

PERANCANGAN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEB UNTUK PEMESANAN KAOS DI AGUNG KONVEKSI BLITAR

Hanik Hatul Halimah, Nur Cindy Intan Fanderella, Riska Dwi Febriani, Indyah Hartami Santi

Teknik Informatika, Universitas Islam Balitar

Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur

hanikhh224@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem *e-commerce* berbasis web yang dirancang untuk mengoptimalkan proses pemesanan kaos pada Agung Konveksi Blitar. Meskipun sektor ini penting dalam ekonomi lokal, namun Agung Konveksi juga menghadapi berbagai tantangan yang menyebabkan kerugian waktu, biaya, dan kepuasan pelanggan, serta ancaman dalam operasionalnya. Untuk mengatasi tantangan dan ancaman tersebut, penelitian ini merancang sebuah sistem *e-commerce* berbasis web untuk memfasilitasi proses pemesanan kaos. Sistem ini dirancang untuk tidak hanya efisien tetapi juga efektif dalam meningkatkan kinerja bisnis serta memaksimalkan kepuasan pelanggan. Metodologi yang diterapkan melibatkan analisis mendalam terhadap alur kerja proses pemesanan, dinamika interaksi antara penjual dan pembeli, serta evaluasi kinerja sistem yang telah dikembangkan. Hasil dari implementasi sistem menunjukkan keberhasilan dalam memenuhi kriteria fungsionalitas yang telah ditetapkan, mencakup fitur *login*, kalkulasi estimasi biaya, fasilitas *upload* desain, fungsi *live chat*, manajemen data terintegrasi, dan proses *logout*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem komputerisasi sangat penting untuk memfasilitasi transaksi, mengurangi kesalahan, dan memaksimalkan efisiensi. Website yang dikembangkan memudahkan promosi produk dan pemesanan oleh pelanggan, serta menyediakan opsi pembayaran online. Selain itu, pencatatan pesanan menjadi lebih efektif dan data dapat tersimpan dengan baik. Website ini juga menampilkan informasi dan produk dari Agung Konveksi Blitar.

Kata kunci: sistem *e-commerce*, pemesanan, Agung Konveksi Blitar

1. PENDAHULUAN

Dalam dekade terakhir, sektor konveksi telah menjadi kekuatan ekonomi yang signifikan di Kabupaten Blitar, Jawa Timur, Indonesia, dengan pertumbuhan yang mencerminkan adaptasi industri terhadap permintaan pasar yang dinamis. Menurut data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Blitar, pada tahun 2023, terdapat sekitar 1.250 unit usaha konveksi yang tersebar di 22 kecamatan [1]. Sektor ini tidak hanya memberikan kontribusi substansial terhadap ekonomi lokal, tetapi juga menjadi penyedia lapangan kerja yang penting. Di antara berbagai entitas bisnis dalam sektor ini, Agung Konveksi menonjol sebagai perusahaan yang telah berkembang pesat namun juga menghadapi tantangan operasional yang kompleks. Mengingat pentingnya strategi bisnis yang efektif, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan sistem *e-commerce* berbasis web yang inovatif untuk proses pemesanan kaos di Agung Konveksi Blitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam tentang desain, implementasi, dan pengujian sistem *e-commerce* yang diusulkan. Diharapkan, sistem ini tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi dan performa bisnis, tetapi juga memperkuat kepuasan pelanggan. Melalui pendekatan sistematis, penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan kritis mengenai perancangan, pengimplementasian, dan pengujian sistem *e-commerce*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi peningkatan praktik bisnis di industri konveksi dan memberikan wawasan baru dalam

literatur akademis terkait teknologi informasi dalam bisnis.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dari penelitian Mohamad Alviano, Yunita Trimarsiah, dan Suryanto (2023) yang berjudul "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis *Production* Menggunakan PHP dan *MySQL*" membahas mengenai pengembangan aplikasi penjualan berbasis web pada perusahaan dagang Dendis *Production* yang saat ini mengandalkan media kertas dalam transaksi penjualannya. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP dan *MySQL*, dan artikel ini memberikan gambaran umum tentang konsep dan teknologi yang relevan [2]

Dari penelitian Trinoyo Puji Pangestu, Muhammad Sholeh, dan Erfanti Fatkhayah (2022) yang berjudul "Pengembangan Website Transaksi Penjualan dan Pembelian Kaos Sablon serta Promosi di Dexter Screenprinting" membahas tentang pengembangan dan implementasi *website* untuk bisnis sablon kaos. *Website* ini mencakup berbagai halaman untuk menampilkan informasi, gambar, dan memfasilitasi transaksi. Artikel ini menjelaskan peran admin dan pengunjung di situs web, dengan admin mengelola data dan pengunjung dapat melihat produk, memesan, dan meninggalkan komentar [3]

Dari penelitian Marlia Sari dan Sevi Andriasari (2023) yang berjudul "Perancangan Aplikasi Mobile *E-Commerce* Berbasis Android pada Natasya Butik"

membahas tentang pengembangan dan pengujian aplikasi estimasi biaya produksi kaos sablon. Penerapannya bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi estimasi biaya baik bagi produsen maupun konsumen. Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* dan memungkinkan produsen menentukan harga jual berdasarkan bahan dan kain yang dipilih. Namun aplikasi ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak dapat menghitung perkiraan biaya beberapa model pesanan dalam satu proses dan tidak adanya fitur *live chat* antara penjual dan pembeli [4]

Dari penelitian Agung Kurnia, Satria Audria Sakti, Rahmat Tullah, dan Ferawati (2022) yang berjudul “Pemesanan Sablon Berbasis Web Pada Toko Jape” membahas mengenai pembangunan sistem informasi penjualan toko boneka Toko Jape Sablon berbasis web dengan menggunakan metode *Waterfall* dan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*. Sistem ini bertujuan untuk menyederhanakan transaksi dan memperluas basis pelanggan dengan mengatasi masalah pencatatan manual dan jangkauan pasar yang terbatas. Solusi yang diusulkan meliputi perancangan *website* untuk pemesanan *online* dan peningkatan pelaporan penjualan. Artikel ini juga membahas penggunaan bahasa pemrograman *UML* dan *PHP* dalam merancang sistem dan menyarankan perbaikan lebih lanjut [5]

Dari penelitian Himawan Pramaditya, dan Ignatius Yurina Pratama (2021) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Usaha Sablon Christy Convection Blitar” membahas tentang pengembangan dan implementasi sistem informasi berbasis web untuk Christy Convection, sebuah usaha yang bergerak di bidang konveksi sejak tahun 1992. Sistem ini menangani daftar pesanan, pengiriman desain, dan berfungsi sebagai galeri digital. Penelitian menyimpulkan bahwa *website* telah sangat membantu pemilik dalam mengatur pesanan dan memperlancar proses pemesanan [6]

Dari penelitian Asrozy, Muhammad Faisal, Indyah Hartami Santi, dan Dimas Fanny Hebrasianto Permadi yang berjudul “Pengkombinasian Metode Fifo Dan Metode Fefo Pada Sistem Aplikasi Pengeluaran Stok Barang” membahas tentang pengembangan sistem aplikasi e-commerce pada Koperasi Karyawan Gemah Ripah dengan menggabungkan metode FIFO dan FEFO. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode Scrum, menghasilkan antarmuka yang ramah pengguna untuk mengelola inventaris dan menghasilkan laporan keuangan yang akurat. Pengujian black box mengkonfirmasi fungsionalitas sistem, menunjukkan efektivitasnya dalam menyederhanakan proses pengelolaan stok [7].

2.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi

dari hasil analisa sistem sehingga sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan.[8] Tujuan utama proses perancangan sistem adalah untuk memberikan pemrogram komputer dan ahli teknik gambaran yang jelas dan rancangan sistem yang komprehensif selain memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Tahapan perancangan sistem mencakup perancangan *output*, *input*, dialog, proses sistem, penerapan *database*, perancangan kontrol, jaringan, komputer, dan sistem informasi.

2.3. E-commerce Berbasis Web

E-Commerce adalah salah satu implementasi dari bisnis online yang merupakan aktivitas dari penjualan dan pembelian produk serta jasa yang ditawarkan melalui jaringan. *E-commerce* berbasis web memberikan komunikasi yang lebih mudah dan lebih baik antara pembeli dan penjual yang secara geografis terpisah. Arsitektur *e-commerce* berbasis web pada dasarnya sama dengan arsitektur platform *e-commerce* lainnya. Arsitektur tersebut erat kaitannya dengan antarmuka web dari situs *e-commerce* dan dapat dibagi menjadi dua lapisan dasar — sisi klien (*front end*) dan sisi server (*back-end*)[9].

2.4. Pemesanan Kaos Online

Pemesanan kaos *online* telah menjadi tren dalam industri *fashion*. Beberapa platform *online* telah memfasilitasi proses ini dengan menyediakan berbagai fitur seperti editor desain *online*, pilihan bahan, ukuran, dan warna, serta opsi pengiriman. Agung Konveksi, sebuah usaha mikro di Blitar, Jawa Timur, juga menawarkan layanan pemesanan kaos *online*.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Selasa, 10 Oktober 2023, dari pukul 10:30 hingga 12:00 WIB di kantor Agung Konveksi Blitar. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek objek penelitian: alur proses pemesanan kaos, interaksi antara penjual dan pembeli, dan masalah atau hambatan yang muncul selama proses pemesanan kaos.

3.2 Analisis

Tahap analisis adalah proses dalam penelitian yang melibatkan penguraian suatu masalah atau topik menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami struktur dan hubungan antar bagian tersebut[10].

a. Sistem yang sedang berjalan (manual)

Agung Konveksi, berdiri sejak 1993 di Blitar, Jawa Timur, menawarkan kaos sablon melalui sistem manual dan *online*. Sistem manual memerlukan kunjungan fisik, sedangkan sistem *online* beroperasi via *WhatsApp*. Kedua sistem memiliki keterbatasan, termasuk kenyamanan dan efektivitas komunikasi. Oleh karena itu, pengembangan sistem *e-commerce* berbasis web dipertimbangkan untuk meningkatkan

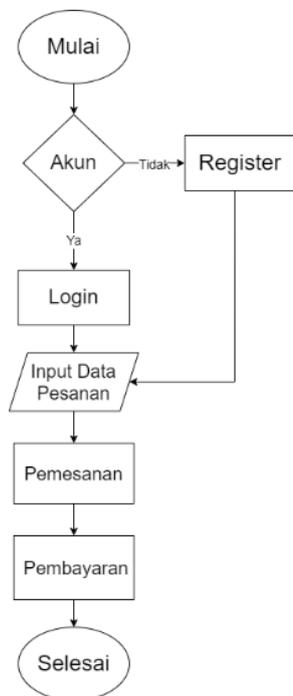
aksesibilitas, efisiensi proses, dan penjualan, serta memberikan platform yang lebih baik untuk pemesanan dan penampilan produk.

b. Sistem yang akan dibangun (*e-commerce* berbasis web)

Sistem yang akan dibangun pada untuk pemesanan kaos di Agung Konveksi berbasis *website* adalah sebagai berikut:

- Proses dari pemesanan hingga pengiriman kaos dengan aplikasi web dan manajemen admin.
- Fitur dari aplikasi ini yaitu pemesanan kaos *custom*, pembayaran *online*, pelacakan pesanan, pengiriman efisien, dan manajemen operasional.
- Aplikasi diasumsikan untuk pemesanan sablon digital, pembayaran *online* tertentu, pengiriman lokal, dan desain yang disetujui. Optimal dengan internet yang stabil.

3.3 Alur Program (*flowchart*)



Gambar 1. Alur program

Flowchart dari gambar 1 tersebut menjelaskan proses pemesanan kaos *online* yang dimulai dengan verifikasi akun pengguna. Jika tidak ada akun, sistem akan membuatnya. Pengguna kemudian memilih kaos, mengisi formulir, dan melakukan pembayaran. Setelah itu, sistem mengirimkan konfirmasi pemesanan dan proses berakhir saat konfirmasi diterima pengguna.

3.4 DAD

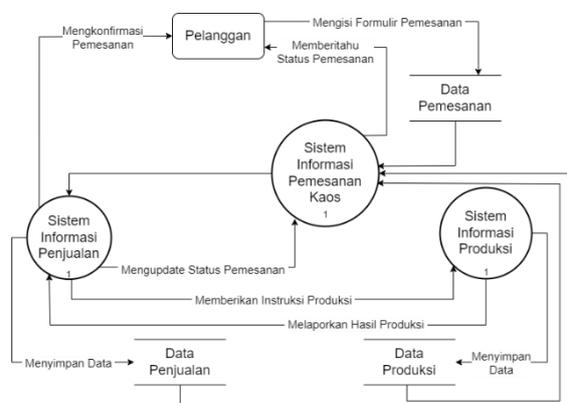
Diagram Alir Data (DAD) adalah alat pembuatan model yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual ataupun komputerisasi [11]. DAD

dapat digunakan sebagai alat untuk memvisualisasikan interaksi antara komponen-komponen dalam sistem, seperti entitas, proses, dan penyimpanan data.



Gambar 2. DAD level 0

Dalam konteks *e-commerce* untuk pemesanan kaos, proses DAD Level 0 pada gambar 2 diawali dengan pengisian formulir oleh pelanggan yang mencakup informasi esensial seperti identitas dan detail produk. Petugas penjualan selanjutnya memproses data ini untuk verifikasi stok dan penetapan harga, serta mengkoordinasikan pengiriman. Konfirmasi status pemesanan disampaikan kepada pelanggan melalui sistem. Apabila pemesanan disetujui, instruksi produksi diberikan kepada pekerja produksi untuk pembuatan kaos sesuai spesifikasi. Hasil produksi dilaporkan kembali ke petugas penjualan untuk pembaruan status dalam sistem, yang kemudian menginformasikan pelanggan mengenai kesiapan, pembatalan, atau penundaan pengiriman produk.



Gambar 3. DAD level 1

Dalam sistem *e-commerce* tingkat DAD Level 1 pada gambar 3, pelanggan memulai dengan mengisi formulir pemesanan yang mencakup detail penting seperti identitas dan spesifikasi produk. Data ini kemudian diolah melalui proses penjualan yang terbagi menjadi sub proses penerimaan dan pengiriman pemesanan. Penerimaan pemesanan bertanggung jawab atas verifikasi stok dan penetapan harga, serta konfirmasi kepada pelanggan. Pengiriman pemesanan mengatur logistik dan pembaruan status. Instruksi produksi disampaikan ke proses produksi, yang meliputi pembuatan dan pengecekan kualitas

kaos. Data relevan disimpan dalam penyimpanan data terkait, dan pelanggan diberitahu tentang status pemesanan, termasuk kesiapan, pembatalan, atau penundaan pengiriman.

3.5 Pembuatan Database

Dalam pembuatan sistem *e-commerce* untuk pemesanan kaos, diperlukan beberapa database, termasuk *database* pengiriman, pemesanan, pembayaran, pelanggan, dan produk kaos. *Database* tersebut didasarkan pada tabel-tabel utama yang mendukung operasional. Tabel-tabel tersebut meliputi:

Tabel 1. Tabel pengiriman

Kolom	Tipe Data	Panjang	Constrain
ID Pengiriman	Varchar	50	PK
ID Pemesanan	Varchar	50	FK
Alamat Pengiriman	Varchar	50	NN
Biaya Pengiriman	Integer	50	NN
Estimasi Waktu	Varchar	7	NN
Status Pengiriman	Varchar	50	NN

Tabel 1 “pengiriman” adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan informasi detail pengiriman.

Tabel 2. Tabel pemesanan

Kolom	Tipe Data	Panjang	Constrain
ID Pemesanan	Varchar	50	PK
ID Pelanggan	Varchar	50	FK
ID Produk	Varchar	50	FK
Jumlah	Integer	3	NN
Tgl_Pemesanan	Date	8	NN

Tabel 2 “pemesanan” adalah tabel untuk menyimpan catatan semua pesanan yang dibuat oleh pelanggan.

Tabel 3. Tabel pembayaran

Kolom	Tipe Data	Panjang	Constrain
ID Pembayaran	Varchar	50	PK
ID Pemesanan	Varchar	50	FK
Metode Pembayaran	Varchar	50	NN
Total Pembayaran	Integer	50	NN
Tanggal Pembayaran	Date	8	NN
Status Pembayaran	Varchar	50	NN

Tabel 3 “pembayaran” digunakan untuk menyimpan informasi transaksi pembayaran dari pelanggan.

Tabel 4. Tabel pelanggan

Kolom	Tipe Data	Panjang	Constrain
ID Pelanggan	Varchar	50	PK
Nama Pelanggan	Varchar	50	NN
Alamat Pelanggan	Varchar	50	NN
No Telepon	Integer	15	NN
Email	Varchar	50	NN
Jenis Kelamin	Varchar	1	NN

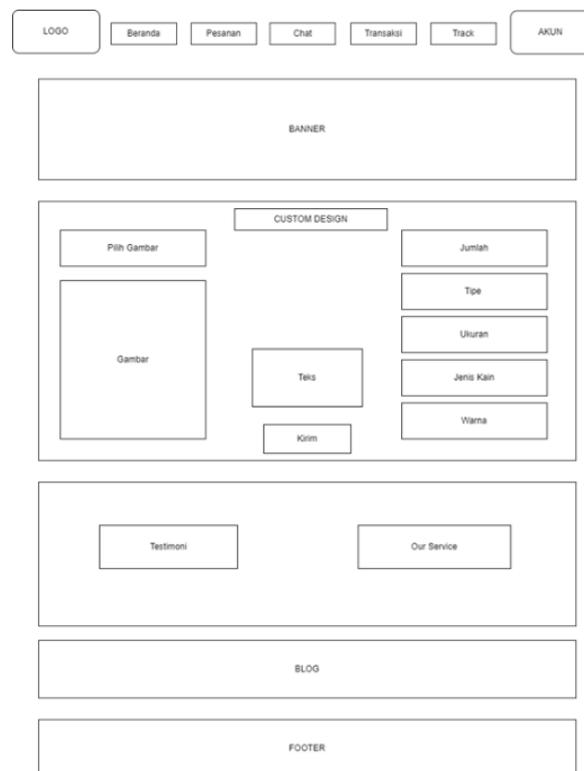
Tabel 4 “pelanggan” adalah tabel yang berfungsi sebagai penyimpanan data pelanggan sehingga akan memudahkan komunikasi dan personalisasi layanan.

Tabel 5. Produk kaos

Kolom	Tipe Data	Panjang	Constrain
ID_Produk	Varchar	50	PK
Nama_Produk	Varchar	50	NN
Gambar_Desain		1	NN
Jenis_Kain	Varchar	50	NN
Model_Kaos	Varchar	50	NN
Warna_Kaos	Varchar	50	NN
Ukuran_Kaos	Varchar	5	NN
Jumlah_Kaos	Integer	3	NN
Harga_Kaos	Integer	50	NN
Catatan_Tambahan	Varchar	50	NN

Tabel 5 “produk kaos” digunakan untuk menyimpan informasi tentang produk kaos.

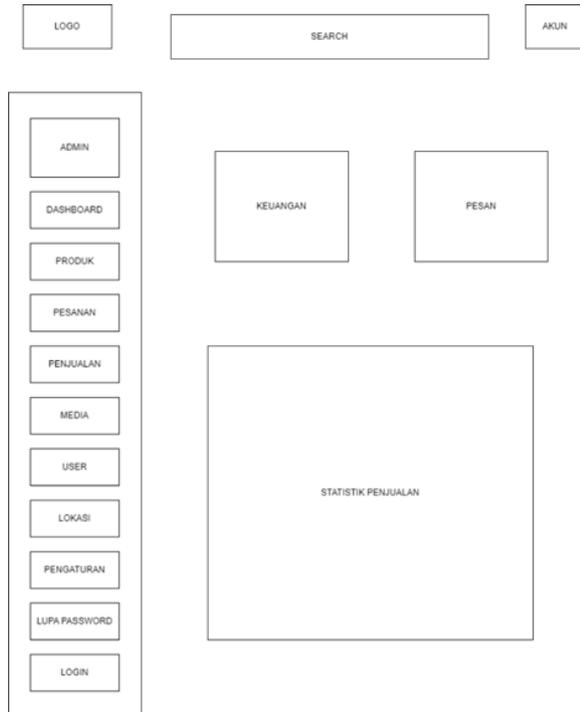
3.6 Perancangan Antarmuka



Gambar 4. Tampilan halaman user

Rancangan antarmuka pengguna untuk sistem *e-commerce* berbasis web yang ditujukan untuk pemesanan kaos di Konveksi Blitar ditunjukkan pada gambar 4. Antarmuka ini dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dengan fitur-fitur seperti navigasi yang intuitif, pilihan untuk mengunggah desain *custom*, dan formulir untuk memilih spesifikasi produk seperti jumlah, tipe, ukuran, jenis kain, dan warna. Selain itu, *footer* yang menyediakan informasi tambahan dan navigasi situs. Desain ini mendukung tujuan utama sistem, yaitu

menyederhanakan proses pemesanan kaos secara *online*, sambil memberikan pengalaman pengguna yang kaya dan interaktif.



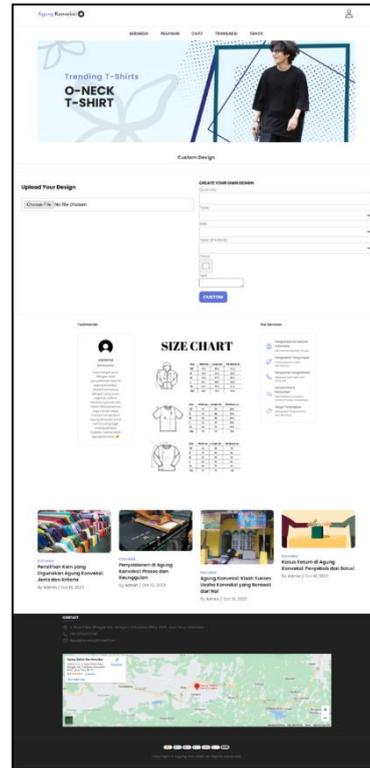
Gambar 5. Tampilan Halaman Admin

Tampilan halaman admin pada gambar 5 menampilkan logo perusahaan di pojok kiri atas, bar pencarian di Tengah, dan ikon akun di kanan atas. Selain itu, terdapat juga *sidebar* dengan opsi admin, *dashboard*, produk, pesanan, penjualan, media, *user*, lokasi, pengaturan, lupa *password*, dan *login*. Sedangkan pada bagian Tengah akan menampilkan konten dari *sidebar*. Antarmuka ini dirancang untuk memudahkan administrasi dan manajemen *e-commerce*, dengan menyediakan akses cepat ke semua fungsi penting yang diperlukan untuk operasional bisnis, termasuk pengelolaan produk, pesanan, penjualan, dan komunikasi dengan pengguna.

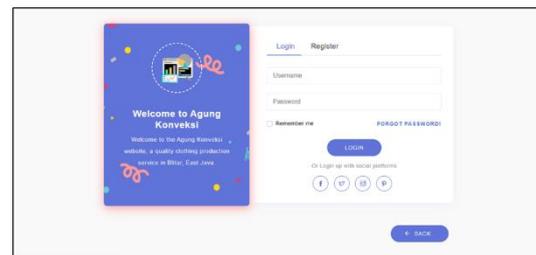
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Halaman user

Halaman utama atau *dashboard* pengunjung ditunjukkan pada gambar 6. Di mana sistem *e-commerce* ini menyediakan navigasi yang intuitif dengan ikon login/register, bar navigasi untuk akses cepat ke beranda, pesanan, *chat*, transaksi, dan pelacakan. Fitur desain *custom* memungkinkan pengguna mengunggah atau membuat desain baru, dengan opsi untuk menentukan spesifikasi produk. Tabel ukuran membantu pemilihan ukuran yang tepat, sementara kolom testimoni dan layanan menawarkan wawasan dan nilai tambah. Blog dan *footer* menyajikan konten informatif dan detail kontak.

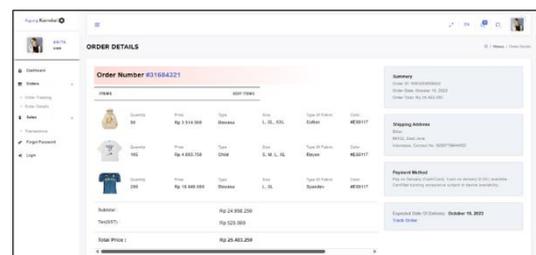


Gambar 6. Halaman *dashboard* pengunjung



Gambar 7. Halaman *login* dan *register* pengunjung

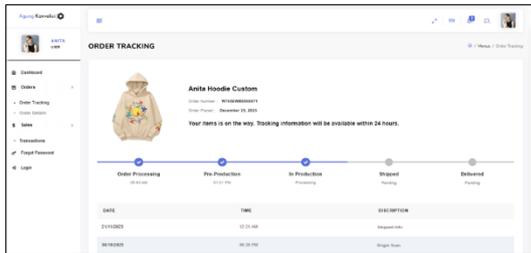
Gambar 7 merupakan halaman *login* dan registrasi. Halaman ini akan muncul ketika pengguna mengklik ikon orang yang ada di halaman *dashboard*. Registrasi memungkinkan pengguna untuk mengisikan nama, alamat email, nama pengguna, dan kata sandi. Sementara, untuk pengguna yang sudah memiliki akun, hanya perlu memasukkan nama pengguna dan kata sandi untuk mengakses situs web.



Gambar 8. Detail halaman pemesanan

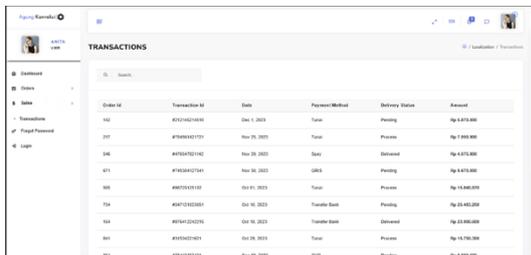
Halaman detail pemesanan, yang menampilkan informasi yang dimasukkan pengguna pada bagian

desain khusus, bersama dengan perkiraan biaya yang akan dikeluarkan, dapat dilihat pada gambar 8. Selain itu ditampilkan juga nomor pesanan, nomor pengiriman, alamat pengiriman, metode pembayaran, dan estimasi pengiriman.



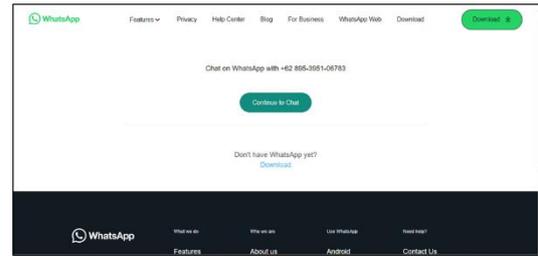
Gambar 9. Halaman track pemesanan

Fungsi pelacakan pada sistem ini, yang tertera pada gambar 9 di halaman track pemesanan berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam memantau status pesanan.



Gambar 10. Halaman cek transaksi

Halaman transaksi, yang ditunjukkan pada Gambar 10, menampilkan rincian transaksi dalam bentuk tabel, sehingga memungkinkan pengguna untuk meninjau status terkini dari transaksi yang telah dilakukan.

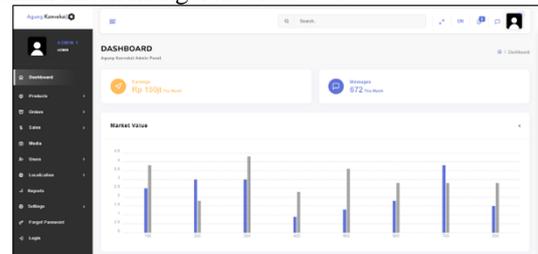


Gambar 11. Halaman chat

Fitur chat mendukung komunikasi yang efisien dan langsung antara pengguna dan penjual, seperti yang ditampilkan pada gambar 11 di mana pengguna akan dialihkan ke aplikasi lain agar terhubung dengan penjual apabila pengguna menyetujui untuk beralih ke aplikasi tersebut.

4.2. Halaman admin

Gambar 12 menunjukkan halaman admin untuk website Agung Konveksi. Halaman admin berisi berbagai menu dan alat yang dapat digunakan oleh admin untuk mengelola situs web.



Gambar 12. Halaman dashboard admin

4.3. Pengujian

Dalam penelitian ini, menggunakan metode Black Box berikut untuk menguji sistem e-commerce berbasis web untuk pemesanan kaos di Agung Konveksi Blitar.

Tabel 6. Hasil pengujian metode black box

Masukan	Harapan	Hasil
Login	Akses akan diberikan ketika data yang dimasukkan akurat, dan akses ditolak jika data tersebut tidak valid	Sesuai harapan
Menentukan perkiraan pengiriman berdasarkan pilihan yang tersedia	Sistem dapat menentukan perkiraan pengiriman biaya berdasarkan hasil input-an konsumen	Sesuai harapan
Mengunggah gambar desain	Dapat meng-upload foto desain	Sesuai harapan
Fitur live chat (komunikasi langsung)	Dapat membantu konsumen berkomunikasi dengan admin secara langsung	Sesuai harapan
Menambah, mengubah dan menghapus data	Dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus pilihan jenis kain, desain cetak, model, warna, dan ukuran kaos, serta jenis pemesanan	Sesuai harapan
Data konsumen	Dapat menunjukkan pesanan pelanggan dan estimasi biayanya	Sesuai harapan
Logout	Dapat keluar atau logout dari halaman	Sesuai harapan

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa sistem berhasil memenuhi semua kriteria fungsionalitas yang diharapkan, termasuk login, estimasi biaya, upload desain, live chat, manajemen data, tampilan data konsumen, dan logout. Setiap fitur berfungsi sesuai dengan harapan, menunjukkan bahwa sistem dapat

diandalkan dalam mengelola proses pemesanan kaos secara online, dari tahap awal masuk ke sistem hingga penyelesaian transaksi dan keluar dari sistem. Dengan demikian, sistem ini siap untuk diterapkan dan digunakan dalam operasional sehari-hari Agung Konveksi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan sistem komputerisasi sangat penting untuk memenuhi transaksi dan mengurangi kesalahan dalam transaksi yang dapat merugikan penjual. *Website* ini memudahkan promosi produk, memudahkan pelanggan dalam memilih dan memesan produk, serta melakukan pembayaran secara *online*. Pencatatan pesanan menjadi lebih efektif dan data dapat tersimpan dengan rapi. *Website* ini juga menampilkan informasi dan produk Agung Konveksi Blitar. Untuk menghindari kerusakan, diperlukan *backup* data. Peninjauan ulang sistem di masa depan juga diperlukan untuk mengantisipasi perubahan dan melihat apakah sistem masih sesuai dengan kebutuhan Agung Konveksi. *Training* juga perlu dilakukan kepada admin *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Blitar BPS Kabupaten, *KABUPATEN BLITAR DALAM ANGKA Blitar Regency In Figures 2024*, vol. 21. BPS Kabupaten Blitar, 2024.
- [2] M. Alviano, Y. Trimarsiah, and S. Suryanto, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA PERUSAHAAN DAGANG DENDIS PRODUCTION MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL," *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, vol. 14, no. 1, pp. 37–44, 2023.
- [3] T. P. Pangestu, M. Sholeh, and E. Fatkhiyah, "Pengembangan Website Transaksi Penjualan Dan Pembelian Kaos Sablon Serta Promosi di Dexter Screenprinting," *Jurnal SCRIPT*, vol. 10, no. 2, pp. 59–67, 2022.
- [4] M. Sari and S. Andriasari, "Perancangan Aplikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android pada Natasya Butik," *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 1, pp. 444–451, 2023.
- [5] A. Kurnia, S. A. Sakti, R. Tullah, and F. Ferawati, "Pemesanan Sablon Berbasis Web Pada Toko Jape," *JURNAL TOPIK GLOBAL*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [6] H. Pramaditya, S. Kom, M. Kom, and I. Y. Pratama, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA USAHA SABLON CHRISTY CONVECTION BLITAR," 2021.
- [7] M. F. Asrozy, I. H. Santi, and D. F. H. Permadi, "Pengkombinasian Metode Fifo Dan Metode Fefo Pada Sistem Aplikasi Pengeluaran Stok Barang," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 6, no. 1, pp. 59–66, 2022.
- [8] W. Rizki, R. Rayuwati, and H. Gemasih, "Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Dengan Metode Sdlc (System Development Life Cycle)," *Jurnal Teknik Informatika dan Elektro*, vol. 4, no. 1, pp. 36–45, 2022.
- [9] N. Musthofa and M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang," *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022.
- [10] A. Khumaidi and A. Muljadi, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pengajuan Cuti Pada PT. Mun Hean Indonesia," *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 139–151, 2020.
- [11] A. A. Maharani, D. Marlina, and F. R. Andrari, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA MENJAHIT PADA INDAH TAILOR," in *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*, 2023.