

PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN ALAT JAHIT BERBASIS WEB DI TOKO MAKASSAR TIGA PUTRI 2

Ramadhan Galih P¹, Fajar Anggi S², Zaman Padrisi ³

¹⁻³ universitas pamulang, jl.Raya Puspitek No. 46 buaran ,kec. Pamulang, Tangerang Selatan, Banten

¹⁻³ Jurusan Teknik Informatika , Universitas Pamulang

¹ragapu007@gmail.com, ²fajaranggi30@gmail.com, ³Zamanpadrisi@gmail.com

<p>ARTICLE INFO</p> <hr/> <p>Keywords</p> <p>Designing a web-based sewing tool sales system using the prototype method</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>At this time the development of information has grown very rapidly, therefore there are also many companies or agencies that use information systems to improve their business in order to compete with the offline and online trading world in order to make sales easily and can interact with customers and make it easier for customers to see or choose in advance what they want to find or use, the company must make improvements in business or how to sell their products. The way to improve a company's business is to build a good information system. And the requirement to build a good information system is the speed and accuracy to obtain the information needed by the customer in order to make it easier for the customer to find their needs. Based on the description above, the formulation of the problem in this KP is: A. How is the web-based goods data collection system needed by the customer at MAKASSAR TIGA PUTRI 2 SHOP 2 B. How to make an attractive and easily accessible sales web design for customers at MAKASSAR TIGA PUTRI 2 SHOP - Sales are still on a regular basis manual and offline - Customers are still having trouble finding the name of the goods - Sellers have difficulty controlling the stock of goods that exist or do not exist In the design of this application aims to develop a sales system from this company, which can increase the company's sales. With this application, it is also easier for customers to shop for school equipment needs online, thus saving more time in shopping. This application also needs maintenance every month so that this application runs better. However, this application is designed as well as possible with valid data according to its original state to cover the shortcomings of the application. The application is also designed so that customers have confidence in the convenience offered by the application Keywords: Designing a web-based sewing tool sales system using the prototype method</p>
---	---

1. Pendahuluan

Pada saat ini perkembangan informasi telah berkembang dengan sangat pesat, oleh karena itu sudah banyak pula perusahaan-perusahaan atau instansiinstansi yang menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan usahanya agar bisa bersaing dengan dunia perdagangan offline dan online agar dapat melakukan penjualan dengan mudah dan dapat berinteraksi dengan customer dan mempermudah customer untuk melihat atau memilih terlebih dahulu dengan apa yang mau di cari atau digunakan maka perusahaan harus melakukan peningkatan dalam berbisnis atau cara penjualan produknya Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dan syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan

keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh customer agar mempermudah customer untuk mencari kebutuhannya.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Pengumpulan Data

Untuk melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian lapangan (field research) dengan metode pengumpulan data :

A. Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap aktifitas masyarakat dalam berbelanja, dimana masyarakat dalam membeli barang lebih cenderung secara online.

B. Interview

Yaitu dengan melakukan wawancara (tanya jawab) kepada kalangan masyarakat.

2.2 Pengembangan system

Paper prototyping adalah sebuah teknik menggambarkan user interface di atas kertas sehingga memungkinkan untuk dirancang, disimulasikan, dan diuji dengan cepat. Walaupun teknik ini terlihat sederhana, teknik ini efektif digunakan sejak sekitar 1980 dan kemungkinan besar akan lanjut digunakan di masa depan karena bukti kesuksesannya. Prototipe kertas dapat dipotong dari kertas sehingga pengguna dapat beralih dan memindahkan elemen UI dengan mudah dan digabungkan dengan catatan tempel, pengguna dapat mulai menentukan alur aplikasi.

2.3 Metode Pengembangan System

Dibuatnya sebuah Prototyping bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model prototype yang dikembangkan, sebab prototype menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar. Ogedebe (2012), menegaskan: Telah ditemukan bahwa dalam analisis dan desain sistem, terutama untuk proses transaksi, di mana dialog yang ditampilkan lebih mudah difahami. Semakin besar interaksi antara komputer dan pengguna, besar pula manfaat yang diperoleh ketika proses pengembangan sistem informasi akan lebih cepat dan membuat pengguna akan lebih interaktif dalam proses pengembangannya. Prototyping dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar dengan harapan agar proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, tertata serta dapat selesai tepat waktu. Keterlibatan pengguna secara penuh Ñ ISSN: 1978-1520 56 ketika prototipe terbentuk akan menguntungkan seluruh pihak yang terlibat, bagi pimpinan, pengguna sendiri serta pengembang sistem. Manfaat lainnya dari penggunaan prototyping adalah : 1. Mewujudkan sistem sesungguhnya dalam sebuah replika sistem yang akan berjalan, menampung masukan dari pengguna untuk kesempurnaan sistem. 2. Pengguna akan lebih siap menerima setiap perubahan sistem yang berkembang sesuai dengan berjalannya prototype sampai dengan hasil akhir pengembangan yang akan berjalan nantinya. 3. Prototype dapat ditambah maupun dikurangi sesuai berjalannya proses pengembangan. Kemajuan tahap demi tahap dapat diikuti langsung oleh pengguna. 4. Penghematan sumberdaya dan waktu dalam menghasilkan produk yang lebih baik dan tepat guna bagi pengguna.

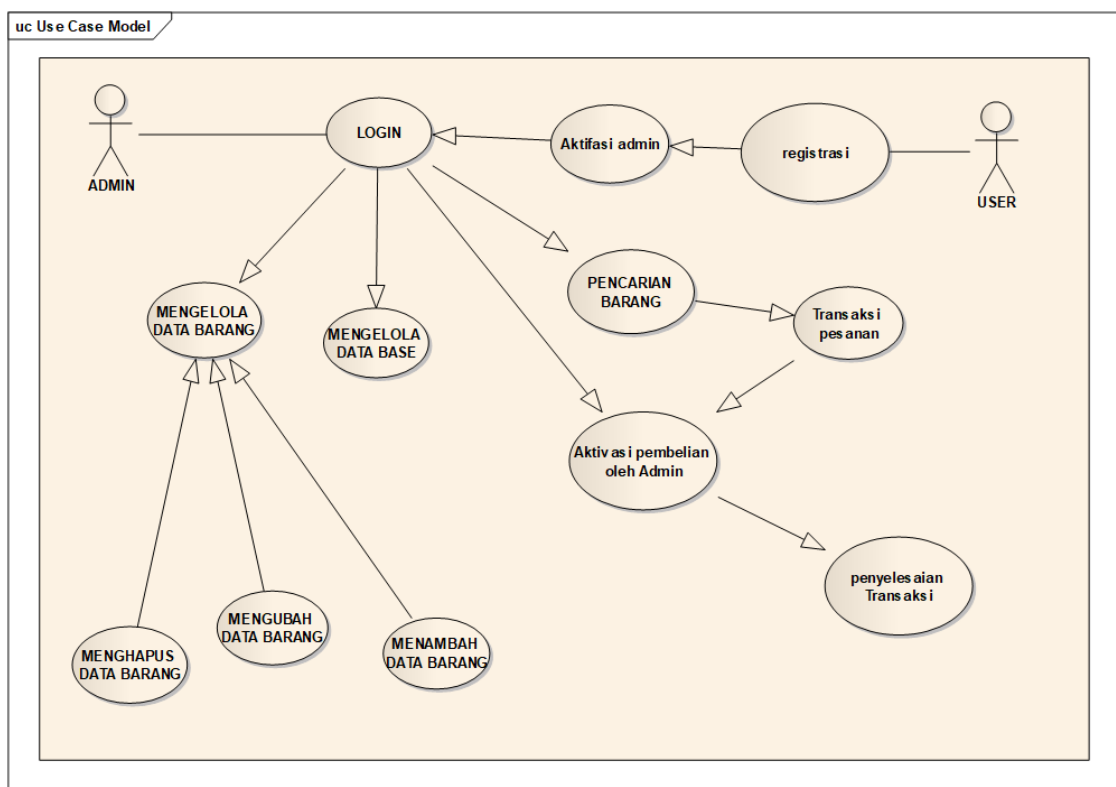
2.4 Tahap Analisis

Dalam tahap analisis, tahap ini meliputi kegiatan mengolah dan mengorganisir data yang diperoleh melalui observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi, setelah itu dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Diagram Use Case

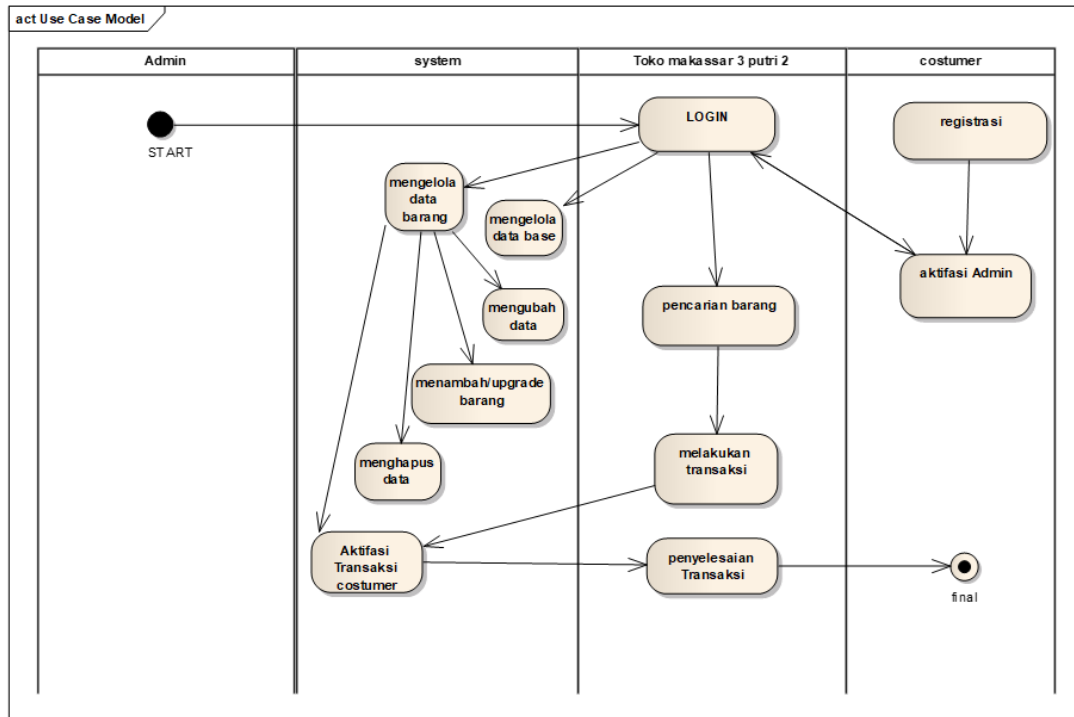
Dalam pengembangan Aplikasi penjualan toko makasar 3 putri 2 berbasis web terdapat 2 aktor yaitu admin dan user, Admin dapat mengelola data yang ada di aplikasi berbasis web dan dapat memonitoring stok barang yang ada dalam aplikasi penjualan berbasis web. Semua aktifitas yang dilakukan user harus melakukan proses registrasi terlebih dahulu, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar1. Use case Diagram Admin dan Customer

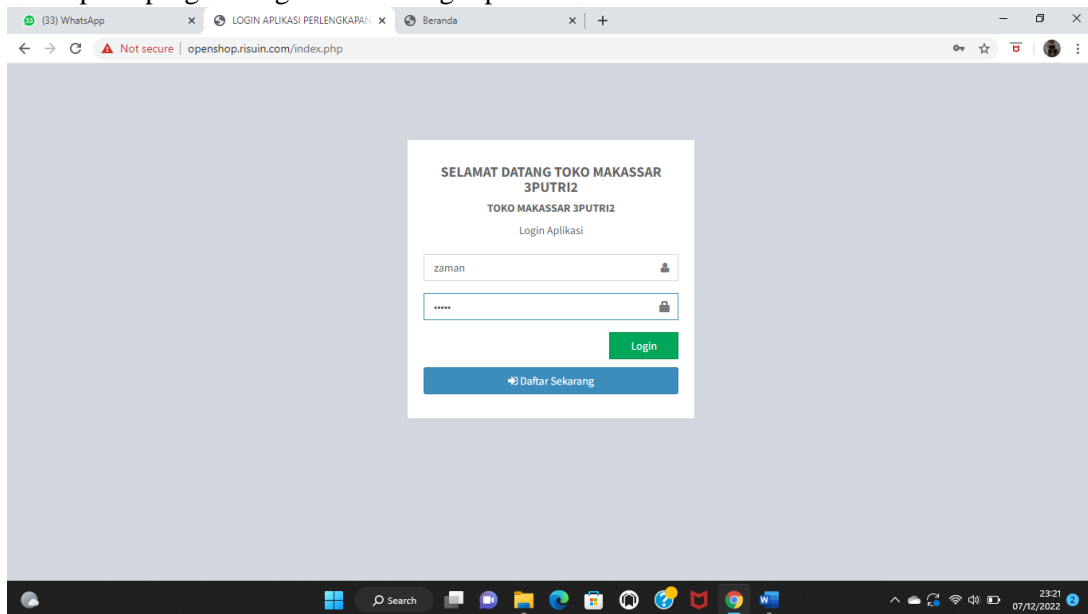
b. Diagram Perancangan System

activity Diagram ini merupakan alur dalam perancangan system yang dibuat, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut



Gambar 2. Activity Diagram Admin

c. Tampilan program registrasi dan login pada web

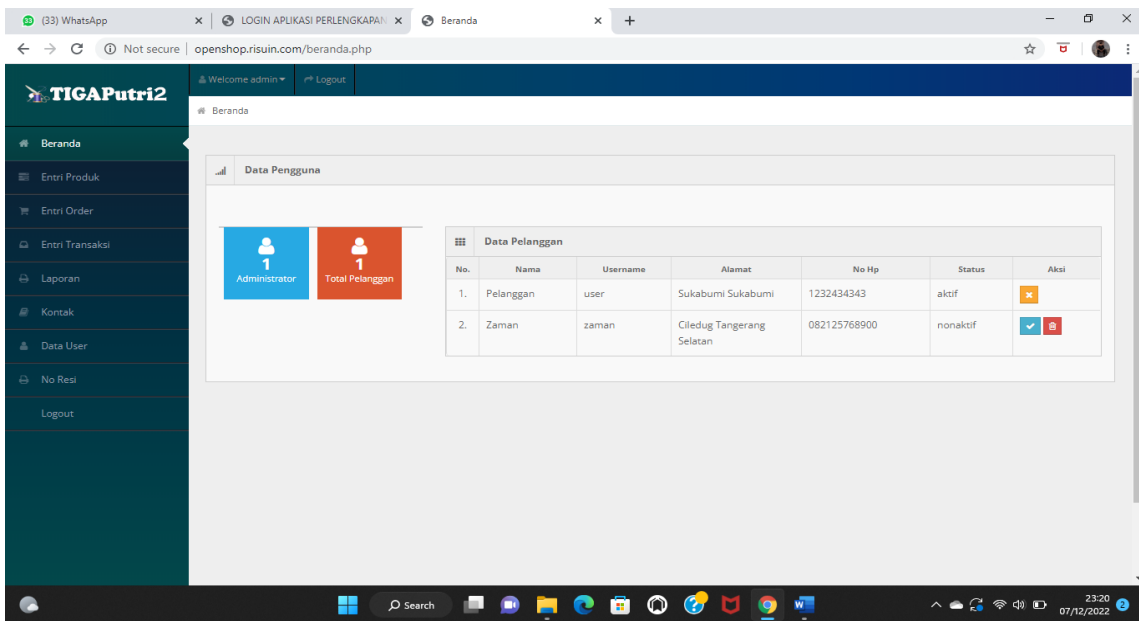


Gambar 3. Halaman Registrasi

d. Tampilan halaman *login* login pada web

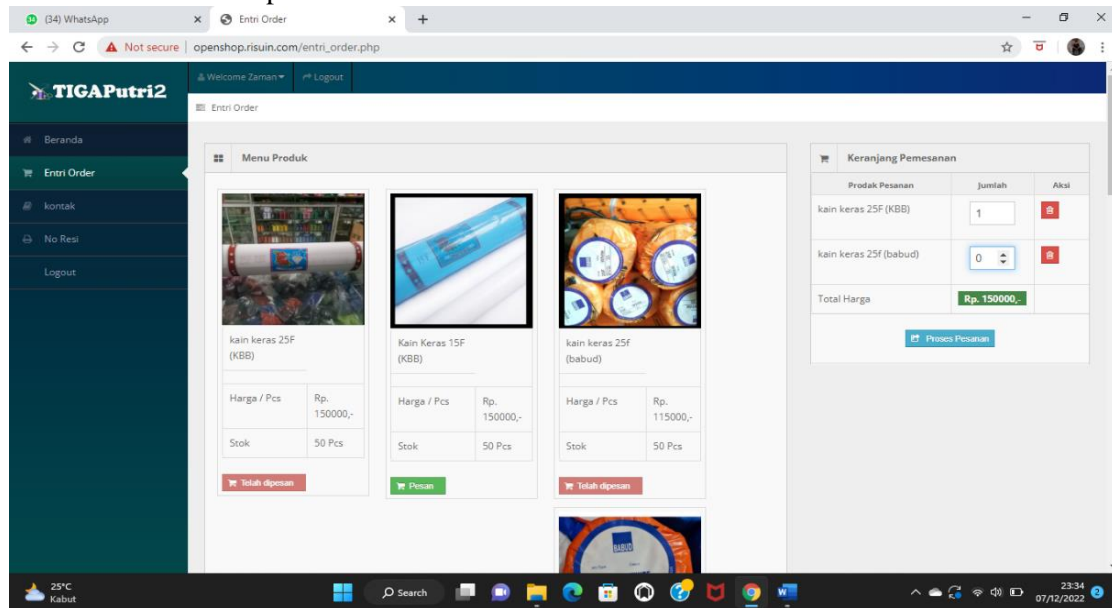
Halaman Login dapat diakses oleh petugas saat memasuki halaman. Saat memasuki halaman web, petugas melakukan login menggunakan *username* dan *password*

e. Halaman Data User untuk diaktivasi oleh admin



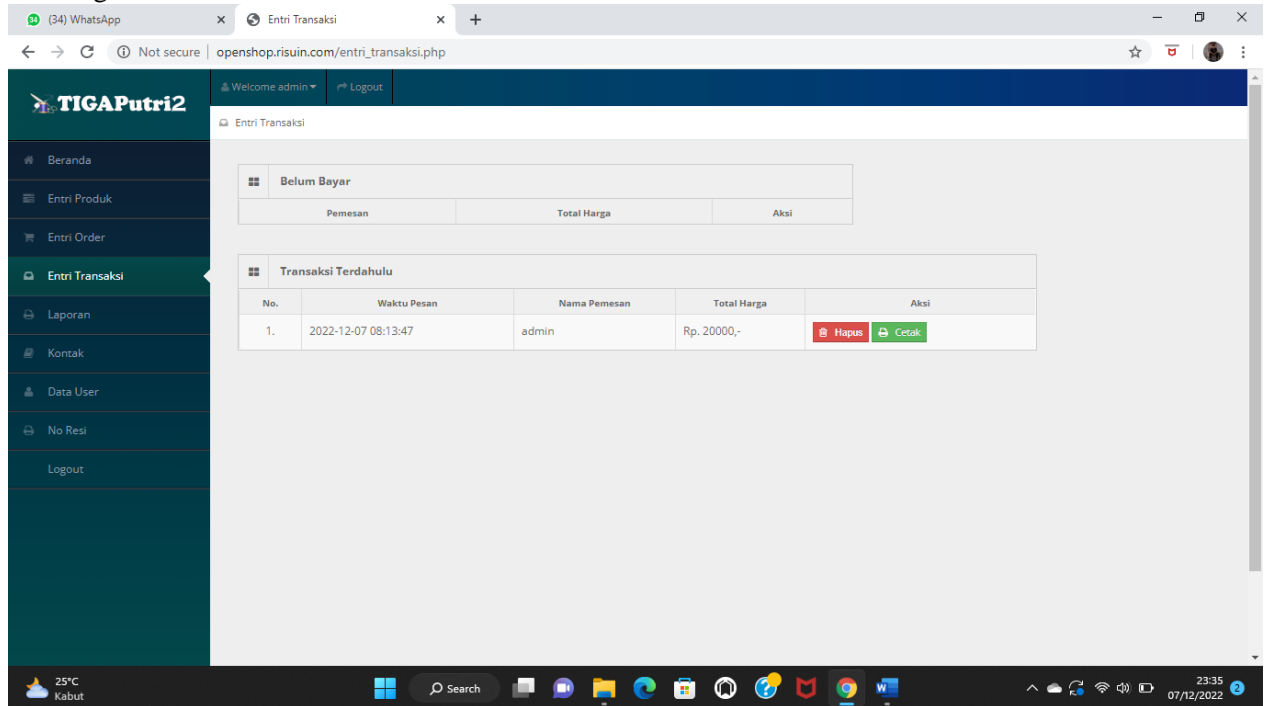
Gambar 4. Halaman data User

f. Halaman data produk



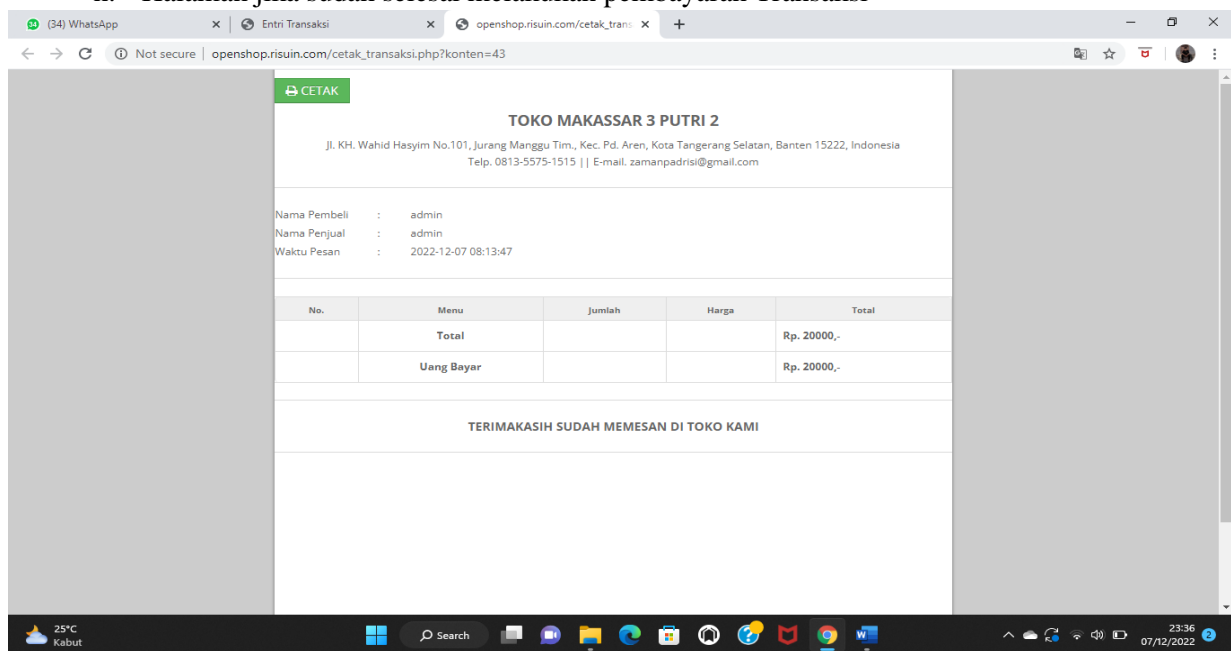
Gambar 5. Halaman data produk.

g. Halaman untuk melakukan Transaksi



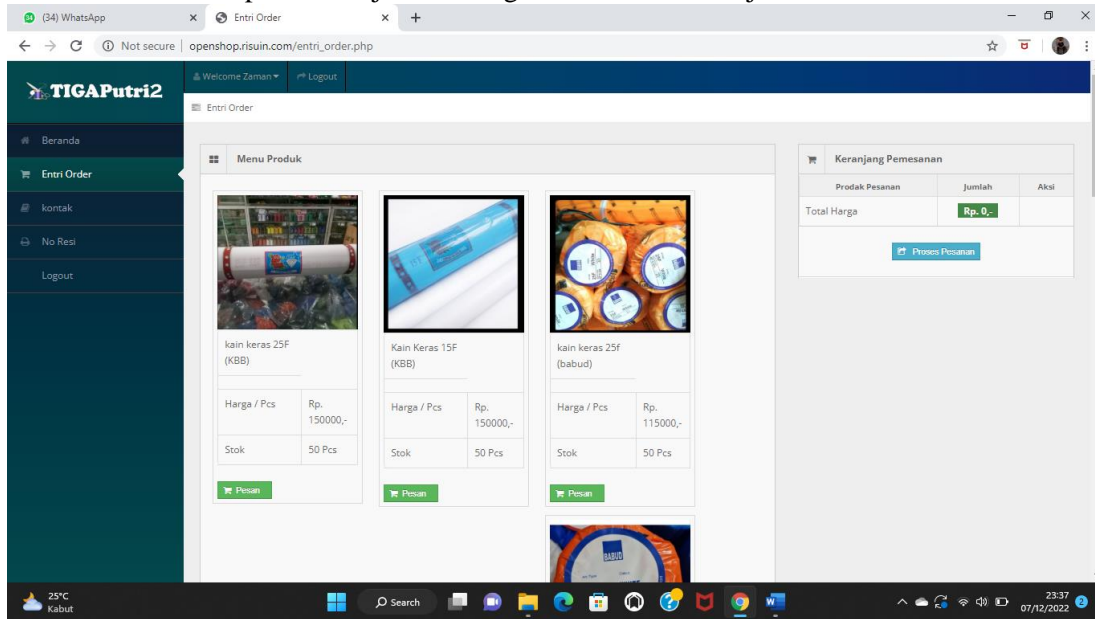
Gambar 6. Halaman untuk melakukan transaksi

h. Halaman jika sudah selesai melakukan pembayaran Transaksi



Gambar 7. Halaman transaksi

i. Halaman tampilan awal jika user ingin melakukan belanja kembali



Gambar 8. Halaman jika user ingin melakukan belanja Kembali

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Customer dapat melihat barang yang akan di cari atau dibutuhkan melalui aplikasi Berbasis Website.
2. Metode yang digunakan dalam perancangan web penjualan adalah metode prototype

5. SARAN

Dalam pengembangan web PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN ALAT JAHIT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE PADA TOKO MAKASSAR TIGA PUTRI 2 ini masih belum sempurna karena masih ada kekurangannya, oleh karena itu perlu adanya pengembangan dan penyempurnaan yang lebih lanjut nantinya

Daftar Pustaka

- [1] Ken Schwaber (1997), Erniwati Duha, Cindy Juliani (2020), "Perancangan sistem informasi peminjaman buku perpustakaan berbasis web pada SMP Negeri 3 Huragi"
- [2] Johni S. Pasaribu (2021) " Perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web di SMK Plus Pratama Adi Bandung"
- [3]
- [4] Agung Wahyudi (2018), "Pengembangan Perpustakaan DIgital Berbasia Android dengan Metode prototype"