

## Perancangan Aplikasi Penjualan *Online* Berbasis *WEB* Pada Toko Kokoon Store Lamandau

Ade Irmayanti<sup>1</sup>, Moh Sigit Khoirunnas<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Lamandau, Nanga Bulik

E-mail: <sup>1</sup>adeirmaaiy@gmail.com, <sup>2</sup>msigitkhoirunnas@gmail.com

### ABSTRAK

Salah satu aplikasi yang sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis terutama dalam hal teknologi adalah aplikasi penjualan *online* ini. Dimana saat ini, masyarakat dan bisnis dipengaruhi oleh teknologi. Selain itu, dalam hal internet, banyak masyarakat dan bahkan perusahaan menggunakan koneksi internet untuk berbagai tujuan. Salah satunya adalah mereka dapat melakukan pembelian dan penjualan secara *online*, yang dikenal sebagai *e-commerce*, yang memungkinkan pelanggan melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja. Di era internet saat ini, penjualan sepatu secara *online* telah menjadi tren yang populer. Namun, Toko Kokoon Store Lamandau yang menjual berbagai jenis sepatu ini belum memiliki aplikasi yang dapat membantu pelanggan melakukan pembelian secara *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu pelanggan menggunakan internet sebagai alat untuk melakukan pembelian kapan saja dan di mana saja mereka mau. Pendekatan sistematis yang dimodifikasi menjadi model SDLC (*System Development Life Cycle*) digunakan dalam desain dan pengembangan sistem penjualan *online* ini. Dengan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu toko Kokoon untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran produknya.

**Kata kunci :** *Perancang, Aplikasi, Penjualan Online, System Development Life Cycle.*

### ABSTRACT

One of the applications needed in the business world, especially in terms of technology, is this *online* sales application. Where currently, society and businesses are influenced by technology. Moreover, when it comes to the Internet, many societies and even companies use Internet connections for various purposes. One of them is that they can make purchases and sales *online*, known as *e-commerce*, which allows customers to make transactions anytime and anywhere. In today's internet era, selling shoes *online* has become a popular trend. However, the Kokoon Store Lamandau which sells various types of shoes does not yet have an application that can help customers make purchases *online*. The purpose of this research is to help customers use the Internet as a tool to make purchases anytime and anywhere they want. A systematic approach modified into the SDLC (*System Development Life Cycle*) model is used in the design and development of this online sales system. It is hoped that this application will help Kokoon stores increase sales and market their products.

**Keyword :** *Designer, Application, Online Sales, System Development Life Cycle.*

## 1. PENDAHULUAN

Sebagian besar masyarakat telah menyadari dampak dari persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat, dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat. Ini berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, termasuk pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja, bisnis, dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu. Ini meningkatkan kebutuhan akan informasi yang cepat dan murah. Dengan internet, hal ini dapat dilakukan (Maulana et al., 2015).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang bisnis dan perdagangan. Digitalisasi telah membuka peluang baru bagi bisnis untuk lebih efisien dan efektif dalam melayani konsumen. Salah satu bentuk digitalisasi yang paling menonjol dalam dunia bisnis adalah kehadiran e-commerce atau perdagangan elektronik. *E-commerce* tidak hanya menjadi *platform* untuk melakukan transaksi jual beli, tetapi juga alat untuk memperluas pasar, mempromosikan produk, serta menjalin hubungan dengan pelanggan secara lebih mudah dan cepat. Dengan meningkatnya penggunaan internet di Indonesia, bisnis *e-commerce* memiliki potensi besar untuk terus berkembang, terutama di sektor retail.

*E-commerce* adalah bagian dari e-business. E-business mencakup lebih dari sekedar bisnis tetapi juga mencakup kolaborasi dengan mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan, dan lain-lain. *E-commerce* tidak hanya membutuhkan teknologi jaringan www, tetapi juga teknologi seperti basis data atau pangkalan data, e-mail atau surat elektronik, dan teknologi non-komputer seperti sistem pengiriman barang dan alat pembayaran (Rehatalanit, 2021).

Kokoon Store Lamandau adalah toko resmi yang menjual berbagai macam sepatu dengan lokasi di Jl. Melati II, (Sebelah TK Pembina), Translok, Nanga Bulik, Lamandau. Toko ini merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang fashion, khususnya dalam penjualan Sepatu untuk berbagai kalangan. Menurut studi penulis, platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp adalah satu-satunya tempat toko Kokoon Store Lamandau untuk memasarkan produknya. Sehingga tidak banyak diketahui oleh calon pelanggan yang menyebabkan penurunan penjualan karena persaingan yang semakin ketat.

Salah satu masalah utama yang mendorong pembuatan website toko sepatu online adalah kesulitan yang dihadapi pelanggan dalam menemukan toko fisik yang dapat menyediakan sepatu yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Banyak pelanggan harus menghabiskan waktu dan tenaga untuk pergi ke berbagai toko di kota hanya untuk mencari sepatu yang diinginkan, tetapi dengan adanya toko sepatu online, pelanggan dapat dengan cepat melihat berbagai pilihan sepatu, membandingkan harga, dan dapat melakukan pembelian dari lokasi mana pun dan kapan saja.

Selain itu, bisnis penjualan sepatu dapat menggunakan aplikasi berbasis web untuk memasarkan dan mempromosikan produk mereka, meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pelanggan mereka.

Pada akhirnya, diharapkan bahwa aplikasi penjualan berbasis web ini akan membuat bisnis lebih mudah melakukan transaksi, memperluas pasar, memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan, dan meningkatkan daya saing mereka dalam bisnis.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 E-Commerce

Perdagangan elektronik, juga dikenal sebagai "*e-commerce*", yang melibatkan transaksi barang dan jasa melalui media elektronik dan internet. *E-commerce* juga memerlukan akses internet dan kemampuan teknologi informasi, seperti pertukaran data elektronik atau electronic data interchange (EDI) (Jain et al., 2021).

Penjualan, pembelian, distribusi, pemasaran, dan layanan barang melalui jaringan elektronik, seperti internet atau jaringan komputer lainnya, semuanya termasuk dalam *e-commerce*. *E-commerce* adalah kombinasi antara barang dan jasa. Melalui liberalisasi layanan domestik dan akuisisi barang-barang yang lebih murah, *e-commerce* dan aktivitas online serupa dapat berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi domestik.

### 2.2 Bahasa Pemrograman

Secara umum, bahasa pemrograman komputer adalah alat yang digunakan oleh programmer komputer untuk membuat program aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan (Wibowo, 2015). Dengan menggunakan bahasa ini, programmer dapat menentukan data apa yang akan diproses komputer, bagaimana data ini disimpan atau dikirim, dan jenis tindakan apa yang akan diambil dalam berbagai situasi.

### 2.3 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan situs website dan aplikasi website yang dinamis. PHP adalah kependekan dari Hypertext Preprocessor (Yuliano, 2017). Pada tahun 1995, PHP dibuat oleh kontraktor pengembangan perangkat lunak independen Rasmus Lerdorf setelah ia membuat skrip Perl/CGI untuk

menentukan jumlah orang yang melihat resume online-nya. (Simon, 2024).

### 2.4 WWW (World Wide Web)

World Wide Web (WWW, W3, atau singkatnya "web") adalah puncak kesuksesan Internet, yang menawarkan antarmuka yang konsisten dan mudah digunakan untuk mengakses internet (Pallen, 1995). Dengan menggabungkan gambar dan teks, internet memungkinkan Anda menjelajahi internet atau mencari informasi hanya dengan mengklik teks yang disorot.

### 2.5 XAMPP

XAMPP adalah program sumber terbuka yang memungkinkan Anda membuat lingkungan pengembangan web di komputer lokal (Muntasir et al., 2023). XAMPP adalah singkatan dari Apache, MySQL, PHP, Perl, dan "X" (empat sistem operasi). Ini terdiri dari database MySQL, aplikasi Apache HTTP Server, dan penerjemah bahasa PHP dan Perl. Ini beroperasi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost). Program ini adalah antarmuka server web ramah pengguna yang berguna untuk menampilkan halaman web secara dinamis dan aplikasi ini didistribusikan di bawah lisensi umum GNU.

## 3. METODOLOGI

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan studi pustaka, studi lapangan, dan wawancara untuk mengumpulkan data. Studi pustaka meliputi jurnal ilmiah, buku, dan literatur yang relevan. Penulis melakukan studi lapangan dan wawancara secara langsung untuk melihat subjek penelitian dan menganalisis data untuk mendapatkan penjelasan dan informasi tentang berbagai topik penelitian.

### 3.2 Metode Pengembangan Data

Dalam penelitian ini, metode pengembangan sistem (SDLC)

digunakan. SDLC adalah siklus pengembangan sistem yang terdiri dari analisa sistem, spesifikasi kebutuhan sistem, perencanaan sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem (Hasanah & Indriawan, 2021). Metode ini mencakup tahapan pengembangan perangkat lunak dengan cara yang berurutan dan sistematis. Adapun fase pengembangannya dijelaskan berikut ini (Ahlina Febriyati & Arnol, 2020):

### 3.2.1 Tahapan Identifikasi

Komunikasi pelanggan diperlukan sebelum memulai pekerjaan teknis apapun. Dengan mengumpulkan informasi, menilai masalah secara langsung, dan penentuan fungsionalitas perangkat lunak, komunikasi membantu memulai proyek dengan baik. Beberapa Jurnal, makalah, dan internet adalah sumber informasi tambahan.

### 3.2.2 Tahapan Perencanaan

Fase selanjutnya adalah perencanaan, yang meliputi memperkirakan tugas teknis yang perlu diselesaikan, mengidentifikasi potensi bahaya, menentukan sumber daya yang diperlukan untuk membangun sistem, memproduksi produk kerja, menerapkan rencana kerja, dan melacak alur kerja sistem.

### 3.2.3 Tahapan Desain Sistem

Untuk meningkatkan pemahaman tentang tugas yang ada, fase ini menggambarkan pengembangan desain sistem perangkat lunak dengan berfokus pada desain struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain antarmuka, dan algoritma program.

### 3.2.4 Tahapan Implementasi

Pada tahap implementasi ini, tujuannya adalah untuk mengubah formulir desain menjadi kode atau bahasa yang dapat dibaca mesin. Setelah pengkodean selesai, sistem akan diuji untuk melihat bagaimana implementasi dilakukan. Tujuannya adalah untuk

mengidentifikasi kesalahan yang dapat diperbaiki nantinya.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Perancangan Sistem

Untuk merancang sistem yang nantinya akan dibangun, tahap perancangan sistem adalah membuat cara kerja sistem dalam bentuk diagram UML. Diagram akan membuat rancangan lebih mudah dipahami, lebih terstruktur, dan lebih mudah untuk menganalisis kesalahan dan fungsinya.

### 4.2 Diagram Use Case

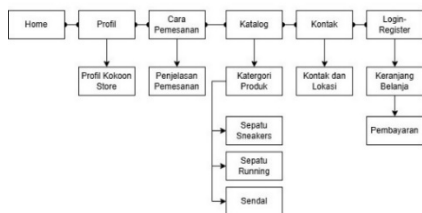
Untuk mengidentifikasi kebutuhan eksternal, sistem informasi dapat dimodelkan dengan menggunakan use case diagram, yang menunjukkan urutan peristiwa atau interaksi antara aktor dan sistem yang saling terhubung (Dharmawan & Gata, 2020).



Gambar 1. Use Case Diagram

### 4.3 Diagram Site Structure

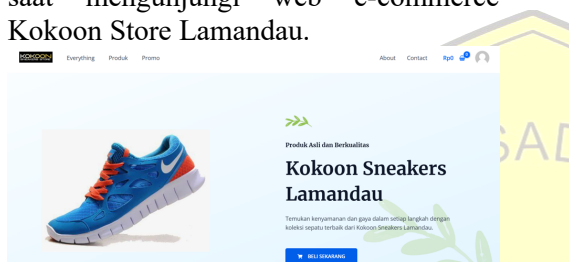
Pada tahap ini, menu yang ada di website *e-commerce* harus digambarkan dalam bentuk site diagram. Tujuannya adalah untuk membuat proses perancangan lebih cepat. Pada Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman menu *e-commerce*.



Gambar 2. Site Structure Diagram

#### 4.4 Tampilan Awal

Ini adalah tampilan awal atau home saat mengunjungi web e-commerce Kokoon Store Lamandau.



Gambar 3. Tampilan Awal Website

Tampilan ini menampilkan Kokoon Sneakers Lamandau sebagai produk unggulan di bagian tengah halaman. Produk ditampilkan dengan jelas, memperlihatkan gambar sepatu berwarna biru dengan tali oranye, diiringi deskripsi singkat yang menjelaskan keunggulan produk. Di bawah nama produk, terdapat tombol 'Buy Now' berwarna biru yang memungkinkan pengunjung untuk langsung membeli produk dengan cepat.

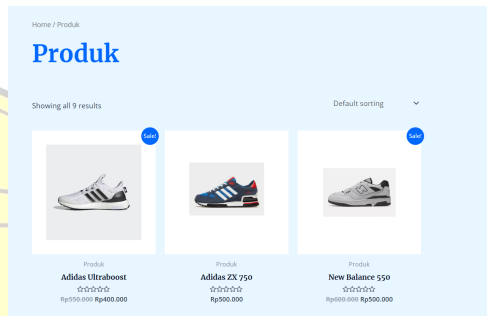
Di bagian atas halaman, terdapat menu navigasi utama yang mencakup opsi seperti 'Catalog', 'About', dan 'Contact', memberikan kemudahan akses bagi pengguna untuk menjelajahi berbagai bagian dari situs web. Di sebelah kanan atas, ada ikon keranjang belanja dan tombol login yang memungkinkan pengguna untuk melihat item yang telah ditambahkan ke keranjang atau masuk ke akun mereka.

Tampilan ini mengedepankan desain yang bersih dan modern dengan fokus utama pada produk. Gambar sepatu ditampilkan dalam resolusi tinggi, menarik perhatian pengunjung, sementara warna dan elemen visual lainnya memberikan kesan profesional dan ramah

pengguna. Secara keseluruhan, tampilan awal ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang kuat dan memudahkan pengguna dalam menemukan dan membeli produk yang ditawarkan oleh Kokoon Store Lamandau.

#### 4.4 Antarmuka Halaman Produk

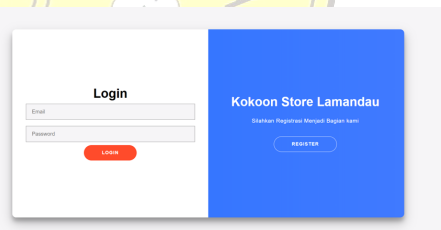
Semua barang yang dijual Kokoon Store Lamandau tercantum di halaman ini.



Gambar 4. Antarmuka Halaman Produk

#### 4.5 Antarmuka Halaman Login

Halaman ini ditujukan untuk pelanggan, administrator, dan pemilik toko untuk masuk ke dalam website.

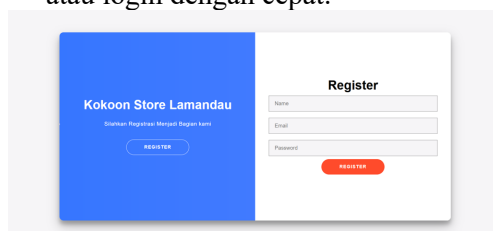


Gambar 5. Antarmuka Halaman Login

#### 4.6 Antarmuka Halaman Register

Ini adalah halaman untuk melakukan registrasi akun di Kokoon Store Lamandau. Di sisi kanan, terdapat formulir registrasi yang terdiri dari tiga kolom input: Nama, Email, dan Password. Pengguna diharuskan mengisi informasi tersebut untuk membuat akun baru. Setelah semua data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol 'Sign Up' berwarna merah di bagian bawah untuk menyelesaikan proses pendaftaran.

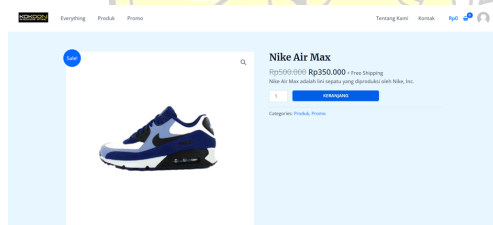
Di sisi kiri, terdapat bagian dengan latar belakang biru yang berisi judul 'Kokoon Store Lamandau' dan tombol 'Login'. Tombol ini digunakan bagi pengguna yang sudah memiliki akun sebelumnya untuk langsung masuk ke sistem tanpa perlu melakukan pendaftaran ulang. Tampilan halaman ini didesain dengan sederhana dan intuitif, memudahkan pengguna dalam melakukan registrasi atau login dengan cepat.



Gambar 6. Antarmuka Halaman Register

#### 4.6 Antarmuka Spesifikasi Produk

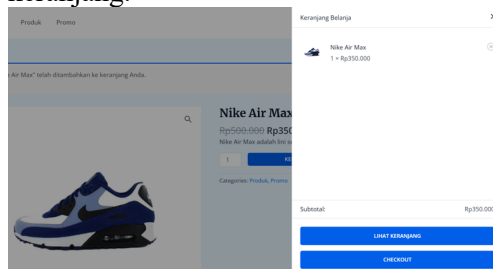
Halaman ini menampilkan keterangan spesifikasi produk yang dilihat.



Gambar 7. Antarmuka Halaman Spesifikasi Produk

#### 4.4 Antarmuka Halaman Keranjang

Berikut adalah tampilan halaman keranjang.



Gambar 8. Antarmuka Halaman Keranjang

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian diatas adalah:

- Adanya website e-commerce ini memungkinkan toko untuk meningkatkan pemasaran produk mereka dan membuat toko lebih dikenal oleh publik.
- Mempermudah transaksi jual beli dengan melakukan pemesanan dan pembelian produk secara online.
- Dengan situs web e-commerce, pelanggan dapat memeriksa produk terbaru secara instan dari lokasi mana pun dan kapan pun

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahlina Febriyati, N., & Arnol, M. Y. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Batik Widi Nugraha Ngawi. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 3(3), 153–158. <https://doi.org/10.33387/jiko.v3i3.2270>
- Dharmawan, R., & Gata, G. (2020). Penerapan Aplikasi Penjualan Online (E-Commerce) Menggunakan Content Management System Wordpress Pada Toko Jaksquare. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 3(1), 132–138. <https://doi.org/10.36080/idealis.v3i1.1863>
- Hasanah, N., & Indriawan, M. N. (2021). Rancangan Aplikasi Batam Travel Menggunakan Metode Software Development Life Cycle (SDLC). *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 925–938. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines/article/view/4524>
- Jain, V., Malviya, B., & Arya, S. (2021). An Overview of Electronic Commerce (e-Commerce). *Journal*

- of Contemporary Issues in Business and Government*, 27(3).  
<https://doi.org/10.47750/cibg.2021.27.03.090>
- Maulana, S. M., Susilo, H., & Riyadi. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 29(1), 1–9.
- Muntasir, I., Pramono, G., Nurninawati, E., Santoso, S., & Henderi, H. (2023). Perancangan Sistem E-Ticket Pelaporan Incident Berbasis Web Pada Pt. Aerofood Indonesia. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1070–1075. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7216>
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 143. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3841>
- Pallen, M. (1995). Guide to the Internet: the world wide web. *BMJ*, 311(7019), 1552-1556.
- Rehatalanit, Y. L. R. (2021). Peran E-Commerce Dalam Pengembangan Bisnis. *Jurnal Teknologi Industri*, 5(e-commerce), 1–8. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jti/article/view/764>
- Wibowo, K. (2015). Analisa Konsep Object Oriented Programming Pada Bahasa Pemrograman Php. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 151–159.