



JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 2, No. 5 Oktober 2024
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 751-759

Perancangan Sistem Informasi Perusahaan Dan Penjualan Tas Berbasis Web Menggunakan Metode Agile

Hanif Sandi Wardana¹, Dian Ilyas², Ucok Raja Sianturi³, Saprudin.⁴

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang

¹Hanifsandi32@gmail.com, ²dianilyass24@gmail.com, ³ucokrajal@gmail.com

⁴Dosen00845@unpam.ac.id

ABSTRAK-Penelitian ini telah berhasil merancang sebuah *web* yang berisikan tentang *online shop* berbasis web berikut adalah Kesimpulan yang ada pada pembahasan ini. Penjualan tas secara online atau berbasis *web* menjadi salah satu solusi bisnis yang efektif dan efisien di era digital saat ini. Dengan *platform web*, pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi berbagai koleksi tas, membandingkan produk, dan melakukan pembelian tanpa harus mengunjungi toko fisik. Penjualan tas berbasis *web* memungkinkan penjual untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas produk mereka. Strategi pemasaran digital yang tepat, seperti optimasi mesin pencari (SEO), media sosial, dan iklan *online*, sangat penting untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan produk tas *online*.

Kata Kunci : Sistem informasi, Web, Efisien Operasional, Media Sosial, Penjualan Produk

ABSTRACT-This research has succeeded in designing a website that contains a web-based online shop. The following are the conclusions from this discussion. Selling bags online or web-based is an effective and efficient business solution in the current digital era. With the web platform, customers can easily browse various bag collections, compare products, and make purchases without having to visit a physical store. Web-based bag sales allow sellers to reach a wider market and increase the visibility of their products. The right digital marketing strategies, such as search engine optimization (SEO), social media, and online advertising, are critical to increasing online visibility and sales of bag products.

Keywords : Information systems, Web, Efficient Operations, Social Media, Product Sales

1. PENDAHULUAN

Online shop semakin berkembang melalui internet seperti *website*, media sosial, bahkan *smartphone* saat ini semakin marak di gunakan oleh masyarakat. Dengan menggunakan *smartphone* semakin mudah masyarakat mengakses internet untuk melakukan transaksi jual-beli secara *online*. *Online shop* merupakan toko untuk menawarkan barang dan jasa lewat internet sehingga pengunjung *online shop* dapat melihat barang-barang di toko *online*. Konsumen bisa melihat barang-barang berupa gambar atau foto-foto atau bahkan juga video. Toko *online* atau *online shop* bisa dikatakan sebagai tempat berjualan yang sebagian besar aktivitasnya berlangsung secara *online* di internet. Dengan ini kita merancang sistem informasi berbasis *web* untuk lebih mempermudah dan menarik pelanggan supaya belanja di toko ini dengan membuat website berpeluang mempermudah pelanggan serta memberikan pelayanan yang lebih nyaman dan simpel ketika berbelanja.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data:

- Wawancara: Melakukan wawancara dengan pemangku kepentingan utama untuk memahami kebutuhan dan permasalahan.
- Observasi: Mengamati proses bisnis yang berjalan saat ini di perusahaan.
- Studi Dokumen: Mengkaji dokumen-dokumen terkait yang ada di perusahaan.

2.2 Metode Pengembangan Sistem:

Agile (Scrum): Menggunakan pendekatan Agile dengan kerangka kerja Scrum. Tahapan ini meliputi:

- a. Sprint Planning: Merencanakan fitur-fitur yang akan dikembangkan pada setiap sprint.
- b. Sprint: Mengembangkan dan mengimplementasikan fitur dalam periode waktu yang singkat.
- c. Daily Standup: Mengadakan pertemuan harian untuk memantau kemajuan dan mengatasi hambatan.
- d. Sprint Review: Meninjau hasil dari setiap sprint dan mendapatkan umpan balik dari pemangku kepentingan.
- e. Sprint Retrospective: Mengevaluasi proses kerja dan menentukan perbaikan untuk sprint berikutnya.

3. PEMBAHASAN

a. Perangkat Lunak Yang Di Gunakan

1. Visual Studio Code

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2017) *Visual Studio Code* adalah kode editor yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux* dan *macOS*. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol *git* yang tertanam dan *GitHub*, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan *keyboard*, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

2. Xampp

XAMPP merupakan singkatan dari X (sistem operasi pada komputer), A (Apache), M (MySQL), P (PHP), P (Perl). Menurut Novendri, dkk (2019), XAMPP adalah software yang bersifat opensource dan mendukung dari beberapa sistem operasi dan gabungan dari beberapa program. Program yang terkandung dalam XAMPP mendukung dari beberapa bahasa pemrograman seperti HTML, Javascript, CSS, PHP, SQL, dan lain-lain. Dalam XAMPP, sudah terkandung Apache, yaitu localhost atau web server yang dapat digunakan dalam proses pembuatan website. Dalam pelaksanaannya, penggunaan localhost dan database pada XAMPP perlu diaktifkan dahulu Apache dan MySQL pada softwarenya lalu mengakses `5 https://localhost` dan `https://localhost/phpmyadmin` pada web browser.

3. Enterprise Architect

Menurut Afif (2017), Enterprise Architecture merupakan gambaran semua informasi penting dan perilaku yang terjadi di perusahaan. Sebuah gambaran arsitektur memberikan nilai penting bagi sebuah perusahaan, yang memungkinkan manajemen untuk menyusun strategi yang lebih efektif, mengawasi proses bisnis dan infrastruktur teknologi dengan pemahaman yang jelas tentang dampak dari perubahannya. Termasuk pada kebijakan dan prosedur yang harus dikomunikasikan kepada seluruh karyawan agar semua orang dapat berada pada konsep yang sama.

4. Balsamiq

Menurut Hanifah (2017) *Balsamiq* adalah alat perancangan antarmuka pengguna (UI) yang memungkinkan pembuatan *wireframes* dan *mockups* dengan cepat dan mudah, menyerupai sketsa tangan. Aplikasi ini membantu desainer fokus pada

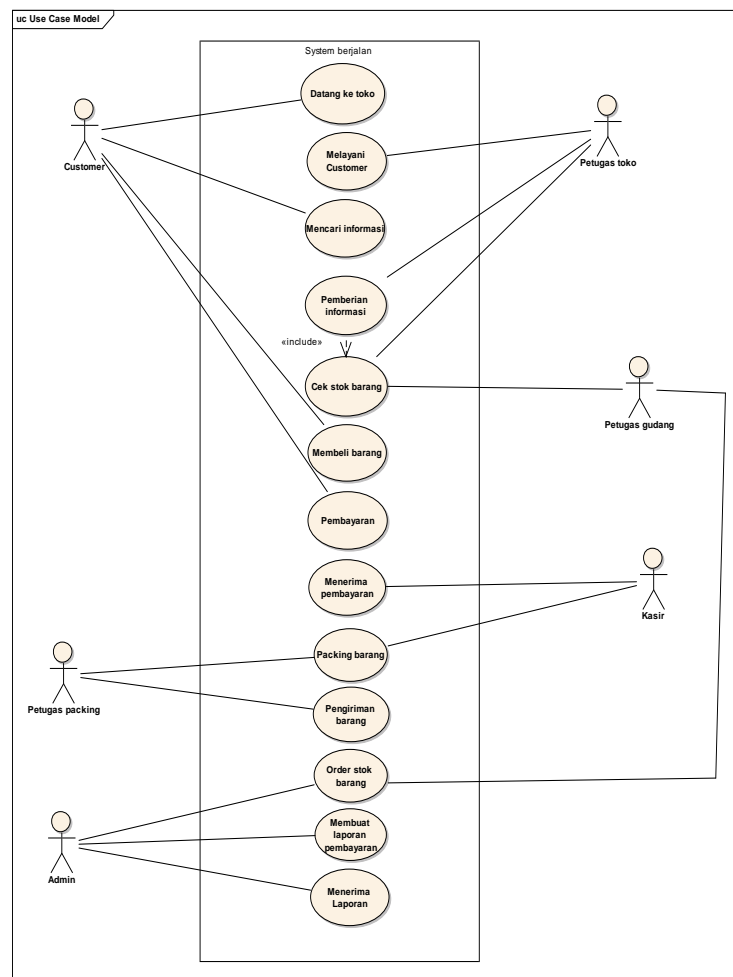
struktur dan *fungsionalitas*, memfasilitasi komunikasi ide desain dengan tim dan pemangku kepentingan.

5. Draw io

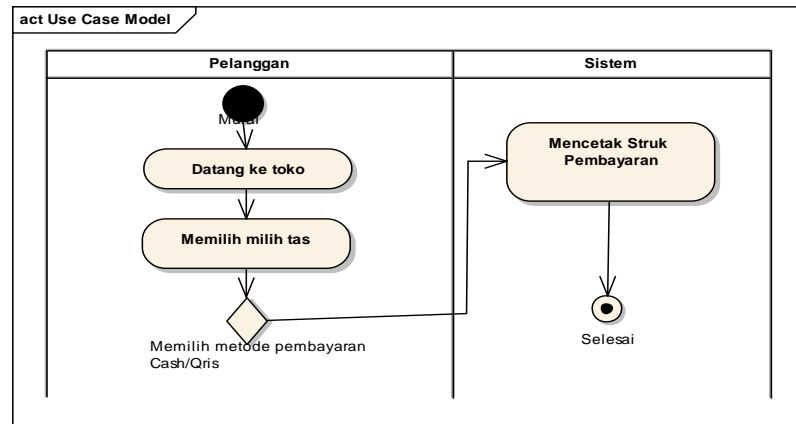
Menurut Seprida Hanum H. (2018:102), Draw.io adalah sebuah aplikasi open- source yang berfungsi untuk membangun aplikasi diagram dan merupakan aplikasi berbasis browser-base paling banyak digunakan di dunia. Aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami jika sebelumnya pernah menggunakan Microsoft Visio.

b. Perancangan Sistem

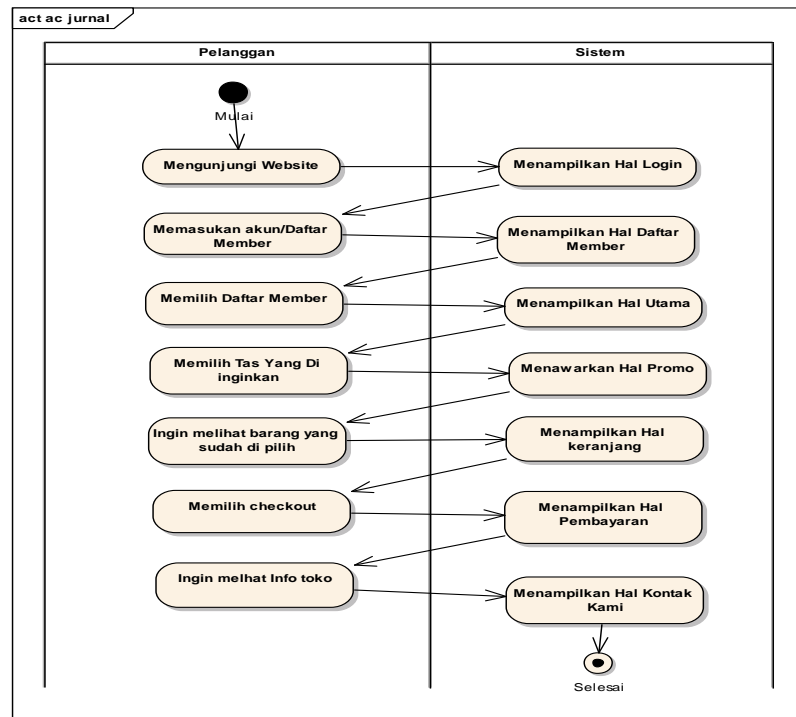
1. Usecase Diagram



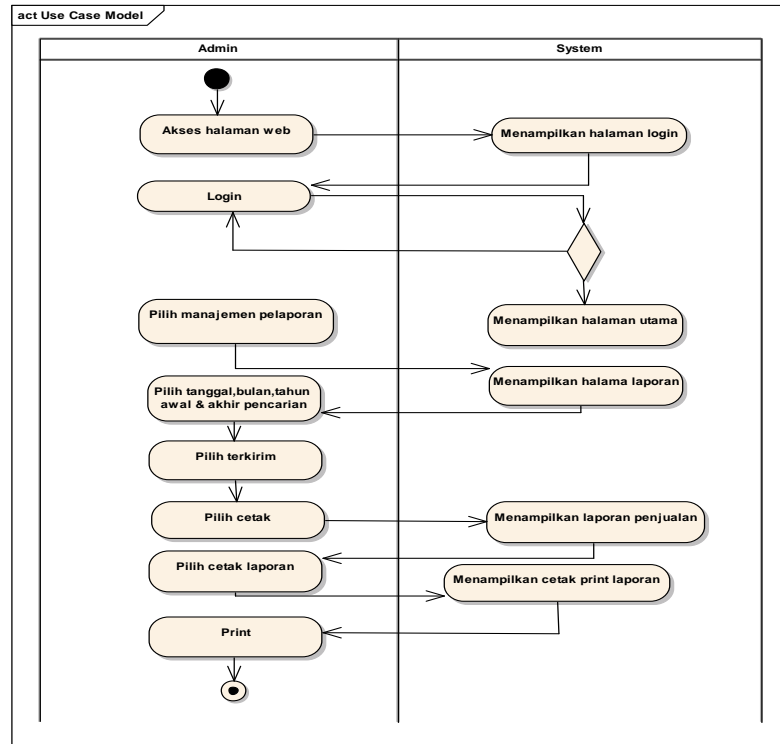
2. Activity Diagram Berjalan



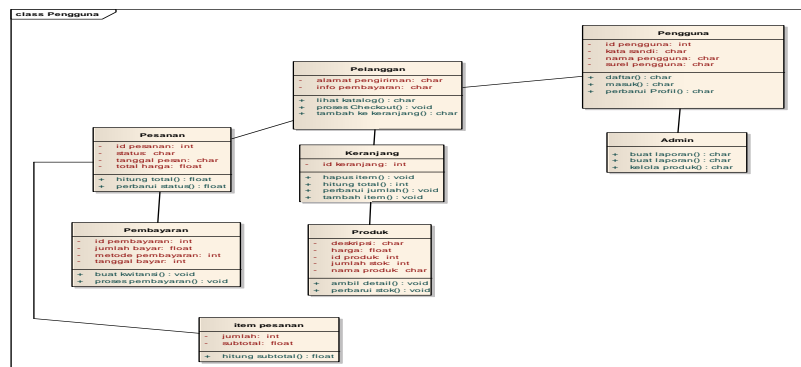
3. Activity Diagram Usulan Pelanggan



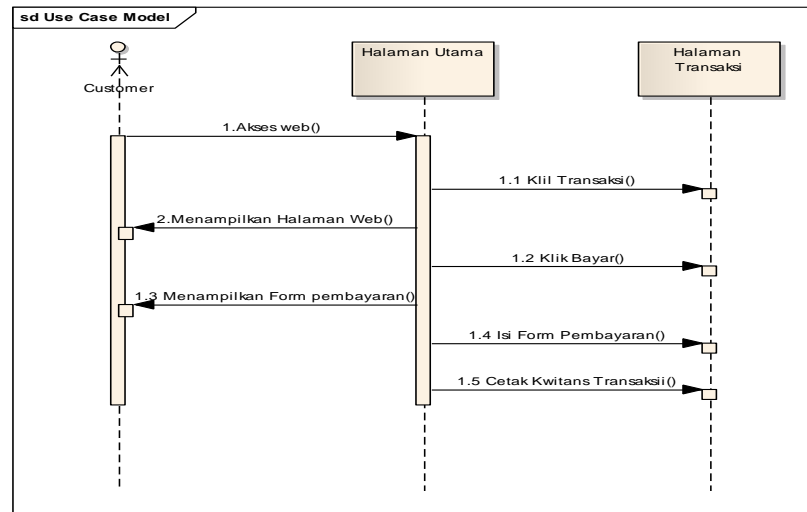
4. Activity Diagram Usulan Admin



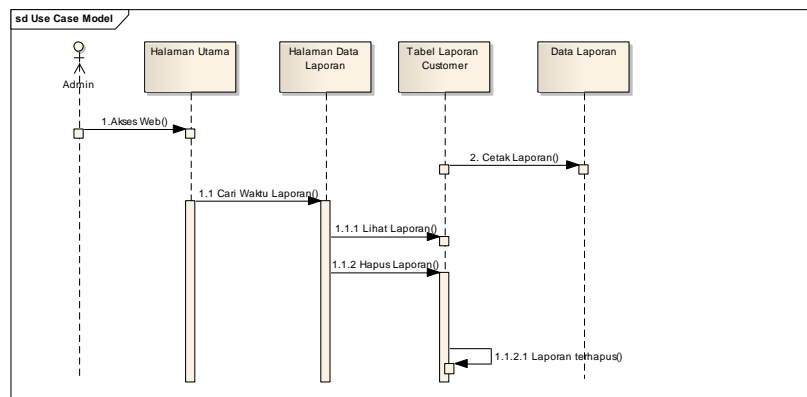
5. Entity Relation Ship (ERD)



6. Sequence Diagram Pelanggan



7. Sequence Diagram Admin



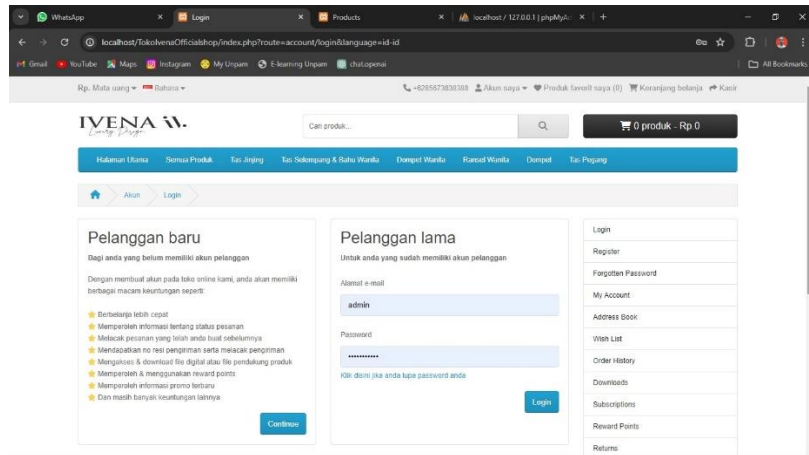
c. Implementasi Rancangan Layar

Hasil Implementasi Rancang Layar adalah proses pengecekan dan evaluasi terhadap desain antarmuka pengguna yang telah dibuat, memastikan bahwa semua elemen tampil sesuai dengan *spesifikasi* dan berfungsi dengan benar.

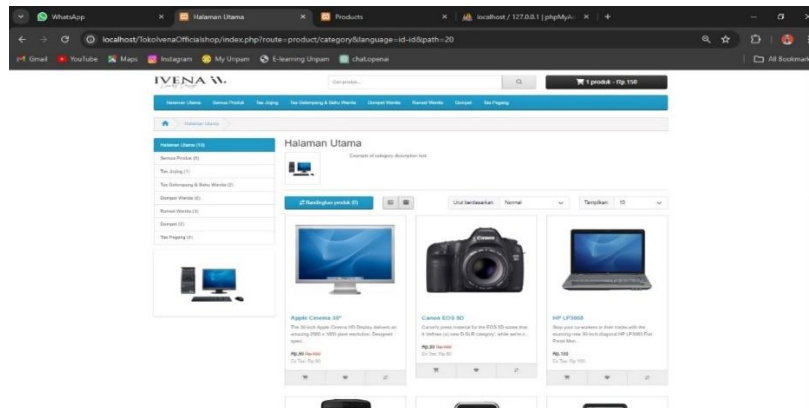
1. Halaman Utama



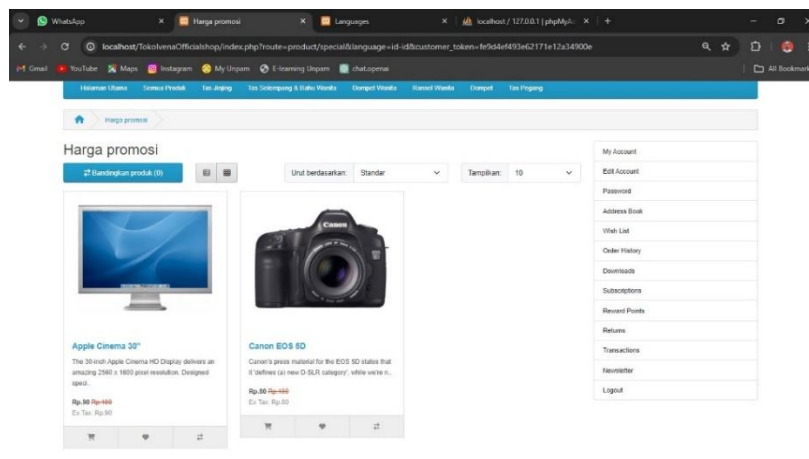
JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 2, No. 5 Oktober 2024
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 751-759



2. Halaman Menu



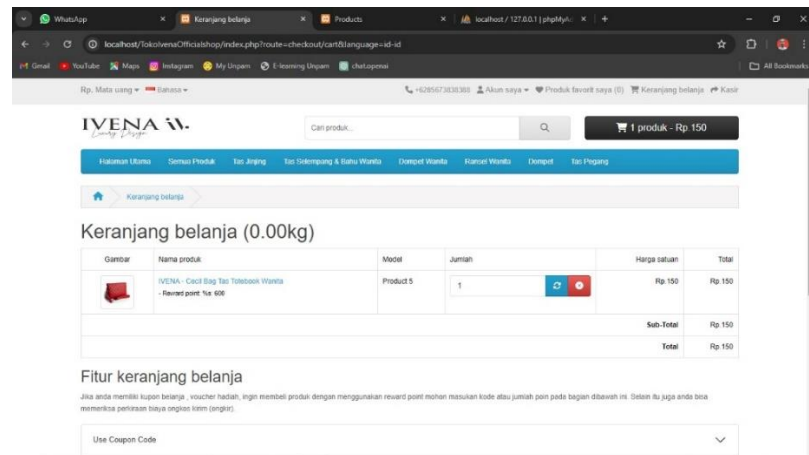
3. Halaman Promo



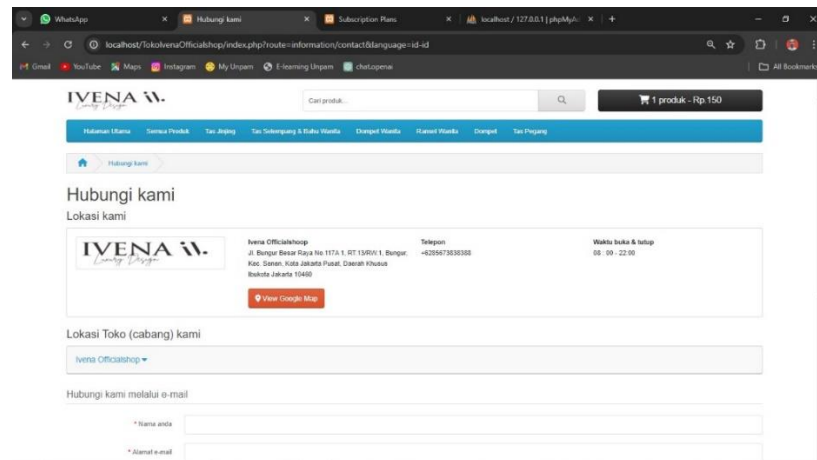
4. Halaman Keranjang Beserta Pembayaran



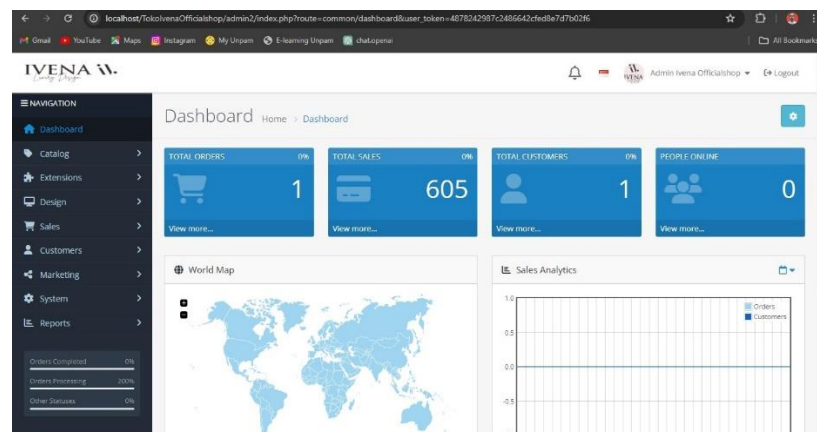
JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 2, No. 5 Oktober 2024
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 751-759



5. Halaman Kontak Kami



6. Halaman Mengelola Laporan





JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 2, No. 5 Oktober 2024
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 751-759

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang sebuah *web* yang berisikan tentang *online shop* berbasis web berikut adalah Kesimpulan yang ada pada pembahasan ini. Penjualan tas secara online atau berbasis *web* menjadi salah satu solusi bisnis yang efektif dan efisien di era digital saat ini. Dengan *platform web*, pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi berbagai koleksi tas, membandingkan produk, dan melakukan pembelian tanpa harus mengunjungi toko fisik. Penjualan tas berbasis *web* memungkinkan penjual untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas produk mereka. Strategi pemasaran digital yang tepat, seperti optimasi mesin pencari (SEO), media sosial, dan iklan *online*, sangat penting untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan produk tas *online*. Desain situs *web* yang menarik, navigasi yang mudah, dan pengalaman pengguna yang baik dapat membantu meningkatkan tingkat konversi dan kepuasan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Wijaya, H. B., Fajar Hardiansyah, Fifi Prasetya, Qorry Miftahul Hudda, & Saifudin, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Metode Agile Scrum di Toko Wartas Tangerang Selatan. *JRIIN :Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 1(1), 158–171
- Rintan Ayu Lestari, Okky Rahmat Saputra, M. Zulbi Alzarudin, & Steven Fredrico. (2024). Menggunakan Metode Agile untuk Meningkatkan Kreativitas Guru melalui Berbagi Pengetahuan . *JRIIN :Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 2(5), 731–735
- Effendi, E. E., Al Ghithraf, M. I. A. G., & Abdillah, A. A. (2023). Pengembangan Transaksi Aplikasi Pemesanan Produk UMKM Berbasis Android dengan Metode Agile.Studi Kasus : Pabrik Roti Cs Jaya Bakery. *JRIIN :Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 1(1), 135–140.
- Siswanto, M. A., & Roeslan Djulatov. (2023). Analisis dan Perancangan Sistem Pengelolaan Human Resource untuk PT Digerati Atomic Indonesia dengan Metode Agile. *JRIIN :Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 1(4).
- rama. (2023). PENERAPAN METODE MODEL VIEW CONTROLLER DAN AGILE UNTUK SISTEM PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEBSITE. *JRIIN :Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 1(3)