

APLIKASI PENJUALAN HOODIE & CREWNECK PADA TOKO THRIFT OVERMOON BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN BOOTSTRAP, PHP DAN MYSQL

Adam Huda Nugraha

Sistem Informasi, adam_huda@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

The Thrift Overmoon sales application is a website-based thrift hoodie and crewneck store sales application. This shop is a new business that wants to run which has problems making sales in buying and selling transactions. Therefore, the purpose of this paper is to build a Thrift Overmoon website to make it easier for consumers to make purchases, make it easier for stores to do marketing/marketing and provide more detailed information regarding hoodies and crewnecks, and make it easier for stores to file data on every purchase. In this paper, to make an application using the SDLC (System Development Life Cycle) research method includes planning to be carried out, analyzing what will be used, designing the website, implementing the application, testing the application using the blackbox testing method. In making the application using the PHP programming language, MySQL as the database, and Bootstrap. The final stage is implementation and testing. Based on the results of implementation and testing, this website can run well and in accordance with the design based on the results of tests carried out using the black box testing method which can be accessed via <https://overmoon.my.id/>.

Keywords: Sales Application, SDLC, Website

ABSTRAK

Aplikasi penjualan Thrift Overmoon merupakan aplikasi penjualan toko thrift hoodie dan crewneck berbasis website. Toko ini merupakan usaha yang baru ingin dijalankan di mana memiliki masalah untuk melakukan penjualan dalam transaksi jual beli. Karena itu tujuan dari penulisan ini adalah membangun website Thrift Overmoon untuk mempermudah konsumen melakukan pembelian, mempermudah toko dalam melakukan pemasaran/marketing dan memberikan informasi yang lebih detail terkait hoodie dan crewneck, dan memudahkan toko untuk melakukan pemberkasan data pada setiap pembelian. Dalam penulisan ini, untuk membuat aplikasi menggunakan metode penelitian SDLC (System Development Life Cycle) meliputi perencanaan yang akan dilakukan, menganalisis yang akan digunakan, perancangan pada website, implementasi yang diterapkan pada aplikasi, menguji coba aplikasi menggunakan metode blackbox testing. Pada pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, dan Bootstrap. Pada tahap akhir adalah implementasi dan uji coba. Berdasarkan hasil implementasi dan uji coba, website ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode pengujian black box yang dapat diakses melalui <https://overmoon.my.id/>.

Kata Kunci: Aplikasi Penjualan, SDLC, Website

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan teknologi informasi sudah menjadi salah satu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Bagian tersebut telah membantu manusia di berbagai bidang seperti pendidikan, sosial, bahkan bisnis. Dalam bidang bisnis penjualan akan semakin mudah dengan adanya teknologi. Dengan meningkat pesatnya pengguna dalam transaksi e-commerce di Indonesia memudahkan pengguna untuk melakukan aktifitas jual beli tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan penjual. Hal ini juga sangat menguntungkan bagi kedua belah pihak baik penjual

dan pembeli. Kemudian kemudahan lainnya dalam hal pemasaran produk. Di era teknologi seperti sekarang sangat mudah dalam melakukan publikasi atau promosi bagi para pengusaha yang baru merintis usaha melalui internet seperti media sosial.

Salah satu usaha yang baru dirintis yaitu toko Thrift Overmoon, merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian yang berfokus dalam penjualan hoodie atau jaket dan juga crewneck. Dalam proses transaksi penjualan masih terbatas hanya dengan melakukan order melalui fitur pesan Whatsapp saja dan masih terbatas dengan waktu dan tempat. Lalu dalam pengolahan data konsumen masih dilakukan secara manual dan masih terdapat kesalahan-kesalahan dalam mengolah data untuk pemberkasannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut untuk mempermudah dalam transaksi penjualan, maka diberikan solusi dengan pembuatan website penjualan online yang dapat mempermudah bertransaksi tanpa batas waktu dan tempat. Maka dari itu, judul penelitian ilmiah ini tentang “Aplikasi Penjualan Hoodie & Crewneck Pada Toko Thrift Overmoon Berbasis Website Menggunakan Bootstrap, PHP dan MySQL”.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ilmiah ini adalah:

1. Merancang dan membuat website informasi penjualan hoodie dan crewneck dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Bootstrap dan MySQL sebagai database.
2. Transaksi pembayaran melalui Bank Transfer dengan batas pembayaran 1x24 jam dan user mengubah status pesanan menjadi selesai.
3. Pada halaman admin terdapat rincian produk pembelian dari konsumen.
4. Admin perlu melakukan login untuk mengakses halaman admin.

Pembuatan aplikasi berbasis website penjualan hoodie dan crewneck diharapkan dapat membuat media penjualan dan promosi kepada pembeli mengenai produk yang akan dicari sesuai dengan kriteria seperti ukuran, bahan, dan warna yang diinginkan pelanggan. Sehingga, memudahkan pembeli untuk memesan produk secara online. Lalu untuk metode pembayaran melalui bank transfer yaitu Bank BCA.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan halaman pada suatu domain yang tersaji pada laman internet. Website dapat dengan mudah diakses secara luas melalui beranda depan atau yang biasa dikenal dengan istilah home page. Sebuah website memiliki alamat URL yang berbeda-beda. URL sendiri merupakan kepanjangan dari Uniform Resource Locator. URL digunakan untuk menuju ke alamat di World Wide Web (WWW). URL juga digunakan untuk mengidentifikasi lokasi sebuah file di internet. Maka tujuan utama dari URL adalah untuk membuka sebuah situs web.

Website memiliki 3 unsur yang sangat esensial. Unsur pertama adalah domain. Semakin bagus domain dibuat, semakin banyak pula yang akan tertarik untuk mengunjungi laman website tersebut. Unsur yang kedua yaitu hosting. Hosting bertujuan untuk menyimpan gambar, suara, video, teks, script yang biasanya disebut dengan database. Lalu unsur yang terakhir yaitu konten. Konten pada website dimaksudkan agar website mempunyai tujuan yang jelas. Konten website wajib berkualitas tinggi dan dengan tema yang menarik pengguna internet.

2.2 E-Commerce

E-commerce adalah kegiatan perdagangan yang dilakukan melalui media elektronik. E-commerce bukan melalui media televisi atau iklan tetapi terjadi melalui jaringan internet. Usaha jual beli telah berubah dalam hal proses transaksi dan pemasaran produk. Dalam hal ini e-commerce memiliki konten yang melibatkan data/sistem/manajemen yang dijalankan secara otomatis. E-commerce merupakan suatu proses jual beli produk secara elektronik. E-commerce semakin berkembang di saat ini dan secara perlahan bisa menggantikan toko tradisional atau belanja secara langsung ke toko (Junipriansa, 2013).

3. METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ilmiah ini adalah menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) sebagai berikut:

1. Perencanaan
Pada tahap perencanaan akan dilakukan identifikasi permasalahan yang menjadi tujuan pembuatan website.
2. Analisis
Pada tahap analisis akan dilakukan analisis kebutuhan data, analisis hardware, dan analisis software yang akan digunakan pada website ini.
3. Perancangan
Pada tahap perancangan akan dilakukan perancangan konsep website, perancangan system website serta perancangan database website.
4. Implementasi
Pada tahap implementasi menerapkan aplikasi menggunakan bantuan sejumlah alat-alat untuk pengembangan aplikasi. Alat-alat tersebut antara lain:

Perangkat Keras (Hardware)

Laptop Acer, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistem operasi Windows 10
2. Processor Intel Core i5-6200U CPU @ 2.30GHz 2.40 GHz
3. Memori RAM 8 GB

Perangkat Lunak (Software)

1. Windows 10 64bit
2. Visual Studio Code
3. XAMPP
4. PHP
5. MySQL
6. Bootstrap

5. Uji Coba Aplikasi
Uji coba menggunakan metode Black Box pada website dan uji coba pada website dan perangkat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Aplikasi Penjualan Hoodie & Crewneck Berbasis Website menggunakan PHP, Bootstrap, MySQL dan text editor Visual Studio Code sebagai pembuatan aplikasi. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan Bootstrap 5. Pada database yang digunakan pada aplikasi penjualan ini menggunakan MySQL dan software XAMPP. Penjualan Hoodie & Crewneck pada toko Thrift Overmoon untuk pemesanan masih melalui aplikasi whatsapp karena toko yang baru saja memulai penjualannya. Pemesanan melalui whatsapp kurang efektif dikarenakan waktu yang tentatif dan konsumen terlalu lama untuk membuat pesanan.

Dengan dibuatnya aplikasi penjualan pada toko, diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam membuat pesanan dengan waktu setiap saat dan tidak menunggu terlalu lama dalam membuat pesanan. Konsumen juga dapat melihat rincian mengenai produk hoodie & crewneck agar lebih mudah mengetahui mengenai produk dan bisa membuat pesanan lebih cepat tanpa perlu ragu dengan produk.

1. Perangkat keras yang digunakan adalah Laptop Acer dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Sistem operasi Windows 10
 - b. Processor Intel Core i5-6200U CPU @ 2.30GHz 2.40 GHz
 - c. Memori RAM 8 GB
2. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:
 - a. Windows 10 64bit
 - b. Visual Studio Code

- c. XAMPP
- d. PHP
- e. MySQL
- f. Bootstrap

Pada pembuatan sebuah aplikasi diperlukan perancangan tampilan yang akan mempermudah setiap pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut dengan tampilan yang sesuai kebutuhan, dan berguna untuk pengguna agar tidak kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

Struktur navigasi diperlukan dalam perancangan aplikasi untuk menggambarkan sebuah alur secara garis besar dari tiap halaman yang terdapat pada website tersebut. Struktur navigasi ini menggunakan struktur navigasi campuran dengan hirarki dan linier yang terbagi menjadi dua, yaitu struktur navigasi user dan struktur navigasi admin.

Rancangan database untuk aplikasi Overmoon memiliki 7 tabel yaitu tabel admin, ongkir, pelanggan, pembayaran, pembelian, pembelian_produk, dan produk. Database tersebut digunakan untuk melakukan penyimpanan data pada aplikasi. Setiap tabel memiliki field dan type masing-masing.

Setelah menyelesaikan tahap implementasi, selanjutnya tahap terakhir yaitu melakukan uji coba menggunakan metode blackbox yang dilakukan untuk mengetahui apakah fitur-fitur pada website dapat berjalan baik atau terjadi error agar website berjalan sesuai keinginan. Pengujian pada user menghasilkan proses masukan dan keluaran sudah sesuai.

Tabel 1 Tabel Pengujian Tampilan Pada Browser

No	Browser	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Google Chrome	Menampilkan seluruh tampilan admin dan tampilan user hingga melakukan pemesanan	Sesuai	Berhasil
2	Firefox	Menampilkan seluruh tampilan admin dan tampilan user hingga melakukan pemesanan	Sesuai	Berhasil
3	Microsoft Edge	Menampilkan seluruh tampilan admin dan tampilan user hingga melakukan pemesanan	Sesuai	Berhasil

Tabel 2 Tabel Pengujian Tampilan Pada Perangkat

No	Perangkat	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Xiaomi Redmi Note 8	Menampilkan seluruh tampilan admin dan tampilan user hingga melakukan pemesanan	Sesuai	Berhasil
2	iPhone X	Menampilkan seluruh tampilan admin dan tampilan user hingga melakukan pemesanan	Sesuai	Berhasil
3	Xiaomi Redmi 9	Menampilkan seluruh tampilan admin dan tampilan user hingga melakukan pemesanan	Sesuai	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan yang berjudul Aplikasi Penjualan Hoodie & Crewneck pada Toko Thrift Overmoon Berbasis Website Menggunakan Bootstrap, PHP dan MySQL adalah *website* ini dapat berjalan dengan baik pada tiga browser yang sudah diuji yaitu

Google Chrome, Mozilla Firefox dan Microsoft Edge karena dapat menampilkan seluruh fitur dengan sukses seperti detail produk. Website aplikasi penjualan overmoon dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, Visual Studio Code sebagai *text editor* dan MySQL sebagai database. Lalu untuk pemesanan produk melalui *website* ini dapat dilakukan dengan mudah dan pemesanan dapat dilakukan secara *realtime* tanpa adanya batasan waktu. Dengan adanya *website* ini mempermudah admin dalam melakukan penjualan untuk mengelola penjualan dan melakukan pendataan penjualan. Website toko *thrift* Overmoon ini dapat diakses melalui <https://overmoon.my.id/>.

5.2 Saran

Pada *website* ini masih dapat dikembangkan lagi dengan mengharapkan adanya pengembangan fitur-fitur lain seperti fitur lupa password, pemilihan jasa pengiriman, penambahan kategori pada penjualan di toko tersebut agar dapat memenuhi kebutuhan para konsumen. Oleh karena itu pengembangan *website* toko *online* ini dapat membuat sistem menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, M. (2018). Bootstrap 4 Designing Awesome Responsive Website. Yogyakarta: ANDI.
- Anonim. (2016). Pemrograman PHP dan MYSQL untuk Pemula. Yogyakarta: ANDI.
- Elizabet Yunaeti Anggraeni, M. G. (2012). E-Business & E-Commerce. indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Harits Ar Rosyid, S. P. (2021). GAME DEVELOPMENT. Malang: Ahlimedia Press.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezhe Pontianak). Khatulistiwa Informatika, 108.
- Hendri, U. R. (2021). Uml Powered Design System Using Visul Paradigma. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Kasmi, A. N. (2017). Penerapan E-Commerce Berbasis Business To Consumers Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu. Aktual Stie Trisna Negara, 111.
- Mulyani, S. (2016). Metode Analisis Dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi Sistematika. Nasril, A. Y. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Ujian Online. Lentera Ict, 49.
- Priyanto Hidayatullah, J. K. (2017). Pemrograman Web. Bandung: Informatika Bandung.
- Putra, H. N. (2018). Implementasi Diagram Uml (Unified Modelling Language) Dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap Pada Puskesmas Lubuk Buaya. Jurnal & Penelitian Teknik Informatika, 70.
- Rahmi Roza, M. N. (2020). Buku Tutorial Sistem Informasi Prediksi Jumlah Pelanggan Menggunakan Metode Regresi Linier Berganda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Reni Maharani, M. A. (2017). Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web Pada Sma Negeri 19 Kab. Tangerang. Ipsikom, 7-9.
- Roni Habibi, R. A. (2020). Tutorial Dan Penjelasan Aplikasi E-Office Berbasis Web Menggunakan Rad. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Sa'ad, M. I. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- Salamah, U. G. (2021). Tutorial Visual Studio Code. Tangerang: Media Sains Indonesia.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram Uml (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: Uin Sumatera Utara Medan). Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, 2-3.
- Yusfita Yusuf, R. S. (2020). Call For Book Tema 3 (Media Pembelajaran). Surabaya: Cv. Jakad Media Publishing.