

PERANCANGAN WEB PROFILE PADA TOKO XIONOI SHOP DENGAN FRAMEWORK BOOTSTRAP

Diana Marlin Loi

Fakultas Sains dan Teknologi; Universitas IBBI

e-mail: dianaloi123@gmail.com

Abstrak

Toko Xionoi Shop merupakan usaha penjualan pakaian berusia baru 1 tahun yang menyediakan berbagai macam merek pakaian dan harga. Saat ini, pelanggan diharuskan datang ke toko untuk melakukan pembelian. Penelitian ini bertujuan untuk merancang web profile pada toko Xionoi Shop untuk mempromosikan produk pakaianya dan memudahkan pelanggan dalam berbelanja. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman html, php, css, bootstrap, javascript. Memanfaatkan database xampp, mysql, dan visual studio code. Metode waterfall digunakan dalam proses pengembangan. Penelitian ini menghasilkan web profile yang efektif untuk penyebaran informasi dan promosi produk, yang pada akhirnya meningkatkan penjualan dan menjangkau lebih banyak pelanggan.

Kata Kunci : Web Profile, Bahasa Pemrograman, Database, Waterfall.

Abstract

The Xionoi Shop is a clothing sales business that is only 1 year old and provides various clothing brands and prices. Currently, customers are required to come into the store to make purchases. This research aims to design a web profile for the Xionoi Shop store to promote its clothing products and make it easier for customers to shop. The system was built using the programming languages html, php, css, bootstrap, javascript. Utilizing xampp, mysql, and visual studio code databases. The waterfall method is used in the development process. This research produces an effective web profile for information dissemination and promotion, which ultimately increases sales and reaches more customers.

Keywords: Web Profile, Programming Language, Database, Waterfall.

1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini, teknologi semakin canggih sehingga memudahkan individu dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat saat ini menekankan pentingnya peran informasi dalam mencapai tujuan perusahaan. Teknologi *internet* terbukti menjadi media informasi yang efektif dan efisien yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Dengan kemajuan teknologi informasi, *website* adalah salah satu media yang cocok untuk memberikan layanan informasi.

Internet mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perdagangan dan bisnis. Calon pembeli dapat melihat produk, mengakses informasi, memesan dan melakukan pembayaran dari rumah atau tempat kerja mereka. Transaksi online menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa batasan ruang dan waktu.

Toko Xionoi Shop merupakan usaha penjualan pakaian berusia baru 1 tahun yang menyediakan berbagai macam merek pakaian dan harga. Promosi yang dilakukan masih kurang memadai sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Toko Xionoi

Shop. Selain itu, penjualan pada Toko Xionoi Shop hanya dilakukan secara konvensional dimana konsumen harus datang langsung ke Toko Xionoi Shop untuk membeli pakaian.

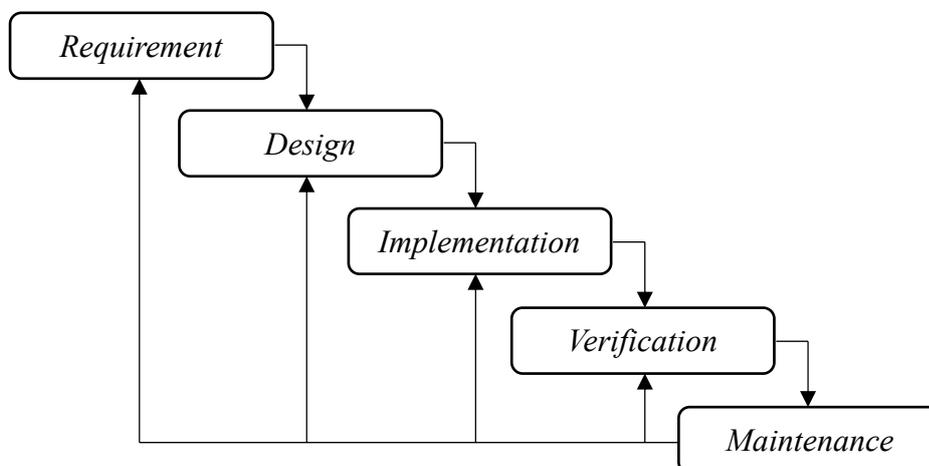
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *web profile* pada Toko Xionoi Shop agar dapat mempromosikan pakaian yang dijual secara luas dan memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian secara *online*. *Web profile* ini dioperasikan oleh admin yang dapat menginput data dan gambar produk, mengedit informasi produk, menghapus data produk, serta melihat tabel produk. Selain itu, pengguna juga dapat melihat *catalog* produk sesuai dengan kategorinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengangkat judul tentang **“Perancangan Web Profile pada toko Xionoi Shop dengan Framework Bootstrap”**.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi (data) dan melakukan pemeriksaan pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian antara lain : prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *waterfall*. *Waterfall* model merupakan siklus hidup yang klasik daripada proses pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan yang sistematis dan berurutan (Pressman, 2010).

Berikut merupakan gambar tahapan dari metode *waterfall* :



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Requirement

Pada tahap ini pengembang sistem membutuhkan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi bisa diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang diharapkan oleh pengguna.

2. Design

Di tahap ini, peneliti membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

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

4. Verification

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem. Pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit *testing* (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (berfungsi untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

5. Maintenance

Maintenance merupakan tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan yang dimaksud disini adalah memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan 4 metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, literatur dan dokumentasi.

Metode Pengujian

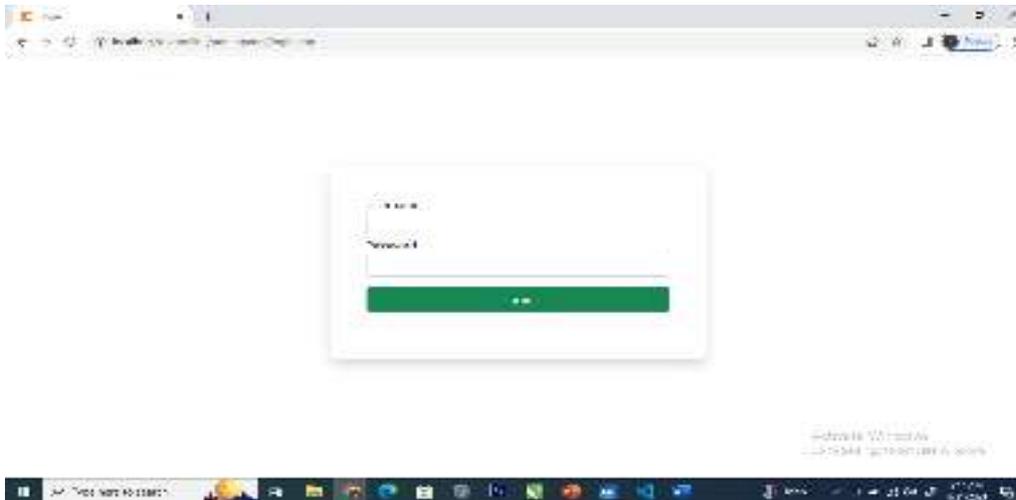
Metode pengujian perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *Black box*. Cara pengujian yang dilakukan hanya dengan menjalankan atau mengeksekusi unit modul, lalu diamati apakah hasil dari perancangan tersebut sudah sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Pada *Black box testing* ini, yang dilakukan hanyalah *input* data dan dilihat apakah *output*nya sesuai dengan proses bisnis yang diharapkan. Untuk pengembangan perangkat lunak, peneliti menggunakan *framework bootstrap, xampp, mysql* dan *visual studio code* dengan bahasa pemrograman *HTML, PHP, CSS* dan *JavaScript*.

Link Journal: <https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

3. Hasil dan Diskusi

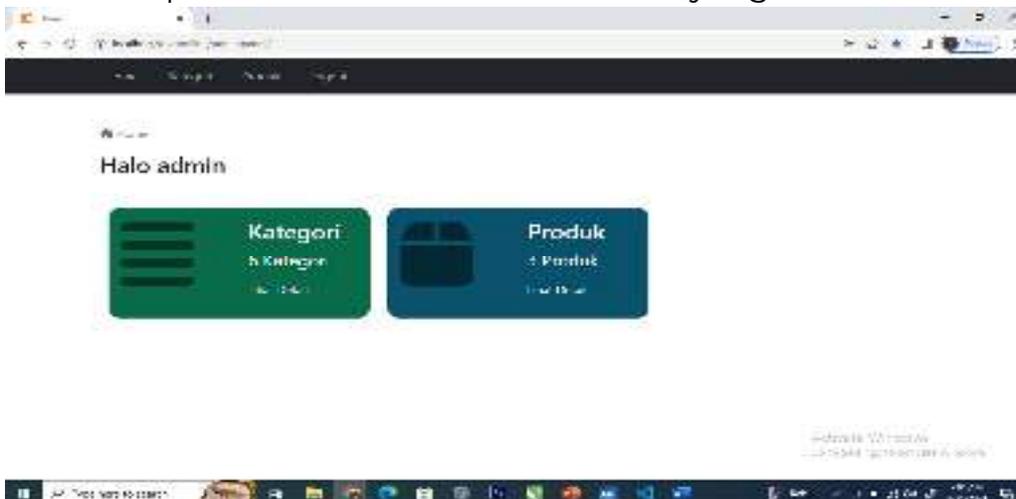
Implementasi Halaman *Login Admin*

Berikut adalah implementasi halaman *login* admin yang digunakan pada toko Xionoi Shop.



Implementasi *Form* Menu Admin

Implementasi *form* menu admin dibuat untuk memusatkan pengelolaan konten hanya pada satu halaman saja. Pada halaman ini, admin dapat mengolah data kategori dan data katalog produk. Berikut ini adalah implementasi menu utama admin yang diusulkan :



Implementasi Tampilan menu admin kategori

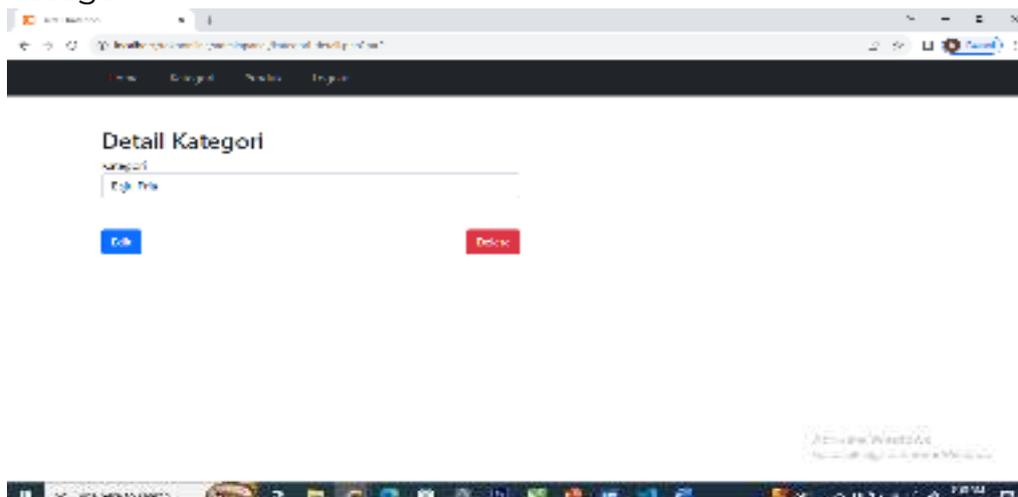
Link Journal: <https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

Implementasi pada halaman ini, admin bisa menambahkan kategori sesuai dengan barang/produk yang dijual. Berikut merupakan implementasi tampilan menu admin kategori.



Implementasi Tampilan menu admin *detail* kategori

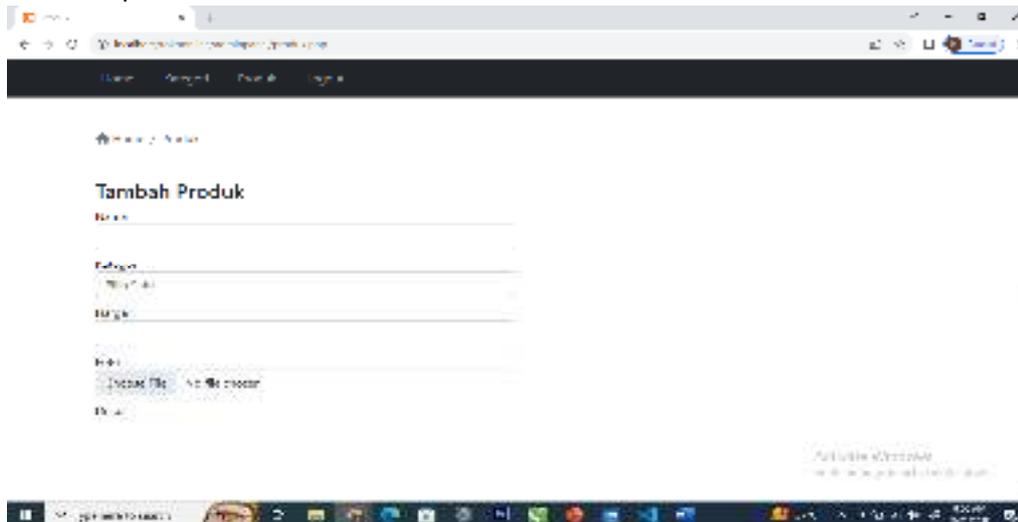
Implementasi pada halaman ini, admin dapat mengedit kategori dan menghapusnya. Jika admin ingin mengedit, maka admin harus mengubah nama kategori yang terdapat pada halaman *detail* kategori dan kemudian klik edit maka nama kategori tersebut berhasil di *update* kemudian beralih ke halaman menu admin kategori. Jika admin ingin menghapus data yang ada pada *detail* kategori, maka halamannya akan beralih ke halaman menu admin kategori. Berikut adalah implementasi tampilan menu admin *detail* kategori.



Link Journal: <https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

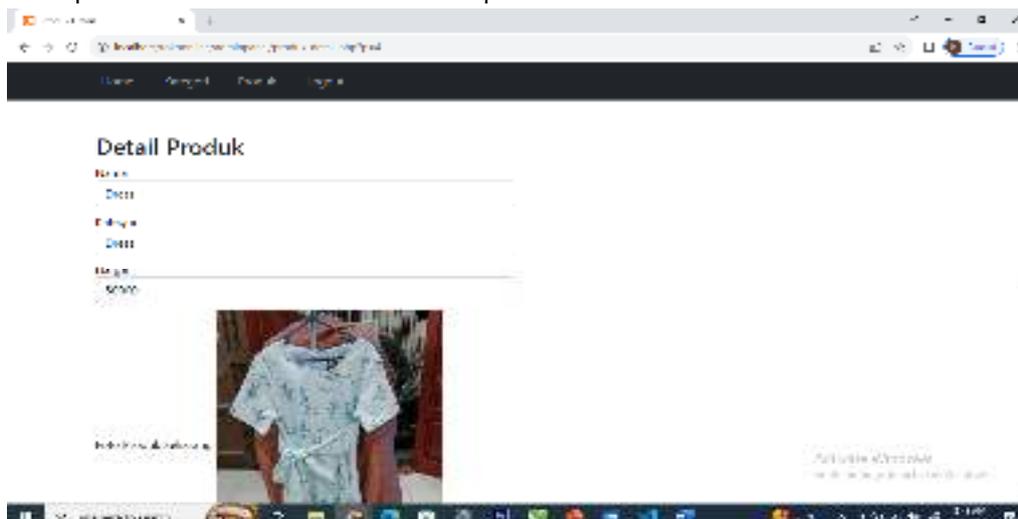
Implementasi Tampilan menu admin produk

Implementasi pada halaman ini terdapat *form* yang harus diisi oleh admin tentang produk yang dijual. Admin harus mengisi nama, memilih salah satu kategori, mencantumkan harga produk, *post* foto produk dan menuliskan *detail* produk. Berikut adalah implementasi tampilan menu admin produk.



Implementasi Tampilan menu admin detail produk

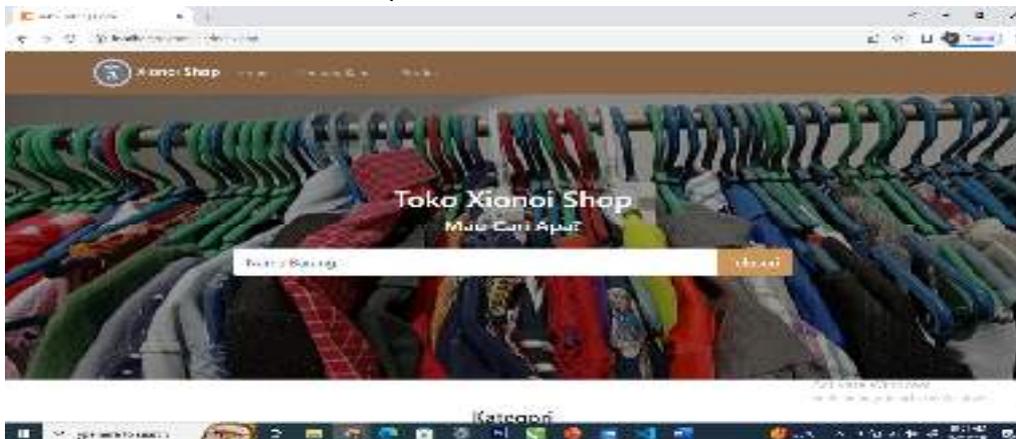
Implementasi pada halaman ini berisi data-data produk yang telah diisi. Di halaman ini, admin bisa mengubah data-data tersebut dan menghapusnya jika produknya sudah terjual. Berikut adalah implementasi tampilan menu admin *detail* produk.



Implementasi Halaman *Home/Index*

Link Journal: <https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

Berikut adalah implementasi halaman *home/index*.



Pada gambar diatas, sistem ini tidak perlu *login* sebagai *user*. Halaman ini hanya untuk mengunjungi halaman *web* saja, tidak dapat melakukan transaksi pembelian dan jika ingin melakukan pembelian, *user* dapat menghubungi admin melalui *link* sosial media yang sudah tertera pada halaman *home/index* tersebut. Untuk melakukan pembayaran melalui *transfer bank* saja dan untuk konfirmasi *order* dilakukan melalui *whatsapp*. Pada gambar diatas terdiri dari beberapa halaman yaitu halaman *home/index*, halaman tentang kami, dan halaman produk.

Implementasi Halaman Tentang Kami

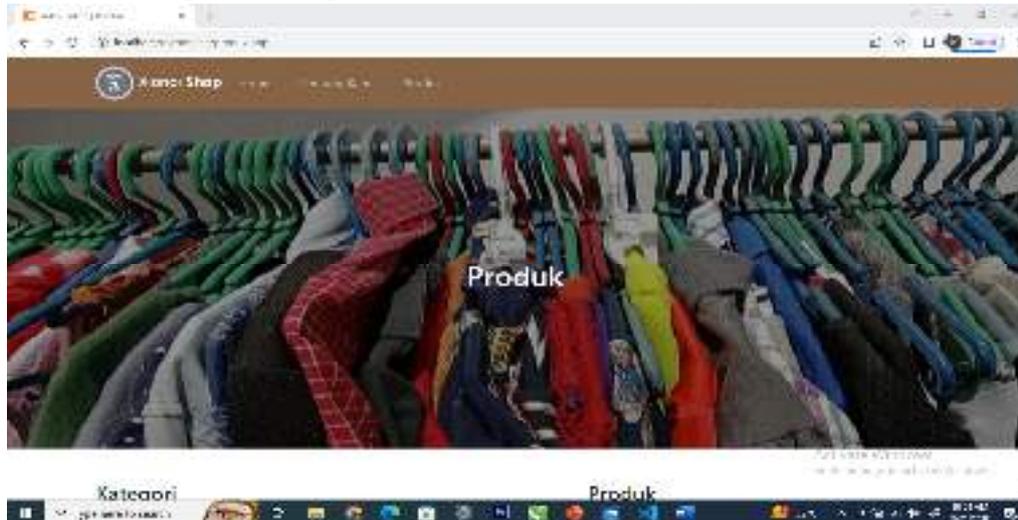
Implementasi pada halaman ini terdapat sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan denah lokasi.



Link Journal: <https://ejournal.ibbi.ac.id/index.php/ST/index>

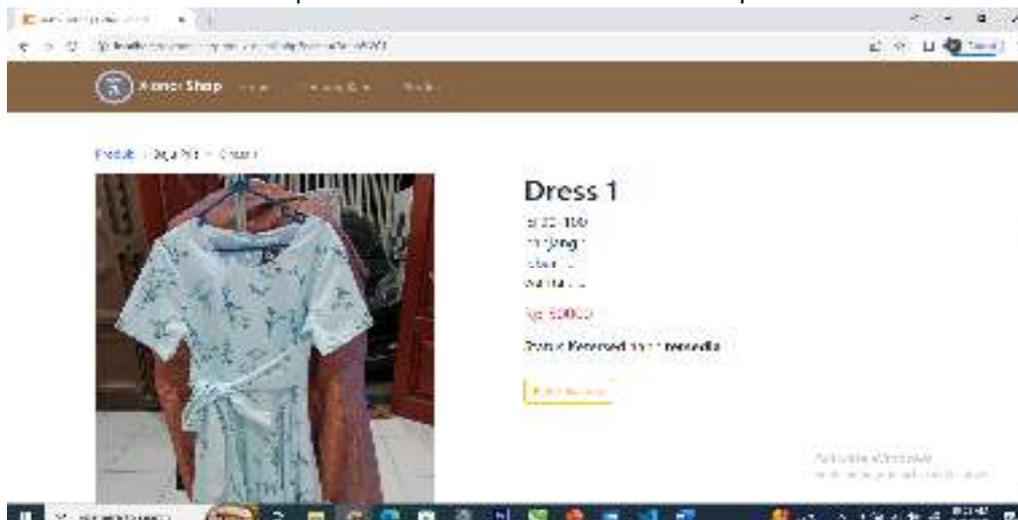
Implementasi Halaman Produk

Implementasi pada halaman ini terdiri dari 2 *sidebar* (sisi), sisi sebelah kiri terdapat tabel kategori dan sisi sebelah kanan terdapat gambar produk. Halaman ini memudahkan *customer* dalam memilih barang atau produk sesuai dengan kategori. Berikut adalah implementasi halaman produk.



Implementasi Halaman *Detail* Produk

Halaman *detail* produk adalah halaman dimana *customer* bisa memesan produk tersebut dengan cara meng-*klik* tombol *button* yang berisi tulisan beli sekarang. Ketika di *klik* maka *customer* akan dialihkan ke *link* whatsapp. Dari *link* tersebut, *customer* dan admin bisa terjadi transaksi. Berikut adalah implementasi halaman *detail* produk.



4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dalam penelitian ini, Xionoi Shop adalah perusahaan dagang yang bergerak dibidang penjualan *fashion* yang kegiatan pengelolaan data penjualan masih dilakukan secara

konvensional. Untuk itu, peneliti membuat *website* yang bertujuan untuk mempercepat penyajian informasi dan mempermudah *customer* dalam pencarian produk serta sebagai solusi pemasaran toko. Peneliti menggunakan *software PHP* dimana *PHP* memudahkan *user* untuk mengakses aplikasi. Untuk penyimpanan data menggunakan *MYSQL* sebagai *database server* memudahkan dalam pencairan data. Selain itu, peneliti juga menggunakan *framework bootstrap* agar tampilan halaman webnya *responsive*.

5. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, terutama dari segi tampilan, diharapkan peneliti mampu mengembangkan sistem agar lebih menarik lagi dan dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap agar lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna *website* tersebut.

6. Conclusion

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, sahabat, dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini yang telah memberikan dukungan dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.

REFERENSI

Pressman. (2010). *Software Engineering (A Practitioner's Approach)*. New York: McGraw-Hill.