

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN FASHION PRIA BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA TOKO AA DISTRO PAMULANG (Studi kasus pada toko AA Distro Pamulang)

Hanif Aldiansyah<sup>1</sup>, Iguh Widipangestu<sup>2</sup>, Dede Supriyadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknik Universitas Pamulang  
Jl. Raya Puspiptek No. 11, Serpong, Tangerang Selatan – Indonesia

**E-mail** : hanifaldiansyah123@gmail.com

## ABSTRAK

Toko AA Distro Pamulang adalah toko yang menjual berbagai macam pakaian *branded* pria, buatan lokal dengan kualitas ekspor. pada salah satu ruko di Pamulang Tangerang Selatan. Mekanisme penjualan yang ada di Toko AA Distro yaitu konsumen datang langsung ke toko dan memilih pakaian yang akan dibeli. Promosi yang dilakukan oleh Toko AA Distro masih kurang sehingga banyak konsumen yang belum mengetahui jika di Toko AA Distro menjual berbagai macam pakaian *branded*. Pada pembuatan aplikasi ini digunakan metode Extreme Programming (XP). Desain aplikasi ini dijabarkan dengan metode UML, yaitu dengan use case diagram, activity diagram, class diagram dan ERD diagram. Pengujian aplikasi sendiri dengan menggunakan metode *Black Box*. Kesimpulan yang didapat adalah aplikasi ini telah berjalan baik dan benar. Dengan adanya aplikasi ini, penjualan pada Toko AA Distro menjadi lebih mudah, cepat dan efisien.

Kata kunci : Penjualan, *E-commerce*, Toko AA Distro, Fashion pria, *Extreme Programming (XP)*

## ABSTRACT

AA Distro Pamulang shop is a shop that sells various kinds of branded men's clothing, made locally with export quality, located at one of the shophouses in Pamulang Tangsel. The sales mechanism in the AA Distro store is that consumers come directly to the store and choose the clothes to buy. The promotions carried out by the AA distribution store are still lacking, so many consumers do not know that the AA distribution store sells various kinds of branded clothes. The design uses the Extreme Programming (XP) method. In Extreme Programming itself, the UML method is used, namely by describing use case diagrams, activity diagrams, class diagrams and ERD diagrams. Application testing uses the black box method. The conclusion obtained is that this application has been running well and correctly. With the application, selling of the AA Distro Store becomes easier, faster and more efficient.

Keywords : Sales, *E-commerce*, AA Distro Stores, Men's fashion, *Extreme Programming (XP)*

## 1. PENDAHULUAN

Penjualan merupakan sistem fungsi penting dari pemasaran yang menentukan bagi sebuah perusahaan atau toko, yang memiliki tujuan untuk memperoleh laba/keuntungan guna kelangsungan dari perusahaan/toko tersebut.

Toko AA distro adalah toko yang menjual berbagai macam pakaian *branded* pria. Toko AA distro adalah toko yang menjual pakaian *branded* buatan lokal dengan kualitas ekspor, salah satu ruko di Pamulang tangsel. Mekanisme penjualan yang ada di Toko AA distro yaitu konsumen datang langsung ke toko dan memilih pakaian

yang akan dibeli. Promosi yang dilakukan oleh Toko AA distro masih kurang sehingga banyak konsumen yang belum mengetahui jika di Toko AA distro menjual berbagai macam pakaian *branded*.

Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah website penjualan untuk Toko AA distro agar dapat mengembangkan bisnis usaha penjualan khususnya penjualan pakaian *branded*, serta mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi produk terbaru dan sistem

pembayarannya dengan menggunakan sistem COD (*Cash On Delivery*).

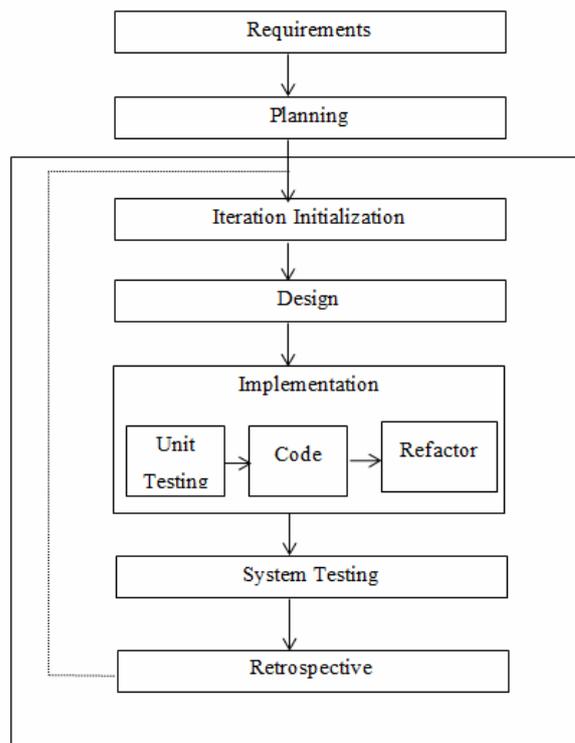
Karena di jaman yang sudah online dan canggih ini kita pun harus bisa menyesuaikan diri dari yang suka belanja langsung sekarang sudah bisa menggunakan metode belanja online dari rumah, yang pastinya sangat memudahkan kita dalam belanja dan memilih barang yang kita mau tanpa harus datang ke toko tersebut.

Lokasi toko AA Distro yang kurang strategis yang memungkinkan bagi pelanggan atau konsumen kurang mengetahui lokasi tersebut. karena sebab itu akan didesain website buat toko AA Distro, agar konsumen atau pembeli yang ingin membeli baju fashion pria dll di toko itu, memungkinkan bisa mengetahui nama toko tersebut, sehingga menarik banyak minat pelanggan untuk bisa belanja dan mengecek apa saja yang dijual di toko AA distro tersebut.

## 2. LANDASAN TEORI

Metode Personal Extreme Programming (PXP) merupakan metode hasil pengembangan dari metode Extreme Programming (XP). Metode PXP mempunyai keunggulan dari sisi kecepatan, dengan menggunakan PXP maka siklus hidup perangkat lunak menjadi lebih cepat, dikarenakan penyederhanaan dari metode XP.

Fase proses PXP mengacu pada penelitian yang berjudul "Personal Extreme Programming-An Agile Process for Autonomous Developers". Penjelasan dari tiap fase PXP pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.5  
Fase Personal Extreme Programming

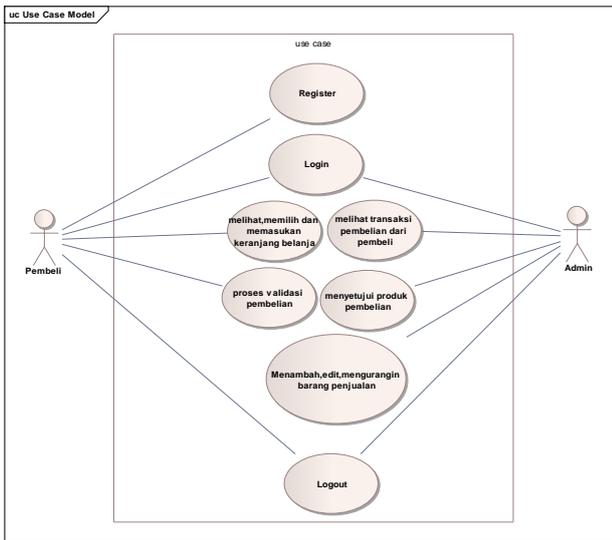
## 3. ANALISA DAN PERANCANGAN

Secara umum penjualan pada toko toko semakin hari mulai ramai di pasaran terutama di jaman sekarang, dan sekarang sudah mulai masuk ke jaman sistem belanja online yang dimana membuat konsumen atau pembeli sekarang belanja/pesan barang khususnya fashion bisa lebih mudah dilakukan dirumah.

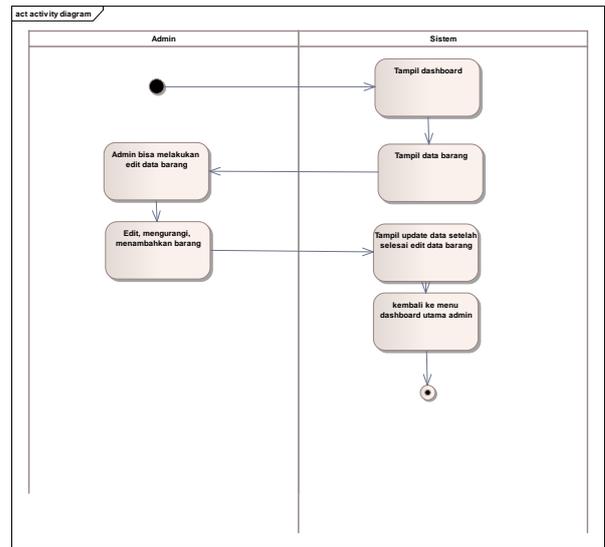
Pada toko AA distro ini salah satu toko yang belum menerapkan sistem belanja online tersebut, pembelian dan transaksi masih manual dan lokasi kurang strategis.

Oleh sebab itu berdasarkan analisis diatas untuk memudahkan pembelian atau transaksi yang akan diterapkan, khususnya bagi masyarakat yang ingin berbelanja online. Peneliti membuat karya ilmiah ini dengan alternatif untuk memudahkan pembelian atau transaksi pada toko AA distro menjadi lebih mudah untuk di akses melalui online. Peneliti membuat penelitian ini dengan alternatif yaitu membuat website khusus untuk toko ini yang bertujuan memudahkan dalam sistem transaksi pembelian pada toko fashion pria ini. Jadi pembeli sudah siap pakai website ini dan bisa belanja dari rumah tanpa harus datang ke toko tersebut.

### 1. Use Case Diagram

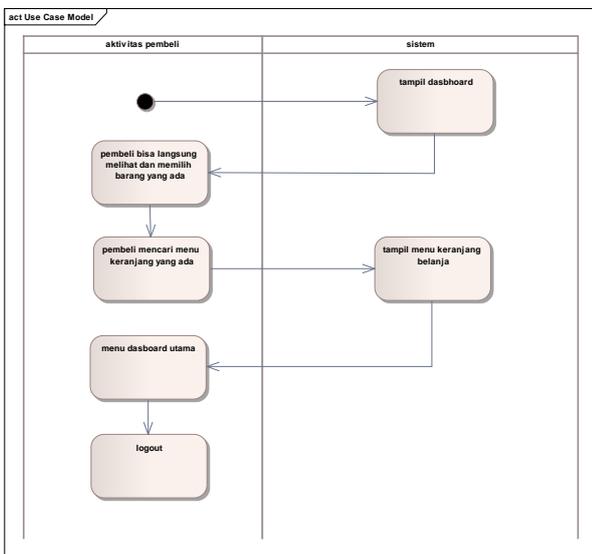


Gambar 3.1 use case diagram pembeli dan admin



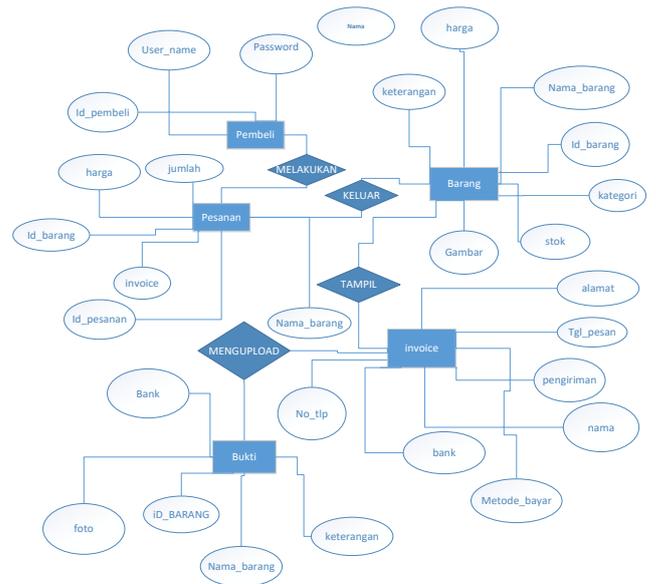
Gambar 3.10 Activity edit data barang admin

## 2. Activity Diagram



Gambar 3.4 Activity pembeli

## 3. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3.23 ERD fashion pria toko AA distro

## 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### Pengujian Dengan Menggunakan Black Box

Setelah sistem di kembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan pengujian sistem. pengujian adalah bagian penting dari siklus pengembangan perangkat lunak atau untuk mengetahui seberapa baik dan sesuai sistem yang dibuat. pengujian dilakukan untuk mengetahui suatu kelemahan dari perangkat lunak yang telah dikembangkan. pengujian yang

dilakukan pada perangkat lunak sistem ini adalah pengujian Black Box dan White Box.

### Black Box

Black Box testing adalah uji coba terhadap fungsionalitas sebuah aplikasi atau program apa pun yang sedang dikembangkan. Metode ini juga dikenal dengan istilah behavioral testing. dengan dilakukannya pengujian black box maka akan diketahui apakah semua fungsi yang ada pada perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan.

### 4.2.3 Pengujian Halaman Pembeli

Tabel 4.1 Pengujian BlackBox

No	Skenario Pengujian	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengisi form registrasi	Registrasi berhasil	Sistem menerima data pelanggan lalu melanjutkan ke halaman login	Berhasil
2.	Menampilkan beranda toko	Menampilkan beranda/ dashboard	Sistem menampilkan beranda web toko	Berhasil
3.	Menampilkan barang yang di jual seperti baju atau pakaian	Menampilkan barang yang di jual	Sistem menampilkan barang yang di jual dan menu memasukan ke keranjang	Berhasil
4.	Melihat menu keranjang	Menampilkan menu keranjang	Sistem akan melanjutkan kedalam menu keranjang dan akan tampil data	Berhasil

			barang yang ada didalam keranjang	
5.	Mengisi proses validasi pembeli	Menampilkan daftar proses validasi dan pembeli diharapkan mengisi atau menginputkan validasi pembelian	Data yang telah di isi atau di inputkan akan tersimpan	Berhasil
6.	Melihat keterangan pembayaran	Menampilkan keterangan pembayaran	Sistem akan melanjutkan kedalam menu keterangan pembayaran dan akan tampil keterangan pembayaran dari pembeli	Berhasil
7.	Upload bukti pembayaran baju dan pakaian	Upload bukti pembayaran berhasil	Sistem menerima bukti pembayaran baju dan pakaian dan bukti pembayaran tersimpan	Berhasil

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan sistem informasi penjualan *fashion* pria berbasis web dengan menggunakan metode Extreme Programming pada toko AA Distro Pamulang adalah :

1. Dengan dibuatnya sistem aplikasi web toko AA Distro sistem belanja menjadi lebih cepat.
2. Dengan website aplikasi toko AA Distro ini pembeli bisa dipermudah dalam belanja seperti memilih barang dalam pembelian fashion distro.

## 5.2 Saran

Berikut beberapa saran untuk mengembangkan sistem yang telah ada adalah

1. Dalam hal pembayaran bisa ditambahkan fitur pembayaran lewat online seperti melalui OVO, Dana maupun Gopay, dan bisa ditambahkan juga fitur testimoni pelanggan.
2. Dengan mengembangkan fitur buat mencetak laporan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Alvinheadhunters (2012 Januari, 18) Perancangan sistem. <https://alvinheadhunters.wordpress.com/2012/01/18/102/>
- [2]. accurate.id (2020 Oktober,13) Pengertian market place dan jenis jenis nya. <https://accurate.id/marketing-manajemen/apa-itu-marketplace/>
- [3]. admin (2020 Oktober, 14) Pengertian frame work codeigniter. <https://psti.unisayogya.ac.id/2020/10/14/apa-itu-framework-codeigniter/>
- [4]. dicoding.com (2021 May, 12) Pengertian uml dan beserta contohnya. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/> domainesia.com (2022 Januari, 21) Pengertian erd dan lain-lain. <https://news.garudacyber.co.id>
- [5]. (dwiky andika it jurnal.com, 2018) Pengertian extreme programming. <https://www.it-jurnal.com/apa-itu-extreme-programming/>
- [6]. eka dinata permata putra (2020 Maret, 30) Metode extreme programming. <https://ilmurplkitabersama.blogspot.com/2020/03/metode-xtreme-programming-contoh.html>
- [7]. niagahoster.co.id (2021 Desember, 31) Pengertian website, jenis dan manfaatnya. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>
- [8]. niagahoster.co.id (2020 November, 2) Pengertian php dan fungsinya. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>
- [9]. salamadian (2018 April, 9) Pengertian basis data dan komponen sistem. <https://salamadian.com/pengertian-basis-data-database/>
- [10]. syafnidawaty (2020 Oktober, 20) Pengertian black box testing. <https://raharja.ac.id/2020/10/20/black-box-testing/>