

### PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN TOKO BAJU BIAZRA-STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Ahmad Apandi<sup>a</sup>, Syalis Ibnih Melati Istini<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Teknologi Industri / Informatika, [ahmadapandi@staff.gunadarma.ac.id](mailto:ahmadapandi@staff.gunadarma.ac.id), Universitas Gunadarma

<sup>b</sup>Teknologi Industri / Informatika, [syalismelati@staff.gunadarma.ac.id](mailto:syalismelati@staff.gunadarma.ac.id), Universitas Gunadarma

#### ABSTRACT

Advances in technology and information continue to develop very quickly without us realizing it, especially in the computer sector. Biazra-store is a shop that sells various types of clothing, Biazra-store currently does not have a website to market their sales. Currently, Biazra-store still uses a manual system in carrying out transactions, making it sometimes difficult for customers to carry out transactions. Biazra-store needs a website to market their products using the internet so that customers can easily make transactions. The aim of creating this website is to make it easier for Biazra-store to market its products, apart from that it also makes it easier for customers to carry out transactions online. The method used in creating this website is the System Development Life Cycle (SDLC) method. This website has been tested using the Blackbox Testing method. The test shows that the website has met the needs and is suitable for use.

**Keywords:** Clothes, Sales, Website.

#### ABSTRAK

Kemajuan teknologi dan informasi terus berkembang dengan sangat cepat tanpa kita sadari terutama pada bidang komputer. Biazra-store adalah sebuah toko yang menjual berbagai jenis pakaian, Biazra-store saat ini tidak mempunyai sebuah website untuk memasarkan penjualan mereka. Saat ini Biazra-store masih menggunakan sistem manual dalam melakukan transaksi sehingga membuat pelanggan terkadang sulit untuk melakukan transaksi. Biazra-store membutuhkan sebuah website untuk memasarkan produk mereka dengan menggunakan media internet agar pelanggan mudah melakukan transaksi. Tujuan dari pembuatan website ini adalah untuk mempermudah Biazra-store dalam melakukan pemasaran produk yang dimiliki, selain itu juga mempermudah para pelanggan untuk melakukan transaksi secara online. Metode yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Website ini telah melalui pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*. Pengujian menunjukkan website telah memenuhi kebutuhan dan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pakaian, Penjualan, Website

#### 1. PENDAHULUAN

Biazra-store adalah sebuah toko usaha yang menjual produk baju untuk wanita seperti gamis, baju tidur, kemeja, kulot, dan masih banyak lagi jenis-jenis baju yang tersedia. Saat ini Biazra-store untuk media penjualannya hanya menggunakan toko yang terletak di Citayam, Depok. Karena Biazra-store belum mempunyai website toko mereka sendiri, maka perlu dibuatkan website penjualan toko baju Biazra-store, alasan *owner* memilih website ketimbang *e-commerce* adalah karena website mudah di gunakan dan biaya yang di keluarkan lebih murah.

Website adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hypertext*), baik antara page yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* di seluruh dunia [1]. Website juga merupakan salah satu platform digital yang penting dalam era digital saat ini. Website memiliki kelebihan yang beragam dibandingkan dengan media lainnya. beberapa kelebihan website diantaranya sebagai berikut. aksesibilitas, ketersediaan 24/7, skala besar, interaktif dan terlibat, kemudahan penggunaan, analitik, biaya rendah, fleksibilitas, keamanan, keunggulan dalam pemasaran [2].

---

Berdasarkan penjelasan diatas maka perlu dibuat suatu website penjualan baju di Biazra-store menggunakan PHP dan MySQL. PHP adalah bahasa pemrograman sisi server yang digunakan untuk membangun aplikasi web dinamis dan interaktif. PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor dan pertama kali dirilis pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf. Bahasa pemrograman ini sangat populer dan banyak digunakan dalam pengembangan web, terutama karena kemampuannya untuk menghasilkan konten dinamis pada halaman web. Kemudian untuk basisdata menggunakan MySQL, MySQL itu sendiri merupakan sistem manajemen database yang bersifat *open-source* yang menggunakan perintah dasar atau bahasa pemrograman yang berupa *Structured Query Language* (SQL) yang cukup populer di dunia teknologi [2].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Website

Website atau situs web adalah sebuah halaman atau kumpulan halaman yang dapat diakses melalui internet dan menyajikan informasi yang terstruktur dalam bentuk teks, gambar, video, atau elemen multimedia lainnya. Situs web dapat diakses oleh pengguna melalui perangkat komputer atau perangkat mobile yang terkoneksi dengan internet. Tujuan dibangunnya situs web bermacam-macam, mulai dari informasi produk, jasa, hingga untuk kepentingan pendidikan atau hiburan.

Dalam konteks bisnis, website juga dapat berfungsi sebagai media pemasaran dan penjualan online, seperti pada website *e-commerce* yang memungkinkan pengguna untuk membeli dan menjual produk secara *online*. Pembuatan website *e-commerce* sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman, seperti PHP, JavaScript, Python, dan lain sebagainya.

Secara umum web di bagi menjadi tiga jenis, yaitu website statis, dinamis dan interaktif. Website dinamis adalah jenis website yang kontennya ditampilkan secara statis tanpa ada interaksi dengan pengguna. Artinya, setiap kali pengguna mengunjungi website tersebut, tampilannya akan selalu sama tanpa perubahan. Website statis biasanya terdiri dari halaman-halaman HTML sederhana yang berisi teks, gambar, dan mungkin sedikit animasi. Website jenis ini cocok digunakan untuk tujuan informasi yang tidak memerlukan update rutin [3]

Website dinamis adalah jenis website yang kontennya bisa berubah-ubah sesuai dengan interaksi pengguna atau keadaan yang terjadi. Konten website dinamis disimpan dalam database dan dapat diperbarui secara *real-time*. Jenis website ini membutuhkan aplikasi *server-side* yang memproses permintaan pengguna dan menghasilkan konten yang dinamis. Website interaktif adalah jenis website yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontennya. Contohnya seperti fitur komentar, forum, atau fitur untuk melakukan pengisian form. Jenis website ini menggunakan teknologi *client-side* dan *server-side* untuk mengelola interaksi pengguna. [3]

### 2.2. E-Commerce

*E-commerce* (*Electronic Commerce*) atau dalam bahasa Indonesia perdagangan secara elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya. Secara sederhana *e-commerce* adalah proses pembelian maupun penjualan produk secara elektronik, *e-commerce* sendiri makin kian berkembang beberapa tahun belakangan ini dan secara perlahan menggantikan toko tradisional (*offline*)[5]. Berikut merupakan manfaat dari penggunaan *e-commerce*, yaitu:

#### 1. Biaya Rendah

Pembuatan toko *online* menelan biaya yang lebih rendah daripada toko fisik. Pemilik toko juga tidak perlu khawatir memikirkan biaya sewa gedung, gaji pekerja, atau tagihan listrik. Selain itu, bila memiliki *e-commerce* sendiri, penggunaan API dapat menekan biaya yang tadinya untuk mengadakan *host to host payment*.

#### 2. Jangkauan Luas

Tidak seperti toko konvensional yang hanya menasar target audiens lokal atau daerah tertentu saja, jangkauan *e-commerce* adalah luas. Pembeli dari berbagai wilayah, bahkan penjuru dunia bisa berbelanja di toko *online*. Tentu ini akan mendatangkan banyak keuntungan bagi penjual. Pembeli pun akan mudah mendapatkan barang yang diinginkan.

### 3. Bisa Buka 24 Jam

Toko fisik memang bisa beroperasi selama 24 jam penuh. Namun, hal ini akan membutuhkan biaya operasional yang lebih besar. Jika menggunakan toko online, toko bisa tetap buka selama 24 jam dan pembeli dapat mengakses toko kapan saja.

### 4. Transaksi dan Pengiriman Barang Lebih Mudah

Kini, metode pengiriman barang dan pembayaran semakin banyak dan *real time*. Banyaknya pilihan metode pembayaran elektronik, transaksi di *e-commerce* adalah semakin mudah. Melalui *open banking* memungkinkan bisnis untuk dapat terintegrasi dengan berbagai layanan. Apabila terintegrasi dengan perbankan, konsumen dari bisnis akan dapat bertransaksi atau melakukan pembayaran menggunakan metode transfer *virtual account*, *transfer*, hingga mengkoneksikan kartu debitnya untuk memungkinkan *direct debit*.

### 5. Bisa Mempelajari Kebiasaan Pelanggan

Dalam menjalankan sebuah bisnis, penting untuk tahu bagaimana *behavior* konsumen. Dalam dunia digital, pemilik bisnis bisa memanfaatkan beberapa alat untuk menganalisis kebiasaan dari pelanggan dan beberapa data lain. Salah satu *tools analytic* yang cukup lengkap dan dapat diintegrasikan dengan *e-commerce* yaitu Google Analytics.

## 2.3. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa pemrograman sisi *server* yang digunakan untuk membangun aplikasi web dinamis dan interaktif. PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* dan pertama kali dirilis pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf. Bahasa pemrograman ini sangat populer dan banyak digunakan dalam pengembangan web, terutama karena kemampuannya untuk menghasilkan konten dinamis pada halaman web [6].

PHP merupakan bahasa pemrograman open source yang digunakan dalam pengembangan aplikasi web. Bahasa pemrograman ini dapat berjalan pada berbagai platform seperti Windows, Linux, dan Mac. Kelebihan dari PHP adalah kemampuannya untuk membangun aplikasi web dengan cepat dan mudah, serta dukungan terhadap berbagai database seperti MySQL, Oracle, dan PostgreSQL.

## 2.4. MySQL

MySQL adalah salah satu sistem manajemen basis data relasional yang paling populer dan paling banyak digunakan di seluruh dunia. MySQL adalah bagian dari software stack LAMP yang juga mencakup Linux, Apache, dan PHP. Sistem basis data ini dikembangkan dan dipasarkan oleh MySQL AB, sebuah perusahaan Swedia yang didirikan pada tahun 1995. MySQL sekarang dimiliki oleh Oracle Corporation setelah diakuisisi pada tahun 2010. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang *programmer database* bernama Michael Widenius MySQL *database server* adalah RDBMS (*Relational Database Management System*) yang dapat menangani data yang ber-volume besar. Meskipun begitu, tidak menuntut *resource* yang besar. MySQL adalah *database* yang paling populer diantara *database-database* yang lain [6]. MySQL adalah program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware* [7].

Salah satu pertimbangan yang dilakukan oleh para pengguna *database server* adalah dengan melihat kelebihan dari produknya. Ada beberapa kelebihan MySQL sehingga *software* ini layak dipertimbangkan untuk dipilih, yaitu: bisa melakukan integrasi dengan bahasa pemrograman lain seperti R, Python, dll. RAM yang dibutuhkan oleh MySQL tidak begitu besar. MySQL bisa digunakan oleh multi user, struktur tabelnya lebih fleksibel, bersifat *open source* (gratis), dan keamanan yang terjamin.

## 2.5. XAMPP

XAMPP (X, Apache, MySQL, PHP, dan Perl) adalah sebuah paket perangkat lunak bebas yang terdiri dari *server web* Apache, *database* MySQL, dan *interpreter* bahasa skrip PHP. XAMPP digunakan sebagai lingkungan pengembangan web yang memungkinkan pengembang dan *programmer* web untuk membuat dan menguji proyek-proyek web lokal pada komputer lokal mereka tanpa perlu membeli atau menggunakan *hosting web*. Ketika pengembang web asal Jerman bernama Kai 'Oswald' Seidler mengembangkan XAMPP sebagai solusi praktis untuk memudahkan pengembangan aplikasi web lokal menggunakan Apache, MySQL, dan PHP. Seidler kemudian bergabung dengan Apache Friends, sebuah kelompok pengembang yang bertujuan untuk mengembangkan dan menyediakan perangkat lunak gratis untuk mengembangkan dan menjalankan aplikasi web. Apache Friends memelihara dan mengembangkan XAMPP hingga saat ini [6].

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, dibutuhkan data dan informasi sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi dan pembahasan. Oleh karena itu, dilakukan penelitian terlebih dahulu untuk mencari bahan materi yang diperlukan. Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu:

##### 3.1.1. Observasi

Observasi adalah satu dari sekian banyak teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sebuah sistem. Observasi menuntut analis sistem menjadi pengamat orang dan berbagai aktivitas untuk mempelajari sebuah sistem. Teknik ini sering digunakan ketika validitas data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan metode lain dipertanyakan, atau saat kompleksitas dari aspek-aspek tertentu sebuah sistem tidak memberikan keterangan jelas yang diperlukan oleh pengguna akhir [4].

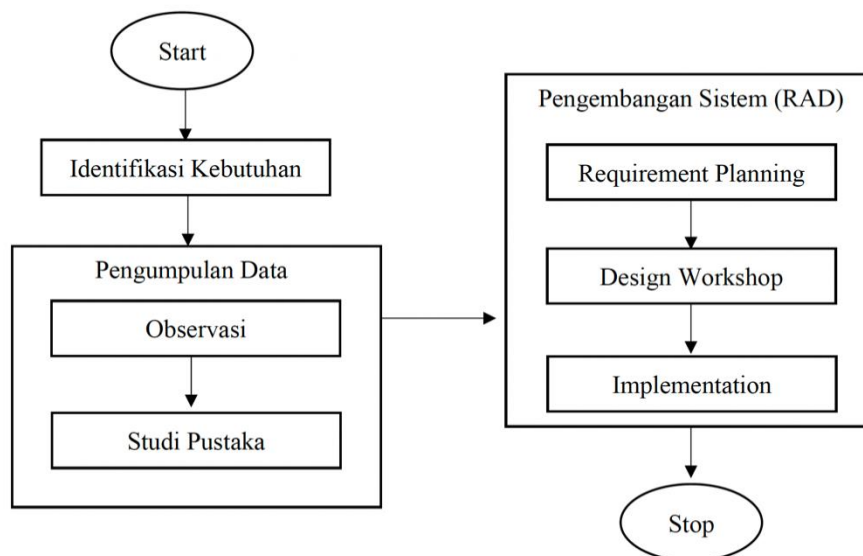
##### 3.1.2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi melalui buku-buku, koran, majalah dan literatur lainnya [4]. Pengumpulan data ini dapat membantu dalam mencari data yang diperlukan dari berbagai referensi dan sumber yang berbeda.

#### 3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode berorientasi objek dengan model pengembangan RAD (*Rapid Application Development*) dengan tahapan *requirement planning*, *design workshop*, dan *implementation*. Metode pengembangan sistem ini menggunakan notasi UML (*Unified Modelling language*). Diagram yang digunakan yaitu, *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

#### 3.3. Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 1. Kerangka Berpikir

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Website

Biazra-store adalah sebuah website penjualan baju, website ini berfungsi untuk menampilkan baju-baju yang di jual dan melakukan proses transaksi pemesanan serta penjualan. Tujuan dibuat website ini adalah untuk memudahkan pihak pengelola toko dan pelanggan untuk melakukan proses transaksi pemesanan baju. Pada website ini terdapat dua *roles* yaitu admin dan user, kedua *roles* itu memiliki *privilege* yang berbeda, admin dapat melakukan aktivitas menghapus, menambahkan dan mengedit informasi item serta melakukan proses lanjutan dari pesanan yang diterima pada website dan user hanya dapat melihat dan melakukan

pemesanan terhadap item yang tersedia. Website ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis datanya menggunakan MySQL.

Pembuatan website dilakukan mengikuti rancangan yang sudah dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Studio Code dan XAMPP. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL. Setelah website dibuat maka akan dilakukan uji coba *browser* untuk mencari apakah ada *bug* pada *browser* tertentu dan uji coba perangkat untuk mengetahui apakah website dapat dijalankan di berbagai perangkat. Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya web di hosting dan dapat digunakan.

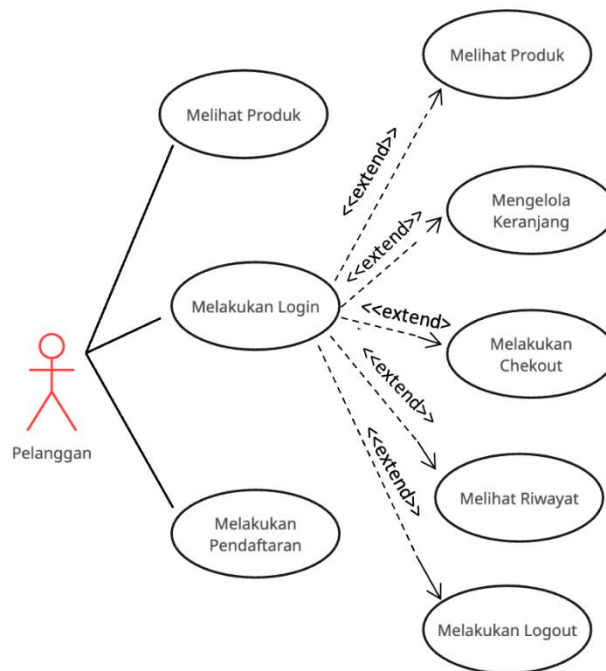
## 4.2. Perancangan Website

### 4.2.1 Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modelling Language* (UML) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software*.

#### 1. Use Case Diagram User

Diagram ini menggambarkan perilaku dari sebuah sistem, subsistem, atau kelas. Diagram ini memperlihatkan kumpulan *use case*, *actors*, dan keterkaitannya. Berikut adalah *use case diagram user* dari website Biazra-store.

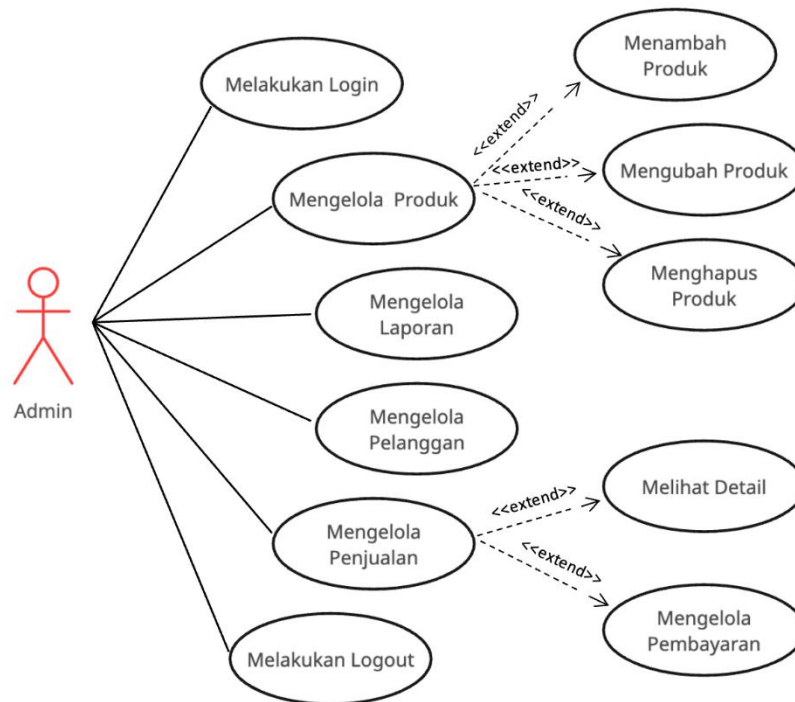


Gambar 1. Diagram Use Case Pengguna

Pada use case pelanggan terdapat satu aktor yang bernama pelanggan. Pada saat memasuki website Biazra-store pelanggan dapat melihat produk, login, daftar, dan checkout. Untuk dapat memesan produk pelanggan dapat melakukan login terlebih dahulu, jika belum memiliki akun maka pelanggan harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Jika sudah berhasil daftar maka pelanggan diarahkan untuk login dan memesan produk yang diinginkan. Setelah berhasil memesan, maka produk akan masuk di dalam keranjang belanja dan pelanggan dapat memproses checkout untuk mengakhiri belanja atau pelanggan bisa lanjut belanja lagi. Setelah checkout maka daftar belanjaan pelanggan akan masuk kedalam menu checkout dan mengisi ongkos kirim dan alamatnya. Kemudian setelah mengisi pelanggan dapat melihat detail pembelian (nota) serta pembayaran produk untuk melakukan pembayaran atas produknya. Setelah itu pelanggan dapat melihat status barang belanjaan yang dipesan seperti pending, pembayaran berhasil, dan barang telah dikirim beserta resi

2. Use Case Diagram Admin

Berikut adalah *use case diagram admin* dari website Biazra-store.



Gambar 2. Diagram Use Case Admin

Pada use case admin terdapat satu aktor yang bernama admin. Sebelum login admin masuk ke halaman index untuk login. Setelah admin login dapat masuk pada halaman utama. Pada halaman produk admin dapat mengubah produk dan menghapus. Pada halaman pelanggan lalu admin dapat melihat dan melakukan penghapusan data pelanggan. Pada halaman pembelian admin dapat melihat data pembelian dari setiap pelanggan dan bukti pembayaran dari pelanggan. Pada halaman laporan admin dapat melihat semua riwayat pembelian dari setiap pelanggan.

4.2.2. Rancangan Struktur Database

Struktur database merupakan hal yang sangat penting dalam tiap atribut pada table database, nama database adalah db\_biazrastore dengan struktur berkas pada website ini adalah seperti dibawah ini

1. Tabel Pelanggan

Tabel ini berisi tentang data pelanggan yang dapat mengakses website ini.

Nama Tabel : tbl\_pelanggan  
 Primary Key : Id\_pelanggan  
 Organisasi File : Indeks

Tabel 1. Spesifikasi Tabel Pelanggan

No	Nama Field	Type Data	Panjang Field	Keterangan
1.	Id_pelanggan	Int	25	Id Pelanggan
2.	Email_Pelanggan	Varchar	30	Email pelanggan
3.	Password_Pelanggan	Varchar	30	Password Pelanggan
4.	Nama_Pelanggan	Varchar	30	Nama Lengkap
5.	Telepon_Pelanggan	Varchar	15	Nomor Telepon
6.	Alamat_Pelanggan	Text	-	Alamat Pelanggan

## 2. Tabel Produk

Tabel ini berisi daftar produk yang dijual pada webiste.

Nama Tabel : tbl\_produk

Primary Key : Id\_produk

Organisasi File : Indeks

Tabel 2. Spesifikasi Tabel Produk

No	Nama Field	Type Data	Panjang Field	Keterangan.
1.	Id_produk	int	5	Id_produk
2.	Id_kategori	int	5	Id_kategori
3.	Nama_produk	varchar	25	Nama produk
4.	Harga_produk	int	11	Harga produk
5.	Berat_produk	int	8	Berat Produk
6.	Foto_produk	varchar	100	Foto produk
7.	Deskripsi_produk	text	text	Penjelasan Produk
8.	Stok_produk	int	5	Stok Produk

## 3. Tabel Pembelian

Tabel ini berisi tentang pembelian produk pada website.

Nama Tabel : tbl\_pembelian

Primary Key : Id\_pembelian

Organisasi File : Indeks

Tabel 3. Spesifikasi Tabel Pembelian

No	Nama Field	Type Data	Panjang Field	Keterangan.
1.	Id_pembelian	int	5	Id pembelian
2.	Id_pelanggan	int	5	Id pelanggan
3.	Id_ongkir	int	5	Id ongkos kirim
4.	Tanggal_pembelian	date	-	Tanggal pembelian barang
5.	Total_pembelian	int	11	Harga Total
6.	Nama_kota	varchar	30	Nama Kota
7.	tarif	int	11	Tarif
8.	Alamat_pengiriman	text	-	Alamat pengiriman
9.	Status_pembelian	varchar	30	Status pembelian
10.	Resi_pengiriman	varchar	50	Resi pengiriman

## 4. Tabel Ongkir

Tabel ini berisi ongkos kirim dari penjualan produk pada website.

Nama Tabel : tbl\_ongkir

Primary Key : Id\_ongkir

Organisasi File : Indeks

Tabel 4. Spesifikasi Tabel Ongkir

No	Nama Field	Type Data	Panjang Field	Keterangan
1.	Id_ongkir	Int	5	Id ongkos kirim
2.	Nama_kota	Varchar	30	Nama kota
3.	Tarif	int	11	Tarif Pengiriman

## 5. Tabel Pembayaran

Tabel ini berisi tentang informasi pembayaran pada website.

Nama Tabel : tbl\_pembayaran

Primary Key : Id\_pembayaran

Organisasi File : Indeks

Tabel 5. Spesifikasi Tabel Pembayaran

No	Nama Field	Type Data	Panjang Field	Keterangan
1.	Id_pembayaran	int	3	Id_pembayaran
2.	Id_pembelian	int	3	Id_pembelian
3.	nama	varchar	25	Nama pembeli
4.	bank	varchar	8	Nama bank
5.	jumlah	int	11	JumlahTransfer
6.	tanggal	date	-	TanggalTransfer
7.	bukti	varchar	255	Bukti Transfer

### 4.2.3. Implementasi

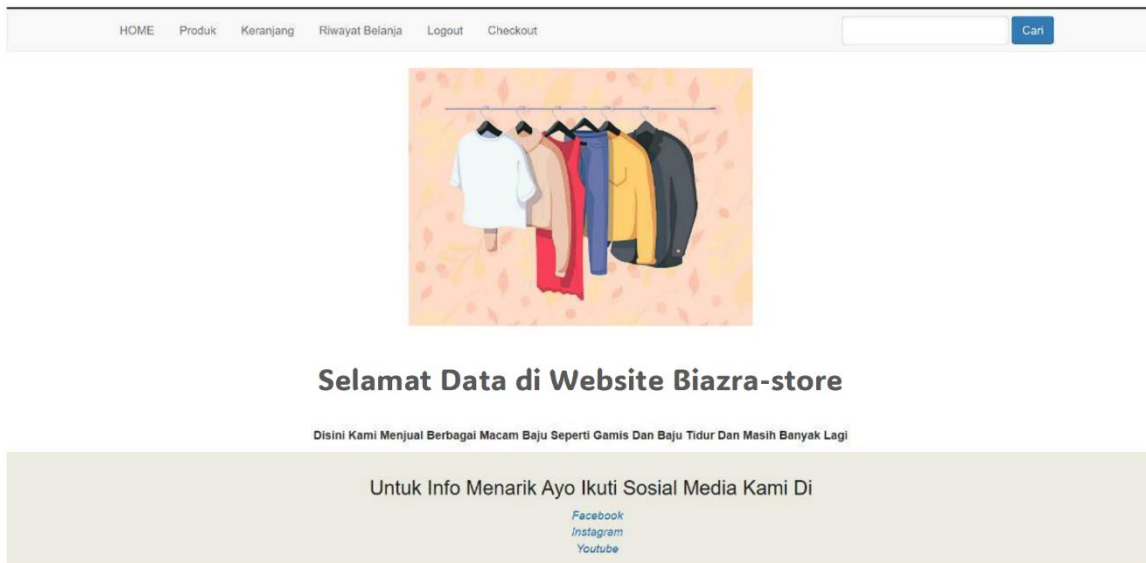
#### 4.2.3.1 Pembuatan Program

Tahap ini adalah mengimplementasikan hasil rancangan. Dalam mengimplementasikan sistem dengan menggunakan XAMPP versi 3.3.0 yang mencakup: Apache untuk *web server*, PHP untuk bahasa pemrograman dan MySQL untuk *database*.

Tampilan website dibuat menggunakan HTML, CSS, PHP dan MySQL. Halaman login pada website dibagi menjadi dua yaitu halaman login admin dan halaman login customer.

#### 1. Halaman Home

Halaman Home berisikan 5 tombol yang pertama yaitu tombol Home, Produk, Keranjang, Riwayat Belanja, Login dan Checkout. Pada bagian bawah terdapat media sosial Biazra-store.



Gambar 3. Tampilan Halaman Home

#### 2. Login User

Halaman login user terdapat form yang digunakan untuk menginput username dan password untuk melakukan login. Halaman ini juga menyediakan link ke halaman register jika sebelumnya belum pernah mendaftar.





Login Pelanggan

**Email**

**Password**

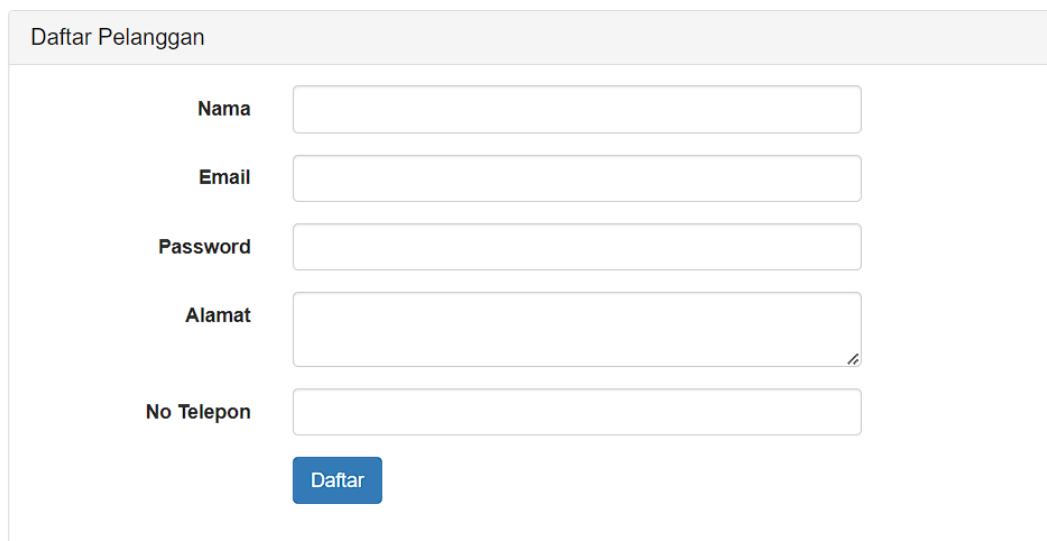
Login

[Belum memiliki Akun? Silahkan Daftar](#)

Gambar 4. Tampilan Login User

### 3. Register User

Halaman Register User merupakan halaman untuk melakukan registrasi bagi pelanggan yang belum memiliki akun pada website. Halaman ini berisikan nama, email, password, alamat, no telepon serta button daftar untuk melakukan pendaftaran.



Daftar Pelanggan

**Nama**

**Email**

**Password**

**Alamat**

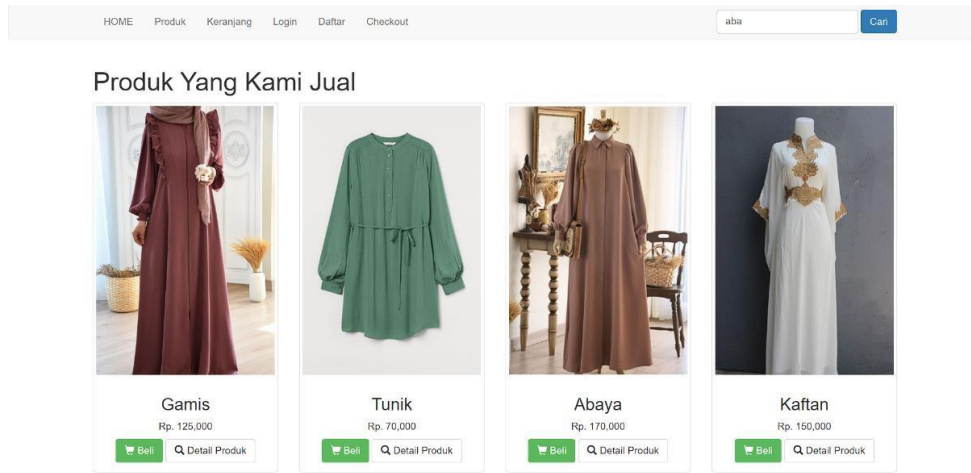
**No Telepon**

Daftar

Gambar 4. Tampilan Halaman Register User

### 4. Halaman Produk

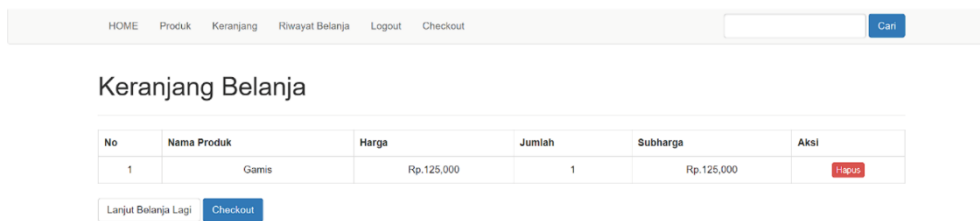
Halaman produk berisi daftar produk yang dijual pada website Biazra-store, pada halaman ini terdapat foto produk, informasi harga, detail produk, serta tombol untuk melakukan pembelian produk apabila pelanggan ingin membeli produk tersebut.



Gambar 5. Tampilan Halaman Produk

### 5. Halaman Keranjang

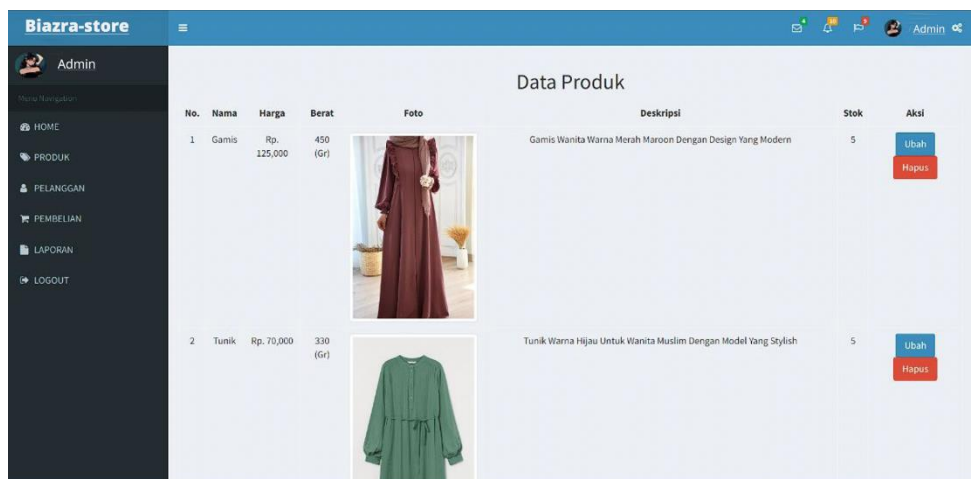
Halaman Keranjang berisi tabel yang menampilkan produk yang sudah dipesan. Pelanggan dapat melihat rincian produk yang sudah dipesan seperti jumlah, harga dan total harga yang diperoleh. Pelanggan juga dapat menghapus daftar keranjang yang ada.



Gambar 6. Tampilan Halaman Keranjang

### 6. Halaman Admin

Halaman Admin merupakan halaman untuk mengelola website Biazra-store. Halaman Home Admin menampilkan selamat datang admin di bagian tengah kemudian pada bagian menu navigation ada menu home, produk, pelanggan, pembelian, laporan dan logout. Gambar 7 berikut merupakan tampilan halaman Admin.



Gambar 7. Halaman Admin

#### 4.2.4. Uji Coba Black Box

Tujuan dari uji coba website adalah untuk memastikan bahwa website berjalan dengan lancar dan bebas dari bug yang dapat mengganggu kinerja sistem. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan laptop Asus Tuf FX506II berbasis Windows 10 dengan menggunakan browser Google Chrome dan Microsoft Edge.

**Tabel 6. Uji Coba Black Box**

No	Aktivitas Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang diperoleh	Hasil
1.	Mengakses Halaman Home	Membuka Url Home Website	Berhasil Membuka Halaman Home	Berhasil
2.	Navigasi Dan Penjelajahan Halaman	Menemukan menu dan tautan yang tersedia	Navigasi dan tautan berfungsi baik	Berhasil
3.	Pencarian	Menggunakan fitur pencarian	Pencarian berfungsi dengan baik	Berhasil
4.	Proses Pembelian	Memilih produk, masuk ke keranjang, isi alamat dan checkout	Proses pembelian berhasil dilakukan	Berhasil
5.	Responsif dan Kompatibilitas	Mengakses website melalui mobile dan tablet	Responsif dan kompatibel di berbagai perangkat	Berhasil

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan dan pembuatan website penjualan baju "Biazra-store" menggunakan PHP dan MySQL telah berhasil dilakukan setelah melalui proses analisis, perancangan, implementasi, dan uji coba. Web diuji coba menggunakan browser Google Chrome dan Microsoft Edge, semua menu pada website dan tampilan setiap menu berjalan dengan baik dan tidak di temukan masalah. Dengan adanya website "Biazra-store" ini, pemilik toko dapat menjual produk pakaian mereka dengan lebih efisien dan mengelola transaksi penjualan serta pembayaran dari pelanggan. Website ini juga memberikan kemudahan bagi pembeli dalam melakukan pemesanan, mendapatkan informasi detail produk, dan memeriksa ketersediaan stok barang tanpa harus datang langsung ke toko fisik.

Saran dari penelitian ini adalah menambahkan fitur kategori produk agar website penjualan tidak terbatas satu jenis produk akan tetapi bisa memuat banyak jenis produk, rancangan interface yang menarik agar menarik minat dari para pembeli, dan tampilan design yang menarik, dan diharapkan agar di dikembangkan dalam bentuk aplikasi mobile, sehingga lebih mudah dan praktis digunakan pada smartphone.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Arief Andy Soebroto. "Sejarah dan Perkembangan World Wide Web (WWW)". *Jurnal Komputer dan Informatika*, Vol. 4 No. 2, ISSN: 2302-8996. Desember 2015.
- [2]. Aswad, Muhammad. "Pemrograman Website dengan HTML, CSS, dan JavaScript". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(3), 286-298. 2018
- [3]. Husna, N., & Nurjannah, L. "Penerapan Unified Modeling Language (UML) Dalam Pemodelan Sistem Informasi Berbasis Web". *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 4(2), 110-118. 2017.
- [4]. Kuncoro, A. "Analisis Performa Web Server Menggunakan Apache HTTP Server Dan XAMPP Di Lingkungan Windows". *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 100-106. 2016
- [5]. M. Affandi, A. M. R. Akbar, dan N. A. Mubarak, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android untuk Pemesanan Online Berbagai Jenis Oleh-Oleh Khas Kabupaten Ponorogo," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 10, no. 1, pp. 75– 81, 2020.

- [6]. Muhammad Alviano, Yunita Trimarsiah, dan Suryanto. "Perancangan aplikasi penjualan berbasis web pada perusahaan dagang dendis production menggunakan php dan mysql" Diakses dari Universitas Maha Karya, *Jurnal Informatika dan Komputer*. 2023.
- [7]. R. Rahmawati dan E. Sutawidjaya. "Pengenalan Bahasa Pemrograman PHP". *Jurnal Informatika*, Vol. 1 No. 1. 2016.
- [8]. Siti Nuraida. "Pengembangan Website E-Commerce dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP pada Toko Busana Muslimah Di Bandung". *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(2), 174-180. 2019.
- [9]. Sulistiowati, A., & Sumaryani, S. "Perbandingan Pengujian Metode Black Box dan White Box Pada Sistem Informasi Akademik". *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 6(1), 101-110. 2017.
- [10]. Supriyanto, A. Pengembangan Website E-COMMERCE Pada Toko Online xyz Dengan Menggunakan PHP. 2016.