

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Anchu Store Berbasis Web

Abd Mashud¹, Irawati², Andi Widya Mufila Gaffar³

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

¹abdmashud06@gmail.com; ²irawan2804@gmail.com; ³widya.mufila@umi.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer disetiap aspek kehidupan dan penggunaan teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Model penjualan atau bisnis teknologi komputer dan teknologi komunikasi ikut terpengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebihnya dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di berbagai belahan dunia khususnya negara berkembang. ANHCU store merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan tangan berbagai macam merek yang berada di pasar senggol jln cendrawasih. Penjualan jam tangan ini masih menggunakan secara konvensional mengharuskan pembeli bertemu dengan penjual dalam suatu tempat dan melakukan transaksi jual beli ditempat tersebut. Namun tidak semua orang memiliki waktu untuk datang ke toko untuk membeli jam. Pada perancangan aplikasi penjualan jam menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) adapun tiga tahapan tersebut adalah *requirements planning* (perencanaan), *design workshop* (perancangan), dan *implementation* (implementasi). Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa berhasil melakukan perancangan sistem pemasaran jam untuk membantu pihak anchu store dalam melakukan pemasaran untuk membantu pihak toko dalam melakukan penjualan secara efektif dengan memesan jam pada sistem serta melakukan pembayaran. Pada sistem pmasaran jam juga terdapat pencatatan pengeluaran dan pendapatan yang didapatkan tiap bulan.

Kata kunci: Rancang Bangun, sistem pemasaran, *Rapid Application Development*, *Website*

Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat. Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer disetiap aspek kehidupan dan penggunaan teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk di akses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Model penjualan atau bisnis ikut terpengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan teknologi tersebut, terlebih dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di berbagai belahan dunia khususnya negara berkembang. Salah satu bisnis yang menjadi trend terbaru di masyarakat ini adalah dalam bidang belanja online[1]. Pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. Pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan-kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan baik kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial jadi, pemasaran adalah proses dari kegiatan bisnis dalam merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, mendistribusikan barang dan menciptakan nilai bagi pelanggan[2].

ANHCU store merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan jam tangan berbagai macam merek yang berada di pasar senggol jln cendrawasih. Penjualan jam tangan ini masih menggunakan secara konvensional mengharuskan pembeli bertemu dengan penjual dalam suatu tempat dan melakukan transaksi jual beli ditempat tersebut. Namun tidak semua orang memiliki waktu untuk datang ke toko untuk membeli jam. Terlebih di zaman modern yang serba menggunakan internet saat ini cara lama seperti itu mulai ditinggalkan. Penggunaan computer dalam bidang pemasaran dan penjualan dalam beberapa tahun terakhir berkembang dengan pesatnya dengan adanya internet proses pemasaran dan penjualan dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu Inovasi di dalam dunia perdagangan telah bermunculan, salah satunya adalah e-commerce. Para pemain di bidang usaha khususnya penjual jam tangan berbagai macam merek harus mengembangkan usahanya untuk masuk ke dalam internet agar memberikan kemudahan bertransaksi kepada konsumen tanpa harus datang ke toko. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sistem informasi pemasaran ANCHU store

berbasis web yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet khususnya ialah e-commerce.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fadillah and Fajarita yang berjudul “Perancangandan Pembangunan Aplikasi E-commerce Berbasis Web untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal”. E-commerce merupakan suatu konsep yang biasa dilihat sebagai suatu kegiatan transaksi jual beli barang atau jasa pada media internet. Penelitian ini mengambil studi kasus pada toko Jaket Kulit Naufal adalah usaha yang berkecimpung dalam bidang fashion dengan fokus menjual jaket kulit pria dan wanita. Mekanisme sistem penjualan pada toko Jaket Kulit Naufal masih kurang efektif, sehingga mengharuskan konsumen mesti datang langsung ke toko. Pemasaran produk yang berjalan sekarang masih menggunakan Media sosial. Saat ini, pada pembuatan laporan masih menggunakan cara manual yaitu dengan pembukuan. Hasil akhir dari riset ini ialah membangun website e-commerce agar memudahkan customer pada saat transaksi tanpa ada batas waktu dan tempat dan serta mempermudah pemilik toko Jaket Kulit Naufal dalam meningkatkan penjualan dan pemasarannya serta mempermudah pemilik toko untuk mencetak laporan yang diinginkan [3].

Sedangkan penelitian yang di lakukan oleh Gede et al. yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi E-commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di denpasar)”. Kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut penyedia informasi untuk memiliki media online, dimana informasi yang disajikan dapat dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi. Seiring dengan perkembangan dunia bisnis saat ini, e-commerce menjadi kebutuhan untuk meningkatkan dan memenangkan persaingan bisnis dan penjualan produk. Saat ini toko komputer ABC mengalami kendala dalam menjangkau konsumen yang lebih luas, untuk itu perlu diterapkannya E-commerce berbasis website. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan website E-commerce yang berfungsi sebagai media promosi dan penjualan elektronik. Sistem E-commerce dibangun berbasis website dengan menggunakan metodologi pengembangan model waterfall. Hasil dari penelitian ini mendapatkan sistem E-commerce yang telah dikembangkan yang memiliki beberapa fitur yaitu mengelola data user dan admin, mengelola data kategori produk, mengelola data barang, mengelola data pesanan, mengelola data keranjang belanja, mengelola data pelanggan, mengelola data transaksi dan pengelolaan laporan transaksi [4].

Kemudian penelitian yang di lakukan oleh Purnama and Putra yang berjudul “Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Toko DMX Factory Outlet Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP-MYSQL Dan Java Script”. Pada riset penelitian ini menjelaskan tentang E-commerce adalah konsep bisnis yang sangat populer pada saat ini. Konsep ini mempermudah proses transaksi antar penjual dan pembeli. Penjual dapat menawarkan produk yang dijualnya secara real time tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu, pembeli juga dapat mengakses informasi barang yang ingin dibeli dengan lebih mudah dan melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko dimana produk tersebut dijual. Penelitian ini dilakukan untuk membangun sebuah sistem penjualan berbasis web (E-commerce) pada toko DMX Factory Outlet. Selain ini sistem ini juga menyediakan layanan pemesanan produk hingga pembayaran biaya pembelian produk di toko DMX Factory Outlet secara online [5].

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Rapid Application Development* (RAD). RAD adalah strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional [6]. *Rapid Application Development* (RAD) adalah sebuah proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan dalam waktu yang singkat[7].

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode *Rapid Application Development* (RAD) dengan keikutsertaan pengguna secara aktif dalam melakukan pengembangan sistem. RAD sering digunakan oleh perusahaan untuk mengurangibiaya dan waktu pengembangan, serta meningkatkan kemungkinan keberhasilan perancangan sistem. RAD memanfaatkan feed back pengguna dalam pengembangan sistem atau yang disebut dengan iterasi serta bergantung pada pembuatan *prototipe*, sehingga memungkinkan sistem untuk dapat diperiksa sedini mungkin[8].

RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, perancangan, dan penerapan. Adapun ketiga tahapan tersebut adalah *requirements planning* (perencanaan), *design workshop* (perancangan), dan *implementation* (implementasi).



Gambar 1. Siklus Metode *Rapid Application Development* (RAD)

A. *Requirements planning* (perencanaan)

Pada tahapan ini, user dan sistem analis bekerjasama mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi atau sistem yang akan dibangun, menetapkan user level beserta hak akses apa saja yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

1. Kebutuhan *Hardware* merupakan komponen fisik yang memiliki spesifik atau kriteria tertentu agar dapat menjalankan sistem dengan baik. Kebutuhan hardware yang di butuhkan untuk menjalankan sistem ini yaitu:
 - a. *Prosesor Intel Core i3-6060U*, CPU 2.0GHz
 - b. Ram 4GB
 - c. *Hard Disk* ITB
2. Kebutuhan *Software* merupakan Program-program yang digunakan untuk membangun sistem informasi penilaian kinerja karyawan. Kebutuhan software yang di butuhkan untuk sistem ini mencakup:
 - a. Sistem Operasi Windows 10 pro 64-bit
 - b. *Visual Studio Code* Sebagai sebuah aplikasi editor code open source yang dikembangkan oleh Microsoft untuk sistem operasi Windows.
 - c. *XAMPP Control Panel* Sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL* database.
 - d. *MySQL* Sebagai mengelola informasi di database pada sisi *server* dengan bahasa pemrograman *SQL*

B. *Design workshop* (perancangan)

Tahap ini adalah tahap untuk merancang dan memperbaiki gambaran awal dari sistem yang akan dikembangkan. tahap ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Adapun rancang bangun sistemnya, yaitu;

1. *Use Case Diagram* merupakan suatu gambaran skenario interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* dapat menggambarkan hubungan atau interaksi antara faktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi atau sistem
2. *Activity Diagram* merupakan bagian dari diagram *Unified Modelling Language* (UML) yang menjelaskan alur kerja sistem dari awal sampai selesai sebuah system atau program berakhir dieksekusi.
3. *Class diagram* sebuah *Class* yang menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, kelas memiliki atribut (variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas) [9].

C. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini, sistem analis bekerja dengan para user secara intens menguji coba sistem baru yang telah dibangun kemudian diperkenalkan atau didemonstrasikan kepada institusi.

Pengujian yang dilakukan harus dirancang dengan baik agar dapat menemukan kesalahan secara sistematis dan dapat diperbaiki dalam waktu yang singkat. Dalam proses pengujian perangkat lunak untuk setiap kasus yang akan diuji harus memiliki identitas dan mempunyai keterhubungan antara sekumpulan masukan dengan hasil yang diinginkan. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa masing-masing fungsi beroperasi dengan sepenuhnya dan mencari kesalahan pada setiap fungsi yang berfokus pada memasukkan sistem data, tampilan, pemakaian memori dan kecepatan eksekusi data, sehingga jika memasukkan data tidak sesuai dengan apa yang diharapkan maka sistem gagal. Berdasarkan pengujian

yang dilakukan maka akan diketahui kelemahan pada sistem informasi setelah dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box* berbasis *Equivalence Partitioning* dan bagaimana untuk mengetahui hasil yang dianggap valid. Sedangkan untuk tujuan dari pengujian ini adalah mengetahui kelemahan dari sistem agar data yang dihasilkan sesuai dengan data yang dimasukkan setelah data dieksekusi dan menghindari kekurangan dan kesalahan pada aplikasi sebelum digunakan oleh user[10].

Perancangan

1. Perancangan sistem

Perancangan sistem adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendesain sistem yang mempunyai tahapan kerja yang tersusun, mulai dari pengumpulan data yang dibutuhkan, yang dilanjutkan dengan menganalisis data yang sehingga batasan-batasan sistem dapat ditentukan, lalu setelah itu akan dilakukan perancangan sistem[11].



Gambar 2 Flowchart Sistem

Pertama klik start kemudian tampil menu login lalu melakukan login selanjutnya menampilkan halaman utama kemudian menampilkan produk selanjutnya pilih barang kemudian menampilkan jumlah barang yang di inginkan ketika sudah memilih jumlah barang yang di inginkan pilih metode pembayaran selanjutnya akan muncul metode pembayaran seperti DANA,OVO dan BANK BRI. Setelah berhasil melakukan transaksi pihak toko memvalidasi dan selanjutnya melihat detail pesanan, selesai.

2. Perancangan basis data

Basis data merupakan kumpulan beberapa data yang saling berelasi antara satu dengan yang lain sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, ditampilkan dan dicari dengan cepat. Data merupakan fakta mengenai objek, orang dan lainnya yang dinyatakan dengan nilai angka, karakter maupun simbol. Selain berisi sebuah data, basis data juga berisi metadata[12].

Proses perancangan basis data terdiri tiga tahapan yaitu perancangan konseptual, perancangan logikal dan perancangan fisik.

- Perancangan konseptual adalah proses membangun model data yang digunakan dalam suatu perusahaan.
- Perancangan logikal adalah proses merancang model data yang digunakan dalam suatu perusahaan berdasarkan pada model data yang spesifik.
- Perancangan fisik adalah proses menghasilkan deskripsi implementasi basis data pada penyimpanan sekunder, menggambarkan hubungan dasar dan organisasi file yang digunakan untuk mencapai akses yang efisien pada data.

Tabel 1 Data Admin

No	Nama Field	Tipe	Size (Tipe)	Ket
1	Id_admin	char	2	PK
2	Nama_admin	string	8	
3	Username	string	14	
4	Password	string	9	

Pada tabel 1 merupakan basis data dari admin yang berisikan id_admin, nama_admin, username serta password.

Tabel 2. Data tabel Admin

Id_admin	Nama_admin	Username	Password
01	Anchu	admin@gmail.com	admin123

Pada tabel 2 merupakan isi basis data dari admin seperti id admin berisi P01, nama_admin berisi Anchu, username berisi admin@gmail.com serta password yang berisi admin123

Tabel 3. Data Pelanggan

No	Nama Field	Tipe	Size (Tipe)	Ket
1	Id_user	char	2	PK
2	Nama_user	string	8	
3	Username	string	14	
4	Password	string	9	

Pada tabel 3 merupakan basis data dari pelanggan yang berisikan id_user, nama_user, username serta password.

Tabel 4. Data tabel Pelanggan

Id_user	Nama_user	Username	Password
03	Riansyah	user@gmail.com	User123

Pada tabel 4 merupakan isi basis data dari pelanggan seperti id_user berisi G01, nama_user berisi Riansyah, username yang berisi user@gmail.com serta password yang berisi user123.

Tabel 5. Data Form Pemesanan

No	Nama Field	Tipe	Size (Tipe)	Ket
1	Id_Pemesanan	char	3	PK
2	Id_Pelanggan	char	3	FK
3	Id_jam	char	3	FK
4	Jumlah	int	10	
5	Harga	bigint	9	
6	Sub Total	bigint	9	

Pada tabel 5 merupakan basis data dari pemesanan yang berisikan id_pesanan, id_pelanggan, id_jam, jumlah, harga serta sub total.

Tabel 6. Data Tabel Pemesanan

Id_Pesanan	Id_Pelanggan	Id_jam	Jumlah	Harga	Sub Total
301	101	301	1	Rp180.000	Rp190.000

Pada tabel 6 merupakan isi tabel data dari pemesanan seperti id_pesanan berisi 301, id_pelanggan 101, id_jam 301, jumlah berisi 1 harga berisi Rp180.000 serta total berisi Rp190.000.

Tabel 7. Data Jam.

No	Nama Field	Tipe	Size (Tipe)	Ket
1	Id_jam	char	3	PK
2	Nama_jam	string	12	
3	Foto	string	13	
4	Id Stok	int	5	
5	Rincian	string	9	
6	Harga	int	10	

Pada tabel 7 merupakan basis data dari jam yang berisikan id_jam, nama_jam, foto, id stok, Rincian Harga.

Tabel 8. Data Tabel jam

Id_jam	Nama_jam	foto	Id stok	Rincian	Harga
01	Skemei	led	30	Jam tangan pria	Rp180.000

Pada tabel 8 merupakan isi basis data dari parfum seperti id_jam berisi Skemei, foto berisi led, id_stok berisi 30, Rincian berisi jam tangan pria harga berisi Rp180.000.

Tabel 9. Data Laporan Pengeluaran

No	Nama Field	Tipe	Size (Tipe)	Ket
1	Id_Transaksi	char	3	PK
2	Tanggal	int	3	FK
3	Id_pembeli	char	3	FK
4	Merk	string	14	
5	Status	string	8	
6	Ongkir	string	15	
7	Total harga	int	10	
8	Grand total	int	10	

Pada tabel 9 merupakan basis data dari laporan pengeluaran yang berisikan , id_transaksi, Tanggal, id_pembeli,status, ongkir,total harga, grand total.

Tabel 10. Data Tabel Laporan Pengeluaran

No	Nama Produk	QTY	Omset
1	Skemei	20	Rp. 3.600.000
2	Fossil	15	Rp. 3.000.000

Pada tabel 10 merupakan isi tabel data dari laporan pengeluaran seperti No berisi 1, Nama Pproduk berisi skemei, kuantita (QTY) berisi banyaknya jumlah penjualan jam perbulan, omset berisi 3 jumlah keseluruhan pendapatan perbulan.

Pemodelan

a. UML Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standard dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak, UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. *Unified Modeling Language* (UML) juga merupakan bahasa pemodelan yang konsisten dengan sistem arsitektur yang bekerja di dalam OOAD (*Objek Oriented Alalysis Design*) untuk menentukan visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact dari sistem software[13].

1. Use case diagram



Gambar 3 Use case sistem berjalan

Pada gambar 3 merupakan *use case* sistem berjalan yang dimana terdapat 2 aktor yaitu admin dan costumer, berikut penjelasannya (a) Admin melakukan penjualan secara langsung (b) customer melakukan pemesanan produk secara langsung yang sudah di pilih kemudian membayar langsung ke kasir (c) Admin melakukan rekapan secara manual.

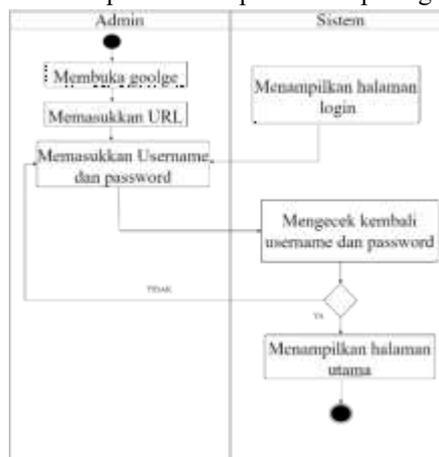


Gambar 4. Use case sistem usulan

Pada Gambar 4 merupakan *use case* sistem usulan yang dimana terdapat 2 aktor yaitu admin dan customer. Berikut penjelasan dari *Activity Diagram* Sistem Usulan: (a) Admin dan Customer melakukan Login (b) Sistem akan menampilkan melihat Produk (c) Admin Mengelola Produk (d) Sistem menampilkan fitur memesan Produk (e) User melakukan Pembayaran yang sudah di checkout; (f) Admin melakukan Validasi pembayaran.

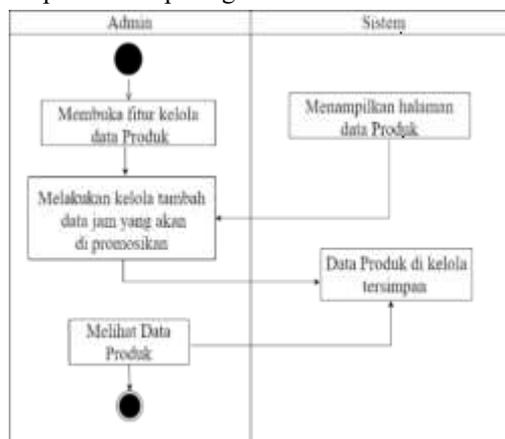
2. *Diagram activity*

Diagram Activity merupakan bagian dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menjelaskan alur kerja sistem dari awal sampai selesai sebuah sistem atau program berakhir dieksekusi. Dalam desain digambar beberapa *activity diagram* berikut. Berikut tampilan gambar *activity diagram* admin dengan memasukkan usernam dan password dapat di lihat pada gambar 5



Gambar 5 *Diagram activity* Login Admin

Berikut tampilan *activity diagram* admin dengan melakukan Kelola data jam seperti menambah mengubah serta menghapus dapat di lihat pada gambar 6



Gambar 6 *Diagram activity* Mengelola Produk

Berikut tampilan gambar activity *diagram* customer dengan memilih produk yang ingin dibeli kemudian memesan dan masuk ke dalam keranjang.



Gambar 7. Activity Diagram Memesan Produk

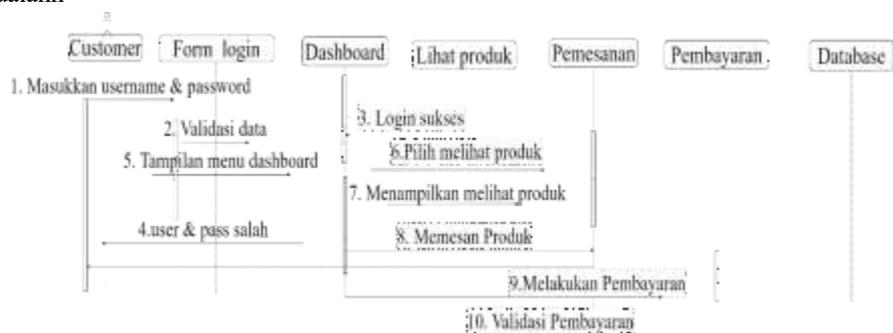
3. *Sequence Diagram*.

Sequence diagram merupakan salah satu diagram dari UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan urutan interaksi antar objek pada sistem yang akan dirancang. Pada *sequence diagram* digambarkan pula pesan- pesan yang dikirimkan pada setiap objek yang berinteraksi. Pada perancangan ini akan digambarkan beberapa *sequence diagram*. Berikut gambar *sequence diagram login*. Pada Diagram ini terlebih dahulu login untuk bisa masuk ke dashboard.



Gambar 8. Sequence diagram Admin

Pada tampilan gambar diatas di mana di jelaskan proses kerja admin pada aplikasi yang dimana admin *update* informasi, kelola data Produk, kelola data transaksi, dan cetak laporan penjualann



Gambar 9. Sequence diagram Customer

Pada Gambar di atas apabila costumer login maka costumer masuk di dashboard. Selanjutnya costumer melihat produk kemudian melakukan pemesanan produk kemudian melakukan pembayaran.

4. Class Diagram

Class diagram juga menjelaskan hubungan antara *class* dengan sistem yang akan dibuat. Namun, pada *Class diagram* desain modelnya dibagi menjadi 2 bagian. *Class diagram* yang pertama merupakan penjabaran dari domain model yang merupakan abstraksi dari basis data. *Class diagram* yang kedua merupakan bagian dari modul program *MVC pattern*. Di bawah ini merupakan class diagram dari sistem yang akan dibangun. Gambar 10 adalah *Class diagram admin*.



Gambar 10. *Class Diagram*

b. Perancangan *Interface* Sistem



Gambar 11. Tampilan *Login*

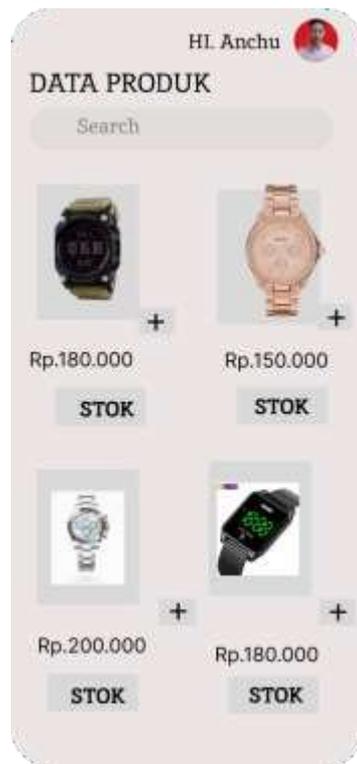
Pada gambar 11 sebelum user melakukan kegiatan pembelian, user harus login terlebih dahulu. Apabila user belum memiliki akun untuk masuk kedalam website maka konsumen dapat mendaftarkan diri agar memiliki akun.



Gambar 12. Tampilan daftar *User*

Pada gambar 12 bagi calon pembeli yang belum memiliki akun untuk login maka terlebih dahulu melakukan pendaftaran dengan langkah-langkah diantaranya masuk ke form daftar lalu

menginputkan nama lengkap, jenis kelamin, nomor handphone (hp), provinsi, alamat, username, dan password kemudian klik daftar.



Gambar 13. Tampilan *Dashboard*

Pada gambar 13 merupakan desain tampilan *dashboard* pada admin dan pelanggan Ketika user sudah daftar dan memiliki akun untuk login. Pada tampilan ini dapat melihat data jam seperti gambar, nama, jenis, harga serta dapat dan memesan.



Gambar 14. Tampilan Form Keranjang

Pada gambar 14 user dapat melihat rincian barang secara detail, mulai dari nama barang, merk barang, rincian barang, harga barang, dan user dapat melihat berapa ongkos kirim, bukan

hanya itu, user juga dapat menambah dan menghapus data barang yang sudah dipilih untuk masuk kedalam keranjang untuk yang kesekian kalinya.



Gambar 15. Tampilan Halaman From Transaksi

Pada gambar 15 saat user telah yakin dengan barang yang akan ia beli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan transfer pembayaran sesuai dengan jumlah belanja atau beli yang dikirim ke nomor rekening toko, untuk selanjutnya dilakukan verifikasi.



Gambar 16. Tampilan Stok Jam Admin

Pada gambar 16 merupakan desain tampilan stok Jam yang dilakukan oleh admin dalam melihat stok Jam yang telah kelola.



Gambar 17. Laporan Penjualan Admin

Gambar 17 adalah tampilan laporan penjualan, dimana admin dapat mencetak laporan penjualan dari proses yang sudah selesai, tapi apabila masih ada proses yang belum selesai maka tidak akan masuk kedalam laporan penjualan.

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian berupa rancangan sistem informasi pemasaran ANCHU store berbasis website yaitu adanya sistem pencatatan transaksi jual beli jam tangan, riwayat penyimpanan tersimpan di database serta pembuatan laporan, sistem ini dapat memudahkan dalam mengelola produk dan memanejemen penjualan serta memasarkan produk penjualan secara online kepada customer.

Daftar pustaka

- [1] S. Ahmadi, "Sistem Informasi Penjualan Jam Pada Toko Permata Indah Tigo Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web," *Sistemasi*, vol. 7, no. 3, p. 259, 2018, doi: 10.32520/stmsi.v7i3.250.
- [2] A. Adil and B. K. Triwijoyo, "Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Produk," *Peranc. Sist. Inf. Pemasar. Prod. Kerajinan Di Pulau Komodo*, vol. 7, no. 2, pp. 166–171, 2016, [Online]. Available: <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/semnastikom2016/article/view/102>.
- [3] A. R. Fadillah and L. Fajarita, "Perancangan Dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toko Jaket Kulit Naufal," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 85–91, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.1568.
- [4] P. Gede, S. Cipta Nugraha, I. Putu, Y. Indrawan, I. Kadek, and A. Asmarajaya, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar)," *Inser. Inf. Syst. Emerg. Technol. J.*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2022.
- [5] P. A. W. Purnama and T. A. Putra, "Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Toko DMX Factory Outlet Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP-MYSQL Dan Java Script," *Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 129–133, 2020.
- [6] Y. I. Putra, R. Sefriani, A. Ridoh, R. B. Pilitan, and A. Kurniawan, "Penggunaan Rad Model Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Stkip Muhammadiyah Muara Bungo," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, doi: 10.52060/pti.v2i02.612.
- [7] S. Aswati and Y. Siagian, "Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus : Perum Perumnas Cabang Medan)," *Semin. Nas. Sist. Inf. Indones.*, pp. 317–324, 2017.
- [8] M. Al Masri, L. Andrawina, and N. Athari, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada NSS Frozen Food Menggunakan Metode Rapid Application Development," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, pp. 226–237, 2022, doi: 10.31539/intecomsv5i2.5099.
- [9] K. Nistrina and L. Sahidah, "Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil," *J. Sist. Inf.*, vol. 04, no. 01, pp. 12–23, 2022.
- [10] A. Kurniawan, A. Maulana, V. R. Sukma, W. Keumala, and A. Saifudin, "Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Equivalent Partitions (Studi Kasus: PT Arap Store)," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 1, pp. 50–56, 2020, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTIS150>.
- [11] H. Prima and Nurahman, "Sistem Informasi Pemasaran Dan Manajemen Pada PT. Citra Mandiri Dwi Pratama Berbasis Web," *J. Penelit. Dosen Fikom*, vol. 10, no. 2, 2019, [Online]. Available: <http://www.jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/145>.
- [12] Tri Amri Wijaya, Constantin Menteng, Afis Julianto, Adi Surya, and Ema Utami, "Perancangan Desain Basis Data Sistem Informasi Geografis Tanah Penduduk Dengan Menerapkan Model Data Relasional (Studi Kasus : Desa Tumbang Mantuhe Kabupaten Gunung Mas Provinsi Kalimantan Tengah)," *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 72–81, 2021, doi: 10.47111/jti.v15i1.1867.
- [13] A. Alnahs and T. S. Alasi, "Sistem Informasi Pemasaran Rumah Dengan Metode Rapid Application Development Pada CV . Global Karya Group," pp. 1–10.
- [14] I. Irawati and S. Sugiarti, "pengembangan masyarakat kelompok tani jeruk pamelu berbasis web di desa padanglampe kecamatan ma'rang kabupaten pangkep," *abdimas unwahas*, vol. 5, no. 2, pp. 114–117, 2020, [online]. Available: <https://www.publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/abd/article/download/3722/3246>.
- [15] A. W. M. Gaffar. Syahrul Mubarak, Aliyazid Mude, "peningkatan penggunaan social learning network bagi siswa siswi smas PGRI desa lembang marinding kecamatan mengkendek kab. Tana toraja, Martabe. Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol 5 no 4 pp. 1485-1491, 2022.