



## Perancangan dan Implementasi Website Toko Kue: Peningkatan Penjualan dan Kerlibatan Pelanggan

Riyan Ikhbal Salam<sup>1</sup>, Dian Eka Putra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Teknik Komputer, Politeknik Negeri Padang

<sup>1</sup>riyan@pnp.ac.id. <sup>2</sup>dianekaputra@pnp.ac.id

### Abstract

*The Design and Implementation of the Cake Shop Website is aimed at increasing sales and customer engagement. With the presence of this cake shop website, it can expand the promotion reach of the existing products in the shop, allowing customers to access information about the products available in the shop from anywhere. Through this website, customers can easily order products from the cake shop. The method used in designing this website is the waterfall method, which is a systematic sequential software development process where each stage cannot be skipped. This website can increase the sales of the shop's products and also facilitate customers in transacting with the shop.*

*Keywords: Design, Implementation, waterfall, website, Cake Shop*

### Abstrak

Perancangan dan Implementasi Website Toko Kue ditujukan untuk meningkatkan penjualan dan keterlibatan pelanggan. Dengan adanya website toko kue ini dapat memperluas jangkauan promosi produk-produk yang ada pada toko ini sehingga konsumen dapat mengetahui informasi tentang produk yang ada pada toko ini dimana saja. Melalui media website ini konsumen dapat dengan mudah memesan produk dari toko kue ini. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan website ini adalah metode *waterfall* yaitu suatu proses pengembangan perangkat lunak secara berurutan yang bersifat sistematis dimana setiap tahapannya tidak bisa dilewati. Melalui website ini dapat meningkatkan penjualan produk toko ini dan juga memudahkan konsumen untuk bertransaksi pada toko ini.

Kata kunci: Perancangan, Implementasi, *Waterfall*, Website, Toko Kue

© 2024 Jurnal Pustaka Robot Sister

### 1. Pendahuluan

Di era gaya hidup yang serba instan saat sekarang ini, mayoritas masyarakat memiliki mobilitas yang tinggi dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menyebabkan masyarakat mencari sesuatu yang praktis dan instan dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Demikian juga dengan penyediaan berbagai layanan yang dibutuhkan untuk membantu aktivitas masyarakat. [1]

Sistem penjualan dan promosi produk melalui internet merupakan strategi yang tepat untuk menjawab tantangan dimasa yang serba instan ini.

Perusahaan yang memanfaatkan teknologi berbasis web sebagai media promosi dalam menawarkan produknya dapat menjangkau seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Mulai dari perusahaan besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan berbasis online sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau. [2]

Dengan memakai sistem penjualan e-commerce yang memberikan kemudahan kepada konsumen untuk memesan dan layanan yang baik sehingga konsumen

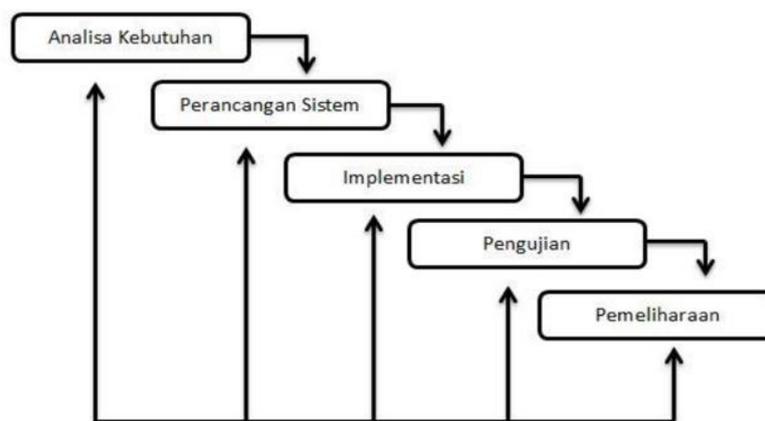
menjadi loyal pada produk dan dapat membuat semakin besar keuntungan yang diperoleh.

Elsa Cake merupakan salah satu toko kue di daerah Lubuk Malako Kabupaten Solok Selatan. Keterbatasan jangkauan wilayah pemasaran menjadi salah satu penyebab menurunnya omset penjualan. Pendekatan konvensional untuk memperluas wilayah pemasaran mengakibatkan pembengkakan biaya pemasaran yang tinggi sehingga mempengaruhi pada keuntungan yang didapatkan.

Untuk itu didesainlah sebuah website yang bermanfaat bagi toko kue ini agar dapat dengan mudah dan luas dalam mempromosikan produk-produknya. Dan juga diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam memesan produk yang diinginkan.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode *Waterfall* yaitu suatu proses pengembangan perangkat lunak secara berurutan dan bersifat sistematis, tahapan-tahapan yang dilalui harus menunggu tahapan sebelumnya dan melanjutkan tahap selanjutnya. Adapun kelebihan dari metode ini ialah memudahkan pengontrolan sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi. Selain itu, kekurangan menggunakan metode ini adalah tidak memungkinkan untuk banyak revisi jika terjadi kesalahan dalam prosesnya, karena aplikasi ini dalam tahap pengujian sulit untuk kembali lagi dan mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam konsep sebelumnya. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1. [3]



Gambar 1. Diagram Metode *Waterfall*

### 2.1. Analisis Kebutuhan

Pada Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah Analisa kebutuhan. Analisa kebutuhan merupakan

tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem, dengan menganalisa kebutuhan maka akan mengetahui kebutuhan apa saja yang akan mendukung dan dibutuhkan dalam proses pembuatan *website* tersebut. Seperti kebutuhan *software* dan *hardware* yang akan digunakan dalam pembuatan *website*. Tahapan ini dilakukan identifikasi permasalahan yang terjadi untuk mengetahui tujuan pembuatan sistem informasi [4]. Dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan memilih data atau informasi yang sudah terlebih dahulu disiapkan dan sedikit wawancara dari penulis dengan pihak toko dengan cara terjun langsung ke lapangan pada objek yang diteliti tersebut [5], sehingga lebih efisien dan jelas karena informasi yang diperoleh langsung dari sumbernya sehingga tertuju pada suatu titik fokus yaitu pembuatan *website* yang bersifat informatif.

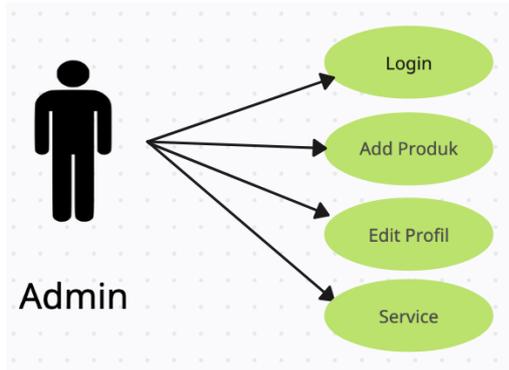
### 2.2. Perancangan Sistem

Tahapan kedua adalah perancangan sistem. Pada Langkah ini barulah merancang sebuah sistem untuk *website* yang akan dibuat seperti halnya tampilan dalam website, beberapa halaman yang memuat menu-menu, dan juga untuk isi setiap menu-menu tersebut (konten). Untuk memudahkan dalam perancangan website ini, maka dibuatlah use case dan diagram activity sebagai panduan. Secara teknis, sistem yang dibangun memiliki beberapa fitur yang dapat diakses oleh admin [6].

#### 2.2.1 Diagram *Use Case* untuk Admin

Diagram *use case* merupakan sebuah diagram yang menjelaskan mengenai beberapa hak akses yang

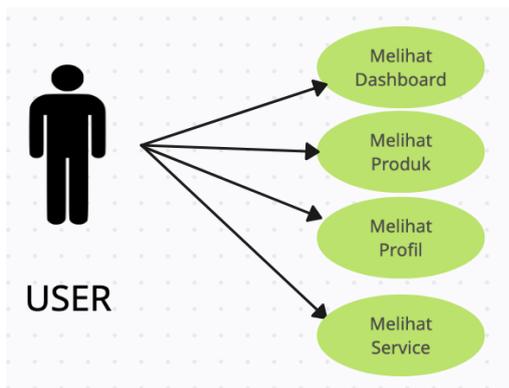
dimiliki admin. Pada diagram *use case* digambarkan apa saja kegiatan atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan actor. Berikut *use case* admin dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram use case Admin

2.2.2 Diagram Use Case untuk User

Diagram ini menampilkan hak akses yang di dapatkan oleh user atau pengguna. Dalam use case ini menggambarkan intraksi antara user/pengguna dengan sistem yang akan dibuat nantinya. Pada use case user juga mempresentasikan mengenai interaksi penggunaannya dan dibuat berdasarkan keperluan seperti apa yang dapat dikerjakan atau bagaimana sistem akan bekerja. Diagram use case untuk user dapat dilihat pada gambar 3.



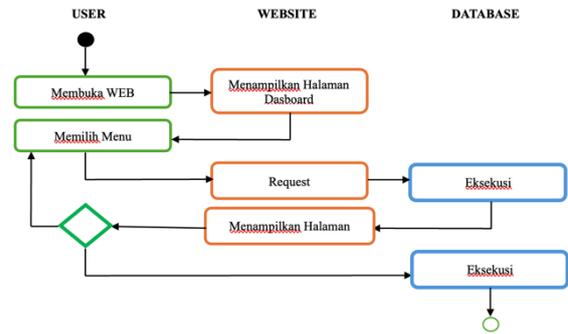
Gambar 3. Diagram use case untuk User

2.2.3 Diagram Aktivitas

Diagram ini menjelaskan tentang proses kinerja serta aktivitas dalam website toko elsa cake Ketika diakses user atau pengguna web tersebut. Selain itu diagram aktivitas juga menunjukkan suatu alur kegiatan secara berurutan, digunakan juga untuk mendiskripsikan kegiatan-kegiatan dalam sebuah operasi. Diagram aktivitas dapat dilihat pada gambar 4.

2.3. Implementasi

Langkah Ketiga adalah tahapan implementasi. implementasi adalah suatu proses dimana gabungan antara sumber daya fisik yang ada dengan konsep yang telah dibuat kemudian berjalan menjadi sebuah sistem. [7]



Gambar 4. Diagram Aktivitas

Dalam tahap ini juga akan dijelaskan spesifikasi dari perangkat lunak dan perangkat keras yang akan dipakai dalam membuat website Desain Website Toko Elsa Cake. Berikut ialah spesifikasinya, perangkat keras : Processor : Intel core i3-i7, Memory: RAM 8 GB DDR3/DDR4. Perangkat Lunak : Microsoft Windows 10, MacOS,

2.4. Pengujian

Selanjtnya tahap keempat yaitunya tahap pengujian. Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian dari coding yang sudah dibuat dan lebih mengarah pada output atau hasil akhir dari pembuatan website tersebut, apakah sudah bisa berfungsi sesuai dengan sudah direncanakan atau belum. Untuk pengujian akan menggunakan metode black box. Jika hasil pengujian telah sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, maka tahapan selanjutnya adalah pengujian terhadap user atau pengguna.

2.5. Pemeliharaan

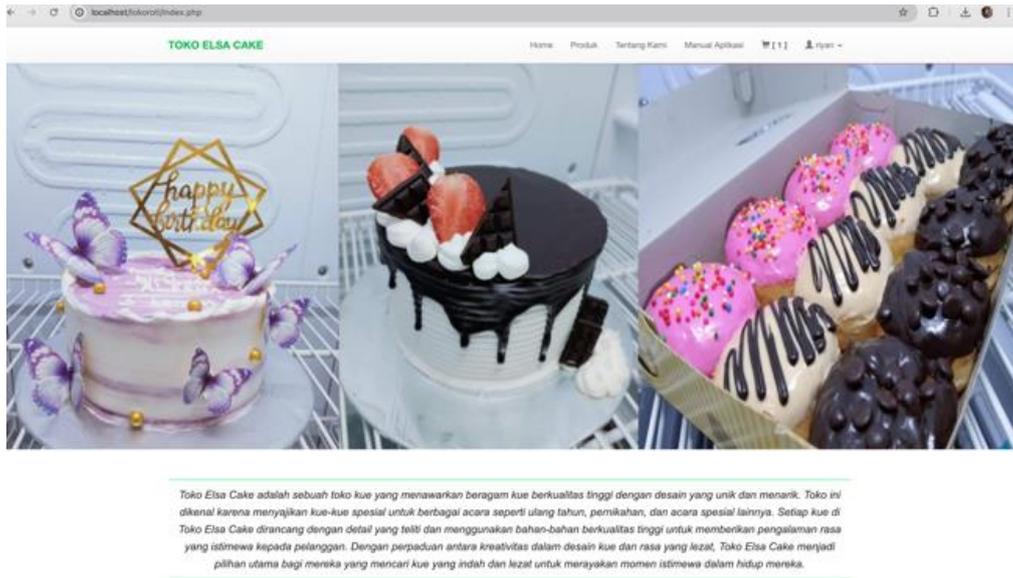
Langkah terakhir ialah tahapan pemeliharaan. Pada tahapan ini, saya sebagai penulis telah memberikan pelatihan kepada owner tentang bagaimana cara memelihara, mengatur, meng-update informasi dan produk-produk jika di ada.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website yang dapat memproses produk pada Toko Elsa Cake secara online. Dalam website tersebut terdapat halaman home, halaman produk, halaman keranjang dan halaman login.

3.1. Halaman Home

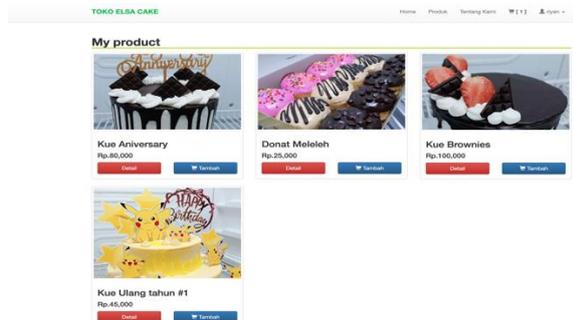
Halaman Home untuk pelanggan terdapat menu produk, menu tentang kami, menu keranjang, dan menu login. Halaman home dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Home

### 3.2. Halaman Produk

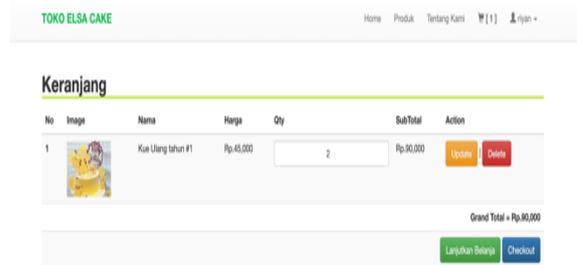
Pada halaman ini konsumen dapat melihat produk yang tersedia pada toko ini. Selain itu konsumen juga bisa memesan produk yang diinginkan. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Produk

### 3.3. Halaman Keranjang

Pada halaman ini akan menampilkan produk yang sudah dipilih. Pada halaman ini konsumen dapat mengecek pesannya apakah sudah sesuai atau belum. Untuk halaman ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Keranjang

### 3.4 Halaman Login

Sebelum mesan kue pada toko ini konsumen diwajibkan untuk registrasi terlebih dahulu supaya dapat menyimpan data pesanan dari konsumen. Setelah registrasi konsumen bisa login melalui halaman login untuk dapat memilih produk dan menambahkan ke kerajang untuk dapah mencheckout produk yang telah dipilih.

## 4. Kesimpulan

Dengan adanya website ini toko elsa cake dapat memperluas jangkauan promosi produk-produknya. Selain itu, konsumen dapat lebih mudah mengetahui informasi terbaru dari produk-produk toko ini.

Dengan adanya sistem e-commerce dapat mempermudah transaksi antara konsumen dengan owner toko ini. Sehingga dapat meningkatkan pendapatan dari toko elsa cake ini.

### Daftar Rujukan

- [1] A. Putri, A. Pebriani, M. J. Rumi, and J. H. Siregar, "Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>", [Online]. Available: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- [2] "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA BENGKEL MANDIRI TEKNIK."
- [3] M. Susilo and R. Kurniati, "RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," 2018.
- [4] I. Ikhsan, R. Asmara, dan I. Syah, "Sistem Informasi Pelaporan Gangguan Jaringan Internet Berbasis Web", Jurnal Pustaka Data, vol. 3, no. 2, hlm. 56–61, Des 2023.
- [5] R. Nofrialdi dan I. Ikhsan, "Rancang Bangun Monitoring dan Peringatan Dini Banjir Berbasis Internet Of Things (IoT) di Pusdaplops PB BPBD Sumatera Barat", Jurnal Pustaka Robot Sister, vol. 1, no. 1, hlm. 1–5, Jan 2023.
- [6] N. N, I. I, R. . Ayu Mahessya, dan R. I. . Kurniawan, "Zero Touch Configuration untuk Konfigurasi Otomatis Mikrotik Hotspot Berbasis Web Api", Jurnal Pustaka Data, vol. 2, no. 1, hlm. 35–38, Jun 2022.
- [7] MCLeod.J.R (2011) Sistem Informasi Manajemen, Pearson Education Asia Pte.Ltd & PT. Prenhalindo, Jakarta.

-----