

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG KOSMETIK SECARA B2B BERBASIS WEBSITE PADA TOKO FANNY

Vallian¹⁾ Ery Dewayani²⁾ Manatap Dolok Lauro³⁾

¹⁾²⁾ Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S.Parman, Jakarta 11440 Indonesia

³⁾ Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S.Parman, Jakarta 11440 Indonesia

email : ¹⁾vallian.825200035@stu.untar.ac.id, ²⁾eryd@fti.untar.ac.id, ³⁾manataps@fti.untar.ac.id

ABSTRAK

Toko Fanny merupakan toko yang berfokus pada penjualan kosmetik. Penjualan pada toko ini dilakukan dengan cara menjual produk secara langsung ke toko lain sehingga model penjualan yang dimiliki adalah *business-to-business* atau yang biasa disebut dengan B2B. Pemesanan pada toko ini terjadi secara langsung di toko. Pelanggan tidak hanya berasal dari daerah Jakarta, tetapi juga dari luar kota. Saat ini, Toko Fanny masih belum memiliki solusi untuk memberikan deskripsi produk dan daftar produk kepada pelanggan secara efektif selain dengan memajangkannya secara langsung di toko. Karena banyak pelanggan yang berasal dari luar kota, banyak waktu yang terbuang untuk melakukan perjalanan.

Oleh karena itu, dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat membantu Toko Fanny melakukan penjualan secara *online* sehingga pelanggan tidak perlu datang ke toko untuk membeli, tetapi dapat membeli barang yang diinginkan dari mana saja. Aplikasi akan mengikuti metode *system development life cycle prototyping*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, CSS dan sistem manajemen basis data yang digunakan adalah MySQL.

Kata kunci

Penjualan, Aplikasi, Prototyping, PHP, MySQL

1. Pendahuluan

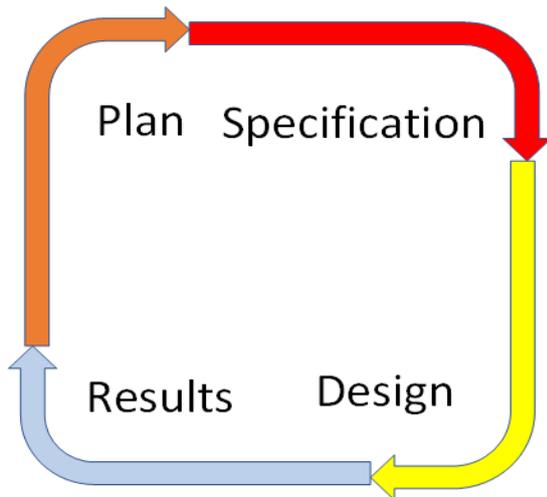
Manusia dapat melakukan pertukaran informasi dengan cepat, walaupun dipisahkan oleh jarak yang jauh karena adanya internet. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, maka akan muncul berbagai macam produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen. Salah satu produk teknologi tersebut yaitu e-commerce. E-commerce bermanfaat bagi pelanggan karena dapat melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja selama 24 jam. Pelanggan juga dapat memilih berbagai macam jenis produk dan mendapatkan

informasi mengenai produk-produk yang diinginkan dari e-commerce tanpa harus datang ke toko sehingga lebih efisien dan fleksibel [1].

Toko Fanny merupakan toko yang berfokus dalam melakukan penjualan kosmetik. Penjualan pada toko ini dilakukan dengan menjual produk secara langsung kepada toko lain sehingga model penjualan yang dimiliki adalah *business-to-business* atau biasanya disingkat B2B. Pemesanan pada toko ini terjadi langsung di toko. Pelanggan tidak hanya berasal dari daerah Jakarta, tapi dari luar kota juga seperti Bandung, Surabaya, dan Malang. Saat ini Toko Fanny masih belum memiliki solusi untuk memberikan deskripsi produk dan list produk kepada pelanggan secara efektif selain langsung menampilkannya di toko. Dikarenakan pelanggan banyak yang berasal dari luar kota membuat banyak waktu terbuang untuk perjalanan.

2. Metode Perancangan

Penulisan Metode penelitian yang digunakan adalah *System Development Life Cycle Prototyping*. Pada metode *prototyping* dilakukan usaha untuk merealisasikan kebutuhan user menjadi hasil akhir. Metode *prototyping* adalah suatu upaya dalam pengembangan aplikasi dengan menganalisa kebutuhan *software* dari *user* secara mendalam. Sebuah *prototype* dapat membantu target atau user memahami solusi dari kebutuhannya lebih baik [2]. Berikut merupakan gambar tahap pada metode *prototyping* yang dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Tahap Metode Prototyping

Tahap pada metode *prototyping* antara lain sebagai berikut:

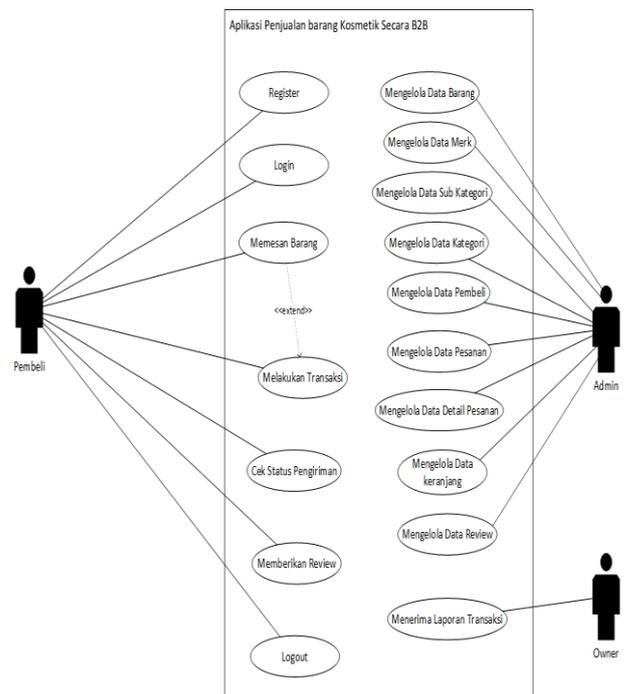
1. Plan
Mengumpulkan informasi dari user tentang kebutuhan dari aplikasi yang ingin dibuat. Kemudian, melakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan. Setelah selesai melakukan analisis, membuat rencana untuk fitur-fitur dan tampilan yang akan terdapat di dalam aplikasi berdasarkan dari hasil analisis.
2. Specification
Pada tahap ini, akan dilakukan pembuatan rancangan untuk aplikasi yang akan dibuat. Jika terdapat perubahan, maka akan direvisi dan dioptimalkan berdasarkan dengan kebutuhan user. Pembuatan rancangan dimulai dari pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *entity relationship diagram*, dan *wireframe*.
3. Design
Selanjutnya pada tahap ini yaitu mengembangkan aplikasi berdasarkan dengan hasil rancangan yang telah dibuat. Desain visual dan desain *user interface* harus diperhatikan dan dicocokkan dengan hasil rancangan. Informasi yang ditampilkan juga harus jelas dan mudah untuk dimengerti
4. Results
Pada tahap terakhir ini, akan dilakukan implementasi dan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat. Melakukan evaluasi bersama user agar bisa mengetahui apakah user sudah puas dengan hasilnya atau belum. Jika user belum puas, maka akan diulang lagi dari tahap pertama sampai user puas dengan hasilnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan dalam program aplikasi menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram* dan *entity relationship diagram*

1. Use Case Diagram

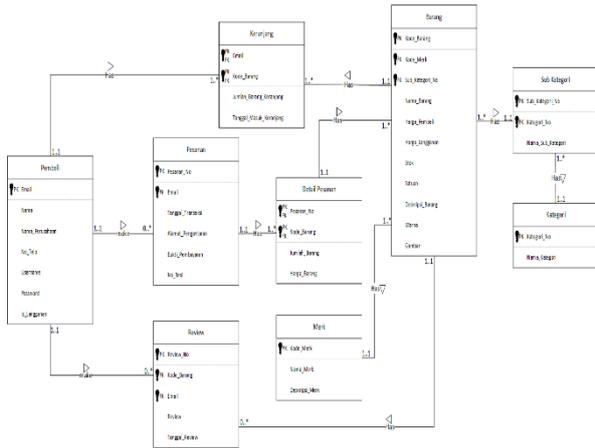
Use case merupakan rangkaian berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan di dalam sebuah sistem. *Use case diagram* merupakan diagram yang memperlihatkan relasi antar aktor dan kasus penggunaan di dalam suatu sistem [3]. *Use case diagram* pada pembuatan aplikasi ini memiliki dua aktor yaitu penjual dan pembeli. Aktor pembeli dapat berinteraksi secara langsung terhadap aplikasi dan aktor penjual bertugas untuk mengelola data-data yang berada di dalam aplikasi. Perancangan *use case diagram* pada program aplikasi penjualan barang kosmetik secara B2B berbasis *website* pada Toko Fanny dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Entity Relationship Diagram

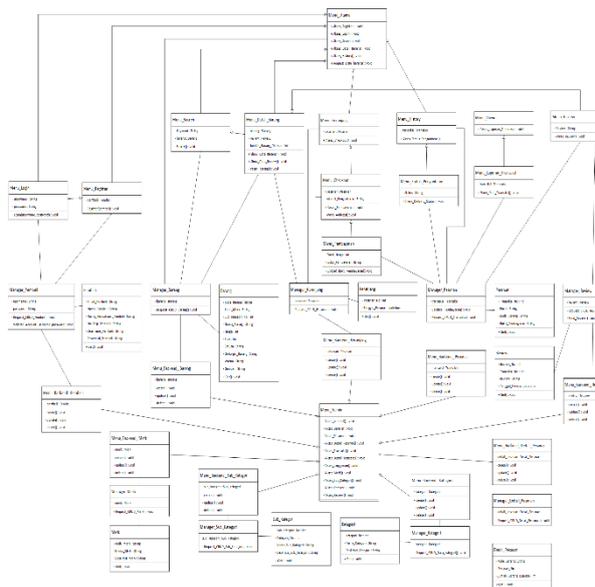
Entity Relationship Diagram merupakan *diagram* yang berguna untuk membangun model data untuk digunakan di dalam suatu perusahaan berdasarkan pada model data tertentu [4]. Perancangan *entity relationship diagram* pada program aplikasi penjualan barang kosmetik secara B2B berbasis *website* pada Toko Fanny dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3. Class Diagram

Class diagram merupakan grafik tampilan statis yang memperlihatkan deklarasi dari elemen model statis, seperti kelas, tipe, isi, dan relasi. Class diagram dapat menunjukkan elemen perilaku tertentu, seperti operasi [3]. Perancangan *class diagram* pada program aplikasi penjualan barang kosmetik secara B2B berbasis *website* pada Toko Fanny dapat dilihat pada **Gambar 4**.

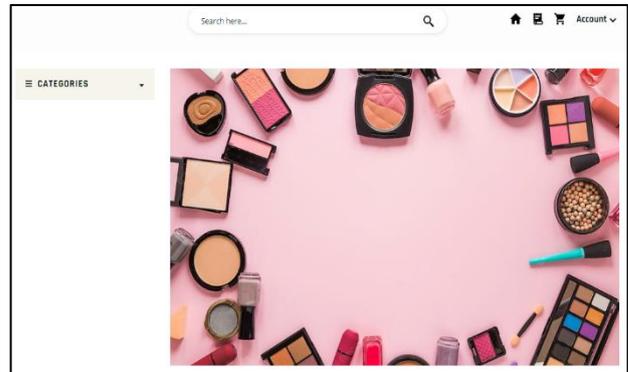


Gambar 4. Class Diagram

4. Tampilan Interface

Pada saat pengunjung mengunjungi *website*, maka akan langsung ditampilkan halaman *home screen*. Pada halaman ini memiliki *header* yang berisi *search bar*, *home*, *history*, *cart*, dan *account* yang di dalamnya berisi *login*, *register*, dan *logout*. Jika pengunjung belum memiliki akun, maka pengunjung harus melakukan registrasi dan *login* terlebih dahulu agar bisa menggunakan semua fitur yang tersedia. Pada halaman

home screen ini, terdapat gambar *banner* dan menu untuk menampilkan produk berdasarkan kategori. Tampilan halaman *home screen* dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Home Screen

Selain itu, pada halaman ini pengunjung dapat melihat berbagai macam produk kosmetik yang tersedia pada Toko Fanny. Informasi produk yang ditampilkan disini yaitu gambar produk, nama produk, merk produk, dan harga produk. Tampilan untuk menampilkan informasi produk tersebut dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6. List Product

Ketika pengunjung klik salah satu gambar prduk, maka akan diarahkan ke halaman *detail product*. Pada halaman ini pengunjung dapat melihat informasi tentang suatu produk secara lebih detail. Pengunjung juga dapat menambahkan barang ke dalam keranjang jika ingin melakukan pembelian. Tampilan *detail product* dapat dilihat pada **Gambar 7**.



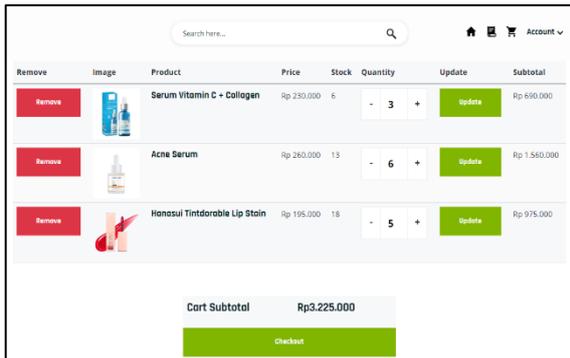
Gambar 7. Detail Product

Selain dapat melihat informasi dari suatu produk secara lebih detail, pengunjung juga dapat menulis *review* ketika produk tersebut telah berhasil dibeli pada halaman *detail product*. Tampilan untuk melihat deskripsi dan *review* produk dapat dilihat pada **Gambar 8**.



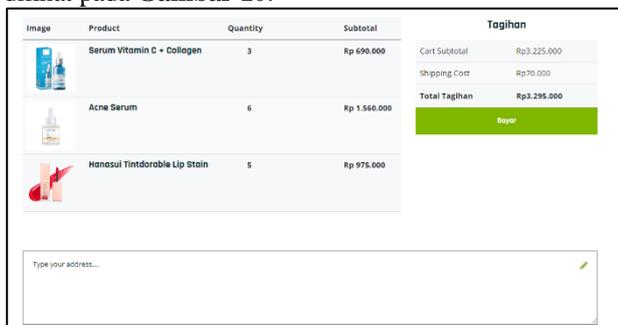
Gambar 8. Description and Review

Setelah pengunjung berhasil menambahkan suatu barang ke dalam keranjang, maka akan diarahkan ke menu keranjang. Pada menu keranjang ini, pengunjung dapat menghapus barang dari keranjang, menambah atau mengurangi barang yang ingin dibeli, melihat informasi dari produk yang ditambahkan ke dalam keranjang. Tampilan halaman *cart* dapat dilihat pada **Gambar 9**.



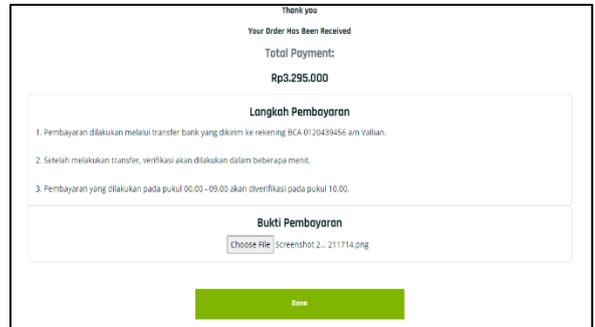
Gambar 9. Cart

Setelah pengunjung memilih *checkout*, maka akan diarahkan ke halaman *checkout*. Pada halaman ini, pengunjung akan diminta untuk mengisi alamat pengiriman. Pengunjung juga dapat melihat total tagihan yang harus dibayar. Tampilan halaman *checkout* dapat dilihat pada **Gambar 10**.



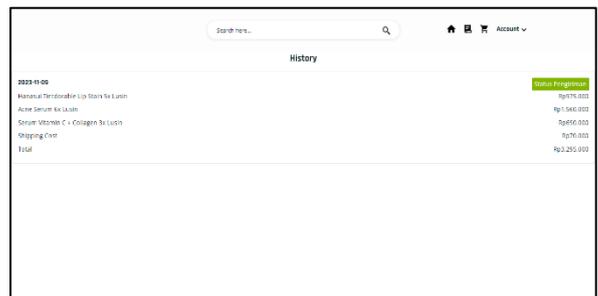
Gambar 10. Checkout

Kemudian pengunjung akan diarahkan ke halaman *payment* ketika memilih bayar. Pada halaman ini, pengunjung diminta untuk melakukan pembayaran sebesar total tagihan yang ada pada halaman *checkout*. Setelah melakukan pembayaran, pengunjung harus *upload* bukti pembayaran dan memilih *done*. Tampilan halaman *payment* dapat dilihat pada **Gambar 11**.



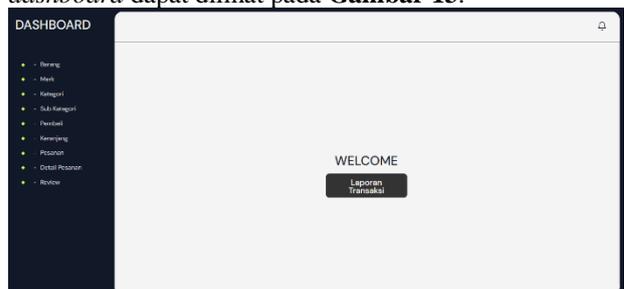
Gambar 11. Payment

Setelah berhasil melakukan transaksi, pengunjung dapat melihat *history* transaksi. Pada halaman ini akan ditampilkan tanggal melakukan transaksi dan total tagihan yang dibayar. Pengunjung juga dapat melihat status pengiriman jika barang telah dikirim. Tampilan pada halaman *history* dapat dilihat pada **Gambar 12**.



Gambar 12. History

Owner dan *Admin* memiliki akses ke *dashboard* di *dashboard* ini *admin* dapat mengelola berbagai macam data yaitu data barang, merk, kategori, sub kategori, pembeli, keranjang, pesanan, detail pesanan, dan *review*. Disini juga dapat melihat menerima notifikasi dari pengunjung yang telah berhasil melakukan transaksi. *Owner* dapat melihat laporan transaksi yang berisi semua data transaksi yang berhasil. Tampilan pada halaman *dashboard* dapat dilihat pada **Gambar 13**.



Gambar 13. Dashboard

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian perancangan aplikasi penjualan barang kosmetik secara B2B berbasis *website* pada Toko Fanny adalah :

1. Fitur *E-Commerce* yang tersedia di dalam program aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan user.
2. Fitur melakukan transaksi yang tersedia di dalam program aplikasi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Fitur pengolahan berbagai macam data yang terdapat di dalam program aplikasi ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- [1] V. F. Laoli, D. Trisnawarman, N. J. Perdana, dan others, "APLIKASI PENJUALAN BESI BERBASIS WEBSITE PADA PT SERIJAYA," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 2, 2023.
- [2] N. B. Jonathan Arnowitz Michael Arent, *Effective Prototyping for Software Makers*, 1st ed. dalam The Morgan Kaufmann series in interactive technologies. Elsevier, 2007.
- [3] G. I. Rumbaugh James;Booch, *Unified Modeling Language Reference Manual, The*, 2nd Edition. dalam The Addison-Wesley Object Technology Series. Addison-Wesley Professional, 2004.
- [4] T. M. Connolly dan C. E. Begg, *Database systems: a practical approach to design, implementation, and management*. Pearson Education, 2005.

Vallian, Mahasiswa tingkat akhir Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta.

Ery Dewayani, Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara

Manatap Dolok Lauro, Dosen Program Studi Teknologi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara, Jakarta