

SISTEM PERANCANGAN TOKO ONLINE BERBASIS WEB PADA TOKO AR

¹Muhammad Yusril Pratama, ²Ulfa Arma Putri, ³Putri Afifah Daina Angraini, ⁴Khusnul Khotimah

¹mhmmmdysrl18@gmail.com, ²ulfaarma8327@gmail.com,
³putriafifahdainaangraini@gmail.com, ⁴khusnul.khotimah@umko.ac.id

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *An online store website facilitates both buyers and sellers to view products anytime and anywhere, while allowing sellers to easily promote their items to a wide audience. The lack of effective product promotion has resulted in a decrease in the store's revenue and manual inventory management. The purpose of this research is to enhance sales at AR Store and assist in checking product inventory to streamline and expedite services at AR Store. The Waterfall method is employed, which involves the following steps: Analysis, Design, Coding, and Testing. The system is designed using programming languages such as HTML, CSS, and PHP. This research yields an online store website that provides information about products and available stock.*

Keywords: *Toko, Online, Toko AR, Website*

Abstrak: Website toko *online* memudahkan pembeli dan penjual agar dapat melihat barang kapan dan dimana saja serta penjual dapat mempromosikan barang jualannya dengan mudah dan bisa di lihat orang masyarakat banyak. Kurang nya suatu promosi barang berdampak turun nya peningkatan omset toko dan juga pengelolaan stok barang yang masih manual. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penjualan di Toko AR serta membantu pengecekan stok barang agar memudahkan dan mempercepat pelayanan pada Toko AR. Metode yang digunakan ialah Waterfall yang menggunakan alur Analisis, Desain, coding dan testing. Perancangan sistem ini juga menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS dan PHP. Penelitian ini menghasilkan sebuah website toko *online* yang memberikan suatu informasi mengenai produk serta stok barang yang tersedia.

Kata Kunci: Toko, Online, Toko AR, Website

I. PENDAHULUAN

Dengan banyaknya bisnis pakaian semakin banyak juga persaingan sehingga dari itu penulis mempunyai ide untuk membuat toko online berbasis *web*. Dengan

menggunakan *website*, sebuah toko dapat memperjual belikan produk kepada pembeli dengan jangkauan internasional, ini menjadi peluang yang baik karena dapat memperluas cakupan pedagang dari produk yang ditawarkan. Toko AR adalah bisnis pakaian

yang masih menggunakan penjualan secara manual seperti para pembeli datang ke toko secara langsung. Banyak sekali para pembeli datang hanya melihat saja dan transaksi secara manual.

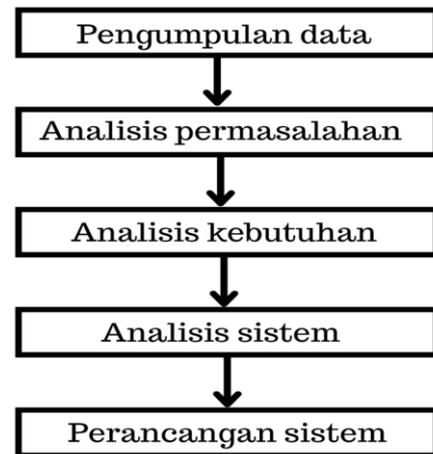
Pada toko AR penjualan masih menggunakan Teknik manual yaitu mengecek stok barang yang ada atau tidak di toko AR. juga transaksi pemesanan dan penjualan masih manual sehingga memperlambat transaksi dan masih secara langsung belum menggunakan media sehingga masyarakat kurang tertarik akan produk yang dijual.

Maka sebab itu kami membuat layanan secara online yang dapat membantu toko AR dan mempermudah penjualan serta konsumen mendapat informasi yang mudah mulai dari nama, produk, gambar, harga, yang tersedia sehingga transaksi metode pengiriman barang. Oleh karena itu penulis membangun sebuah website "sistem Perancangan Toko Online Berbasis Web pada toko AR". Untuk mengatasi kendala juga sebagai metode promosi penjualan.

II. METODE

Kerangka kerja dibawah ini sebagai Langkah-langkah penyelesaian suatu masalah

A. Kerangka kerja



Gambar 1. Kerangka kerja

B. Data dan Alat Penelitian

a) Pengumpulan data

1) Observasi

Peneliti mengunjungi langsung tempat penelitian yaitu toko AR yang beralamat di Jl. Jendral Sudirman No 100 Pasar Pagi, Kotabumi, Lampung Utara untuk mendapatkan sebuah informasi maupun data terkait pembuatan *website* yang ingin peneliti buat..

2) Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi melalui dialog tanya jawab. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan pemilik toko, Bapak Afnila Wafman, untuk mengeksplorasi berbagai aspek yang terjadi selama ini dalam proses usaha di toko AR. Data yang telah dikumpulkan digunakan sebagai dasar untuk

membuat toko *online* berbasis website.

3) Studi Pustaka

peneliti mencari teori-teori yang bisa menjadikan refrensi peneliti, seperti mempelajari buka, jurnal maupun artikel yang agar nanti nya proses pembuatan proposal maupun website berjalan dengan baik.

4) Alat dan bahan yang digunakan

1) Hardware

A. Laptop

2) Software

A. Xampp

B. Notepad++

C. Figma

D. Visio

b) Analisis Permasalahan

Ditemukannya suatu solusi dari permasalahan yang ada di dalam perancangan system informasi yang penulis buat.

c) Analisis Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan dari permasalahan yang muncul sehingga mendapatkan sebuah solusi.

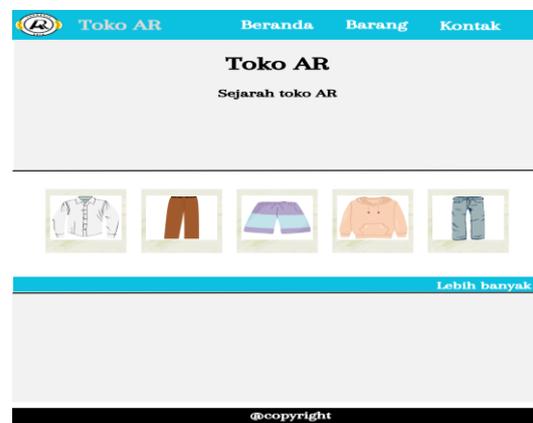
d) Perancangan sistem

Di tahap ini sang penulis mengimplementasikan dalam

bentuk *use case*, *class* diagram dan antar muka sistem yanf dibuat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, dihasilkan suatu website Toko *Online*. Website toko online ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam mendapatkan informasi produk atau barang yang dijual oleh toko secara cepat dan juga memudahkan penjual untuk melihat stok barang yang tersedia. Terdapat pada bagian penjual bisa mengelola *website* tersebut seperti menambahkan stok barang, menghapus stok barang dan mengedit stok barang. Pada bagian Admin hanya di pergunakan untuk mengubah *password* apabila penjual lupa *password*, Jika ingin melakukan transaksi pembelian langsung saja menghubungi nomor *whatsapp* yang tersedia di website tersebut dibawah ini adalah hasil dari output yang ingin di tampilkan kepada pelanggan.



Gambar 2. Halaman output beranda



Gambar 3. Halaman output barang



Hubungi kami jika berminat

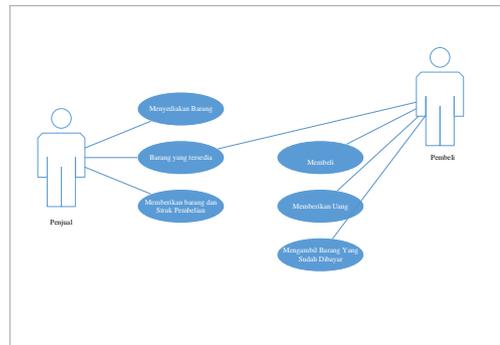
Gambar 4. Halaman output kontak



Gambar 5. Halaman output detail produk

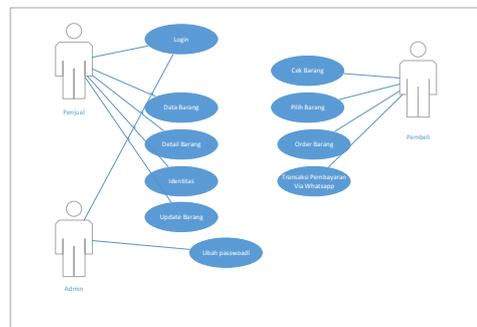
Perancangan Sistem

1) Sistem yang berjalan Pada Toko AR



Gambar 6. Sistem yang sedang berjalan

2) Use case sistem yang ingin di usulkan



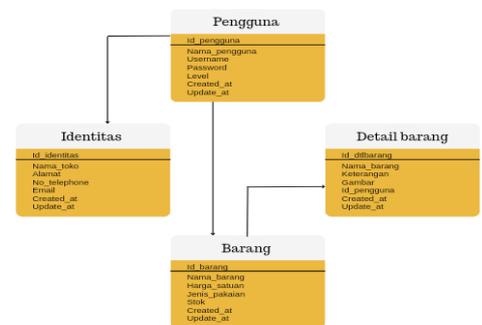
Gambar 7. Use case sistem yang di usulkan

a. Perancangan sistem

Penulis merancang kerangka kerja yang ingin dilakukan.

a) Class diagram

Pembuatan diagram class



Gambar 8. Class diagram

b) Pembuatan sistem

Pembuatan antar muka sistem yang ingin dibuat.

A. Tampilan Halaman login



B. Halaman input admin untuk mengelola hak akses



C. Halaman input Tambah Pengguna



D. Halama input Edit Pengguna



E. Halaman ubah Password dan keluar



F. Halaman pemilihan toko untuk menambah barang jualan yang dikelola oleh pemilik toko



G. Halaman input Tambah Barang



H. Halam input edit barang



I. Halaman *input* Keterangan



J. Halaman *input* Tambah Keterangan



K. Halaman *input* Edit Keterangan



L. Halaman identitas Toko



IV. SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut disimpulkan bahwa jika ingin melihat produk Toko AR harus memiliki *smarthphone* maupun komputer. Jika pembeli ingin membeli suatu barang maka langsung hubungi nomor yang tertera di *whatsapp* ,dan jika barang yang dijual dipilih oleh pembeli maka stok barang akan otomatis berkurang. *Website* ini

mempermudah pelanggan dalam berbelanja, transaksi, dan juga bisa mengakses kapan saja dan dimana saja yang mana akan menghemat waktu pembeli. Dan juga memudahkan toko dalam promosi barang yang berdampak toko bisa dilihat oleh masyarakat serta pengecekan dalam stok barang yang dimana jika masih menggunakan sistem manual akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk sebuah pengecekan barang.

DAFTAR RUJUKAN

- Harmianto, H., Fuad, A., & Khairan, A. (2018). Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Untuk Kemudahan Penjualan Barang Di Kota Ternate. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.33387/jiko.v1i2.774>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. (2021). 813-Teks Artikel-2597-1-10-20211102 (1). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>
- Malinda, S. A., & Wati, T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Online Southeast Tiger. *Senamika*, 336–346.
- Purwati yuli, P. L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Ritonga, R. B. (2019). Sistem Informasi Penjualan Pada Toko R2 Collection Di Rantauprapat Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i2.1901>
- Setyabudhi, A. L., & Hasibuan, Z. S. (2020). Sistem Informasi Online Shopberbasis Web Dengan Metode Sdlc. *Engineering And Technology International Journal*, 2(2), 70–81. <https://www.mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/51>