

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN FASHION DAN AKSESORIS BERBASIS WEB PADA TOKO FITRIN

Fitria Nur Sa'adah, Apriade Voutama

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang,
Karawang, Indonesia

2010631250083@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Saat ini, penjualan *online* semakin populer di kalangan masyarakat, dan sebagai respons terhadap tren ini, banyak toko mulai mengembangkan bisnis mereka dengan menciptakan aplikasi penjualan berbasis web. Penggunaan aplikasi penjualan berbasis web telah menjadi tren yang dominan dalam industri perdagangan. Dalam jurnal ini, penelitian dilakukan dengan tujuan merancang perencanaan aplikasi penjualan berbasis web khusus untuk Toko Fitrin. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Toko Fitrin adalah sebuah toko fashion dan aksesoris yang berlokasi di kota Karawang. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan memanfaatkan database MySQL. Fitur utama dari aplikasi ini meliputi pencarian produk dan pemesanan produk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berjalan dengan lancar dan tanpa kendala yang signifikan. Pengujian fungsional menggunakan metode Blackbox testing menghasilkan 100% kesesuaian antara model rancangan dengan sistem yang telah dibangun. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi penjualan berbasis web untuk toko Fitrin berpotensi meningkatkan efisiensi dan produktivitas toko, serta memberikan pengalaman pembelian yang lebih baik bagi pelanggan. Oleh karena itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang berharga untuk mengembangkan bisnis toko Fitrin.

Kata kunci: Perancangan, Aplikasi, Penjualan, Web, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mengalami kemajuan yang signifikan. Hal ini menuntut partisipasi kita untuk mengikuti perkembangan tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari, teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting baik bagi perusahaan swasta maupun instansi pemerintah. Teknologi informasi memiliki kemampuan untuk membantu organisasi dalam menemukan strategi bisnis baru dan juga dapat memberikan bantuan kepada perusahaan, sekolah, dan pemerintahan dalam menghadapi tantangan yang dihadapi [1].

Persaingan di antara toko semakin ketat karena setiap perusahaan menggunakan teknologi informasi, seperti internet, untuk meningkatkan kinerja operasional toko. Saat ini, internet telah menjadi faktor yang penting dalam berbagai bidang pekerjaan manusia, karena memungkinkan akses informasi dengan cepat. Oleh karena itu, disarankan agar perusahaan memanfaatkan teknologi internet ini untuk mendukung kegiatan mereka di masa depan, salah satunya dengan membuat *website*. Dalam sektor penjualan, *website* dapat digunakan sebagai platform untuk melakukan transaksi jual beli barang atau produk, memungkinkan transaksi tersebut diselesaikan dengan cepat meskipun jaraknya jauh.

Didasarkan pada kebutuhan pengembangan teknologi informasi dalam dunia bisnis dan perdagangan modern yang semakin kompleks dan terus berkembang. Toko Fitrin merupakan sebuah usaha kecil menengah yang bergerak di bidang

penjualan produk fashion dan aksesoris, yang pada saat ini masih menggunakan sistem penjualan tradisional dengan catatan manual.

Toko Fitrin merupakan salah satu toko kecil menengah yang berlokasi di kota Karawang, Indonesia. Toko ini telah beroperasi selama beberapa tahun dan telah memiliki pelanggan tetap yang cukup banyak. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan permintaan pasar yang semakin tinggi, Toko Fitrin perlu melakukan inovasi dan perubahan pada sistem penjualan mereka agar tetap kompetitif dan mampu memenuhi kebutuhan pelanggan.

Untuk mengikuti perkembangan zaman, penulis telah merancang sebuah aplikasi penjualan berbasis web untuk Toko Fitrin. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah proses transaksi dan manajemen produk, serta memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pembelian secara online. Rancangan aplikasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem penjualan di toko Fitrin, serta meningkatkan pangsa pasar dan keuntungan usaha. Penulis akan mengulas secara rinci mengenai perancangan aplikasi penjualan berbasis web di Toko Fitrin, mulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, hingga implementasi dan pengujian sistem. Selain itu, penulis akan mempelajari berbagai metode dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini, serta mengevaluasi kinerja dan efektivitas sistem.

Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis web pada Toko Fitrin, diharapkan dapat meningkatkan

daya saing dan kemampuan bisnis pada era digital ini, serta memberikan pelayanan yang lebih baik bagi pelanggan. Sehingga, jurnal ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti, pengembang, dan pelaku bisnis yang ingin mengembangkan sistem penjualan berbasis web pada usaha mereka.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan komponen yang signifikan dalam proses penelitian yang membantu peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai topik penelitian, mengidentifikasi kekurangan pengetahuan yang ada, serta membentuk dasar teoritis yang kokoh.

Tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk menggali pemahaman yang sudah ada tentang topik penelitian, mengenali kekosongan pengetahuan yang masih ada, dan membangun dasar teori yang solid untuk penelitian berikutnya.

2.1. Website

Website merupakan suatu situs atau koleksi halaman yang dapat dijangkau melalui internet. Halaman-halaman tersebut dapat berisi informasi, konten multimedia, atau aplikasi yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Pengguna dapat mengakses website menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau *smartphone* melalui peramban web.

2.2. Flowchart

Flowchart adalah representasi sistematis tentang proses dan logika dari penanganan informasi, atau gambaran grafis langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Bagan alir (*flowchart*) merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur (*flow*) logika dalam sebuah program atau prosedur sistem. Bagan alir digunakan terutama sebagai alat komunikasi dan dokumentasi untuk mempermudah pemahaman tentang alur kerja suatu proses [2].

2.3. UML (Unified Modeling Language)

Unified Modeling Language (UML) adalah suatu bahasa visual yang digunakan untuk melakukan pemodelan dan komunikasi tentang sistem. UML menggunakan diagram dan teks pendukung untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem yang sedang dianalisis. Meskipun UML dapat digunakan dalam berbagai metodologi, namun UML secara khusus sering digunakan dalam metodologi berorientasi objek [3].

2.4. Use Case Diagram

Use case adalah metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk secara rinci menggambarkan interaksi antara sistem yang sedang dikembangkan dengan pengguna atau sistem lainnya.

Diagram *use case* menjelaskan manfaat aplikasi jika dilihat dari perspektif pengguna eksternal (aktor). Diagram ini menggambarkan fungsionalitas sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan

lingkungan eksternal. *Use case* diagram digunakan selama proses analisis untuk menangkap kebutuhan atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem harus beroperasi [4].

2.5. Activity Diagram

Activity Diagram adalah representasi grafis yang menggambarkan menu, proses atau aktivitas dari suatu sistem. Diagram ini tidak mencantumkan kegiatan dari aktor yang terlibat.

Activity Diagram digunakan untuk memvisualisasikan proses bisnis atau sistem secara visual, dengan tujuan membantu pemahaman menyeluruh tentang proses tersebut dan mengidentifikasi bagian-bagian yang berpotensi untuk ditingkatkan atau diubah guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas [5].

2.6. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah representasi visual yang menggambarkan interaksi antara objek di dalam dan sekitar sistem melalui pertukaran pesan yang disajikan secara kronologis. Diagram ini memberikan gambaran yang lebih rinci tentang alur aktivitas dalam sistem [6].

Diagram ini sering digunakan untuk menggambarkan aliran pesan atau pemanggilan metode antara objek-objek selama eksekusi suatu *use case* atau skenario tertentu. Dalam *sequence* diagram, objek-objek yang berinteraksi direpresentasikan sebagai kotak vertikal atau "*lifeline*". Setiap *lifeline* mewakili satu objek dalam sistem, seperti kelas, komponen, atau aktor. Waktu berjalan dari atas ke bawah pada diagram, sehingga urutan pesan atau pemanggilan metode dapat dilihat secara kronologis.

2.7. Class Diagram

Class diagram adalah representasi visual dari struktur sistem yang mencakup definisi kelas-kelas yang akan digunakan dalam membangun sistem. *Class* diagram terdiri dari atribut dan operasi yang memungkinkan pembuat program untuk menghubungkan dokumentasi perancangan dengan implementasi perangkat lunak secara sesuai [7].

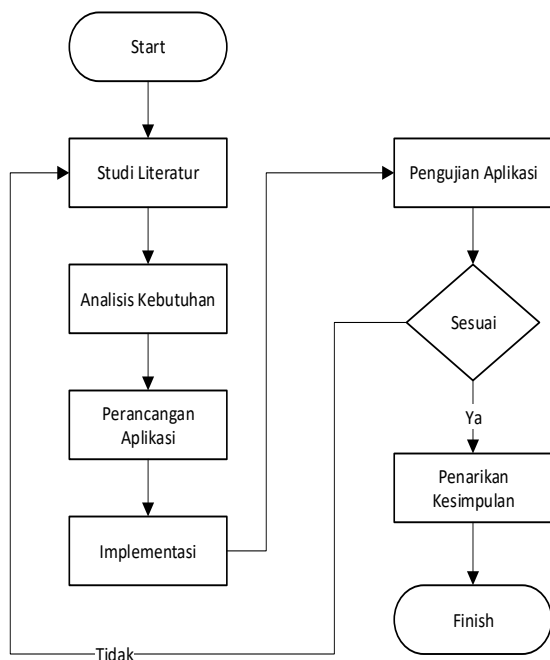
2.8. Black Box Testing

Black-Box Testing adalah metode pengujian yang memusatkan perhatian pada spesifikasi fungsional perangkat lunak. Dalam metode ini, pengujian dilakukan dengan mengidentifikasi sekumpulan kondisi input yang telah ditentukan dan menguji apakah program sesuai dengan spesifikasi fungsionalnya [8].

3. METODE PENELITIAN

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan *platform* kepada pemilik toko Fitrin untuk menyediakan informasi produk kepada para

pembeli. Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian langkah-langkah yang sistematis, yang dijelaskan secara rinci pada Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart pada metode penelitian

3.1. Studi Literatur

Dalam studi literatur perancangan aplikasi berbasis web, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, situs web dan artikel yang berhubungan dengan perancangan aplikasi berbasis web. Data yang terkumpul kemudian dievaluasi dan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan tujuan dari penelitian.

Tujuan dari melakukan studi literatur dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang baik tentang materi-materi yang terkait serta menentukan metode yang sesuai [9].

3.2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses pengumpulan, identifikasi, dan pemahaman terhadap kebutuhan atau persyaratan yang harus dipenuhi dalam sebuah sistem. Tujuannya dari analisis kebutuhan ini adalah untuk menyakinkan bahwa semua persyaratan yang relevan dan penting telah diidentifikasi dan dipahami dengan baik sebelum merancang atau mengembangkan solusi yang tepat. Analisis kebutuhan dilakukan untuk berbagai macam proyek, termasuk pengembangan perangkat lunak, desain sistem, pengembangan produk, dan proyek bisnis lainnya.

Dengan melakukan analisis kebutuhan dengan cermat, proyek atau sistem memiliki peluang yang lebih besar untuk sukses karena persyaratan yang jelas dan dipahami dengan baik akan membantu mengarahkan langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan dan implementasi solusi yang tepat.

3.3. Perancangan Aplikasi

Pengertian dari perancangan aplikasi ini adalah proses merancang struktur, tata letak, antarmuka pengguna, dan komponen lainnya dari sebuah aplikasi komputer atau perangkat lunak. Tujuan perancangan aplikasi adalah menciptakan solusi yang efektif, efisien, dan mudah digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan bisnis yang ditetapkan.

Proses perancangan aplikasi meliputi beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, observasi perencanaan *flowchart* dan UML (*Unified Modeling Language*) yang dapat digunakan untuk merancang desain antarmuka sistem secara keseluruhan.

3.4. Implementasi

Implementasi sistem adalah proses meletakkan sistem agar siap untuk digunakan. Pada tahap ini, implementasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan desain yang telah dibuat, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pengembang sistem [10].

Pada implementasi aplikasi ini merujuk pada tahap akhir dalam siklus pengembangan aplikasi, yaitu saat aplikasi yang telah dirancang dan dikembangkan siap untuk digunakan oleh pengguna akhir. Implementasi aplikasi melibatkan serangkaian aktivitas, termasuk instalasi aplikasi, konfigurasi, pengujian, pelatihan, dan pemeliharaan.

3.5. Pengujian Aplikasi

Pengujian sistem aplikasi adalah proses verifikasi dan validasi yang dilakukan untuk menguji kehandalan, kinerja, fungsionalitas, dan kualitas secara keseluruhan dari sebuah sistem aplikasi sebelum diperkenalkan ke pengguna akhir. Tujuan dari pengujian sistem aplikasi adalah untuk menemukan cacat atau masalah dalam sistem sehingga dapat diperbaiki sebelum digunakan secara luas.

Pengujian sistem aplikasi melibatkan berbagai jenis pengujian, termasuk pengujian fungsional, pengujian integrasi, pengujian kinerja, pengujian keamanan, dan pengujian pengguna akhir. Pendekatan pengujian yang digunakan dapat bervariasi tergantung pada kompleksitas dan kebutuhan sistem aplikasi yang diuji.

3.6. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah dalam proses mendapatkan suatu kesimpulan baru berdasarkan premis-premis atau informasi yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks penelitian, penarikan kesimpulan dilakukan melalui analisis hasil pengujian dan hubungannya dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan [11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil adalah hasil atau output yang diperoleh dari suatu kegiatan, penelitian, atau proses tertentu. Dalam konteks umum, hasil merujuk pada apa yang dicapai atau diperoleh setelah melakukan suatu tindakan atau pekerjaan. Hasil ini bisa berupa produk, informasi, atau pemahaman baru yang diperoleh sebagai hasil dari suatu aktivitas atau proses.

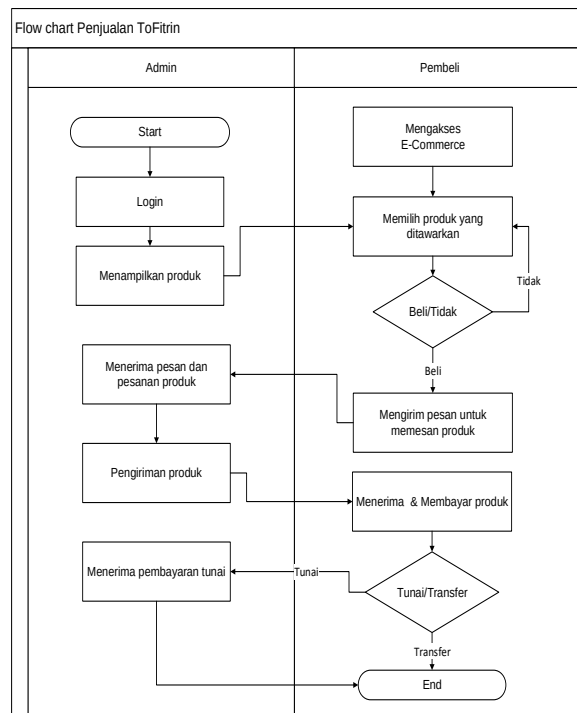
Pembahasan adalah proses analisis, evaluasi, dan interpretasi terhadap hasil yang telah diperoleh. Pembahasan melibatkan penjelasan, interpretasi, dan pemaparan hasil dengan tujuan memahami implikasi, kesimpulan, dan temuan yang dapat ditarik dari hasil tersebut. Pembahasan juga melibatkan penafsiran dan penggalan informasi yang lebih

4.1. Perancangan Aplikasi

Pada perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu memperlancarkan proses penjualan pada toko Fitrin. Berikut beberapa perancangan *flowchart* dan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan.

4.2. Flowchart

Flowchart dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti analisis bisnis, pemrograman komputer, perancangan sistem, dan dokumentasi prosedur. *Flowchart* membantu dalam memvisualisasikan dan memahami alur kerja atau logika proses secara jelas dan mudah dimengerti oleh pihak yang terlibat. *Flowchart* juga dapat digunakan untuk alat komunikasi yang baik dalam menjelaskan proses kepada orang lain.

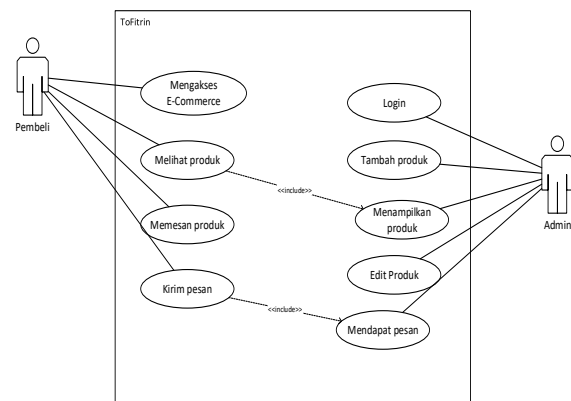


Gambar 2. Flowchart aplikasi pada toko Fitrin

Pada Gambar 2 merupakan gambaran dari urutan yang akan dijalankan oleh aplikasi penjualan toko Fitrin mulai dari tahap awal admin hingga tahap akhir pembeli.

4.3. Use Case Diagram

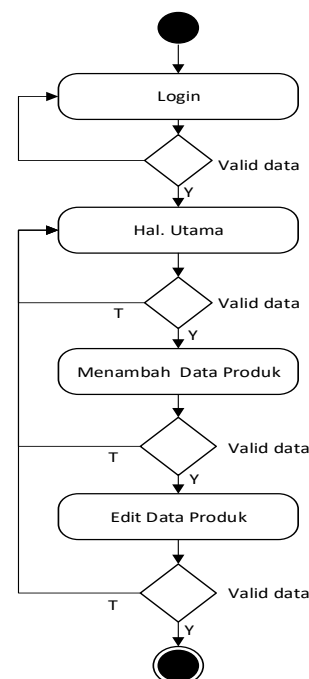
Diagram *use case* menjelaskan bagaimana sistem beroperasi, termasuk fungsi-fungsi utama sistem dan pengguna-pengguna yang akan menggunakan atau berinteraksi dengan sistem [12].



Gambar 3. Use case diagram aplikasi toko Fitrin

Gambar 3 diatas dapat dilihat bahwa aktor yang berperan aktif pada sistem penjualan toko Fitrin, yaitu admin dan pembeli. Aktor admin bertugas untuk bertanggung jawab menjalankan layanan pada system. Aktor pembeli merupakan *customer* yang akan menggunakan sistem untuk membeli produk.

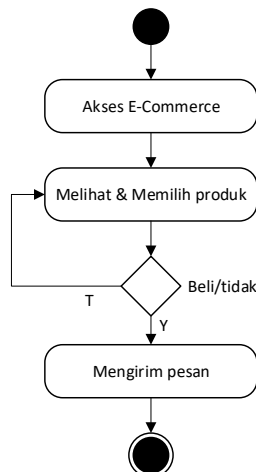
4.4. Activity Diagram



Gambar 4. Activity diagram admin

Activity diagram membantu dalam memvisualisasikan alur kerja atau aktivitas dalam proses secara jelas dan mudah dimengerti. Diagram ini membantu dalam menganalisis, merancang, dan mendokumentasikan proses bisnis, prosedur operasional, atau aliran aktivitas dalam sistem.

Activity diagram merupakan gambaran bagaimana aktivitas yang terjadi pada pengguna dan sistem. Pada Gambar 4 *activity* diagram admin memperlihatkan alur aktivitas yang terjadi pada admin dan sistem. Admin dapat mengelola aktivitas yang terdapat pada sistem.

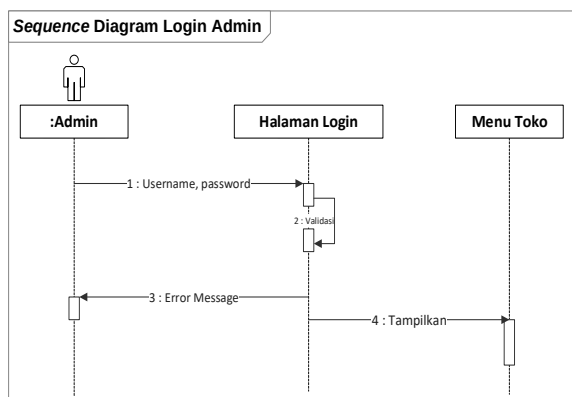


Gambar 5. *Activity* diagram pembeli

Sedangkan pada Gambar 5 *activity* diagram pembeli memperlihatkan alur aktivitas dari pembeli yang terjadi pada sistem.

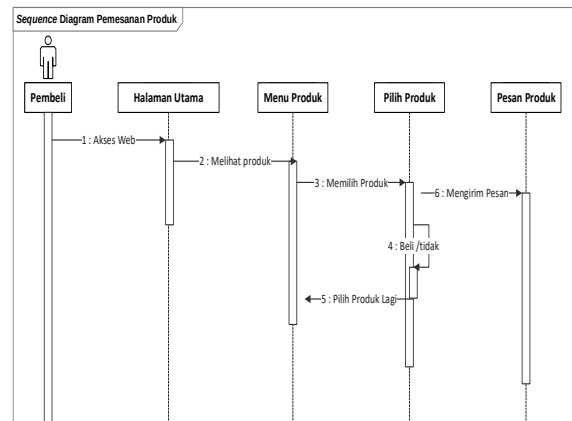
4.5. Sequence Diagram

Sequence diagram atau bisa disebut sebagai diagram urutan menggambarkan urutan pesan atau pemanggilan metode antara objek-objek yang berpartisipasi dalam sistem. Ini memberikan gambaran visual tentang bagaimana objek-objek tersebut berinteraksi satu sama lain dan bagaimana pesan atau pemanggilan metode dikirim dan diterima.



Gambar 6. *Sequence* diagram login admin

Diagram urutan (*Sequence* Diagram) menggambarkan bagaimana cara operasi rinci dilaksanakan, jenis pesan yang terkirim, dan kapan pesan tersebut dikirimkan. Pada Gambar 6 di atas menjelaskan urutan bagaimana admin memasuki halaman login, setelah admin masuk dapat mengakses menu-menu pada toko Fitrin seperti menambah, menghapus, dan merubah data produk.

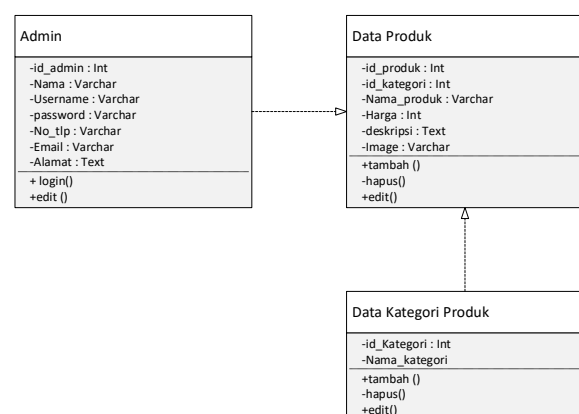


Gambar 7. *Sequence* diagram pemesanan produk

Selanjutnya pada Gambar 7 *sequence* diagram pemesanan produk, pada halaman utama pembeli dapat mengakses *website* untuk melihat dan memilih produk yang akan dibeli.

4.6. Class Diagram

Class diagram merupakan sebuah tipe diagram yang digunakan dalam pemodelan perangkat lunak untuk mengilustrasikan struktur statis dari sebuah sistem. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas yang ada serta atribut-atribut yang dimiliki oleh kelas-kelas tersebut, serta hubungan antara kelas-kelas tersebut.



Gambar 8. *Class* diagram aplikasi toko Fitrin

Pada Gambar 8 merupakan *class* diagram aplikasi penjualan pada toko Fitrin, pada aplikasi ini memiliki 3 *class* dan di setiap kelas memiliki atribut-atribut yang direpresentasikan sebagai variabel atau properti dengan tipe data yang sesuai.

Hubungan antara kelas-kelas dalam *class* diagram dapat ditunjukkan menggunakan panah dan label yang menunjukkan jenis hubungan antara kelas-kelas tersebut. Beberapa jenis hubungan yang umum terlihat dalam diagram kelas meliputi hubungan asosiasi, pewarisan (*inheritance*), asosiasi agregasi, komposisi, dan ketergantungan.

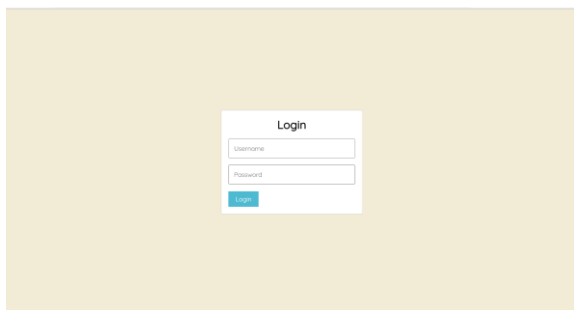
4.7. Implementasi

Berdasarkan perancangan aplikasi yang sudah diterapkan dengan menggunakan *flowchart* dan UML, maka setelah itu proses yang dilakukan adalah implementasi aplikasi yang sudah dibuat melalui pemrograman aplikasi dengan bahasa pemrograman.

Implementasi sistem adalah tahap dimana program yang telah dibangun dijalankan dan dievaluasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan perancangan yang telah dilakukan. Tampilan program akan memberikan informasi tentang proses mulai hingga selesainya eksekusi program tersebut.

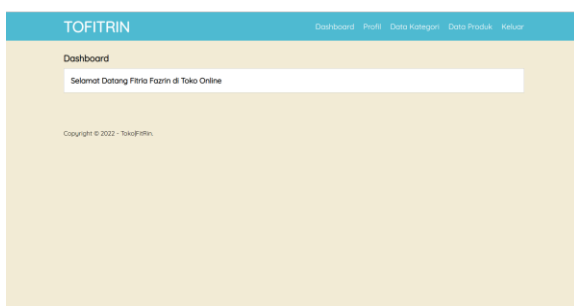
4.8. Halaman Login Admin

Berhasil dibuat halaman login admin yang berfungsi sebagai langkah awal sebelum admin dapat mengakses *dashboard* admin dalam sistem penjualan Toko Fitrin. Untuk masuk ke *dashboard*, admin diharuskan memasukkan *username* dan *password* yang sesuai. Halaman *login* admin dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman *login* admin aplikasi toko Fitrin

4.9. Halaman Dashboard Admin



Gambar 10. Halaman *dashboard* admin aplikasi toko Fitrin

Berhasil dibuat halaman *dashboard* admin yang akan ditampilkan setelah admin berhasil *login*. Pada halaman ini, terdapat berbagai menu yang dapat

diakses oleh admin, termasuk profil admin, data kategori produk, dan data produk. Halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 10.

4.10. Halaman Data Produk

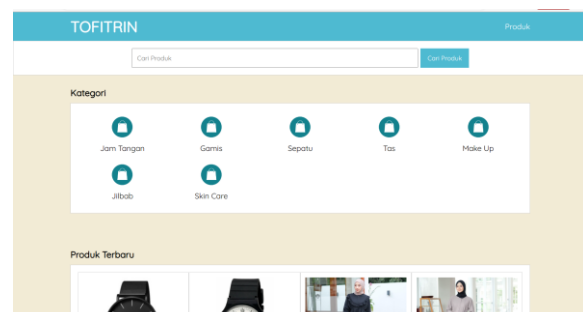
Berhasil dibuat halaman data produk yang memungkinkan admin untuk melakukan pengeditan data produk, seperti menambah, menghapus, dan mengubah informasi produk. Data produk ini akan ditampilkan di halaman *dashboard* pembeli. Halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 11.

No	Kategori	Nama Produk	Harga	Gambar	Status	Aksi
1	Jam Tangan	Jam Tangan Kasual Pria	Rp 38,000		Aktif	Edit Hapus
2	Jam Tangan	Jam Tangan Wanita - Hitam	Rp 50,000		Aktif	Edit Hapus
3	Gamis	Gamis Wanita Sutra	Rp 175,000		Aktif	Edit Hapus
4	Gamis	Gamis Syari Syar Pulos	Rp 155,000		Aktif	Edit Hapus
5	Make Up	Wardah Blush On C 4gr	Rp 43,000		Aktif	Edit Hapus
6	Skin Care	Body Scrub Scarlett SCARLETT	Rp 58,000		Aktif	Edit Hapus
7	Sepatu	Sepatu Olahraga	Rp 270,000		Aktif	Edit Hapus

Gambar 11. Halaman data produk

4.11. Halaman Dashboard Pembeli

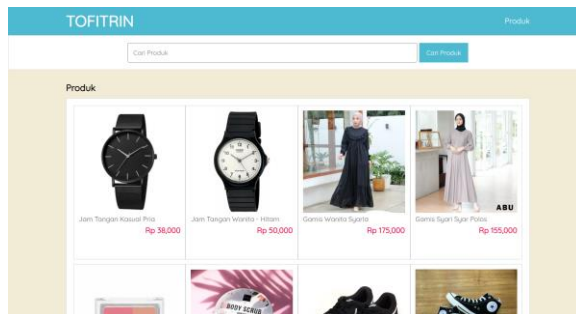
Berhasil dibuat halaman *dashboard* pembeli yang akan diakses oleh para pembeli untuk melihat produk yang tersedia. Halaman ini juga menyediakan menu-menu seperti pencarian produk, pemilihan kategori produk, dan informasi tentang produk terbaru. Halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman *dashboard* pembeli

4.12. Halaman Produk yang dijual

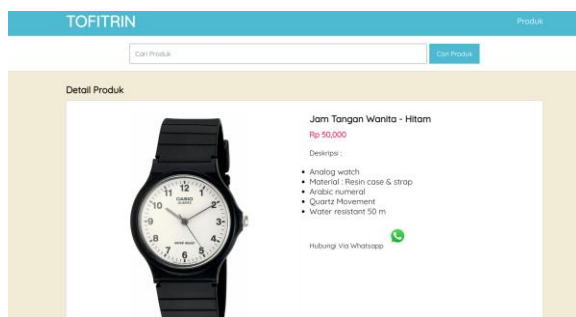
Berhasil dibuat halaman produk yang memungkinkan para pembeli untuk melihat dan memilih produk yang ditawarkan oleh toko Fitrin. Halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman produk aplikasi toko Fitrin

4.13. Halaman Detail Produk

Berhasil dibuat halaman detail produk yang memungkinkan para pembeli untuk melihat deskripsi lengkap dari produk yang ingin mereka beli. Halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman detail produk aplikasi toko Fitrin

4.14. Pengujian Aplikasi

Untuk memverifikasi kesesuaian program yang telah dibuat dengan kebutuhan yang diinginkan, dilakukan pengujian program guna mengevaluasi apakah hasil yang diharapkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian tersebut menggunakan metode *black box testing*. Berikut adalah hasil pengujian *black box testing* yang terdokumentasikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. *Black box testing*

No	Pengujian	Target	Hasil
1	Login admin	Admin berhasil login	OK
2	Tambah produk	Admin berhasil menambahkan produk	OK
3	Edit produk	Admin berhasil mengedit produk (hapus, mengubah)	OK
4	Pembeli akses website	Pembeli dapat mengakses website	OK
5	Halaman Informasi produk	Pembeli berhasil melihat produk	OK
6	Pembeli mengirim pesan ke admin	Pembeli berhasil mengirim pesan ke admin	OK

Pengujian *black box testing* telah berhasil dilakukan dalam menguji fungsionalitas aplikasi penjualan tersebut. Metode pengujian *black box* membantu memastikan bahwa aplikasi penjualan web

telah berhasil memenuhi persyaratan dan spesifikasi yang telah ditetapkan.

Dalam konteks pengembangan aplikasi penjualan berbasis web, pengujian *black box* sangat penting karena memfokuskan pada validasi eksternal sistem. Dengan pendekatan ini, penguji dapat memastikan bahwa aplikasi berperilaku sesuai dengan harapan pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan aplikasi penjualan toko Fitrin berbasis web merupakan sebuah inovasi teknologi yang penting untuk membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mengelola toko Fitrin, seperti melakukan media promosi secara online oleh customer dan penyajian informasi pada produk yang dijual. aplikasi ini juga memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembelian secara online dengan mudah dan aman. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat beroperasi dengan lancar dan tanpa mengalami masalah yang signifikan. Hasil uji coba 100% kesesuaian antara model rancangan dengan sistem yang telah dibangun dapat dicapai dengan melakukan pengujian fungsional menggunakan metode *Blackbox testing*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan berbasis web pada toko Fitrin memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas toko serta memberikan pengalaman pembelian yang lebih memuaskan bagi pelanggan.

Saran pada Penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk pengembangan berikutnya, seperti memperhatikan aspek desain antarmuka pengguna (user interface), dalam perancangan aplikasi penjualan berbasis web, penting untuk memperhatikan aspek performa dan keamanan dan juga penting untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan melaksanakan evaluasi lanjutan. Dengan melibatkan pengguna dan mendengarkan masukan mereka, dapat diidentifikasi area perbaikan dan peningkatan yang mungkin diperlukan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna serta memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Prabaningrum, A. Voutama, and N. Heryana, "RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS WEBSITE DALAM PENGELOLAAN LABA RUGI (STUDI KASUS: CV GEGER HANJUANG)," 2023.
- [2] M. S. Rejeki and A. Tarmuji, "MEMBANGUN APLIKASI AUTOGENERATE SCRIPT KE FLOWCHART UNTUK Mendukung BUSINESS PROCESS REENGINEERING."
- [3] Putra Hendra Nusa, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya," vol. 2, 2018.

- [4] A. Munandar, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SPORT IPAL." [Online]. Available: www.stmikpringsewu.ac.id
- [5] E. R. Ramadhan, K. Prihandani, A. Voutama, U. Singaperbangsa, and K. Abstract, "Penerapan Metode Agile Pada Development Aplikasi Pengelolaan Data Magang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 7, pp. 144–154, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7812416.
- [6] A. Voutama and E. Novalia, "Perancangan Sistem Informasi Plakat Wisuda Berbasis Web Menggunakan UML dan Model Waterfall," 2022.
- [7] D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," vol. 7, no. 1, 2019.
- [8] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, "PENGUJIAN APLIKASI TRANSAKSI PERDAGANGAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS," *Jurnal Bisnis Terapan*, vol. 4, no. 2, pp. 133–140, Dec. 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [9] D. Arista Putri, M. Azhar Irwansyah, E. Esyudha Pratama, J. H. Hadari Nawawi, and K. Barat, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Nilai Rapor Berbasis Website pada SMP Negeri 16 Pontianak," vol. 7, no. 4, 2019.
- [10] A. Voutama, "Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML," *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, pp. 102–111, Feb. 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- [11] J. H. Hadari Nawawi and K. Barat, "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih dengan Metode Location Based Service," vol. 11, no. 1, 2023, doi: 10.26418/justin.v11i1.41535.
- [12] R. Destriana, R. Taufiq, and B. E. Suryana, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DOCUMENT MANAGEMEN SYSTEM PADA LKP ITC-PCB BERBASIS WEB MENGGUNAKAN UML DAN PHP."