

## Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada CV.Jawi

Bayu Trisakti<sup>1\*</sup>, Fandy Indra Pratama<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim  
Jl Menoreh Tengah X / 22 Sampangan, Semarang, Jawa Tengah 50236.

<sup>1\*</sup>Email: bayu.trisakti98@gmail.com, <sup>2</sup>Email: fandy@unwahas.ac.id

### Abstrak

*Penyajian informasi tentang penjualan produk di tempat kerja praktek yaitu CV.JAWI yang menggunakan cara manual yaitu promosi produk dengan menggunakan media brosur dan tanya langsung pada pihak perusahaan, sehingga informasi tentang penjualan produk masih belum meluas serta hanya diketahui oleh orang-orang sekitar perusahaan tersebut. Tujuan dari kerja praktek ini membuat perancangan aplikasi penjualan berbasis web agar masyarakat luas dapat dengan mudah memperoleh informasi tentang penjualan produk. Metode yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini menggunakan model waterfall dengan pendekatan sistem berorientasi objek yang dimodelkan menggunakan UML (Unified Modelling Language). Hasil akhir dari perancangan aplikasi adalah perancangan sistem yang dapat memberikan kemudahan konsumen untuk mendapatkan informasi semua produk yang dijual sehingga menjadi efisien bagi perusahaan dan konsumen..*

**Kata kunci:** perancangan, aplikasi, penjualan, waterfall, UML, web

### PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang semakin pesat di era globalisasi saat ini, sehingga mengharuskan kita untuk turut serta dalam mengikuti perkembangan tersebut. Teknologi informasi memiliki peranan yang sangat penting didalam instansi perusahaan swasta maupun pemerintah dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini mendorong instansi perusahaan untuk memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan kerja yang dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Banyak sekali media yang menjadikan platform untuk tempat berbagi informasi yang baik secara sederhana dan mudah diakses, salah satu sangat berperan dalam hal periklanan atau promosi adalah *website*. Informasi disampaikan melalui sebuah portal yang disebut dengan website. Website adalah sebuah portal yang bisa diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja. Hampir setiap instansi atau lembaga diseluruh dunia sudah mempunyai website sebagai sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan.(wibowo,2015).

CV.Jawi ialah instansi perusahaan yang bergerak pada bidang percetakan. Selama ini CV. Jawi penyajian informasi produknya masih belum secara digital yaitu masih manual dengan menggunakan promosi berbagai brosur dan papan nama yang terpampang didepan kantor,

Sehingga masyarakat tidak dapat mendapatkan informasi dengan mudah, cepat dan jelas. Dengan adanya jaringan internet ini, berbagai informasi dapat diakses secara online oleh siapa saja dengan efektif dan efisien. (Arrohman dkk, 2014)

Sehingga penulis mengusulkan suatu perancangan aplikasi penjualan berbasis web pada CV. JAWI. Dengan adanya rancangan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dalam memberikan informasi untuk mengenalkan produk – produk yang ada di perusahaan dan memberikan keterangan produk yang di pesan telah di proses, sehingga konsumen mendapat kejelasan bahwa produk yang di pesan telah dikerjakan.

### TINJAUAN PUSTAKA

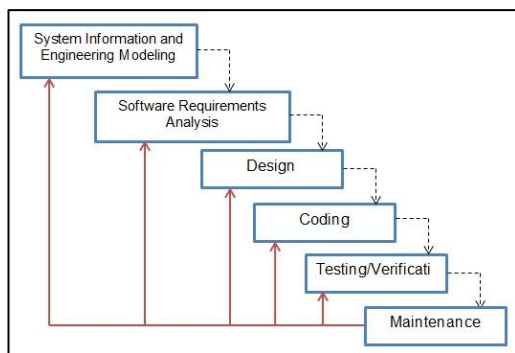
#### 2.1. Website

Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut pendapat Hidayat (2010:2), menyimpulkan bahwa : Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan ataugabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang

saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan web yang lain disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

**2.2 Metode Pengembangan Waterfall**

Proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. (Pressman, roger s 2002).



Gambar 1. metode waterfall

Pressman memecah model ini menjadi 6 (enam) tahapan meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model waterfall pada umumnya. Berikut tahapan metode waterfall yang dilakukan pada pengembangan perangkat lunak :

1. System Information and Engineering Modeling
2. Software Requirements Analysis
3. Design
4. Coding
5. Testing/Verification
6. Maintenance

**2.3 Use Case**

Menurut (Satzinger, 2011) Use Case Diagram merupakan rangkaian tindakan yang dilakukan oleh sistem, aktor mewakili user atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dimodelkan. Use case diagram adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor.

**ANALISIS DAN ALTERNATIF SISTEM**

**3.1 Analisis system yang berjalan**

Sistem yang berjalan saat ini di CV.JAWI masih menggunakan sistem manual, belum berbasis digital yaitu dengan cara mengenalkan produk ketika pelanggan datang ke perusahaan maupun dengan brosur, sehingga untuk meningkatkan pelanggan, perancangan aplikasi penjualan produk berbasis web ini dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan pemasaran dan penjualan ke wilayah yang lebih luas dan memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi produk tersebut.

**3.2 Identifikasi masalah system berjalan**

Berdasarkan analisis sistem yang ada di CV.JAWI didalam pemasaran produknya masih secara manual yaitu melalui brosur, maupun saat pelanggan datang ke perusahaan, sehingga informasi tentang penjualan produk masih belum meluas dan hanya diketahui oleh orang-orang sekitar perusahaan tersebut.

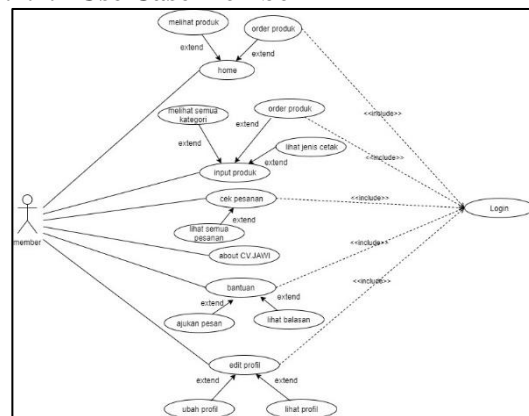
**3.3 Alternatif pemecahan masalah**

Dalam pembahasan alternatif pemecahan masalah dalam pembuatan aplikasi penjualan produk berbasis web sebagai sarana informasi perusahaan di harapkan perusahaan semakin berkembang dengan media promosi berbasis web. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan waterfall.

**3.4 Desain Sistem**

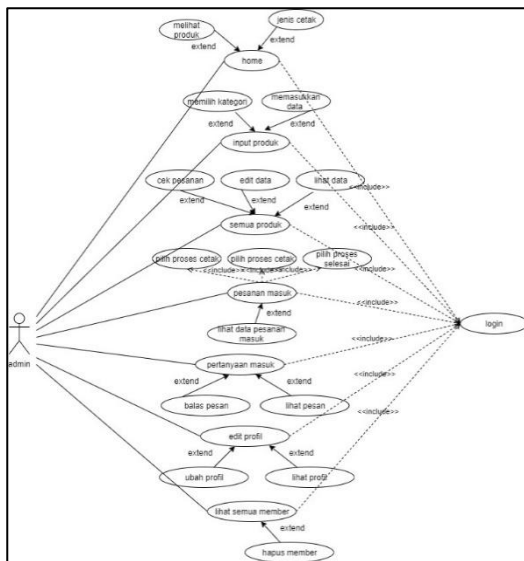
**3.4.1 Use Case**

**3.4.1.1 Use Case member**

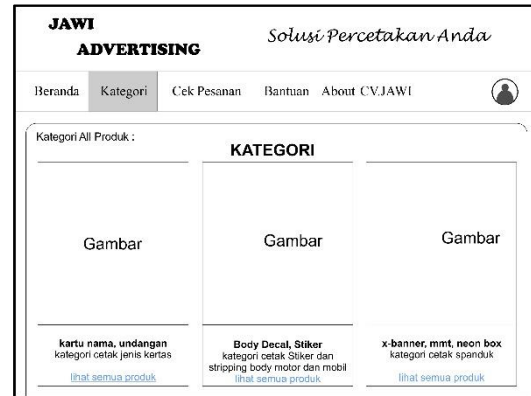


Gambar 2. Use case Member

3.4.1.2 Use Case admin



Gambar 3. Use case Admin

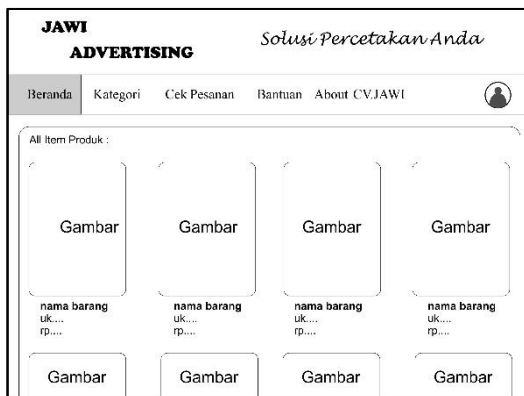


Gambar 4. Halaman Kategori

Pada antarmuka kategori member di berikan kemudahan dalam memilih jenis produk, terdapat jenis 3 jenis cetak yaitu: jenis cetak kertas, jenis cetak stiker atau stripping body motor dan mobil, dan jenis cetak spanduk.

3.4.2 Perancangan Antarmuka

3.4.2.1 Antarmuka member



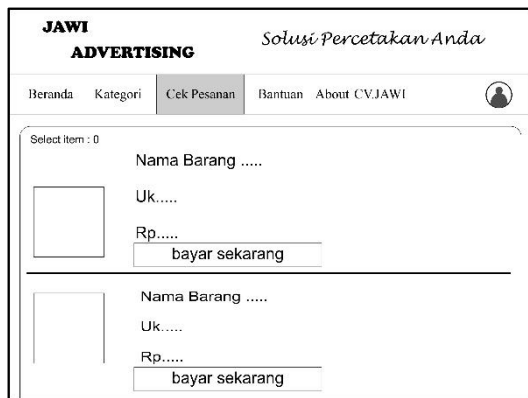
Gambar 4. Halaman Home

Pada antarmuka home member bisa melihat semua produk yang dijual oleh cv.jawi mulai dari nama barang, panjang, lebar dan harga dari produk tersebut.



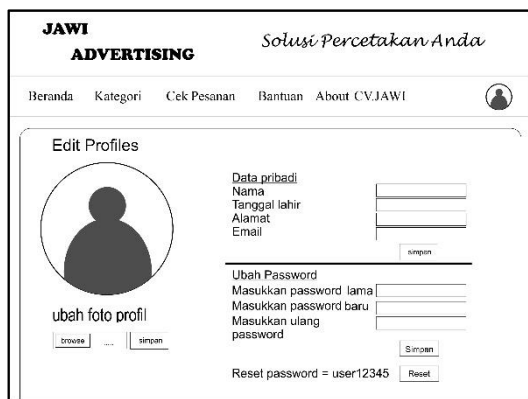
Gambar 5. order produk

Pada antarmuka order produk ini member dapat melihat detail dari produk yang ada dan tombol beli jika ingin mengorder produk tersebut. Jika sudah memilih tombol beli member maka akan di arahkan untuk mengisi form yang disediakan untuk kelengkapan data.



Gambar 6. Halaman Cek Pesanan

Pada antar muka cek pesanan member dapat melihat semua produk yang telah di pesannya dan ada tombol bayar sekarang yang berguna untuk mengupload bukti pembayaran untuk produk yang dipesannya. Setelah member membayar maka produk yang telah dipesan akan diproses oleh admin dan member akan tahu status produk yang dipesannya telah di proses pada tahap apa.



Gambar 7. halaman Edit Profil

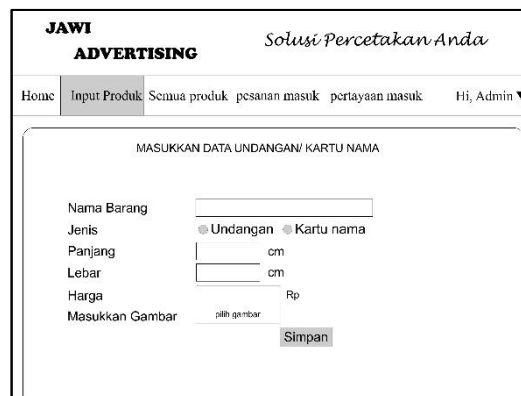
Pada antar muka edit profil member dapat mengubah data akun miliknya yang diantaranya yaitu foto profil, nama, alamat, tanggal lahir, email, dan serta dapat mengubah passwordnya.

### 3.4.2.2 Antarmuka admin



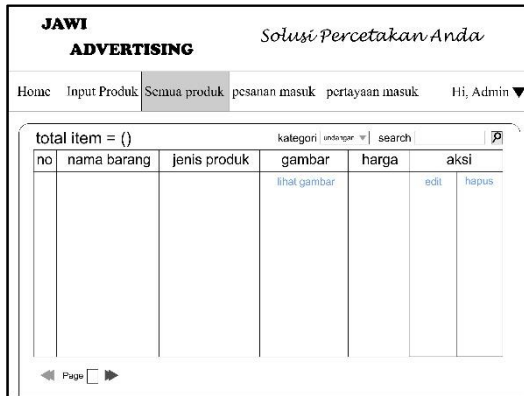
Gambar 8. Halaman Home Admin

Pada antar muka home admin ini langsung berbentuk kategori karena jika admin telah selesai input produk bisa langsung mengecek apakah data yang dimasukkan telah ada pada halaman member.



Gambar 9. Halaman Input Produk

Pada antar muka input produk ini admin dapat memilih jenis produk apa yang akan diinput. Kemudian admin mengisi form semua data produk yang akan di masukkan ke halaman member, jika sudah admin akan menyimpan data produk tersebut.



Gambar 10. Halaman Semua Produk

Pada antar muka edit produk admin dapat mengedit data produk ataupun menghapus produk yang telah ada.



Gambar 11. Halaman Pesanan Masuk

Pada antar muka pesanan masuk member yang telah mengorder produk akan masuk ke halaman pesanan masuk pada admin kemudian admin dapat melihat seluruh pesanan produk yang telah masuk mulai dari nama pelanggan, alamat, produk yang di pesan, harga produk serta bukti pembayaran. Bila member telah membayar maka produk yang dipesan akan di proses admin setelah itu admin akan memilih aksi proses produk yang dikerjakan meliputi tahap desain, tahap cetak dan produk telah selesai dikerjakan.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis, perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan perancangan aplikasi penjualan berbasis web pada CV.JAWI ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi penjualan berbasis web ini memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi semua produk yang dijual oleh perusahaan tersebut.
2. Perancangan aplikasi yang dapat memberikan keterangan status pemesanan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azwari A.R., 2010, *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql Pada Sd Negeri 091462 Parapat*, Universitas Sumatera Utara, Medan, 8-18.

J. W. Satzinger, R. B. Jackson and S. D. Burd, 2011, *Systems Analysis and Design in a Changing World*, Sixth ed.

Pressman, Roger S. 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak, ANDI*, Buku I, Yogyakarta.

Wibowo T.W., 2015, *Analisis Dan Perancangan Company Profil Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi Pada Cv. Oak Merch*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Yogyakarta.

Wibisono Guntur, dan Susanto Wahyu Eko, 2015, *Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo*, AMIK BSI Yogyakarta, yogyakarta.

Santoso, & Nurmawati, R. (2017). *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*, *Jurnal Integrasi Politeknik Negeri Tanah Laut*, 84–91.

Arrohman D,Laksono A., 2014, *pembuatan company profile binakareya sejahtera berbasis web, skripsi ,Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer AMIKOM*,Yogyakarta, 7-10.

Utomo W.B.,Candra Bakara, 2013, *Pembuatan Web Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ngrampal Dengan menggunakan PHP dan MySQL*, *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 86.

Handika I Gede, dan Purbasari Ayi, 2018, *Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website*, Universitas Pasundan