

SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDMADE KERAJINAN ROTAN BERBASIS WEB MENGUNAKAN METODE WATERFALL

Oleh:

DAWAM MUQORROBIN

IKA RATNA INDRA ASTUTIK

TEKNIK INFORMATIKA

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

MEI, 2024



Pendahuluan

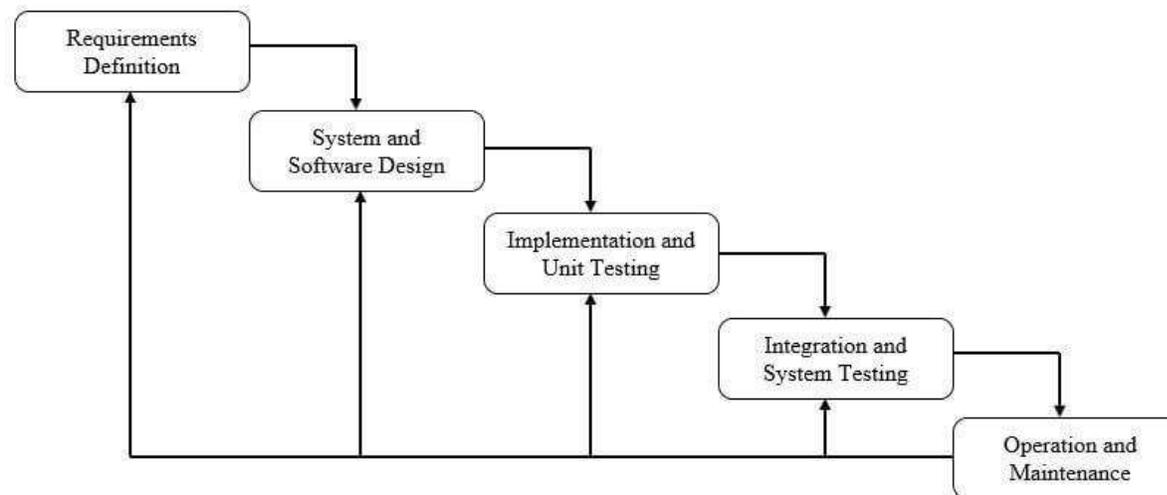
- Toko alfatihah merupakan salah satu pelaku umkm yang memanfaatkan kerajinan rotan , Toko Al fatihah berdiri sekitar 25 tahun Berbagai produk yang di tawarkan seperti kursi santai, meja kursi teras, sketsel, hiasan dinding, vas bunga dan lain-lain .
- Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri. Teknologi informasi ini sudah digunakan untuk memproses, mengolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas, dan akurat. Dan perkembangan teknologi informasi ini pun telah membuka babak baru di lingkungan masyarakat, termasuk di dunia bisnis, saat ini para entrepreneur memanfaatkan teknologi informasi ini untuk perkembangan bisnisnya itu sendiri.
- Persaingan perdagangan online saat ini menjadi alternatif belanja yang banyak diminati pada era 5.0, dimana transaksi bisnis tradisional beralih ke teknologi digital. karena penerapan teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan memperluas pangsa pasar, sehingga banyak diminati masyarakat terutama ibu-ibu dan mahasiswa.[4] pada penelitian ini bertujuan untuk membantu masalah yang di hadapi toko alfatihah dengan cara membuat sistem informasi penjualan berbasis web dengan di dukungnya akses internet semoga toko alfatihah berkembang lebih cepat dan membantu owner untuk mengelolah data toko

METODE PENELITIAN

METODE PENGEMBANGAN WATERFALL

Metode penelitian yang di gunakan untuk memudahkan kita membuat sistem informasi penjualan toko alfatihah, dengan cara melakukan teknik pengumpulan data observasi,wawancara,dan studi literatur.

Metode pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode waterfall, proses dalam dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Berikut langkah nya.



METODE PENELITIAN

A. Requirement

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.

B. Design

Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses coding dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

C. Implementation

Proses penulisan code ada di tahap ini. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

D. Integration & Testing

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

E. Operation & Maintenance

Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Di sini software yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Penulis membuat perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML). Metode perancangan tersebut terdiri dari Flowchart, UseCase Diagram,

Flowchart

alat visual yang digunakan untuk merepresentasikan alur kerja atau proses dalam bentuk diagram

Use Case Diagram

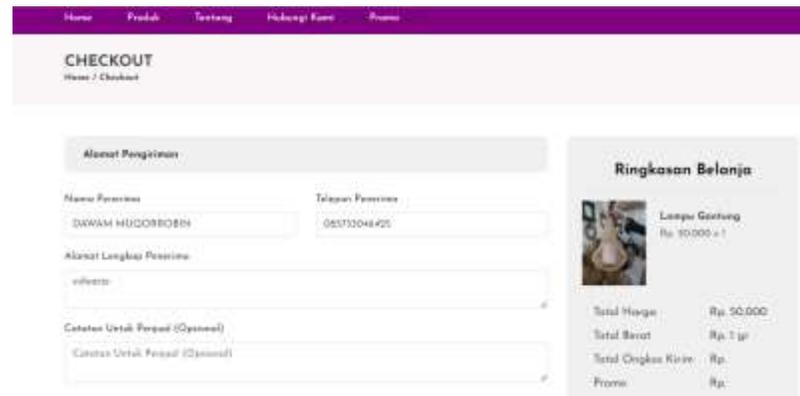
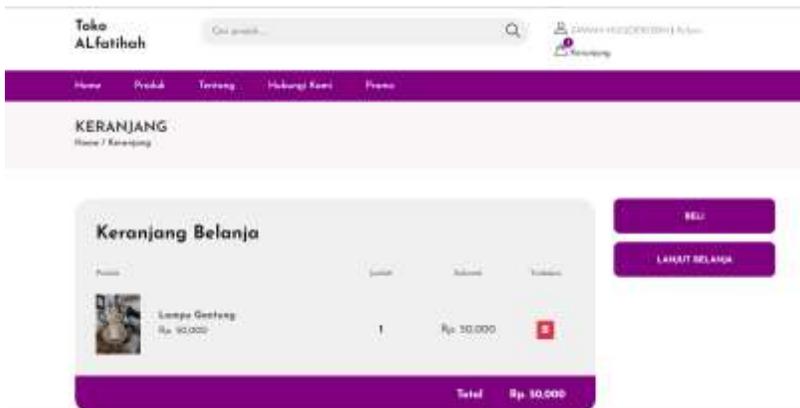
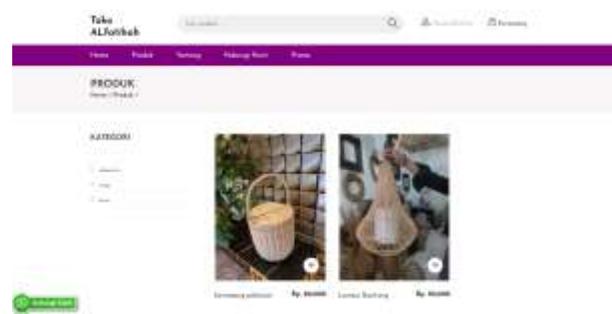
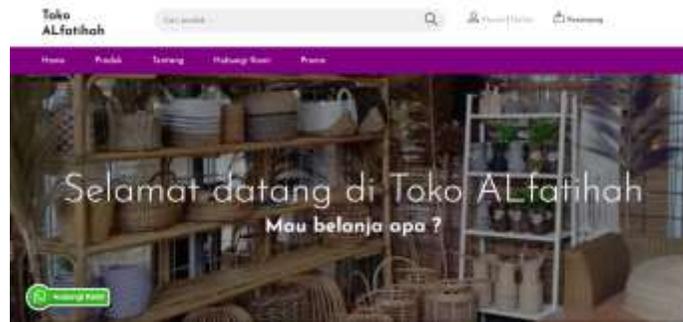
Use case diagram merupakan suatu bentuk diagram yang menggambarkan fungsi – fungsi yang di harapkan dari sebuah system yang di kembangkan

Diagram Activity

Diagram Activity merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan rangkaian aliran aktivitas yang terjadi pada system [7]. Masing masing alur berawal dari keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana sistem alur berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

B. Implementasi



KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah system memberikan informasi penjualan handmade kerajinan rotan berbasis web yang berguna untuk mempermudah kosumen dalam melakukan pemesanan barang, sehingga pangsa pasar akan semakin luas. Selain itu system ini juga suda dapat melakukan transaksi non tunai sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembayaran. Akan tetapi, sistem ini masih banyak kekurangan, diantaranya masih berupa rancangan dan masih belum diterapkan secara penuh, pada saat checkout harga ongkir yang belum bisa di tentukan lokasi dan pada voucher promo yang di gunakan pada satu akun bila sudah di gunakan tidak dapat menghilang . diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi.

Referensi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Rotan *et al.*, “Rattan Utilization of Wicher Crafts Insedahan Jayavillage in Sukadana District Kayong Utara,” 2016.
- [2] N. Setyowati, “PENGEMBANGAN USAHA KERAJINAN ROTAN (PENDEKATAN ACTION RESEARCH) STUDI KASUS DI UKM ASRI ROTAN DESA TRANGSAN, KECAMATAN GATAK, KABUPATEN SUKOHARJO,” 2013.
- [3] L. Yana Siregar, M. Irwan Padli Nasution Prodi Manajemen, and U. Negeri Islam Sumatera Utara, “HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis DEVELOPMENT OF INFORMATION TECHNOLOGY ON INCREASING BUSINESS ONLINE,” vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2020, doi: 10.30606/hjimb.
- [4] D. Djuharni and S. Dewi, “Fenomena Transaksi Bisnis Online Di Era 4.0,” *Jurnal Akuntansi Kontemporer*, vol. 13, no. 1, pp. 27–38, Jan. 2021, doi: 10.33508/jako.v13i1.2509.
- [5] V. Olindo and A. Syaripudin, “Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Dbpr Tangerang Selatan),” *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. 01, 2022.
- [6] R. Astuti, “PEMODELAN ANALISIS BERORIENTASI OBJEK DENGAN USE CASE,” 2009.
- [7] N. Syahputri, “RANCANGBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 1 MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI,” *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, vol. 2, no. 1, 2018.

