



6.53%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 FEB 2024, 9:15 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.06%

● CHANGED TEXT
6.47%

Report #19631363

11 1.1Latar Belakang BAB I PENDAHULUAN Evolusi teknologi di ini sangat mempengaruhi terhadap hayat manusia dari hari ke hari dan tentunya berdampak bagi masyarakat dengan majunya teknologi. Kemajuantechnologi sangat mempermudah masyarakat dalam berbagai bidang, semisal jika jaman dahulu jaman nenek moyang kita dalam mengirim berkomunikasi untuk memberi pesan sangat sulit harus melalui surat atau ke kantor pos, sekarang komunikasi menjadi lebih mudah untuk mengirim pesan dan pertukaran informasi menjadi cepat dengan kemajuan teknologi zaman sekarang. Kehidupan manusia sebagai individu yang membutuhkan suatu informasi yang cepat untuk kemudahan pekerjaannya. Di era industri 4.0 ini, kehidupan manusia sangat bergantung kepada internet dikarenakan internet sangat mempengaruhi kehidupan manusia guna untuk mempermudah pekerjaan, mempermudah dalam mengefisienkan waktu, memudahkan dalam berkomunikasi, pertukaran informasi menjadi lebih cepat dan efisien. Dalam perkembangan bisnis pun dalam era digital ini juga membutuhkan internet sebagai sarana mempermudahnya informasi yang ada. Majunya teknologi informasi memaksa berbagai pihak untuk ikut serta dalam mempelajari teknologi informasi untuk mengikuti perkembangan zaman agar bisa beradaptasi di dunia digital dan khususnya bertahan dalam berjualan online dalam menghadapi kompetitor lain. Perkembangan bisnis pun di kala digital ini semakin sangat yang memanfaatkan peluang untuk berjualan online. Toko online

tidak asing lagi terhadap masyarakat Indonesia dikarenakan banyaknya aplikasi e-commerce di Indonesia. Toko online adalah pembelian berupa barang yang dijual melalui website yang terdapat gambar dan harga beli dari toko tersebut. 1 Pada rancang bangun website second branded pada toko authentic.secondthrift. Authentic.secondthrift adalah toko penjualan Baju, jaket, sweater dan celana panjang yang beralamatkan di daerah Jln pahlawan rempoa Jakarta selatan. Toko authentic.secondthrift memiliki arti jika di dalam bahasa Indonesia yaitu artinya asli yang mana barang-barang itu original, toko authentic.secondthrift menjual barang impor dari Thailand. Barang branded yang bekas dan masih layak untuk di gunakan. Toko authentic.secondthrift masih menjual barang secara offline dan toko ini pun juga berjualan secara online tapi masih melalui media sosial dan marketplace. Berjualan melalui media sosial juga kurang efektif dimana berjualan di Instagram bisa rentan terjadi spamming yaitu mengirim spam yang mana para pembeli mengirim banyak pesan melalui kolom chat media sosial yang berakibatkan media sosial menjadi overload. Dan berjualan melalui media sosial juga kurang baik dikarenakan untuk menyetujui akunnya lama, hasil penjualan untuk pindah saldo terjadi cukup lama dan pencairan saldo ke rekening juga lama. Sejauh ini pada toko authentic.secondthrift permasalahan penjualan yaitu kurangnya pencatatan yang kurang detail mengenai pembelian barang di

toko authentic.secondthrift. 2 Berdasarkan permasalahan di atas aplikasi yang di hajatkan oleh toko authentic.secondthrift adalah aplikasi pemasaran yang dapat dikelola Seutuhnya untuk melakukan jualbeli dan penataan data barang serta Pembetulan laporan yang terkomputerisasi. Dirancangnya aplikasi authentic.secondthrift menjadi bebas pada penjualan sebab lebih lengkung dan bisa di atur sesuai dengan hajat pemilik toko tersebut sehingga bisa mendapatkan pelanggan yang lebih terlampau. Untuk penyampaian informasi menyentuh informasi tentang gerai authentic.secondthrift, barang yang dijual akan disampaikan lebih detail mengenai barang yang akan di beli. Produk yang dijual akan di sampaikan dengan detail pada toko tersebut, Pada rancang bangun website authentic.secondthrift penulis Melaksanakan SDLC(System Development Life Cycle) yaitu metode waterfall. Dalam rancang bangun tersebut termuat beberapa tahap yaitu menganalisa keperluan, design, coding, testing sampai pemeliharaan. Dalam rancang pemodelan sistem penulis memerlukan beberapa jenis UML (Unified Modelling language), yaitu activiy diagram, use pembuatan gambar diagram memerlukan aplikasi Visual paradigm dan Enterprise architect. Perlu memerlukan aplikasinya digunakan kode editor Visual studio code dan mysql sebagai penyimpanan data Dan yang terakhir untuk membuat tampilan sebelum aplikasi dibuat, penulis menggunakan FIGMA. Dari dasar yang mendetail diatas, dibuatlah Tugas Akhir(TA) berjudul "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELIAN BARANG SECOND BRANDED BERBASIS WEB PADA TOKO AUNTENTIC.SECONDTHRIFT" case diagram, class diagram dan sequence diagram. Dalam 3 1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah 1.2.1 Identifikasi masalah Beralaskan permasalahan dari konteks di atas terdapat Sejumlah masalah yang dapat di jabarkan: 1. Berjualan pada media sosial kurang memiliki risiko penipuan baik sisi penjual maupun pembeli. Penjual harus berhati-hati terhadap pembayaran palsu, sedangkan pembeli perlu mewaspadaai penjual yang tidak dapat dipercaya 2. Berjualan melalui media sosial juga sering kali membangun kepercayaan konsumen dalam transaksi online seringkali menjadi tantangan, konsumen mungkin ragu dengan keamanan tranksaksi, kualitas produk, atau

kehandalan penjual. 1.2.2 Rumusan Masalah Beralaskan identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua masalah utama dalam berjualan di media sosial yaitu risiko penipuan dalam berjualan di media sosial dapat terjadi pada sepasang belah pihak, yaitu pengasong dan pelanggan. Penjual dapat menjadi korban penipuan pembayaran palsu, sedangkan pembeli dapat menjadi korban penipuan oleh penjual yang tidak dapat dipercaya. Selain itu kepercayaan konsumen dalam transaksi online seringkali menjadi tantangan dalam berjualan di media sosial. Konsumen mungkin ragu dengan keamanan transaksi, kualitas produk, atau kehandalan penjual. Jadi bisa disimpulkan rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat sistem informasi yang aman dan dapat dipercaya.

4 1.3 Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Untuk meninggalkan terjadinya suatu kesalahan interpretasi yaitu simpulan pandangan seseorang terhadap sesuatu terhadap judul yang penulis buat dan masalah. Penulis membuat dari ruang lingkup yang penulis buat ini dengan membahas perancangan pembuatan aplikasi pembelian barang second branded berbasis website. Agar penelitian yang penulis buat ini tertatah dengan baik maka penulis ini membatasi penelitian ini hanya pada permasalahan selanjutnya:

1. Merancang pembuatan aplikasi untuk melakukan proses penjualan dari mulai menampilkan barang yang dijual beserta dengan detailnya.
2. Pembuatan aplikasi ini dalam melakukan pembayaran tidak sampai pihak ketiga sehingga pelanggan yang ingin membeli barangnya harus mentransfer antar rekening bank.
3. Pembuatan aplikasi ini juga untuk memberikan informasi terbaru mengenai barang yang akan di kirimkan melalui website.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Berlandaskan permasalahan yang penulis sebutkan maksud dan misi dari rancang bangun pembelian barang second.branded berbasis web pada toko authentic.thrift. Yaitu maksud dan tujuannya sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan pembeli melihat informasi detail barang- barang yang dijual di dalam aplikasi tersebut.
2. Untuk memudahkan toko yang penulis buat untuk di promosikan agar mendapatkan keuntungan bagi toko yang penulis buat dan bisa menjangkau pasar yang lebih luas.
3. Untuk

memudahkan pengurus toko dalam mendata barang yang ada Sehingga pengelolaan data menjadi lebih efektif, tepat dan akurat. 5 1.5 Manfaat Penelitian Diperoleh manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu :
: ✘ Memudahkan gerai online dalam berjualan melalui website yang penulis buat dengan bebas dan berwawasan luas, sehingga bisa mendapatkan suatu keuntungan ✘ Memudahkan pemilik toko dalam menjual barang dengan detail sehingga para pembeli bisa melihat detail dari barang yang dijual tersebut. 1.6 Sistematika Penulisan Sistematika membikin yang penulis buat untuk menjelaskan pembuatan website dan laporan, dengan demikian termuat 5 bab sebagai berikut : Adanya motif kerangka, identifikasi dan rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Melingkupi materi yang berhubungan pada topik penelitian. Kesimpulan-kesimpulan pemikiran dari buku, jurnal dan sumber lainnya untuk di jadikan referensi. BAB I Pendahuluan BAB II Landasan Teori BAB III Sistem Berjalan BAB IV Perancangan sistem BAB V Penutup Melingkupi sistem yang berjalan atau yang di gunakan pada toko authentic.secondthrift. Melingkupi desain sistem yang akan disediakan. Yang di desain menggunakan UML Melingkupi kesimpulan dan saran dari rancang bangun yang penulis buat. 6 BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Teori Dasar 2.1.1 Pengertian Sistem Sistem bisa diartikan sebagai sekumpulan bagian saling terkait untuk mencapai tujuan atau bisa juga diartikan sebagai sebuah tantangan terbit atas sejumlah komponen fungsional yang saling berhubungan dan secara bersama mencapai tujuan untuk menguncup proses tertentu (Fatansyah, 2015).

4 Sistem merupakan jaringan yang termasuk dari prosedur yang saling berhubungan bersama untuk melakukan kegiatan untuk menyelesaikan sasaran tertentu.

5 Metode mewujudkan jejaringan kerja dari suatu prosedur yang akan menekankan urutan-urutan operasi di dalam system (Jogiyanto, 2015). Berikut elemen sistem yang terdapat pada sebuah sistem yaitu: Input adalah bukti yang masuk dalam suatu sistem untuk memproses a) Input informasi. b) Output Output adalah penjelasan yang terdokumentasi dan berkualitas yang

berguna untuk tinkatan manajemen pengguna sistem. 7 Model merupakan representasi abstrak dari system untuk memproses data c) Model yang disimpan di database. d) Technology Adalah alat untuk menghimpunkan, mengarsip, mengelola dan menyebarkan informasi di dalam sistem. Himpunan terstruktur dari data yang dicadangkan dalam sebuah sistem e) Database komputer . 2.1.2 Pengertian Informasi Informasi adalah bahan yang telah dikerjakan sehingga memiliki arti atau nilai bagi penerima. Data secara alami adalah fakta mentah atau angka yang tidak memiliki konteks atau makna spesifik. (Hanif Sri, 2022). 2.1.3 Pengertian Sistem Informasi Sistem Informasi adalah koalisi dari teknologi informasi serta aktivitas dari orang yang memerlukan teknologi untuk mendukung operasional serta manajemen. Sistem informasi juga gabungan profesi manusia dan fungsi teknologi dalam upaya mendukung manajemen dan kegiatan operasional. Berikut pengertian Sistem Informasi menurut para ahli: 8 1) Sistem adalah unit berupa fisik maupun bukan fisik untuk menunjukkan himpunan saling berhubungan diataranya dan berinteraksi berbareng menuju satu tujuan sampai menemui akhir dari sistem (Novita & Sari, 2015). 4 5 12 2) Sistem adalah hubungan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan suatu kegiatan dan meyelesaikan suatu sasaran tertentu (Heriyanto, 2018). 3) Informasi adalah bukti yang diolah menjadi sebuah aliran yang berarti bagi penerimanya dan berfaedah dalam pengambilan keputusan yang mendatang (Yanuardi & Permana, 2018). 9 2.1.4 Pengertian Website Website merupakan kumpulan lembaran website yang terkait yang dapat bisa didapat melalui internet. Halaman ini biasanya bermuatan informasi dan konten multimedia. Website dapat mencakup berbagai jenis konten, termasuk text, gambar, video, audio, formulir dan banyak lagi (Abdullah, 2015). Website memiliki peran yang penting dalam dunia digital dan menyediakan akses yang sangat cepat dan mudah ke informasi, produk layanan dan konten hiburan. Mereka juga merupakan alat yang efektif untuk mempromosikan merek dan membangun kehadiran online (Yeni Susilowati, 2019). 2.1. 2 5 Pengertian E-Commerce E-commerce adalah

suatu aktivitas beli dan jual lewat online yaitu media elektronik. Menurut penjelasan dari buku e-commerce, e-commerce adalah suatu bisnis digital yang mana e-commerce adalah penyaluran, perdagangan dan pengadaan barang yang melalui media elektronik seperti website, internet atau jaringan komputer lainnya (Nuraini, 2022).

2 E-commerce dibagi menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut : 1) (B2B) adalah jenis e-commerce yang digunakan dalam jual ciptaan atau jasa kepada perkumpulan lain. Biasanya barang yang diperjualbelikan besar. 2) (B2C) adalah istilah yang dipakai ketika persekutuan yang menjual jasa ke konsumen atau produk. Umumnya konsumen mengambil produk dalam jumlah yang tidak banyak. 3) Consumer to consumer (C2C) adalah istilah yang diperlukan untuk menjual barang dua individu secara online. Contohnya saat seseorang memasarkan barang bekas kepada seseorang lewat internet. 4) (C2B) jenis-jenis e-commerce ini perusahaan. 5) (B2C) mirip dengan saat seseorang memasarkan produk atau jasa kepada suatu B2B hanya saja pihak yang terlibat dalam e-commerce ini yaitu pengusaha dengan lembaga pemerintah. Contohnya sebuah perusahaan menyediakan jasa penyusunan website kepada organisasi. 6) Consumer to public administration (C2A) jenis e-commerce ini mirip dengan C2B hanya saja transaksinya dilakukan oleh suatu individu dengan institusi pemerintah. Model e-commerce yang satu ini jarang di jumpai di Indonesia. 2.1. 6 Pengertian Waterfall Waterfall memerankan salah satu perluasan perangkat lunak dengan penajaman oleh software development life cycle (SDLC). program ini lantas menjadi metode yang tradisional dalam beberapa tahun terakhir. waterfall digunakan dalam sebuah tim yang telah berada di titik proyek yang di pahami dengan baik. Adanya pengertian suatu proyek ini akan mempermudah suatu perolehan system perangkat lunak dalam pemrosesan akan lebih bagus. Berikut beberapa tahapan metode waterfall : 1) Requirement tahap pertama yaitu kemampuan potensial dari aplikasi dianalisis macam metodis dan ditulis dalam 11 dokumen spesifik yang berfungsi sebagai dasar untuk Peningkatan di masa mendatang. Untuk menghasilkan dokumen persyaratan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh aplikasi. 2) Analisis tahap berikutnya ini

dari program waterfall, yang dimana sistem akan dianalisis untuk menciptakan model dan logika bisnis yang akan diperlukan dalam aplikasi. 3) Design sistem proses perencanaan dan pengembangan struktur komponen dan fungsi sistem yang akan dibangun atau diperbarui. Tujuannya untuk mendesain sistem yang akan dibangun dan diperbarui. Arah utama dari design sistem adalah menghasilkan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna, memenuhi efisiensi operasional, dan mencapai tujuan bisnis yang telah ditetapkan. 4) Implementasi adalah tahap di mana solusi atau sistem yang telah dirancang diimplementasikan dalam lingkungan produksi. Ini melibatkan pengembangan perangkat lunak, konfigurasi infrastruktur dan penerapan solusi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian adalah tahap di mana solusi atau sistem yang telah diimplementasikan diuji untuk menentukan bahwa itu berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. 5) Integrasi sistem adalah metode menggabungkan berbagai komponen perangkat lunak atau perangkat keras dalam suatu sistem yang lengkap. Untuk melibatkan mengintegrasikan kode, modul, atau komponen yang telah dikembangkan secara terpisah menjadi satu kesatuan yang berfungsi. Pengujian Sistem adalah proses menguji sistem untuk memastikan bahwa itu berfungsi sesuai dengan keperluan yang telah ditetapkan dan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Ini melibatkan berbagai jenis pengujian untuk memvalidasi fungsionalitas, kinerja keamanan dan kualitas keseluruhan sistem. 12 6) Operasi dan pemeliharaan atau maintenance adalah dua aspek kunci yang terjadi setelah sistem diimplementasikan dan dijalankan secara aktif. Meskipun keduanya memiliki fokus yang berbeda, keduanya penting untuk memastikan bahwa sistem tetap berjalan dengan baik dan memenuhi keperluan pengguna. Operasi sistem adalah proses menjalankan sistem yang telah diimplementasikan untuk memastikan bahwa layanan atau fungsionalitas yang disediakan oleh sistem tersebut dapat digunakan. 2.1.7 Pengertian System Development Life Cycle (SDLC) Siklus Hidup Perkembangan Sistem adalah kerangka kerja metodologi yang digunakan untuk mendesain, membentangkan dan mengimplementasikan sistem

informasi atau perangkat lunak. SDLC membantu dalam mengelola proyek pengembangan sistem dengan memecahnya menjadi serangkaian tahap yang terstruktur, yang masing-masing memiliki tujuan dan kegiatan yang ditetapkan. 23

Tahapan kerja SDLC bervariasi tergantung pada metodologi yang digunakan dan kompleksitas proyek. Namun secara umum, SDLC mencakup serangkaian tahapan atau fase yang dirancang untuk memandu pengembangan sistem secara sistematis. Siklus SDLC dapat kembali ke tahap perencanaan untuk proyek pengembangan sistem berikutnya. Tahapan kerja dalam SDLC memungkinkan pengembang untuk mengelola proyek secara terstruktur dan efisien. Memastikan bahwa sistem yang dihasilkan memenuhi kebutuhan bisnis dan pengguna akhir SDLC dibangun untuk membantu dalam mengelola dan mengontrol proyek pengembangan sistem dengan cara yang terstruktur dan terorganisir. SDLC dirancang untuk membantu memberikan bantuan seperti perencanaan yang terstruktur, pengendalian kualitas, pengelolaan risiko, manajemen proyek yang efisien, transparansi dan komunikasi, dan pemeliharaan dan peningkatan sistem yang berkelanjutan. Ada banyak tahap dalam SDLC seperti perencanaan yang melibatkan pengidentifikasian tujuan, kebutuhan dan sumber daya proyek pengembangan sistem. Yang kedua ada analisis yang berkaitan dengan pemahaman dan dokumentasi kebutuhan pengguna dan sistem. Ketiga ada desain, fokus pada merancang struktur dan arsitektur sistem. Keempat pengembangan adalah saat dimana solusi atau sistem sebenarnya dibangun atau dikembangkan. Pengujian melibatkan sistem secara menyeluruh dan diharapkan fungsi itu memenuhi kebutuhan. 13 2.1. 7 9 13

Pengertian UML (Unified Modeling Language) Unified modeling language adalah suatu bahasa dasar yang digunakan mendokumentasikan, merancang, dan memodelkan sistem perangkat lunak. UML selalu memberikan notasi grafis yang kaya dan semantik yang didefinisikan dengan jelas untuk memvisualisasikan berbagai aspek. (Dicoding, 2021). Sebagai alat bantu untuk Pada pembuatan bahasa pemodelan terpadu menggunakan diagram sebagai pengembangan sistem. alat bantu seperti : 1) Use Case Diagram Use Case Diagram adalah salah satu jenis Unified modeling language yang memvisualisasikan

hubungan antara pemain dan sistem. **9 22** Usecase mendeskripsikan suatu tipe interaksi antara user sistem dengan sistemnya lainnya. Berikut tabel dibawah ini yang merupakan simbol-simbol pada use case. Ada beberapa poin penting dalam penggambaran interaksi diagram use case memberikan gambaran visual tentang cara pengguna atau entitas eksternal berinteraksi dengan sistem. **25**

Aktor yaitu entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Mereka berupa pengguna nyata, perangkat keras, bahkan waktu. 14 Tabel 2.1

Simbol	Simbol Use Case	Nama	Keterangan
Aktor	Aktor	didefinisikan	peran atau pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa di
Use Case	Use Case	Use Case	digambarkan bentuk elips yang horizontal ditampilkan oleh sistem. Asosiasi
Asosiasi	Asosiasi	Asosiasi	adalah hubungan antara dua pengklarifikasi, seperti kelas atau kasus
Include	Include	Include	merupakan fungsionalitas dari use case lainnya dan menspesifikasikan secara eksplisit
Extend	Extend	Extend	menunjukkan bahwa target dapat memperluas perilaku dari use case sumber dan merupakan
Generalization	Generalization	Generalization	merupakan hubungan antara kedua entitas sedemikian rupa sehingga satu entitas mewarisi
System Boundary	System Boundary	System Boundary	adalah persegi panjang yang dapat digambar dalam diagram

15 Generalization Generalisasi merupakan hubungan antara kedua entitas sedemikian rupa sehingga satu entitas mewarisi fungsionalitas entitas lain. Dimana fungsi diwakili oleh panah ke arah use case atau aktor. System Boundary kasus penggunaan untuk memisahkan kasus penggunaan internal sistem dari aktor yang berada di luar sistem. Business Process and Functional Modeling, chapter 4. p.122 16

Berlandaskan deskripsi dari komponen use case di atas, berikut terdapat example use case diagram yang dapat dipantau pada gambar 2.2 dibawah . Gambar 2.1 use case diagram Di atas merupakan contoh use case diagram dalam sistem pemesanan ojek, terdiri dari 2 aktor yaitu customer dan objek. Setiap aktor memiliki hak aksesnya masing-masing seperti customer yang dapat mengakses memesan objek dan membatalkan pesanan dalam sistem, sedangkan objek memiliki akses untuk menerima

pesanan dan membuat bukti pembayaran, dari use case tersebut menjadi sebuah skenario dan rangkaian aktivitas yang dapat diakses oleh masing-masing aktor. 17 2) Activity diagram Diagram aktivitas merupakan salah satu jenis perilaku yang digunakan dalam suatu sistem alur pengamatan, dalam sebuah sistem membantu dalam visualisasi yang terlibat dalam eksekusi sebuah use case. Activity diagram menggambarkan aliran kontrol dari titik awal hingga titik akhir yang menunjukkan berbagai jalur keputusan yang ada saat aktivitas sedang dieksekusi. pada gambaran pemrosesan aktivitas secara berurutan dan bersamaan menggunakan activity diagram. Dengan digunakan sangat membantu dan proses di mana penggunaan utamanya adalah untuk mengidentifikasi aspek dinamis dari suatu sistem. Activity diagram digunakan untuk peningkatan efisiensi atau perbaikan proses. (Putra & Andriani, 2019). Tujuan dari diagram aktivitas adalah untuk menjelaskan urusan dari suatu proses, dalam dunia bisnis pun juga untuk memperlihatkan urutan proses bisnis. Berikut tabel 2.2 dibawah ini merupakan simbol dari diagram aktivitas :

Simbol	Nama	Keterangan
Initial Code	Initial Code	yang Activity Simbol
Activity	berguna	untuk digunakan untuk memulai diagram aktivitas suatu aktivitas dalam aliran digaram aktivitas
Decision	Decision	berguna untuk ada beberapa pilihan aktivitas
18	Simbol Nama	Keterangan
Line Connector	Simbol Line Connector	untuk Fork
Simbol Fork	Simbol Fork	berguna membagi
Join	Simbol Join	sebagai titik temu melekatkan dari satu simbol ke representasi lainnya aliran menjadi beberapa aliran bersamaan proses-proses yang menggabungkan beberapa aliran menjadi satu aliran
Swim lane	Berfungsi	untuk alur bisnis atas aktivitas yang terjadi
Final Mode	Simbol final mode	digunakan untuk mengakhiri sebuah diagram aktivitas

Business Process and Functional Modeling, chapter 4. p. 10 1323) Sequence Diagram

Sequence Diagram atau Diagram Urutan adalah salah satu jenis diagram dalam jenis UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk memvisualkan interaksi antara objek-objek dalam sistem secara berurutan sepanjang waktu. Memvisualkanjalinan antar objek dalam jangka waktu tertentu karena

polainteraksi yang bermacam rupa dari satu use case ke yang lainnya dan hanya menunjukkan 19 interaksi terkait use case yang spesifik (Lutfi & Sudarsono, 2022). Sequence diagram diaplikasikan untuk menggambarkan bagaimana objek-objek berinteraksi satu sama lain dalam suatu cerita tertentu. Pada diagram urutan, objek-objek yang berinteraksi digambarkan sebagai lifeline (garis vertikal) yang terletak secara paralel, dan pesan-pesan yang dikirim antara objek-objek. Berikut komponen diagram urutan seperti Tabel 2.3 di bawah ini

Simbol Nama Keterangan

Actor Simbol entitas yang terdapat di sebuah sistem untuk menggambarkan pengguna yang berinteraksi dengan sistem

Entity Class sketsa sistem sebagai landasan dalam menata basis data dan merupakan bagian sistem yang berisi kumpulan kelas

Boundary Menangani komunikasi antar lingkungan Class sistem yang digunakan untuk berinteraksi aktor dengan sistem

Control class Bertanggung jawab terhadap kategori dan terhadap objek yang berisi logika

Message Menggambarkan permintaan atau suatu interaksi yang terjadi antar objek

20 Recursive Menggambarkan mengirim suatu pesan yang dikirim untuk objek itu sendiri

Lifeline Menggambarkan suatu garis hidup dari sebuah objek

A focus of control (Activation) Untuk menunjukkan periode selama objek melakukan aktivitas

Behavioral Modeling, chapter 6. p.206 4)

Class Diagram Class diagram salah satu jenis diagram yang dipakai dalam uml untuk memvisual struktur statis dari sistem perangkat lunak. Class diagram menggambarkan kelas yang ada dalam sistem, hubungan antara kelas-kelas tersebut (Fu'adi et al., 2022).

7

Diagram kelas adalah alat yang berguna dalam merancang dan memahami struktur dasar sistem perangkat lunak. Class diagram digunakan untuk memodelkan kelas-kelas yang ada dalam sistem, beserta atribut-atribut dan relasi antara kelas tersebut. Selain kelas, diagram kelas juga dapat menggambarkan relasi, Berikut komponen atau elemen dalam class diagram seperti gambar di bawah ini.

21

Berikut Tabel 2.4 dibawah merupakan simbol pada class diagrams. Simbol Nama Keterangan

Class Simbol dari entitas yang berbagi atribut serta operasi yang cocok

Association

Simbol yang mengaitkan antara objek satu dengan entitas lainnya

Generalization Simbol dimana entitas anak berbagi Aktivitas dan struktur data dari objek yang ada yang di atasnya entitas induk Realization

Simbol operasi yang benar- benardilakukan oleh suatu entitas Nary Simbol untuk menjauhi asosiasi Association Dengan lebih dari 2 objek

Collaboration Simbol dari urutan aksi yang Divisualkan sistem yang mewujudkan suatu hasil yang terukur bagi suatu pemain. Structural Modeling, chapter 5. p.178 2.2 Tinjauan Studi 1) Jurnal yang disusun oleh Moh Afdhol Rizal dan Titik Misriati dengan judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB PADA TOKO UJE OUTLET" .Sistem Informasi Pembelian Pakaian Berbasis Web pada Toko UJE Outlet adalah aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk membantu manajemen penjualan pakaian secara efisien melalui platform web. Sistem ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna, baik administrator toko maupun pelanggan, untuk melakukan berbagai tindakan terkait penjualan pakaian. .

Rumusan masalah yang di ambil oleh toko uje outlet yaitu yaitu bagaimana membikin sebuah website Perdagangan toko uje outlet agar dapat membeberkan bisnis usaha Perdagangan khususnya penjualan pakaian branded. Pada penelitian ini juga penulis menjelaskan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan memerlukan perangkat Acuan sistem seperti diagram ikatan entitas yaitu erd(entity relationship diagram) serta menggunakan kontruksi navigasi. Dan bahasa untuk di gunakan dalam penelitian ini untuk membuat sebuah wesbite yaitu menggunakan bahasa pemrogram PHP, HTML Dan CSS. Untuk Pengujiannya terhadap kemampuan dan Kemanjuran memerlukan Black Box Testing sehingga di dapatkan Ketidakseimbangan dan kekurangan dari sistem yang nantinya akan dilakukan pengajian kembali. Dan yang terakhir pada toko uje outlet terdapat tiga pengguna untuk saling berinteraksi terdiri dari pelawat, pelanggan dan manajer. 23 2) Jurnal yang di susun oleh Bagas Rayi Prabowo, Isaa Arwani, dan Djoko Pramono yaitu dengan judul "PENGEMBANGAN WEBSITE TOKO ONLINE BAJU BEKAS PADA TOKO GUDANG JUMAT" .Jurnal ini membahas

tentang pemasaran baju bekas atau yang lebih dikenal sebagai thrift shop. Pada saat ini toko gudang Jum'at tidak mendapat toko fisik dan hanya memasarkan hasil penjualannya melewati sosial media yaitu instagram. Identifikasi masalah dari jurnal ini adalah tidak mempunyai website dalam melakukan transaksi dan promosi barang yang ada di toko tersebut. 3

Untuk membantu proses toko gudang Jum'at yaitu dibuatnya website toko online yang dapat menolong proses transaksi dan juga kenaikan.

Pengembangan website pada jurnal ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk dapat mengenali toko gudang Jum'at dan melakukan transaksi pada

toko gudang Jum'at. Pengembang pada toko ini akan di mulai dari proses analisis kebutuhan yang dilakukan menggunakan metode wawancara

kepada pihak toko gudang Jum'at. Untuk tahap perancangan pada toko ini untuk merancang sistem dalam bentuk diagram seperti kelas diagram

, diagram urutan, dan pysical data modelling. Untuk tahap implementasi dilakukan dengan membuat website dengan menggunakan framework laravel

untuk bagian backend dan menggunakan Vue JS untuk bagian frontend.

Dari hasil penelitian tersebut pada toko gudang Jum'at dilakukan 3

jenis pengujian sistem dengan 3 jenis pengujian yaitu pengujian REST

API menggunakan aplikasi postman, pengujian usability dengan memakai

sistem usability testing yang dijalankan kepada 5 responden dan yang

terakhir menggunakan pengujian black box. 6 3) Jurnal yang disusun oleh Muhammad

Lutfhan dan grace gata. Jurnal ini berjudul "IMPLEMENTASI E-COMMERCE

UNTUK PENJUALAN PAKAIAN BEKAS PADA TOKO SECOND 24 ASLI". Jurnal ini

membahas tentang penggunaan website untuk toko online dalam kategori

ini dibutuhkan suatu Pekerjaan dalam peningkatan bisnis pada sekarang.

Toko bekas original Yang merupakan suatu usaha sendiri yang bergerak

di bidang penjualan pakaian bekas. 6 Permasalahan dalam toko bekas original

masih melakukan cara manual yaitu berjualan secara offline sehingga

pelanggan harus datang ke toko dan permasalahan dalam produknya masih

sangat kurang dikarenakan tidak adanya media online dan masih

menggunakan untuk pemasarannya yaitu spanduk yang didapat depan toko. Daribanyak

permasalahan tersebut toko second original merangkup rumusan masalah yang mana toko second original memerlukan sebuah sistem informasi online yang dapat melancarkan aktivitas jual beli sehingga data dari toko tersebut dapat diolah menjadi lebih tepat serta penjualan produk dapat mencapai target. Metode Penelitian yang di pake pada jurnal ini iyalah metode pengumpulan data yaitu dengan melakukan metode observasi dengan memeriksa langsung serta melihat apa aja barang yang dijual di toko second original untuk mendapatkan informasi mengenai pentunjuk yang diperlukan untuk data penelitian. Analisis perancangan sistem juga dirancang mendetail sesuai hasil dari analisis sistem berjalan yang dilakukan oleh jurnal ini, menghasilkan gambaran dari sistem yang di usulkan. Pada analisa sistem ini menggunakan tools yaitu diperlukannya class diagram, Rancangan layar dan Diagram urutan sistem. Pada perkembangan sistem ini juga di perlukan sistem yang bergerak dengan mempelajari serta mengetahui yang akan di buat sepanjang proses pembuatan toko second original serta jurnal ini meneliti keperluan alat untuk menggambarnya dibutuhkan diagram aktivitas dan gunakan diagram kasus. 25 4) Jurnal ini disusun oleh Hasriani Hasriani dan Muhammad Assiddiq yang mana jurnal ini berjudul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG SECOND BERBASIS WEB PADA GERAJ ASRAR MALUNDA". Jurnal ini mengartikan tentang penjualan adalah kegiatan yang menjual barang atau jasa. Jurnal ini membicarakan tentang barang second adalah barang yang sudah tidak dibutuhkan tetapi Masih wajar untuk dipakai. Dalam jurnal ini menjelaskan juga tentang penjualan second merupakan kegemaran bagi pembeli untuk memperoleh barang dengan harga yang lebih terjangkau atau murah tanpa memangkas kegunaan dari barang tersebut. Permasalahan dalam jurnal ini jika menjualnya tidak menggunakan website alias berjualan offline maka sulit untuk memasarkan barang bekas secara offline tanpa pemasangan iklan di internet. Pada jurnal ini alias gerai Asrar Malunda melakukan penelitian dengan membutuhkan metode observasi, Interviews dan menghimpun data dengan membaca studi pustaka dan jurnal percobaan. Jurnal ini membikin sistem informasi perdagangan barang second

berbasis web pada Toko Asrar guna untuk mempermudah seseorang dalam mengerjakan penjualan secara cepat. Sistem di jurnal seorang pengelola melakukan penginputan suatu iklan yang merupakan kategori dan data produk beserta dengan keterangannya seperti harga dan gambar produk yang di proses di dalam database dan outputnya berupa informasi atau laporan yang masuk ke e-mail pembeli setelah pembeli mengunggah sebuah visual bukti dariapada pembayaran. Pada jurnal ini pengguna melakukan pemesanan di website dengan cara mendaftar dan membikin akun untuk menginput email dan kata sandi. 26 kaos, celana dan jaket yang mempunyai brand.

Toko BAB III METODE PENELITIAN 3.1 Objek Penelitian

Pembuatan authentic.secondthrift membahas tentang rancangan pakain, baju, celana, dan jaket berbasis website. Toko authentic.secondthrift berjualan baju bekas yang bermerek seperti authentic.secondthrift melakukan penjualan pakaian secara offline yang beralamatkan di Jl. Pahlawan No.188, Rempoa, Kec. Ciputat Timur. jl, Kota Tangerang Selatan, Banten 15412, Indonesia. Berada dekat pinggir jalan raya, yang mana para pembeli datang langsung ke toko tersebut untuk melihat barang-barangnya. Toko authentic.secondthrift juga menjual barangnya lewat online melalui sosial media seperti tiktok dan instagram. Tetapi berjualan di tiktok dan di instagram kurang efektif dikarenakan registrasi yang lama, pencairan uang yang lama dan bisa terjadinya spamming.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk proses pada pembuatan tugas akhir ini adalah merancang pembuatan wesbsite pembelian barang second adalah wawancara langsung ke narasumber. Narasumber yang di maksud adalah staff daripada owner dari toko auhentic.secondthrift. Hasil dari informasi yang diperoleh dari wawancara akan dikelola dalam bentuk tabel yang di buat melalui tabel dan akan diolah oleh saya secara informasi yang ada berdasarkan keperluan yang dibutuhkan.

27 3.3 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem itu melibatkan serangkaian langkah dan proses yang dikenal sebagai suatu kehidupan pembangunan siklus (DLC). Berbagai metode Pengembangan metode telah dikembangkan untuk membantu organisasi dan pengembangan

perangkat lunak mengelola proyek pengembangan secara efektif. Berikut ada beberapa macam metode pengembangan sistem digunakan seperti model air terjun (Waterfall model) metode ini mengikuti pendekatan linear dan sekuensial, Setiap suatu periode harus selesai lebih awal memulai fase seterusnya seperti melalui analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi atau coding pemeliharaan dan pengujian. Yang berikutnya model Prototipe yaitu fokus pada pembuatan prototipe yang dapat diuji oleh pengguna awal untuk memperoleh umpan balik yang dapat dipakai untuk perbaikan sistem, berikut langkah-langkah yang digunakan seperti pembuatan prototipe, evaluasi prototipe oleh pengguna, Desain dan pembuatan protipe baru, implementasi dan pengujian dan pemeliharaan. Berikutnya ada model spiral merupakan kombinasi dari pendekatan iteratif dan inkremental dengan fokus pada mitigasi risiko. Langkah-langkahnya adalah perencanaan, analisis risiko, pengembangan dan pengujian, evaluasi oleh pengguna dan pemeliharaan. Dan Terakhir ada model Agile yaitu berfokus pada kolaborasi tim, respons terhadap perubahan dan pengembangan perangkat lunak yang inkremental. Langkah-langkah yang di gunakan yaitu perencanaan sprint, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, retrospektif dan evaluasi.

28 3.4 Analisis Sistem Berjalan Menganalisis metode berjalan kepada toko authentic.secondthrift, sistem akan diperlukan untuk dibuatnya suatu sistem perusahaan. Dalam melakukan suatu kebutuhan sistem, penulis melaksanakan sebuah wawancara untuk mengetahui kebutuhan sistem yang dibutuhkan pada toko authentic.secondthrift. Dijabarkan beberapa urutan proses atau tahapan yang dapat dianalisa yaitu sebagai berikut :

1. Studi Pustaka : yaitu proses penelitian yang melibatkan analisis, pembacaan dan sintesis sumber tertulis yang relevan untuk topik atau masalah yang sedang diselidiki
2. Observasi : observasi adalah seseorang terus data ke gerai tersebut untuk memahami prosedur sistem melintas yang berada pada gerai tersebut serta melihat dokumen dari toko tersebut.
3. Wawancara : dilakukannya wawancara dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil dari proses pembuatan laporan dan website dari toko authentic.secondthrift.
- 4.

Evaluasi kinerja : seperti pemantauan operasional mengamati dan memantau sistem selama operasi normal. Ini mencakup pemantauan kinerja, penggunaan sumber daya, dan penanganan data. Dan ada pengukuran kinerja mengukur kinerja sistem menggunakan metrik yang relevan dengan tujuan dan kebutuhan bisnis. 5. Analisis penggunaan sumber daya : penggunaan cpu, memori, dan jaringan untuk menganalisis seberapa efisien sistem menggunakan sumber daya seperti cpu, memori, dan bandwidth jaringan. Ini membantu mengidentifikasi bottleneck atau area yang memerlukan perbaikan.

29 6. Manajemen kesalahan : penanganan kesalahan dan pemulihan : memeriksa kemampuan sistem untuk menangani kesalahan dan melakukan pemulihan. Hal ini mencakup pelacakan, kesalahan, logging, dan perencanaan pemulihan jika terjadi kegagalan. 7. Pemantauan keamanan : berada dalam keamanan sistem melibatkan pemantauan aktivitas keamanan, deteksi ancaman potensial, dan evaluasi sistem terhadap kebijakan keamanan yang telah ditetapkan. 8. Evaluasi Penggunaan Fungsionalitas : berada dalam pemantauan fungsionalitas aplikasi : menilai ketersediaan dan fungsionalitas aplikasi selama operasi. Ini melibatkan pemantauan interaksi pengguna dan memastikan bahwa semua fitur berjalan seperti yang diharapkan. 9. Perbaikan dan Optimalisasi : Identifikasi dan perbaikan masalah jika terdapat masalah atau area yang memerlukan perbaikan, tim IT atau melaksanakan tindakan perbaikan. Dan ada Optimalisasi kinerja jika diperlukan , melakukan tindakan optimalisasi untuk meningkatkan kinerja sistem secara keseluruhan. 10. Kesimpulan : analisis sistem berjalan menjadi kunci dalam memastikan keberlanjutan dan efisiensi operasional sistem atau proses bisnis. Dengan memahami bagaimana sistem berkinerja dalam situasi kehidupan nyata, organisasi dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan dan mengoptimalkan operasional mereka.

pengelola sistem harus mengidentifikasi sumber masalah dan 30 3.4.1 Sekilas tentang objek penelitian Toko authentic.secondthrift adalah toko yang menjual barang second tapi mempunyai brand. Adalah kebutuhan daripada pembelian barang kepada penggemar thrift shop. Di toko

pembelian barang second berikut struktur organisasi bisnis terdiri dari. Owner/ Pemilik toko di dalam situ ada pengelolaan stok dan persediaan yaitu ada sistem manajemen persediaan memiliki sistem yang efisien untuk melacak dan mengelola stok barang second brand. Pemantauan kualitas memastikan bahwa barang yang dijual memenuhi standar kualitas yang di tetapkan. Setelah itu masuk pemasaran dan pengembangan bisnis ada strategi pemasaran untuk merancang dan melaksanakan strategi pemasaran yang efektif untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Pengembangan produk mengidentifikasi peluang untuk diversifikasi produk atau menambahkan kategori baru berdasarkan tren pasar. Owner melakukan analisis data dan kinerja yaitu ada analisis penjualan untuk memahami tren, preferensi pelanggan, dan performa produk. Umpan balik pelanggan untuk menggunakan umpan balik pelanggan untuk terus meningkatkan layanan dan memenuhi harapan pelanggan. Keuangan dan administrasi juga melakukan manajemen keuangan untuk mengelola keuangan bisnis termasuk pendapatan biaya dan keutungan. Administrasi umum untuk menjaga kelancaran operasional dengan mengelola administrasi harian dan perizinan yang diperlukan. Kesimpulan struktur bisnis ini dapat disesuaikan dengan jenis barang second branded yang dijual skala bisnis dan pasar target. Melibatkan calon pelanggan dan pemilik bisnis.

3.1 3.4.2 Latar belakang dan tujuan objek penelitian

Pembeli barang second melalui platform online telah menjadi fenomena yang semakin mendominasi di era digital ini. Perubahan pola konsumen yang lebih berkelanjutan, peningkatan kesadaran lingkungan, dan ketertarikan terhadap produk dengan nilai sejarah membuat pembelian barang second branded semakin diminati oleh masyarakat. Pendirian bisnis yang fokus pada penjualan barang second branded melalui platform online menjadi sebuah langkah strategis yang menarik. Seperti pertumbuhan e-commerce dengan pertumbuhan pesat e-commerce, kebiasaan belanja konsumen telah berubah secara signifikan. Konsumen kini mencari barang yang mereka inginkan, dan platform online menawarkan kenyamanan tersebut. Bisnis penjualan barang second branded dapat memanfaatkan tren ini dengan

menyediakan platform yang intuitif dan aman bagi calon pelanggan. Yang berikutnya meningkatnya peningkatan kesadaran lingkungan kesadaran akan dampak lingkungan dari konsumsi barang baru telah menjadi faktor penting dalam keputusan pembelian konsumen. Barang second branded tidak hanya memberikan opsi yang lebih terjangkau, tetapi juga membantu mengurangi limbah dan jejak karbon. Oleh karena bisnis itu memiliki bisnis penjualan barang second memanfaatkan dorongan ini untuk menarik pelanggan yang peduli lingkungan. Berikutnya potensi bisnis di kalangan pelanggan yaitu masyarakat semakin terbuka terhadap ide membeli barang second branded, terutama ketika mereka menyadari bahwa produk tersebut masih memiliki kualitas yang baik dan dapat memberikan nilai tambah. Bisnis ini dapat menarik perhatian calon pelanggan dengan menawarkan barang berkualitas tinggi. 32 Untuk tujuan objek penelitiannya itu mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian untuk meneliti faktor-faktor yang menjadi pertimbangan utama konsumen ketika memutuskan untuk membeli barang second branded melalui platform online. Faktor-faktor ini dapat mencakup harga, kondisi barang, merek dan kepercayaan terhadap penjual. Berikutnya yaitu menilai persepsi risiko konsumen dalam pembelian barang second branded untuk menganalisis persepsi risiko yang mungkin dimiliki konsumen terkait pembelian barang second branded. Kepercayaan ini dapat mencakup keandalan penjualan, keamanan pembayaran dan kebijakan pengambilan barang. Menganalisis pengaruh pengalaman pembelian terdahulu terhadap keputusan masa depan, yaitu untuk meneliti dampak pengalaman pembelian sebelumnya terhadap keputusan pembelian konsumen di masa depan. Hal ini termasuk mencakup kepuasan pelanggan, kualitas layanan pelanggan, dan keandalan produk yang dibeli. Berikutnya masuk ke mengevaluasi tingkat kepuasan konsumen setelah pembelian untuk mengukur tingkat kepuasan konsumen setelah melakukan pembelian barang second branded melalui platform online. Evaluasi ini mencakup pengalaman pengiriman, kualitas barang yang diterima, dan kecenderungan untuk merekomendasikan kepada orang lain. Menganalisis perbedaan preferensi dan

perilaku pembelian antara kelompok konsumen untuk meneliti apakah terdapat perbedaan signifikan dalam preferensi dan perilaku pembelian antara dengan latar belakang

3.4.3 Analisis Proses Bisnis

Prosedur bisnis yang digunakan pada toko authentic.secondthrift pada saat ini. Untuk tau proses yang dijalankan sedang saat ini berikut Gambar 3.1 Gambar 3.1 proses bisnis sistem berjalan melalui sosial media Tampak pada Gambar 3.1 tersebut adalah suatu kumpulan lewat sosial media yang dipergunakan pada toko authentic.secondthrift mulai dari melakukan pembelian, melakukan pengemasan hingga dikirim oleh kurir sampai ke tempat tujuan yaitu mengirimkan barang pada si pembeli. 34 Berikut penjelasan mengenai alur proses bisnis sistem berjalan pembelian melalui sosial media yaitu instagram dalam bentuk narasi sebagai berikut.

1. Pembeli membuka aplikasi instagram untuk membuka authentic.secondthrift.
2. Pembeli melihat katalog barang-barang yang ada di authentic.secondthrift untuk melihat baju, celana dan jaket.
3. Selanjutnya pembeli memilih barang yang ada di katalog authentic.secondthrift.
4. Setelah memilih barang, pembeli melakukan checkout & pembayaran. pembelian
5. Setelah melakukan checkout dan pembayaran, lalu konfirmasi pesanan kepada pemilik toko, dan setelah itu melakukan invoice
6. Dipersiapkan barang yang akan dikirim kepada pembeli
7. Jika barang tidak tersedia pemilik toko melakukan pembatalan dan mengkonfirmasi kepada pembeli jika tersedia lanjut ke bagian pengemasan. pesanan pada kurir. pesanan pada pembeli.
8. Bagian packing melakukan pengemasan dan mengirim
9. Bagian kurir menerima pesanan, dan setelah itu mengirim
10. Si pembeli konfirmasi penerimaan melalui instagram

35 11. Pesanan telah di konfirmasi oleh pemilik toko dan selesai.

1 Gambar 3.2 Proses bisnis sistem berjalan penjualan offline Berdasarkan Flowchart Diagram diatas pada Gambar 3.2 berikut penjelasan mengenai alur proses bisnis sistem berjalan pemesanan datang ke toko dalam bentuk narasi sebagai berikut.

1. Pembeli hadir ke toko authentic.secondthrift untuk
2. Pembeli melihat katalog barang-barang yang ada di toko
3. Pembeli membeli barang dari toko tersebut
- 4.

Pembeli melakukan pembayaran kepada pemilik toko 5. Setelah itu pemilik toko melakukan invoice pembayaran 6. Pemilik toko mempersiapkan barang yang akan di kemas 7. Bagian pengemasan melakukan pengemasan dan memberikan barang dan nota kepada pembeli 8. Pembeli menerimanya dan selesai. 3.4.

1 4 Analisis Permasalahan Berdasarkan proses bisnis sistem berjalan, masih ada beberapa kesalahan yang timbul dari proses sistem berjalan yang masih secara manual. Dengan bantuan teknologi informasi pembuatan website dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi dalam proses penjualannya.

Proses berjalan manual masih kurang efektif untuk meningkatkan pendapatan penjualan, oleh karena itu dibutuhkan nya sebuah website yang bisa dikembangkan untuk berjalan secara efisien dan efektif.

3.4.5 Analisis sistem yang berjalan Dalam memperoleh hasil analisis pada sistem berjalan pembelian barang second, maka dilakukan sebuah wawancara secara tatap muka terhadap toko authentic.secondthrift dan narasumbernya yaitu pemilik toko/owner daripada toko authentic.secondthrift, yang hasil wawancaranya akan di rangkum kedalam sebuah tabel berisikan pertanyaan dan jawaban penting terkait perancangan aplikasi website. Berikut adalah hasil rangkuman wawancara bisa dilihat dalam tabel. 3.1 dan 3.2 37

Tabel 3.1 Panduan pertanyaan wawancara Narasumber Tujuan List Pertanyaan

: Pemilik toko/owner authentic.second thrift Untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan client 1. Latar belakang toko authentic.secondthrift? 2. Menjual barang apa saja toko authentic.secondthrift ? 3. Apakah ada kendala dalam proses bisnis pada toko authentic.secondthrift ? 4. Apakah authentic.secondthrift membutuhkan aplikasi untuk membuat transaksi menjadi mudah ? 5. Apakah authentic.secondthrift yakin dengan pembuatan aplikasi transaksi menjadi lebih baik ? Tabel 3.2 Hasil wawancara Narasumber Bang yusuf 1.

Authentic.secondthrift adalah toko yang menjual barang bekas tapi bermerek seperti nike, adidas, uniqlo, puma, champions dan lain lain, Toko ini didirikan tahun 2022 oleh pemilik bernama bang yusuf dan toko ini beroperasi dari jam 12.00 - 10.00. 2. Barang yang dijual adalah

barang import dari negara thailand dan amerika. Barang yang dijual ada barang-barang merek ternama yang sudah mendunia, tapi dijual di toko authentic.secondthrift adalah barang yang sudah bekas tapi masih seperti baru. Barang yang di jual adalah barang yang original tapi bekas 3. Kendala dalam proses bisnis adalah seperti manajemen persediaan, yaitu menjaga yang tepat dapat menjadi tantangan. Kelebihan persediaan dapat mengakibatkan biaya penyimpanan yang tinggi. Kendala berikutnya bila kekurangan persediaan dapat menyebabkan kehilangan penjualan 4. Iya perlu karena untuk kemudahan manajemen toko fisik dan online, jika toko memiliki fisik dan online, aplikasi dapat membantu dalam mengelola keduanya dengan lebih mudah, memungkinkan sinkronisasi inventaris dan pemasaran di seluruh platform. 5. Iya baik karena untuk pemasaran dan promosi dengan adanya aplikasi dapat memudahkan integrasi dengan platform e-commerce. Ini memungkinkan pelanggan untuk berbelanja secara online dengan lebih mudah. 38 3.4. 1 6 Analisis Kebutuhan Pada penelitian ini dilakukan sebuah penelitian untuk mencari referensi Dari beberapa aplikasi dan jurnal untuk melakukan perbandingan untuk membandingkan aplikasi satu dengan yang lainnya. Setelah itu dilakukanlah sebuah wawancara untuk mendapatkan persyaratan yang sesuai dari pemilik toko authentic.secondthrift dan mengetahui kebutuhan dari sistem yang diperlukan dalam melakukan pembuatan website. Berikut ini adalah beberapa jawaban yang sudah didapatkan berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dalam bentuk elitasi. Elitasi akan menggambarkan sebuah sistem yang diperlukan dan menjadi sebuah kebutuhan dari website yang dibuat dengan melalui tiga tahap. Berikut adalah tahap final atau tahap ketiga yang sudah dihasilkan untuk kebutuhan website Berikut Tabel 3.3 Tabel 3.3 Kebutuhan fungsional dan non-fungsional 39 HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN BAB IV 4.1. Analisis Perancangan sistem Kristanto (2018:6) System analysis and design adalah proses mendalam untuk memahami, merencanakan, merancang, dan menerapkan sistem informasi yang efisien dan efektif. Melibatkan pemahaman dan suatu komprehensif tentang suatu kebutuhan pengguna, bisnis proses,

tujuan bisnis dan teknologi yang diperlukan untuk menciptakan solusi yang efektif dan tepat. Analisis perancangan sistem merupakan proses yang berkelanjutan dan interaktif dengan penekanan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Ini adalah bagian penting dari siklus hidup pengembangan sistem yang bertujuan untuk menciptakan solusi yang berdampak dan efisien bagi organisasi. Analisis perancangan sistem juga adalah sebuah proses penjabaran yang berasal dari sistem dari bagian ke bagian untuk melakukan evaluasi permasalahan dengan tujuan agar setiap program dapat memenuhi suatu kebutuhan dari penggunaannya dan di harapkan dapat berfungsi dengan baik. Untuk melakukan analisis perancangan sistem dapat dilakukan agar menganalisa sistem yang berjalan serta mendokumentasi kebutuhan-kebutuhan suatu pengguna menurut (Erliyani et al., 2020).

4.2. Perancangan Diagram sistem usulan

Penggunaan UML dalam mendesain suatu metode bermaksud untuk menyerahkan visual secara luas dengan metode yang akan digunakan atau dikembangkan dan dirancang. Perancangan diagram sistem usulan adalah proses merancang gambaran visual yang menyajikan rencana atau proposal untuk sistem informasi yang diusulkan untuk membantu dalam mengkomunikasikan konsep, struktur, dan fungsi sistem yang direncanakan kepada pemangku kepentingan dan tim pengembangan. Pada perancangan sistem usulan haruslah dilakukan dengan hati-hati dan melibatkan kolaborasi antara anggota tim pengembangan, pemangku kepentingan, dan ahli domain. Pada penelitian ini penulis memberikan suatu usulan dari beberapa perkara yang terjadi, yaitu oleh merancang semacam sistem pembelian barang second pada toko authentic.secondary.

4.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah suatu fungsi utama dari sistem dan pengguna yang akan berinteraksi dengan sistem tersebut dengan sederhana. Use case diagram memiliki elemen-elemen, yaitu actors, use case, subject boundaries, dan sekumpulan relationship antara actors dan use case. Berikut merupakan penjelasan dari elemen-elemen pada Tabel 4.1 di bawah Ini (Dennis, Tegarden, & Wixom, 2015, p. 121)

Nama

Notasi Deskripsi Actor/Role Use Case Association Relationship Include Relationship Extend Relationship System Boundary Actor didefinisikan peran atau pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. **17** Actor bisa dijadikan saling bertukar meliputi baik manusia maupun organisasi. Use Case merupakan tindakan dan interaksi yang dilakukan actor. Use Case digambarkan bentuk elips yang horizonat ditampilkan oleh sistem. Asosiasi adalah istilah yang digunakan dalam konteks desain database dan model data. Ini merujuk kepada hubungan antara dua entitas atau tabel dalam basis data. Include merupakan fungsionalitas dari use case lainnya dan menspesifikasikan secara eksplisit. **18** Extend menunjukkan bahwa target dapat memperluas perilaku dari use case sumber dan merupakan relasi tambahan. Mewarisi fungsionalitas entitas lain. Dimana fungsi diwakili oleh panah ke arah use case atau actor. System Boundary adalah persegi panjang yang dapat digambar dalam diagram kasus penggunaan untuk memisahkan kasus penggunaan internal sistem dari aktor yang berada di luar sistem. Generalization Generalisasi merupakan hubungan antara kedua Relationship entitas sedemikian rupa sehingga satu entitas Sumber : (Business Process and Functional Modeling, chapter 4. p.122) 41 Gambar 4.1 Use case diagram Pembelian barang second Tampak merupakan penjelasan dari kasus pengguna diagram pada Gambar 4.2 di atas 1. Pelanggan/calon membuka halaman registrasi untuk melakukan pendaftaran di situs web atau aplikasi pembelian barang second. 2. Aktivasi email, setelah pelanggan berhasil mendaftar mereka terima email aktivasi kepada alamat email yang akan mereka daftarkan. Aktivasi email berisi tautan atau intruksi untuk mengaktifkan akun mereka. dalam aplikasi 3. Login, pelanggan/calon yang sudah memasukkan alamat email dan password yang telah mereka daftarkan saat registrasi dan menerima aktivasi email. Pelanggan/calon bisa melakukan ke 4. Kelola akun, Pelanggan/calon dapat mengelola akun mereka seperti mengubah informasi profil dan mengelola data akun di situs web aplikasi pembelian barang second menggunakan alamat email dan password. 42 5. Melihat daftar outfit,

pelanggan/calon dapat melihat daftar outfit atau pakaian yang tersedia di platform pembelian barang second, pelanggan/calon bisa melihat daftar outfit setelah masuk menggunakan email dan password. 6. Melihat detail outfit, pelanggan/calon dapat melihat detail lengkap dari suatu outfit atau produk tertentu di aplikasi pembelian barang second. Pelanggan/calon bisa melihat detail outfit setelah masuk menggunakan email dan password. 7. Tambah outfit ke keranjang, Pelanggan dapat menelusuri katalog produk dan memilih pakaian yang ingin di beli. Setelah menemukan produk yang diinginkan, pelanggan dapat menambahkannya ke keranjang belanja. 8. Checkout outfit adalah langkah terakhir dalam pembelian di website pembelian barang second. Setelah pelanggan tambah produk ke keranjang, mereka melanjutkan ke proses checkout outfit untuk menyelesaikan pembelian. 9. Melihat riwayat transaksi, pelanggan masuk ke dalam akun mereka di pembelian barang second untuk melihat riwayat transaksi. Riwayat transaksi mencakup detail pesanan sebelumnya yang telah mereka lakukan. pembelian. 10. Pembayaran outfit, pelanggan melihat pembayaran outfit mereka di website pembelian barang second, hal ini untuk memberikan transparansi terhadap informasi pembayaran yang terkait dengan 11. Kelola pesanan, owner dari pembelian barang second dapat mengelola pesanan seperti mengonfirmasi pesanan, memproses pengiriman dan menangani permintaan pelanggan 12. Kelola outfit, owner kelola outfit yang dijual di pembelian barang second ini mencakup penambahan produk baru, pembaharuan informasi produk, dan penghapusan produk yang tidak lagi tersedia.

4.2.2 Spesifikasi Use Case Diagram

Spesifikasi use case diagram yaitu dokumen yang merinci bagaimana suatu sistem atau aplikasi berinteraksi dengan aktor (pengguna atau sistem eksternal lainnya) dalam situasi tertentu. Use case diagram sendiri adalah representasi visual dari interaksi antara aktor dan sistem.

43 Tabel 4. 1 Specification

Registrasi Use Case Name	Registrasi Actor	Pelanggan	Description
Memungkinkan Calon Pelanggan untuk mendaftar keplatform dan mengaktifkan akun mereka melalui email.	Sukses	Skenario Aktor Sistem	1. Pelanggan

memilih registrasi untuk membuat akun baru 2. Pelanggan memasukkan informasi pribadi 4. Pelanggan menerima email verifikasi di kotak mereka 3. Sistem mengirimkan email verifikasi ke alamat email yang dimasukkan oleh pengguna Pre-Condition Pada saat sebelum memiliki akun Post-Condition Calon Pelanggan menerima email verifikasi Alternatives flows Jika validasi gagal, sistem akan menampilkan halaman registrasi kembali dengan alert kesalahan penginputan

Tabel 4. 2 Specification aktivasi email Use Case Name Aktivasi email Actor Pelanggan Description Memungkinkan pelanggan setelah mendaftar, pelanggan perlu mengaktivasi akun mereka melalui email yang dikirimkan oleh sistem. Sukses Skenario Aktor Sistem 1. Pelanggan mendaftar terlebih dahulu 2. sistem akan mengirimkan email yang telah pelanggan daftar 3. Pelanggan membuka email yang berada di gmail 4. sistem akan menampilkan Aktivasi email melalui gmail yang sudah di daftarkan Pre-Condition Pelanggan telah melakukan aktivasi email Post-Condition Pelanggan telah berhasil mengaktivasi akun mereka Alternatives flows Jika pelanggan blom mendapatkan aktivasi email, pastikan kembali aktivasi email di cek kembali dan melihat di bagian spam email. Tabel 4. 3

Specification Kelola Biodata Toko Use Case Name Kelola Biodata Toko 44 Actor Pemilik toko Description Memungkinkan pemilik toko untuk mengelola informasi akun mereka. Sukses skenario Aktor Sistem 2. Sistem menampilkan halaman akun 6. Sistem memprosesnya 1. Pemilik toko masuk ke pengaturan akun 3. Pemilik toko menambah alamat lengkap 4. Pemilik toko dapat mengonfigurasi preferensi akun mereka 5. Pemilik toko dapat mengelola pembayaran Pre-Condition Pengguna telah melakukan login ke akun mereka. Post-Condition Pengguna telah berhasil memperbarui atau mengelola informasi akun mereka sesuai dengan preferensi mereka. Alternatives flows Jika pengguna melakukan perubahan yang memerlukan konfirmasi, mereka mungkin diminta memasukkan kata sandi atau melakukan langkah tambahan untuk memastikan keamanan. Tabel 4. 4 Specification melihat daftar outfit Use Case Name Melihat daftar Outfit Actor Pelanggan Description Memungkinkan Pelanggan untuk melihat produk yang tersedia di platform. Aktor Sistem

Sukses skenario 2. Sistem menampilkan halaman situs web 6. Sistem memprosesnya 1 Pelanggan membuka aplikasi atau situs web 3. Pelanggan setelah login berhasil, pelanggan memilih untuk menjelajahi produk dengan memilih kategori atau melakukan pencarian 4. Pelanggan melihat detail produk 5. Pelanggan memiliki opsi untuk ke halaman daftar produk

Pre-Condition Pelanggan telah melakukan login ke akun mereka.
Post-Condition Pelanggan telah melihat detail produk yang mereka pilih.
Alternatives flows Pelanggan memiliki opsi untuk kembali ke halaman daftar produk atau kategori untuk melihat produk lainnya. 45 Tabel 4.

5 Specification tambah outfit ke keranjang Use Case Name Tambah outfit ke Keranjang Actor Pelanggan Description Memungkinkan pembeli untuk menambahkan produk ke dalam keranjang belanja mereka. Sukses skenario Aktor Sistem 1. Pembeli memilih opsi pembelian 2. Pembeli memutuskan untuk membeli produk dan menambaknya ke keranjang belanja 3. Sistem memvalidasi ketersediaan stok produk ditambahkan ke keranjang Pre-Condition Pelanggan telah membuka halaman produk dan memilih produk tertentu. Alternatives flows Jika stok produk yang diminta tidak mencukupi, sistem memberikan pesan bahwa produk tidak tersedia dalam jumlah yang diminta. Tabel 4.6 Specification checkout outfit Use Case Name Checkout outfit Actor Pelanggan Description Memungkinkan pelanggan untuk memverifikasi total pembelian produk. Sukses skenario Pre-Condition Aktor Sistem 1. Pelanggan memastikan apakah barang di dalam keranjang sudah sesuai 2. Sistem menghitung harga barang di keranjang 4. Pelanggan, jika barang dan alamat sesuai maka pelanggan mengklik button bayar Pelanggan telah menambahkan produk ke keranjang belanja mereka. 3. Sistem juga menampilkan opsi pengiriman alamat yang diisi oleh pelanggan Post-Condition Pelanggan mengklik button bayar dan pindah ke halaman pembayaran. Alternatives Flows Jika informasi pembayaran yang diberikan tidak valid atau terdapat masalah lain selama proses pembayaran, sistem memberikan pesan kesalahan dan memandu pengguna untuk mengatasi masalah tersebut. Tabel 4. 7 Specification melakukan pembayaran 46 Use Case Name Melakukan

Pembayaran Actor Pelanggan Description Pelanggan melakukan proses pembayaran untuk membeli barang atau jasa dari penjual. Aktor Sistem Sukses skenario 1. Pelanggan memilih metode pembayaran 4. Pelanggan memasukkan informasi pembayaran 2. Sistem menampilkan pembayaran via transfer 3. Sistem mengirimkan VA dan total jumlah yang harus di bayar 5. Sistem menverifikasi informasi pembayar 6. Sistem, verifikasi berhasil sistem menyelesaikan transaksi dan mengirim notifikasi ke pelanggan dan jika gagal akan di beri pesan pembayaran ulang Pre-Condition Post-Condition Alternatives Flows Pelanggan telah memilih barang yang ingin dibeli dan telah memasukkannya ke dalam keranjang belanja di menu check-out. Transaksi pembayaran telah berhasil diverifikasi dan diterima oleh sistem. sistem memperbarui keranjang belanja dan kembali ke langkah awal. Tabel 4. 8 Specification Kelola Pesanan Use Case Name Kelola Pesanan Actor Pemilik toko Description Pengguna dapat melihat daftar pesanan, mengelola status pesanan, dan melakukan tindakan terkait pesanan. Aktor Sistem Sukses skenario 1. Pemilik toko membuka bagian kelola pesanan 3. Pemilik toko memilih pesanan yang ingin dikelola 2. **20** Sistem menampilkan daftar pesanan pengguna dengan informasi seperti nomor pesanan, tanggal pesanan, status dan total harga 4. Sistem menampilkan rincian pesanan termasuk item yang dipesan, jumlah dan status saat ini Pre-Condition Pengguna telah memilih pesanan yang ingin dikelola. Post-Condition Transaksi pembayaran telah berhasil diverifikasi dan diterima oleh sistem. Alternatives Flows Jika terjadi masalah teknis, sistem memberikan pesan error dan instruksi untuk mencoba lagi atau menghubungi 47 Tabel 4. 9 Specification Melihat wishlist Use Case Name Melihat Wishlist Actor Pelanggan Description Memungkinkan Pelanggan untuk melihat produk yang tersedia di platform. Aktor Sistem 1. Pelanggan membuka aplikasi atau situs web 2. Sistem menampilkan halaman situs web Sukses skenario 6. Sistem memprosesnya 3. Pelanggan setelah login berhasil, pelanggan memilih untuk menjelajahi produk dengan memilih kategori atau melakukan pencarian 4. Pelanggan melihat klik melihat wishlist 5. Pelanggan memiliki opsi untuk ke halaman melihat wishlist Pre-Condition

Pelanggan telah melakukan login ke akun mereka. Post-Condition 1. Pelanggan telah melihat detail produk yang mereka 2. Pelanggan memiliki opsi untuk kembali ke halaman daftar produk atau kategori untuk melihat pilih. wishlist lainnya. Alternatives flows Pelanggan memiliki opsi untuk kembali ke halaman daftar produk atau kategori untuk melihat produk lainnya. Tabel 4. 10 Specification kelola outfit Use Case Name Kelola outfit Actor Pemilik toko Sukses skenario mereka. Description Memungkinkan pemilik toko untuk mengelola informasi akun Aktor Sistem 1. Pemilik toko masuk ke kelola outfit 3. Pemilik toko menambah outfit 4. Pemilik toko dapat mengonfigurasi preferensi outfit 5. Pemilik toko dapat mengelolanya 2. Sistem menampilkan halaman akun 6. Sistem memprosesnya Pre-Condition Pengguna telah melakukan login ke akun mereka. Post-Condition Pengguna telah berhasil memperbarui akun mereka. Alternatives flows Sistem proses tidak berhasil bisa di refresh websitanya 48

Tabel 4. 11 Specification kurangi outfit ke keranjang Use Case Name kurangi outfit ke keranjang Actor Pelanggan Description Memungkinkan pembeli untuk mengurangi outfit ke dalam keranjang belanja mereka. Sukses skenario Aktor Sistem 4. Pembeli memilih opsi kurangi outfit 5. Pembeli berhasil mengurangi 6. Sistem akan mengurangi outfit Pre-Condition Pelanggan telah membuka halaman kurangi outfit dan telah Alternatives flows Jika sistem tidak bisa mengurangi outfit ke keranjang coba di refresh berhasil menguranginya webnya dan di coba lagi Tabel 4. 12 Specification melihat riwayat transaksi Use Case Name Melihat riwayat transaksi Actor Pelanggan Description Memungkinkan Pelanggan untuk melihat riwayat transaksi yang tersedia di website. Aktor Sistem Sukses skenario 1. Pelanggan membuka aplikasi atau situs web 3. Pelanggan setelah login berhasil, pelanggan mencari opsi melihat riwayat transaksi 4. Pelanggan melihat riwayat transaksi lalu klik melihat transaksi 2. Sistem menampilkan halaman situs web 5. Sistem memprosesnya Pre-Condition Pelanggan telah melakukan login ke akun mereka. Post-Condition Pelanggan telah melihat riwayat transaksi. Alternatives flows Pelanggan memiliki opsi untuk

kembali ke halaman Home. 49

Tabel 4. 13 Specification lihat dashboard penjualan

Use Case Name Lihat dashboard penjualan **Actor** Pemilik toko

Description Pemilik toko dapat melihat dashboard penjualan seperti berapa banyak barang yang dikeluarkan

Sukses skenario Aktor Sistem 1. Pemilik toko membuka bagian dashboard penjualan 2. Sistem menampilkan dashboard penjualan dengan informasi seperti banyak barang yang dikeluarkan 3. Pemilik toko bisa melihat dashboard penjualan 4. Sistem menampilkan halaman dashboard penjualan

Pre-Condition Pemilik toko telah berhasil melihat dashboard penjualan

Post-Condition Pemilik toko melihat halaman dashboard penjualan

Alternatives Flows Jika tidak bisa melihat dashboard penjualan coba refresh halaman website dan coba lagi

Tabel 4. 14 Specification melihat detail outfit

Use Case Name Melihat detail Outfit

Actor Pelanggan

Description Memungkinkan Pelanggan untuk melihat detail outfit yang tersedia di platform

Sukses skenario Aktor Sistem 1. Pelanggan membuka aplikasi atau situs web 2. Sistem menampilkan halaman situs web 5. Sistem memprosesnya 3. Pelanggan setelah login berhasil, pelanggan memilih untuk menjelajahi outfit dengan memilih kategori atau melakukan pencarian 4. Pelanggan melihat detail outfit

Pre-Condition Post-Condition Alternatives flows Pelanggan telah melakukan login ke akun dan melihat detail outfit Pelanggan telah melihat detail outfit yang mereka lihat Pelanggan memiliki opsi untuk kembali ke halaman 4.2.

16 Activity diagram Activity diagram menurut Handini(2016) Activity diagram adalah suatu aliran aktifitas atau kerja dari sebuah sistem atau suatu proses bisnis. Activity diagram itu dihubungkan dengan panah, panah tersebut mengarahkan suatu urutan kegiatan dalam organisasi.

14 Activity diagram juga memvisual alur kontrol secara garis besar. Meskipun diagram aktivitas menunjukkan suatu aliran yang berbeda seperti bercabang ataupun paralel. Activity diagram memvisual proses bisnis sebuah proses dari urutan aktivitas agar lebih mudah dipahami.

8 **15**

A. Registrasi Gambar 4.2 Activity Diagram Registrasi 50 Pada Gambar 4.2 di atas merupakan aktivitas diagram registrasi, yang mana di situ ada pelanggan dan sistem. Dimulai dari tanda status awal masuk ke

bagian halaman registrasi setelah itu ada simbol fork yang di pakai untuk tampak kegiatan yang dijalankan secara berhubungan setelah itu masuk ke bagian input email dan input password, setelah itu ada simbol join di gunakan untuk kegiatan yang di gabungkan , setelah itu masuk ke bagian klik button registrasi setelah itu verifikasi email masuk ke sistem jika email tersedia link aktifasi masuk ke email setelah itu masuk ke sistem tautan kedaluwarsa kalo ya klik button registrasi kalo tidak masuk ke menu login. B. Kelola Pakaian

Gambar 4.3 Activity Diagram Kelola Outfit Pada Gambar 4.3 di atas merupakan aktivitas diagram kelola pakaian yaitu ada Pemilik toko(owner) dan sistem. Di mulai dengan tanda awal pemilik toko memilih dasbor pakaian setelah itu masuk dengan tanda fork digunakan untuk menunjukan kegiatan yang di lakukan secara paralel yaitu ada add, edit and, delete. Masuk ke tanda join menunjukkan kegiatan yang digabungkan setelah itu masuk ke sistem untuk di validasi kalo sukses data tersimpan kalo error masuk ke dasbor pakaian 51 C. Kelola Pesanan

Gambar 4.4 Activity Diagram Kelola Pesanan Pada Gambar 4.4 di atas merupakan aktivitas diagram kelola pesanan yang mana use case ada pemilik toko(owner),sistem dan pelanggan. Di mulai dengan tanda awal setelah itu pelanggan bayar ke kode rekening masuk owner untuk cek row dasbor pesanan setelah itu masuk ke sistem saldo pelanggan masuk rekening” ,kalo blom balik ke dasbor pesanan kalo masuk klik button konfirmasi setelah itu masuk ke sistem bisa ubah status “menunggu”atau “diproses” masuk ke owner untuk packing pesanan dan dikirim ke kurir setelah itu owner klik button input nomor resi dari kurir dan setelah itu masuk ke sistem untuk ubah status “diproses” ke “terkirim” dan input nomor resi ke field no_resi setelah itu pelanggan bisa mengecek riwayat pesanan. 52 D. Pembayaran 53

Gambar 4.5 Activity Diagram Pembayaran Pada Gambar 4.5 di atas adalah aktivitas diagram pembayaran yang memiliki dua use case yaitu pelanggan dan sistem yang di mulai dengan tanda awal di pelanggan dengan masuk ke halaman

profile setelah itu masuk dengan tanda fork dipakai untuk tampak kegiatan yang dilakukan secara berhubungan yaitu pelanggan input nama lengkap, input nomor telepon dan input alamat lengkap setelah itu masuk dengan tanda join yang menunjukkan kegiatan yang di gabungkan yaitu pelanggan mencari barang setelah itu masukan keranjang bilah sudah pelanggan melakukan check out keranjang setelah itu masuk ke sistem, ada barang lain yang ingin di tambah” ? kalo iya cari barang lagi dan kalo tidak masuk ke halaman pembayaran. Pelanggan pilih kurir dan pilih pembayaran setelah itu bayar ke kode rekening abis itu masuk ke sistem kode bayar berakhir” ? kalo berakhir akan di masukan ke halaman check out keranjang dan berhasil masuk ke cek riwayat pembayaran.

4.2.4 Sequence Diagram

Diagram urutan menjelaskan suatu gambaran bagaimana aktor bisa berhubungan dengan objek pada use case diagram serta terdapat pesan pada setiap relasi tersebut. Sequence diagram juga menampilkan hubungan ikatan antar objek dalam suatu sistem. Perancangan sequence diagram menggambarkan alur generic yang memungkinkan disetiap skenario terdapat use case. Sequence diagram juga adalah alat model yang digunakan oleh para ahli di bidang pengembangan perangkat lunak untuk menggambarkan dan memahami interaksi antar objek dalam sistem untuk memberikan gambaran visual tentang objek-objek berkomunikasi satu sama lain dalam suatu skenario atau alur kerja tertentu. Para ahli menggunakan sequence diagram untuk menyajikan secara jelas dan terstruktur bagaimana objek-objek berkomunikasi dalam suatu sistem untuk mengidentifikasi dan merancang interaksi antara objek-objek untuk membantu dalam memahami urutan kejadian dan sequence diagram adalah pecahan dari UML. Berikut adalah rancangan sequence diagram pada pembelian barang second branded.

8 21 54A.

Login Gambar 4.6 Sequence Diagram Login Pada Gambar 4.6 di atas adalah sequence diagram dari login. Penggunamembuka tampilan login dan mengisi formulir dengan email dan password, tampilan login mengirimkan data email dan password ke user controller. User controller menerima data dari tampilan login dan memustukan operasi yang harus dieksekusi.

User controller memilih operasi login dan meneruskan data ke user model, user model menerima data login dari user controller dan memeriksa kevalidan email dan password jika data valid, user model mengembalikan hasil ke user controller dan pengguna diarahkan ke tampilan beranda (menu home view). Jika data tidak valid, user model mengembalikan hasil ke user controller dan pengguna diarahkan ke tampilan pendaftaran (Register view). 55 B. Registrasi Gambar 4.7

Sequence Diagram Register Pada Gambar 4.7 di atas adalah sequence diagram Registrasi pengguna membuka tampilan registrasi dan mengisi formulir dengan email dan password, tampilan registrasi mengirimkan data email dan password ke user controller. User controller menerima data dari tampilan registrasi dan memutuskan operasi yang harus dieksekusi. User controller memilih operasi registrasi dan meneruskan data ke user model, User model menerima data registrasi dari user controller dan memeriksa kevalidan email dan password, Jika data valid, user model mengembalikan hasil ke user controller dan pengguna diarahkan ke tampilan beranda(menu view home). Jika data tidak valid, User Model mengembalikan hasil ke user controller dan pengguna diarahkan kembali ke tampilan login(login view). 56 C. Kelola Profile Gambar 4.8

Sequence Diagram Kelola profile Pada Gambar 4.8 di atas adalah sequence diagram kelola profil, pelanggan membuka tampilan kelola profile dan melihat informasi profilnya, pelanggan mengklik tombol untuk melakukan operasi pada profilnya. Tampilan kelola profil mengirimkan data seperti nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, nomor telepon, dan alamat ke user controller, user controller menerima data dari tampilan kelola profil dan memutuskan operasi yang harus dieksekusi. User controller memilih operasi kelola profil dan meneruskan data ke user model, user model menerima data kelola profil dari user controller dan memeriksa kevalidan data. Jika data valid, user model mengembalikan hasil ke user controller, Jika data tidak valid, user model mengembalikan hasil ke user controller dan pelanggan tetap berada

pada tampilan kelola profil. 57 D. Cari outfit Gambar 4.9 Sequence Diagram Cari outfit Pada Gambar 4.9 di atas adalah sequence diagram cari outfit yang dimana pelanggan membuka tampilan menu outfit untuk memulai pencarian outfit tampilan menu outfit menampilkan opsi pencarian dan memungkinkan pelanggan memasukkan kata kunci, pelanggan memasukkan kata kunci dan menekan tombol cari, tampilan menu outfit mengirimkan data pencarian (kata kunci) ke menu outfit controller. Menu outfit controller menerima data dan memutuskan operasi yang harus dieksekusi, menu outfit controller menjalankan query pencarian ke dalam kelola outfit model, dengan mengirimkan kata kunci. Kelola outfit model menerima permintaan pencarian, menjalankan query ke database dan mengembalikan hasil pencarian. Jika data ditemukan, menu outfit controller menampilkan pesan sukses dan hasil pencarian kepada pelanggan. Jika data tidak ditemukan, menu outfit controller menampilkan pesan “not found” kepada pelanggan. 58 E. Kelola outfit(add) Gambar 4.10 Sequence Diagram Cari outfit (add) Pada Gambar 4.10 sequence diagram cari outfit yang mana pemilik toko membuka tampilan kelola outfit untuk menambahkan outfit baru. Tampilan kelola outfit menampilkan formulir tambah outfit dengan input id outfit, nama outfit, harga dan qty, pemilik toko atau owner mengisi formulir tambah outfit dengan informasi yang diperlukan. Tampilan kelola outfit mengirimkan data formulir tambah outfit (id outfit, nama outfit, harga, qty) ke kelola outfit controller. Kelola outfit controller menerima data dan memutuskan operasi yang harus dieksekusi, Kelola outfit controller meneruskan data formulir tambah outfit ke kelola outfit model. Kelola outfit model menerima permintaan dan memeriksa kevalidan data tambah outfit. Jika data valid, kelola outfit model menambahkan outfit baru ke dalam sistem dan mengembalikan status sukses ke kelola outfit controller. Jika data tidak valid, kelola outfit model mengembalikan pesan error ke kelola outfit controller. Kelola outfit controller menampilkan status sukses atau error kepada pemilik toko, tergantung pada hasil dari kelola outfit model.

59 F. Kelola pesanan Gambar 4.11 Sequence Diagram Kelola Pesanan Pada Gambar 4.11 sequence diagram kelola pesanan, Pemilik toko mengunjungi halaman kelola pesanan untuk melihat daftar pesanan, Tampilan kelola pesanan menampilkan daftar pesanan dengan status yang menunjukkan bahwa pesanan blom diproses, pemilik toko mengklik tombol “Terima Pesanan” pada salah satu baris pesanan yang akan diproses, kelola pesanan controller menerima input dari tampilan dan menjalankan query untuk mengubah status pesanan menjadi “terproses” ke kelola pesanan model . Kelola pesanan model menerima permintaan dan menjalankan query untuk menupdate status pesanan menjadi “terproses” Model mengirimkan pesan status “terproses” kembali ke kelola pesanan controller. Kelola pesanan controller memberikan feedback kepada tampilan bahwa pesanan telah diterima dan statusnya telah di perbarui. 60 Bagian kelola pesanan untuk pengiriman pesanan, setelah melakukan packing, pemilik toko menginput nomor resi pada baris pesanan dengan status “terproses” di tampilan kelola pesanan. Kelola pesanan controller menerima input nomor resi dari tampilan dan menjalankan query untuk menginput nomor resi serta mengubah status pesanan menjadi “terkirim” ke kelola pesanan model. Kelola pesanan model menerima permintaan dan menjalankan query untuk mengupdate status pesanan menjadi “terkirim”, Model mengirimkan pesan update status “terkirim” kembali ke kelola pesanan controller, kelola pesanan controller memberikan feedback kepada tampilan bahwa nomor resi telah diinput dan status pesanan telah diperbarui menjadi “terkirim” G. Kelola Outfit(Edit) Gambar 4.12 Sequence Diagram Kelola outfit (edit) Pada Gambar 4.12 di atas pemilik toko mengunjungi halaman kelola outfit untuk melihat daftar outfit, tampilan kelola outfit menampilkan daftar outfit dengan opsi untuk mengedit data outfit. Pemilik toko mengklik tombol “edit” pada salah satu baris outfit untuk memulai proses pengeditan. 61 Kelola Outfit controller menerima input dari tampilan dan menjalankan query untuk mengambil data outfit yang akan diedit dari kelola outfit model. Model mengembalikan data outfit

yang akan di edit ke kelola outfit controller dan tampilan menampilkan formulir pengeditan pop-up. Pemilik toko mengedit informasi outfit seperti nama outfit, stok, keterangan, harga dan qty pada formulir pop up. Pemilik toko mengklik tombol “simpan” untuk menyimpan perubahan, kelola outfit controller menerima data yang diedit dan menjalankan query untuk menupdate data outfit ke kelola outfit model. Jika data yang diedit valid, kelola outfit model mengembalikan pesan status sukses ke kelola outfit controller, tidak valid kelola outfit model mengembalikan pesan error ke kelola outfit controller. Kelola outfit controller memberikan feedback kepada tampilan bahwa pengeditan gagal dan menampilkan pesan error. H. Kelola Outfit(Delete) Gambar 4.13 Sequence Diagram Kelola outfit (delete) 62 Pada Gambar 4.13 di atas adalah sequence diagram, Pemilik toko mengunjungi halaman kelola outfit untuk melihat daftar outfit, tampilan kelola outfit dengan opsi untuk menghapus data outfit, pemilik toko mengklik tombol “Delete” pada salah satu baris outfit untuk memulai proses penghapusan. Kelola Outfit controller menerima input dari tampilan dan menjalankan query untuk menghapus data outfit (klik tombol delete per baris) dari kelola outfit model, jika data yang akan dihapus valid, kelola outfit model menjalankan query untuk menghapus data outfit, Model mengembalikan pesan status sukses ke kelola outfit controller, Kelola outfit controller memberikan feedback kepada tampilan bahwa penghapusan sukses, jika data yang di hapus tidak valid, kelola outfit model mengembalikan pesan error ke kelola outfit controller, Kelola outfit controller memberikan feedback kepada tampilan bahwa penghapusan gagal dan menampilkan pesan error dan tampilan kelola outfit menampilkan pesan status sukses atau error, tergantung pada hasil dari kelola outfit model. I. Pembayaran Gambar 4.14 Sequence Diagram Pembayaran 63 Pada Gambar 4.14 di atas adalah sequence diagram pembayaran, Pelanggan mengklik tombol “tambah ke keranjang” pada tampilan detail outfit, tampilan detail outfit mengirimkan data outfit ke User profile controller. User profile controller menerima data

dan memutuskan operasi yang harus di eksekusi. User profile controller menyimpan data outfit ke dalam keranjang model. Bagian Check-out dari keranjang pelanggan pergi ke menu keranjang untuk melakukan check-out, tampilan keranjang menampilkan daftar outfit yang ada di keranjang, dan opsi untuk check-out, Pelanggan mengklik tombol “Check-out” pada tampilan keranjang. User profile controller menerima input check-out, menyimpan data check-out dan memutuskan operasi yang harus di eksekusi. User profile controller menyimpan data check-out untuk mencetak rekening pembayaran. Masuk ke proses pembayaran jika pembayaran sukses, user profile controller mengirim pesan status “terproses” ke tampilan. Jika pembayaran gagal atau expire, user profile controller mengirim pesan status “expire” ke tampilan. Tampilan menampilkan pesan status pembayaran terproses atau expire, tergantung pada hasil dari user profile controller

4.2.5 Class Diagram

Class diagram adalah jenis diagram struktur statis yang digunakan dalam bahasa pemodelan UML untuk memvisualkan struktur statis dari suatu sistem perangkat lunak. **19** Diagram kelas menunjukkan kelas dalam sistem, atribut dan metode yang dimiliki oleh setiap kelas, serta hubungan antara kelas tersebut. Diagram ini sangat berguna untuk memvisualisasikan struktur kelas dalam suatu sistem dan hubungan antara kelas tersebut. Berikut adalah pola kelas atau suatu sasaran yang terdapat dalam suatu sistem dan hubungan antara kelas tersebut. Diagram memberikan visualisasi gambaran tentang struktur data dalam suatu sistem dan bagaimana data tersebut diolah dan disimpan. Berikut ini adalah hasil diagram kelas sistem transaksi kiriman di toko authentic.secondthrift yang bisa tampak pada gambar 4.15 dibawah ini :

64 Berikut adalah spesifikasi table pada toko authentic.secondthrift, diantaranya : Gambar 4.15 Class diagram sistem informasi

Authentic.secondthrift 4.2.6 Specification table

4.2.6.1 User Tabel : User

Primary Key : id_user Foreign Key : - 65 Nomor Field 1 id_user 3 email 4 password 5 role

Tabel 4.14 Specification user Length

Tipe Data 11 int 50 varchar 255 varchar 11 varchar Keterangan

Primary Key Email pengguna Password pengguna Role pengguna: P
= Pelanggan, A = Admin Nomor Field 1 id_pelanggan 2 3 Nama 4
no_telepon 5 id_user Alamat Tabel 4.15 Specification pelanggan Length
Tipe Keterangan Data 11 int Primary Key 11 int Foreign Key 50
varchar Nama pengguna 50 varchar Email pengguna 255 varchar Alamat
pengguna 6 email_active_expire datetime datetime Mengecek apakah email
sudah aktif / expire 4.2.6.2 Pelanggan Tabel : Pelanggan Primary Key
: id_pelanggan Foreign Key : id_user 4.2.6.3 Admin Tabel : Admin
Primary Key : id_admin Foreign Key : id_user Tabel 4.16 Admin
4.2.5.4 Pembayaran Tabel : Pembayaran Primary Key : id_bayar Foreign
Key : id_keranjang Nomor Field 1 id_admin 2 id_user 3 nama
int 11 int 50 varchar Length Tipe Data 11 Keterangan Primary Key
Foreign Key Nama pengguna 66 Nomor Field 1 id_bayar 2 id
_keranjang 3 total 4 status Tabel 4.17 Pembayaran Length Tipe Data
11 int 11 int 11 int 11 varchar 5 tanggal_bayar datetime datetime
Keterangan Primary Key Foreign Key Total pembayaran Status pembayaran:
P = Pesanan Pending, S = Sedang Diproses, K = Sedang Dikirim, G
= Gagal/Expire Mencetak waktu tanggal pesanan yang masuk 4.2.6.5 Outfit
Tabel : Outfit Primary Key : id_outfit Foreign Key : id_
kategori Nomor Field 1 id_outfit 2 id_kategori 3 nama_outfit 4
harga 5 stok 6 url_gambar 7 deskripsi_outfit 8 tanggal_add 9
tanggal_update Tabel 4.18 outfit Length Tipe Data 11 int 11 int
50 varchar 11 int 11 int 255 varchar 255 varchar datetime datetime
datetime datetime Keterangan Primary Key Foreign Key Nama outfit Harga
outfit Stok outfit URL gambar outfit Deskripsi outfit Kapan data
pakaian ditambahkan Kapan data pakaian diperbarui 4.2.6.6 Kategori outfit
Tabel : Kategori Outfit Primary Key : id_kategori Foreign Key : -
Tabel 4.19 Kategori outfit Nomor Field Length Tipe Data 1 id_
kategori 11 int 2 kategori_outfit 50 varchar Keterangan Primary Key
Kategori outfit 67 Nomor Field 1 id_keranjang 2 id_user Length
Tipe Data 11 int 11 int Keterangan Primary Key Foreign Key 4.2.6.7

Keranjang Tabel : Keranjang Primary Key : id_keranjang Foreign Key : id_user Tabel 4.20 keranjang 4.2.6.8 Detail keranjang Tabel : Detail Keranjang Primary Key : id_detail_keranjang Foreign Key : id_keranjang, id_outfit Tabel 4.21 Detail keranjang Nomor Field Length Tipe Data 1 id_detail_keranjang 11 int 2 id_keranjang 11 int 3 id_outfit 11 int 4 qty 11 int 5 sub_total 11 int Keterangan Primary Key Foreign Key Foreign Key Jumlah outfit Subtotal harga outfit Keterangan I. Primary Key adalah kolom yang unik dan tidak boleh ada nilai duplikat II. Foreign Key adalah kolom yang mengacu ke nilai kolom lain di tabel lain 68 4.3. Perancangan Antar Muka Pengguna 4.3.1 Rancangan Layout Layar Atau Tampilan Pembuatan jalinan desain atau tampilan berfungsi sebagai visual dari pengaktualan sistem yang dibangun. Rancangan desain layar atau tampilan merujuk pada perencanaan dan penataan elemen-elemen visual di dalam antarmuka pengguna suatu aplikasi atau sistem. Rancangan pembuatan layout ini penting karena untuk perangkat lunak yang di rancang. Pada sistem ini yang saya buat yaitu pembelian barang second branded terdapat beberapa layout yaitu login, regist, cetak pembayaran, Checkout pesanan, delete outfit, detail outfit, dan lain lain. Berikut beberapa tampilan yang dapat dilihat mulai dari halaman register sampai ke halaman checkout. Berikut Gambar 4.16 Gambar 4.16 Halaman Login 69 Pada Gambar 4.17 di atas adalah gambar halaman login yaitu masih berbentuk seperti wireframe yang dimana halaman login ini gunanya untuk memvalidasi identitas pengguna dan memverifikasi identitas pengguna. Hanya diminta untuk memasukkan kredensial seperti nama pengguna dan kata sandi. Dan Halaman login ini juga untuk membantu dalam pelacakan aktivitas pengguna dengan mengetahui siapa yang login dan kapan mereka melakukannya. Gambar 4.17 halaman registrasi Pada Gambar 4.17 adalah gambar registrasi yaitu halaman sebelum login, halaman registrasi adalah untuk pengguna membuat akun baru dan menyediakan informasi yang diperlukan. 70 Gambar 4.18 Profile pelanggan Pada Gambar 4.18 di atas adalah gambar profile

pelanggan yang dimana fungsinya untuk memberikan gambaran umum tentang informasi pribadi pelanggan seperti nama, alamat, nomor telepon dan informasi kontak lainnya. Tujuan dibuatnya halaman profile adalah untuk memberikan pengalaman yang personal dan disesuaikan. Serta memungkinkan pelanggan untuk mengelola akun mereka dengan mudah. Dan berguna untuk mengelola pengaturan akun, termasuk pengaturan keamanan seperti perubahan kata sandi dan preferensi akun dan berfungsi sebagai titik sentral bagi pelanggan untuk berinteraksi dengan layanan atau produk yang digunakan. 71 Gambar 4.19 Menu outfit Pada Gambar 4.19 adalah gambar dari halaman menu outfit tampilan user interface di atas adalah pemilihan opsi dari kaos yang mempunyai brand dan di rancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memfasilitasi proses penjelajahan serta pembelian, memudahkan juga untuk pelanggan menjelajahi berbagai kategori dan jenis pakaian, setiap item yang di tampilkan dilengkapi oleh harga dan nama barangnya. Tampilan gambar di atas menyajikan produk pakaian terbaru dan melakukan pembaruan koleksi melalui menu membantu menjaga situs web agar tetap relevan dan menarik bagi pengguna. 72 Gambar 4.20 Admin dashboard Pada Gambar 4.20 admin dashboard dalam pembelian barang second memiliki berbagai kegunaan yang penting untuk membantu owner atau pemilik toko dalam mengelola, memantau dan mengoptimalkan operasional toko authentic.secondthrift. Kegunaan admin dashboard memungkinkan pemantauan real-time terhadap tingkat persediaan barang, membantu owner atau pemilik toko untuk mengidentifikasi kapan stok sedang menipis atau ketika perlu dilakukan pemesanan ulang. Dan Admin dashboard juga dapat menyajikan analisis penjualan harian, mingguan atau bulanan. 73 Gambar 4.21 detail outfit Pada Gambar 4.21 di atas adalah gambar dari detail outfit yaitu kegunaan dari detail outfit yaitu memiliki peran yang penting dalam menghibahkan informasi lengkap kepada pelanggan dan mendukung proses pembelian. Detail outfit menyajikan id pakaian, nama pakaian, stok pakaian dan deskripsi tentang pakaian tersebut. Dengan adanya detail outfit atau detail pakaian itu untuk memudahkan pelanggan

melihat gambar dari pakaian tersebut untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang produk sebelum pembeli. Detail outfit atau detail pakaian juga untuk memberikan pandangan yang lebih baik tentang pengalaman orang lain dengan produk tersebut dan membantu pelanggan membuat keputusan yang lebih informasional. 74 Gambar 4.22 add outfit Pada Gambar 4.22 di atas adalah add outfit atau tambah pakaian yaitu adalah untuk memudahkan pelanggan pada saat ingin menambah barang sebagai sarana untuk memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memasukkan produk ke dalam suatu keranjang. Menu tambah outfit memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menambahkan produk untuk mempercepat proses pembelian. Pengguna dengan sangat mudah mengklik tambah pakaian hal ini meningkatkan kenyamanan dan efisiensi berbelanja online. Setelah menambah produk menu ini biasanya pelanggan atau pembeli menindaklanjuti pembelian barangnya. 75 Gambar 4.23 delete outfit Pada Gambar 4.23 adalah gambar dari delete outfit atau hapus pakaian, gunanya ada hapus pakaian adalah memungkinkan pengguna menghapus produk tertentu dari keranjang belanja mereka. Ini memberikan fleksibilitas kepada pelanggan untuk memilih dan mengelola item yang ingin mereka beli dan juga bila mana pelanggan secara tidak sengaja menambahkan produk yang salah atau dengan jumlah yang tidak sesuai menu hapus pakaian memungkinkan mereka untuk melakukan koreksi dengan mudah tanpa harus keluar dari keranjang belanja. Dan pelanggan dapat menggunakan menu hapus pakaian untuk menghapus produk tertentu dan kemudian menelusuri katalog produk untuk menemukan atau menetapkan produk yang lebih sesuai dengan dambaan atau kebutuhan pelanggan. 76 Gambar 4.24 keranjang belanja Pada Gambar 4.24 yaitu adalah gambar halaman keranjang belanja gunanya keranjang belanja memungkinkan pelanggan melihat daftar produk yang telah mereka pilih untuk dibeli, jadinya untuk memberikan gambaran keseluruhan tentang produk yang akan dibeli sebelum melanjutkan ke pembayaran. Pelanggan bisa meninjau kembali produk yang telah dipilih dan melakukan koreksi jika ada suatu kesalahan atau perubahan yang diperlukan seperti mengubah

jumlah produk atau menghapus produk tertentu. Kesimpulannya adalah keranjang belanja membantu dan menyusun pesanan pembelian, memberikan gambaran yang jelas tentang biaya dan memberikan fleksibilitas kepada pelanggan untuk mengaturnya. 77 Gambar 4.25 checkout pesanan Pada Gambar 4.25 adalah gambar dari halaman checkout pesanan gunanya untuk proses pembelian barang tahap akhir dari proses pembelian di mana pelanggan menyelesaikan transaksi mereka dengan membayar dan mengonfirmasi pesanan. Checkout memungkinkan pembeli atau pelanggan untuk bisa memasukkan informasi pembayaran seperti rincian informasi pembayaran lainnya agar transaksi dapat diproses. Pelanggan dapat mengonfirmasi atau memasukkan alamat pengiriman tempat barang yang akan dikirim. Kesimpulan adanya checkout pembelian adalah untuk menyelesaikan pembelian mereka dengan lancar. 78 Gambar 4.26 cetak pembayaran Pada Gambar 4.26 adalah halaman cetak pembayaran berfungsi untuk sebagai bukti transaksi bagi pelanggan dengan menyimpan atau mencetak konfirmasi pembayaran, pelanggan memiliki rekaman berupa fisik yang dapat mereka gunakan untuk referensi. Cetak pembayaran dapat membantu dalam proses rekonsiliasi keuangan pemilik toko dapat menggunakan konfirmasi pembayaran sebagai referensi saat menyusun laporan keuangan atau menyelesaikan pencocokan transaksi. Dan cetak pembayaran dapat berfungsi sebagai pengingat rincian transaksi termasuk barang atau layanan yang dibeli, jumlah yang dibayarkan dan informasi lainnya. 79 Gambar 4.27 kelola pesanan Pada Gambar 4.27 diatas adalah gambar dari halaman kelola pesanan, kelola pesanan memungkinkan owner/pemilik toko untuk melacak status pesanan mereka mulai dari proses pembayaran hingga pengiriman dan memberikan informasi valid tentang di mana pesanan tersebut berada dalam rantai pasokan dan untuk memungkinkan pelanggan untuk mengonfirmasi bahwa pembayaran telah diterima dan diverifikasi. Memberikan akses ke informasi rinci tentang pesanan seperti item yang dibeli, jumlah dan harga. 80 Gambar 4.28 kelola outfit Pada Gambar 4.28 di atas adalah gambar dari halaman kelola outfit yang berfungsi sebagai fitur yang memungkinkan owner/pemilik

toko untuk membuat, menyimpan, dan mengelola kombinasi pakaian dan memungkinkan pemilik toko dengan cepat memilih pakaian yang sudah dipilih sebelumnya dan untuk menghemat waktu dalam mempersiapkan penampilannya sehari-hari. Dan untuk memungkinkan pemilik toko merencanakan pembelian pakaian baru dengan lebih baik berdasarkan kebutuhan mereka untuk melengkapi outfit yang di buat oleh pemilik toko. 81 Gambar 4.29 Edit outfit Pada Gambar 4.29 adalah gambar dari halaman edit outfit gunanya untuk memberikan pemilik toko berkesempatan untuk menyusun ulang, mengubah atau menyesuaikan kombinasi dari pakaian yang di taro di authentic.secondthrift. Memberikan pemilik toko kemampuan untuk edit pakaian dan juga untuk meningkatkan peluang penjualan karena pembeli dapat dengan mudah melihat bagaimana beberapa item pakaian dapat dipadukan untuk menciptakan gaya yang diinginkan. Kesimpulannya edit pakaian penting untuk kebutuhan pelanggan. 82 Gambar 4.30 Isi Resi Pada Gambar 4.30 yaitu adalah halaman isi resi yang memungkinkan pelanggan dan pemilik toko untuk bisa melacak status pengiriman pesanan. Pelanggan dapat memantau perjalanan paket secara real-time dan pemilik toko bisa dapat memberikan informasi yang lebih akurat mengenai lokasi dan perkiraan waktu kedatangan. Nomor resi juga memberikan tingkat transparansi yang tinggi kepada pelanggan, mereka dapat memeriksa sendiri status pengiriman dan memastikan bahwa pesanan mereka sedang dalam proses. 83 Gambar 4.31 About us Pada Gambar 4.31 adalah gambar dari halaman about us adalah halaman yang menampilkan suatu identitas untuk toko online atau bisnis untuk memperkenalkan diri. Informasi tentang latar belakang dari toko authentic.secondthrift untuk mengetahui visi dan misi dan dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi dan bisnis. 84 Gambar 4.32 contact person Pada Gambar 4.32 adalah halaman contact person aplikasi transaksi pembelian berperan penting dalam menyediakan saluran komunikasi yang efektif antara pelanggan dan pemilik toko. Contact person memungkinkan pelanggan untuk menghubungi toko dengan pertanyaan, keluhan atau permintaan pendukung. Hal ini dapat

memberikan pelanggan rasa kenyamanan karena mereka tahu bahwa ada saluran komunikasi langsung yang dapat digunakan. 85 Gambar 4.33 email aktivasi Pada Gambar 4.33 adalah gambar email aktivasi yaitu digunakan untuk menverifikasi identitas pengguna yang baru mendaftar di aplikasi pembelian untuk membantu mencegah pendaftaran palsu atau penggunaan data palsu. Proses aktivasi email membantu meningkatkan keamanan aplikasi dengan memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki portal ke alamat email yang terdaftar yang dapat mengonfirmasi dan mengaktifkan akun. 4.4.

Perancangan Implementasi Perancangan Implementasi membantu dalam pembuatan aplikasi untuk mendefinisikan tujuan yang ingin di capai. Melalui perancangan implementasi dapat disusun rencana yang sangat terstruktur dan terukur seperti mencakup sumber daya, jadwal waktu, dan pengelolaan risiko. Untuk perencanaan yang baik dapat membantu menghindari masalah dan menjamin kelancaran proses implementasi. Dan dalam pembuatan aplikasi dilakukan tahap pengujian untuk memastikan fitur-fitur yang 86 berada didalam sistem telah bergerak dengan baik dan sesuai dengan apa yang di rancang dan bisa menemukan bug atau error. Tabel 4.22 Hasil Tahapan pengujian No.

26 TestName Test Step Result 1. Register2. Login Memasukan email dan klik button Memasukan email yang sudah terdaftar 3. Melihat Daftar outfit Melihat tampilan katalog outfit Success Success Success 4. Kelola Akun success Masuk ke halaman kelola akun dan Mengisi form 87 No. 26 TestName Test Step Result 5. CheckoutOutfit Masuk ke halaman chekcout outfit Lalu di tampilkan harga dan jumlahnya yang di pesan success 6. Melihat Riwayat Transaksi Klik bagian pembayaran lalu Nama,no hp, dan alamat lengkap 7. Pembayaran outfit Klik bagian pembayaran untuk masuk Kedalam bagian checkout success success success 8. Kelola Pesanan Klik button pesanan di bagian admin lalu ditampilkan tanggal, no transaksi dan lain-lain 9. Kelola Outfit success Klik buton pesanan di bagian admin lalu Ditampilkan tanggal, no transaksi, dan lain-lain 10. Aktivasi Email Klik aktivasi email, nanti akan Kode otp lewat gmail success 88

BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Teknologi informasi telah menjadi

tulang punggung masyarakat modern mulai dari bisnis hingga pendidikan, hiburan sampai layanan kesehatan hampir di setiap aspek kehidupan sehari-hari terhubung dengan teknologi informasi. Pada penelitian ini pemanfaatan suatu teknologi informasi memungkinkan pelanggan dan pemilik toko untuk mengakses berbagai platform pembelian barang online. Platform pembelian barang online memberikan kepada pelanggan akses yang mudah ke beragam produk dari berbagai merek dan teknologi informasi juga memungkinkan penyajian produk dengan detail yang lengkap untuk meringankan pembeli membuat keputusan pembelian yang lebih baik. Pada penelitian ini sebelumnya dilakukan sebuah analisa dan perancangan yang menghasilkan sebuah aplikasi website pembelian barang second branded. Untuk data yang sudah didapatkan dari hasil user requirement dibuatlah sebuah dokumentasi perancangan sistem yang menghasilkan sebuah diagram-diagram seperti use case, spesifikasi use case, activity diagram, class diagram sequence diagram dan tampilan user interface atau wireframe. Pengembangan daripada pembuatan aplikasi pembelian barang second branded memerlukan bahasa PHP, database mysql, Codeigniter dan HTML. Hasil dari pembuatan aplikasi ini untuk mendokumentasikan penyajian pembelian barang second branded agar mempermudah pemesanan barang second branded berupa pakaian melalui online.

89 5.2 Saran Berdasarkan kesimpulan yang dibuat dan dijelaskan dibagian atas, penelitian ini mendapatkan beberapa saran yang dapat menjadi pengembangan dalam sistem pembelian barang second branded :

A. Sangat diperlukan sebuah fitur komunikasi antarmuka didalam sistem pemesanan untuk memudahkan proses komunikasi antara pelanggan dan pemilik toko

B. Diperlukan sebuah fitur untuk “hapus akun” yang dimana berfungsi untuk mempermudah pengguna yang sudah tidak ingin memiliki akun di dalam sistem ini dan akan sangat mempermudah dalam mengelola data akun pengguna di dalam sistem untuk kedepannya.



REPORT #19631363

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.23% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4354/10/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.19% ekonomi.bisnis.com https://ekonomi.bisnis.com/read/20221102/12/1594267/apa-itu-e-commerce-in...	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.09% j-ptiik.ub.ac.id https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10246	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.33% repository.uib.ac.id https://repository.uib.ac.id/2621/5/k-1531086-chapter2.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.31% repository.bsi.ac.id https://repository.bsi.ac.id/repo/files/279035/download/File_14-BAB-II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.31% jom.fti.budiluhur.ac.id https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/download/2846/1161/	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.29% teknik-komputer-d3.stekom.ac.id https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengenalan-Class-Dia...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.27% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3086/10/10.%20BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.27% sanitadazira.wordpress.com https://sanitadazira.wordpress.com/dfd-erd-uml/	●



REPORT #19631363

INTERNET SOURCE		
10.	0.25% www.dicoding.com https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.19% lib.ui.ac.id https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/127386-RB13A44p-Perilaku%20pencarian-Pen...	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.18% www.researchgate.net https://www.researchgate.net/publication/332865591_ANALISIS_EFEKTIFITAS_S..	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.18% repository.usm.ac.id http://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2014/G.211.14.0121/G.211.14.0121..	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.16% www.jojonomic.com https://www.jojonomic.com/blog/activity-diagram/	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.16% journal.universitassuryadarma.ac.id https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/download/734...	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.16% jurnal.untan.ac.id https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/download/15463/13621	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.15% download.garuda.kemdikbud.go.id http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3053203&val=277...	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.15% digilib.unila.ac.id http://digilib.unila.ac.id/57842/3/LAPORAN%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN..	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.13% animator.uho.ac.id https://animator.uho.ac.id/index.php/journal/article/download/34/24/126	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.12% repository.uir.ac.id https://repository.uir.ac.id/9058/1/143510586.pdf	●



REPORT #19631363

INTERNET SOURCE		
21. 0.1%	repository.uin-suska.ac.id https://repository.uin-suska.ac.id/16417/9/9.%20BAB%20IV_2018417SIF.pdf	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.09%	mahasiswa.yai.ac.id https://mahasiswa.yai.ac.id/v5/data_mhs/tugas/1844190050/10pertemuan%201..	●
INTERNET SOURCE		
23. 0.09%	phincon.com https://phincon.com/articles/sdlc/	●
INTERNET SOURCE		
24. 0.07%	rosyidlinux.blogspot.com http://rosyidlinux.blogspot.com/2014/10/uml-unified-modeling-language.html	●
INTERNET SOURCE		
25. 0.06%	revou.co https://revou.co/kosakata/sequence-diagram	●
INTERNET SOURCE		
26. 0.06%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4353/11/BAB%20IV.pdf	●