



Contents lists available at [Scientia Sacra](#)

[Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat](#)  
journal homepage:  
<http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>



## Perancangan Sistem Penjualan dan Stok Sepatu Berbasis Web Di Cv. *Black Sweet Store*

Bentari Putrisia<sup>1</sup>, Bima Ikrar Bhakti<sup>2</sup>, Fathur Mighfar Fanani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pamulang

<sup>2</sup> Universitas Pamulang

<sup>3</sup> Universitas Pamulang

[bentaritari27@gmail.com](mailto:bentaritari27@gmail.com)<sup>1</sup>, [ikrarb09@gmail.com](mailto:ikrarb09@gmail.com)<sup>2</sup>, [fathurminghfard@gmail.com](mailto:fathurminghfard@gmail.com)<sup>3</sup>

### Kata kunci:

Sistem Informasi,  
Website, Sekolah

### Abstrak

Penulis bertujuan untuk membangun Perancangan Sistem Penjualan Dan Stok Sepatu Berbasis Web Di Cv Black Sweet Store yang berguna untuk memudahkan penyebaran data stock ke divisi lain dengan mudah dan efisien. Dengan Aplikasi berbasis web Karyawan akan lebih mudah mengetahui stock dan penjualan dengan kata kunci yang hanya tinggal diketik saja pada kolom pencarian. Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh Black Sweet Store tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah website. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu website dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui website akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Suatu website akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepadapelanggan yang memesannya. Pelanggan akan dapat memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan pesannya akan dikirimkan. Tidak hanya itu saja, keberadaan suatuwebsite akan dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan ini, maka diperlukan sebuah program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan barang pada CV Black Sweet Store

## **Pendahuluan**

Sepatu adalah suatu jenis alas kaki (footwear) yang biasanya terdiri bagian sol, hak, kap, tali, dan lidah yang fungsinya sebagai alas kaki. Pengelompokan sepatu biasanya dilakukan berdasarkan fungsinya, seperti sepatu resmi (pesta), sepatu santai (kasual), sepatu dansa, sepatu olah raga, dan sepatu kerja. Dengan adanya perkembangan pada dunia mode yang semakin pesat membuat sepatu kini tidak sekedar hanya berfungsi untuk melindungi kaki saja, tetapi juga menjadi penyempurnaan dari busana yang tidak bisa dipisahkan. Desain sepatu, merk, warna, hingga harga menjadi pertimbangan bagi mereka penggemar fashion sepatu. Demi memakai sepatu bak model-model di majalah fashion wanita, tak jarang penggemar fashion ini rela merogoh kantong dari harga ratusan ribu hingga jutaan rupiah. Bahkan, orang rela berburu sepatu hingga ke negeri tetangga, Singapura, Malaysia, atau ke Eropa. Kesukaan terhadap fashion atau penampilan yang terbaru yang membuat gaya hidup konsumen menjadi terlihat menarik dan modis. Jadi konsumen saat ini sudah tidak peduli lagi dengan harga yg di keluarkan oleh produsen pada produknya, asalkan produk tersebut sesuai dengan kualitas yg mampu menopang dalam hal gaya berpakaian mereka. Teknologi, satu kata yang sangat berperan penuh dalam perkembangan kehidupan manusia saat ini.

Di-era seperti saat ini mungkin hampir sebagian penduduk diseluruh dunia termasuk di Indonesia sendiri pun sudah menikmati kemajuan teknologi. Berbicara tentang teknologi tidak akan terpisahkan dengan internet dan Gadget yang merupakan hasil dari teknologi itu sendiri. Teknologi dan kemajuannya yang pesat sangatlah membantu kehidupan manusia, bahkan dengan kemajuan teknologi yang adapun bisa menciptakan peluang untuk menghasilkan pundi-pundi rupiah tanpa harus meninggalkan rumah sekalipun. Dalam sebuah perusahaan biasanya terdapat sebuah divisi yang bertugas untuk handle penjualan dan stok barang. Bahan baku tersebut didata dan dijaga jumlahnya menggunakan buku stock. Penulis bertujuan untuk membangun Perancangan Sistem Penjualan Dan Stok Sepatu Berbasis Web Di Cv Black Sweet Store yang berguna untuk memudahkan penyebaran data stock ke divisi lain dengan mudah dan efisien. Dengan Aplikasi berbasis web Karyawan akan lebih mudah mengetahui stock dan penjualan dengan kata kunci yang hanya tinggal diketik saja pada kolom pencarian.

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh Black Sweet Store tersebut maka dibutuhkan kehadiran sebuah website. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu website dapat membantu penyampaian informasi produk dan harga secara detail kepada konsumen. Selain itu melalui website akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Suatu website akan menjelaskan bagaimana proses perusahaan dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengirimkan pesanan hingga sampai kepadapelanggan yang mememesannya. Pelanggan akan dapat memperkirakan kapan ia harus memesan dan kapan pesannya akan dikirimkan. Tidak hanya itu saja, keberadaan suatu website akan dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan ini, maka diperlukan sebuah program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan barang pada CV Black Sweet Store untuk dijadikan bahan penulisan usulan penelitian dengan judul " Perancangan Sistem Penjualan Dan Stok Sepatu Berbasis Web Di Cv. Black Sweet Store."

## **Metode**

### **Metode Perancangan Sistem**

#### **1. Studi Pustaka**

Merupakan jenis metode studi yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang penulis angkat yang bersifat teoritis dengan cara membaca buku-buku, makalah, bahan kuliah dan membaca bahan-bahan sumber lainnya.

## 2. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan oleh penulis secara langsung ke lapangan, yang merupakan sumber data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan yang digunakan.

## 3. Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait yang bertujuan untuk memperoleh keterangan dan memastikan fakta, sehingga penulis dapat mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan laporan

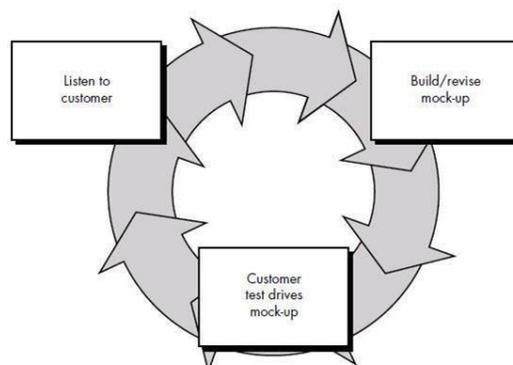
## 4. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain yang memberikan gambaran kepada pengguna dimana desain sistem yang akan dibuat berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Kebutuhan sistem yang didapat dari hasil wawancara selanjutnya di implementasikan kedalam bentuk desain interface yang akan di serahkan kepada pengguna untuk dicek apakah kebutuhan sistem sesuai dengan hasil wawancara.

## 5. Uji coba

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang telah di buat dan dilakukan pengujian atau testing. Pengujian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki.

Metode Prototype adalah Pengembang dan klien bertemu guna mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi input dan format output serta gambaran interface, kemudian dilakukan perancangan cepat. Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi. Penjelasan lengkap pada metode prototype akan dijelaskan melalui gambar pada halaman selanjutnya.



**Gambar 1. Bagan Tahapan Metode *Prototype***

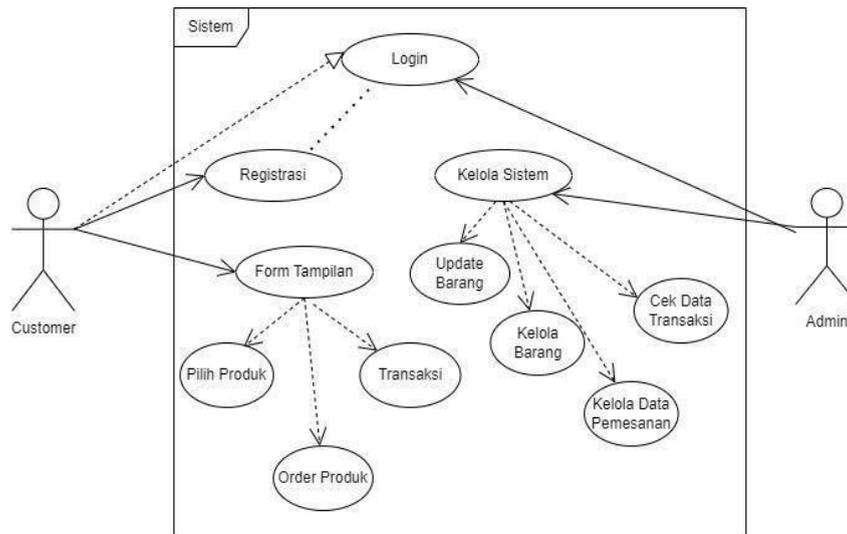
Gambar di atas menunjukkan proses dari awal sampai akhir tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sistem informasi yakni Analisis Kebutuhan Listen to Customer (Mendengarkan Pelanggan), Build and Revise Mock-up (Membangun dan Memperbaiki Prototype), Customer Test Drives Mock-up (Pengujian Prototype).

1. *Listen to Customer* (Mendengarkan Pelanggan)

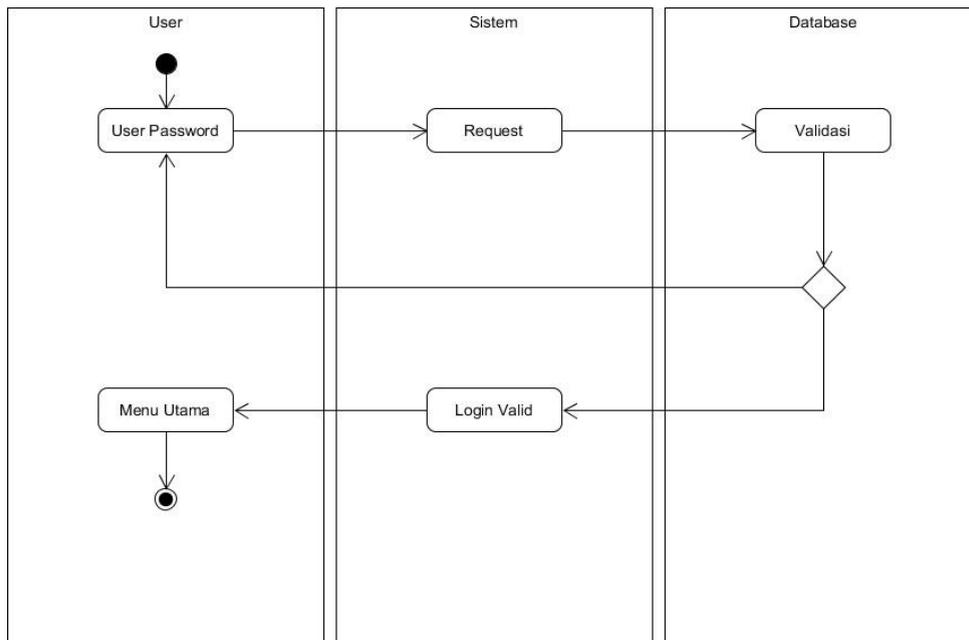
Pada tahap ini merupakan identifikasi kebutuhan user, proses ini dilakukan agar penulis dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi oleh klien. Data yang diperoleh dari permasalahan tersebut yang nantinya menjadi acuan untuk dilakukan proses pencarian solusi dan pengembangan pada tahap selanjutnya.

2. *Build and Revise Mock-up* (Membangun dan Memperbaiki *Prototype*) Setelah kebutuhan sistem terkumpul, maka akan dilakukan proses perancangan *prototype* pada sistem yang diusulkan oleh user, yang mana tahap-tahapannya sebagai berikut:
  - a) Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem, seperti, input (masukan), output (keluaran) dari sistem yang telah diusulkan.
  - b) Perancangan UML (*Unified Modelling Language*), hal ini dilakukan untuk menspesifikasikan sistem tentang apa yang diperlukan dan bagaimana sistem tersebut direalisasikan. Perancangan UML yang digunakan pada sistem ini meliputi: *Use-Case Diagram* dan *Activity Diagram*.
  - c) Perancangan *Interface* (antarmuka) dan fitur yang dibutuhkan oleh klien (User).
3. *Customer Test Drives Mock-up* (Pengujian *Prototype*) Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* sistem yang sudah dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan. Apabila dari hasil pengujian *prototype* tersebut belum memenuhi kebutuhan klien (user), maka pengembang akan melakukan proses perbaikan ulang *prototype* sampai *prototype* tersebut menjadi sistem yang final dan benar-benar diterima atau sesuai dengan keinginan user.

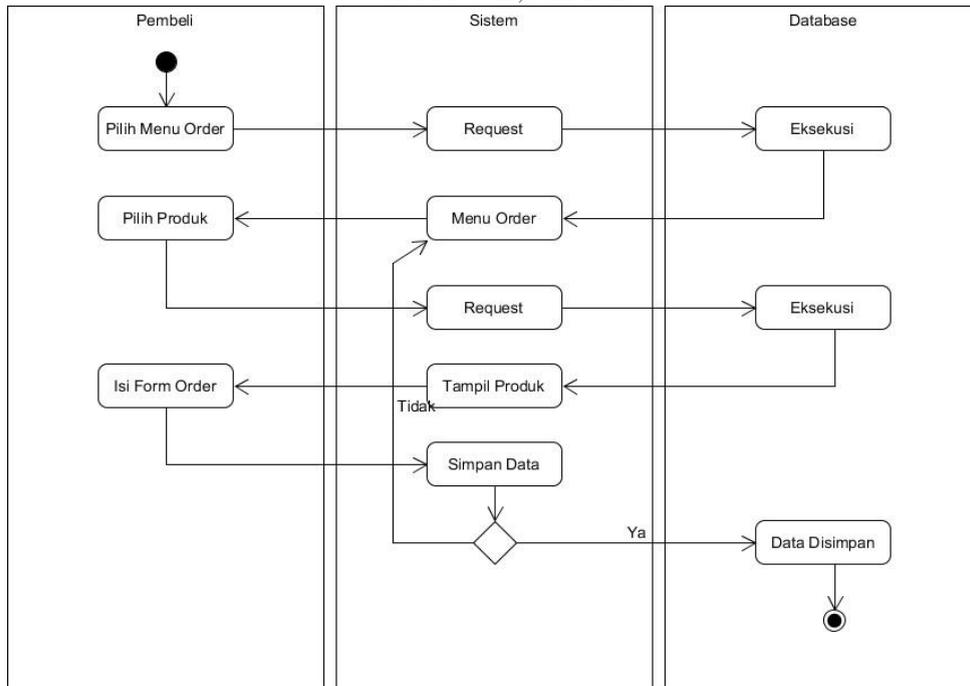
**Hasil dan Pembahasan**



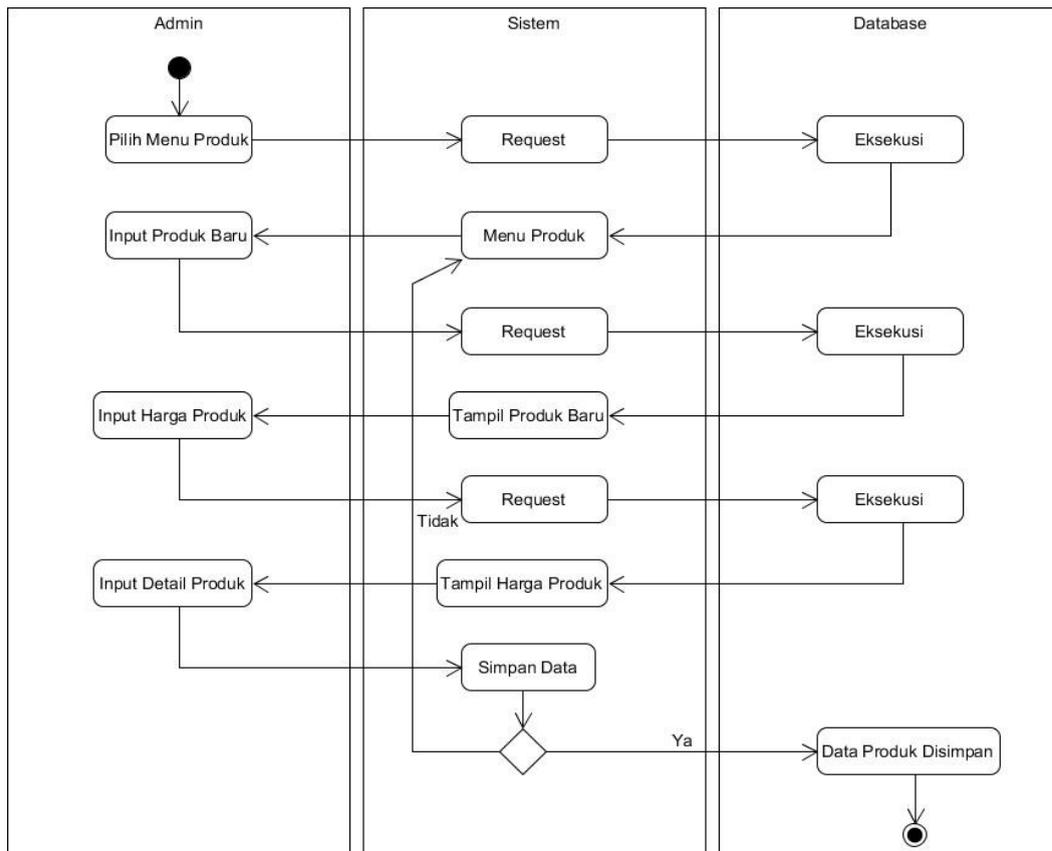
**Activity Diagram Login**



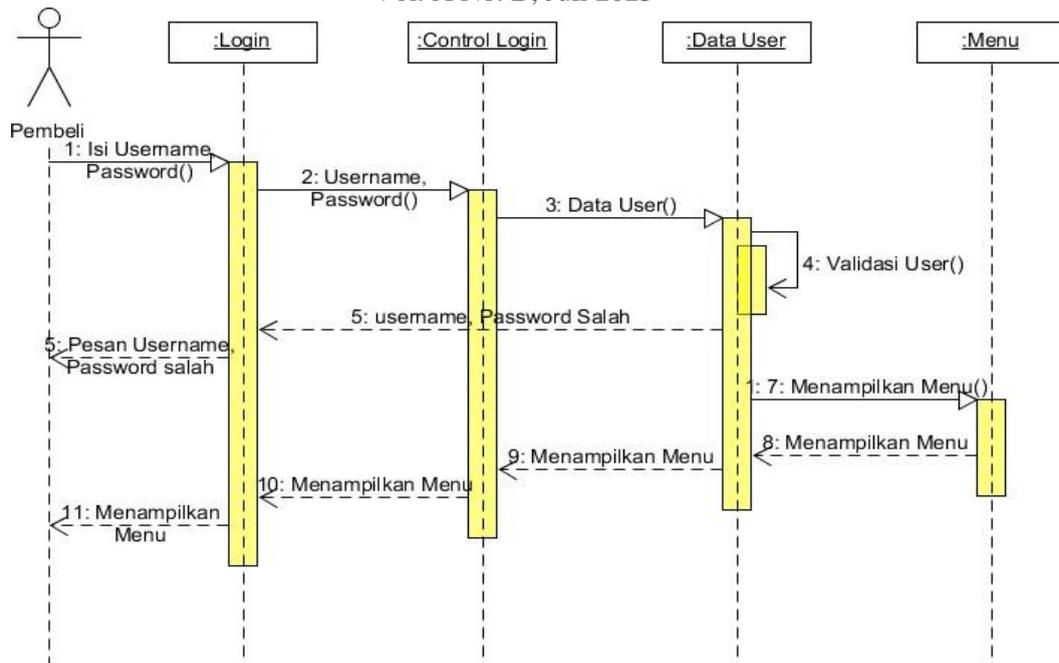
**Activity Diagram Login**



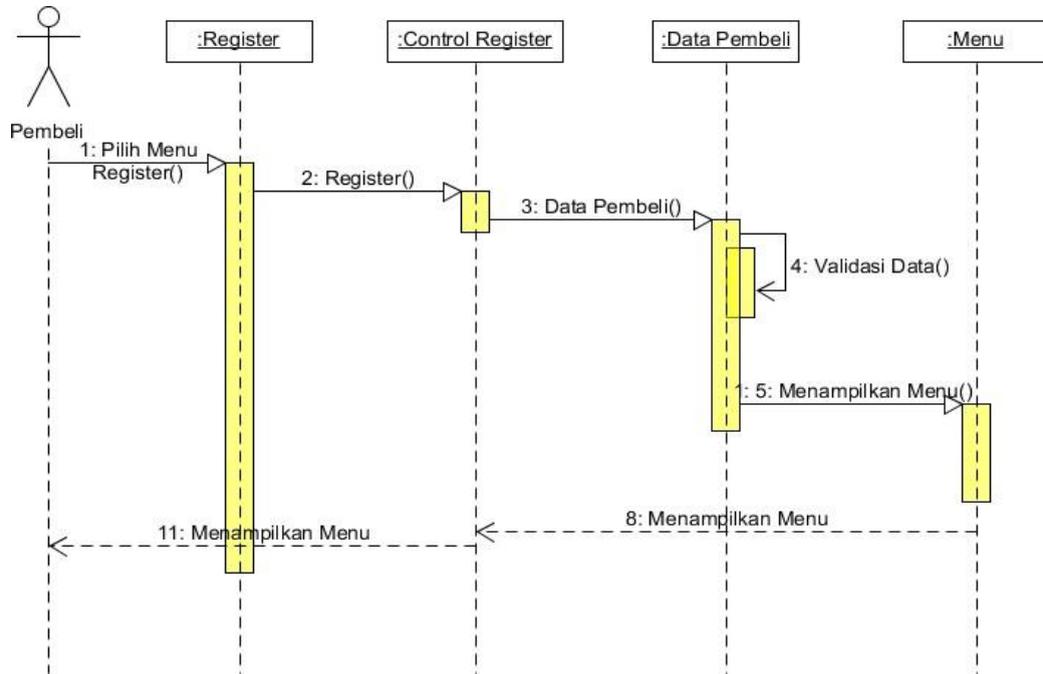
Activity Diagram Order Produk



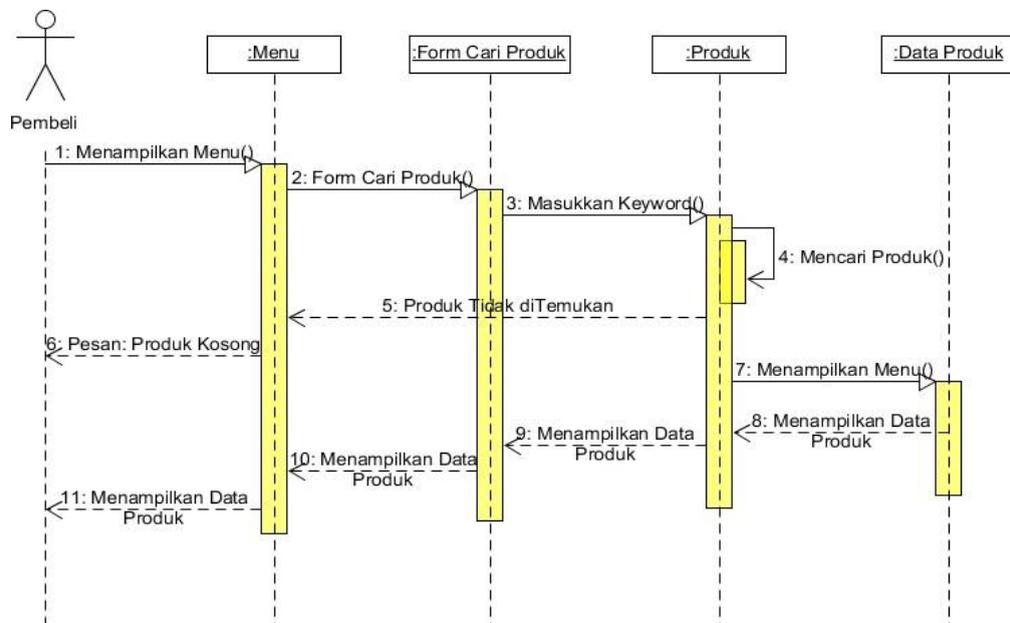
Activity Diagram Kelola Data Produk



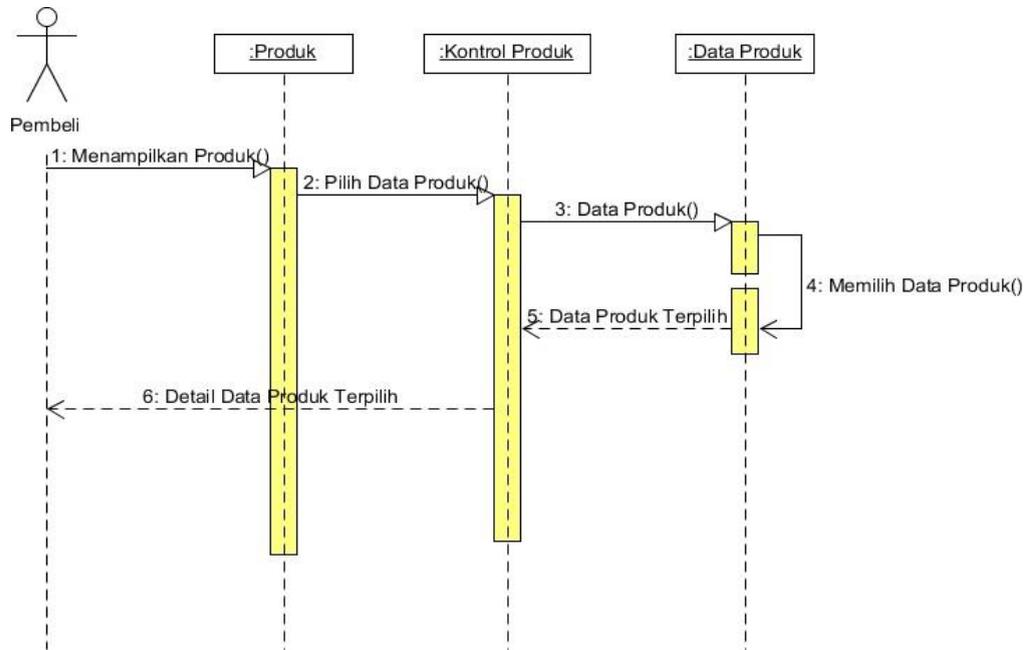
Sequence Diagram Login



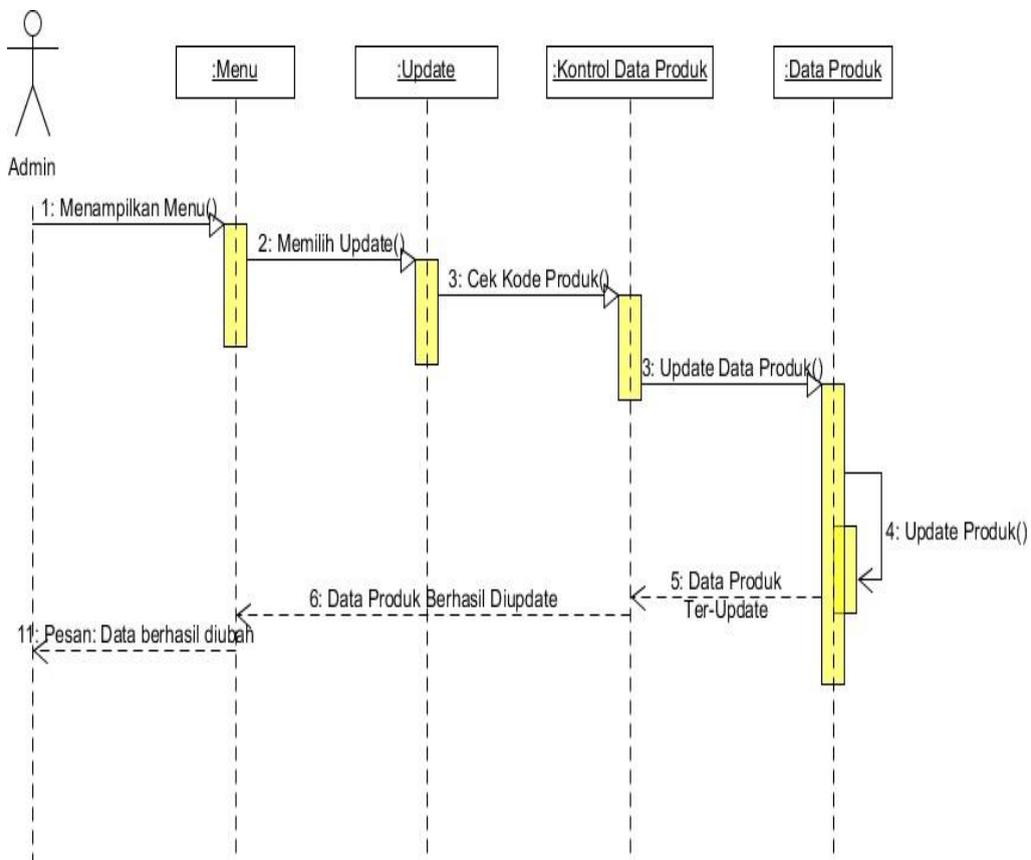
**Sequence Diagram Register**



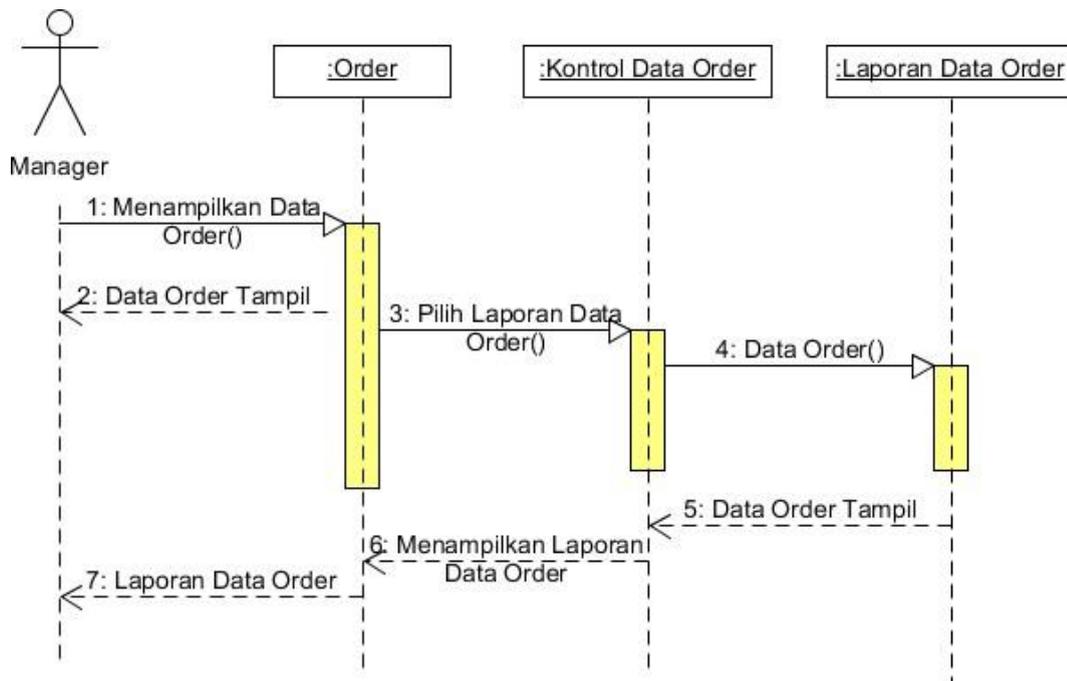
**Sequence Diagram Cari Data Produk**



Sequence Diagram Pilih Data Produk



Sequence Diagram Update Data Produk



**Sequence Diagram Cek Order**

### **Kesimpulan**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan, dan deskripsi pekerjaan serta hasil analisa dan perancangan dalam laporan ini, maka dapat ditarik kesimpulan:

- a. Sistem penjualan online berbasis web membantu pengusaha untuk membuka peluang usaha seluas-luas untuk menarik sekelompok pelanggan mendapatkan kemudahan dalam berbelanja
- b. Perancangan Sistem Penjualan dan Stok Sepatu Berbasis Web di CV Black Sweet Store adalah suatu sistem komputerisasi manajemen penjalantoko yang di bangun sedemikian rupa sehingga menjadi suatu sistem informasi yang mampu mempermudah proses pencarian calon pembeli.
- c. Hal-hal yang diperlukan dalam merancang suatu sistem diantaranya adalah:
  1. Menguasai salah satu bahasa pemrograman sebagai dasar pembuatan suatu sistem informasi.
  2. Memahami konsep My SQL Database sebagai media penyimpanan dan pengolahan data.
  3. Memahami dan mendalami tema yang kita angkat sebagai objek studi kasus

## Daftar Pustaka

- Afzal, W., & Torkar, R. (2008). Lessons from Applying Experimentation in Software Engineering Prediction Systems. *Asia-Pacific Software Engineering Conference - Workshop Proceedings*, 35-43.
- Batuwita, R., & Palade, V. (2010). Efficient Resampling Methods for Training Support Vector Machines with Imbalanced Datasets. *Proceedings of the International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN)* (pp. 1-8). Barcelona: IEEE Computer Society. doi:10.1109/IJCNN.2010.5596787
- Carver, R. H., & Nash, J. G. (2012). *Doing Data Analysis with SPSS® Version 18*. Boston: Cengage Learning.
- Dubey, R., Zhou, J., Wang, Y., Thompson, P. M., & Ye, J. (2014). Analysis of Sampling Techniques for Imbalanced Data: An n = 648 ADNI Study. *NeuroImage*, 220–241.
- F. Alfiah, R. T. (2020). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko a&S,” *ICIT J. Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko a&S*,” *ICIT J*, vol. 6, no. 1, hal. 70–81. doi:10.33050/icit.v6i1.862
- Factsofindonesia. (2021). The History of Batik Indonesia. *The History of Batik Indonesia*.  
Diambil kembali dari <https://factsofindonesia.com/history-of-batik-indonesia>
- García, S., Fernández, A., Luengo, J., & Herrera, F. (2010). Advanced Nonparametric Tests for Multiple Comparisons in the Design of Experiments in Computational Intelligence and Data Mining: Experimental Analysis of Power. *Information Sciences*, 2044–2064.
- Habiby, A. I., & Yamasari, Y. (2017). Sistem Informasi Sekolah Berbasis WEB (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto). *Jurnal Manajemen Informatika*, 7(2),94-100.
- Iwarebatik. (2021, September 6). The Journey of Wax Resist Dyeing Technique. *The History of Indonesian Batik*, hal. 1.
- Jain, M., & Richariya, V. (2012, January). An Improved Techniques Based on Naive Bayesian for Attack Detection. *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 2(1), 324-331.
- Kustiyah, E. I. (2016-2017, Agustus-Januari). Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia DI Era Globalisasi. 2466-2470.
- Taba, A. (2022, September). Batik Khas Tangerang Nyi Pohaci. Diambil kembali dari <https://www.ladangemasproductions.com/p/visi-ladang-emasp-productions.html>
- yudi, M. a. (2017, Maret 3). Penerapan B2C Sistem Informasi E-Commerce pada toko. *Penerapan B2C Sistem Informasi E-Commerce pada toko*, hal. 467–47