



Sistem Informasi Pemesanan Baju Olahraga Berbasis Web Pada Konveksi “Adher” Tammerodo Sendana Majene

Maspiati¹, Nasruddin², Musliadi KH³

^{1,2,3}Universitas Tomakaka, Jl. Ir Juanda, Mamuju, Kota Mamuju 2946, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Accepted by the Editor: 18 January 2024

Final Revision: 30 January 2024

Published Online: 31 January 2024

KEYWORDS

Design, Interface, Ordering, Technological, Web-Based

CORRESPONDENCE

E-mail: lismayanti1301@gmail.com

ABSTRACT

The very rapid development of technology is currently bringing us into the era of modernization, almost all aspects of human life are very dependent on technology, this is because technology was created to help and make it easier for humans to complete an activity or job. The impact of technological developments on daily life and aims to optimize sportswear sales services through a web-based application, "Adher". The waterfall method is used for the implementation phase with a focus on friendly user interface design. The app includes features-login, main menu, products, about us, payment confirmation and contact us. Integrated system analysis with data flow diagrams, database relations, and user interface design. It is hoped that this method will provide an effective solution to meet the sales needs of "Adher" convection, increase efficiency, and make it easier for consumers to order sportswear online. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the Web-Based Sportswear Ordering Information System at the "Adher" Convection, Tammerodo Sendana District, Majene Regency includes: Product Data, customer data, payment transaction data, information data, user data whose processing is based on The website database is running according to its function. The implementation of the Sportswear Ordering System can help customers or consumers easily visit convections online without having to go to the convection because they only need to open the link address for ordering sportswear at Adher convection.

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membawa kita menuju era modernisasi, hampir seluruh aspek kehidupan manusia sangat bergantung pada teknologi, hal ini dikarenakan teknologi memang diciptakan untuk membantu dan mempermudah manusia dalam menyelesaikan suatu aktifitas atau pekerjaan. Meningkatnya intensitas keterbauran teknologi yang semakin mudah digunakan semua kalangan karena mudahnya penggunaan suatu teknologi disertai

biaya pengembangan yang terbilang murah [1]. Selain itu, manusia dituntut untuk terus berfikir kreatif, tidak hanya menggali penemuan-penemuan baru, inovasi dalam kecangihan teknologi. Serta dapat juga memaksimalkan kinerja teknologi yang sudah ada untuk meringankan kerja manusia, dalam kehidupan sehari-hari yang dapat digunakan secara mudah dan ramah pengguna [2].

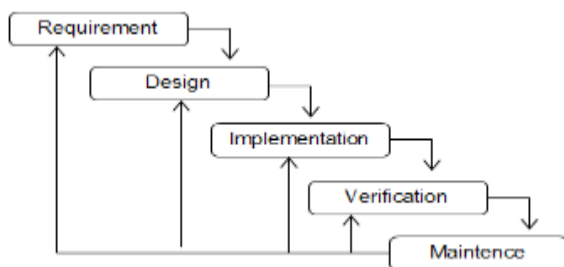
Saat ini kebutuhan seseorang untuk mendapatkan baju olahraga sangat meningkat. Mengingat peningkatan permintaan konsumen baju olahraga, membuat suatu pemikiran untuk

meningkatkan proses penjualan yang dilakukan secara *online* [3][4], yaitu dengan membuat aplikasi pemesanan baju olahraga pada konveksi “Adher”. Dengan dibuatnya aplikasi penjualan ini, diharapkan dapat membantu dengan mudah para konsumen untuk mengunjungi toko secara online tanpa harus datang di konveksi “Adher” Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten Majene. Proses pembuatan Aplikasi ini juga tentunya menginginkan dapat membantu memberikan kenyamanan selama proses transaksi yang dilakukan secara *online* [5][6].

Selain meninjau dari sudut pandang perkembangan teknologi, seorang mahasiswa yang bergelut pada Fakultas Ilmu Komputer khususnya di bidang Sistem Informasi, mempunyai tanggung jawab pada masyarakat mengenai keilmuan yang dimilikinya. Setelah menyimak beberapa uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang ada adalah Bagaimana Rancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Baju Olahraga Berbasis Web pada Konveksi “Adher” Kecamatan Tammerodo sendana, Kabupaten Majene?. Guna untuk mengembangkan sistem lama sehingga nantinya diharapkan sistem yang baru lebih baik dalam mengatasi permasalahan yang ada pada Konveksi “Adher” Kec.Tammerodo Sendana, Kab. Majene.

2. RESEARCH METHODS

2.1 Metode Air Terjun (*Waterfall*).



Gambar 1. Metode *waterfall*

Tahapan metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Requirement Analysis*

Tahap ini mengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna

dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna [7].

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan [8]. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras . dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan [9].

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing* [10].

4. *Integration & testing*

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegritasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing – masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan [11].

5. *Operation & Maintenance*

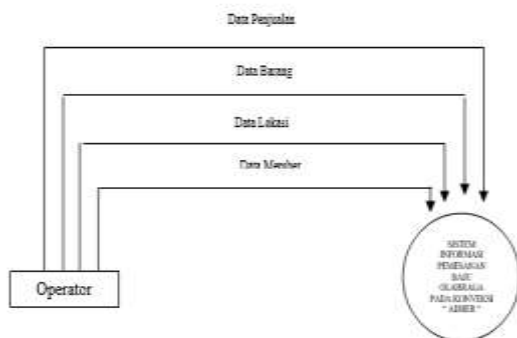
Secara keseluruhan, tahap akhir dalam model *waterfall* mencerminkan titik puncak penyelesaian proyek perangkat lunak, di mana perhatian utama adalah implementasi dan peluncuran sistem ke dalam lingkungan produksi [12]. Proses ini melibatkan pemantauan aktif terhadap kinerja sistem untuk memastikan kelancaran operasional sehari-hari. Peran kunci tim pengembang pada tahap implementasi membawa fokus pada pemeliharaan, termasuk identifikasi dan perbaikan kesalahan yang mungkin terlewatkan selama pengembangan sebelumnya [11][13][14]. Tim pemeliharaan aktif terlibat dalam pemecahan masalah dan perbaikan *bug* untuk memastikan optimalitas operasional perangkat lunak [15]. Selain itu, kesempatan penyesuaian dan perubahan kecil pada struktur atau fungsi perangkat lunak diakomodasi untuk meningkatkan kinerjanya.

Dengan pendekatan holistik ini, tahap akhir dalam model *waterfall* bukan hanya tentang meluncurkan perangkat lunak, melainkan juga menggaransi responsivitas, stabilitas, dan adaptabilitas sistem terhadap dinamika lingkungan bisnis dan evolusi kebutuhan pengguna.

2.2 Analisis Sistem

1. Data Flow Diagram

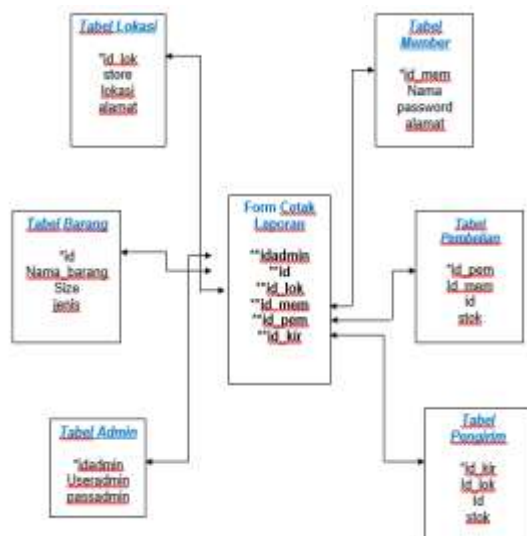
DFD Level 0 Sistem Informasi Pemesanan Baju Olahraga



Gambar 2. Data Flow Diagram

2. Relasi Database

Tabel relasi menggambarkan hubungan antar tabel berdasarkan tabel dalam bentuk yang sudah normal. Dalam tabel relasi sistem informasi penjualan dan pembelian ini terdapat tabel. Adapun gambar dari tabel relasi dapat dilihat pada gambar:



Gambar 3. Relasi Database

3. Rancangan User Interface Program

Sebelum menggunakan aplikasi *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan meng-inputkan *username* dan *password* juga memilih bagian.

Gambar 4. Menu Utama

Menu utama yang dapat diakses setelah penggunaan aplikasi peng-input-an data *login valid* adalah sebagai berikut:

Gambar 5. Rancangan Menu Utama

Gambar 6. Rancangan Menu Home

Gambar 7. Rancangan Menu Produk

Gambar 8. Rancangan Menu Tentang Kami

Gambar 9. Rancangan Menu Konfirmasi Pembayaran

2.3 Software

Software yang digunakan dalam membuat sistem pemesanan kaos sablon pada MBE Screen Printing adalah Notepad++ , Sublime Text, dan Xampp, serta bahasa pemrograman yang digunakan adalah Html, Css, Php, Java Script dan lain-lain.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Sebelum dapat menggunakan aplikasi, admin diharuskan untuk melakukan *login* terlebih dahulu. Proses ini melibatkan penginputan *username* dan *password* sesuai dengan tampilan pada gambar yang disediakan. Langkah ini diterapkan untuk memastikan keamanan dan otentikasi akses, sehingga hanya pihak yang berwenang yang dapat mengakses dan mengelola aplikasi. Ini adalah langkah awal yang krusial untuk menjaga keamanan data dan memberikan kontrol yang tepat terhadap fungsionalitas aplikasi kepada pengguna yang berhak.

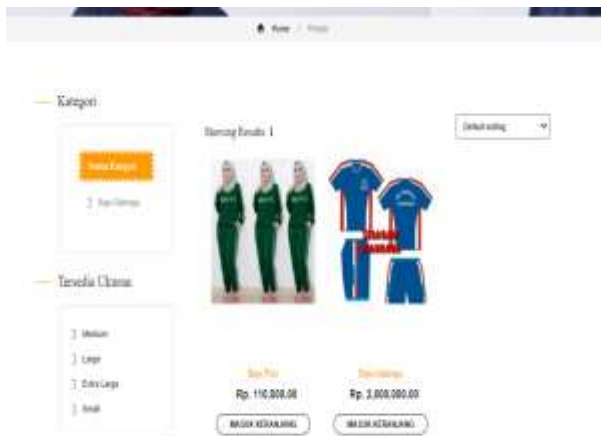
Gambar 10. Tampilan Menu Login

Pada Tampilan Menu Utama, terdapat berbagai gambar dan pengenalan beberapa baju olahraga yang ditampilkan. Setiap gambar memberikan preview tentang desain dan jenis pakaian olahraga yang tersedia. Hal ini bertujuan untuk memberikan pandangan cepat kepada pengguna tentang variasi produk yang dapat mereka pilih. Tampilan yang mencakup beberapa jenis baju olahraga di menu utama memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menjelajahi dan memilih produk yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.



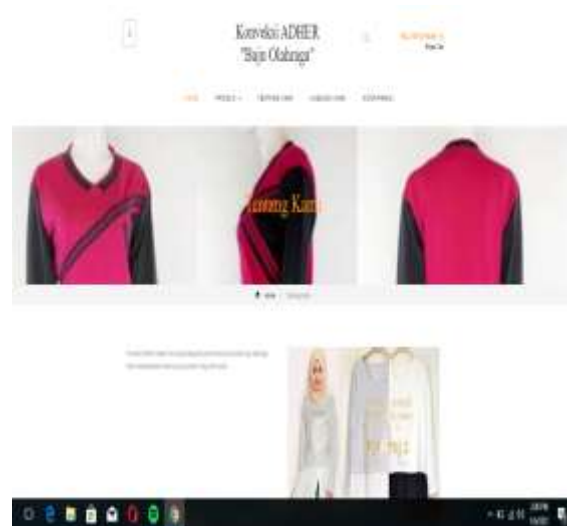
Gambar 11. Tampilan Menu Utama

Pada *Menu Produk* terdapat tampilan dimana konsumen dapat melihat kategori baju olahraga apa yang tersedia kemudian pengunjung atau konsumen juga dapat memilih atau melihat ukuran apa yang tersedia di konveksi dan kemudian memilih masuk keranjang, seperti pada gambar berikut :



Gambar 12. Tampilan Menu Produk

Pada *Menu Tentang Kami* tersedia tampilan kontak berupa (Alamat, Email dan Nomor Telpn) untuk memudahkan bagi konsumen atau pelanggan dalam berinformasi langsung dengan pemilik konveksi seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 13. Tampilan Menu Tentang Kami

Dalam *Menu Hubungi Kami*, terdapat tampilan *Messenger* yang memungkinkan konsumen atau pelanggan menulis pesan. Setelah pesan di *submit*, pesan tersebut secara langsung terkirim kepada *admin*. Tampilan ini, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah, memberikan cara yang mudah dan langsung bagi pengguna untuk berkomunikasi dengan admin, memfasilitasi pertanyaan, umpan balik, atau permintaan bantuan dengan efisien dan cepat.



Gambar 14. Tampilan Menu Hubungi Kami

Dalam *menu konfirmasi pembayaran*, terdapat tampilan yang meliputi Data Pembelian Pelanggan, Data Pembayaran, dan Data Bank Pelanggan. Saat konsumen hendak melakukan transaksi atau pembayaran untuk baju olahraga kepada pemilik konveksi, mereka dapat mengakses tampilan tersebut sesuai dengan panduan gambar yang tersedia di bawah ini. Langkah ini memudahkan

pelanggan untuk melakukan verifikasi dan memastikan keakuratan informasi pembelian serta proses pembayaran. Gambar dibawah ini untuk lebih menjelaskan tampilan sebagai berikut:

The screenshot shows a web form titled "Menu konfirmasi Pembayaran". It contains several input fields organized into sections:

- Data Pembelian Pelanggan:** Fields for "Nama" (Name), "Email", "No. Telp." (Phone Number), and "No. Order".
- Data Pembayaran:** Fields for "Transk" (Transaction), "BRI" (Bank), "Jumlah Pembayaran" (Payment Amount), and a "Pembayaran" button.
- Data Bank Pelanggan:** Fields for "Nama Bank" (Bank Name), "No. Rekening" (Account Number), and "Kas. Nama" (Cash Name).
- Referensi:** A large text area for reference information.
- Buttons:** A "QR Code" button and a "Masukkan Captcha" button.

Gambar 15. Tampilan Menu konfirmasi Pembayaran

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diadakan pengembangan sistem yang telah ada, yaitu dengan menganalisa sistem yang berjalan sehingga diperoleh hasil sistem yang dapat diandalkan. Implementasi perancangan program yang dimaksud adalah dengan menggunakan program Aplikasi *php* dan *mysql* dengan pertimbangan sistem informasi yang dirancang mampu mengatasi persoalan yang ada, sehingga dapat meminimalkan tingkat kesalahan.

Sesuai dengan apa yang penulis kerjakan yaitu Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Baju Olahraga Berbasis Web pada Konveksi “Adher” Kecamatan Tammerodo Sendana, Kabupaten Majene. maka hasil dari pengeditan dan pembuatan dapat kita lihat hasilnya melalui *dekstop*.

4. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sistem Informasi pemesanan baju olahraga Berbasis Web Pada Konveksi “Adher” Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten Majene antara lain: Data Produk, data *costumer*, data transaksi pembayaran, data informasi, data *user* yang pengolahannya berbasis *database website* telah berjalan sesuai fungsinya. Sistem Pemesanan Baju

Olahraga yang implementasinya dapat membantu pelanggan atau konsumen dengan mudah untuk mengunjungi konveksi secara *online* tanpa harus mendatangi konveksi tersebut karena cukup membuka alamat *link* pemesanan baju olahraga pada konveksi Adher

REFERENCE

- [1] Schäper, Thomas et al. “The S-shaped relationship between open innovation and financial performance: A longitudinal perspective using a novel text-based measure.” *Research Policy* (2023).
- [2] M. I. Haqqani, “Pemanfaatan Media Sosial Instagram Oleh Bhabinkamtibmas Guna Mengantisipasi Penyebaran Hoax Pemilu 2019 di Polres Banyumas”, *PSR*, vol. 4, no. 1, pp. 297-372, Jan. 2020.
- [3] Mumtahana, H., Nita, S., & Tito, A. Pemanfaatan Web E-Commerce untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(1), 6-15, 2017.
- [4] Bashir, A., Susetyo, D., Hidayat, A., Hamira, H., & Aini, B. T. Pelatihan e-commerce pada industri rumah tangga di desa kerinjing, kabupaten ogan ilir. *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 1(1), 17–24, 2020.
- [5] Tirtana, A., Zulkarnain, A., Kristanto, B., Suhendra, S., & Hamzah, M. Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Pendapatan UMKM. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 101-108, 2020.
- [6] Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Pengantar Sistem Informasi*, 2(2), 612–621. 2018.
- [7] Zulkarnain, A. Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-

- Centred Design (Studi Kasus: SMPN 21 Malang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(2), 125–136, 2019.
- [8] Sutra, L., & Mujiastuti, R. Aplikasi penjualan masterbatch (pewarna plastik) berbasis e-commerce web menggunakan metode hybrid. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(2), 8-17, 2021.
- [9] Taher, G. E-Commerce: advantages and limitations. *International Journal of Academic Research in Accounting Finance and Management Sciences*, 11(1), 153–165, 2021.
- [10] Wirapraja, A., & Aribowo, H. Pemanfaatan e-commerce sebagai solusi inovasi dalam menjaga sustainability bisnis. *Teknika*, 7(1), 66–72, 2018.
- [11] W. Musu, A. Ibrahim, and Heriadi, “Pengaruh Komposisi Data Training dan Testing terhadap Akurasi Algoritma C4. 5,” *Pros. Semin. Ilm. Sist. Inf. Dan Teknol. Inf.*, vol. X, no. 1, pp. 186–195, 2021.
- [12] M. Syiam, A. Wibowo, and E. Setiawan, “Fashion Recommendation System using Collaborative Filtering”, *bits*, vol. 5, no. 2, p. 376–385, Sep. 2023.
- [13] M. I. Rizky, I. Asror, and Y. R. Murti, “Sistem Rekomendasi Program Studi untuk Siswa SMA Sederajat Menggunakan Metode Hybrid Recommendation dengan Content Based Filtering dan Collaborative Filtering,” *e-proceeding Eng.*, vol. 7, no. 1, pp. 2776–2792, 2020.
- [14] M. Singh Kumar And R. Prakas, “Event Driven Recommendation System for E-Commerce Using Knowledge Based Collaborative Filtering Technique,” vol. 301, no. 3, pp. 2014–2016, 2020,
- [15] P. Kurniawati, R. Fa’rifah, and D. Witarsyah, “Sentiment Analysis of Maxim Online Transportation App Reviews using Support Vector Machine (SVM) Algorithm”, *bits*, vol. 5, no. 2, p. 466–475, Sep. 2023.