

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KONVEKSI BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *PERSONAL EXTREME PROGRAMMING* PADA TOKO SEVEN ANULID

Abdul Rohman¹, Afrizal Zein^{2*}

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipitek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹abdulrohmanbinsaraji@gmail.com, ²dosen01495@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak—Dalam industri konveksi dengan permintaan tinggi, Seven Anulid menghadapi kendala dalam proses pemesanan dan penjualan karena menggunakan metode manual, saat ini rentan terhadap ketidakefisienan dan kesalahan yang dapat mengakibatkan dampak negatif pada kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan sistem informasi untuk mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan efisiensi di Seven Anulid. Metode Personal Extreme Programming (PXP) diusulkan untuk menekankan kerja sama tim dan interaksi antara pengembang dan pelanggan, dengan harapan menciptakan sistem pemesanan dan penjualan barang yang cepat, akurat, dan terkendali. Untuk pembuatan aplikasi ini, digunakan bahasa pemrograman seperti PHP dan *Database* yang dipilih adalah MySQL karena kemampuannya yang baik dalam menangani data transaksi yang besar serta keandalannya dalam performa dan keamanan. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemahaman urgensi sistem informasi efisien dalam mengoptimalkan kinerja bisnis konveksi dan pilihan PXP sebagai solusi efektif untuk mengatasi kendala-kendala kritis selama implementasi seperti Sering kali pengguna memerlukan perubahan pada fitur-fitur sistem saat pengembangan sudah berjalan, yang membutuhkan penyesuaian dan reimplementasi bagian tertentu dari aplikasi di Seven Anulid. Hasil penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi kendala yang dihadapi oleh Seven Anulid dan dapat meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan, serta mencapai efisiensi operasional yang lebih tinggi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan penulis program sarjana (S1).

Kata Kunci: Industri Konveksi, *Personal Extreme Programming* (PXP), Seven Anulid, Sistem Informasi, Perancangan

Abstract—*In the high-demand garment manufacturing industry, Seven Anulid faces challenges in its ordering and sales processes due to the use of manual methods. These methods are prone to inefficiencies and errors, which can negatively impact service quality and customer satisfaction. This research aims to implement an information system to address these issues and improve efficiency at Seven Anulid. The Personal Extreme Programming (PXP) method is proposed to emphasize teamwork and interaction between developers and customers, with the goal of creating a fast, accurate, and controlled ordering and sales system. For the development of this application, programming languages such as PHP are used, and MySQL is chosen as the database due to its strong capabilities in handling large transaction data and its reliability in performance and security. The contribution of this research lies in understanding the urgency of an efficient information system in optimizing business performance in the garment manufacturing sector and selecting PXP as an effective solution to overcome critical challenges during implementation. For instance, users often require changes to system features during development, which necessitates adjustments and reimplementation of certain parts of the application at Seven Anulid. The result of this research is expected to significantly contribute to overcoming the challenges faced by Seven Anulid, enhance service quality and customer satisfaction, and achieve higher operational efficiency. Additionally, the purpose of this research is to fulfill one of the requirements for the author's undergraduate degree (S1) graduation.*

Keywords: *Garment Industry, Personal Extreme Programming (PXP), Seven Anulid, Information System, Design*

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan informasi dan transaksi yang lebih cepat dan efisien menjadi factor penting dalam kegiatan bisnis. Terlebih dalam bidang konveksi, dimana permintaan akan produk-produk yang di tawarkan sering kali tinggi dan bervariasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem

informasi yang dapat membantu proses pemesanan dan penjualan barang menjadi lebih efisien dan terkontrol.

Seven Anulid adalah sebuah usaha konveksi yang berkembang pesat dan memiliki banyak pelanggan setia. Namun, dalam proses pemesanan dan penjualan barang, seven anulid masih menggunakan metode manual yang kurang efisien dan rentang terjadi kesalahan. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi yang dapat membantu seven anulid dalam melakukan pemesanan dan penjualan barang secara cepat, akurat, dan terkontrol.

Metode Personal Extreme Programming adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kerja sama tim dan interaksi antara pengembang dan pelanggan. Metode ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam perencanaan sistem informasi pemesanan dan penjualan barang konveksi pada seven anulid, karena membutuhkan kerja sama yang erat antara pengembang dan pelanggan dalam proses pengembangan sistem.

Maka dari itu penelitian ini diberi judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KONVEKSI BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *PERSONAL EXTREME PROGRAMMING* PADA TOKO SEVEN ANULID." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi kendala yang dihadapi oleh Seven Anulid dan dapat meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan, serta mencapai efisiensi operasional yang lebih tinggi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan penulis program sarjana (S1), sekaligus memberikan solusi praktis yang dapat langsung diimplementasikan di industri konveksi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara akademis, tetapi juga memberikan dampak positif nyata pada dunia usaha.

Kesehatan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena menjadi salah satu faktor dalam menunjang segala aktivitas hidup seseorang. Tetapi terkadang masih banyak yang mengabaikan kesehatan akibat dari pola dan gaya hidup semaunya dan hal ini berkaitan dengan kondisi Kesehatan. Kanker mulut rahim merupakan kanker yang terjadi pada uterus, suatu daerah pada organ reproduksi wanita yang merupakan pintu masuk ke arah rahim yang terletak antara rahim (uterus) dengan liang senggama (vagina) (Wijayanti, E., 2010).

Pada tahun 2007 diperkirakan pada setiap hari ditemukan 41 kasus baru dan kira-kira 20 kasus kematian. Setiap tahun sekitar 470.000 wanita di seluruh dunia menderita kanker mulut rahim. 230.000 meninggal karena kanker mulut rahim dan lebih dari 190.000 diantaranya berasal dari negara-negara berkembang. Pada tiga dekade terakhir ini didapatkan peningkatan kasus kanker mulut rahim pada wanita dengan usia yang lebih muda, di bawah 30 tahun (Samadi, 2011). Kurangnya pengetahuan mengenai berbagai penyebab, gejala serta pengobatan penyakit kanker mulut rahim membuat tingginya angka kematian pada wanita di seluruh dunia. Kanker mulut rahim merupakan salah satu penyebab kematian yang sering terjadi pada wanita di dunia khususnya di Indonesia. Sulitnya untuk mendeteksi Penyakit kanker mulut rahim sehingga membuat mahal biaya untuk konsultasi kesehatan mengenai gejala penyakit kanker mulut rahim. Peran pencegahan untuk menanggulangi jumlah kanker yang disebabkan salah satunya jumlah pakar yang mengetahui tentang kanker mulut rahim tidak terlalu banyak. Maka dari itu dibuatnya suatu sistem dimana sistem tersebut merupakan dari bidang ilmu kecerdasan buatan.

Kecerdasan buatan merupakan bidang ilmu komputer yang didalamnya terdapat sistem yang mampu berpikir seperti yang dilakukan oleh manusia. Salah satu cabang ilmu kecerdasan buatan adalah sistem cerdas. Sistem cerdas berhubungan erat dengan fungsi *sensing*, *actuation*, dan *controlling* untuk melakukan analisis dan mengambil keputusan berdasarkan data yang dikumpulkan dan diolah yang kemudian menjadi sebuah aksi. Sejalan dengan perkembangan teknologi, sistem cerdas mulai banyak diaplikasikan pada banyak sektor karena manfaatnya yang luas dan bekerja berdasarkan data. Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul "**Sistem Cerdas Diagnosa Penyakit Kanker Mulut Rahim Dengan Metode *Certainty Factor***".

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian untuk skripsi dengan judul "Perencanaan Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Barang Konveksi pada Seven Anulid Berbasis Website Menggunakan Metode Personal Personal Extreme Programming":

2.1 Metode Pengumpulan Data

- a. **Studi Pustaka:** Melakukan pencarian dan analisis literatur terkait sistem informasi pemesanan dan penjualan, metode Personal Personal Extreme Programming (PXP), dan konsep-konsep terkait dalam industri konveksi.
- b. **Observasi:** Melakukan observasi langsung terhadap proses pemesanan dan penjualan barang konveksi di Seven Anulid untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan tantangan yang dihadapi.
- c. **Wawancara:** Melakukan wawancara dengan pemilik bisnis, karyawan, dan pelanggan Seven Anulid untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan, masalah, dan harapan terkait sistem informasi.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembangunan perangkat lunak, digunakan kerangka kerja *Personal Extreme Programming (PXP)*. *Personal Extreme Programming (PXP)* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang dirancang untuk diterapkan oleh para insinyur perangkat lunak individual.. PXP menjaga prinsip-prinsip dasar tetapi mengurangi jumlah upaya dokumentasi dan pemeliharaan. Proses pembangunan PXP adalah berulang dengan menerapkan praktik, dimana memungkinkan pengembang untuk lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan. Berdasarkan penelitian terkait, metode PXP dirasa cocok untuk pengembangan sistem yang membutuhkan waktu yang singkat dalam melakukan pengembangan sistem. Adapun berikut tahapannya:

a. *Requirements*

Dalam tahapan ini, dilakukan identifikasi pengguna sistem, lalu dilanjutkan dengan pembuatan user story mengenai kebutuhan pengguna akan sistem yang dibangun. User story merupakan salah satu cara untuk mendokumentasikan kebutuhan sistem dalam metodologi agile development. User story merupakan deskripsi mengenai kebutuhan sistem dalam bentuk bahasa alami yang dapat dengan mudah dipahami oleh end user tanpa background TI. Kriteria persetujuan dibuat agar dapat mengukur penyelesaian setiap user story.

b. *Planning*

Planning atau perencanaan merupakan tahapan untuk menentukan fungsionalitas keseluruhan yang akan dikembangkan dalam sistem dan merancang jadwal pembangunan sistem. Metode PXP mendukung adanya hubungan timbal balik antara pengembang laman web dengan klien. Oleh karena itu, jadwal pembangunan sistem yang berkelanjutan sangat dibutuhkan untuk mendukung pengimplementasian metode PXP.

c. *Iteration Initialization*

Pada tahapan ini, fungsionalitas yang sudah dibentuk akan dijabarkan dengan terperinci dalam bentuk Unified Modeling Language (UML). UML (Unified Modelling Language) merupakan salah satu alat bantu yang umum digunakan dalam dunia pengembangan sistem berorientasi obyek (Rahmananda, 2021). UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem dalam pembuatan blueprint terkait visi mereka dalam bentuk yang baku (Rahmananda, 2021). Kelebihan dari UML yaitu mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif dalam pengkomunikasian rancangan sistem antar pengembang laman web. Dalam penelitian ini, akan dirancang dua jenis UML, yaitu use case diagram.

d. *Design*

Tahapan sistem mulai didesain, mulai dari desain basis data dan desain tampilan pengguna. Desain tampilan akan didesain seminimal mungkin dengan kualitas Low Fidelity Prototype. Setelah itu, juga akan didesain basis data menggunakan Entity Relationship Diagram yang akan sangat berguna untuk manajemen basis data dari aplikasi.

e. *Implementation*

Tahapan dilakukannya pengkodean sistem dengan kolaborasi bahasa markup HTML, bahasa pemrograman PHP dan framework Bootstrap. Bootstrap merupakan framework front-end yang

powerful dan intuitif, dimana menggunakan HTML, CSS, dan Javascript dalam pengembangan aplikasi berbasis web yang lebih cepat dan mudah (Rahmawati, 2022) Adapun beberapa paket yang terdapat pada framework bootstrap meliputi Scaffolding, CSS (Cascading Style Sheets), Components, Javascript plugins dan Customize (Ramdani, 2023). Setelah itu, basis data akan menggunakan MySQL. Apabila kode selesai kemudian kode tersebut diuji dalam unit testing, apabila ada kesalahan maka dilakukan koreksi ulang atau refactor pada tahap dimana kesalahan tersebut bermula. Jika tidak ada kesalahan, maka dilanjutkan ke unit selanjutnya.

f. System Testing

Pada tahapan ini, dilakukan pengujian fungsionalitas sistem dengan metode Black Box Testing, dimana akan dilakukan dengan menjalankan unit atau modul dan diamati hasil dari unit. Blackbox testing merupakan salah satu metode dalam menguji perangkat lunak, dimana pengembang web bersama klien akan menguji dari segi spesifikasi fungsionalnya saja (tanpa melihat desain dan kode program) (Sabaruddin, 2020). Pengujian ini dilakukan mulai dari membuat semua kasus uji untuk percobaan fungsi sistem yang diharuskan sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji akan dilihat, apakah benar atau salah dengan keluaran yang diinginkan (Sayudin, 2020).

g. Retrospective

Dalam tahapan ini, akan dilakukan pengambilan kesimpulan terhadap sistem, apabila masih ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan mulai dari tahap iteration initialization. Tahapan ini merupakan kesimpulan dari metode yang digunakan apakah dapat membantu dalam proses pembuatan aplikasi dengan baik atau tidak.

2.3 Evaluasi dan Validasi

- a. Evaluasi sistem: Melakukan evaluasi terhadap sistem informasi yang telah diimplementasikan dengan membandingkan hasil yang diharapkan dengan kinerja sebenarnya, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta mengevaluasi keberhasilan implementasi.
- b. Validasi oleh pengguna: Melibatkan pemilik bisnis, karyawan, dan pelanggan Seven Anulid untuk menguji dan memberikan umpan balik terhadap sistem informasi yang dikembangkan.

2.4 Dokumentasi dan Presentasi

- a. Penulisan skripsi: Menyusun laporan skripsi yang mencakup semua tahapan penelitian, temuan, dan analisis hasil penelitian.
- b. Presentasi: Menyampaikan hasil penelitian dalam bentuk presentasi untuk memperjelas kontribusi, manfaat, dan kesimpulan penelitian kepada pihak yang berkepentingan.

Metodologi penelitian ini memberikan kerangka kerja yang dapat diikuti untuk mengembangkan sistem informasi pemesanan dan penjualan barang konveksi pada Seven Anulid menggunakan metode Personal Personal Extreme Programming (PXP). Pastikan untuk menjelaskan metodologi ini dengan jelas dan rinci dalam bab metodologi penelitian skripsi.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Analisis sistem merupakan proses dekonstruksi dari suatu sistem informasi secara menyeluruh menjadi komponen-komponennya dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, peluang, hambatan, dan kebutuhan yang muncul. Tujuannya adalah agar dapat mengusulkan perbaikan yang dibutuhkan. Proses analisis sistem dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh suatu perusahaan, yang nantinya dapat digunakan untuk membandingkan dan merancang alternatif-alternatif solusi bagi sistem yang baru. Menurut Jogiyanto, analisis sistem adalah: “Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan

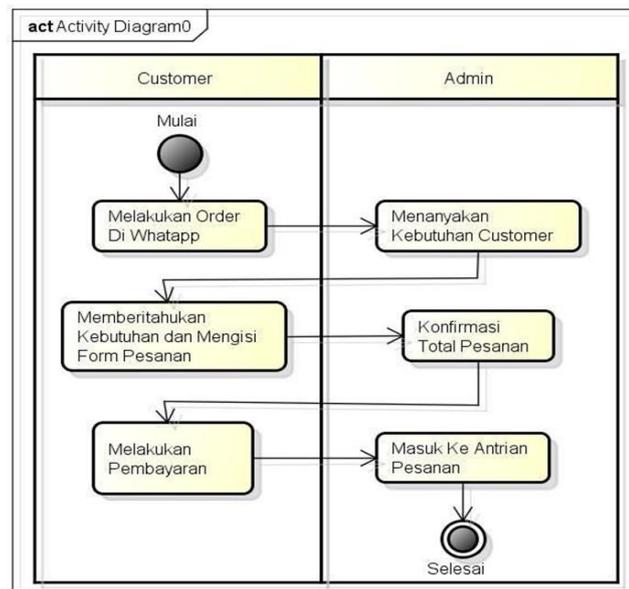
kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikanperbaikannya”. Dari definisi diatas, maka analisa sistem adalah suatu perencanaan sekaligus pembuatan sketsa dari elemen yang terpisah namun saling berintegrasi ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3.1.1 Analisa Sistem Saat Ini

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan, diharapkan dapat mengetahui sejauh mana kebutuhan yang telah ditangani oleh sistem yang berjalan dan bagaimana agar kebutuhan-kebutuhan yang belum terpenuhi dapat terpenuhi dan diterapkan dalam tahap perancangan sistem.

Analisa sistem berjalan proses manajemen informasi yang ada pada Aplikasi pemesanan konveksi berbasis website menggunakan metode personal extreme programming pada toko seven anulid dibuat dalam bentuk activity diagram dapat mewakili secara sederhana alur sistem dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi sistem yang berjalan.



Gambar 1. Analisa Sistem Saat Ini

3.1.2 Analisa Sistem Usulan

Analisa sistem usulan adalah analisis yang dilakukan setelah implementasi perbaikan atau peningkatan pada sistem yang sudah berjalan sebelumnya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas perubahan yang telah dilakukan dan mengidentifikasi masalah baru atau area yang masih perlu ditingkatkan. Aplikasi yang akan dibuat, dirancang berbagai fasilitas yang dapat memudahkan karyawan dalam pekerjaannya. Sistem usulan ini diusulkan beberapa hal yaitu menjadi batasan masalah yang akan di berikan solusi atau alternatif dengan maksud memberikan kemudahan dan efisiensi dalam perbaikan sistem. Dengan menggunakan sistem berbasis web, bahasa pemrograman PHP dan Mysql sebagai Database-nya.

Pada pembuatan sistem ini membutuhkan beberapa perangkat atau media untuk menunjang agar terwujudnya menjadi sebuah sistem informasi. Berdasarkan penelitian diatas penulis telah menganalisis kebutuhan dalam pembuatan sistem ini diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan perangkat keras yang meliputi laptop, media internet dan lain sebagainya.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

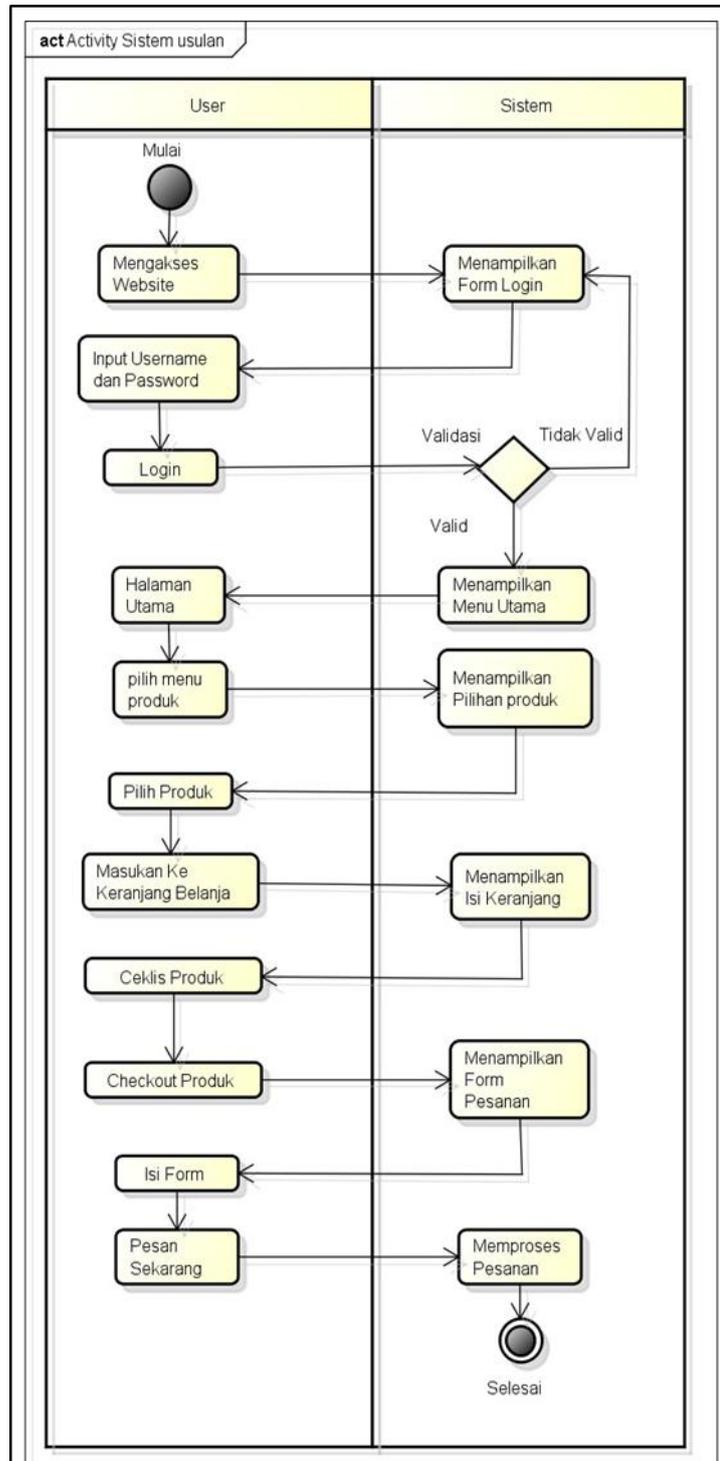
Kebutuhan perangkat lunak yang meliputi Mysql (Database), XAMPP (Locallhost Web Server) dan lain sebagainya.

c. Data Akurasi Kebutuhan

Data akurasi meliputi data barang seperti id, transaksi barang keluar/masuk, dan laporan stok.

d. Kebutuhan Fungsional

yang meliputi input, pengolahan, login, pencarian, informasi, dan lain sebagainya.



Gambar 2. Analisa Sistem Usulan

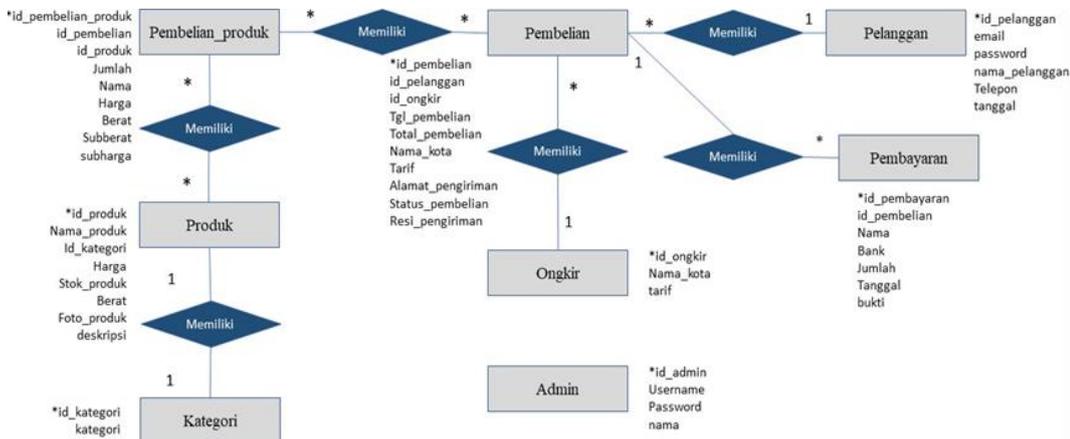
3.2 Perancangan

3.2.1 Perancangan Basis Data

Basis data adalah penyimpanan kumpulan informasi secara sistematis dalam sebuah komputer sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil query basis data disebut sistem manajemen basis data (*Database management system*, DBMS). Sedangkan Perancangan basis data adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. (hidayat, maafuf, & bahri, 2019).

3.2.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

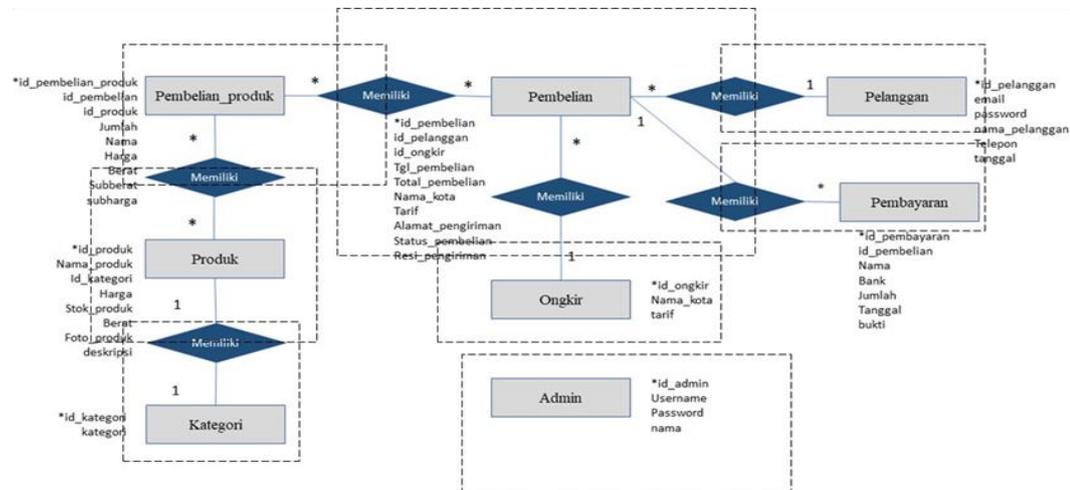
Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan dalam perancangan basis data. Dan *Entity Relationship Diagram* menjelaskan hubungan antar basis data pada suatu sistem basis data. Dan didalam ERD ini digambarkan hubungan antara tabel yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

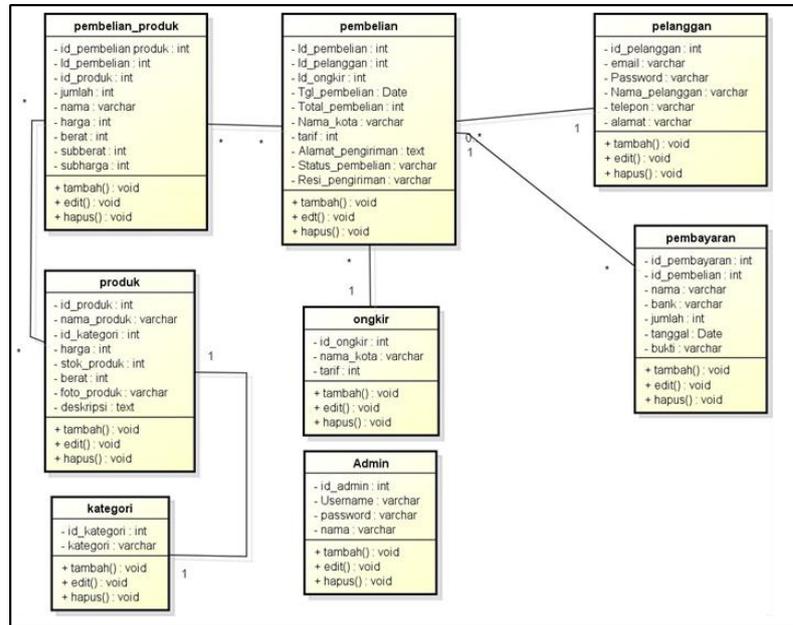
3.2.3 Transformasi ERD ke LRS

Setelah di membuat ERD maka bentuk *Logical Record Struktur* (LRS) terbentuk seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Transformasi ERD ke LRS

3.3.2 Class Diagram



Gambar 7. Class Diagram

3.4 Implementasi

3.4.1 Implementasi Perangkat Keras (Hardware)

Hardware atau perangkat keras merupakan penunjang dalam mendukung penerapan sistem yang akan digunakan, sehingga informasi dan data dapat dipenuhi dengan cepat kepada berbagai pihak yang dibutuhkan. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan peneliti dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Device	ASUSTeK Computer Inc.
2	Processor	Intel(R) Core(TM) i3-2370 CPU @ 2.40GHz 2.4 GHz
3	Memory RAM	2188MB RAM
4	Display	1366 x 768 (32 bit) (60Hz)
5	Graphics	Intel(R) HD Graphics 620

3.4.2 Implementasi Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 19043)
2	Database	MySQL Versi 7.4.33-0
3	Programming	XAMPP Control Panel v3.3.0
4	Text Editor	Microsoft Visual Studio Code V.1,85.0
5	Browser	Microsoft edge Ver. 120.0.2210.61

3.5 Implementasi Antar Muka (User Interface)

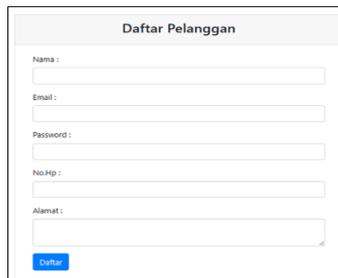
Implementasi antarmuka akan menampilkan tampilan dari program aplikasi yang dibangun sesuai dengan perancangan. Berikut adalah implementasi antar muka dari perancangan user interface yang telah dibuat sebelumnya:

3.5.1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 8. Tampilan Halaman *Login*

3.5.2 Tampilan Halaman Daftar Pelanggan



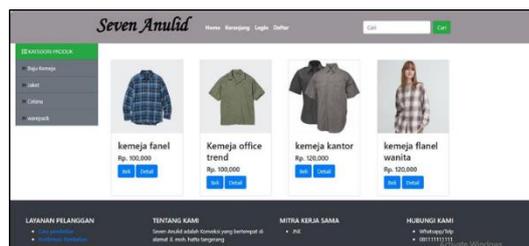
Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar Pelanggan

3.5.3 Tampilan Halaman *Home*



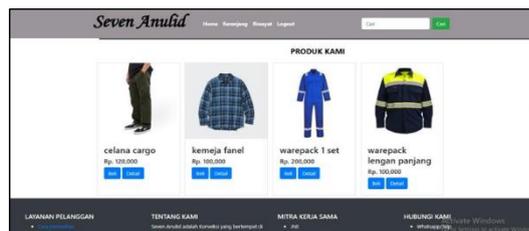
Gambar 10. Tampilan Halaman *Home*

3.5.4 Tampilan Halaman Kategori Produk



Gambar 11. Tampilan Halaman Kategori Produk

3.5.5 Tampilan Halaman Produk



Gambar 12. Tampilan Halaman Produk

3.5.6 Tampilan Halaman Detail Produk



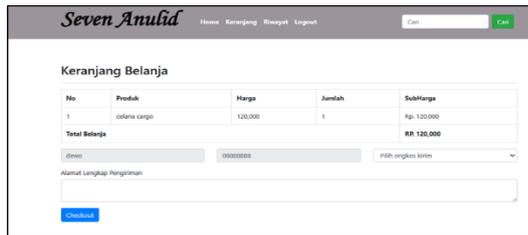
Gambar 13. Tampilan Halaman Detail Produk

3.5.7 Tampilan Halaman Keranjang



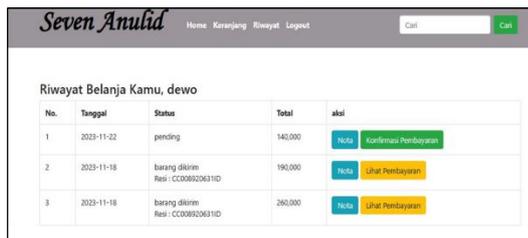
Gambar 14. Tampilan Halaman Keranjang

3.5.8 Tampilan Halaman Checkout



Gambar 15. Tampilan Halaman Checkout

3.5.9 Tampilan Halaman Riwayat



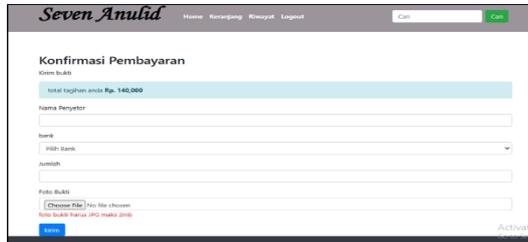
Gambar 16. Tampilan Halaman Checkout

3.5.10 Tampilan Halaman Nota Pembelian



Gambar 17. Tampilan Halaman Nota Pembelian

3.5.11 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 18. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

3.5.12 Tampilan Halaman Cara Pembelian



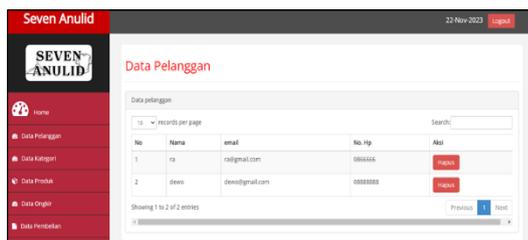
Gambar 19. Tampilan Halaman Cara Pembelian

3.5.13 Tampilan Halaman Home Admin



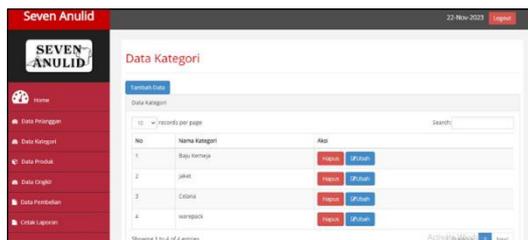
Gambar 20. Tampilan Halaman Home Admin

3.5.14 Tampilan Halaman Data Pelanggan



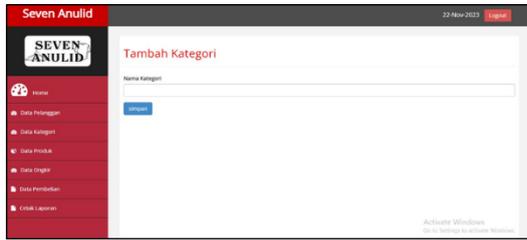
Gambar 21. Tampilan Halaman Data Pelanggan

3.5.15 Tampilan Halaman Data Kategori



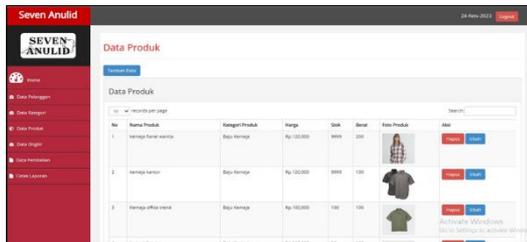
Gambar 22. Tampilan Halaman Data Kategori

3.5.16 Tampilan Halaman Tambah Kategori



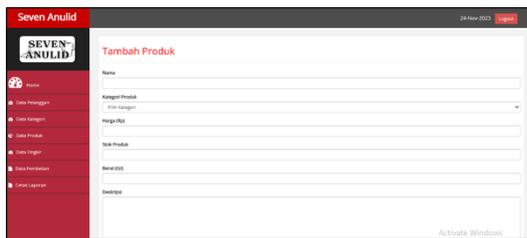
Gambar 23. Tampilan Halaman Tambah Kategori

3.5.17 Tampilan Halaman Data Produk



Gambar 24. Tampilan Halaman Data Produk

3.5.18 Tampilan Halaman Tambah Produk



Gambar 25. Tampilan Halaman Tambah Produk

3.5.19 Tampilan Halaman Data Ongkir



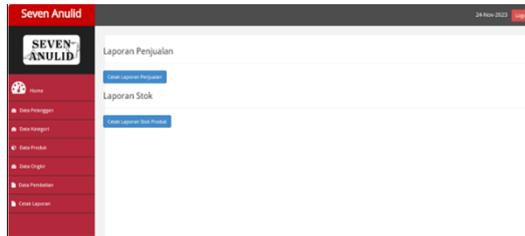
Gambar 26. Tampilan Halaman Data Ongkir

3.5.20 Tampilan Halaman Tambah Ongkir



Gambar 27. Tampilan Halaman Tambah Ongkir

3.5.21 Tampilan Halaman Cetak Laporan



Gambar 28. Tampilan Halaman Cetak Laporan

3.5.22 Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Toko Seven Anulid				
Laporan Penjualan				
November 24, 2023				
No	Nama Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status
1	ra	18/11/2023	35000	pending
2	dewo	18/11/2023	260000	barang dikirim
3	dewo	18/11/2023	190000	barang dikirim
4	dewo	22/11/2023	140000	pending

Gambar 29. Tampilan Halaman Laporan Penjualan

3.5.23 Tampilan Halaman Laporan Stok

Toko Seven Anulid				
Laporan Penjualan				
November 24, 2023				
No	Nama Pelanggan	Tanggal	Jumlah	Status
1	ra	18/11/2023	35000	pending
2	dewo	18/11/2023	260000	barang dikirim
3	dewo	18/11/2023	190000	barang dikirim
4	dewo	22/11/2023	140000	pending

Gambar 30. Tampilan Halaman Tambah Laporan Stok

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari perancangan sistem informasi pemesanan konveksi berbasis website di toko seven anulid, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Solusi untuk melakukan pemesanan konveksi secara online pada konveksi di Seven Anulid adalah melakukan Perancangan dan implementasi Sistem Informasi Pemesanan produksi Konveksi berbasis website di toko Seven Anulid menggunakan Metode Personal Extreme Programming dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengembangan sistem informasi pemesanan dan penjualan barang konveksi. Kolaborasi yang erat antara pengembang dan pemangku kepentingan, pemilihan fitur yang terukur, dan pengujian yang terintegrasi dapat mempercepat siklus pengembangan.
- Potensi kesalahan dan kehilangan data akibat pencatatan manual dalam sistem pemesanan di Seven Anulid dapat diminimalisir dengan mengimplementasikan sistem informasi berbasis website yang terintegrasi. Sistem ini akan secara otomatis mencatat dan menyimpan data pemesanan di database yang aman menggunakan database Mysql, mengurangi risiko kesalahan manusia dan kehilangan data. Selain itu, sistem ini dapat menyediakan backup data secara berkala dan kontrol akses yang ketat untuk memastikan integritas dan keamanan data.

- c. Tujuan dibangunnya sistem informasi baru berbasis Metode Personal Extreme Programming di Seven Anulid dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pemesanan, mengurangi kesalahan dan kehilangan data, serta meningkatkan kepuasan pelanggan. pengujian berkelanjutan Metode PXP memungkinkan pengembangan sistem yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna, memastikan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan harapan dan dapat diimplementasikan dengan lebih cepat dan tepat.

4.2 Saran

Berdasarkan implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, sistem ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki untuk pengembangan ke depan sehingga dapat meningkatkan kinerja sistem menjadi lebih maksimal dalam penggunaannya. Ada beberapa saran yang mungkin dapat diperhatikan untuk pengembangan penelitian aplikasi ini lebih lanjut, yaitu:

- a. Sistem yang telah dibuat belum bisa memberikan notifikasi kepada pemesan saat pengiriman barang yang telah dipesan. Untuk pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan pengembangan agar sistem dapat memberikan notifikasi ketika barang yang dipesan sedang diproses sampai barang terkirim.
- b. Dapat Mengembangkan perancangan yang berbasis mobile (android dan IOS) demi mengikuti perkembangan dari teknologi dan juga dikembangkan ke aplikasi terbaru dengan fitur maupun performa yang lebih baik, misal menggunakan bahasa pemrograman Python.
- c. Menerapkan sistem yang memudahkan pengelolaan proses pembayaran yang harusnya sudah bisa menggunakan metode pembayaran e-wallet, atau kartu kredit dari berbagai bank.

REFERENCES

- Rizal, M. A., & Misriati, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Toko Uj Outlet. *Jurnal SISFOKOM*.
- Andiko, R. S., & Cahyono, M. R. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Transaksi Barcode Berbasis Java Dan Melalui Metode Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Instrumentasi dan Teknologi Informatika*, 160-166.
- Bahrudin, A., Permata, & Jupriyadi. (2020). OPTIMASI ARSIP PENYIMPANAN DOKUMEN FOTO MENGGUNAKAN ALGORITMA KOMPRESI DEFLATE (STUDI KASUS: STUDIO MUEZZART). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 14-18.
- Carolina, I., & Rusman, A. (2019). Penerapan Personal Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko ST Jaya). *jurnal inovtek polbeng - seri informatika*.
- Fadel, M., Pradana, F., & Amalia, F. (2020). Pembangunan Sistem Market Place Pada Konveksi Berbasis Web (Studi Kasus Konveksi Nine-Clothing dan The Rop). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Gumelar, T., Astuti, R., & Sunarni, A. T. (2017). Sistem Penjualan Online dengan metode Personal Extreme Programming. *Jurnal TELEMATIKA MKOM*, 87- 90.
- hidayat, w., maafuf, f., & bahri, s. (2019). Perancangan Media Video Desain Interior sebagai salah satu penunjang promosi dan informasi di PT. Wans Desain grup. *Journal Cerita*, 35-49.
- Kurniawan, R., Ermawati, Y., & Anggraini, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Produksi Pada Usaha Konveksi Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Komputer*, 159-172.
- Listianto, F., Fauzi, & Irviani, R. (2017). Aplikasi e-commerce berbasis web mobile pada industri konveksi seragam drumband di pekon klaten gadingrejo kabupaten pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*.
- Maulana, A., Santoso, A., & Permana, A. Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Pemesanan Interior Menggunakan Metode Personal Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi (JUST)*.

- Mulyanto, J. D., Imaniawan, F. F., Mustofa, & Alfarobi, I. (2023). Implementasi Metode Prototype pada Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon CV Jiyo'g Berbasis Website. *Bianglala Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika*, 48-52.
- Rahmananda, L. A., & Putera, A. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Pengadaan Produksi Berbasis Website Pada Mitra Anda Konveksi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Rahmawati, D., Gufran, M. R., & Komala, N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pembukuan UKM Konveksi Bim Collection Berbasis Website Dengan Metode OOAD. *Jurnal Teknik Informatika Unis*.
- Ramdani, F., & Sari, Y. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan di Yakha Fashion Garut Berbasis WEB. *IKRAITH-INFORMATIKA*, 1-17.
- Sabaruddin, R., Juniarti, M., Ardiyansyah, & Wahyu, N. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan Konveksi dan Sablon Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntans*, 10-21.
- Sayudin, & dkk. (2020). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan Metode Waterfall untuk Meningkatkan Area Pemasaran. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 155-166.
- Septilia, H., & Styawati. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan Menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 34-41.
- Simamora, H. (2021). Jurnal Perancangan Sistem Informasi Penjualan CV MitraTani Menggunakan Metode Prototype. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 19-31.
- Sita Eriana, E., & Zein, A. (2021). Penerapan Metode Personal Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Pemilihan Ketua Hmsi Dengan Weighted Product. *Jurnal Ilmu Komputer*, 26-32.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Zaliluddin, D., & Rohmat. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web (studi kasus pada newbiestore). *INFOTECH journal*.