

# PEMBANGUNAN WEBSITE PENJUALAN BAJU CUSTOM PADA TOKO PROJECT7

Willyam Jordan Kusuma

<sup>1)</sup> Sistem Informasi, FTI Universitas Tarumanagara  
Jl. Letjen S. Parman, DKI Jakarta 11440 Indonesia  
email : willyam.825200098@stu.untar.ac.id

## ABSTRACT

*Custom clothing is an apparel product that is currently trending, because many people want clothes with different motifs, or with pictures on them. However, because of the large number of customers who want orders, a website is needed to ensure that there is stock of clothes that are sold or are out of stock at that time.*

*This study aims to build a sales website. The Waterfall Model method or waterfall model is used in designing the sales website, the Waterfall method provides a sequential software lifecycle approach, starting from analysis, design, coding, testing, and supporting stages. The development of the sales website uses HTML and CSS programming languages. Data collection uses a Google form questionnaire containing questions with answers on a scale of "strongly disagree" to "strongly agree", to complete the needs of the manager. This study produces a sales website with sales features that are generally found in ordinary online stores.*

## Key words

*Website, Apparel, Simple*

## 1. Pendahuluan

Baju custom merupakan suatu busana yang dibuat sesuai keinginan, baik dari segi desain, ukuran, warna dan lain sebagainya. Oleh karena itu, tidak heran lagi apabila beberapa motif yang digunakan pada baju custom bisa menjadi trend bagi masyarakat.

Hingga saat ini, banyak toko-toko di Jakarta yang mengkhususkan penjualan produk mereka dengan beraneka ragam baju custom, terutama toko berantai Uniqlo. Selain Uniqlo, ada banyak toko-toko kecil yang dibuat oleh keluarga-keluarga secara online maupun offline.

Metode yang lebih membuat penjualan baju custom semakin populer adalah semakin berkembangnya E-Commerce yang memperbanyak jumlah adanya toko baju online. Toko online atau online shop ini bisa dikatakan sebagai tempat berjualan yang sebagian besar aktivitasnya berlangsung secara online di internet (Juju & Studio, 2010) [1].

Salah satu dari online shop tersebut adalah toko Project7 yang hingga saat ini masih membuka toko baju custom melalui aplikasi Shopee. Selain itu, juga terdapat

toko-toko yang menjual produk-produk mereka melalui aplikasi Lazada, dan bahkan media sosial seperti TikTok.

Saat ini pihak toko Project7 bermaksud meningkatkan volume penjualan dan wilayah pemasaran. Oleh karena itu, pihak toko Project7 mengembangkan website penjualan untuk mendukung tujuan tersebut.

Beberapa penelitian tentang Pembangunan website penjualan sudah banyak dilakukan di antaranya adalah, [Juju & Studio]

## 2. Metode Penelitian

Metodologi yang akan digunakan untuk proyek ini bercabang menjadi dua kriteria, yaitu metodologi pengumpulan data dan metodologi perancangan website toko online.

### 1) Kuesioner

Pengumpulan data dilaksanakan dengan membuat sebuah kuesioner dalam bentuk google forms untuk mengumpulkan data atas hal-hal yang terkait dengan skripsi yang akan dibuat.

### 2) Studi Pustaka

Studi Pustaka juga akan dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan perancangan website.

Teori-teori tersebut berasal dari jurnal-jurnal yang berhubungan dengan pengembangan website dengan tujuan untuk memperkuat dan mendukung teori perancangan sistem.

### 2.1 HTML

HTML (Hypertext Markup Language) digunakan untuk menampilkan dan mengolah berbagai informasi didalam sebuah penjelajah web (web browser) internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis ke dalam berkas format ASCII, sehingga dapat menghasilkan tampilan yang terintegrasi [2].

#### 2.1.1 CSS

CSS (Cascading Style Sheets) merupakan suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk

menendalikan dan membangun komponen-komponen dalam web dalam rangka untuk membuat tampilan web lebih rapi, terstruktur, dan seragam. [3].

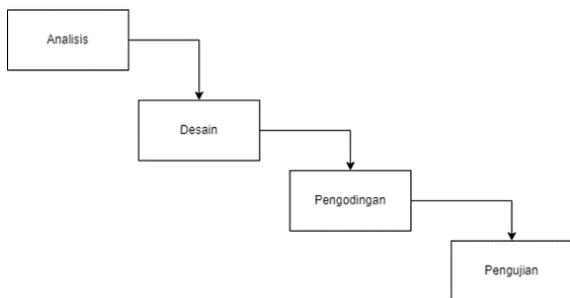
2.1.2 E-Commerce

E-Commerce, atau perdagangan elektronik merujuk secara umum kepada semua bentuk transaksi yang berkaitan dengan aktifitas komersial, baik organisasi maupun individual yang berdasarkan pemrosesan dari transaksi data yang di digitalisasikan melalui teks, suara dan gambar.[4]

E-commerce melibatkan penggunaan Internet, World Wide Web (WWW), dan aplikasi seluler serta browser yang berjalan di perangkat seluler untuk melakukan transaksi bisnis [5].

2.2 Waterfall Model

Waterfall Model atau model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial, terurut dimulai dari analisis, desain, pengodingan, pengujian, dan tahap pendukung [6]. Berikut ini adalah gambar waterfall model.



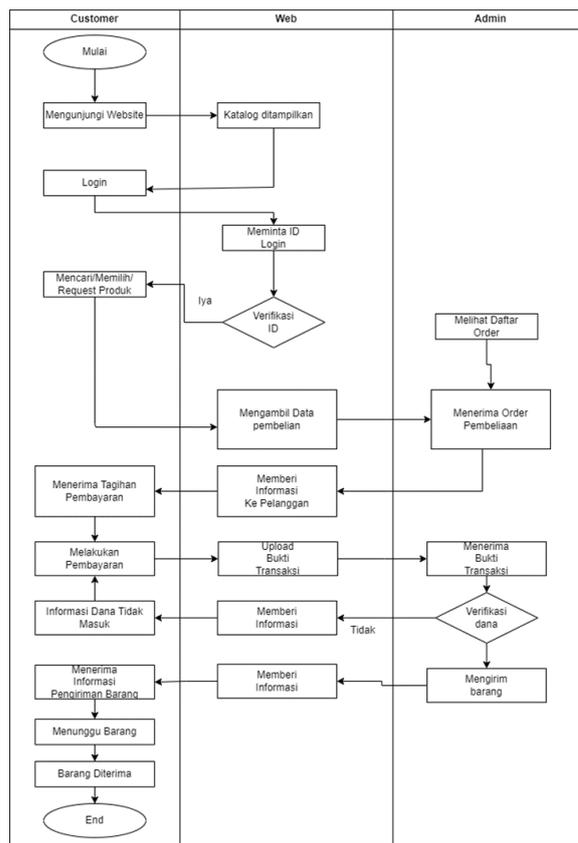
Gambar 1. Waterfall Model

Seperti yang dilihat pada gambar 1 diatas, analisis akan apa yang di-rencanakan untuk pembuatan website dilakukan, sebelum programmer membuat desain website beserta pengodingan untuk website tersebut dimulai dari tahap login hingga transaksi, dan berakhir pada tahap pengujian. Bila pengujian berhasil, maka program dapat disetujui.

2.2.1 Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menggambarkan alur kerja urutan-urutan atau Langkah yang disusun secara sistematis [7].

Berikut ini adalah Flowchart untuk transaksi produk toko online yang akan di implementasikan.



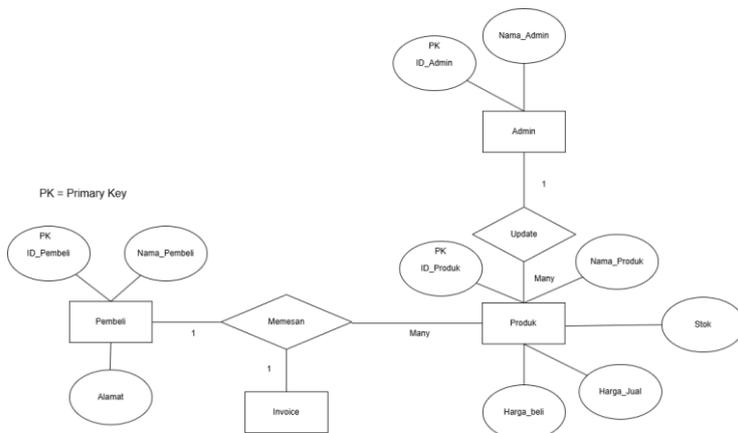
Gambar 2. Flowchart Website Toko Online

2.2.2 ERD

Dalam perangkat lunak (software), sebuah Entity-Relationship Model (ERM) merupakan abstrak dan konseptual representasi data.

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah sebuah alat yang menunjukan hubungan antara entitas dalam suatu system.[8]

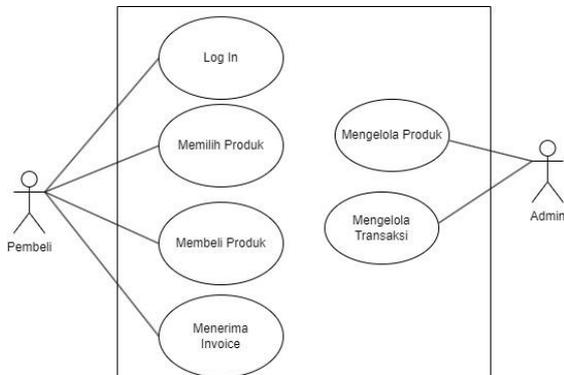
Berikut ini adalah ERD untuk perencanaan website.



Gambar 3. ERD Website Toko Online

### 2.2.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah sebuah jenis diagram pada UML yang mendepiksi interaksi antara sistem dan aktor. [9]



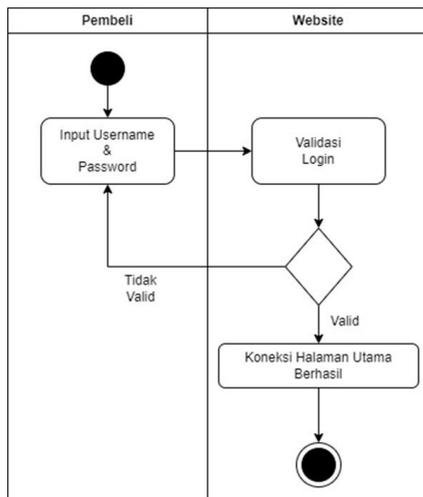
Gambar 4. Use Case Diagram

Pengelola website dapat membuka website untuk memilih dan membeli produk. Pembayaran hanya dilakukan secara elektronik yang diterima oleh admin (penjual), sebelum produk yang dipesan dikirimkan kepada pengelola. Ketika sebuah pengiriman telah selesai, sebuah invoice (kuitansi) akan diberikan kepada pembeli.

### 2.2.4 Activity Diagram

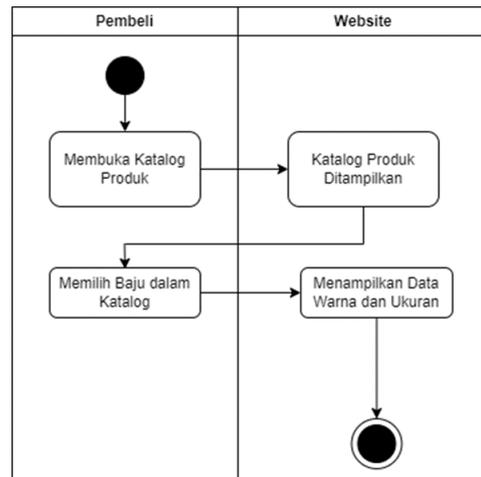
Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran-aliran aktivitas dalam sebuah system atau kegiatan yang sedang dirancang atau terjadi, dan bagaimana aliran-aliran tersebut berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir [10].

Berikut ini adalah Activity Diagram website yang akan dirancang.



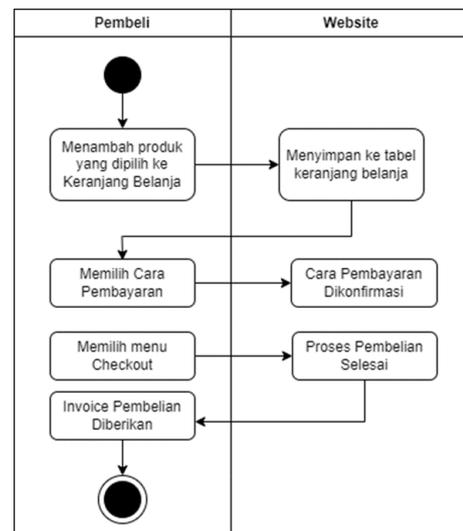
Gambar 5. Activity Diagram Login

Activity diagram yang ditunjukkan pada gambar 5 diatas memperlihatkan konsep aliran aktivitas yang dilakukan oleh seorang pembeli apabila pembeli tersebut hendak ingin mengakses website dengan menggunakan login.



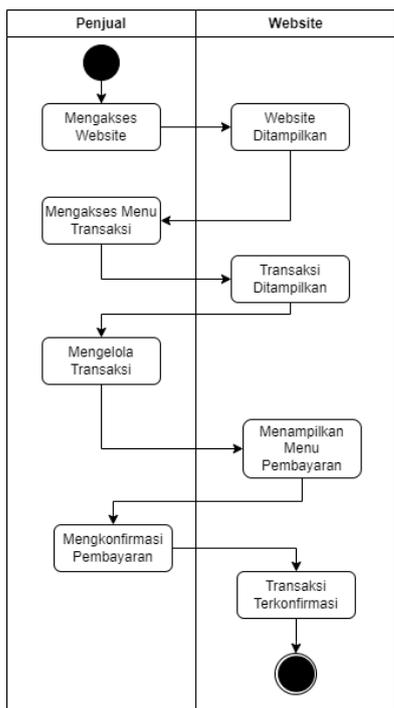
Gambar 6. Activity Diagram Pemilihan

Activity diagram pada gambar 6 diatas menggambarkan aliran-aliran aktivitas pembeli saat ingin membuka katalog dalam website, untuk memilih produk yang akan dibeli.



Gambar 7. Activity Diagram Pembelian

Activity diagram pada gambar 7 menggambarkan aliran-aliran aktivitas setelah pembeli memutuskan produk apa yang hendak dibeli, dan dilanjutkan dengan proses pembelian. Apabila proses pembelian selesai tanpa masalah apa-apa, maka sebuah invoice (kwitansi) diberikan kepada pembeli.



Gambar 7. Activity Diagram Pengelolaan Transaksi

Activity diagram pada gambar 7 diatas menggambarkan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pihak penjual apabila sebuah pembelian/transaksi sedang berlangsung.

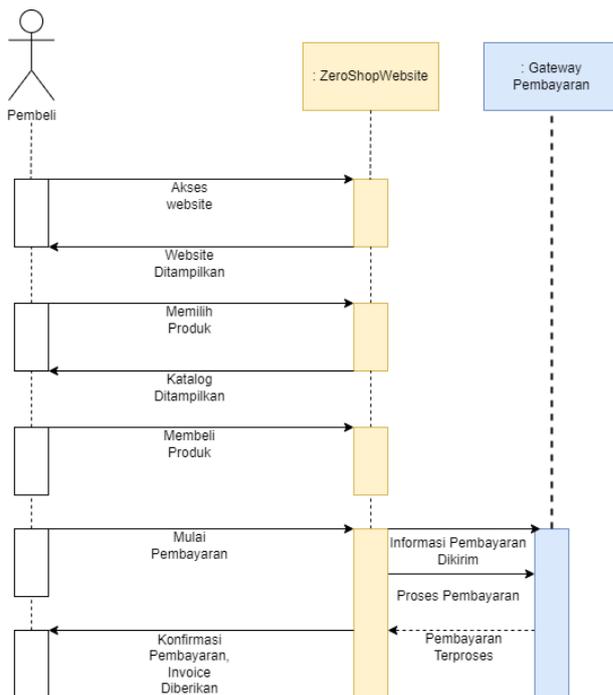
### 2.2.5 Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Dengan kata lain, sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram [11].

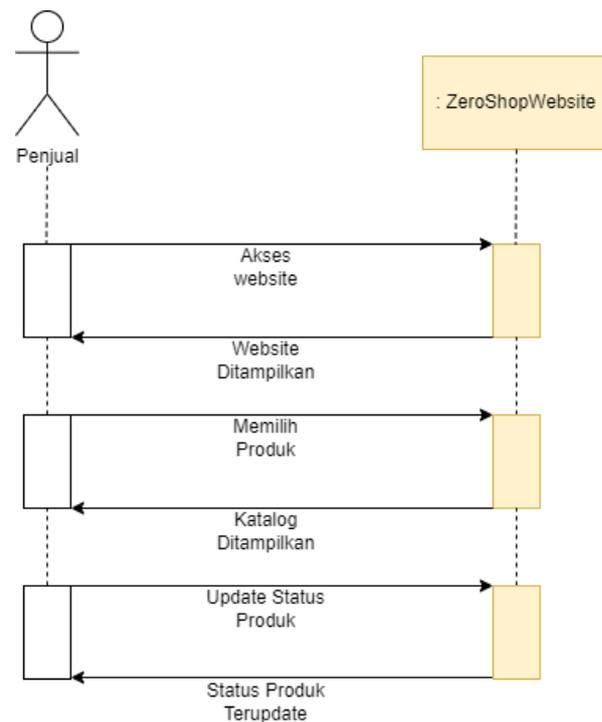
Sequence diagram menampilkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu.

Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

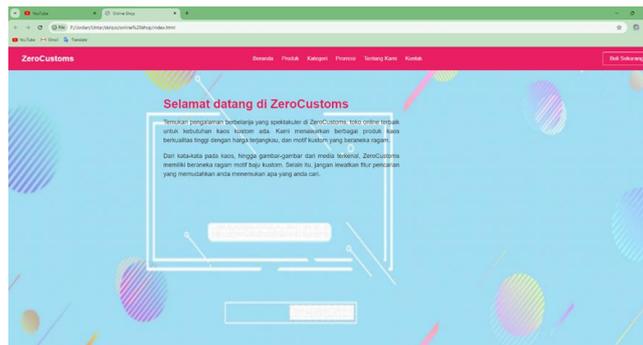
Berikut ini adalah Sequence Diagram untuk website yang akan dirancang.



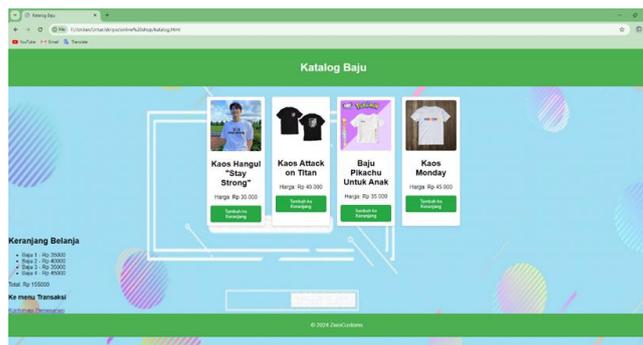
Gambar 8. Sequence Diagram Pembeli



Gambar 9. Sequence Diagram Pengelolaan Produk



Gambar 11. Visualisasi UI Menu Indeks Website



Gambar 12. Visualisasi UI Menu Katalog

Gambar 10. Sequence Diagram Pengelolaan Transaksi

### 3. Hasil Percobaan

#### 3.1 Tata Laksana Program Yang Dibuat

Website ini akan dirancang dalam bentuk web dengan menggunakan bahasa markup dan pemrograman HTML dan CSS, dengan sistem operasi bebas dalam arti dapat dibuat di Windows, Mac ataupun Linux.

Hal terpenting dalam membuat sebuah website adalah visualisasi UI yang dapat dipahami oleh pengelola. User Interface (Antar Muka) sendiri adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi [12].

UI digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dengan sebuah sistem pada sebuah program [13].

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengodingan website ini adalah dengan pembuatan visualisasi UI menu indeks sebelum membuat visualisasi menu tersebut dengan CSS.

Gambar 13. Visualisasi UI Menu Transaksi Berhasil

Gambar 14. Visualisasi UI Menu Promosi

## 4. Kesimpulan

Dilihat dari Gantt Chart diatas, telah dideterminasi total hari yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas yang sesuai dengan Waterfall Model, yakni 29 hari apabila tidak ada waktu slack.

Namun karena pembangunan website ini dilakukan dengan cara sederhana dengan menggunakan HTML dan CSS, maka pada waktu website selesai dibuat, memungkinkan kesempatan untuk website untuk diupdate apabila seorang pengelola memberikan feedback mengenai masalah yang dialami pada saat menggunakan website.

Gambar 15. Visualisasi UI Informasi Website

Gambar 16. Visualisasi UI Menu Kontak

### 3.2 Kebutuhan Implementasi Sistem

#### 3.2.1 Personil

Personil yang akan mengelola website ini adalah para pengelola toko Project7/Zeroshop, yang dapat mengupdate katalog toko dan memeriksa transaksi yang telah dibuat.

### 3.3 Implementasi Sistem dan Jadwal

Prosedur yang akan dijalankan dalam implementasi sistem ini telah disusun dan dijadwalkan dengan sebuah Gantt Chart, yang bisa dilihat pada gambar 5. Jadwal Maintenance (Perawatan) juga termasuk

Tabel 1 Gantt Chart Pembangunan Website

## REFERENSI

- [1] Juju, D., & Studio, M. (2010). Cara Mudah Buka Toko Online dengan Wordpress + Wp E-commerce. Yogyakarta: CV Andi Offset
- [2] Hidayat. A.S, Sistem Pengolahan Data Nilai Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Karel Sadsuitubun Langgur, Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer, Vol.5, No 2, (2019)
- [3] A. Suganda, R. D. Permatasari, Pratiwi, and I. Y. Panessai, Sistem Informasi Pemantauan Retribusi Pada Menara Telekomunikasi, International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering, vol. 2, no 2, (2019).
- [4] Riswandi, Dedi, Transaksi Online (E-Commerce) : Peluang Dan Tantangan Dalam Perspektif Ekonomi Islam, Jurnal Econetica, Vol.1 , No 1 (2019)
- [5] Laudon. Kenneth.C, E-Commerce 2017, Understanding The Vast And Ex-panding Field of E-commerce, Pearson Education, 13th edition (2017)
- [6] Hartini. Sari, Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Nilai Mata Pelajaran Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Al-Azhar Syifa Budi Jatibening, Paradigma, Vol 19, No 2 (2017)
- [7] Gunawan. Hendry, Penerapan Model SDLC dalam Sistem Informasi Real Count Pemilu Legislatif DPR RI Daerah Pemilihan Banten II Tahun 2019, LèKTORAS, Vol.1, No.01 (2019)
- [8] Rahmawati. Mari, Sistem Informasi Usaha Dagang Berbasis Desktop (Studi Ka-susL Toko Sobana II), Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer, Vol.5, No 1, (2019)Hengki, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Kapal Berbasis Web :Studi Kasus Asia Group Pangkalpinang, SISFOKOM, Vol 6, No 2, (2017)
- [9] Hengki, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Kapal Berbasis Web :Studi Kasus Asia Group Pangkalpinang, SISFOKOM, Vol 6, No 2, (2017)
- [10] I. Budiarto, “Analisa Dan Perancangan Sistem Manajemen Arisan Berbasis Android”, JUSIBI, vol. 1, no. 6 (2019)
- [11] Yanti. Lastri, “Pengembangan Dashboard Universitas Ibnu Sina Batam Berbasis Web Mobile”, Jurnal Responsive Teknik Informatika, Vol.3, No. 2 (2019)
- [12] Muhyidin, Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akad-emik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma, Jurnal DIGIT Vol.10, No 2 (2020)
- [13] Rahmawati, F.Farah, Perancangan Desain User Interface Lost And Found, Senami-ka, Vol 1, No 1 (2020)