

ANALYSIS OF THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED CLOTHING SALES APPLICATION FOR LILYS GALLERY

Ken Grinaldy Longdong¹⁾ Ery Dewayani²⁾

¹⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jl. Letjen S. Parman No. 1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440
email : ken.825210140@stu.untar.ac.id¹⁾, eryd@fti.untar.ac.id²⁾

ABSTRACT

Lilys Gallery is an online shop that specializes in fashion goods, but currently doesn't have a dedicated website. This limitation affects its market reach and branding efforts. To boost sales and enhance branding for the customers in Jayapura Papua, creating a website is essential. This research focuses on analyzing the design of "developing a web-based clothing sales application for Lilys Gallery". Using the SDLC waterfall methodology, which includes phases of requirement analysis, system design, implementation, testing, deployment, and maintenance. The website is built using HTML, JavaScript, and PHP, and its structure is designed using UML diagrams, including such as use case diagrams, class diagrams and entity relationship diagrams with the logical database design. The research dives into the process and design of the website, emphasizing usability, user experience, and functionality. The results indicate that a well-crafted website can significantly increase sales, broaden market reach, and strengthen the brand presence of Lilys Gallery in the competitive online fashion market. Furthermore, the study underscores the importance of an integrated online platform for managing inventory, processing sales, and engaging with customers effectively, ensuring a seamless shopping experience and higher customer satisfaction.

Key words

Lily's Gallery, Online Shop, Sales, Website,

1. Pendahuluan

Lilys Gallery adalah sebuah toko di bidang *Fashion* yang menjual berbagai produk pakaian secara online melalui *platform* media sosial. Penerapan larangan penjualan barang bekas impor di Jayapura telah resmi dengan Peraturan Menteri Perdagangan No. 40/2022, namun baju bekas masih banyak dijual di Papua [1]. Dengan melihat penerapan ini Lilys Gallery menganggap ini sebagai peluang bisnis dan hadir untuk menawarkan pakaian baru kepada konsumen di Jayapura. Selama ini, Lilys Gallery menghadapi tantangan pada proses

penjualan yang masih memanfaatkan *platform Facebook* untuk melakukan penjualan sehingga persentase penjualan toko Lilys Gallery tidak sebesar toko lain yang sudah memiliki websitenya sendiri. Seiring perkembangan teknologi dan bisnis, toko Lilys Gallery merasa perlu untuk memiliki aplikasi penjualan berbasis *web* sebagai *platform* penjualan baru yang bisa digunakan untuk meningkatkan persentase penjualan.

Dalam era digital, menjual pakaian secara *online* melalui *website* telah menjadi salah satu cara populer dan efektif untuk menjangkau konsumen. Sebuah *website* memungkinkan toko untuk dapat memperluas jangkauan pasarnya [2]. Dengan menggunakan strategi dalam menampilkan tampilan produk pada *website* selama 24 jam sehari sehingga *customer* dapat lebih mudah untuk mengakses dengan tujuan untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan oleh *customer*. Dengan adanya aplikasi penjualan pakaian berbasis *web* untuk toko Lilys Gallery, diharapkan toko dapat meningkatkan efektivitas penjualan dengan fitur-fitur *e-commerce* pada *website* dan diharapkan *website* dapat digunakan sebagai media *self-branding* toko dengan tujuan untuk memperkenalkan Lilys Gallery ke masyarakat luas terutama bagi para calon *customer* di Papua sehingga dengan banyaknya orang yang dapat mengenali toko, maka identitas toko Lilys Gallery dikalangan seluruh *customers* dengan minat pada bidang *fashion* dapat dikatakan kuat. Pada penelitian ini, penulis menemukan penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi, sebagai berikut:

Faujia N & Widjaja A [3] membuat rancangan aplikasi penjualan *fashion* wanita berbasis *e-commerce* pada Wit'S Shop. Dalam perancangan aplikasi penjualan Wit's Shop tidak dijelaskan metode perancangannya menggunakan metodologi apa, sedangkan rancangan aplikasi penjualan berbasis *website* Lilys Gallery menggunakan metode SDLC dengan model *waterfall*. Rancangan sistem informasi Wit's Shop menerima pembayaran sebelum kurir melakukan pengiriman tetapi pada rancangan Lilys Gallery disediakan metode pembayaran *cash on delivery* yaitu bayar setelah barang diterima dahulu.

Safitri Y. R & Kartini K [4] dalam perancangan sistem penjualan pakaian berbasis *website* menggunakan metode *agile* pada toko Stand for Woman. Perancangan ini berfokus dengan menggunakan metode *agile* yang dapat dibedakan pada perancangan sistem penjualan cukup fleksibel, berbeda dengan metode yang digunakan dalam rancangan *website* toko Lilys Gallery yaitu dengan model *waterfall* yang dimana lebih berurutan pada tahapannya dan juga sistematis daripada *agile*. Pada sistem toko Stand for Woman juga tidak memiliki fitur untuk dapat melakukan *chat* ke *WhatsApp* toko yang dapat diakses melalui halaman utama *website*, sedangkan dalam rancangan *website* Lilys Gallery pada halaman home terdapat fitur untuk dapat melakukan *chat* ke *WhatsApp* toko secara langsung.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem didefinisikan sebagai serangkaian komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang dikumpulkan dari berbagai elemen, diubah menjadi bentuk yang mudah dipahami, dan menjadi pengetahuan yang relevan yang diperlukan oleh individu untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang fakta-fakta yang ada. Dengan demikian dapat diartikan bahwa sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data dan teknologi seperti komputer yang digunakan untuk melakukan sebuah proses yang menghasilkan informasi yang bernilai untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran dan mengambil suatu keputusan [5]. Sistem informasi terbagi menjadi beberapa komponen-komponen antara lain sebagai berikut:

- *Data*, yaitu sekumpulan keterangan mentah yang akan diolah menjadi informasi.
- Informasi, merupakan fakta dari kumpulan *data* yang diolah.
- Prosedur dan proses, adalah serangkaian langkah-langkah yang digunakan untuk mengolah informasi.
- Manusia, atau *user* yang mengoperasikan *software* dan *hardware*.
- *Software* dan *Hardware*, perangkat lunak dan perangkat keras untuk menjalankan sistem informasi.
- Teknologi, alat atau metode yang diciptakan untuk membantu permasalahan sehari-hari.

2.2 Pengertian Website

Website merupakan kumpulan halaman atau *page* yang saling terhubung dan diakses lewat internet. Halaman-halaman ini berisi informasi berupa teks, gambar, video dan lainnya yang dibuat untuk tujuan seperti memberikan informasi, menyediakan layanan hingga menjual produk. Dengan penjelasan ini maka dapat diartikan bahwa *website* adalah suatu sistem informasi atau aplikasi yang diakses dan dijalankan melalui internet menggunakan *browser web* [6]. Untuk membuat *website* diperlukan antara lain:

- Komputer atau laptop

- Jaringan internet
- *Software Code Editor* seperti *Visual Studio Code*
- Pengetahuan atau keahlian untuk bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript* dan *PHP*

2.3 Pengertian E-Commerce

E-commerce adalah kegiatan pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik seperti televisi, jaringan komputer atau internet. Ini melibatkan penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa *e-commerce* adalah kegiatan yang mencakup semua transaksi pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa yang dilakukan menggunakan jaringan internet [7].

2.4 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia dengan tujuan untuk saling menguntungkan antara satu dan lainnya dimana penjual memasarkan produk yang dimiliki kepada konsumen sehingga mampu menarik daya tarik konsumen untuk bersedia mengeluarkan uang guna membeli suatu produk yang ditawarkan oleh penjual [8].

2.5 Pengertian User Interface

User interface (UI) adalah representasi visual dari seluruh aplikasi yang biasa kita lihat dan gunakan. Fungsi dari UI ini adalah sebagai penghubung antara user dan sistem aplikasi. Untuk mendapatkan kepuasan user dan mempengaruhi pengalaman user aplikasi, UI ini sangat penting dimana setiap orang yang mengakses aplikasi akan melihat tampilan antarmuka sistem aplikasi. Hal ini yang mendorong semua *e-commerce* di era digital saat ini untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas tampilan antarmuka pengguna aplikasinya untuk meningkatkan pengalaman user [9].

2.6 Lilys Gallery

Lilys Gallery merupakan sebuah bisnis toko *online* yang menjual berbagai produk fashion seperti pakaian formal, *casual* dan lainnya. Penjualan yang dipraktikkan toko ini adalah dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana pemasaran produk dan sebagai media untuk menjual produk pakaian kepada para pelanggan khususnya yang berada di kota Jayapura. *Platform* yang digunakan toko Lilys Gallery antara lain *Facebook*, *Instagram* dan *TikTok*. Pemanfaatan media sosial ini berpengaruh besar pada efektivitas penjualan. Toko online ini telah berdiri sejak tahun 2020 dan masih aktif hingga sekarang. Kekurangan yang dimiliki toko ini yaitu belum mempunyai *website* sendiri, oleh karena itu perancangan ini ditujukan untuk menghapus kekurangan tersebut. Produk-produk yang dijual merupakan pakaian wanita seperti *dress*, *kulot*, *jaket jeans* dan lainnya.

2.7 Fashion

Merupakan gaya berpakaian dan dandanan yang sedang populer dan mengikuti zaman. *Fashion* adalah

benda-benda dan atribut yang dipakai manusia untuk mengidentifikasi diri seseorang secara khusus atau kelompok sosialnya sebagai salah satu kesatuan dirinya atau pencitraan diri dan kepribadian seseorang [10]. Atribut-atribut yang dimaksudkan dalam fashion dapat berupa antara lain pakaian seperti *dress*, baju kaos, kemeja ataupun jaket serta celana panjang, celana pendek, rok hingga celana *jogger*.

2.8 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan tunggal yang umum dan banyak digunakan serta alat desain sistem yang berorientasi objek. Secara filosofis, UML terinspirasi dari konsep yang sudah ada, yaitu pemodelan berorientasi objek karena konsep tersebut menggambarkan analogi sistem kehidupan nyata yang didominasi oleh objek dan dideskripsikan atau dianotasi dengan simbol-simbol yang cukup spesifik [11]. Dalam UML terdapat beberapa diagram yaitu:

2.8.1 Use Case Diagram

Merupakan salah satu alat pemodelan dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memodelkan sebuah interaksi antara pengguna atau aktor dengan sistem, juga digunakan untuk menggambarkan berbagai fungsi yang akan dilakukan oleh sistem dan bagaimana aktor berinteraksi dengan fungsi-fungsi tersebut. Penggunaan use case diagram dapat membantu dalam memahami kebutuhan pengguna dan bagaimana sistem akan memenuhi kebutuhan tersebut dan juga mengklasifikasi serta mengidentifikasi kesalahan umum dalam pembuatan diagram seperti kesalahan sintaksis dan semantik yaitu kesalahan dalam penggunaan simbol dan hubungan atau relation yang tidak tepat antara aktor dan fungsi pada sistem [12].

2.8.2 Activity Diagram

Adalah suatu diagram yang menggambarkan konsep aliran data atau kontrol dan aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem [13]. *Activity Diagram* dalam UML merupakan diagram yang menggambarkan aliran proses atau aktivitas dari sebuah sistem. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas yang sedang terjadi termasuk titik awal dan akhir proses serta percabangan dan penggabungan aliran proses.

2.8.3 Sequence Diagram

Adalah sebuah diagram yang menggambarkan kolaborasi dari objek-objek yang saling berinteraksi antar elemen dari suatu *class*. Komponen yang terdapat dalam *sequence diagram* antara lain *activations*, *actor*, *collaboration boundary*, *parallel vertical lines*, *process*, *window* dan *loop* [13].

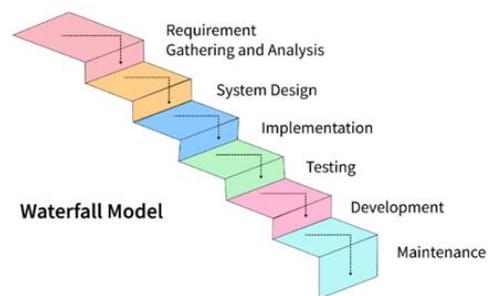
2.8.4 Class Diagram

Class diagram adalah gambaran visual dari struktur dan hubungan atau *relation* antar kelas dalam sistem. Diagram ini menunjukkan atribut setiap kelas serta hubungan seperti asosiasi dan pewarisan. Hubungannya

dengan perancangan basis data yaitu *class diagram* membantu merancang skema *database* dengan mengubah kelas menjadi tabel dan atribut menjadi kolom. *Class diagram* ini juga digunakan untuk menggambarkan perancangan database penyimpanan data serta relasi antar tabel pada *database* [14].

3. Metodologi Perancangan

Metode yang akan digunakan dalam perancangan *website* penjualan pakaian secara online pada toko Lilys Gallery Jayapura adalah dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan tipe atau model *waterfall*. Model *waterfall* atau sering disebut sebagai model *reguler* dalam adalah pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak.



Gambar 1. Model Waterfall

Proses dan tahapan dimulai dari persyaratan sistem, lalu berlanjut ke analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan berakhir pada pemeliharaan [15]. Rincian tahapan-tahapan adalah sebagai berikut:

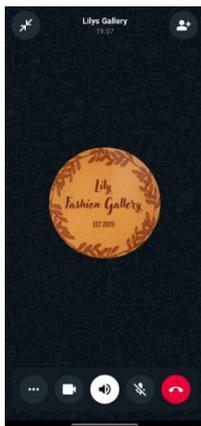
1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*): Pada tahap ini, semua kebutuhan pengguna dikumpulkan dan didokumentasikan. Tujuannya adalah memastikan semua pihak memahami dengan jelas apa yang akan dibangun.
2. Desain Sistem (*System Design*): Setelah kebutuhan ditentukan, desain sistem direncanakan. Ini mencakup arsitektur sistem, desain database, dan antarmuka pengguna. Intinya, kita merancang bagaimana sistem akan bekerja secara keseluruhan.
3. Implementasi (*Implementation*): Pada tahap ini, desain yang telah direncanakan diterjemahkan menjadi kode. Para pengembang mulai menulis kode sumber sesuai dengan spesifikasi desain yang telah dibuat. Setiap bagian dari sistem dibuat dan diuji secara individual.
4. Pengujian (*Testing*): Setelah pengkodean selesai, perangkat lunak diuji untuk memastikan tidak ada bug atau kesalahan. Pengujian ini juga memastikan semua kebutuhan pengguna telah terpenuhi. Ini mencakup berbagai jenis pengujian seperti pengujian unit, pengujian integrasi, pengujian sistem, dan pengujian penerimaan.

5. Penerapan dan Pemeliharaan (*Deployment and Maintenance*): Tahap terakhir adalah penerapan perangkat lunak ke lingkungan produksi di mana ia akan digunakan oleh pengguna. Setelah diterapkan, perangkat lunak masuk ke tahap pemeliharaan untuk memperbaiki setiap masalah yang muncul dan melakukan pembaruan sesuai kebutuhan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Requirement Analysis

Pengumpulan kebutuhan dan analisis dari produk sistem informasi penjualan ini dilaksanakan dengan cara melakukan survei kebutuhan pengguna terhadap *website* penjualan yang akan dirancang dengan melakukan kegiatan wawancara secara langsung kepada owner toko Lilys Gallery dengan mendiskusikan kebutuhan bisnis dalam meningkatkan persentase penjualan serta melakukan analisis secara mandiri pada hasil persentase penjualan yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan *platform online* atau media sosial. Pelaksanaan wawancara dilaksanakan dengan menggunakan *voice call* pada aplikasi *WhatsApp* yang dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Wawancara melalui *voice call WhatsApp*

Wawancara yang dilaksanakan kurang lebih berlangsung selama 20 menit. Berikut ini adalah tabel yang berisi transkrip lengkap dari hasil kegiatan wawancara yang telah dilakukan. Dalam tabel ini mencakup semua pertanyaan dan jawaban yang diberikan selama wawancara, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang diskusi yang berlangsung. Transkrip wawancara dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1 Transkrip wawancara

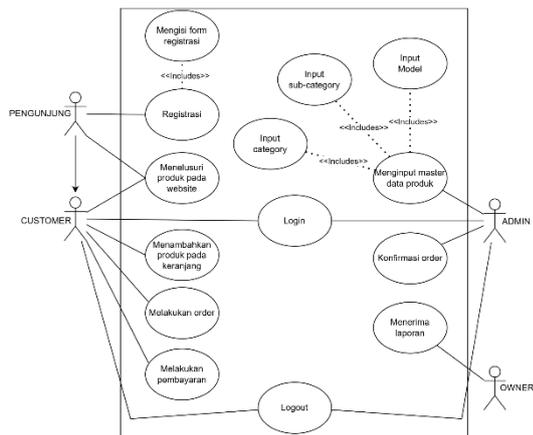
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sudah berapa lama toko ini berdiri?	Semenjak tahun 2020, berarti sudah 4 tahun.
2	Apa saja yang produk dijual oleh toko ini?	Produk yang dijual adalah pakaian-pakaian khusus wanita.

3	Apa masalah yang dialami toko selama setahun terakhir?	Masalah pada efektivitas penjualan yang dilakukan kurang diaplikasikan karena owner sibuk.
4	Apa tujuan utama pembuatan website ini?	Untuk mempermudah customer dalam menjangkau produk serta meningkatkan penjualan toko.
5	Produk apa saja yang ingin ditampilkan pada website?	Semua produk yang dijual dengan stok yang tersedia.
6	Apakah kontak admin ingin ditampilkan pada website?	Kontak ditampilkan saja pada website, yaitu kontak WA owner sehingga bisa berhubungan langsung dengan customer.
7	Biasanya customer toko Lilys Gallery melakukan pembayaran dengan metode apa?	Biasanya customer membayar dengan metode COD atau juga kadang transfer bank.
8	Apa yang diinginkan dari website ini?	Semoga website yang dibuat bisa menjadi media showcase selama 24/7 bagi customer.

Dengan dilaksanakannya wawancara, penulis mengetahui bahwa toko Lilys Gallery mengalami kendala dalam efektivitas penjualan karena pemilik yang sibuk dan proses penjualan yang masih dilakukan secara manual. Untuk mengatasi masalah ini, Lilys Gallery memutuskan untuk membuat website sebagai platform penjualan baru yang dapat memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan persentase penjualan. Dengan adanya website, toko ini berharap bisa menampilkan produk dengan cara yang lebih menarik, memudahkan pelanggan dalam memilih dan membeli produk, serta menawarkan layanan pelanggan yang lebih baik. Ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan dan memperkenalkan Lilys Gallery ke khalayak yang lebih luas dan beragam.

4.2 Rancangan Use Case Diagram

Dalam perancangan diagram *use case* dihasilkan sebanyak 4 *actor* yang berperan dalam penggunaan aplikasi. *Use case diagram* aplikasi penjualan Lilys Gallery dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Use Case Diagram

Masing-masing dari keempat actor diatas memiliki peran yang berbeda-beda, antara lain:

1. Pengunjung

Pengunjung pada website hanya dapat melakukan browsing dengan melihat daftar produk pada website tanpa bisa membelinya dikarenakan jika ingin membeli produk maka harus mempunyai akun terlebih dahulu.

2. Customer

Customer atau pembeli dapat melakukan pembelian produk dengan memasukkan produk ke dalam keranjang yang setelah itu dapat di-checkout untuk melakukan order produk yang diinginkan.

3. Admin

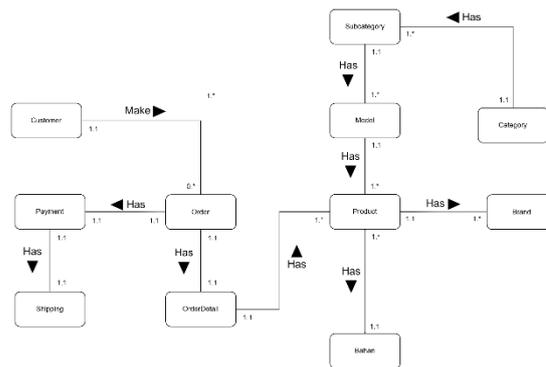
Seorang admin bertugas untuk mengelola master data dari produk yang kemudian akan ditampilkan pada website. Admin juga berperan untuk mengkonfirmasi order yang masuk sehingga dapat diproses untuk pengiriman kepada customer yang memesan produk.

4. Owner

Peran owner hanya sebagai orang yang akan menerima laporan penjualan atau report bulanan dari hasil kegiatan penjualan pada website.

4.3 Conceptual Database Design

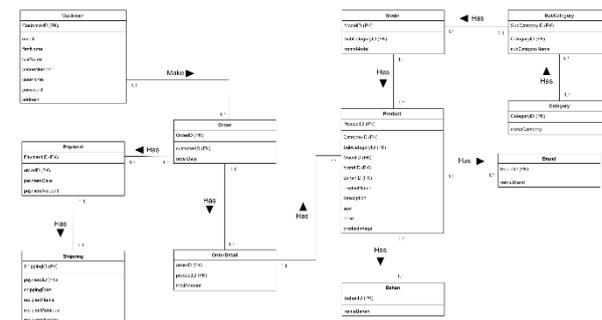
Conceptual database design adalah sebuah model basis data yang dapat digunakan untuk menjelaskan data pada tingkat abstraksi tinggi tanpa bergantung pada platform tertentu. Model basis data konseptual ini biasanya dipakai sebagai metode untuk mengeksplorasi konsep domain dengan user dan dapat dihilangkan atau digunakan sebagai pengganti model data logikal [16]. Rancangan dari conceptual database design dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Conceptual Database Design

4.4 Logical Database Design

Logical Database Design adalah penyempurnaan yang lebih rinci dari model basis data konseptual. Model ini memberikan gambaran rinci tentang entitas domain dan hubungannya tanpa bergantung pada platform tertentu. Setiap entitas digambarkan dengan atribut lengkap yang mencakup semua hubungan antar entitas, termasuk pengenal unik dan kunci utama, serta kunci asing yang mengidentifikasi hubungan tersebut [16]. Rancangan logical database design dapat dilihat pada Gambar 5.

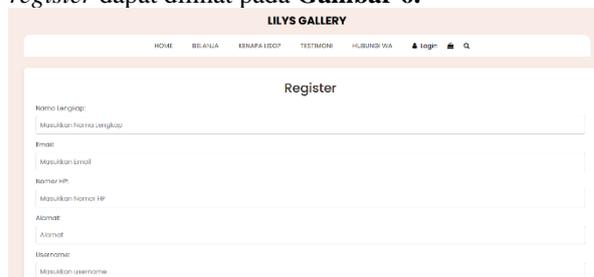


Gambar 5. Logical database design

4.5 Tampilan Website

1. Tampilan Register

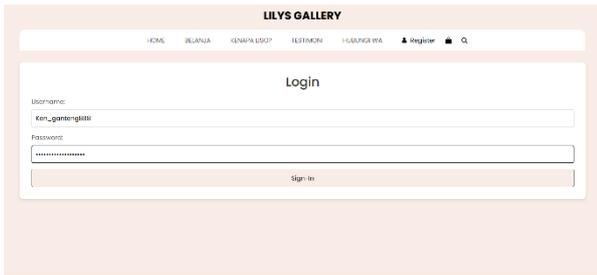
Actor pengunjung akan melakukan proses register untuk dapat membeli produk pada website. Tampilan halaman register dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan register

2. Tampilan Login

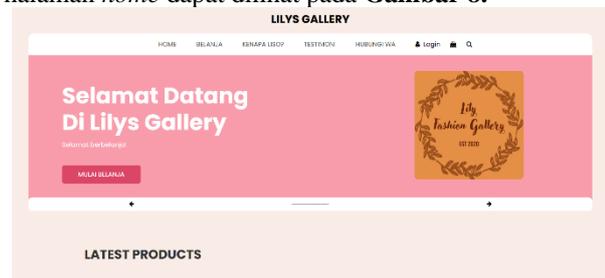
Actor customer akan melakukan proses login untuk dapat melakukan order produk pada website. Tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan login

3. Tampilan Halaman Home

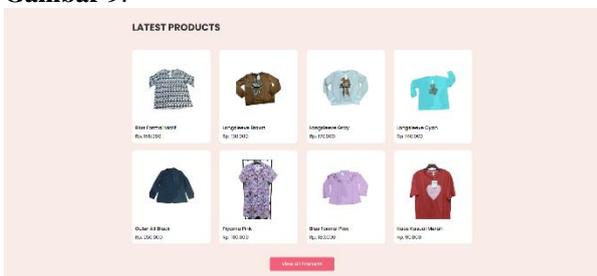
Actor yang sudah melakukan registrasi atau login dapat menjelajahi mengakses website dengan tampilan awal atau tampilan home pada saat website dibuka. Tampilan halaman home dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan home

4. Tampilan Shop

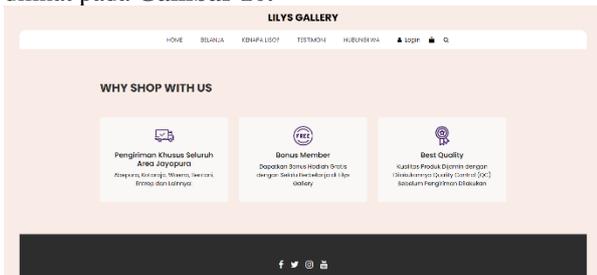
Halaman shop berisi etalase daftar produk pakaian yang siap untuk dibeli oleh actor customer pada saat menjelajahi website. Tampilan shop dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan shop

5. Tampilan Why Us

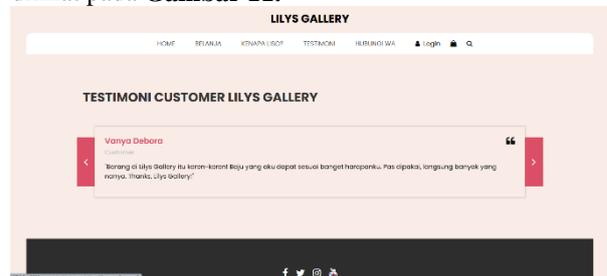
Halaman ini berisikan informasi benefit-benefit yang dapat diperoleh oleh para customers yang akan melakukan kegiatan pembelian produk pada website aplikasi penjualan Lilys Gallery. Tampilan why us dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan why us

6. Tampilan Testimoni

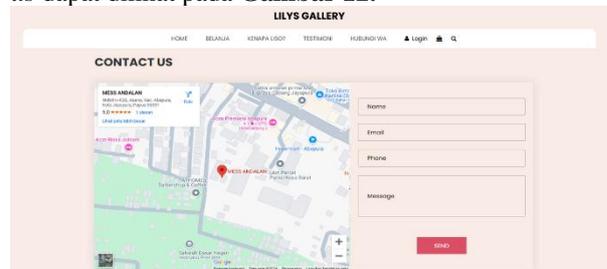
Tampilan ini berisikan text informatif tentang testimoni-testimoni dari para customers Lilys Gallery yang sudah pernah berbelanja sebelumnya. Tampilan testimoni dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan testimoni

7. Tampilan Contact Us

Pada halaman ini terdapat form untuk dapat menghubungi toko Lilys Gallery dan juga terdapat lokasi alamat dari toko sebagai informasi bagi para pengunjung atau customer yang mempunyai pertanyaan. Tampilan contact us dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan contact us

4.6 User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) yang telah dilakukan pada aplikasi ini menggunakan metode blackbox dan melibatkan dua pihak yaitu customers, dan admin dari Lilys Gallery. Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa semua fitur yang ada berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuannya. Customer website bertugas untuk melakukan pembelian produk melalui aplikasi penjualan yang telah disediakan, sementara admin bertanggung jawab untuk memproses konfirmasi pesanan yang masuk. Di luar kedua pihak tersebut, ada owner yang menerima laporan bulanan mengenai kinerja dan status penjualan. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 sampai dengan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil pengujian black box terhadap customer.

Fitur	Skenario	Output yang diinginkan	Hasil Uji
Register	Pengunjung mendaftarkan akun	Berhasil melakukan register	Berhasil
Login	Melakukan login	Berhasil melakukan login	Berhasil

Produk	Melihat daftar produk	Berhasil melihat daftar produk	Berhasil
	Menelusuri produk yang dicari	Berhasil menelusuri produk	Berhasil
	Melihat detail barang	Berhasil membuka halaman detail barang	Berhasil
Cart	Melihat daftar produk pada <i>cart</i>	Berhasil melihat daftar produk	Berhasil
	Menambahkan <i>quantity</i> produk	Berhasil menambahkan <i>quantity</i>	Berhasil
	Menghapus produk pada <i>cart</i>	Berhasil menghapus barang produk	Berhasil
Transaksi	Melihat data transaksi	Berhasil melihat data transaksi	Berhasil
	Melakukan pembayaran	Berhasil melakukan pembayaran	Berhasil
Profile	Melihat data <i>profile</i>	Berhasil melihat data <i>profile</i>	Berhasil
	Mengubah data <i>profile</i>	Berhasil mengubah data <i>profile</i>	Berhasil
	Menyimpan data <i>profile</i>	Berhasil menyimpan perubahan	Berhasil
Logout	Melakukan <i>logout</i>	Berhasil melakukan <i>logout</i>	Berhasil

Tabel 3. Hasil pengujian *black box* terhadap *admin*.

Fitur	Skenario	Output yang diinginkan	Hasil Uji
Login	Melakukan <i>login</i> masuk ke dalam halaman <i>dashboard</i>	Berhasil melakukan <i>login</i>	Berhasil
Dashboard	Klik bagian produk	Berhasil melihat data produk	Berhasil
	Menambahkan data produk	Berhasil menambahkan data produk	Berhasil
	Melakukan pembaharuan data produk	Berhasil memperbaharui data produk	Berhasil
	Melakukan penghapusan data produk	Berhasil menghapus data produk	Berhasil
	Klik bagian penjualan	Berhasil melihat data penjualan	Berhasil
Logout	Klik <i>button</i> <i>logout</i>	Berhasil melakukan <i>logout</i>	Berhasil

Pengujian yang telah dilakukan dari hasil fitur-fitur yang tersedia untuk fungsionalitas dari fitur-fitur berjalan dengan baik. Hasil ini memberikan informasi bahwa aplikasi yang dibentuk dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi dan keinginan.

5. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis perancangan aplikasi penjualan berbasis *web* pada toko Lilys Gallery adalah sebagai berikut:

1. *Website* ini dapat membantu dalam meningkatkan persentase penjualan toko Lilys Gallery.
2. Perancangan yang dilakukan mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pada tahap perancangan diagram sudah dilakukan sesuai dengan metode yang diterapkan
3. *Website* dapat digunakan sebagai media untuk *selfbranding* dari toko Lilys Gallery.

Dengan demikian rancangan *website* diharapkan dapat mencapai tujuan toko Lilys Gallery dalam meningkatkan persentase penjualan toko.

REFERENSI

- [1] Elfira, "Peminat Pakaian Cabor Masih Tinggi, Tak Hanya Dijual di Pasar Tapi Juga Online."
- [2] W. Suharso, D. Candra Firmansyah, T. Hastuti Indranila, and G. Budhi Putranto, "Website Penjualan Pada Usaha Pakaian IN Fashion," BAKTIMAS Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, vol. 4, no. 4, 2022.
- [3] N. Faujia and A. Widjaja, "Rancangan Sistem Informasi Penjualan Fashion Wanita Berbasis E-Commerce Pada the Wit'S Shop," IDEALIS: Indonesia journal Information System, vol. 2, no. 4, pp. 68–73, 2019.
- [4] Y. R. Safitri and K. Kartini, "Action Research Literate," Action Research Literate, vol. 6, no. 2, pp. 77–86, 2022.
- [5] S. Bonnie and M. Pinontoan, "Designing Information System Concept & Cases with Visio," 2008, Jakarta: PT.
- [6] S. Sintaro, "Permodelan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Berbasis Website," Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM), vol. 1, no. 1, pp. 25–32, Mar. 2022, doi: 10.58602/jima-ilkom.v1i1.5.
- [7] F. P. Purwaningtias, "E-Commerce Penjualan berbasis metode ooad," Jurnal Cendikia, vol. 15, no. 1, pp. 1–5, 2018.
- [8] S. Assauri, "Manajemen Pemasaran: Dasar," Konsep dan Strategi Edisi, vol. 1, 2004.
- [9] M. Z. Yang and J. I. Sihotang, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User Interface Aplikasi E-Commerce Shopee Menggunakan Metode EUCS di Jakarta Barat," Informatics and Digital Expert (INDEX), vol. 4, no. 2, pp. 53–60, 2022.

- [10] H. T. Saputra and A. S. Sukmawati, "Pengaruh Thrift Shop Terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion," *Journal of Economics, Management, Business, and Entrepreneurship*, vol. 1, no. 2, pp. 59–65, 2023.
- [11] H. Haviluddin, "Memahami penggunaan uml (unified modelling language)," *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2016.
- [12] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, Mar. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [13] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [14] T. R. Rivanthio, "Perancangan Website E-Commerce Rikas Collection," *TEMATIK*, vol. 7, no. 2, pp. 186–195, 2020.
- [15] V. Adi Kurniyanti and D. Murdiani, "Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website," *Jurnal Syntax Fusion*, vol. 2, no. 08, pp. 669–675, Aug. 2022, doi: 10.54543/fusion.v2i08.210.
- [16] R. A. Pradipta, P. B. Wintoro, and D. Budiyanto, "Perancangan Pemodelan Basis Data Sistem Informasi Secara Konseptual Dan Logikal," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 10, no. 2, 2022.

Ken Grinaldy Longdong, Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara angkatan 2021.

Ery Dewayani, memperoleh gelar S.Si dari program studi MIPA, Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Indonesia pada 1983. Kemudian, memperoleh gelar M.M.S.I. dari program studi Manajemen Sistem Informasi, Sistem Informasi Universitas Gunadarma pada 1996. Saat ini sebagai staf pengajar program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.