

IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM PENJUALAN *ONLINE* PADA *HOME INDUSTRY CHIC ECOPRINT & TIE-DYE* DI KABUPATEN KUDUS (*E-COMMERCE*)

Muhammad Rizqi Dwi Yulian¹, Endang Supriyati², Tri Listyorini³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus
Email: ¹201951107@std.umk.ac.id, ²endang.supriyati@umk.ac.id, ³trilistyorini@umk.ac.id

(Naskah masuk: 25 Februari 2024, diterima untuk diterbitkan: xx-xx-xxxx)

Abstrak

Chic ecoprint & tie-dye merupakan Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau UMKM yang berfokus dibidang *fashion* dan juga berbagai aksesoris. *Ecoprint* adalah teknik membatik menggunakan bahan dedaunan dan bunga yang berasal dari alam dan sama sekali tidak menggunakan bahan kimia. Produk yang dihasilkan berupa lembaran kain, mukena, topi, dll. memiliki nilai tambah dalam budaya lokal yang ramah lingkungan. Sedangkan *tie-dye* atau batik ikat celup merupakan salah satu produk budaya dan tradisi dalam pembuatan motif di atas kain yang dikenal sudah cukup luas, *Chic ecoprint & tiedye* dijalankan oleh ibu Siti Suciati mulai tahun 2020, sangat disayangkan produk-produk keren yang di produksi di *chic ecoprint & tie-dye* hanya dikenal oleh masyarakat daerah sekitar saja. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penulis mengangkat judul penelitian Skripsi ini “Implementasi Aplikasi Sistem Penjualan Online Pada *Home Industry Chic ecoprint & tie-dye* di Kabupaten Kudus (*e-commerce*)” dengan tujuan untuk bisa mengangkat UMKM daerah dan menjadi lebih eksklusif, dan memperluas pasar diluar kota Kudus dan agar produk – produk yang di ciptakan oleh tangan ajaib sang *owner* dapat dipakai dan digunakan oleh seluruh masyarakat indonesia. Pada penelitian ini metodologi yang digunakan adalah model SDLC *Waterfall*, *System Development Life Cycle* atau SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi.

Kata Kunci: *Home Industry, UMKM, Waterfall, E-Commerce*

Implementation Of Online Sales Information System Application In The Home Industry Chic Ecoprint & Tie-Dye In Kudus District

Abstract

Chic ecoprint & tie-dye is a Micro, Small and Medium Enterprise or UMKM that focuses on fashion and various accessories. *Ecoprint* is a batik technique using leaves and flowers that come from nature and does not use any chemicals at all. The products produced are in the form of cloth sheets, mukenas, hats, etc. has added value in environmentally friendly local culture. Meanwhile, *tie-dye* or *tie-dyed* batik is a cultural and traditional product in making motifs on fabric which is quite widely known. *Chic ecoprint & tiedye* is run by Mrs. Siti Suciati starting in 2020, it is a shame that these cool products are produced in *chic ecoprint & tie-dye* is only known to local people. Therefore, based on the problems that have been described, the author raised the research title for this thesis “Implementation of an Online Sales System Application in the Home Industry *Chic ecoprint & tie-dye* in Kudus Regency (*e-commerce*)” with the aim of being able to elevate regional UMKMs and become more exclusive, and expand the market outside the city of Kudus and so that the products created by the owner's magical hands can be used and used by all Indonesian people. In this research, the methodology used is the SDLC *Waterfall* model, *System Development Life Cycle* or SDLC is a general methodology used to develop information systems.

Keywords: Home Industry, MSMEs, Waterfall, E-Commerce

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia punya sebuah kekayaan yang melimpah dan warisan budaya yang sampai saat ini masih kita jaga keasliannya, yaitu Batik. Batik merupakan salah satu warisan budaya dan kekayaan Indonesia yang masih kita rawat dan dijaga keasliannya hingga saat ini. Batik merupakan kain asli Indonesia yang proses pembuatannya dengan cara khusus menuliskan, mencetak, menggambarkan pola yang anggun dengan secarik malam pada kain, kemudian di olah dengan proses tertentu yang memiliki kekhasan tersendiri. Batik memiliki banyak proses untuk pembuatannya. Ada salah satu cara membuat batik yakni dengan metode mencetak dengan berbahan utama dari tumbuhan dan dedaunan. Metode ini disebut *ecoprint*. *Ecoprint* adalah cara atau proses untuk mencetak suatu tumbuhan atau semua tanaman yang memiliki bentuk yang indah. Lalu, dicetak ke kain yang masih putih polos sehingga membentuk pola yang sangat bagus, indah, dan memiliki nilai estetika yang tinggi, dan memiliki nilai jual yang sangat tinggi juga. Ada juga teknik mem-batik yang sudah cukup populer yaitu teknik ikat celup atau yang biasa disebut *tie-dye*. *Tie-dye* merupakan salah satu produk budaya dan tradisi dalam pembuatan motif di atas kain yang dikenal cukup luas tidak hanya di Indonesia saja, melainkan juga di hampir seluruh penjuru dunia. Istilah *tie-dye* apabila diterjemahkan secara sederhana sebagai leksikon ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah 'ikat celup' (Widodo S. T.,).

Di daerah Kota Kudus, Jawa Tengah, ada salah satu tempat untuk memproduksi *ecoprint & tie dye* yakni di salah satu kelurahan yang ada di Kota Kudus yaitu Kelurahan Mlatinorowito. Seorang ibu yang bernama Siti Suciati atau yang biasa dikenal dengan panggilan Mbak Cicik merupakan owner dari sebuah UMKM yang berfokus pada bidang fashion yakni *Chic ecoprint & tie-dye*. *Chic ecoprint & tie-dye* ini merupakan anak dari sebuah induk usaha dari *Rumah Jahit Chic*. yang dijalankan oleh Ibu Siti Suciati atau yang sering dikenal sebagai *Mbak Cicik*, *Mbak Cicik* menjalankan usaha *Roemah Jahit Chic* ini sejak tahun 2017, di masa itu *Mbak Cicik* hanya berfokus pada rumah jahitnya saja. Menerima pesanan dalam bentuk kain mentah atau kain belum jadi dan menyulapnya menjadi pakaian siap pakai, juga menerima permak juga. Semenjak pandemi *mbak cicik* semakin semangat dan menekuni bisnis *ecoprint & tie-dye* hingga saat ini. Namun, penjualan dari *chic ecoprint & tie-dye* masih belum efisien apalagi di era sekarang ini yang bagaimana semuanya serba digital. Sangat disayangkan Di *chic ecoprint & tie-dye* proses pemasaran masih serba manual dan masih dari relasi

mulut ke mulut, dan disayangkan juga produk-produk keren yang di produksi di *chic ecoprint & tie-dye* hanya dikenal oleh masyarakat daerah sekitar saja. Dan agar jangkauan pasar atau pemasaran dari *Chic Ecoprint & Tie-dye* dapat semakin meluas, Maka penulis akan merancang sebuah sistem aplikasi penjualan berbasis web (*e-commerce*) yang bertujuan untuk memperluas pemasaran agar dapat dijangkau di seluruh pelosok Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka penulis mengangkat judul "**Implementasi Aplikasi Sistem Penjualan Online Pada Home Industry Chic Ecoprint & Tie-Dye Di Kabupaten Kudus (E-Commerce)**".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Wicaksono Febriantoro pada jurnal Manajerial Volume 3 Nomor 5 Tahun 2018 yang berjudul "Kajian Dan Strategi Pendukung Perkembangan E-Commerce Bagi UMKM Di Indonesia" Selaras dengan riset APJII, riset yang diprakarsai oleh Asosiasi *E-commerce* Indonesia (idEA), Google Indonesia, dan TNS (Taylor Nelson Sofres) menunjukkan bahwa alasan utama para pembeli melakukan transaksi *online* adalah faktor kenyamanan. Pembeli cenderung tidak peduli dengan harga yang sedikit lebih mahal daripada di toko. (Febriantoro, 2018) *E-commerce* memfasilitasi pembeli untuk melakukan transaksi dengan cepat dan biaya yang lebih rendah, tanpa perlu mengunjungi fisik perusahaan tersebut. konsumen dapat dengan mudah mengakses situs *web* perusahaan yang di inginkan melalui internet, memilih produk atau layanan yang diinginkan, serta memiliki opsi untuk membandingkan harga. Jika berminat, mereka hanya perlu mengisi *form* identitas diri dan menunggu pengiriman produk yang telah dipesan. Pendekatan ini lebih efisien di bandingkan dengan metode tradisional di mana pelanggan harus datang langsung ke penjual, yang memerlukan investasi waktu, biaya perjalanan, dan kurang praktis dalam era kecepatan modern ini. (Permana & Sahara, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ridwan, Iskandar Fitri dan Benrahman pada jurnal JTIK Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021 dengan judul "Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Methodology Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall" *Methodology* SDLC merupakan akronim dari (*Software Development Life Cycle*). Menurut tata bahasa Inggris arti *Methodology Software Development Life Cycle* merupakan metodologi yang mengatur siklus hidup dalam pengembangan

perangkat lunak, merujuk pada suatu pendekatan yang digunakan dalam proses pembuatan dan perubahan sistem. Sistem yang umumnya terlibat dalam metodologi ini adalah sistem komputer atau sistem informasi. Terdapat berbagai jenis model pengembangan yang terkait dengan SDLC, seperti model *prototype*, model RAD, model *Agile*, model *fountain*, v-model, model RUD, model *waterfall*, scrum model, *iterative* model, *spiral* model, big bang model, UP model, dan *extreme programming*. Setelah memahami variasi model yang terdapat dalam metodologi SDLC, peneliti memilih untuk menggunakan model *Waterfall* karena alurnya yang terorganisir, melibatkan tahapan Perencanaan, Analisis, Desain, Implementasi, Pengoperasian, hingga pemeliharaan. Model ini dianggap sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengembangan *e-commerce* yang sedang dirancang. Pemodelan *Waterfall*, yang sering disebut sebagai model air terjun, merupakan suatu pola siklus hidup klasik dan sistematis dalam pengembangan perangkat lunak (atau yang lebih dikenal sebagai perangkat lunak). Proses pengembangan sistem ini diarahkan dengan terstruktur, dimulai dari tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengoperasian, hingga pemeliharaan. (Ridwan & Fitri, 2021)

2.2 Landasan Teori

2.2.1 E-Commerce

Electronic commerce (e-commerce) merupakan konsep yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang pada internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. *e-commerce* memiliki dampak yang sangat banyak baik bagi pebisnis, konsumen maupun masyarakat secara umum. Dampak - dampak tersebut tentu akan mendorong pertumbuhan ekonomi wilayah lebih cepat daripada perdagangan konvensional yang mengharuskan terjadinya tatap muka antara penjual dan pembeli. Dalam paper ini akan dibahas sejauh mana tingkat perkembangan wilayah mempengaruhi perkembangan *e-commerce*. (Febriantoro, 2018)

2.2.2 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan bagian dari sub-sistem informasi bisnis yang melibatkan serangkaian prosedur yang melaksanakan, merekam, menghitung, dan membuat dokumen serta informasi terkait penjualan, yang diperlukan oleh manajemen mulai dari penerimaan pesanan penjualan hingga pencatatan munculnya tagihan dagang. (Anggraini et al., 2020)

2.2.3 Ecoprint

Ecoprint adalah teknik membuat menggunakan bahan dedaunan dan bunga yang berasal dari alam dan sama sekali tidak menggunakan bahan kimia. Produk yang dihasilkan berupa lembaran kain dan produk fashion, memiliki nilai tambah dalam budaya lokal yang ramah lingkungan. Sesuai dengan namanya, *eco* dari kata ekosistem (alam) dan *print* yang artinya mencetak. Teknik pewarnaan *ecoprint* yang dipelopori oleh India Flint. *Ecoprint* diartikan sebagai proses untuk mentransfer warna dan bentuk ke kain melalui kontak langsung. Teknik *ecoprint* yang merupakan perkembangan dari *ecofashion*, untuk menghasilkan produk fashion yang ramah lingkungan. (Endah Saptutyningasih, 2019)

2.2.4 Tie-Dye

Tie-dye merupakan salah satu produk budaya dan tradisi dalam pembuatan motif di atas kain yang dikenal cukup luas tidak hanya di Indonesia saja, melainkan juga di hampir seluruh penjuru dunia. Istilah *tie-dye* apabila diterjemahkan secara sederhana sebagai leksikon ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah "ikat celup" (Widodo. S. T)

2.2.5 Website

Website adalah rangkaian halaman yang terkait dengan berkas-berkas lain yang saling terhubung. Dalam konteks website, terdapat halaman yang biasanya disebut sebagai halaman beranda. Halaman beranda merupakan halaman pertama yang tampil saat seseorang mengakses suatu situs web. (Muslihudin et al., 2014)

2.2.5 Xampp

Xampp adalah salah satu paket *installer* yang berisi *Apache* yang merupakan *web server* tempat menyimpan *file file* yang diperlukan *website*, dan *Phpmyadmin* sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database MySQL*. (Christian., 2018)

2.2.6 Mysql

MySql adalah perangkat lunak berbasis RDBMS atau *server database* yang bisa mengolah database dengan sangat cepat dan efisien, dan juga dapat menampung sebuah data dengan jumlah yang sangat besar, juga dapat diakses oleh banyak *user* atau *multi-user* dan bisa menjalankan sebuah proses secara sinkron atau bersamaan/*multi-threaded*. (Christian et al., 2018)

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pengumpulan Data

Data penelitian merupakan sumber dari semua informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah dalam penelitian. Menyusun laporan yang baik sangat diperlukan sebuah data yang akurat. di dalam penulisan laporan ini, Menggunakan beberapa metodologi penelitian yang bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan dan perancangan sebuah sistem yang baru. Berikut macam - macam pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

3.1.1 Wawancara

Mempelajari dan menganalisis sistem yang sedang berjalan serta mendapatkan data langsung dari sumbernya dengan tanya jawab, dengan wawancara di harapkan informasi yang diperoleh benar-benar dapat di pertanggung jawab kan atas pertanyaan yang diajukan.

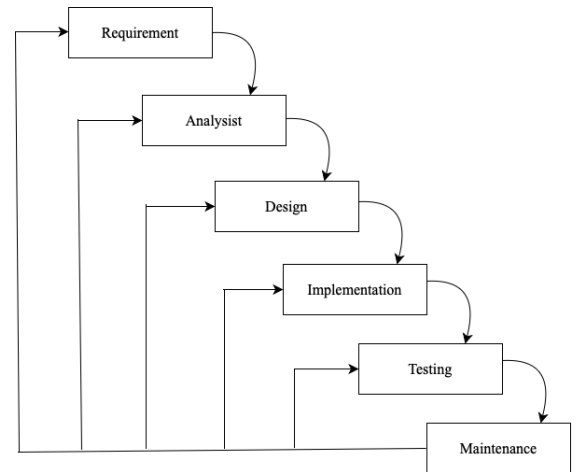
Metode yang dilakukan untuk melakukan wawancara terhadap *owner Chic ecoprint & tie-dye* yang bertujuan agar dapat memperoleh data yang belum didapatkan saat dilakukan observasi dan mempertanyakan hal lain yang belum dipahami.

3.1.2 Metode Observasi

Metode observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subjek (orang), objek (benda), atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Kelebihan metode observasi dibandingkan metode *survey* adalah data yang dikumpulkan umumnya tidak terdistorsi, lebih akurat, dan bebas dari *response* biasa.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Waterfall Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan sistem SDLC (*Software Development Life Cycle*) model *waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*" di mana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Wahid, 2020). Berikut ini adalah tahapan Metode *Waterfall*:



Gambar 1 Metode *Waterfall*

a. Requirement

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. Design

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

d. Verification

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

e. Maintenance

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta

dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya..

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

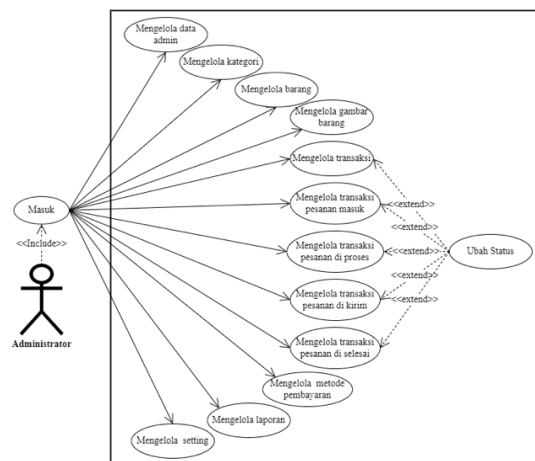
4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Perancangan UML

A. Usecase Diagram

Usecase diagram bagian admin dan pelanggan. pertama admin harus login terlebih dahulu untuk bisa mengelola sistem. Pelanggan yang belum memiliki akun harus mendaftar terlebih dahulu agar dapat melakukan transaksi. Usecase pada sistem penjualan online ini terdapat 2 pengguna yaitu admin dan pelanggan. Gambar usecase dari masing – masing pengguna dapat dilihat di bawah ini.

1. Usecase Diagram Administrator

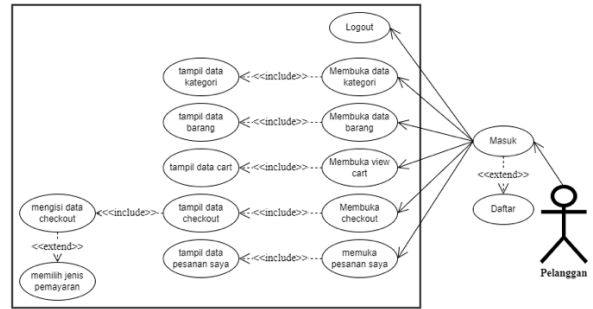


Gambar 2 Usecase Diagram Administrator

Terdapat keterangan pada gambar di atas yaitu

Seorang admin harus melakukan login terlebih dahulu pada halaman login website Chic ecoprint & tie-dye. Admin masuk ke dalam dashboard kemudian memproses beberapa pelayanan, seperti: mengelola data admin, mengelola data kategori, mengelola data barang, mengelola data gambar barang, mengelola transaksi, mengelola pesanan masuk, mengelola metode pembayaran, mengelola laporan, dan mengelola setting.

2. Usecase Diagram Pelanggan

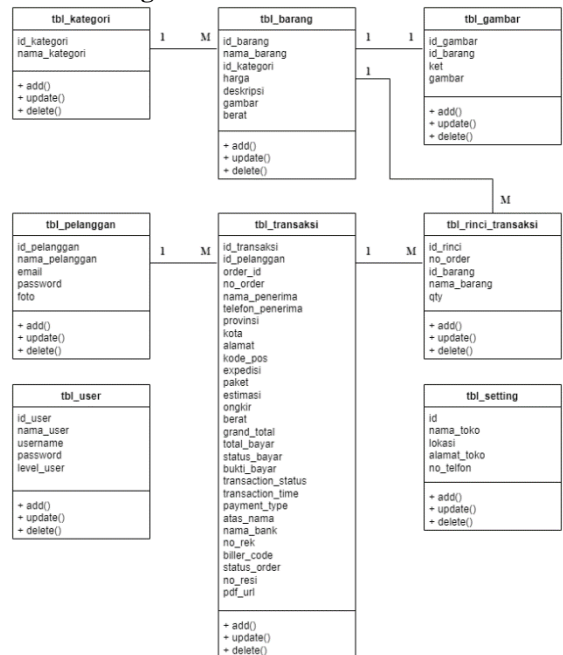


Gambar 3 Usecase Diagram Pelanggan

Terdapat keterangan pada gambar di atas yaitu:

Seorang calon pelanggan harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum masuk ke halaman dashboard pelanggan. Pelanggan tidak bisa masuk tanpa melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Pelanggan dapat melakukan pencarian kategori dan barang sebelum memiliki akun untuk login ke system penjualan online, tetapi pelanggan tidak dapat melanjutkan pembelian sebelum pelanggan mendaftar dan masuk ke sistem. Sebelum melakukan checkout pelanggan diwajibkan untuk login terlebih dahulu, selanjutnya setelah login pelanggan dapat melakukan checkout.

B. Class Diagram



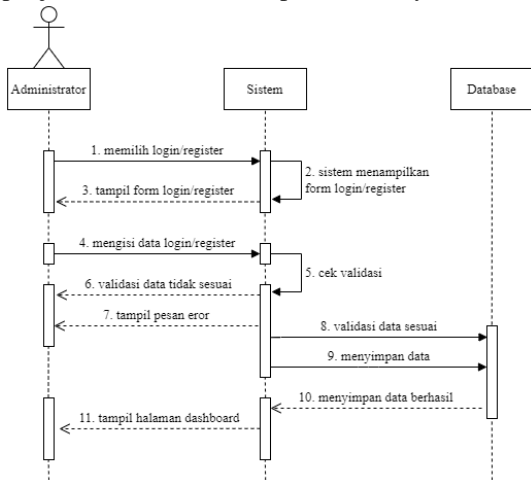
Gambar 4 Class Diagram

Class diagram merupakan desain database yang menggambarkan tabel database dan hubungannya. Karena setiap pengguna memiliki satu alamat, hubungan antara table.

C. Sequence Diagram

1. Sequence diagram Login/Register Administrator

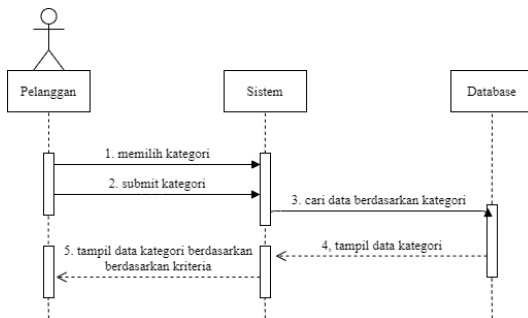
Langkah dan proses *login/register* pada *system* penjualan *online* Chic ecoprint & tie-dye.



Gambar 5 Sequence Diagram register Administrator

2. Sequence diagram cari kategori

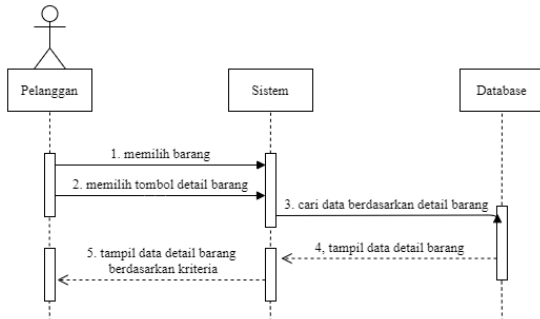
Setelah pelanggan berhasil login/register pelanggan akan di arahkan ke menu dashboard dan di menu itu pelanggan bisa memilih data kategori.



Gambar 6 Sequence Diagram Cari Kategori

3. Sequence diagram detail barang

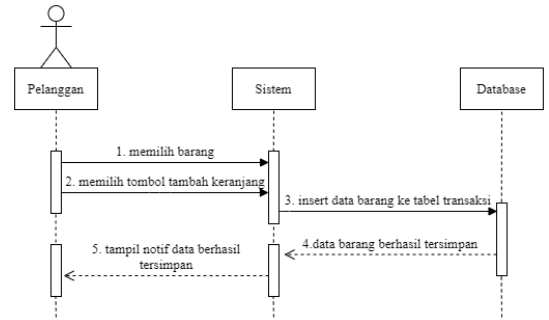
Setelah pelanggan memilih kategori, pelanggan juga bisa memilih data barang dan detail tentang barang tersebut.



Gambar 7 Sequence Diagram Detail Barang

4. Sequence diagram tambah keranjang

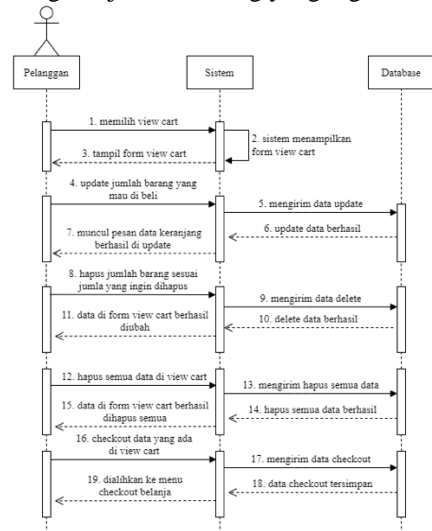
Setelah pelanggan memilih barang, selanjutnya pelanggan memilih barang untuk ditambahkan ke data keranjang.



Gambar 8 Sequence Diagram Tambah Keranjang

5. Sequence diagram view cart

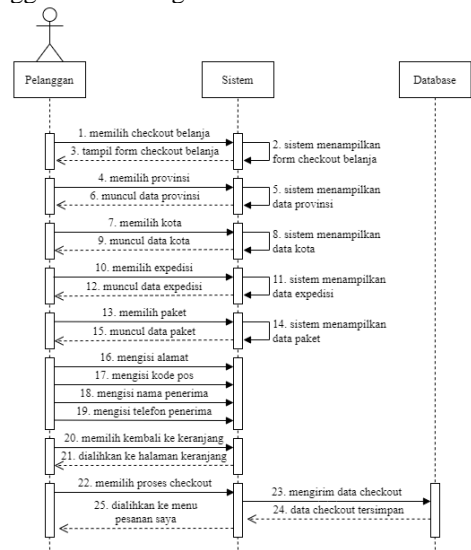
Setelah menambahkan ke keranjang pelanggan akan dialihkan ke *form view cart*, di sini pelanggan bisa mengatur jumlah barang yang ingin di beli.



Gambar 9 Sequence Diagram view cart

6. Sequence diagram Checkout

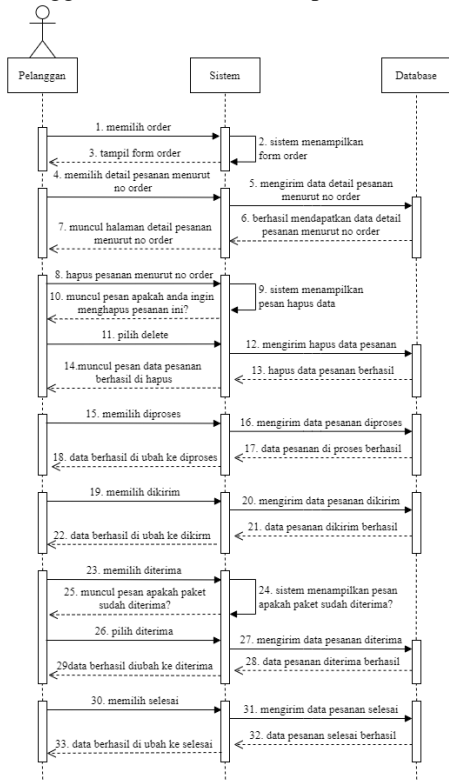
Setelah *view cart* selesai, selanjutnya pelanggan akan mengisi data *checkout*.



Gambar 10 Sequence Diagram Checkout

7. Sequence diagram pesanan saya

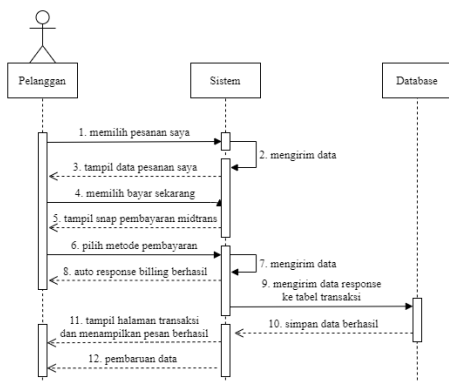
Setelah mengisi data checkout, selanjutnya pelanggan akan diarahkan ke form pesanan saya, di sini pelanggan bisa melihat status pesanan.



Gambar 11 Sequence Diagram Pesanan Saya

8. Sequence diagram bayar midtrans

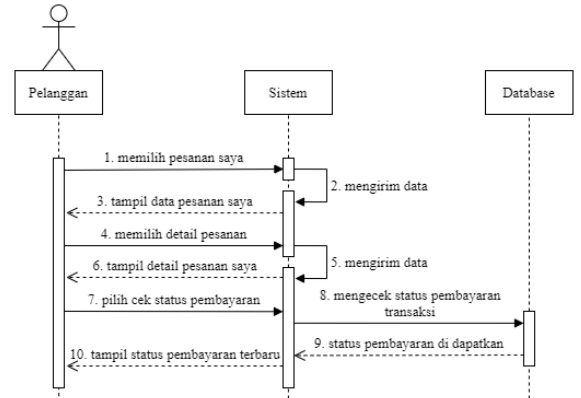
Di form ini pelanggan bisa melakukan pembayaran menggunakan metode yang dipilih.



Gambar 12 Sequence Diagram Bayar Midtrans

9. Sequence diagram cek status pembayaran

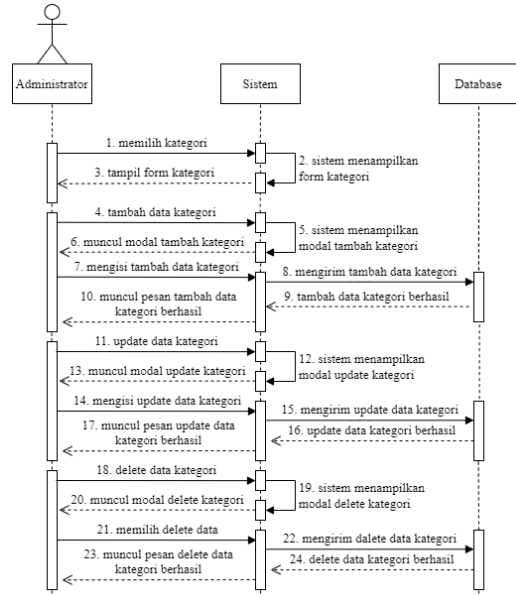
Setelah melakukan pembayaran, pelanggan dapat melihat status pembayaran mereka.



Gambar 13 Sequence Diagram Cek Status Pembayaran

10. Sequence diagram mengelola kategori

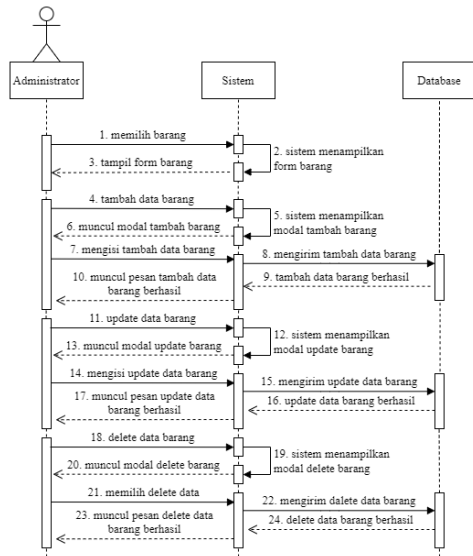
Admin mempunyai hak untuk mengelola data kategori yang akan ditampilkan di halaman pelanggan.



Gambar 14 Sequence Diagram Mengelola Kategori

11. Sequence diagram mengelola barang

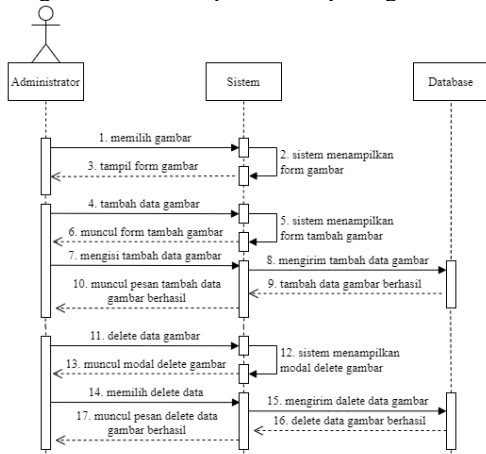
Admin juga mempunyai hak untuk mengelola data barang yang akan ditampilkan kepada pelanggan.



Gambar 15 Sequence Diagram Mengelola Barang

12. Sequence diagram mengelola data gambar barang

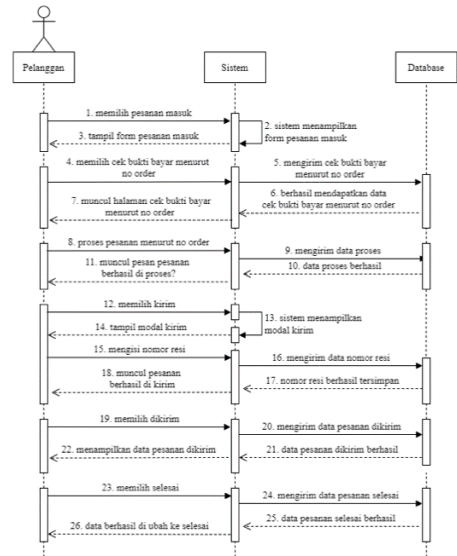
Admin mempunyai hak untuk mengelola data gambar barang untuk ditampilkan ke pelanggan. Langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16 Sequence Diagram Mengelola Gambar Barang

13. Sequence diagram mengelola pesanan masuk

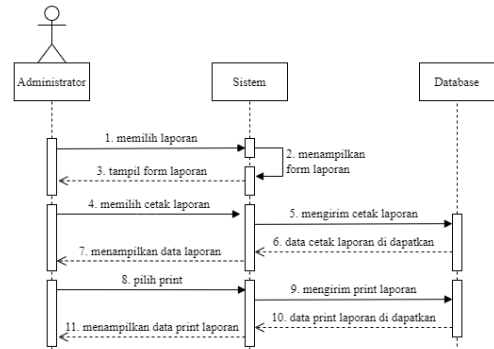
Admin juga dapat mengelola pesanan masuk yang dari pelanggan. Langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17 Sequence Diagram Mengelola Pesanan Masuk

14. Sequence diagram kelola laporan

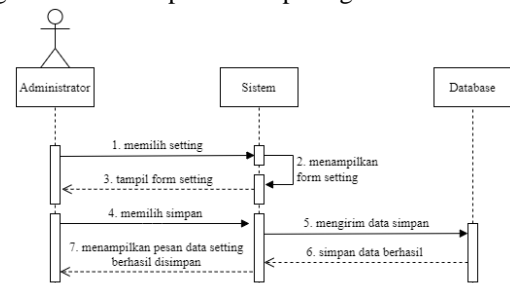
Admin juga dapat mencetak laporan dari hasil penjualan. Langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18 Sequence Diagram Kelola Laporan

15. Sequence diagram kelola setting

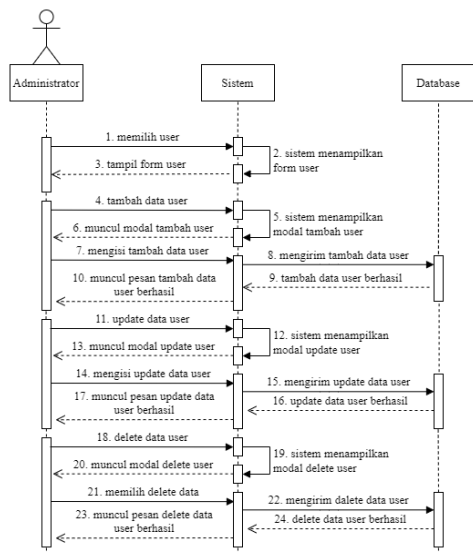
Admin juga dapat mengelola data setting toko. Langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 19 Sequence Diagram Kelola Setting

16. Sequence diagram kelola user

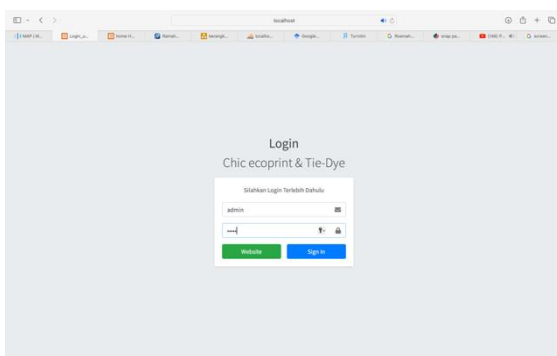
Admin juga dapat mengelola data user. Langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20 Sequence Diagram Kelola User

4.2 Implementasi rancangan interface

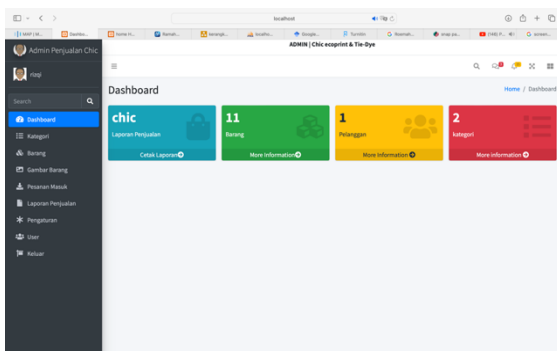
1. Halaman Login Admin



Gambar 21 Halaman Login Admin

Pada gambar 21 berikut adalah laman *form login* untuk seorang *admin*. di laman ini admin harus *login* terlebih dahulu agar bisa akses masuk kedalam *dashboard*, sebelum itu admin harus memasukkan *username & password* yang sudah dibuat dan harus sesuai.

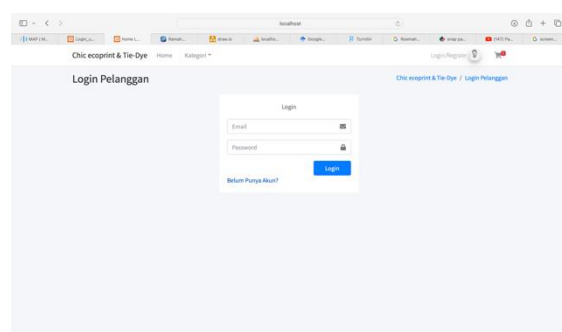
2. Halaman Dashboard Admin



Gambar 22 Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 22 adalah tampilan jika *admin* berhasil memasukkan *username & password* dengan sesuai. pada laman ini adalah laman *dashboard* yang berisi fitur-fitur yang telah dibuat dan dikembangkan. pada *Dashboard* utama berisikan (Laporan Penjualan, Jumlah Barang, Jumlah Pelanggan dan Jumlah Kategori yang ada). dan pada sisi *sidebar* terdapat beberapa menu utama yang berupa keterangan admin, kategori barang, barang (untuk mengelola barang yang ada), ada gambar barang, pesanan masuk, laporan penjualan, pengaturan/*setting*, user, dan yang terakhir ada menu untuk keluar dari laman admin/*log-out*.

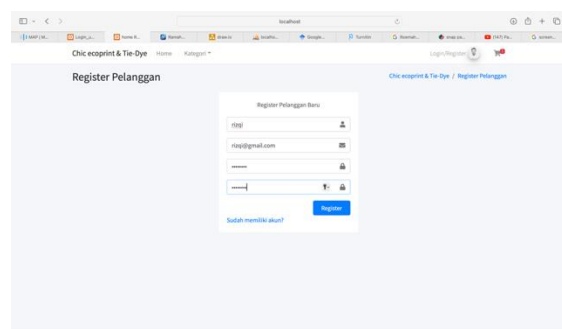
3. Halaman Login Pelanggan



Gambar 23 Halaman Login Pelanggan

Di gambar 23 adalah tampilan dari laman awal login user/pelanggan. bagi *user* yang sudah memiliki akun dapat langsung login dengan *username* dan *password* yang sudah didaftarkan. namun jika belum memiliki akun, maka user harus mendaftar/register terlebih dahulu klik di "Belum Punya Akun"

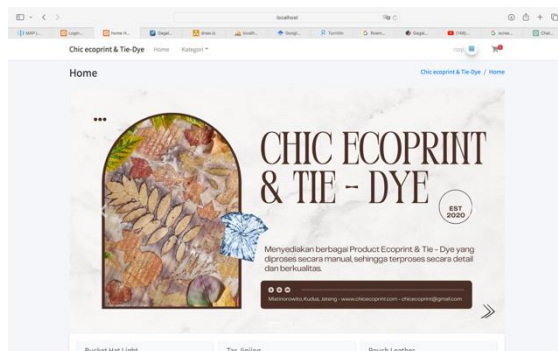
4. Halaman Register



Gambar 24 Halaman Register

di gambar 24 ini pada tampilan ini merupakan tampilan dari laman registrasi, user disini tinggal mendaftarkan akun, dan mengisi kolom sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh sistem berupa Nama *User*, *E-Mail*, *Password &* ketik ulang *Password* sebelumnya, jika sudah maka klik "sudah memiliki akun" lalu tinggal masukkan email dan password yang telah didaftarkan sebelumnya.

5. Dashboard Pelanggan



Gambar 25 Dashboard Pelanggan

Di gambar 25 Adalah tampilan awal pada laman *home/dashboard* yang disitu merupakan tampilan awal yang langsung dilihat oleh pelanggan. Pada halaman ini pelanggan dapat melihat katalog dan juga bisa memilih untuk ditambahkan ke *cart*. Dan di laman *home/dashboard* ini pelanggan juga dapat melihat informasi pada gambar *slider*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis, Laporan penelitian ini Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi Sistem Penjualan *Online/E-Commerce* yang telah dibuat ini dapat memudahkan owner untuk mengatur stok barang yang tersedia dan juga dapat memperluas jangkauan penjualan maupun pemasaran. di rancang nya Sistem enjualan *Online/E-Commerce Chic ecoprint & tie-dye* ini juga agar pelanggannya bukan hanya masyarakat daerah saja, harapannya semoga masyarakat seluruh indonesia dapat menjangkau dan order.

2. *User* dari Aplikasi dari aplikasi ini dibagi menjadi 2 bagian, yakni pelanggan dan juga admin. pelanggan berperan sebagai *user* atau pembeli yang hanya bisa mengakses *website* utama, dan yang kedua yakni *admin*, *admin* berperan untuk mengkontribusi penuh atas stok, barang, laporan penjualan, dan pengelola seluruh sistem.

3. dengan adanya sistem aplikasi penjualan *online* ini, akan dapat membantu owner dalam membantu dalam pengelolaan stok barang meskipun *limited* tapi juga perlu dikelola dan harus selalu diperbarui.sebagai admin, *owner* juga bisa memproses dan mengontrol barang yang sudah diorder oleh pelanggan.tentunya juga akan dapat membantu dalam pelaporan penjualan dari harian, mingguan, sampai bulanan. dari yang sebelumnya

serba manual menjadi serba mudah dengan adanya sistem aplikasi penjualan *online* yang telah dibuat ini.

5.2 Saran

Saran penulis untuk perbaikan dan pengembangan sistem kedepannya :

1. Menambah dan melengkapi fitur yang belum tersedia, juga memperkuat sistem keamanan yang terbilang belum cukup kuat.
2. Mengembangkan sistem aplikasi berbasis website ini menjadi aplikasi Android dan IOS.
3. Memperbarui tampilan interface yang masih monoton menjadi lebih baik lagi, dan menambahkan fitur- fitur yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Christian, A., Hesinto, S., Patra No, J., Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan, K., & Selatan STMIK Prabumulih, S. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). In *Jurnal SISFOKOM* (Vol. 07).
- Endah Saptutyingsih, D. T. K. W. (2019). PEMANFAATAN BAHAN ALAMI UNTUK PENGEMBANGAN PRODUK ECOPRINT DI DUKUH IV CERME, PANJATAN, KABUPATEN KULONPROGO. *WARTA LPM*, 22, 18–26.
- Febriantoro, W. (2018a). *KAJIAN DAN STRATEGI PENDUKUNG PERKEMBANGAN E-COMMERCE BAGI UMKM DI INDONESIA* (Vol. 3, Issue 5). <http://ejournal.upi.edu/index.php/manajerial/>
- Febriantoro, W. (2018b). *KAJIAN DAN STRATEGI PENDUKUNG PERKEMBANGAN E-COMMERCE BAGI UMKM DI INDONESIA* (Vol. 3, Issue 5). <http://ejournal.upi.edu/index.php/manajerial/>

- Muslihudin, M., Larasati, A., Tinggi, S., Informatika, M., Komputer, D., Lampung, P., & Wismarini, J. (2014). PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU DI STMIK PRINGSEWU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. In *Technology Acceptance Model* (Vol. 3).
- Permana, R. A., & Sahara, S. (2018). *Penerapan SDLC Waterfall Berbasis Web pada Toko Giant Komputer Depok*.
- Ridwan, M., & Fitri, I. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(2), 2021. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Siswanto, M. A., & Djulatov, R. (n.d.). *Analisis dan Perancangan Sistem Pengelolaan Human Resource untuk PT Digerati Atomic Indonesia dengan Metode Agile*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/jriin>
- Wahid, A. A. (2020). *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*.
- Wati, E. F., Kusumo, A. A., Bsi, A., Komplek, T., & Sektor, B. (2016). Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Desktop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang. In *UNSIKA Syntax Jurnal Informatika* (Vol. 5, Issue 1).
- Widodo, S. T., Program, S. P., Seni, S. K., Kriya, J., & Rupa, S. (n.d.). *KRIYA TEKSTIL TIE-DYE (IKAT CELUP): SEBUAH MEDIA EKSPLORASI ESTETIS YANG POPULER*.