

SISTEM INFORMASI

Utphi Yanti S¹, Hery Afriadi²

utphiyanti18@gmail.com¹, hery.afriadi@uinjambi.ac.id²

UIN STS Jambi

Abstrak

Rumah Jahit Ut_Collection adalah salah satu usaha kecil menengah di Kota Jambi yang bergerak dibidang fashion yang beralamat di Jl. Saribakti, Perumahan Atalanta Blok E 18, Alam Barajo, Kota Jambi. pelanggan belum bisa memesan produk dengan cara online dan harus datang ke tempat langsung dan juga sering terjadi kesalahan mencatat pesanan yang mengakibatkan keterlambatan pesanan. Rumah Jahit Ut_Collection belum memiliki E-commerce sendiri untuk memberikan informasi penjualan serta dapat mengelola data pesanan. Oleh karena itu, Peneliti menawarkan perancangan sistem informasi e-commerce di Rumah Jahit Ut_Collection. Menggunakan metode penelitian kualitatif, metode pengembangan waterfall, perancangan desain menggunakan UML, Perancangan sistem menggunakan android studio, visual studio code, xampp sebagai database. Pengujian sistem menggunakan metode blackbox. Pada pengujian website dengan menggunakan 2 (dua) tahapan pengujian. Yang pertama dilakukan dengan menggunakan Blackbox Testing berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan website ini berfungsi dengan sangat baik dalam proses penjualan baju online. Pada pengujian tahap kedua yakni pengujian kelayakan pada website pemesanan laundry sepatu dengan cara memberikan kuesioner kepada 5 orang yaitu pemilik dan karyawan Rumah Jahit Ut_Collection, pelanggan tetap dan ahli web developer. Dari hasil pengujian kelayakan ini didapatkan hasil rata-rata persentase yaitu 92,8% yang menandakan bahwa website ini sangat layak untuk digunakan..

Kata Kunci: Sistem Informasi, Perpustakaan, Web, Rapid Application Development.

1. PENDAHULUAN

Globalisasi membawa perkembangan zaman yang berpengaruh pada berbagai aspek teknologi. Dizaman yang sudah semakin canggih ini, teknologi komputer banyak digunakan oleh manusia, baik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi maupun pekerjaannya. Perkembangan media sosial saat ini tidak digunakan hanya untuk kegiatan sosial saja, tetapi juga untuk keperluan usaha dan berbisnis atau bahasa lainnya disebut dengan digital marketing sebagai upaya perluasan pemasaran [1].

Dampak teknologi ini telah dirasakan dengan cepat di berbagai jenis usaha, termasuk restoran, toko elektronik, dan toko pakaian. Seiring berjalannya waktu, E-Commerce terus berkembang pesat [2].

E-Commerce merupakan suatu transaksi saling tukar menukar barang antar satu dengan yang lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari secara digital. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, sistem transaksi secara online (E-Commerce) sangat memudahkan bagi para pelaku bisnis untuk berinteraksi dan bertransaksi melalui media internet. [3].

Rumah Jahit Ut_Collection adalah salah satu usaha kecil menengah (UKM) di Kota Jambi yang bergerak di bidang fashion yang beralamat di Jl. Saribakti, Perumahan Atalanta Blok E 18, Alam Barajo, Kota Jambi, yang telah beroperasi sejak dari 7 tahun yang lalu. Rumah Jahit Ut_Collection resmi didirikan pada tahun 2017 oleh seorang pengusaha muda Bernama “Rukini” disebuah bangunan sederhana, dengan luas bangunan

14,652 meter persegi. Rumah Jahit Ut_Collection menawarkan jasa pembuatan baju atau pakaian, dengan berbagai jenis model mulai dari pakaian wanita, pria dan anak-anak.

Adapun kelebihan dari Rumah Jahit Ut_Collection ini selain menawarkan jasa pembuatan baju Rumah Jahit Ut_Collection juga ada menjual baju jadi seperti dres wanita dan anak-anak. Rumah Jahit Ut_Collection tersebut dalam mempromosikan dan memasarkan produknya yang saat ini masih dilakukan dengan sistem manual yaitu datang langsung ketoko dan menggunakan whatsapp, sehingga banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Rumah Jahit Ut_Collection. hal ini menyulitkan aktivitas toko pada saat toko tutup. Tingginya kebutuhan masyarakat terhadap jasa penjahit menjadikan timbulnya masalah lagi dari kondisi ini. Disamping itu semua, Rumah Jahit Ut_Collection ini, pada proses transaksi yang masih dilakukan dengan pembayaran langsung, (penulisan nota kertas). Begitu pula pengelolaan data yang masih manual. Sehingga pada Rumah Jahit Ut_Collection masih kurang pada proses penjualan, pembayaran dan laporan.

. Permasalahan dalam Rumah Jahit Ut_Collection ini yaitu pelanggan belum bisa memesan produk dengan cara online dan harus datang ke tempat langsung dan juga sering terjadi kesalahan mencatat pesanan yang mengakibatkan keterlambatan pesanan. Rumah Jahit Ut_Collection belum memiliki E-commerce sendiri untuk memberikan informasi penjualan serta dapat mengelola data pesanan dan juga sebagai daya saing terhadap kompetitor lain agar menjadi tolak ukur dan pembeda dari toko yang lain..

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah e-commerce agar para pelanggan yang ingin memesan atau membeli pakaian bisa melalui sistem berbasis web sekaligus promosi, yang sebelumnya hanya menggunakan cara yang sederhana dengan datang langsung ketoko dan menggunakan

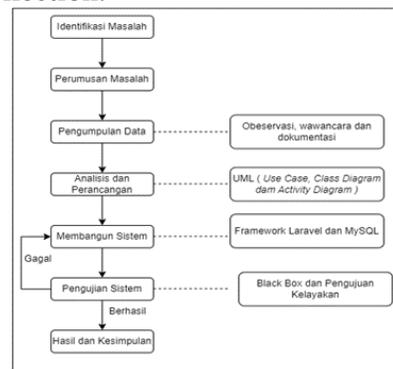
whatsapp saja, dengan E-commerce ini pelanggan diharapkan lebih nyaman karena bisa memilih sesuai yang diinginkan. Selain itu juga E-commerce berbasis web mampu menjaring customer yang lebih luas dari berbagai tempat yang tidak dibatasi oleh tempat dan waktu.

Pada metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif, metode pengembangan waterfall, perancangan desain menggunakan UML, Perancangan sistem menggunakan android studio, visual studio code, xampp sebagai database. Pengujian sistem menggunakan metode blackbox

2. METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis metode penelitian kualitatif dan pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Subject penelitian ini adalah di Rumah Jait Ut_Collection.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap sistem yang sedang berjalan di Rumah Jait Ut_Collection. Identifikasi masalah ini bertujuan untuk mengkaji permasalahan yang terjadi pada saat proses pengelolaan data e-commerce yang dilakukan dalam penerapan sistem baru serta mendukung proses penerapan teknologi yang terkomputerisasi sehingga dapat dihasilkan sebuah sistem informasi e-commerce.

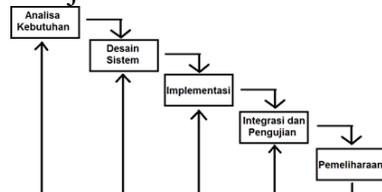
Metode Perancangan sistem

Penelitian ini menggunakan UML untuk membangun sistem berorientasi objek. Pendekatan perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Usecase Diagram akan digunakan untuk memberikan gambaran fungsionalitas yang diharapkan oleh sistem. Diagram use case juga dapat mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem yang akan dibuat. Dimana nantinya akan ada 2 actor yang terlibat pada use case diagram di Rumah Jahit Ut_Collection ini diantaranya: admin, dan konsumen.
2. Activity Diagram adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. semua proses dari suatu sistem akan digambarkan secara vertikal. Proses yang terjadi nantinya meliputi: login website, melihat status pesanan, pembayaran dan pemesanan.
3. Class diagram akan digunakan untuk memodelkan struktur database dan hubungan antar data.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi penjualan baju online berbasis web pada rumah jahit ut_collection ini yaitu menggunakan pengembangan sistem SDLC dengan model Waterfall atau air terjun, dimana model ini menyerupai alur atau siklus hidup dari sebuah perangkat lunak secara sekuensial atau berurut dimulai dari analisis, desain, kemudian pengkodean dan dilanjutkan dengan pengujian. Berikut adalah gambar model air terjun:



Gambar 2. Metode Waterfall

Metode Pengujian

- Black Box Testing

Pada tahap ini penulis akan melakukan pengujian sistem pengelolaan data di Rumah Jahit Ut_Collection ini dengan menggunakan metode Black Box Testing. Black Box Testing adalah sebuah metode pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional programnya (Shadiq dkk, 2021). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi- fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

- User Acceptance Testing (UAT)

Uji UAT (User Acceptance Testing) sistem adalah tahap penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Uji UAT (User Acceptance Testing) adalah pengujian yang dilakukan pada akhir proses saat sistem siap digunakan. Adapun tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan perangkat lunak yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Tidak hanya sekedar memenuhi spesifikasi sistem yang dapat digunakan saja, namun juga untuk memvalidasi apakah sistem diterima atau tidak.

Hasil Dan Kesimpulan

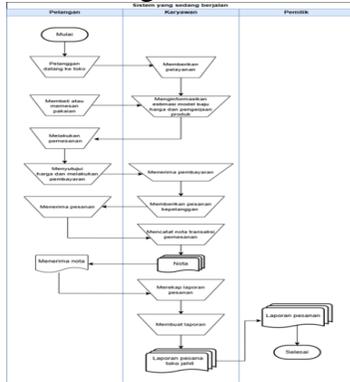
Dari pengujian sistem informasi penjualan online berbasis web, peneliti dapat menentukan hasil dari penelitian dan dapat menyusun sebuah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dalam bentuk laporan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari hasil analisa sistem dengan cara pengamatan langsung ke lapangan dan hasil wawancara dengan pemilik Rumah Jahit U_Collection didapatkan bahwa, sistem yang sedang berjalan atau sistem lama ini masih belum terkomputerisasi, disebabkan proses pemesanan masih dilakukan secara langsung dan pengelolaan data masih menggunakan sistem manual, yakni dengan menulis di

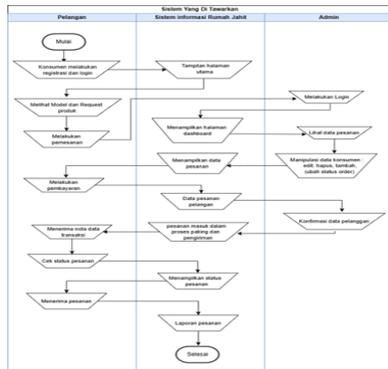
dalam buku pesanan, serta pelayanan informasi yang belum dikelola dengan baik. Berikut flowchart sistem pemesanan yang sedang berjalan di Rumah Jahit Ut_Collection Sebagai berikut:



Gambar 3. Flowchart sistem yang sedang Berjalan

Sistem Yang Akan Dibangun

Berdasarkan pada sistem yang sudah berjalan saat ini masih adanya kelemahan pada sistem tersebut. maka dari itu penulis memberikan solusi yang akan ditawarkan di Rumah Jahit Ut_Collection. Solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah sebuah perubahan pada sistem pemesanan dimana sistem pemesanan ditawarkan dalam bentuk digital berupa website, yang nantinya memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi layanan yang tersedia melakukan pemesanan dan pembayaran serta adanya status pemesanan konsumen. Sebagai berikut:

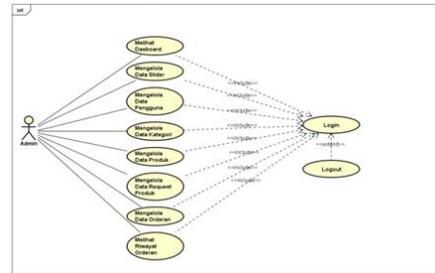


Gambar 4. Flowchart sistem yang sedang Berjalan.

Use Case Diagram

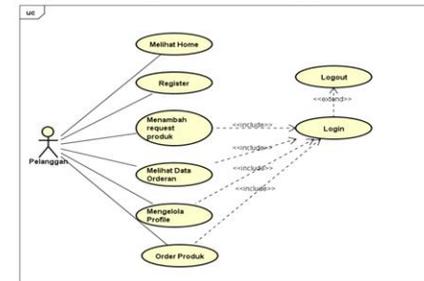
Berikut ini merupakan use case diagram dari Rumah Jahir Ut_Collection menggunakan 2 aktor, yaitu admin dan pelanggan.

1. Use Case Diagram Admin



Gambar 5. Use case diagram Admin

2. Use Case Diagram Pelanggan

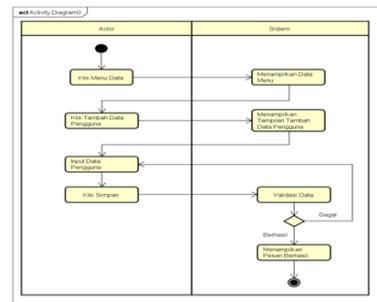


Gambar 6. Use case diagram Admin

Activity Diagram

1. Activity Diagram Input Data Pengguna

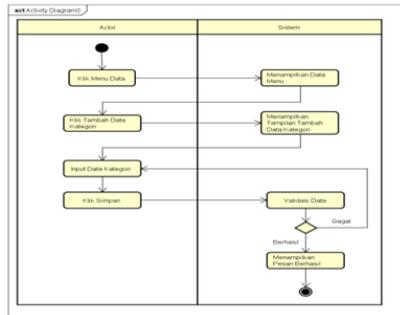
Berikut ini Activity input data pengguna yang diusulkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 7. Activity Diagram Input Data Pengguna

2. Activity Diagram Input Data Kategori

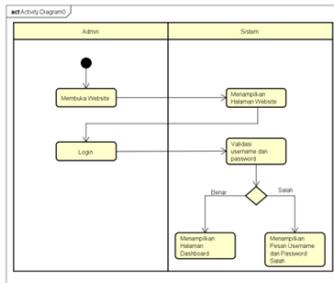
Berikut ini Activity input data pengguna yang diusulkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 8. Activity Diagram Input Data Kategori

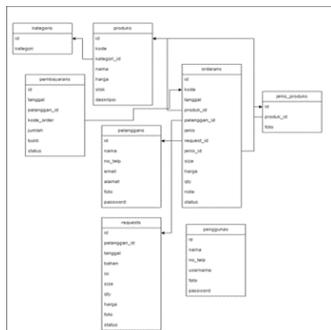
3. Activity Diagram Login admin

Activity diagram ini menampilkan bagaimana proses aktivitas login yang dilakukan oleh admin.



Gambar 9. Activity Diagram Login admin Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem. Kelas diagram memiliki atribut dan metode atau operasi yaitu sebagai berikut:

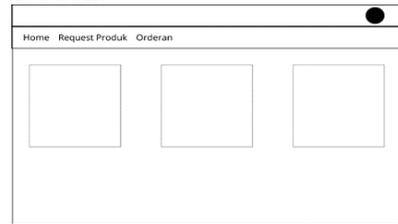


Gambar 10. Class Diagram Perancangan Interface

1. Perancangan Halaman Home

Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman

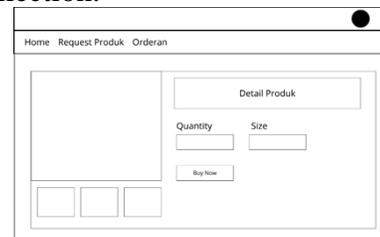
home pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 11. Perancangan halaman home

2. Perancangan Halaman Detail Produk

Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman detail produk pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 12. Perancangan Halaman detail produk

3. Perancangan Halaman Orderan

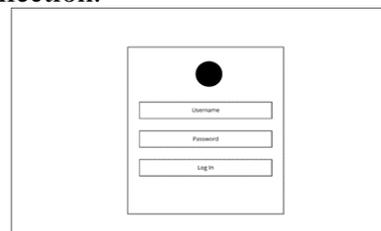
Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman orderan pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 13. Perancangan Halaman orderan

4. Perancangan Halaman Login

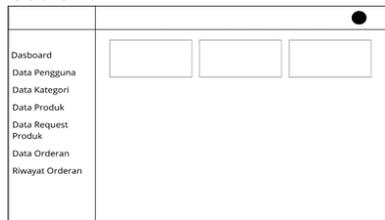
Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman login pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 14. Perancangan Halaman Login

5. Perancangan Halaman Dashboard

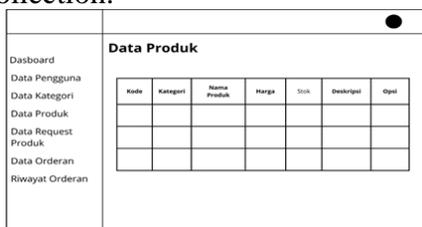
Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman dashboard pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 15 Perancangan Dashboard

6. Perancangan Halaman Produk

Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman produk yang ada pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 16. Halaman Produk

7. Perancangan Halaman Request Produk

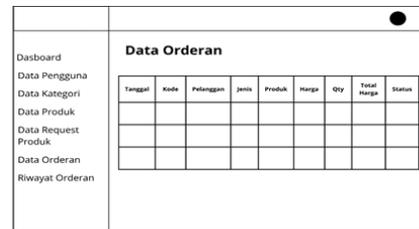
Berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman request produk yang ada pada website Rumah Jahit Ut_Collection, dimana pelanggan bisa merequest model baju yang ingin dibuat.



Gambar 17 Halaman Request Produk

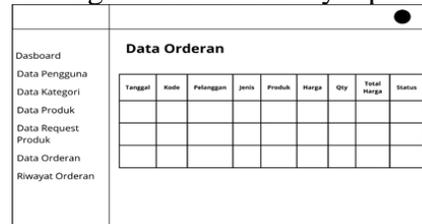
8. Perancangan Halaman Data Orderan Admin

Perancangan berikut adalah rancangan yang akan dibuat dalam tampilan halaman data orderan admin pada website Rumah Jahit Ut_Collection.



Gambar 18 Halaman Data Orderan Admin

9. Perancangan Halaman riwayat pesanan

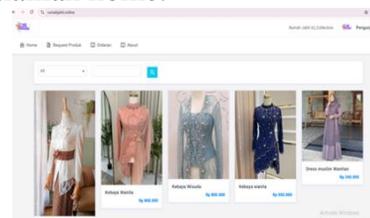


Gambar 19. Halaman Riwayat Pesanan Tampilan Interface

Tampilan interface website Rumah Jahit Ut_Collection Berikut ini adalah hasil dari rancangan sistem yang telah dibangun.

1. Tampilan Halaman Home

Halaman home merupakan tampilan awal pada website. Berikut hasil perancangan pada halaman home.



Gambar 20. Tampilan halaman Home

2. Tampilan Halaman Detail Produk

Pada tampilan halaman detail produk ini menampilkan detail salah satu jenis produk yang ditawarkan pada toko. Berikut merupakan hasil dari rancangan pada tampilan halaman detail produk.

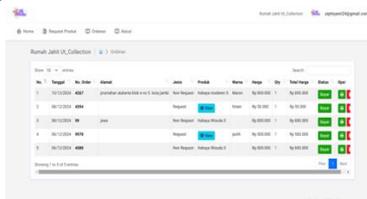


Gambar 21. Halaman Tampilan produk

3. Halaman Orderan Pelanggan

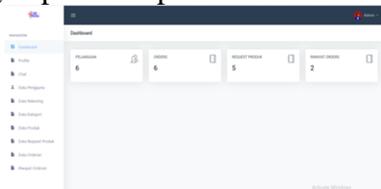
Pada tampilan halaman orderan ini menampilkan detail salah satu orderan pelanggan pada toko. Berikut merupakan

hasil dari rancangan pada tampilan Halaman Orderan



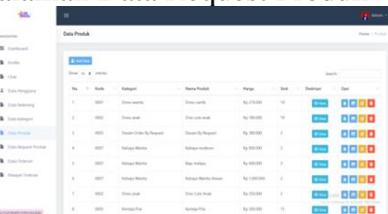
Gambar 22. Halaman Orderan Pelanggan

4. Halaman Dashboard
 Pada tampilan halaman dashboard ini menampilkan berapa pelanggan yang telah login pada toko, berapa orang yang telah mengorder dan bisa melihat riwayat orderan pada toko. Berikut merupakan hasil dari rancangan pada tampilan Halaman Orderan.



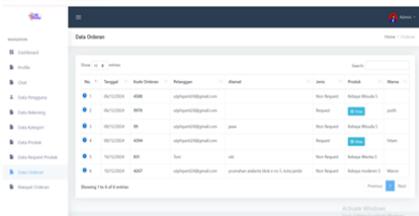
Gambar 23. Tampilan halaman Dashboard

5. Halaman Data Produk
 Halaman Data Request Produk



Gambar 24. Halaman Request Produk

6. Halaman Data Orderan Admin
 Pada tampilan halaman data orderan admin ini menampilkan data orderan yang telah masuk. Berikut merupakan hasil dari rancangan pada tampilan halaman data orderan admin.



Gambar 25. Halaman Data Orderan Produk

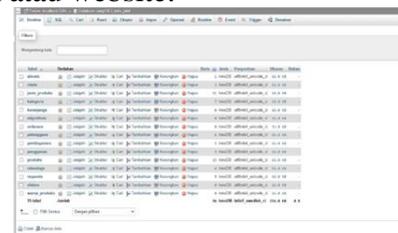
7. Halaman Riwayat Orderan Pelanggan
 Pada tampilan halaman riwayat orderan pelanggan ini menampilkan data orderan yang telah masuk. Berikut merupakan hasil

dari rancangan pada tampilan halaman riwayat orderan pelanggan.



Gambar 26 Halaman Riwayat Orderan Pelanggan

8. Halaman Database
 Pada tampilan halaman database ini menampilkan seluruh data tersimpan di sistem atau website.



Gambar 27 UI Halaman Database

Pengujian Sistem

a. Black box testing
 Pengujian web penjualan baju online di Rumah Jahit Ut_Collection ini menggunakan metode pengujian blackbox testing. Adapun - tujuan dari pengujian sistem ini adalah untuk menguji fungsional dari sistem yang sudah dibangun. Berikut ini tabel pengujian sistemnya.

Tabel 1 Pengujian Blackbox Admin

No	Fitur	Skenario pengujian	Hasil Pengujian
1	Login	Memasukkan email dan password yang benar.	Berhasil
		Memasukkan email yang salah.	Gagal
		Memasukkan password yang salah.	Gagal
2	Dashboard admin	Memastikan tampilan sesuai dengan yang diharapkan.	Sesuai
		Menampilkan informasi berapa pelanggan yang login.	Berhasil
		Menampilkan informasi berapa pelanggan yang telah mengorder.	Berhasil
		Menampilkan informasi berapa pelanggan yang memesan secara request produk.	Berhasil
		Menampilkan riwayat order.	Berhasil
3	Profile	Mengklik profil untuk mengedit halaman profile toko.	Berhasil
4	Data pengguna	Mengklik data pengguna untuk mengetahui berapa orang yang telah membuat akun	Berhasil
5	Data rekening	Mengedit data rekening	Berhasil

6.	Data Kategori	Mengedit data kategori	Berhasil
7.	Data produk	Mengedit data produk	Berhasil
		Memastikan data produk sesuai dengan kategori	Berhasil
8.	Data request produk	Mengedit request produk	Berhasil
9.	Data orderan	Mengedit data Data orderan	Berhasil
10.	Riwayat orderan	Mengedit data riwayat orderan	Berhasil
11.	Admin	Mengklik Logout	Berhasil

Tabel 2 Pengujian Blackbox Admin

No	Fitur	Skenario Pengujian	Hasil pengujian
1.	Halaman dashboard konsumen	Memastikan tampilan halaman sesuai yang diharapkan	Berhasil
		Mengklik resgistrasi akun	Berhasil
		Mengklik login akun	Berhasil
		Melihat informasi model yang ditawarkan	Berhasil
		Melihat informasi profil toko	Berhasil
		Mengklik edit profil	Berhasil
		Mengklik Pencarian model baju	Berhasil
		Mengklik menu order masuk keranjang	Berhasil
		Mengklik menu order pada request produk	Berhasil
		Mengklik menu orderan	Berhasil
2.	Halaman Registrasi akun	Mengisi data lengkap	Berhasil
		Mengisi	Gagal

3.	Halaman Login	data tidak lengkap	Berhasil Gagal Gagal
		Mengisi email dan password dengan benar Mengisi email yang salah Mengisi password salah	
4.	Halaman Informasi model produk yang ditawarkan	Mengklik Memasukkan keranjang yang ditawarkan	Berhasil Berhasil Berhasil
		Mengklik pilihan ukuran Mengklik pilihan warna Mengklik Chat jika ingin menanyakan detail produk	
5.	Halaman orderan	Melihat produk yang telah masuk keranjang	Berhasil Berhasil Berhasil
		Melakukan Transaksi pemesanan Memasukkan bukti pembayaran Mengklik deskripsi produk	
6.	Halaman Request produk	Mengklik Pilihan bahan	Berhasil Berhasil Berhasil Berhasil
		Mengklik pilihan ukuran Mengisi deskripsi yang ingin di isi Mengisi deskripsi	

		warna Megisi foto model yang ingin dibuat	
7.	Halaman edit profil	Mengganti nama Mengganti email Mengganti password	Berhasil Berhasil Berhasil
8.	Halaman Chat Toko	Mengklik Chat	Berhasil
9.	Logout	Mengklik tombol logout	Berhasil

Setelah melakukan pengujian sistem diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem tersebut dikatakan sukses. Adapun jika terjadinya kegagalan maka sistem akan tetap berada pada menu, setelah itu sistem akan mengirimkan pesan agar user menginputkan kembali data yang benar.

b. Pengujian User Acceptance Testing (UAT)

Selanjutnya akan dilakukan pengujian user untuk mengetahui kelayakan pada sistem. Dan juga untuk mengetahui bagaimana responden terhadap perancangan sistem informasi penjualan baju online pada berbasis web di Rumah Jahit Ut_Collection, maka dari itu perlu adanya sebuah pembahasan mengenai hasil survei tersebut. Dengan tujuan untuk menjamin bahwa sistem yang dirancang ini dapat memenuhi kebutuhan dari penggunanya.

c. Analisis Uji Responden/Pengguna

Metode User Acceptance Testing (UAT) digunakan agar dapat mengetahui bagaimana reaksi pengguna/responden terhadap rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan kuesioner. Percobaan dilakukan dengan melibatkan para ahli, karyawan dan customer toko sebagai responden/pengguna. Kemudian melakukan survei dengan 1 orang ahli web, 1 orang pemilik toko, 3 perangkat karyawan.

Tabel 3 Perhitungan

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1.	Apakah tampilan user interface website penjualan baju online ini menarik bagi user?				1	4
2.	Apakah fitur dan menu yang ada ditampilkan website penjualan baju online ini mudah dipahami oleh user?				4	1
3.	Apakah tampilan menu utama pada website penjualan baju online ini mudah dipahami oleh user?				2	3
4.	Apakah rancangan sistem ini mudah di akses?				1	4
5.	Apakah perancangan website penjualan baju online ini sudah cukup baik?				1	4

Hasil perhitungan total Keseluruhan

$$\text{Total SS} = 4+1+3+4+4 = 16$$

$$\text{Total S} = 1+4+2+1+1 = 9$$

Adapun pilihan jawaban terdiri dari 5 kategori, dengan skor seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4 Kategori

No	Kategori	Skor
1.	Sangat tidak setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Netral (N)	3
4.	Setuju (S)	4

d. Menghitung Hasil Pengujian

Rumus menghitung jumlah skor sebagai berikut:

- 1). Sangat Setuju (SS) = 5 x (Total penilaian SS) = Hasil
- 2). Setuju (S) = 4 x (Total penilaian S) = Hasil
- 3). Netral (N) = 3 x (Total Penilaian N) = Hasil
- 4). Tidak Setuju (TS) = 2 x (Total Penilaian TS) = Hasil
- 5). Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 x (Total Penilaian STS) = Hasil

Menghitung skor;

- a) $5 \times 16 = 80$
- b) $4 \times 9 = 36$
- c) $3 \times 0 = 0$
- d) $2 \times 0 = 0$
- e) $1 \times 0 = 0$

Menghitung nilai X (Skor Tertinggi) dan Nilai Y (Skor Terendah)

- $X = 5 (5 \times 5) = 125$
- $Y = 1 \times (5 \times 5) = 25$

Menghitung persentase UAT = Total Skor X 100% x Persentase UAT = $116 \times 100\% = 92,8\%$ 125 Tabel Range Persetujuan Pengguna:

Tabel 5 Range Persetujuan Pengguna

Kategori	Range
Sangat Tidak Setuju (STS)	0% - 20%
Tidak Setuju (ST)	21% - 40%
Netral (N)	41% - 60%
Setuju (S)	61% - 80%
Sangat Setuju	81% - 100%

Dari range diatas terlihat bahwa pengguna dengan hasil pengujiannya termasuk Sangat Setuju (SS) karena hasil persentasi UAT yang di peroleh adalah 92,8% dengan kata lain, penelitian ini cukup kuat dan menunjukkan bahwa rancangan sistem yang penulis buat dapat di terapkan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini dilakukan pembahasan mengenai rancangan dan hasil yang telah dibuat dari sistem informasi penjualan baju online berbasis website di Rumah Jahit Ut_Collection. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall yang meliputi 5 tahapan yaitu menganalisis, mendesain, pengkodean, pengujian sistem dan yang terakhir pemeliharaan. Website ini dirancang dengan menggunakan Xampp sebagai penyimpanan database dan Visual Studio Code sebagai alat bantu coding dengan Bahasa pemograman PHP framework Laravel dan MySQL.

Tahap mengidentifikasi masalah didapatkan pada flowchart sistem yang sedang berjalan dimana pada saat ini di

Rumah Jahit Ut_Collection pada proses penjualan dan pemesanan baju masih belum bisa memesan produk dengan cara online dan harus datang ke tempat langsung dan juga sering terjadi kesalahan mencatat pesanan yang mengakibatkan keterlambatan pesanan, Dan lambatnya proses penyebaran informasi kepada konsumen menyebabkan konsumen susah untuk menjangkau informasi saat toko tutup.

Pada tahapan perancangan penulis menggunakan tools UML untuk menggambarkan Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram.

Pada tahap perancangan Use Case Diagram didapatkan 2 aktor yaitu Admin dan pelanggan. Admin dapat mengakses untuk data produk, data pesanan, data pesanan by request, dan data laporan. Sedangkan Pelanggan dapat mengakses registrasi akun, login, edit profil, informasi produk, pemesanan, status pemesanan, request pesanan dan nota riwayat pesanan serta logout website.

Setelah proses pembuatan website, selanjutnya akan dilakukannya tahap pengujian website dengan menggunakan 2 (dua) tahapan pengujian. Yang pertama dilakukan dengan menggunakan Blackbox Testing berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan website ini berfungsi dengan sangat baik dalam proses penjualan baju online. Setelah melakukan pengujian fungsional dari website akan dilanjutkan dengan pengujian tahap kedua yakni pengujian kelayakan pada website pemesanan laundry sepatu dengan cara memberikan kuesioner kepada 5 orang yaitu pemilik dan karyawan Rumah Jahit Ut_Collection, pelanggan tetap dan ahli web developer. Dari hasil pengujian kelayakan ini didapatkan hasil rata-rata persentase yaitu 92,8% yang menandakan bahwa website ini sangat layak untuk digunakan.

Dengan adanya hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai yaitu merancang sistem

informasi penjualan baju online di Rumah Jahit Ut_Collection berbasis website menggunakan metode waterfall dengan framework Larafel yang dapat mengatasi masalah pada proses penjualan baju online di Rumah Jahit Ut_Collection.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Berbasis Website di Rumah Jahit Ut_Collection menggunakan metode Waterfall, Bahasa pemograman PHP, framework Laravel dan MySQL. maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Berbasis Website di Rumah Jahit Ut_Collection berhasil dibuat sebagai media untuk membantu meningkatkan penjualan, pemesanan dan pengelolaan data pesanan yang lebih efektif.
2. Pada perancangan use case diagram terdapat 2 aktor Admin dan pelanggan. Admin dapat mengakses untuk data produk, data pesanan, data pesanan by request, dan data laporan. Sedangkan Pelanggan dapat mengakses registrasi akun, login, edit profil, informasi produk, pemesanan, status pemesanan, request pesanan dan nota riwayat pesanan serta logout website.
3. Pada pembuatan website menggunakan Xampp sebagai penyimpan database dan Visual Studio Code sebagai alat coding dengan Bahasa pemograman PHP framework Laravel dan MySQL menghasilkan sistem informasi yang membantu Rumah Jahit Ut_Collection dalam proses penjualan dan pemesanan baju secara online.
4. Hasil pengujian sistem informasi ini menggunakan Blackbox Testing dengan hasil yang dinyatakan berhasil, uji kelayakan menggunakan pengujian User

Acceptance Texting (UAT) menghasilkan persentase.

Saran

Dalam proses pembuatan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Online Berbasis Website di Rumah Jahit Ut_Collection. Terdapat beberapa saran yang mungkin dapat digunakan sebagai penyempurnaan lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan perancangan ini kedepannya memiliki beberapa fitur pembantu seperti, fitur help atau bantuan untuk konsumen jika adanya kendala pada saat konsumen melakukan pemesanan ini. Dan fitur cancel pesanan untuk membatalkan pesanan ketika terjadinya kesalahan dalam proses pemesanan baju.
2. Sistem Penjualan baju online berbasis website di rumah jahit ut_collection ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya menjadi sistem berbasis mobile.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F. (2023). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Pada Warung Makan Hejo Karawang. *Indonesian Journal Computer Science*, 2(1), 29-34.
- Audi¹, N. R., & Iriadi, N. Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Toko More Shop Jakarta.
- Aulia, A. M., Tarigan, R. S., Wibowo, H. T., & Dwiatma, G. 2022. Penerapan Egudang Sebagai Tempat Penampungan Ikan.
- Azzaky, G. H., Chumaidiyah, E., & Tripiawan, W. (2016). Perencanaan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Sistem Persediaan Dan Sistem Pemesanan Produk Jadi Konveksi Seragam Pada Pd. Devi Khusus. *Eproceedings Of Engineering*, 3(2).
- Cristianingsih, E. (2020). Implementasi Kebijakan Administrasi Kependudukan Di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi*, 12(2).
- Dasopang, N. (2024). E-Commerce Bisnis Dan Internet. *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen Dan Syariah*, 3(1), 8-14.

- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(2), 4343-4349.
- Fadhlurrahman, A. (2017). Sistem Informasi Pemesanan Jahitan Pada Penjahit Annisa Samarinda Seberang Berbasis Jaringan (Doctoral Dissertation, Sistem Informasi).
- Febriyati, N. A., & 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.
- Fitriani, D., & Hwihanus, H. (2023). Peranan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Perkembangan E-Commerce Dalam Pengambilan Keputusan Bagi Usaha Umkm. *Jurnal Kajian Dan Penalaran Ilmu Manajemen*, 1(1), 64-77.
- Gumelar, A., & Khudri, A. (2021). Retribusi Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel. 195–202.
- Hijrah, H., Sulaeman, B., & Abduh, H. (2024). Sistem Informasi Barang Berbasis Web Pada Toko Bakti Tani Walenrang. *Jutinda (Jurnal Teknik Informatika Unanda)*, 3(1), 43-50.
- Juliansyah, J., Wijaya, K., & Muchlis, M. (2021). Rancang Bangun E-Learning System Pada Smk Pratiwi Prabumulih Menggunakan Php & Mysql. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(4), 198-217.
- Maharani, A. A., Marlina, D., & Andrari, F. R. (2023, January). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Menjahit Pada Indah Tailor. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, No. 1).
- Maharsi, S. (2000). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 2(2), 127-137.
- Majid, R. (2021). *Dasar Kependudukan*. Penerbit Nem.
- Manullang, A. H., Aritonang, M., & Purba, M. J. (2021). Sistem Informasi Bimbingan Belajar Number One Medan Berbasis Web. *Tamika: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 1(1), 44-49.
- Maulidda, T. S., & Jaya, S. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 38–44.
- Murti, A. C., & Pinem, A. P. R. (2020). Perancangan Sistem Pemetaan Bantuan Sosial Berbasis Web Responsive. *Indonesian Journal Of Technology, Informatics And Science (Ijtis)*, 1(2), 49–54.
- Narendra, E. C., Priyanto, M. A., Putri, D. A. Y., Wati, S. F. A., & Fitri, A. S. (2023). Analisis Desain Aplikasi Jahit Pakaian Custom Online Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(1).
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112-124.
- Nur, A., Pasaribu, A. F. O., & Romlah, S. (2021). Sistem Informasi Manajemen Pendaftaran Rekam Medik Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus: Klinik Bersalin Nurhasanah). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 109-115.
- Nurrohman, A. (2023). Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Busana Tenun Jaya. *Logic: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(6), 1623-1628.
- Pratama, Y. H., Sudarmaji, & Irawan, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Masyarakat Pada Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (Jmik)*, 03(01), 1–5.
- Pratama, Y. H., Sudarmaji, & Irawan, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Masyarakat Pada Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (Jmik)*, 03(01), 1–5.
- Putra, A. W. S., & Suprianto, S. (2024). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Toko Ritel. *Indonesian Journal Of Applied Technology*, 1(2), 13-13.

- Putri, A. P., Hetami, A. A., Fourqoniah, F., Andriana, A. N., Ardiyani, M., Muniroh, T. U., ... & Indah, S. R. (2022). Pelatihan Digital Marketing Untuk Mencapai Optimalisasi Strategi Pemasaran Pada Umkm. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.1 Desember), 828-839.
- Rahman, A. K., Mardiyati, S., & Nugraha, Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berupa Alat Music Di Toko Martmusic. *Jurnal Inovasi Informatika*, 7(1), 86-95.
- Ratnasari, M. (2019, February). E-Commerce Pada May Butik. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (Sainteks)* (Vol. 1, No. 1).
- Riswandi, D. (2019). Transaksi On-Line (E-Commerce): Peluang Dan Tantangan Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Econetica*, 1(1), 1-13.
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106-110.
- Setiawan, A. H., & Wijanarko, R. (2021). Sistem Informasi Penjualan Roti Berbasis Web (Studi Kasus Di Cv Mams Bakery). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.36499/Jinrpl.V3i1.4036>
- Sitorus, B. A. (2023). Rancang Bangun Sistem Pengolahan Data Gaji Guru Berbasis Web. *Circle Archive*, 1(1).
- Sucitrawati, N. K., Paramitha, A. I. I., & Estiyanti, N. M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Berbasis Web Pada Cv. D'gung Collection. *Smart Techno (Smart Technology, Informatics And Technopreneurship)*, 4(1), 35-47.
- Suryana, A. H., Djafar, M., Sefia, R., & Djutalov, R. (2023). Implementasi Metode Prototype Pada Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Jahit Berbasis Web Pada Korita Tailor. *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia (Biikma)*, 1(1), 9-13.
- Syuhendra, S., & Hamdani, A. U. (2020). Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Toko Adhizzshop Dengan Menggunakan Woocommerce. *Idealis: Indonesia Journal Information System*, 3(1), 26-33.
- Wasiyanti, S., & Barkah, D. (2018). Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Web Pada Project Distro Depok. *Jurnal Perspektif*, 16(2), 125-135.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22-26.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22-26.