

Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap

Meby Lesnanda^{*1}, Yohanes Aryo Bismo Raharjo²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika; STMIK Pontianak. Jl. Merdeka No.372 Pontianak, 0561-735555
e-mail: ^{*1}mebylesnanda@gmail.com, ²aryo.bismo@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Kebutuhan untuk dapat meningkatkan penjualan dan menjangkau konsumen lebih luas, Online Shop Luxmoire butuh sebuah sistem yang baru. Saat ini Online Shop Luxmoire pemasaran dan pelayanannya hanya menggunakan akun instagram, sehingga membangun sebuah sistem baru yang dapat menjangkau segmen pasar dengan memanfaatkan sebuah website sangatlah dibutuhkan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan bentuk penelitian studi kasus, sedangkan metode penelitian yang di gunakan adalah Research and Development. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi dan akses internet. Model perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah model Rapid Application Development yang terdiri dari planing, design, construction. Untuk memodelkan sistem dari mulai memodelkan informasi sistem untuk perusahaan hingga aplikasi, penulis menggunakan UML (Unifield Modeling Language). Perangkat lunak dibangun menggunakan PHP Framework Laravel dan CSS Framework Bootstrap, dengan database MySQL. Hasil perancangan ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website pada Online Shop Luxmoire dengan menyediakan informasi yang efektif seperti fitur pencarian, pengelolaan data barang, kelola penjualan dan kelola konten dalam website. Website penjualan pada Online Shop Luxmoire dirancang agar dapat menarik konsumen baru, memudahkan konsumen untuk mencari barang yang dibutuhkan, meningkatkan citra Online Shop Luxmoire sehingga lebih dikenal masyarakat, memberikan pemilik kemudahan dalam mengelola dan memberikan pelayanan terhadap konsumen.

Kata Kunci : PHP Framework Laravel, CSS Framework Bootstrap, UML, MySQL, RAD.

Abstract

The need to be able to increase sales and reach wider consumers, Online Shop Luxmoire needs a new system. Currently Online Shop Luxmoire marketing and its services only use Instagram accounts, so building a new system that can reach market segments by utilizing a website is needed. In this study, the author uses a form of case study research, while the research method used is Research and Development. The data collection techniques used are observation, interview, documentation study and internet access. The software design model used is the Rapid Application Development model consisting of planing, design, construction. To model the system from starting to model system information for companies to applications, the author uses UML (Unifield Modeling Language). Software is built using Laravel PHP Framework and Bootstrap CSS Framework, with a MySQL database. The results of this design produce a website-based application on Online Shop Luxmoire by providing effective information such as search features, managing data items, managing sales and managing content on the website. Sales website at the Luxmoire Online Shop is designed to attract new consumers, make it easier for consumers to find the items needed, enhance the image of the Online Shop Luxmoire so that it is better known to the public, giving owners the convenience of managing and providing services to consumers

Keywords : PHP Framework Laravel, CSS Framework Bootstrap, UML, MySQL, RAD.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesat di berbagai bidang kehidupan manusia. Penggunaan internet saat ini dirasakan manfaatnya dalam berbagai bidang dan seluruh lapisan masyarakat khususnya teknologi web. Tantangan baru teknologi web khususnya untuk para penyedia informasi adalah bagaimana menyajikan informasi dengan cepat, tepat dan mudah dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat serta dapat diakses oleh berbagai media dan dengan berbagai platform[1].

Website adalah sebuah halaman yang menyajikan informasi baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara, atau video yang diletakkan di dalam sebuah *server/hosting* di mana untuk mengaksesnya diperlukan jaringan internet[2]. *Website* sering juga disebut sebagai web, site, situs, atau situs web. Sebuah *website* agar bisa diakses di internet diperlukan 2 komponen yang harus ada yaitu *Domain* dan *Hosting*.

Pemanfaatan sebuah *website* dalam dunia bisnis untuk memasarkan produk atau pun jasa bisa menjadi sebuah senjata andalan dalam memenangkan persaingan bisnis. *Website* juga dapat digunakan sebagai sebuah sarana untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen. Aplikasi Penjualan Online ini adalah salah satu aplikasi yang dibutuhkan dalam dunia bisnis terutama menyangkut dengan masalah teknologi. Dimana pada saat ini teknologi mempengaruhi kinerja masyarakat ataupun perusahaan. Begitu juga dengan internet, banyak masyarakat bahkan perusahaan memanfaatkan koneksi jejaring internet untuk berbagai kebutuhannya. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan koneksi internet sebagai media yang dapat melakukan transaksi pembelian dan penjualan online, dimana konsumen dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja[3].

Fasilitas *website* penjualan ini dapat diterapkan dalam *Online shop* yang sebelumnya hanya menggunakan *facebook* ataupun *instagram* dalam proses pemasaran dan penjualannya. *Online shop Luxmoire* yang saat ini menjadi objek penelitian penulis bergerak dalam bidang penjualan fashion seperti baju, tas, sepatu dan lain-lain. *Online Shop Luxmoire* saat ini hanya memanfaatkan sosial media *instagram* sebagai basis utama dalam pemasaran dan pelayanannya, belum menggunakan fasilitas *website* seperti halnya fasilitas *website* penjualan sehingga mengalami kesulitan dalam menawarkan produk kepada konsumen secara lebih luas dan spesifik. Konsumen juga mengalami kesulitan dalam mencari barang dalam postingan *instagram* akun *Online Shop Luxmoire* yang sudah terlalu lama, sehingga harus mencari secara manual dengan menggulir *list* kebawah tanpa tau dimana letak sebenarnya barang yang dicari. Akibatnya proses pencarian menjadi lama dan boros akan kuota internet pengguna yang menggunakan data internet seluler, dan bisa juga menyebabkan pengguna menjadi batal membeli karena terlalu lama mencari dan kesulitan dalam menemukan barang yang dimaksud. *Website* penjualan ini akan sangat membantu dalam proses bisnis *Online Shop Luxmoire*, karena konsumen akan disediakan informasi yang lebih lengkap mengenai sebuah produk, dan katalog produk juga bisa lebih teratur sehingga memudahkan konsumen dalam mencari dan menemukan produk yang sesuai dengan kebutuhannya[3].

Merancang sebuah *website* saat ini sudah bukan menjadi hal yang rumit, dimana saat ini telah tersedia banyak *framework* yang bersifat *front-end* maupun *back-end*. *Framework* yang dimaksud disini adalah sebuah *software* untuk memudahkan para programmer untuk membuat sebuah aplikasi *web* yang di dalamnya ada berbagai fungsi diantaranya plugin, dan konsep untuk membentuk suatu sistem tertentu agar tersusun dan terstruktur dengan rapi. Dengan menggunakan *framework* bukan berarti programmer akan terbebas dengan pengkodean, karena programmer sebagai seorang pengguna *framework* haruslah menggunakan fungsi-fungsi dan variabel yang ada di dalam sebuah *framework* yang sedang digunakan. Perkembangan *framework* dalam dunia *website* terbagi menjadi dua yaitu, *CSS Framework* dan *PHP Framework*. *CSS Framework* merupakan pustaka *CSS (Cascading StyleSheet)* yang dimana sudah dibuat dan siap untuk digunakan. Dengan *CSS Framework* proses design *website* nantinya hanya tinggal menggunakan *class-class* yang sudah disediakan masing-masing *CSS Framework*. Sedangkan

PHP Framework adalah kumpulan *script* (terutama *class* dan *function*) yang dapat membantu *developer/programmer* dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman seperti koneksi ke *database*, pemanggilan variabel, file, dan lain-lain[4].

Bootstrap merupakan *framework CSS* yang dapat digunakan oleh semua pengembang *web* karena memiliki komponen dasar antarmuka *web* yang dirancang sedemikian rupa untuk dapat digunakan dengan mudah. Selain itu, *bootstrap* juga adalah *front-end* yang luar biasa karena memperhatikan setiap detail *code* agar dapat digunakan dalam berbagai bentuk layar monitor. Jadi pengembang dapat mempercepat dalam pembangunan *website* karena mereka tidak membuat ulang tampilan *website* jika diakses dalam platform atau tampilan monitor yang berbeda-beda. Sedangkan *Laravel* adalah sebuah *framework PHP* yang dirilis dibawah lisensi *MIT*, dibangun dengan konsep *MVC (model view controller)*. *Laravel* adalah pengembangan *website* berbasis *MVP* yang ditulis dalam *PHP* yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu[5].

Pada penelitian tentang pemanfaatan *framework* dalam merancang *website* sudah banyak dilakukan sebelumnya. Rancang bangun *web layout* merupakan salah satu faktor utama yang harus direncanakan dengan baik agar *website* dapat berjalan dengan baik, cepat dan dapat diakses oleh berbagai macam browser serta dapat berjalan diberbagai macam *platform*. *Bootstrap* merupakan sebuah *framework* yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam mendesain *web*. Slogan dari *framework* ini adalah “*Sleek, intuitive, and powerful front-end framework for faster and easier web development*”, yang berarti kita dapat mendesain sebuah *website* dengan lebih rapi, cepat dan mudah. Selain itu *Bootstrap* juga *responsive* terhadap banyak *platform*, artinya tampilan halaman *website* yang menggunakan *Bootstrap* ini akan tampak tetap rapi, baik versi *mobile* maupun *desktop*[1]. Dengan memanfaatkan *bootstrap* sebagai *framework* maka *website* bisa menjadi lebih responsif dan bisa dibuka pada segala jenis ukuran browser *desktop* bahkan *mobile browser*[6]. *Laravel* adalah sebuah *MVC web development framework* yang didesain untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta meningkatkan produktifitas pekerjaan dengan sintak yang bersih dan fungsional yang dapat mengurangi banyak waktu untuk implementasi[7].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Bentuk penelitian

Bentuk penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian yang berusaha memahami kedinamisan dalam konteks tunggal yang dalam hal ini mengacu pada variabel tunggal pada *Online Shop Luxmoire* serta objek penelitian berupa perancangan *website* penjualan pada *Online Shop Luxmoire*.

2.2 Metode penelitian pengembangan

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. Metode jenis ini memerlukan waktu yang cukup lama agar menghasilkan produk yang terbaik. Namun, karena waktu yang tidak memungkinkan jika melalui semua tahapan yang ada dalam metode penelitian dan pengembangan tersebut, dalam penelitian ini penulis hanya melakukan tahap awal dari metode penelitian dan pengembangan[8].

2.3 Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan bagian paling penting dalam sebuah penelitian. Ketersediaan data akan sangat menentukan dalam proses pengolahan dan analisa selanjutnya. Karenanya, dalam pengumpulan data harus dilakukan teknik yang menjamin bahwa data diperoleh itu benar, akurat dan bisa dipertanggungjawabkan sehingga hasil pengolahan dan analisa data tidak biasa. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu, metode

wawancara untuk mendapatkan data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan data primer yang diperoleh dengan cara observasi dan wawancara dengan pihak Online Shop Luxmoire. Data sekunder berkaitan dengan semua hasil pengumpulan data yang mendukung data yang diperoleh melalui studi dokumentasi. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa pencatatan data barang, rancangan keluaran berupa laporan dan faktur[8].

2.4 Metode analisis dan perancangan

Untuk merancang dan menganalisis sistem yang baik, diperlukan suatu metode yang sering digunakan. Dalam menganalisis dan merancang website penjualan *online shop* Luxmoire, penulis menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*. *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak sekuensi linier yang menekankan siklus perkembangan dalam waktu singkat. RAD menggunakan metode iterative (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model bekerja) sistem dikonstruksikan diawal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna dan selanjutnya disingkirkan[8].

2.5 Pemodelan sistem

UML (unfield modeling language) adalah Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigam berorientasi objek. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga mudah dipelajari dan dipahami[9].

2.6 Framework Laravel

Laravel adalah sebuah *Framework PHP* dirilis dibawah lisensi *MIT* dengan kode sumber yang sudah disediakan oleh *Github*, sama seperti *framework* yang lain, *Laravel* dibangun dengan konsep *MVC (Model-Controller-View)*, kemudian *Laravel* dilengkapi juga *command line tool* yang bernama "*Artisan*" yang bisa digunakan untuk *packaging bundle* dan instalasi *bundle* melalui *command prompt*[10].

2.7 Framework Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah framework yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam mendesain web. Slogan dari framework ini adalah "Sleek, intuitive, and powerful front-end framework for faster and easier web development", yang berarti kita dapat mendesain sebuah website dengan lebih rapi, cepat dan mudah. Selain itu Bootstrap juga responsive terhadap banyak platform, artinya tampilan halaman website yang menggunakan Bootstrap ini akan tampak tetap rapi, baik versi mobile maupun desktop [4].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

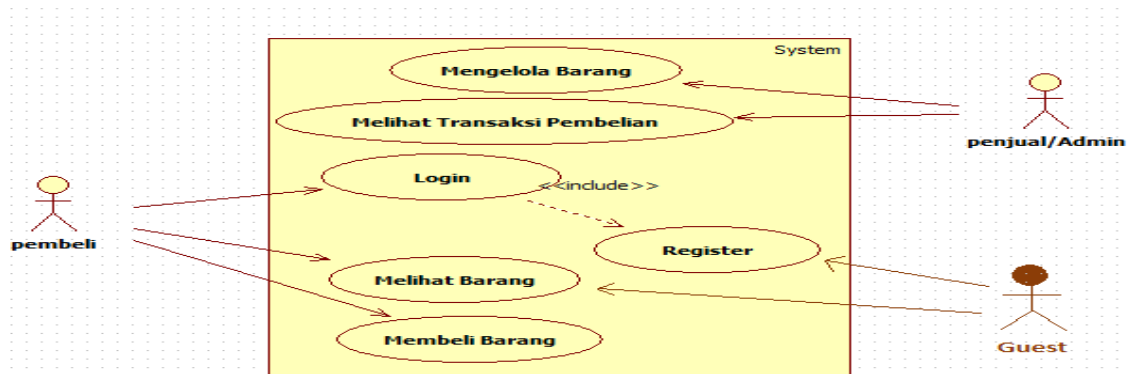
Pada penelitian ini, metode analisis dan perancangan yang penulis gunakan untuk mengembangkan sistem adalah *Rapid Application Development (RAD)*. RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat, waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model pengembangan perangkat lunak ini. RAD menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model kerja) sistem di konstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) *user* dan selanjutnya disingkirkan. Model RAD merupakan suatu pendekatan berorientasi objek terhadap membangun sistem yang mencakup suatu metode membangun perangkat-perangkat lunak. Tujuannya adalah mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi serta proses yang dihasilkan didapat secara cepat dan tepat.

Strategi dalam tahapan perancangan website penjualan mengacu pada perancangan berbasis obyek. Strategi ini dalam istilah aslinya disebut sebagai OOD (*Object Oriented Design*)

dan dianggap menjadi strategi perancangan paling modern. Pada tahapan ini menggambarkan perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

3.1 Perancangan use case diagram

Perancangan *use case* diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem atau *actor*. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dari bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use Case* adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Berikut adalah gambar *Use Case* Diagram untuk website penjualan *Online Shop* Luxmoire:

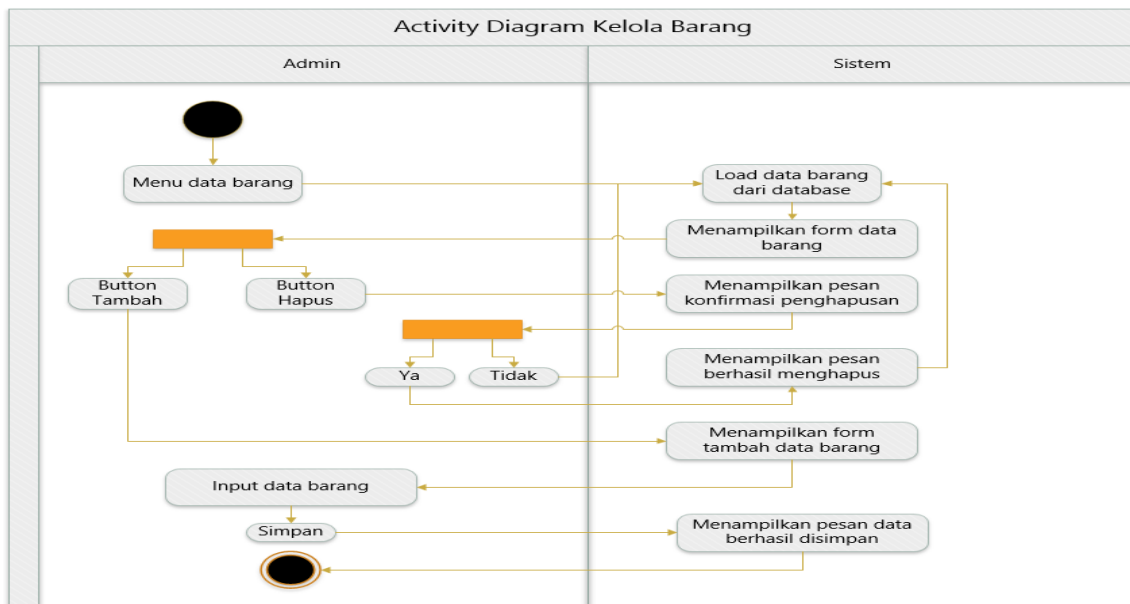


Gambar 1. Use Case Diagram Pengelolaan Website Penjualan Luxmoire

Dari *use case* diagram diatas dinyatakan bahwa seorang admin telah melakukan login kedalam administrator akan memiliki hak untuk mengelola produk , penyediaan stok barang, kategori barang, dan mengelola data transaksi. Sedangkan konsumen melihat dan memesan barang yang ada dalam *website* dan melakukan pembayaran.

3.2 Perancangan activity diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity Diagram* merupakan *state* diagram khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Berikut di bawah ini adalah *activity diagram* login admin:

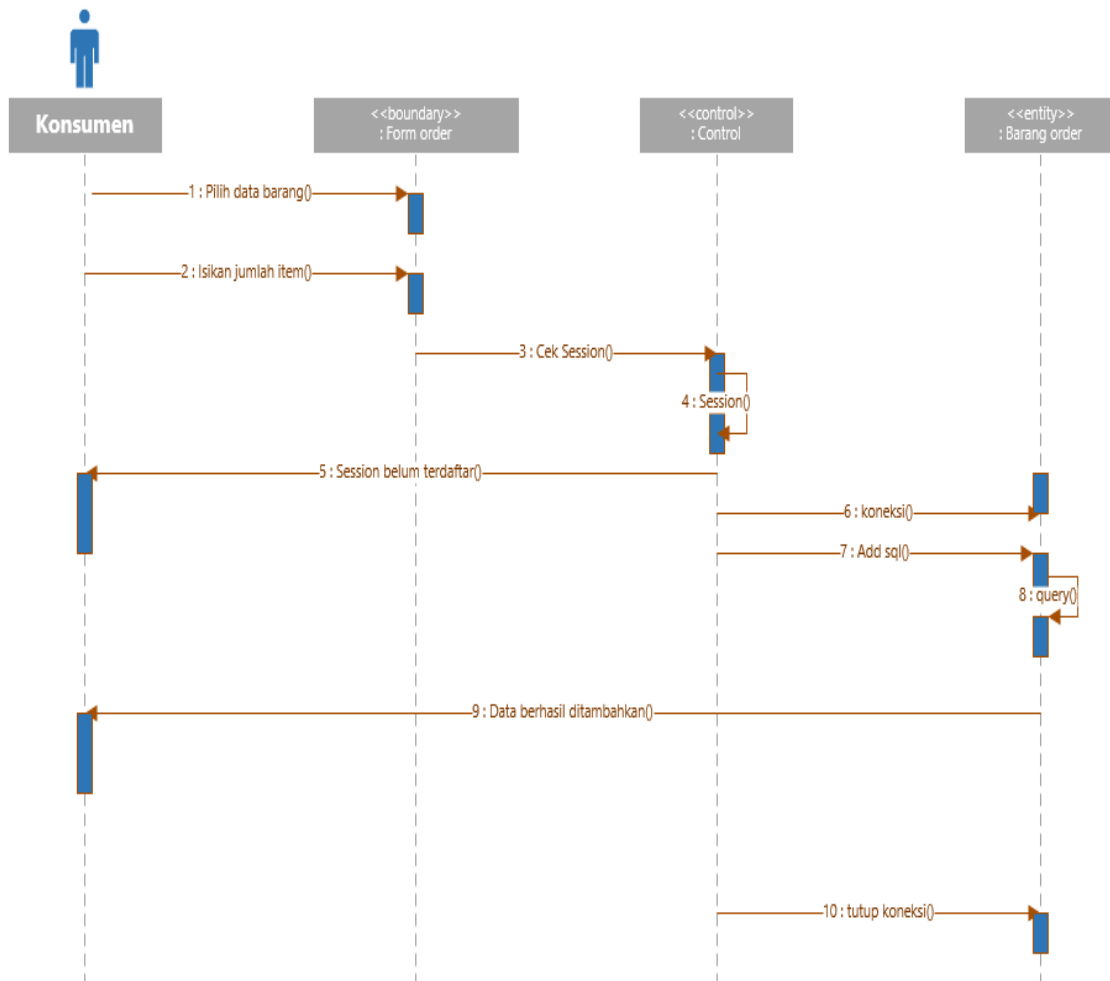


Gambar 2. Acitivity Diagram Kelola Barang

Pengelolaan data barang oleh admin dimulai dari pemilihan *form* data barang. *Form* data barang ditampilkan lengkap dengan data yang diambil dari *database*. Pada *form* data barang, admin dapat menghapus barang atau menambah data barang. Apabila admin menambah data barang maka *form* data barang akan ditampilkan. Admin mengisikan data barang sesuai dengan item yang terdapat pada *form* tambah data barang. Setelah data barang diisi dengan lengkap, maka admin mengklik tombol simpan dan proses pengelolaan data barang selesai.

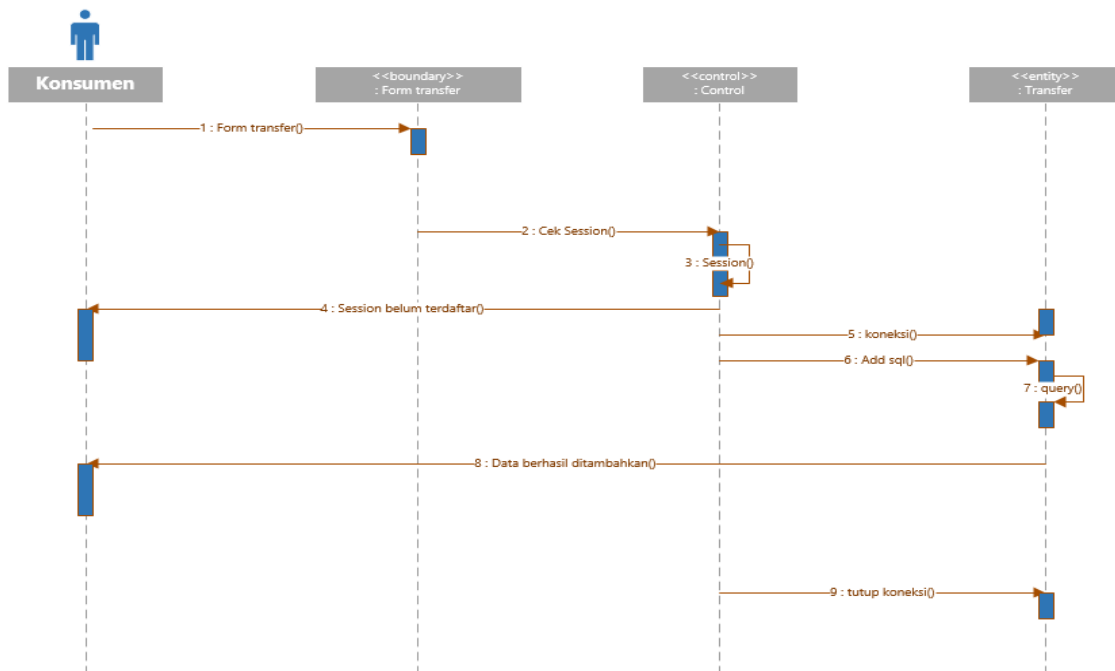
3.3 Perancangan sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari *class*. Berikut di bawah ini *sequence* diagram:



Gambar 3. Sequence diagram order barang

Sequence diagram order barang merupakan interaksi antara konsumen dengan sistem order barang. Pada form detail barang, konsumen mengisikan jumlah barang yang dibeli dan sistem akan melakukan pemeriksaan terhadap *session*. Jika *session* terdaftar, maka sistem akan memasukkan data barang ke dalam entitas keranjang belanja.

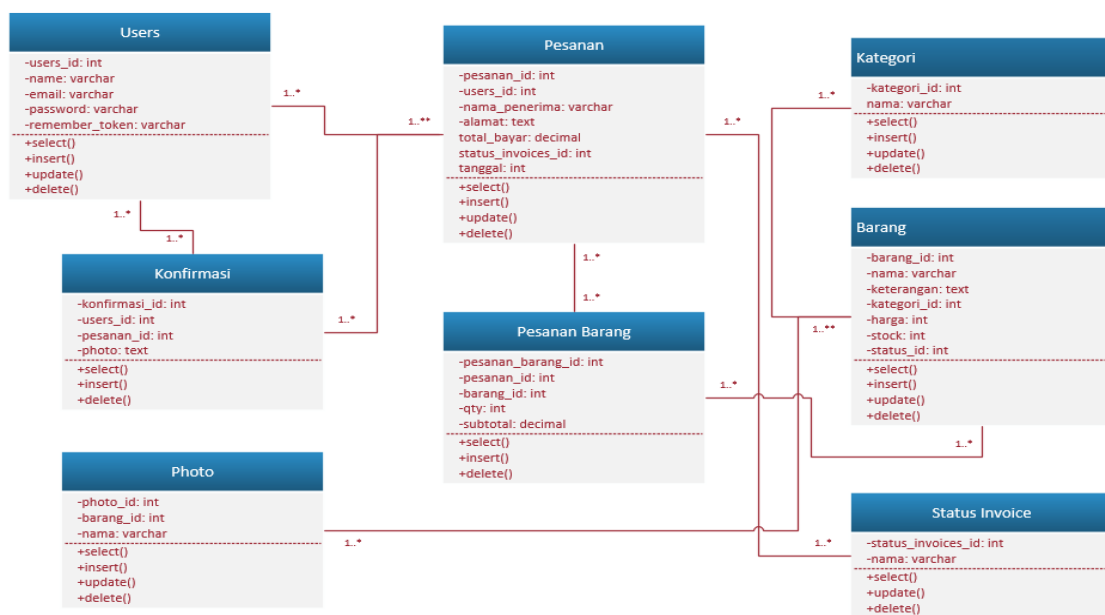


Gambar 4. Sequence diagram pembayaran

Sequence diagram pembayaran merupakan interaksi antara konsumen dengan sistem pembayaran. Pada *form* pembayaran, konsumen mengisikan data pembayaran dan sistem akan melakukan pemeriksaan terhadap *session*. Jika *session* terdaftar, maka sistem akan mengisikan data pembayaran ke dalam entitas pembayaran.

3.4 Perancangan Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan. *Class* diagram juga memberikan gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relas-relasi yang ada didalamnya. Berikut ini adalah *class* diagram pada *website* penjualan *Online Shop* Luxmoire:



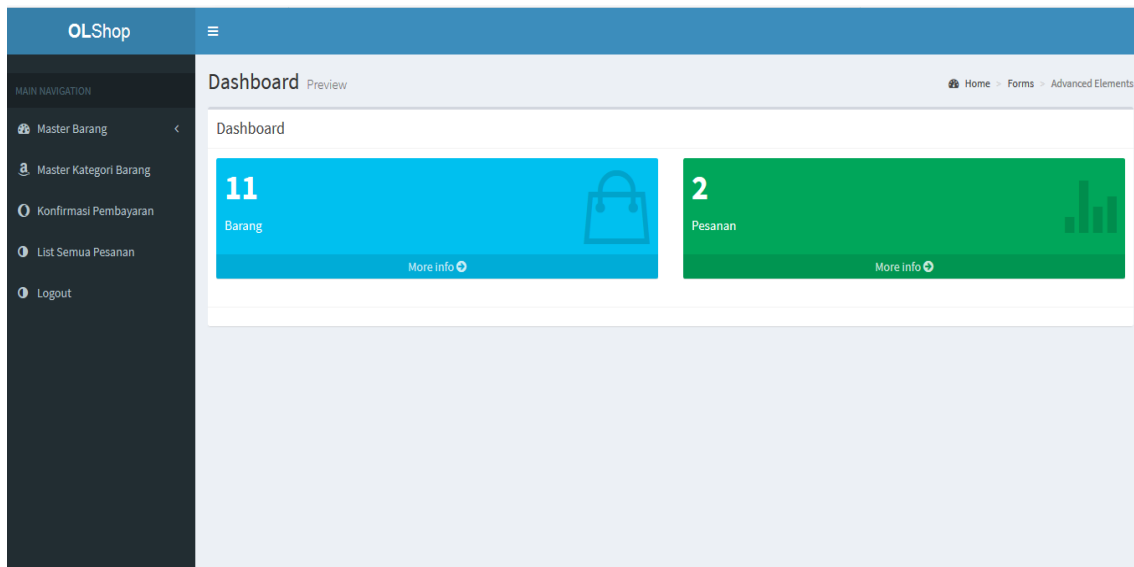
Gambar 5. Class diagram website luxmoire

3.5 Perancangan antar muka back-end

Back End (admin) adalah istilah halaman belakang pada situs web yang memungkinkan seseorang untuk masuk sebagai administrator dan melakukan perubahan informasi dalam *website*. Untuk memiliki tingkatan halaman yang aman, setidaknya halaman *Back-end* dilindungi dengan *https* dan juga *SSL* yang akan membuat enkripsi menjadi aman, dan juga *password* administrator yang berformat *MD5*. Dengan memiliki halaman *Back-end* akan memudahkan seorang user untuk meng-update situs web. Berikut ini adalah perancangan antarmuka *back-end* yang penulis usulkan pada sistem informasi penjualan berbasis web:

1. Form menu admin

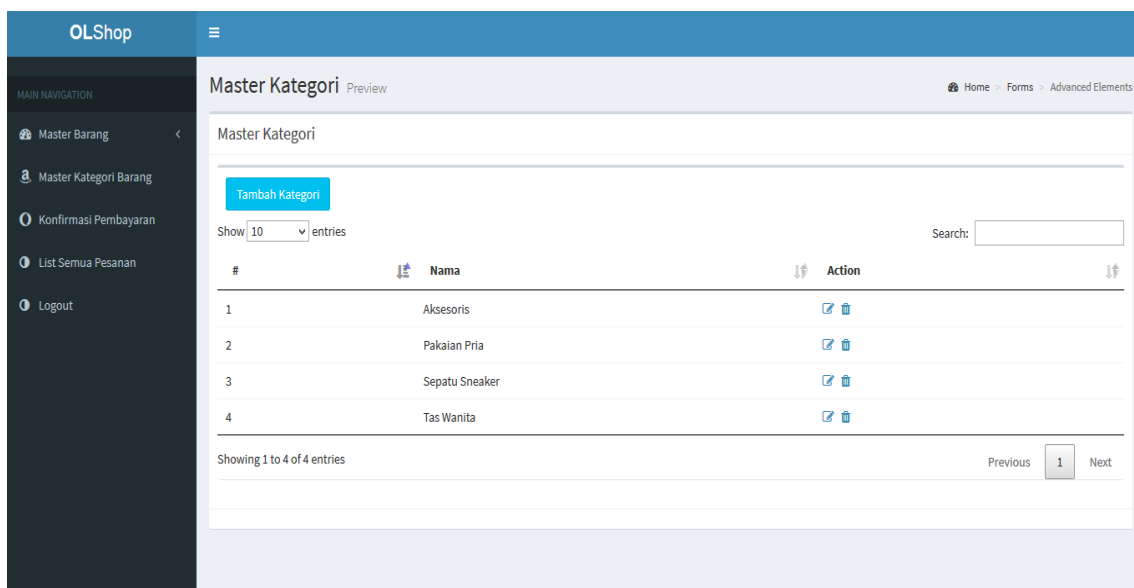
Rancangan *form* menu admin dibuat untuk memusatkan pengelolaan konten hanya pada satu halaman saja. Berikut ini adalah rancangan menu utama admin yang diusulkan:



Gambar 6. Rancangan form menu admin

2. Form input data kategori barang

Rancangan *form* input data kategori barang dipergunakan untuk mengisikan data kategori barang. Berikut ini adalah rancangan form input data kategori barang yang diusulkan:



Gambar 7. Rancangan form input kategori barang

3. Perancangan form input dan daftar data barang

Rancangan *form* input data barang dipergunakan admin untuk mengisikan data barang secara detail dan daftar untuk melihat data barang yang sudah diinputkan. Berikut ini adalah rancangan *form* input data barang yang diusulkan:

#	Nama	Harga	Kategori	Stock	Status	Action
1	Adidas NMD x MITA	2500000	Sepatu Sneaker	2	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
2	Air Jordan Legacy 312	3000000	Sepatu Sneaker	12	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
3	Balenciaga Sling Bag	4000000	Tas Wanita	1	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
4	Channel Hand Bag	3500000	Tas Wanita	2	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
5	Gucci GG marmont small bag	5000000	Tas Wanita	1	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
6	Gucci Wallet	3200000	Aksesoris	2	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
7	Kenzo Multi Icon Sweatshirt	5800000	Pakaian Pria	1	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
8	Kenzo T-Shirt	2000000	Pakaian Pria	2	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
9	Louis Vuitton Sling Bag	5000000	Tas Wanita	1	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]
10	Moschino T-Shirt	2990000	Pakaian Pria	3	Ditampilkan	[Edit] [Hapus] [Detail]

Gambar 8. Rancangan form input data barang

3.6 Perancangan antar muka front-end

Desain *Front-end* adalah semua hal yang meliputi tampilan *website* seperti merancang antarmuka situs web, pilihan warna, tampilan teks, *link*.. Semuanya adalah bagian dari desain *front-end* dari proses *web design*.

1. Rancangan halaman shopping cart

Rancangan halaman *shopping cart* dapat dipergunakan oleh konsumen untuk melakukan pembelian barang, dan melakukan transaksi. Sebelum konsumen memutuskan untuk selesai belanja, konsumen masih bisa memilih barang lainnya untuk ditambahkan ke dalam *shopping cart*, jika sudah maka konsumen dapat menuju ke menu pembayaran dengan mengklik tombol *checkout*. Berikut adalah rancangan halaman *shopping cart* yang diusulkan:

Home / SHOPPING CART

SHOPPING CART [1 Item(s)] Kosongkan Keranjang

Description	Quantity/Update	Price	SubTotal
Moschino T-Shirt Color : black, Material : metal	1 <input type="button" value="-"/> <input style="margin-left: 10px;" type="button" value="+"/>	Rp. 2,990,000	Rp. 2,990,000
Total			2,990,000.00

← Continue Shopping
Checkout →

Gambar 9. Rancangan halaman shopping cart

2. Rancangan form informasi pembayaran

Rancangan form informasi pembayaran dapat dipergunakan oleh konsumen setelah konsumen melakukan chekcout dan mengisi alamat penerima barang. Dalam form ini konsumen disediakan informasi barang yang akan dibeli dan jumlah uang yang harus ditransfer oleh konsumen ke rekening yang tertera dalam form tersebut. Berikut adalah rancangan form informasi pembayaran:

INVOICE		
Nama	Qty	Subtotal
Moschino T-Shirt	1	Rp. 2,990,000.00
Total		Rp. 2,990,000.00
Transfer Ke :	BCA : Atas Nama <i>Meby Lesnanda</i> No. Rekening <i>0290056004</i>	

Gambar 10 Rancangan form informasi pembayaran

3. Rancangan form invoices

Rancangan *form Invoice* dapat dipergunakan oleh konsumen untuk melihat informasi pesanan barang secara detail. Pada *form* ini juga konsumen dapat melakukan pencatatan penjualan terhadap barang. Berikut ini adalah rancangan *form detail invoice*:

*Click nama penerima untuk detail

Show entries Search:

#	Nama Penerima	Alamat	Total Bayar	Tanggal	Kode Pesanan	Status
1	ww	ww	Rp. 3,200,000		16	Belum Dibayar
2	dsf	wertyu	Rp. 4,600,000		15	Dibayar
3	wewe	rrdf	Rp. 5,800,000		14	Belum Dibayar
4	Meby	Jungkat	Rp. 4,000,000		13	Menunggu Verifikasi

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous Next

Gambar 11. Rancangan form invoices

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan dalam penelitian ini, *Online Shop Luxmoire* adalah perusahaan dagang yang bergerak dibidang penjualan fashion yang kegiatan pengelolaan data penjualan masih dilakukan secara konvensional. Permasalahan yang dihadapi *Online Shop Luxmoire* adalah list barang yang terlalu banyak sehingga menyulitkan konsumen memilih dan mencari di akun Instagram *Online Shop Luxmoire*. Pengembangan website penjualan pada *Online Shop Luxmoire* dimulai dengan cara analisis terhadap kebutuhan. Untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dari website penjualan berbasis framework dilakukan dengan cara pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Pada data primer penulis memperoleh data dengan cara melakukan wawancara, observasi dan survei. Sedangkan data sekunder penulis memperoleh data dengan cara mempelajari dokumentasi dan mengakses internet. Tahapan dalam perancangan aplikasi pengelolaan data penjualan mengacu kepada *Rpid application Development*. Hasil akhir adalah sebuah aplikasi penjualan berbasis website.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, penelitian ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut untuk dapat menutupi kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini. Penelitian masih dapat dikembangkan lebih luas dengan menerapkan penambahan algoritma agar kinerja website lebih baik lagi dan penambahan fitur-fitur yang dapat mengintegrasikan website dengan sosial media secara real time.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini yang telah memberikan dukungan serta masukan kepada penulis dalam menyelesaikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Zakir, A., 2016, Rancang Bangun Responsive Web Layout dengan Menggunakan Bootstrap Framework, *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, Vol 1, hal 7-10.
- [2] Jasmadi, 2004, *Seri Desain Web: Promosi Web dan Registrasi Domain*, Andi, Yogyakarta.
- [3] Firmansyah, N.N., Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Toko Spiccato Bandung, *Jurnal STT Garut*, Vol. 14, hal 464-473
- [4] Alatas, H., 2013, *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap*, Lokomedia, Yogyakarta.
- [5] Enterprise, J., 2016, *Mengenal PHP Menggunakan Framework Laravel*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- [6] Martin, J., 2018, Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Website Menggunakan Framework Bootstrap Dengan Metode Rapid Application Development, Studi Kasus Toko Peralatan Bayi 'Eeng Baby Shop', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol 5, hal 57-68.
- [7] Luthfi, F., 2017, Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID, *Jurnal Informatika Sunan Kalijaga*, Vol 2, hal 34-41.
- [8] Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- [9] Nugroho, A., 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*, Andi Publisher, Yogyakarta.
- [10] Aminuddin, 2015, *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*, Lokomedia, Yogyakarta.