



Perancangan Aplikasi *Online Shop* pada Toko Nuzhly Shop Menggunakan Metode *Agile*

Nursakti¹, Sali Asri²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Lamappapoleonro^{1,2}
Jl. Kesatria No. 60 Watansoppeng, Soppeng, Sulawesi Selatan, Indonesia^{1,2}
nursaktibaharuddin@gmail.com^{*1}, saliasri@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menambah jangkauan pemasaran toko dan mudah diakses oleh banyak orang. Saat ini toko Nuzhly Shop memiliki jangkauan pemasaran masih terbatas, hanya dikenal oleh pelanggan tetap dan akun media sosial saja. Untuk itu di rancang Aplikasi Online Shop Pada Toko Nuzhly Shop Menggunakan Metode Agile untuk memudahkan proses transaksi dalam pembelian produk. Perancangan Aplikasi Online Shop Pada Toko Nuzhly Shop menggunakan konsep pengembangan perangkat lunak metode Agile. Metode Agile mementingkan tiga hal yaitu efisiensi sumber daya, kecepatan bekerja, dan kualitas yang prima. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan pada Toko Nuzhly Shop. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang diambil. Sistem yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.

Kata Kunci : *Agile*, Aplikasi, Pemasaran.

Abstract

This research aims to increase the reach of store marketing and make it easily accessible to many people. Currently, the Nuzhly Shop store has a limited marketing reach, only known by regular customers and social media accounts. For this reason, an Online Shop Application was designed at the Nuzhly Shop Store Using the Agile Method to facilitate the transaction process in purchasing products. Designing an Online Shop Application at Nuzhly Shop Store using the Agile method software development concept. The Agile method emphasizes three things, namely resource efficiency, work speed, and excellent quality. This research was conducted for approximately 2 months at the Nuzhly Shop. As for data collection techniques using observation, interviews, and literature studies related to the issues taken. The system is designed using the programming language PHP and MySQL as the database.

Keywords: Agile, Applications, Marketing.

PENDAHULUAN

Nuzhly shop adalah salah satu took penjualan pakaian yang berada di kota Watansoppeng, tepatnya di jalan Wijaya. Toko ini sudah berdiri sejak tahun 2017 hingga sekarang. Toko ini juga menjual berbagai macam pakaian seperti baju kaos, kemeja, jaket, celana dan lain lain. Bisa dikatakan bahwa usaha ini benar benar mulai dari nol kemudian berkembang hingga akhirnya menjadi usaha penjualan pakaian yang cukup besar. Meskipun demikian transaksi penjualan produk pada toko ini masih terbatas hanya dikalangan pelanggan tetap saja. Proses



bisnis yang berjalan saat ini yaitu dengan cara pelanggan mendatangi toko untuk membeli produk dan membayar di tempat. Untuk memperluas akses pemasaran produk pada toko Nuzhly Shop sehingga dapat diakses oleh pelanggan khususnya yang jarak lokasinya sangat jauh atau berada diluar kota, maka diperlukan aplikasi untuk mempermudah mendapatkan informasi produk, harga dan stok serta melakukan transaksi pembelian produk pada toko Nuzhly Shop tanpa harus datang langsung.

Peneliti merancang aplikasi online shop pada toko Nuzhly Shop menggunakan metode *Agile*. Aplikasi ini memiliki tiga *interface* berdasarkan level akses yaitu untuk admin, pemilik toko dan konsumen. Tujuan perancangan aplikasi ini yaitu untuk menunjang strategi penjualan dan pemasaran pada Toko Nuzhly Shop. Adapun komponen utama dari inputan data pada aplikasi ini yaitu profil Toko, informasi produk yang dijual, sistem pemesanan produk, transaksi penjualan, konfirmasi pembayaran dan informasi pendukung lainnya. Pada aplikasi ini juga dibuat rancangan *interface* yang menampilkan dashboard untuk melihat data pengguna, jumlah transaksi dan omzet. Pada halaman konsumen, menampilkan informasi produk dalam bentuk katalog dan pengguna juga dapat mendaftarkan diri sebagai pelanggan. Untuk halaman transaksi, menampilkan informasi produk dan tombol untuk membeli atau memasukkan ke keranjang belanja. Pada keranjang belanja menampilkan informasi produk yang akan dibeli dan disediakan tombol Checkout untuk melanjutkan ke pembayaran.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah proses perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan serta penggambaran dari beberapa elemen yang terpisah dalam bentuk *system flowchart* (Syani & Werstantia, 2018). Perancangan sistem dilakukan dengan cara dianalisis terlebih dahulu untuk mengembangkan suatu sistem yang memenuhi kebutuhan manusia.

2. Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak dengan fungsi tertentu yang dibuat sesuai dengan tujuan dari *programmer* atau pembuat aplikasi (Ismail & Armadani, 2021). Aplikasi bertujuan untuk mempermudah seseorang dalam melakukan pekerjaan atau aktifitas harian. Dalam pengembangannya aplikasi dikategorikan kedalam tiga kelompok yaitu aplikasi desktop yang dijalankan di perangkat komputer, aplikasi web yang dijalankan melalui browser pada perangkat dan aplikasi mobile yang berjalan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet.

3. Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi berdasarkan topik tertentu. Beberapa website dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, Dalam pengembangan website, PHP menjadi salah satu bahasa pemrograman yang wajib dipelajari. Alasannya, bahasa pemrograman ini mampu untuk membuat website menjadi dinamis (Nusri et al., 2022).

4. Agile Development Method

Metode pengembangan perangkat lunak Agile merupakan sebuah konsep pengembangan software yang mengandung arti cepat dilakukan cepat meresponse perubahan yang diminta oleh klien, dan melibatkan klien secara aktif dalam proses sehingga perangkat lunak atau modul yang



dihasilkan merupakan kolaborasi dari setiap pihak yang terlibat (Mediana et al., 2020). Metode agile development secara singkat merupakan model konseptual dengan pendekatan pengembangan yang diimplementasikan berdasarkan masukan dari pengguna.

METODE PENELITIAN

1. Teknik Pengumpulan Data

b. Observasi

Observasi dapat dikatakan sebagai kegiatan mengamati objek untuk dapat memperoleh sebuah kebenaran dari situasi, konteks, ataupun sejenisnya. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengelolaan penjualan produk pada Toko Nuzhly Shop dengan tujuan agar menemukan data dengan mengamati proses-proses yang dilakukan dalam proses bisnis yang ada pada Toko Nuzhly Shop dan juga mempunyai tujuan untuk melihat secara langsung apa kendala dan kesulitan yang dihadapi dalam sistem yang berjalan saat ini.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menemukan informasi atau pun data, dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dianggap masalah terkait seputar penjualan produk pada Toko Nuzhly Shop. Adapun selaku narasumber pada wawancara tersebut yaitu bagian inventaris yang mengetahui secara pasti bagaimana sistem penjualan produk ini dilakukan. Wawancara ini mempunyai tujuan agar mendapatkan data berdasarkan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang berhubungan topik penelitian yang dilakukan.

d. Studi Literatur

Menganalisa dan mempelajari sumber-sumber yang relevan baik berupa buku, skripsi, maupun jurnal sehingga dapat menjadi landasan teori, pengetahuan serta konsep-konsep lainnya.

2. Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pengembangan perangkat lunak Agile. Metode Agile memiliki kelebihan di antaranya meningkatkan rasio kepuasan pelanggan, dapat melakukan review pelanggan mengenai software yang dibuat lebih awal, mengurangi resiko kegagalan implementasi software dari segi non-teknis dan nilai kerugian baik secara material atau immaterial. Adapun tahapan yang dilakukan pada metode Agile dalam hal perancangan aplikasi onlineshop pada Toko Nuzhly Shop adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis membuat konsep aplikasi yang memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi produk dan melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko Nuzhly Shop.

b. Desain

Pada tahap desain, penulis menganalisa sistem yang sedang berjalan dengan membuat desain menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dengan Use Case diagram serta membuat ERD (Entity Relationship Diagram) untuk merancang database.

c. Implementasi

Pada tahap ini, penulis merancang front end aplikasi untuk menampilkan informasi produk kepada konsumen, membuat halaman registrasi pengguna, halaman transaksi dan konfirmasi pembayaran, serta rancangan dashboard untuk menampilkan data



pelanggan, data penjualan dan data omzet. Pada back end aplikasi digunakan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.

d. Pengujian

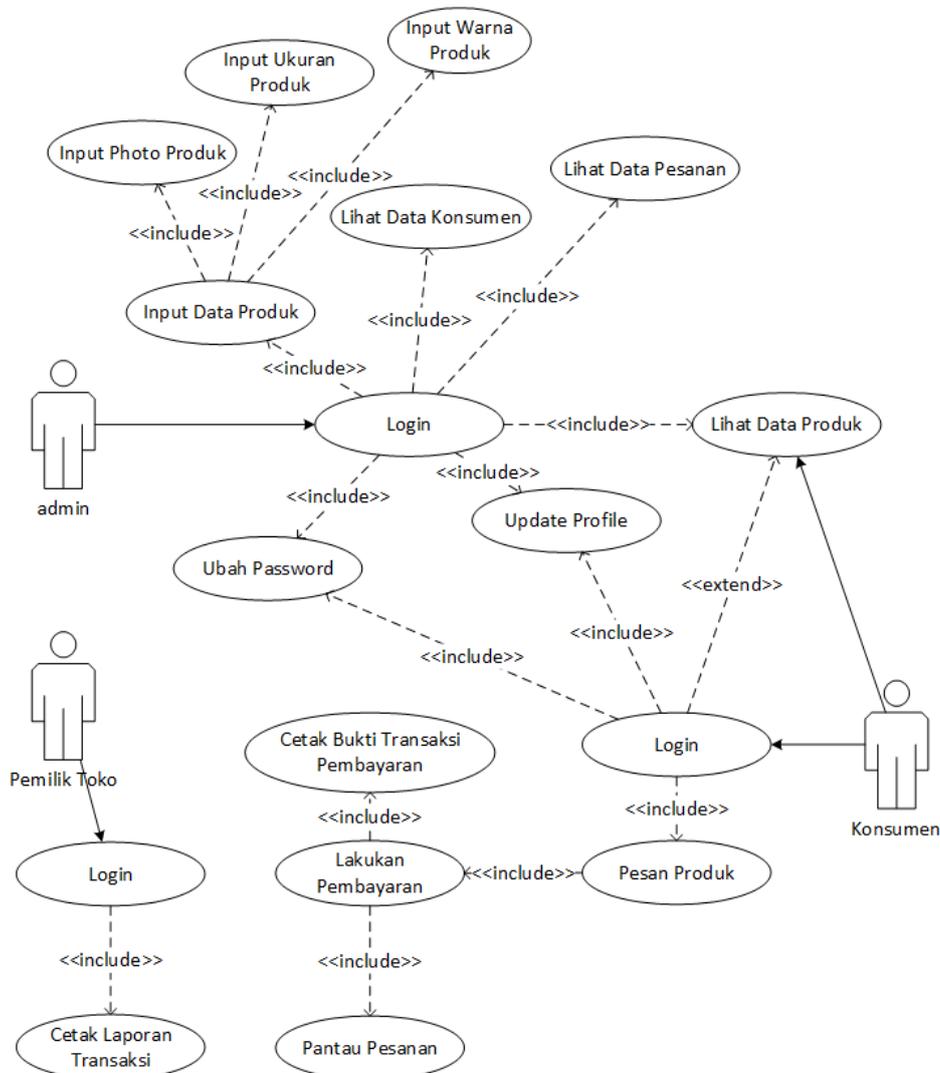
Pada tahap test (pengujian) aplikasi menggunakan metode blacbox. Metode ini digunakan untuk mendapatkan set kondisi masukan yang sepenuhnya akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

e. Deployment

Setelah selesai pada pengujian blacbox selanjutnya dilakukan proses deployment untuk menjamin kualitas sistem agar memenuhi syarat. Jika sistem yang diproduksi telah memenuhi syarat, aplikasi nantinya sudah siap untuk dikembangkan.

3. Analisis Perancangan Sistem

Pada perancangan aplikasi di gambarkan rancangan dengan model UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram untuk memetakan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh setiap level pengguna. Adapun usecase diagram dari aplikasi online shop pada Toko Nuzhly Shop dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Usecase Diagram Aplikasi Online Shop Pada Toko Nuzhly Shop



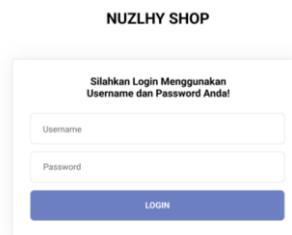
Pada diagram usecase diatas terdapat 3 aktor yaitu Admin, Konsumen dan Pemilik Toko. Admin melakukan penginputan data produk serta dapat melakukan perubahan pada data tersebut, melihat dapat pesanan dan data konsumen. konsumen dapat melakukan pemesanan produk, melihat data produk, mengubah profile, pengubah password, melakukan verifikasi pembayaran, memantau pesanan (melihat status pesanan, status pesanan diantaranya *pending*, sedang diproses dan telah dikirim ke alamat konsumen) dan mencetak bukti transaksi pembayaran. pemilik Toko hanya memiliki akses untuk mencetak laporan penjualan.

HASIL PENELITIAN

1. Implementasi Sistem

Pada proses pembuatan aplikasi, dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySql. Untuk tampilan dari aplikasi yang dibuat yaitu sebagai berikut

a) Halaman Login

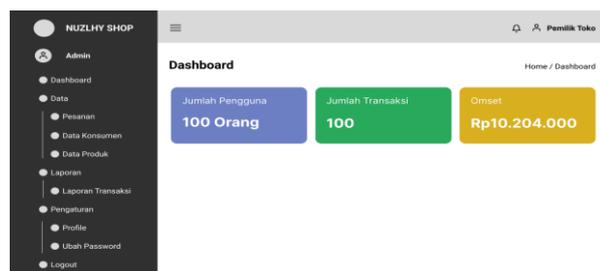


Gambar 2. Tampilan halaman login aplikasi

Halaman login digunakan untuk mengautentikasi pengguna yang mengakses aplikasi. Pengguna harus memasukkan username dan password untuk login di aplikasi

b) Dashbord Aplikasi

Dashboard aplikasi berfungsi untuk menampilkan statistik informasi dari data yang diambil berdasarkan aktifitas yang dilakukan pengguna. Adapun informasi yang ditampilkan yaitu jumlah pelanggan, jumlah transaksi dan Omzet.



Gambar 3. Tampilan Dashboard aplikasi online shop pada toko Nuzhly Shop

c) Tampilan produk

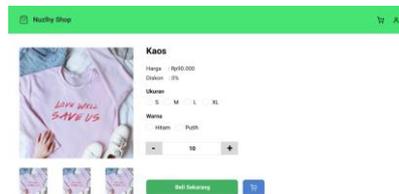
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan produk yang dijual pada toko Nuzhly Shop. Pada landing page terdapat 2 tombol untuk belanja dan jelajahi fashion. Tampilan informasi produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan informasi produk pada toko Nuzhly Shop

d) Antarmuka detail produk

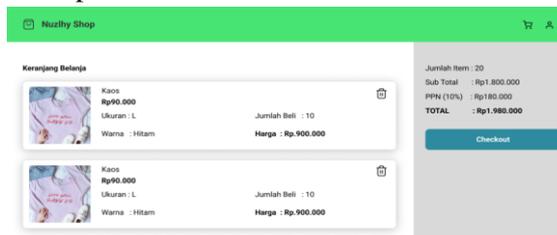
Pada antarmuka detail produk menyajikan informasi nama produk dan harganya serta deskripsi dari produk yang dijual. Jika pengguna tertarik untuk membeli produk maka dapat menekan tombol beli sekarang atau memasukkan pada tombol keranjang yang berwarna biru.



Gambar 5. Tampilan antarmuka detail produk

e) Tampilan keranjang belanja

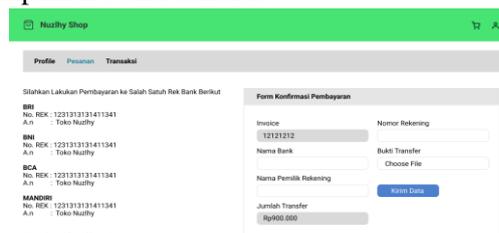
Pada halaman Keranjang belanja menampilkan informasi tentang produk yang akan dibeli, jumlah item produk, dan total harga yang akan dibayar. Untuk melanjutkan ke pembayaran, pengguna dapat menekan tombol Checkout.



Gambar 6. Tampilan keranjang belanja Nuzhly Shop

f) Tampilan konfirmasi pembayaran

Pada halaman konfirmasi pembayaran menampilkan informasi rekening toko untuk diinput pada saat transaksi pembayaran selanjutnya konsumen mengisi form konfirmasi pembayaran dan melampirkan bukti transfer.



Gambar 7. Tampilan konfirmasi pembayaran



g) Tampilan cetak faktur

Aplikasi ini menyediakan fitur cetak faktur untuk mencetak bukti transaksi pembelian produk di toko Nuzhly Shop.

NO	NAMA PRODUK	UKURAN	WARNA	JUMLAH	HARGA	HARGA TOTAL
1	Kaos	L	Hitam	10	Rp90.000	Rp900.000
TOTAL						Rp.900.0000

Gambar 8. Tampilan halaman cetak faktur.

2. Pengujian Sistem

Pengujian menyajikan anomali yang menarik bagi perkerjasama perangkat lunak. Pada proses perangkat lunak, perkerjasama pertama-tama berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang dapat dilihat, baru kemudian dilakukan pengujian. Metode pengujian yang dilakukan menggunakan *black-box*.

No	Skenario Pengujian	Pengamatan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Input data Produk	Pengguna menginput data produk	Dapat produk berhasil ditampilkan	Berhasil	Sesuai

Screenshot

NO	KODE PRODUK	NAMA PRODUK	HARGA	DISKON (%)	STOK	Aksi
1	KDPO1	Kaos	Rp90.000	0	340	Detail Edit Hapus

2.	Input data rekening	Pengguna menginput data rekening toko	Data rekening tersimpan dan ditampilkan	Berhasil	sesuai
----	---------------------	---------------------------------------	---	----------	--------

Screenshot

NO	NAMA BANK	NAMA PEMILIK	NOMOR REKENING	Aksi
1	BRI	Nuzhly Shop	121213133434343	Edit Hapus
2	BNI	Nuzhly Shop	121213133434343	Edit Hapus
3	BCA	Nuzhly Shop	121213133434343	Edit Hapus
4	Mandiri	Nuzhly Shop	121213133434343	Edit Hapus



KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian di Nuzlhy Shop maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Bahwa Dengan adanya sistem ini dapat menambah jangkauan pemasaran yang lebih luas, memudahkan konsumen untuk membeli produk-produk yang diinginkan dan juga mudah dioperasikan bagi konsumen.
- 2) Dengan diterapkannya sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada toko Nuzlhy Shop maka akan mempermudah proses transaksi dan mempermudah akses informasi terhadap produk-produk yang dijual, dan juga dapat membuat laporan transaksi secara otomatis yang dapat di cetak kapan saja, sehingga karyawan dan pemilik toko tidak perlu lagi melakukan pencatatan transaksi secara manual.
- 3) Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan pakaian berbasis web pada toko Nuzlhy Shop dapat membatu peningkatan penjualan pada toko Nuzlhy Shop

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, & Armadani. (2021). Aplikasi Perpustakaan Digital Pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika "JISTI,"* 4(2), 9–16. <https://lppm.unipol.ac.id/wp-content/uploads/2022/03/Jurnal-Ismail.pdf>
- Mediana, S., Firidzky, R., Praptono, I. B., Rosad, I., Ali, M., Hadi, E., & Pd, M. (2020). *Perancangan Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Sarana Pemasaran Dan Penjualan Kaos Oblong (Studi Kasus: Diponegoro Kaos Oblong) Designing E-Commerce Application To Improve the Marketing Means and Sales of T-Shirts (Case Study of Diponegoro Kaos Ob.* 7(2), 5616–5629.
- Nusri, A. Z., Wardana, M. A., & Rahmayuliani, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Geografis Potensi Desa Lompulle Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI),* 5(2), 97–106. <https://doi.org/10.57093/jisti.v5i2.134>
- Syani, M., & Werstantia, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa,* 1(2), 86–95.