

# Aplikasi Penjualan *Online* Pada Pempek Flamboyant Berbasis Web

Qorria Hilallia<sup>1</sup>, Afriyudi<sup>2\*</sup>

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Penulis Korespondensi: Afriyudi

Email: [qoriaa.hilallia@gmail.com](mailto:qoriaa.hilallia@gmail.com)<sup>1</sup>, [afriyudi@binadarma.ac.id](mailto:afriyudi@binadarma.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstract

In the current era of globalization, where everything is required to be fast-paced, so time is a very valuable thing. Using time properly and correctly will certainly improve business performance, therefore management is needed that can help minimize inefficient use of time. The flamboyant pempek shop has not used a computer application that can assist in sales transactions. The customers of the Flamboyant Pempek shop are residents around the city of Palembang, with the development of technology, Palembang pempek as a special food, began to be attracted by many people outside the city of Palembang. So the researchers took the initiative to develop a mobile-based system at the flamboyant pempek shop. The methodology used to design this system is Extreme Programming. The use of the up-selling method in programming is used to increase and facilitate sales of the flamboyant pempek shop. The final result of this research is a web-based application.

**Keywords:** Online Sales Application, Web-Based, Up-Selling, Extreme Programming

## 1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi ini dimana segala sesuatu dituntut serba cepat, waktu merupakan suatu hal yang sangat berharga. Menggunakan waktu secara baik akan meningkatkan kinerja. Menggunakan waktu yang cermat dan baik ini tentunya akan sia-sia jika suatu sistem yang ada tidak menunjang adanya keefektifan dan keefisienan dari waktu itu sendiri. Berkembangnya teknologi dan informasi saat ini mempengaruhi cara kehidupan bermasyarakat secara sedikit demi sedikit yang akan mempengaruhi secara keseluruhan diantaranya adalah transaksi penjualan, sehingga banyak orang yang menggeluti bisnis online (Permana, 2020). Kecenderungan penjualan secara online saat ini yang sedang populer disebut *E-commerce* telah menawarkan berbagai macam kemudahan dalam pemesanan dan transaksi pembelian barang dan jasa (Ningrum et al., 2018).

Pempek atau empek-empek merupakan makanan khas Palembang, yang terbuat dari daging ikan sungai yang digiling lembut dan dicampur dengan tepung kanji atau tepung sagu, serta di campur beberapa bahan lainnya seperti telur, bawang putih yang dihaluskan, penyedap rasa, dan garam. Kemudian di bentuk bulat lonjong dan di rebus. Pempek biasanya disajikan dengan kuah cuka yang memiliki rasa asam, manis, dan pedas (Anonim, n.d.). Saat pandemi covid-19, melanda Indonesia, dampaknya menyentuh pada berbagai macam sektor, tanpa

kecuali sector kuliner. untuk bisa bertahan pada masa ini salah satu inovasi yang di lakukan UMKM Pempek Palembang adalah membuat kemasan beku, yang memungkinkan panganan ini bisa bertahan dan bisa di kirim ke berbagai daerah dengan kondisi bagus(Inge, 2020).

Sepertinya halnya pada toko pempek lainnya, toko ini juga merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan pempek. Toko ini beralamatkan Jl. D.I. Panjaitan, Bagus Kuning, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30266. Toko pempek flamboyant merupakan salah satu pembuat pempek yang masih menggunakan sistem manual dalam penjualan produknya, karena masih banyak orang diluar kota Palembang yang belum mengenal dengan pempek flamboyant. Dalam pembuatan laporan ini mengambil inisiatif untuk membuat sistem berbasis web pada Toko pempek flamboyant. Sistem ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses pemesanan dan penjualan produk-produknya. Tujuan penelitian ini membuat suatu website penjualan barang yang bisa digunakan untuk membantu proses penjualan secara ekonomis. Sistem penjualan yang masih manual perlu di ubah ke sistem komputerisasi, sehingga dapat mempercepat dalam menyelesaikan pekerjaan(Puspa, 2013).

## **2. Tinjauan Literatur**

### *2.1 Metode Extreme Programming*

*Extreme Programming* adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut hingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. *Extreme Programming* bukan hanya berfokus pada *coding* tetapi meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak(Rajib Mall, 2014). *Extreme Programming* adalah paradigma pengembangan yang menggunakan pendekatan berorientasi objek yang mencakup kerangka kerja : Perencanaan, desain, pengkodean dan pengujian(Pressman & Maxim, 2015).

### *2.2 Tahapan Metode Extreme Programming*

Adapun tahapan pembangunan aplikasi dengan XP dengan konsep pendekatan berbasis objek adalah sebagai berikut(Prabowo, 2020):

#### *1. Planning (Perencanaan)*

Tahapan ini dimulai dengan mendengarkan dan mengumpulkan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Kegiatan ini memungkinkan developer memahami proses bisnis sistem dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur utama, fungsionalitas dan keluaran yang diinginkan pengguna.

#### *2. Design (Perancangan)*

Pada tahapan perancangan, dilakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang didapatkan sebelumnya.

#### *3. Coding (Pengkodean)*

Tahapan ini merupakan implementasi dari perancangan model sistem yang telah dibuat, kemudian dituangkan kedalam kode program yang menghasilkan prototipe dari perangkat lunak. Dalam pembangunan aplikasi web menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dikombinasikan dengan

HTML, CSS dan Javascript. Untuk implementasi basis data, menggunakan Database Management System yaitu MySQL.

#### 4. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibangun, pada tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem kemudian ditinjau oleh pengguna sistem. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian terhadap aplikasi web seleksi peserta pelatihan kerja adalah Black-Box Testing dengan melakukan pengujian terhadap masukan dan keluaran yang dihasilkan sistem.

#### 5. *Software Increment* (Peningkatan Perangkat Lunak).

Tahapan ini merupakan tahap pengembangan sistem yang sudah dibuat secara bertahap. pada tahapan ini developer fokus untuk memastikan bahwa coding di buat sudah sesuai dengan standar.

### 3. Metode Penelitian

Metode yang gunakan dalam penelitian ini adalah metode *Extreme Programming*. Metode ini adalah salah satu metodologi dari pendekatan agile software Development. Metode ini pada dasarnya terfokus pada coding sebagai aktivitas utama disemua tahapannya. Pada siklus pengembangannya akan lebih responsif terhadap kebutuhan customer dan membangun suatu software dengan kualitas yang lebih baik pula.

#### 3.1 *Sistem yang di usulkan*

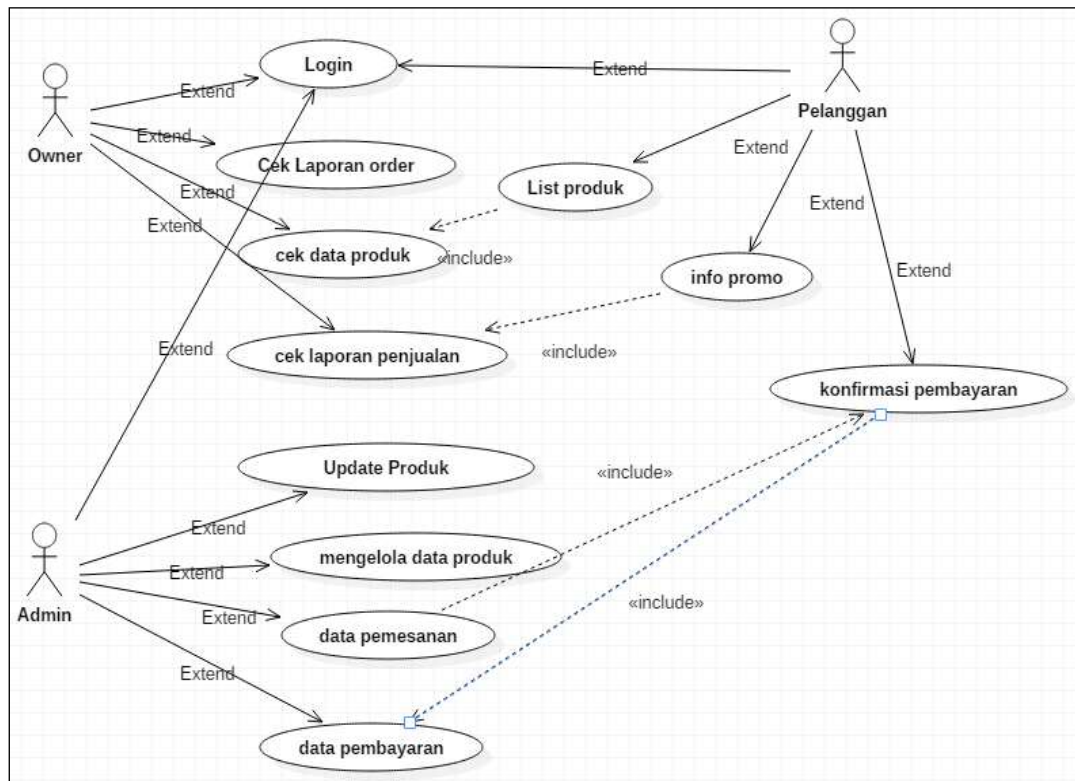
Berikut ini adalah deskripsi proses alur sistem informasi sistem yang sedang berjalan pada Pempek Flamboyant:

1. Pelanggan melihat katalognya di web.
2. Setelah pelanggan menentukan barang yang ingin dibeli selanjutnya web melakukan pengecekan atas barang apakah barang yang diinginkan pelanggan tersedia.
3. Jika barang tersedia, aplikasi memberitahu pada pelanggan berapa harga barang yang diinginkan.
4. Pelanggan melakukan pembayaran melalui no rek yang di informasikan.
5. Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran di aplikasi
6. Pelanggan mengisikan, halaman konfirmasi pengiriman
7. Admin membuat laporan penjualan

#### 3.2 *Diagram Use Case*

Dari kebutuhan sistem yang ada, maka dapat digambarkan berupa diagram use case seperti

Gambar 1.



Gambar 1. Use case Aplikasi penjualan

Berikut adalah uraian use case pada aplikasi penjualan pempek flamboyant :

#### 1. Owner

Pada tahapan pertama *owner* melakukan login di aplikasi dengan memasukkan *email* dan *password* setelah itu mengontrol data *order*, data produk serta data penjualan.

#### 2. Pelanggan

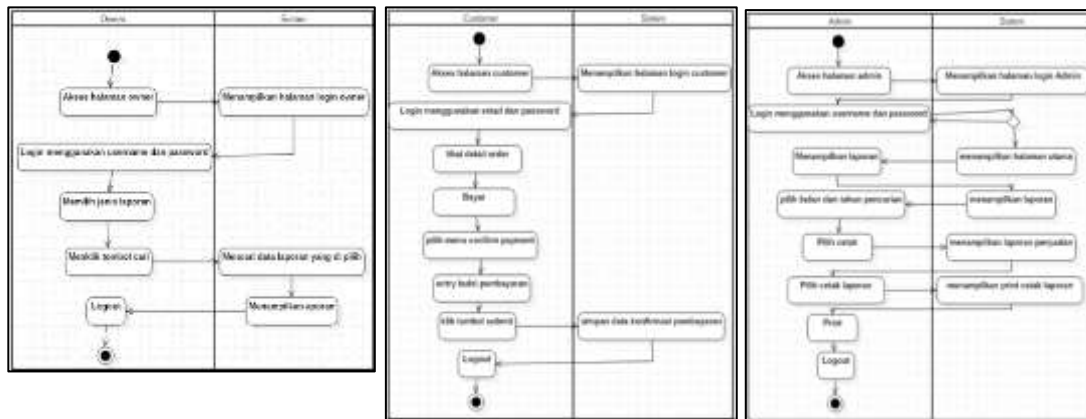
Untuk pelanggan yaitu terlebih dahulu login di aplikasi yang telah di sediakan di halaman login, setelah itu pelanggan melihat produk pempek flamboyant, melakukan pemesanan produk, serta mengkonfirmasi pembayaran.

#### 3. Admin

Untuk admin terlebih dahulu melakukan *Login* di aplikasi dengan memasukkan *email* dan *password*, setelah itu bisa update produk, mengelola data order, serta mengelola laporan penjualan.

### 3.3 Activity Diagram

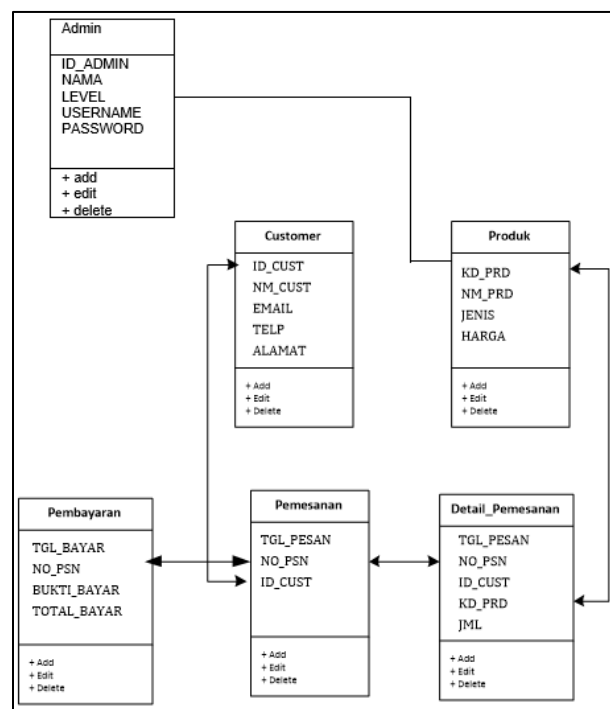
*Activity Diagram* merupakan gambaran dari berbagai aktivitas sistem yang dibangun, seperti bagaimana masing-masing aktivitas berawal, keputusan yang mungkin terjadi, serta bagaimana aktivitas sistem berakhir.



Gambar 2. Activity diagram aplikasi penjualan

### 3.4 Class Diagram

*Class diagram* menggambarkan kelas, atribut, operasi, dan hubungan antara kelas yang membentuk arsitektur dari sistem yang akan dibangun. Didalam *class diagram* memiliki nama kelas, atribut, dan operasi.

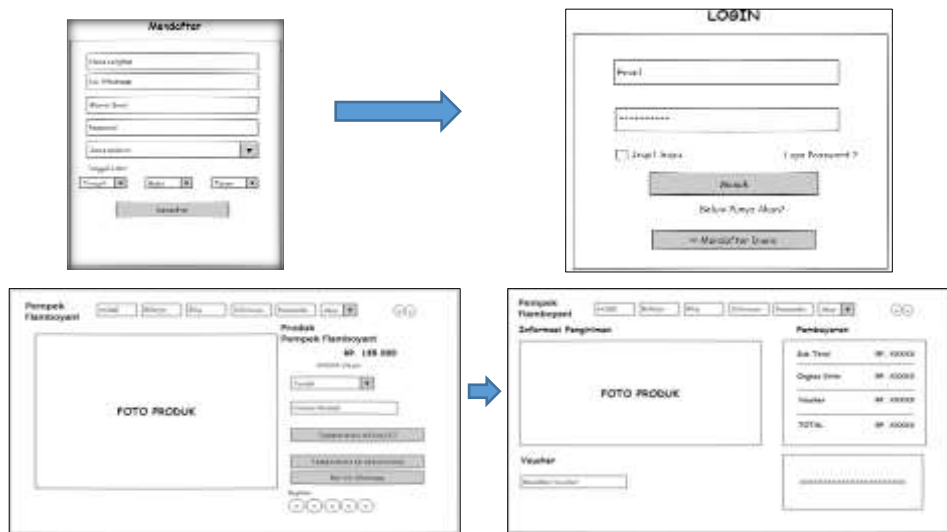


Gambar 3. Class diagram aplikasi penjualan

### 3.4 Rancangan Aplikasi

Perancangan *interface* ini dibuat berdasarkan perancangan proses yang telah digambarkan pada use case diagram, activity diagram, serta class diagram sebelumnya. Rancangan di bawah ini merupakan urutan aktivitas penggunaan aplikasi, mulai dari mendaftar, login,

pemesanan, dan pembayaran.



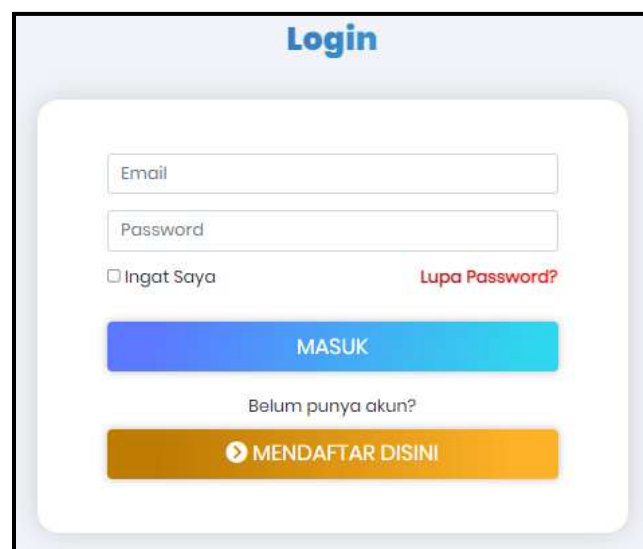
Gambar 4. Desain aplikasi penjualan

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan rekayasa dan perancangan aplikasi yang telah dibahas pada tahap sebelumnya maka hasil yang telah diperoleh dalam penelitian adalah aplikasi penjualan *online* pada pempek flamboyant Palembang berbasis web.

##### 4.1 Pembahasan

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang cara menggunakan sistem informasi penjualan pempek flamboyant. Pertama-tama user harus daftar atau login untuk bisa melakukan transaksi pembelian pempek di toko pempek flamboyant.



Gambar 5. Form login dan daftar

Setelah berhasil login, user akan menuju halaman utama toko pempek flamboyant. Di halaman ini, user dapat melihat produk dan promo yang di tawarkan sesuai dengan rekomendasi

software yang menggunakan metode up-selling.



Gambar 6. Halaman utama

Pada halaman kategori pempek flamboyant, terdapat kategori produk pilihan dari pempek flamboyant itu sendiri.



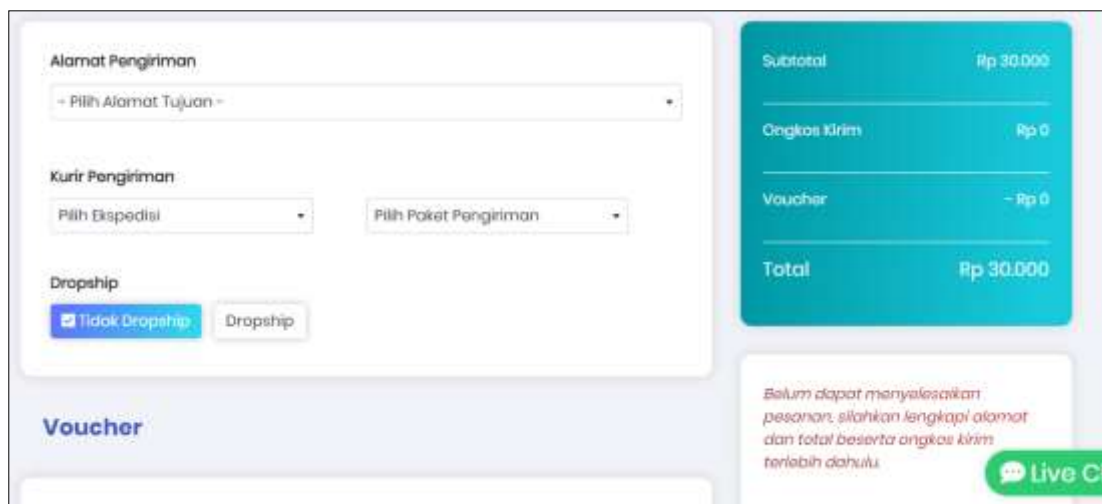
Gambar 7. Produk pilihan

Pada halaman pelanggan, pelanggan dapat memulai memesan produk, menambahkan stok produk hingga penyelesaian pesanan.



Gambar 8. Keranjang Belanja

Selanjutnya setelah proses pemesanan, pada halaman informasi pengiriman, pelanggan wajib mengisi alamatnya dan memilih kurir ekspedisi untuk pengiriman produknya.



Gambar 9. Informasi pengiriman

## 5. Kesimpulan

Sistem informasi yang di bangun menggunakan metode Extreme Programming, dalam aplikasi ini ditambahi fitur up-selling, yang memungkinkan aplikasi memberikan rekomendasi pada pembeli untuk membeli produk yang terbaik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## Referensi

- Anonim. (n.d.). *Pempek*. Retrieved January 1, 2022, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Pempek>
- Inge, N. I. (2020). *Inovasi UMKM Pempek Palembang Saat Pandemi Covid-19*.

<https://www.liputan6.com/regional/read/4390538/inovasi-umkm-pempek-palembang-saat-pandemi-covid-19>

- Ningrum, P. T., Suria, O., & Witanti, A. (2018). Perancangan E-Resource Perpustakaan Menggunakan Customer Relationship Management Berbasis Mobile. *Eksplora Informatika*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i1.158>
- Permana, A. (2020). *Perkembangan Bisnis Online di Indonesia*. <https://seoanaksholeh.com/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia/>
- Prabowo, M. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. LP2M IAIN Salatiga. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UI8dEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metodologi+Pengembangan+Sistem+Informasi&ots=J5GHeQU3l8&sig=ib7YaO15tZUhUx2\\_aQUkY-4wFtM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=MetodologiPengembanganSistemInformasi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UI8dEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metodologi+Pengembangan+Sistem+Informasi&ots=J5GHeQU3l8&sig=ib7YaO15tZUhUx2_aQUkY-4wFtM&redir_esc=y#v=onepage&q=MetodologiPengembanganSistemInformasi&f=false)
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). Software engineering : a practitioner's approach (Eight edit). McGraw-Hill Education. In *مجله دانشکده پزشکی دانشگاه علوم پزشکی مشهد* (eighth edi, Vol. 59, Issue December).
- Puspa, A. K. (2013). Implementasi Aplikasi Penjualan Berbasis Customer Relationship Management untuk meningkatkan loyalitas pelanggan (Studi Kasus : T.B Gaya Baru). *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.36448/jmsit.v3i1.473>
- Rajib Mall. (2014). *Fundamentals of Software Engineering, Fourth Edition* (Fourth Edi). PHI Leearning Private Limited.

### Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)