



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 10566-10578

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Website Pada Toko Pakaian Aisah Karanganyar

Selfia Yustika Rini^{1✉}, Eko Purwanto², Hanifah Permatasari³

Universitas Duta Bangsa Surakarta

Email: 202020922@mhs.udb.ac.id^{1✉}

Abstrak

Toko Pakaian Aisah adalah sebuah bisnis penjualan fashion yang terletak di Karanganyar. Mulai dari anak-anak hingga dewasa seperti kemeja, celana, baju muslim dan daster tersedia berbagai macam. Dalam melakukan penjualannya saat ini, Toko Aisah hanya menerima secara offline sehingga menunggu pembeli datang ke outlet. Namun, sesekali Toko Aisah memasarkannya melalui story WhatsApp lalu mengantarkan produknya menuju rumah pelanggan. Hal ini terjadi kendala apabila terdapat produk dengan stok yang minim, karena masih melalui WhatsApp stok produk hanya terupdate setelah Admin melakukan update sehingga menjadi rasa kecewa terhadap pelanggan yang hendak memesan produk sedangkan stok belum terupdate. Dengan demikian, dilakukan penelitian dengan topik Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Website Pada Toko Pakaian Aisah Karanganyar agar menjadi solusi atas permasalahan yang dialami oleh pemilik usaha dalam manajemen penjualan.

Kata kunci: *Pakaian, Penjualan, Sistem Informasi*

Abstract

Aisah Clothing Store is a fashion sales business located in Karanganyar. Starting from children to adults such as shirts, pants, Muslim clothes and house dresses are available in various types. In making its sales currently, Aisah Store only accepts offline so that it waits for buyers to come to the outlet. However, occasionally Aisah Store markets it via WhatsApp story and then delivers the products to the customer's home. This is an obstacle if there are products with minimal stock, because still via WhatsApp the product stock is only updated after the Admin makes an update so that it becomes a sense of disappointment for customers who want to order products while the stock has not been updated. Thus, a study was conducted with the topic of Designing and Building a Website-Based Clothing Sales Information System at the Aisah Karanganyar Clothing Store to be a solution to the problems experienced by business owners in sales management.

Keywords: *Clothes, Sale, Information Systems*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan internet telah menjadi salah satu faktor kunci dalam popularitas belanja online. Menurut (Chelsea et al., 2022). Perkembangan *habbit* pelanggan saat ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi, saat ini pelanggan tidak hanya mencari kemudahan belanja tetapi juga mencari *experience* yang menyenangkan. Penjualan pakaian secara online hingga saat ini masih menjadi pilihan yang digemari bagi para calon pembeli karena mereka dapat membeli produk tanpa harus meninggalkan rumah mereka. Dalam mengelola penjualan online, penting untuk memiliki sistem informasi yang efisien untuk memproses pesanan dan mengelola produk.

Menurut (Septian Adi & Putri, 2023) sistem informasi penjualan pakaian meningkatkan efektivitas dalam pengelolaan pesanan pakaian. Didukung (Puspita Sari et al., 2020) sistem informasi penjualan pakaian juga meningkatkan penjualan dikarenakan calon pembeli lebih mudah dalam melihat detail produk. Sistem informasi penjualan pakaian juga memberikan kemudahan dalam pelaporan penjualan (Alfiah et al., 2020.).

Toko pakaian Aisah saat ini melakukan penjualan dengan menjualnya di toko maupun di rumah sehingga membuat pelanggan harus datang untuk memilih dan membeli pakaian tersebut kemudian untuk pemasarannya hanya melalui whatsapp yang dinilai masih kurang hanya beberapa pelanggan yang mengetahui pakaian yang di perjualkan sehingga untuk hasil penjualan belum begitu besar karena pemasarannya, jika ada pesanan lewat whatsapp pemilik toko mengantar ke rumah pembeli terkadang juga pembeli harus datang mengambil di toko,

kemudian sering terjadinya kehabisan stok saat pelanggan datang langsung ke toko dan merasa kecewa, terkadang juga terdapat beberapa pakaian yang stoknya masih banyak.

Dengan adanya masalah yang terjadi saat ini dibutuhkan sistem informasi penjualan berbasis website supaya dapat menjangkau lebih banyak masyarakat kemudian dapat memudahkan proses penjualan dan pemesanan pada toko pakaian Aisah. Maka dari itu sistem informasi penjualan pakaian pada toko Aisah berbasis website ini diharapkan kegiatan operasional bisnis ini menjadi lebih mudah dan efisien dikarenakan pelanggan sudah dapat melakukan pembelian melalui online.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data Primer Data primer adalah data yang bertitik fokus terhadap data yang berasal dari pihak Toko Pakaian Aisah Karanganyar kepada peneliti yang berkaitan dengan sistem penjualan saat ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang sudah ada atau juga disebut dengan data tidak langsung yaitu data yang bersifat publik dan mencakup struktur organisasi, data arsip, dokumen, laporan-laporan, buku-buku, dan lain-lain.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Melalui observasi langsung ke Toko Pakaian Aisah, penelitian mendapatkan data-data yang diperlukan seputar sistem penjualan pakaian di Toko Pakaian Aisah.

b. Studi Pustaka

Melalui studi literatur untuk mencari referensi dari jurnal-jurnal atau makalah yang sudah ada dapat digunakan sebagai pelengkap penelitian dalam pengumpulan data.

3. Metode Pengembangan Sistem

Sukamto & M. Salahudin dalam (Yusuf & Badrul, 2024) Model ini merupakan model pengembangan perangkat lunak yang paling tua, sebanding juga dengan pemakaiannya, model ini merupakan model yang paling umum digunakan. Berikut tahapan alur pengembangan sistem dari model waterfall:



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan Software

Pada tahap ini, dilakukan analisis serta menentukan kebutuhan perangkat lunak melalui pengumpulan kebutuhan yang ada. Tujuannya adalah memahami kebutuhan pengguna untuk menentukan solusi perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses komputersasi sistem. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai data yang akan digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan sistem.

2. Desain

Desain program mencakup struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Pada tahap ini, penulis membuat rancangan program menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), khususnya dengan Use Case Diagram. Pengembang juga menciptakan desain antarmuka yang *user friendly* sehingga memudahkan konsumen.

3. Kode Program

Desain harus diaplikasikan ke dalam program. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses ini melibatkan implementasi sistem informasi penjualan pakaian di Toko Pakaian Aisah, yang dilengkapi dengan Payment Gateway. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework Laravel, dan database MySQL sistem ini dikembangkan.

4. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian ini berfokus utama pada sistem yang dikembangkan dari segi fungsional. Pengujian ini digunakan untuk memastikan bahwa semua komponen telah lolos uji. Pengujian sistem pada tahap ini menggunakan metode blackbox testing.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Pada tahap final dari metode pengembangan sistem ini adalah pemeliharaan. Disini pengembang akan melakukan pemeliharaan sistem secara berkala untuk memeriksa apakah ada temuan-temuan kegagalan sistem pada sistem yang berjalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem penjualan ini menggunakan model PIECES yang dapat dilihat pada tabel berikut.

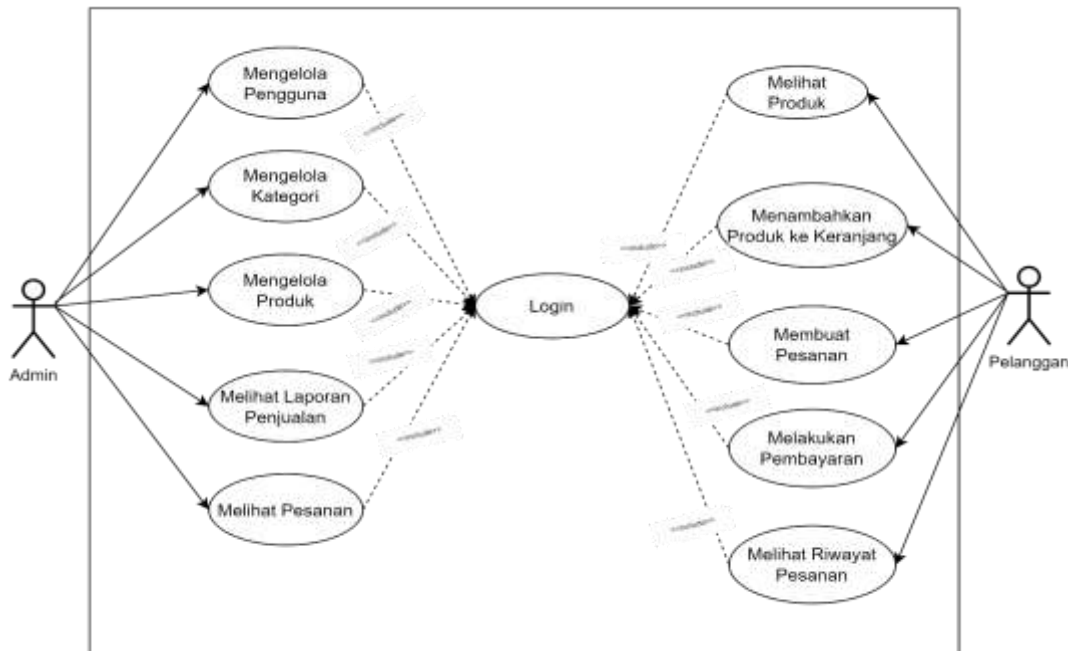
Tabel 1. Analisis PIECES

Kategori	Sistem saat ini	Sistem yang dikembangkan
<i>Performance</i>	Penjual melakukan promosi menggunakan whatsapp, melakukan pengiriman dan pembayaran langsung oleh pembeli dan penjual, pembeli harus datang ke toko untuk memilih pakaian yang diinginkan	Penjualan pemasaran dengan website, pembeli dapat memilih pakaian dan barang bisa di antar oleh kurir yang diinginkan dan pembayaran bisa menggunakan payment gateway.
<i>Information</i>	Pemasaran menggunakan online dan harus datang ke toko	Pembeli membuka website untuk mencari barang yang diinginkan
<i>Economy</i>	Membutuhkan biaya penyewaan toko	Membutuhkan biaya sistem dan pemeliharaan untuk jangka panjang.
<i>Control</i>	Dapat memilih pakaian sesuai yang diinginkan	Barang tidak sesuai yang diinginkan
<i>Efficiency</i>	Pembeli Harus datang ke toko, penjual harus mengantar barang ke pembeli	Pembeli dapat memilih barang di rumah atau di mana saja dengan hanya membuka website dan penjual dapat

		langsung	mengirim
		menggunakan jasa pengiriman.	
<i>Service</i>	Dapat memilih langsung di toko, jika melalui whatsapp memerlukan waktu cukup lama	Pembelian dapat dilakukan dengan lebih cepat	dilakukan

2. Desain

Perancangan proses pada Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Pakaian Aisah menggunakan diagram *Unified Modelling Language* (UML) dengan desain *Use Case Diagram* yang tampil berikut ini.



Gambar 2. Use Case Diagram

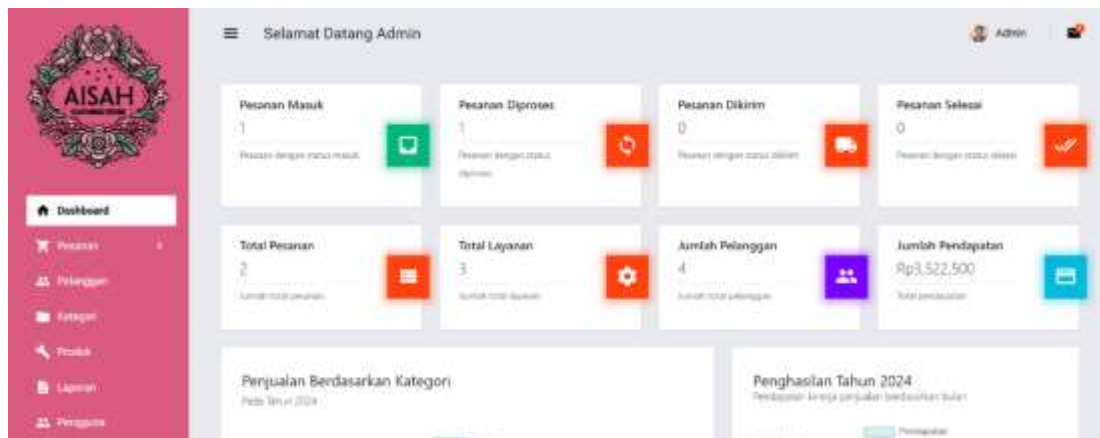
3. Kode Program

Dalam tahap ini mulai dilakukan pengkodean program. Pemanfaatan pemrograman yang dipilih ialah PHP dan basis data MySQL. Halaman login sistem yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut.



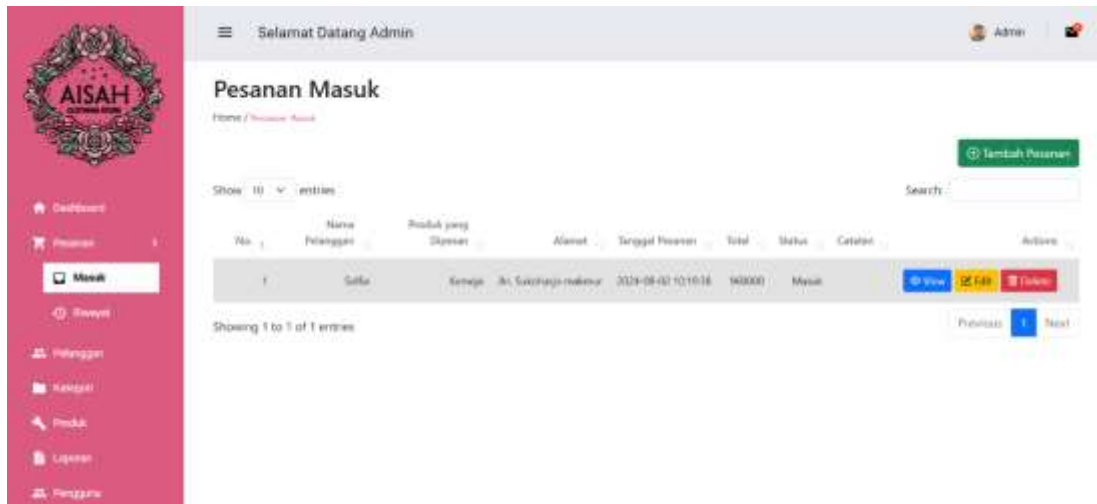
Gambar 3. Halaman Login

Halaman login ini merupakan halaman pemisah antara aktor admin dengan pengguna. Masing-masing aktor diminta memasukkan email dan password yang sesuai sehingga masing-masing aktor dapat memasuki sistem sesuai dengan hak aksesnya masing-masing.



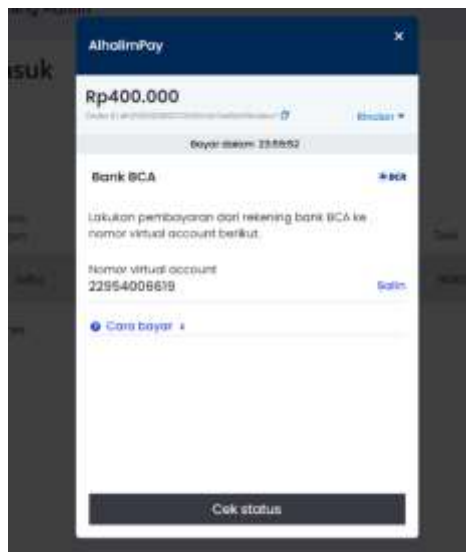
Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard admin merupakan halaman pertama yang ditampilkan bagi aktor admin. Pada halaman ini terdapat overview pesanan masuk, diproses, dikirim, selesai, total pesanan, jumlah pelanggan dan jumlah pendapatan. Dengan overview ini admin lebih mudah dalam melakukan monitoring. Untuk menu yang ada, admin dapat mengakses kelola kategori, kelola produk, kelola pengguna, melihat laporan dan melihat pesanan.



Gambar 6. Halaman Pesanan

Selanjutnya halaman pesanan masuk, pada halaman ini admin dapat melakukan pengelolaan pesanan yaitu melihat detail, mengubah status pesanan dan menghapus pesanan.



Gambar 7. Halaman Pembayaran

Sebelum pesanan diproses, diharapkan melakukan pembayaran. Pembayaran ini dapat dilakukan secara debit atau transfer yang akan diproses otomatis dikarenakan pembayaran ini sudah memanfaatkan payment gateway dari Midtrans.



Gambar 8. Halaman Kelola Pengguna

Pada halaman kelola pengguna admin dapat melakukan penambahan, perubahan serta penghapusan akun pengguna.



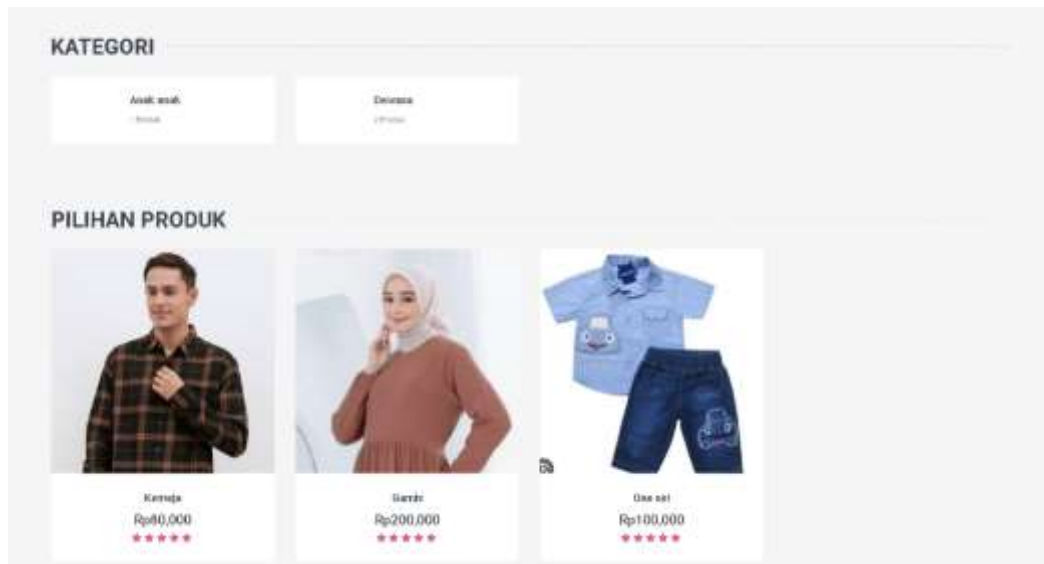
Gambar 9. Halaman Kelola Kategori

Dalam halaman kelola kategori, admin dapat melakukan penambahan, perubahan serta penghapusan kategori yang ada.



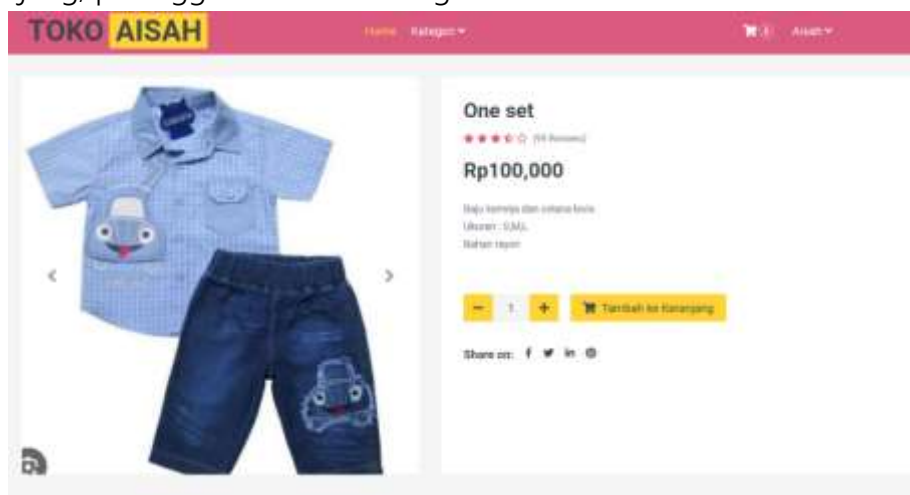
Gambar 10. Halaman Kelola Produk

Halaman kelola produk hanya dapat diakses oleh admin sehingga admin dapat melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan produk.



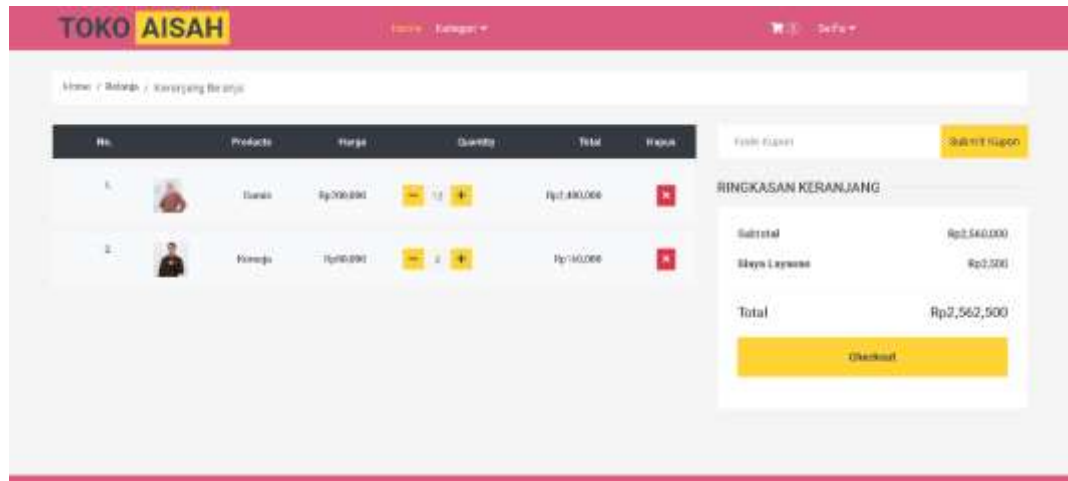
Gambar 11. Halaman Utama Pelanggan

Halaman utama pelanggan akan tampil setelah atau sebelum pelanggan melakukan login, pelanggan dapat melihat produk-produk yang tersedia, apabila hendak memasukan ke dalam keranjang, pelanggan diharuskan login terlebih dahulu.



Gambar 12. Halaman Detail Produk

Halaman detail produk dapat diakses oleh pelanggan untuk melihat detail informasi dari gambar ataupun deskripsi yang ada sebelum memasukan ke dalam keranjang.



Gambar 13. Halaman Keranjang Pelanggan

Ini adalah halaman keranjang yang dapat dicheckout oleh pelanggan menuju pembayaran.

4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian sistem menjadi hal yang tidak bisa ditinggalkan sebagai ikhtiar dalam pemeriksaan kegagalan dalam sistem yang sedang dikembangkan (Praniffa et al., 2023). Didukung oleh (Yusup et al., 2023) pengujian sistem juga sangat diperlukan dalam upaya memastikan sistem telah lolos standar.

Dalam tahap pengujian ini, penulis menggunakan metode blackbox sebagai langkah dalam pengujian sistem yang dikembangkan. Blackbox adalah metode pengujian sistem yang memiliki poin utama untuk menemukan *missing function*. (Ismail & Efendi, 2020).

Tabel 2. Pengujian Blackbox Role Admin

No	Menu	Hasil
1	Login	Berfungsi
2	Mengelola pengguna	Berfungsi
3	Mengelola kategori	Berfungsi
4	Mengelola produk	Berfungsi
5	Melihat laporan penjualan	Berfungsi
6	Melihat pesanan	Berfungsi

Tabel 3. Pengujian Blackbox Role Pelanggan

No	Menu	Hasil
1	Melihat produk	Berfungsi
2	Menambahkan produk ke keranjang	Berfungsi
3	Membuat pesanan	Berfungsi
4	Melakukan pembayaran	Berfungsi
5	Melihat riwayat pesanan	Berfungsi

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Setelah sistem yang dikembangkan sudah dipastikan sesuai dan dapat berjalan dengan semestinya, dilanjutkan untuk melakukan pemeliharaan secara berkala untuk meminimalisir kesalahan/kegagalan yang terjadi pada sistem informasi penjualan pakaian berbasis website pada toko pakaian Aisah Karanganyar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis website pada toko pakaian Aisah Karanganyar, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang dikembangkan memiliki 2 hak akses yaitu Admin dan Pelanggan, admin berfungsi sebagai monitoring produk dan pesanan sedangkan pelanggan disini sebagai pembeli yang dapat melakukan pesanan melalui website. Didukung dengan pengujian blackbox, hasilnya mengatakan bahwa sistem informasi penjualan berfungsi dengan baik. Dengan demikian, sistem informasi penjualan pakaian berbasis website pada toko pakaian Aisah Karanganyar sudah sesuai dan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, F., Tarmizi, R., Junidar, A. A., Studi, P., Informatika, T., Raharja, U., Studi, P., Retail, M., & Raharja, U. (2020). Perancangan Sistem E – Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko A & S. *Innovative Creative and Information Technology*, 6(1), 70–81.
- Chelsea, A, fiona zhafira, Putra, J., & Susana. (2022). Pengaruh Penggunaan Belanja Online Masyarakat Indonesia: Sebelum, Selama dan Sesudah Pandemi COVID-19. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humanioral* (2022), September, 1–17. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Ismail, I., & Efendi, J. (2020). Black-Box Testing : Analisis Kualitas Aplikasi Source Code Bank Programming. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 1.

<https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.148>

- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Puspita Sari, E., Pudjiarti, E., & Susanti, H. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Wanita Berbasis Web (E-Commerce) pada PT Bunitop Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Mura, Universitas Bina Insan Lubuklinggau*, 12(01), 1–13.
<https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/25645>
- Septian Adi, D., & Putri, M. (2023). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 1(4), 42–52.
- Yusuf, A., & Badrul, M. (2024). Perancangan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Baju Pada Brand Hasnaa Busana. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 11(1), 113–118. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i1.8171>
- Yusup, M., Rahman, R., Aziz, A., & Furqon, R. Al. (2023). Pengujian Aplikasi Pengolah Data Berbasis Web Menggunakan Metode Black Box. *Jurnal Teknologi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 32–36.