

PERANCANGAN APLIKASI PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BAJU WEARSAREY

Kevin Lukas¹⁾ Desi Arisandi²⁾ Jap Tji Beng³⁾

^{1) 2) 3)} Teknik Informatika, FTI, Universitas Tarumanagara Jl. Letjen S Parman no 1, Jakarta 11440 Indonesia

¹⁾email : kevin.825200031@stu.untar.ac.id, ²⁾email : desia@fti.untar.ac.id, ³⁾email : t.jap@untar.ac.id

ABSTRACT

The Planning of a Promotion and Sales Application for a Website-Based Product at Wearsarey Clothing Store aims to enhance the quality of Wearsarey's clothing store business in sales activities. The development of this website-based application also aims to facilitate customers in conducting transactions and obtaining information about the products sold by Wearsarey clothing store. The design of this application uses the System Development Life Cycle (SDLC) methodology with a waterfall model. The database used in this application is MySQL. The programming languages used are HTML and PHP.

Key words

Website-Based, System Development Life Cycle, Waterfall, Html and PHP

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi khususnya di bidang Internet telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia bisnis. Bisnis ritel, khususnya di sektor fashion, telah mengalami transformasi besar dalam beberapa tahun terakhir. Semakin banyak konsumen yang beralih ke platform online untuk meneliti, memilih, dan membeli produk fesyen, termasuk pakaian. Salah satu toko ritel yang beroperasi dalam sektor fashion adalah "Toko Baju Wearsary," sebuah toko baju dengan produk-produk yang beragam dan gaya yang selalu mengikuti tren terkini. Di tengah persaingan bisnis yang semakin ketat, menjadi suatu keharusan bagi toko baju ini untuk mengadopsi teknologi informasi yang memadai guna memenuhi tuntutan pasar yang terus berubah.

Wearsary merupakan fashion brand untuk wanita yang mendefinisikan diri mereka sendiri dengan gayanya masing – masing. Wearsary menawarkan berbagai produk yang dibuat dengan baik tentunya juga dengan harga yang terjangkau. Dalam konteks ini, penting bagi "Toko Baju Wearsarey" untuk memiliki kehadiran online yang kuat dan efektif. Dengan memiliki platform berbasis web yang baik, toko ini dapat mempromosikan produk-produknya

secara lebih luas, memudahkan konsumen dalam melihat dan memilih produk, serta meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan dan manajemen bisnis. Namun, dalam pengembangan dan implementasi platform berbasis web untuk tujuan promosi dan penjualan produk, ada sejumlah tantangan yang harus diatasi.

Beberapa tantangan tersebut meliputi desain antarmuka yang menarik, integrasi sistem pembayaran yang aman, manajemen inventaris yang efisien, dan pengelolaan promosi yang efektif. Mengingat kompleksitas dan pentingnya permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu toko baju wearsarey dalam promosi dan penjualan produk secara lebih efektif. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh toko ini dalam menghadapi era digital yang terus berkembang.

2. Teori Umum

2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia[1]. Sedangkan menurut Asropudin dalam Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu[2].

2.2 Promosi

Menurut Kotler promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang tadinya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut[3].

Tujuan utama dari promosi sendiri merupakan alat untuk mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu kepada target audiens agar mereka lebih memahami, tertarik, dan

akhirnya memutuskan untuk membeli atau mengadopsi produk atau layanan yang dipromosikan.

2.3 Website

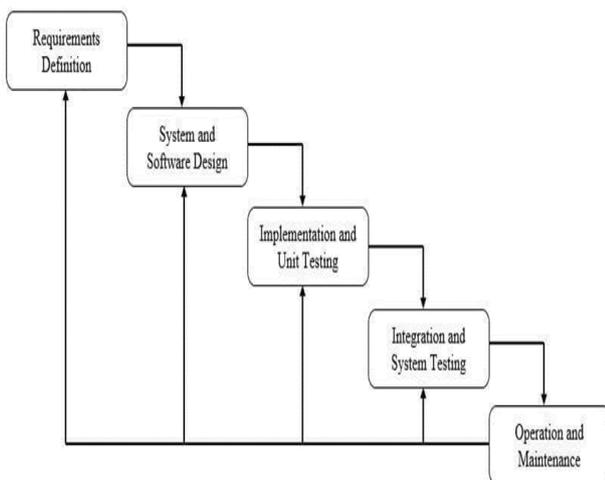
Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website juga merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk di kunjungi[4].

Website dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menyediakan informasi, berkomunikasi, berbelanja online, berbagi konten, atau memberikan layanan khusus.

3. Teori Khusus

Beberapa teori khusus yang terkait dengan proses penulisan skripsi pada perancangan aplikasi promosi dan penjualan produk berbasis web pada toko baju wearsarey sebagai berikut.

3.1 Metode Waterfall



Gambar 1. Metode Waterfall
Sumber: [5]

Waterfall adalah salah satu pendekatan tradisional dalam pengembangan perangkat lunak yang sangat terstruktur dan berurutan. Menurut Sommerville dalam bukunya yang berjudul “Software engineering” menjelaskan terdapat lima tahapan pada Metode Waterfall[5]. Yang terdiri dari:

1. Requirements and Planning

Tahap ini melibatkan pemahaman kebutuhan pelanggan secara mendalam dan merinci persyaratan perangkat lunak yang akan dibangun. Perencanaan proyek, estimasi biaya, dan jadwal juga dilakukan di tahap ini.

2. System Design

Tim mengembangkan desain perangkat lunak secara keseluruhan. Ini termasuk perancangan arsitektur sistem, antarmuka pengguna, serta desain internal komponen-komponen sistem.

3. Implementation

Tahap ini melibatkan proses pemrograman, pengkodean, dan pembuatan komponen perangkat lunak sesuai dengan desain yang telah disepakati.

4. Testing

Setelah implementasi, perangkat lunak diuji untuk memastikan bahwa telah memenuhi persyaratan dan berfungsi dengan benar. Ini mencakup pengujian unit, integrasi, dan pengujian sistem secara keseluruhan.

5. Operation and Maintenance

Perangkat lunak yang telah diuji dan divalidasi kemudian dikerahkan ke lingkungan produksi atau digunakan oleh pengguna akhir. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap pemeliharaan yaitu dengan perbaikan bug, perubahan perangkat lunak sesuai dengan perubahan kebutuhan, dan pembaruan rutin.

3.2 UML (Unified Modeling Language)

UML adalah standar industri yang telah diterima secara luas dan digunakan oleh para profesional di berbagai bidang, termasuk pengembangan perangkat lunak, analisis bisnis, dan rekayasa sistem. Nugroho mengartikan UML sebagai metodologi kolaborasi dari berbagai metoda Booch, OMT (Object Modeling Technique), OOSE (Object Oriented Software Engineering), serta metoda-metoda yang lainnya [6].

3.3 Bootstrap

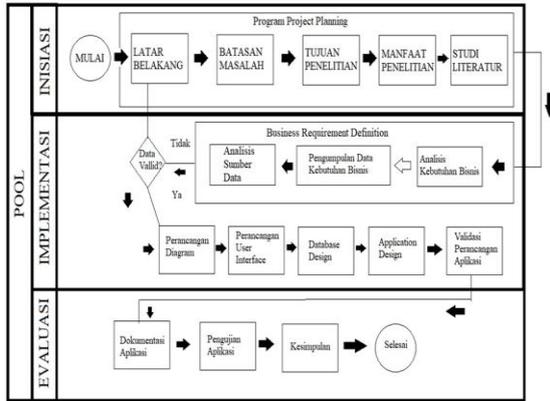
Menurut Cochran Bootstrap merupakan sebuah alat bantu untuk membuat sebuah tampilan halaman website yang dapat mempercepat pekerjaan seorang pengembang website ataupun pendesain halaman website [7]. Bootstrap pertama kali dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton sebagai proyek internal di Twitter.

4. Hasil Percobaan

4.1 Tata Laksana Pembuatan Program

Perancangan aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi promosi dan penjualan produk berbasis website pada toko baju wearsarey. Proses tata laksana aplikasi yang akan dirancang dimulai dengan menentukan kebutuhan

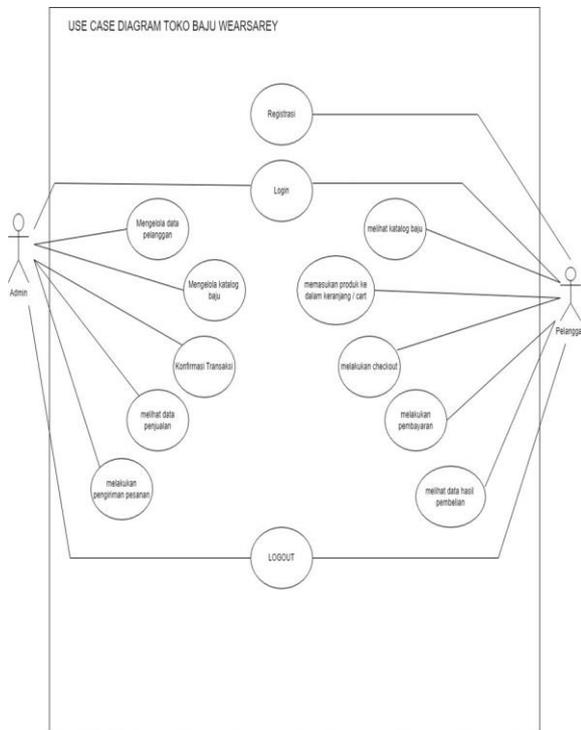
user dalam proses perancangan aplikasi sampai dengan pengujian aplikasi sesuai dengan alur yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Alur Tata Laksana Pembuatan Program
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.2 Rancangan Usecase Diagram

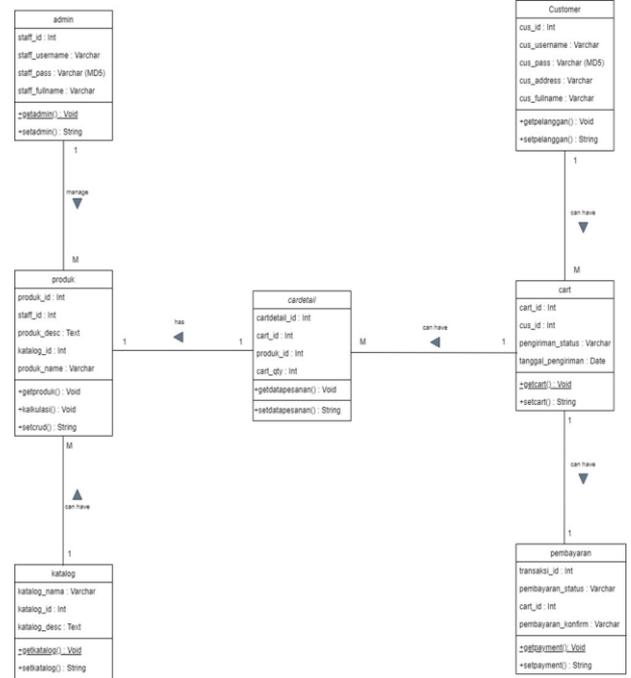
Menurut Connolly & Begg, t.t., dalam [8] use case diagram adalah rangkaian atau uraian kelompok yang dilakukan oleh sistem dan yang diawasi oleh sebuah actor. Berikut perancangan usecase diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Usecase Diagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.3 Rancangan Class Diagram

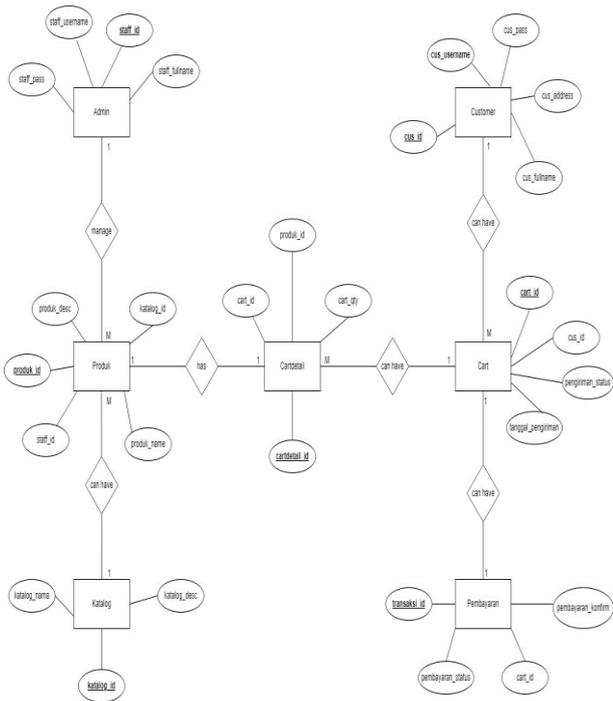
Diagram kelas (class diagram) adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML), yang digunakan untuk memodelkan struktur statis dari suatu sistem perangkat lunak. Berikut perancangan Class diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Class Diagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi

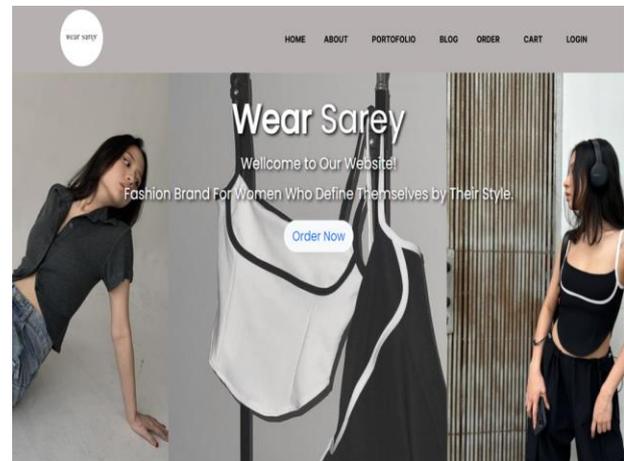
4.4 Rancangan Basis Data

Perancangan basis data menampilkan isi dan pemodelan data yang dirancang untuk aplikasi promosi dan penjualan produk berbasis website pada toko baju wearsarey.

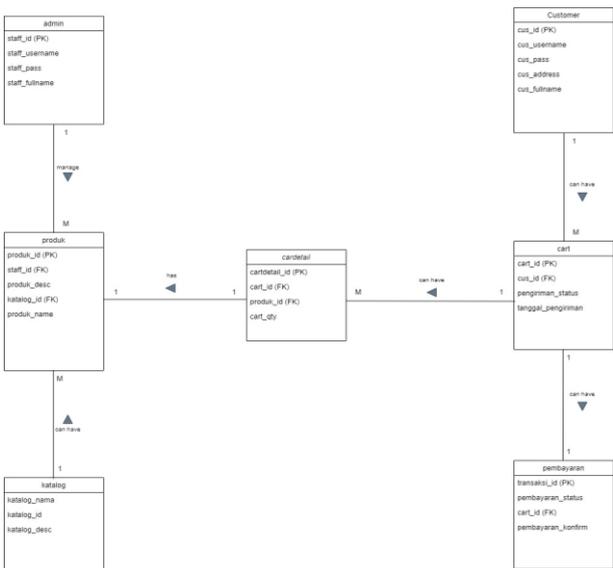


Gambar 4. Conceptual Database
Sumber: Dokumentasi Pribadi

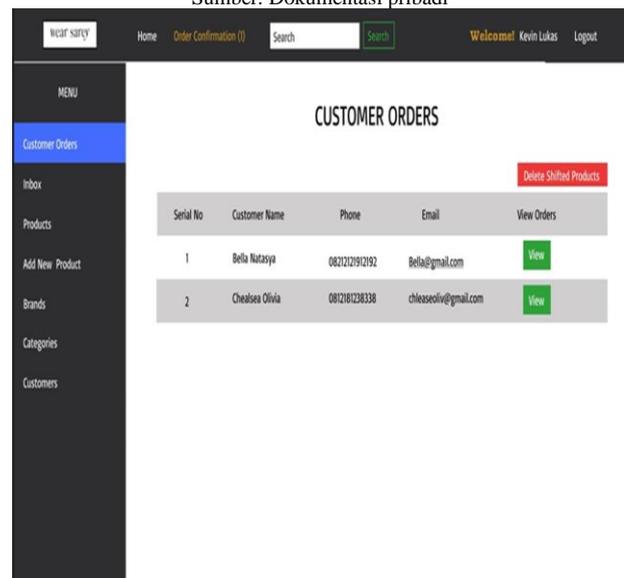
berbasis website pada toko baju wearsarey ini menggunakan figma sebagai alat desainnya. Figma adalah alat desain berbasis cloud yang sangat populer digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) dan kolaborasi tim. Berikut user interface dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama Website
Sumber: Dokumentasi pribadi



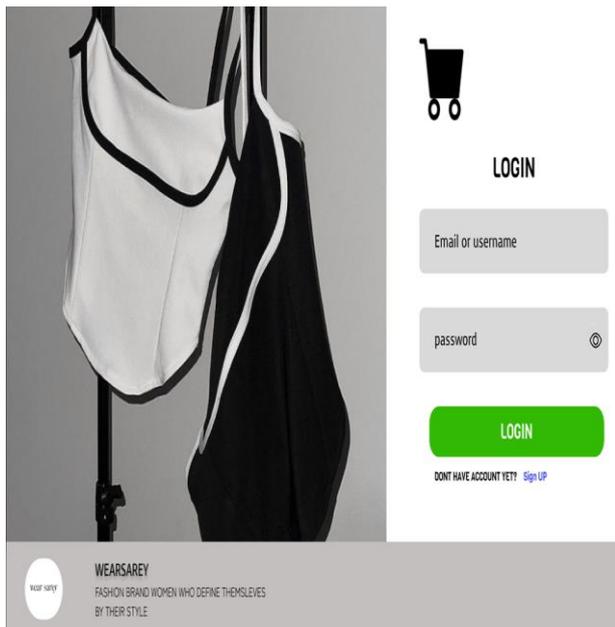
Gambar 5. Logical Database
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Tampilan Halaman Admin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.5 Rancangan User Interface

Perancangan UI Design adalah proses merancang tampilan dan interaksi antara pengguna dan sebuah produk atau sistem. Perancangan UI merupakan bagian penting dalam pengembangan perangkat lunak, situs web, aplikasi seluler, dan produk digital lainnya. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan memuaskan. Perancangan user interface untuk perancangan aplikasi promosi dan penjualan



Gambar 7. Tampilan Halaman Login
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan aplikasi promosi dan penjualan produk berbasis website untuk toko baju "Wearsarey" adalah aplikasi ini memudahkan pelanggan dalam mencari, mengevaluasi, dan membeli produk secara online serta perancangan aplikasi promosi dan penjualan produk berbasis website ini akan membantu "Wearsarey" untuk memperluas pasar, meningkatkan efisiensi operasional, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Hal ini memungkinkan toko untuk mengikuti perkembangan teknologi dan permintaan pelanggan.

REFERENSI

- [1] B. T. Mahardika, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU," . *September*, no. 2, 2020.
- [2] Yolanda, "Pengaruh Promosi dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Air Minum," 2016.
- [3] R. Freddy, "Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication," 2019.
- [4] M. Dani Prasetya, "Pendampingan Pembuatan Konten dan Pengelolaan Website Desa Kiringan Boyolali," 2022.
- [5] I. Sommerville, *Software Engineering*. Pearson, 2016.
- [6] Fenti Adriyani, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA TABLOID TIPIKOR BERBASIS WEB," 2014.

[7] Adi Wibowo, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE PADA KOMUNITAS DISCERNING UNIVERSITAS KRISTEN PETRA," 2017.

[8] Via Angelika, "Perancangan Dashboard Monitoring Bencana Banjir Untuk BPBD DKI Jakarta," 2021.

Kevin Lukas, saat ini mahasiswa S1, program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.

Desi Arisandi, memperoleh gelar S.Kom. dari Universitas Tarumanagara tahun 2004. Kemudian memperoleh gelar M.T.I. dari Universitas Indonesia tahun 2007. Saat ini aktif sebagai Dosen Tetap Fakultas Teknologi Informasi Tarumanagara, Jakarta.

Jap Tji Beng, memperoleh gelar M.M.S.I dari Universitas Tarumanagara tahun 1966. Kemudian memperoleh gelar Ir dari Universitas Tarumanagara pada tahun 1981. Memperoleh gelar M.M. dari Universitas Gunadarma pada tahun 1996. Memperoleh gelar Ph.D dari University Of New South Wales pada tahun 2008. Memperoleh gelar M.Psi dari Universitas Tarumanagara pada tahun 2022. Saat ini aktif sebagai Dosen Tetap Perjanjian Fakultas Teknologi Informasi Tarumanagara, Jakarta.