya, Y. A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Thrifting Dikalangan Milenial Berbasis Web. Wawasan: Jurnal Ilmu Manajemen,

Ekonomi dan Kewirausahaan, 1(4), 81–104. Lestari, W. A. (2023). Penerapan Deployment Diagram pada Sistem Informasi Kepegawaian. Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi, 9(2), 55–63.

Lestari, W. A., & Nugroho, A. P. (2022). Strategi Penjualan Online pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Era Digital. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia, 37(2), 101–110.

Niken, R. (2021). Pengaruh E-Commerce terhadap Perilaku Konsumen dalam Pembelian Produk Fashion. Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Digital, 3(1), 23–30.

Nugroho, A. P., & Hidayat, M. R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 8(2), 34–40.

Nugroho, A. P., & Wulandari, N. (2021). Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Pengembangan Sistem Informasi Penjualan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(2), 55–63.

Nugroho, A. P., & Pratama, Y. D. (2022). Penggunaan State Machine Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(2), 88–95.

Nugroho, A. P., & Pratama, Y. D. (2021). Penerapan Sistem Basis Data pada Pengembangan Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(2), 77–85.

Nugroho, A. P., & Pratama, Y. D. (2021). Implementasi SQL pada Pengembangan Sistem Informasi Penjualan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(2), 66–74.

Nugroho, A. P. (2022). Pemodelan Sistem Menggunakan Class Diagram. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(1), 66–74.

Nugroho, A. P., & Pratama, Y. D. (2021). Penerapan Unified Modeling Language dalam Perancangan Sistem Informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan*

Komputer, 9(2), 55–63.

Putri, R. M., & Aryanto, H. (2020). *Tren Bisnis Pakaian Thrifting di Kalangan Milenial dan Kontribusinya Terhadap Sustainable Fashion*. Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan, 5(2), 89–97.

Pratama, Y. D., & Sari, D. P. (2020). Analisis Kualitas Informasi pada Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(1), 45–53.

Putra, A. D., & Sari, D. M. (2021). Pengaruh E-commerce Terhadap Peningkatan Penjualan UMKM di Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 20(1), 75–83.

Rahmawati, L., & Nugroho, A. P. (2021). Penerapan Flowmap dalam Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(2), 120–128.

Sari, D. P., & Pratama, Y. D. (2021). Penerapan Sistem Informasi Manajemen dalam Meningkatkan Kinerja Organisasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 22(1), 45–52.

Wulandari, N. (2021). Peran Informasi dalam Pengambilan Keputusan Manajerial. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Bisnis*, 6(2), 88–95.

Wulandari, N. (2021). Pemodelan Activity Diagram pada Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 70–78.

Wulandari, N. (2023). Penerapan Communication Diagram pada Sistem Pemesanan Online. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(1), 44–51.

Wijaya, R. F. (2022). Analisis Pemanfaatan E-commerce pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Era Digitalisasi. *Jurnal Ekonomi Digital*, 5(2), 120–128.

Yuliani, N. P. (2023). Analisis Strategi Penjualan Produk di Masa Pandemi COVID-19 pada UMKM. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 10(1), 55–64