

Rancang Bangun E-Commerce Berbasis Web untuk UMKM Batik

1) Syahrul Nugraha

Program Studi Manajemen Informatika, STMIK IKMI Cirebon
Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia
E-Mail: syanug001@gmail.com

2) Ryan Hamonangan

Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon
Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia
E-Mail: ryanhomonangan00@gmail.com

3) Raditya Danar Dana

Program Studi Manajemen Informatika, STMIK IKMI Cirebon
Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia
E-Mail: radith_danar@yahoo.com

4) Edi Tohidi

Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK IKMI Cirebon
Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia
E-Mail: editohidi00@gmail.com

5) Umi Hayati

Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon
Jl. Perjuangan No.10B Kesambi, Jawa Barat, Indonesia
E-Mail: umihayati00@gmail.com

ABSTRACT -

In the sales process carried out by batik craftsmen who are in Trusmi village, namely still selling their batik cloth to the sorum of batik sellers, so that the craftsmen take profits from selling their batik cloth only slightly, because the batik cloth will be resold by the sorum of batik sellers. In terms of application development, the author uses the Software Development Life Cycle (SLDC) model with an approach using the waterfall method, while the stages use the waterfall method, namely communication, planning, modeling, construction, and deployment. Therefore, the author makes an application for selling batik cloth that aims to break the chain of batik cloth sales, so that craftsmen can get greater profits because they directly sell their products to consumers without going through a batik seller sorum. The final result obtained in this study is an application for selling batik cloth which is expected to help batik craftsmen in Trusmi village in selling their batik cloth directly to consumers without having to go through the center of batik sellers.

Keyword: sales, batik cloth, waterfall method

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia internet pada saat ini telah banyak dimanfaatkan oleh banyak orang, terutama dikalangan pebisnis dan perdagangan untuk kelancaran penjualan produknya. Sehingga saat ini para pelaku pebisnis dan pedagang seakan berlomba untuk membuat suatu tempat di dunia internet untuk menjual produk yang dimilikinya atau lebih yang banyak orang kenal yaitu toko online.

E-commerce mempunyai beberapa karakteristik diantaranya yaitu: internet merupakan sebuah media perantara untuk mengintegrasikan proses bisnis, mulai dari penjualan, pembelian, persediaan dan pemesanan. Tanpa adanya bantuan internet sebagai media perantara, proses bisnis hanya berjalan secara manual dan biaya yang dikeluarkan lumayan besar. Selain itu e-

commerce juga mempunyai beberapa jenis, diantaranya yaitu: *Business to Business* (B2B), *Business to Consumer* (B2C), *Consumer to Business* (C2C), *Consumer to Business* (C2B) dan *Collaborative Commerce*. [1]

Berdasarkan hasil observasi pada tempat pembuatan batik di trusmi menyimpulkan pembuatan batik sebagai berikut:

Tabel 1 Produksi Pembuatan Batik

No	Jenis Batik	Banyaknya Barang	Keterangan
1	Batik Mega Mendung Motif Biru	130 Pcs	Produksi selama 10 hari

2	Batik Sisingaan Motif Merah	170 Pcs	Produksi selama 3 minggu
3	Batik Tulis Motif Kawung	50 Pcs	Produksi selama 1 bulan

Permasalahan dalam tugas akhir ini sesuai dengan kondisi di lapangan bahwa proses bisnis penjualan hasil produksi batik memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama, hasil pengrajin dijual pada sentra batik atau toko batik. Tahap kedua, pemilik toko menjual hasil batik dengan harga yang tinggi kepada konsumen. Fokus masalahnya terletak pada proses bisnis yang tidak menggunakan konsep *Business to Customer* (B2C), artinya pengrajin hanya mendapat upah dari pembuat batik, sedangkan toko mendapatkan untung yang lebih besar dari penjualan batik tersebut. Tujuan tugas akhir ini yaitu dapat memutus distribusi penjualan.

LANDASAN TEORI

Menurut Adi Nugroho (2006), *E-commerce* adalah cara untuk membeli dan menjual barang dan jasa melalui Internet. [2] *E-Commerce* dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda.[2]. *E-Commerce* dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda.[2]

Business to Business E-Commerce memiliki karakteristik:

1. Dikenal dan biasanya mitra bisnis jangka panjang. Informasi ini hanya boleh dibagikan dengan mitra. Karena Anda sudah mengetahui mitra komunikasi Anda, jenis informasi yang dikirim dapat diedit sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan Anda.
2. Data dipertukarkan berulang kali, secara teratur, misalnya setiap hari, dalam format data yang disepakati bersama. Artinya, layanan tertentu yang sudah digunakan. Ini memfasilitasi pertukaran data antara dua entitas yang menggunakan standar yang sama.
3. Salah satu aktor dapat mengirimkan data atas inisiatif tanpa menunggu partner.
4. Model yang umum digunakan adalah peer-to-peer, yang memungkinkan pemrosesan intelijen dibagi antara dua perusahaan.

Business to Consumer E-Commerce memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Terbuka untuk kalangan umum, dimana informasi disebarkan ke umum.
2. Pelayanan yang diberikan bersifat umum dengan mekanisme yang tersedia untuk masyarakat umum. Misalnya, karena sistem *web* umumnya digunakan, layanan disediakan menggunakan basis *web*.
3. Layanan diberikan sesuai permintaan. Konsumen harus memegang kendali dan

produsen harus siap memenuhi permintaan mereka.

4. Pendekatan *client/server* sering digunakan ketika klien (konsumen) menggunakan sistem minimal (berbasis *web*) dan pemrosesan (operasi bisnis) diasumsikan berada di sisi server.

Dalam C2C seseorang menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

Dalam C2B, konsumen mengomunikasikan kebutuhan akan produk atau layanan tertentu, dan penyedia bersaing untuk menyediakan produk atau layanan tersebut kepada konsumen.

Aplikasi

Cirebon merupakan suatu daerah yang berada di tempat strategis. Hal ini menjadikan wilayah yang dengan mudah mendapat banyak pengaruh dari luar. Selain itu daerah Cirebon juga mempunyai Keraton sebagai pusat dari pemerintahan yang sekarang telah berubah menjadi pusat budaya. Hal itu mendorong batik yang berkembang di Cirebon mempunyai keunikan, yakni masuk dalam dua kategori batik yang ada yaitu pesisiran dan pedalaman. Batik Keratonan Cirebon sangat kental dengan makna simbolis yang berhubungan dengan kosmologi Cirebon. Artinya, batik bukan sekedar ungkapan estetis yang visual, akan tetapi di dalamnya mempunyai sistem nilai tertentu yang diyakini masyarakat khususnya Keraton yang ada di Cirebon. Oleh karena itu kemudian motif batik Keratonan biasanya menyimpan atau mempunyai makna simbolis. Batik pesisiran cenderung mempunyai pola dinamis dan warna-warna cerah yang dihasilkan oleh para pengrajin untuk memenuhi kebutuhan masyarakat luar. [3]

Fakta sejarah menunjukkan, Seiring berjalannya waktu yang membawa perubahan tatanan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan naik turunnya perekonomian, dan pusat perbatikan yang berada di kota Cirebon banyak yang sudah tidak lagi melakukan aktivitas produksi, bahwa sejak dekade tahun 1940-an, beberapa sentra batik banyak yang sudah tidak terdengar lagi denyutnya. Di Keraton Kasepuhan dan Kanoman sudah tidak ada lagi aktivitas membatik, begitu pula di Kenduruan dan Plumbon (Desa Gombang). Pertumbuhan dan perkembangan batik di kota Cirebon yang menunjukkan denyut signifikan adalah yang terjadi di desa Trusmi dan desa tetangganya Kalitengah. Akan tetapi, pada perkembangan selanjutnya yang lebih dikenal adalah batik Trusmi. Batik Trusmi-lah satu-satunya sentra perbatikan Cirebon yang merupakan representasi batik Cirebon yang merangkum seluruh perkembangan batik yang ada di Cirebon disamping terus berkontak budaya dengan sentra-sentra perbatikan lainnya di Indonesia. [3]

PHP adalah bahasa pemrograman yang

menerjemahkan baris kode mesin yang dimengerti komputer Anda secara langsung ketika Anda mengeksekusi kode. PHP dikenal sebagai pemrograman sisi *server* karena seluruh proses berjalan di *server*. PHP adalah bahasa hak cipta terbuka atau disebut juga open source, memungkinkan pengguna untuk mengembangkan kode fungsi PHP sesuai kebutuhan. [4]

Menurut Rulianto Kurniawan (2010), MySQL merupakan jenis database *server* yang sangat populer. MySQL adalah jenis RDBMS (sistem manajemen basis data relasional). MySQL mendukung bahasa pemrograman PHP, yang merupakan bahasa query terstruktur, karena ada beberapa aturan standar untuk menggunakan SQL. MySQL adalah server RDBMS (sistem manajemen basis data relasional). RDBMS adalah program yang memungkinkan pengguna database untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data dalam model relasional. Oleh karena itu, sebuah tabel dalam database memiliki hubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya. [5]

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya:

1. Observasi

Disini penulis melakukan observasi secara langsung, permasalahan yang ada di Desa Trusmi, Kabupaten Cirebon. Serta melakukan pencatatan terkait informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang terjadi.

2. Wawancara

Dalam kegiatan ini, penulis melakukan tanya jawab secara langsung dengan pengrajin batik yang ada di Desa Trusmi, Kabupaten Cirebon mengenai permasalahan yang terjadi, untuk mendapatkan sebuah informasi yang diperlukan.

3. Studi Pustaka

Dalam metode ini, penulis mengumpulkan berbagai data melalui sumber-sumber bacaan seperti buku referensi dan jurnal yang terkait dengan aplikasi penjualan batik sebagai bahan acuan penulis

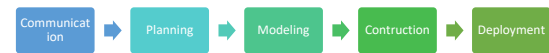
METODE PENELITIAN

Dalam perancangan aplikasi penjualan batik ini, penulis menggunakan model *Software Development Life Cycle* (SLDC) dengan pendekatan menggunakan metode waterfall.

Menurut Pressman (2015), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software*

Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Fase-fase dalam Waterfall Model menurut referensi Pressman: [6]



Gambar 1 Metode Waterfall

1. Communication

Sebelum melakukan tahap pembuatan aplikasi, penulis melakukan komunikasi terlebih dahulu dengan pihak pengrajin batik, untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut yaitu inialisasi project, seperti menganalisis permasalahan dan mengumpulkan semua data yang diperlukan, serta mendeskripsikan fitur dan fungsi software.

2. Planning

Tahap selanjutnya yaitu tahapan perencanaan, penulis merancang tentang tugas-tugas teknis yang akan dikerjakan, mencari informasi yang diperlukan dalam membuat aplikasi, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan.

3. Implementation Modeling

Tahapan ini yaitu tahap perencanaan dan bentuk permodelan aplikasi yang berfokus pada perancangan struktur data, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya yaitu agar lebih mudah memahami gambaran besar aplikasi yang ingin dibuat.

4. Construction

Pada tahap ini penulis melakukan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bahasa yang dapat dibaca oleh komputer. Setelah selesai, melakukan pengujian terhadap aplikasi serta kode yang sudah dibuat. Tujuannya yaitu untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya akan diperbaiki.

5. Deployment

Tahap terakhir ini yaitu implementasi kepada pihak pengrajin batik, pemeliharaan aplikasi secara berkala, perbaikan aplikasi, evaluasi aplikasi serta pengembangan aplikasi berdasarkan masukan yang diberikan oleh pengguna agar aplikasi yang sudah dibuat bisa berkembang sesuai fungsi dan kegunaanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

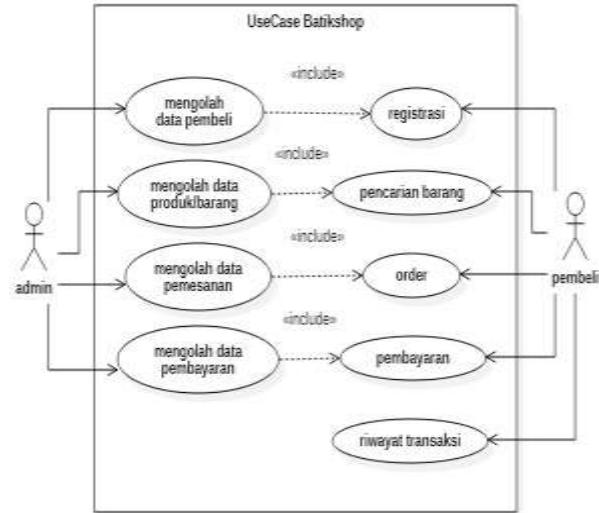
a. Perancangan Unified Modeling Language (UML)

Pada tahap perancangan ini, penulis akan menjelaskan proses yang terjadi antara user dengan aplikasi menggunakan bahasa

permodelan *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, konstruksi, dan dokumentasi dari komponen-komponen perangkat lunak yang digunakan untuk permodelan bisnis. Terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*

1. *Use Case Diagram*

Dalam use case diagram ini terdapat 2 aktor yaitu Admin, dan pembeli. Dalam hal ini Admin, bisa dapat melakukan penjualan produk dan mengolah data transaksi pembelian sedangkan pembeli hanya bisa melakukan transaksi pembelian

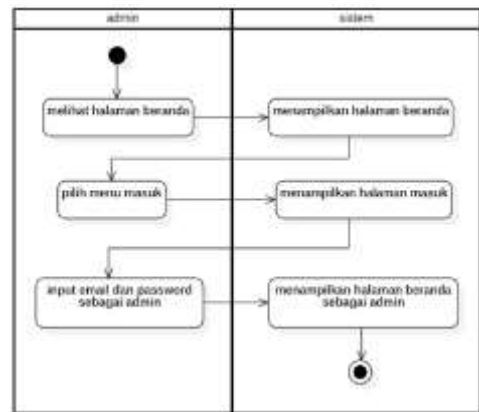


Gambar 2 Use Case Diagram

Berdasarkan Gambar 2 yaitu menjelaskan perancangan dengan menggunakan model *Use Case Diagram*. Pada gambar tersebut terdapat 2 (dua) aktor, yaitu pembeli dan *admin*. Untuk aktor pembeli, bisa melakukan akses didalam aplikasi berupa registrasi, pencarian barang, melakukan order, melakukan pembayaran, dan melihat riwayat transaksi. Sedangkan admin, bisa melakukan mengolah data pembeli, mengolah data produk/barang, mengolah data pemesanan, dan mengolah data pembayaran. Pada perancangan tersebut, antara aktor pembeli dan admin saling berkaitan satu sama lain, misalnya pembeli melakukan registrasi maka admin dapat bisa mengolah data pembeli.

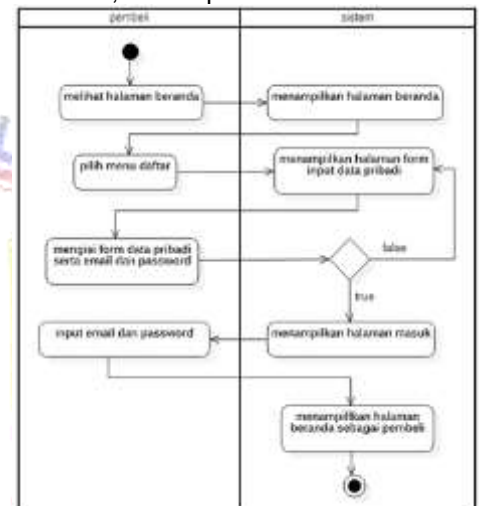
2. *Activity Diagram Login*

Pada *activity diagram login*, user yang terdiri dari pembeli dan admin melakukan login kedalam aplikasi dengan cara memasukkan email dan password pada halaman login. Jika user salah memasukkan *email* dan *password*, maka user tidak bisa masuk kedalam sistem aplikasi. Sedangkan jika proses login berhasil maka sistem akan menampilkan halaman beranda, jika pembeli maka sistem akan menampilkan halaman beranda pembeli. Sedangkan jika admin sistem akan menampilkan halaman beranda *admin*.



Gambar 3 Activity Diagram Login Admin

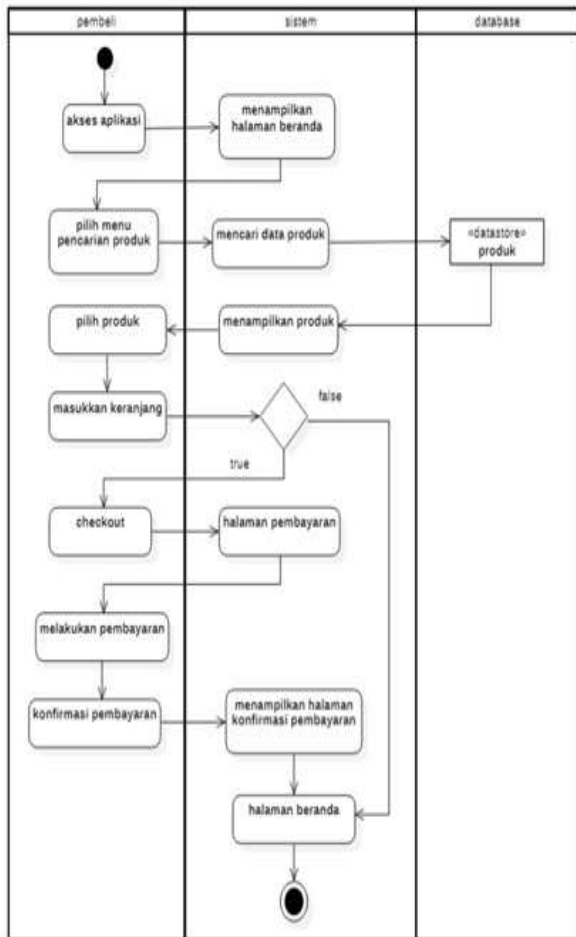
Berdasarkan Gambar 3 yaitu menjelaskan proses login yang dilakukan oleh admin. Pada tahap awal proses, admin melakukan akses aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman beranda. Proses kedua, admin pilih



Gambar 4 Activity Diagram Login Pembeli

Berdasarkan Gambar 4 yaitu menjelaskan proses login yang dilakukan oleh pembeli. Pada tahap awal proses, pembeli melakukan akses aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman beranda. Proses kedua, pembeli memilih menu daftar maka sistem akan menampilkan halaman *form input* data pribadi, jika pembeli sudah mengisi semua data pribadi dengan benar dan menentukan email dan password untuk masuk aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman login, dan jika pembeli tidak mengisi semua data pribadi dan menentukan *email* dan *password* dengan benar maka sistem tidak akan menampilkan halaman *login*. Proses ketiga, pembeli memasukkan email dan password sesuai yang sudah dibuat saat melakukan daftar maka sistem akan menampilkan halaman beranda sebagai pembeli. Setelah berhasil masuk ke aplikasi maka pembeli sudah bisa melakukan transaksi pembelian.

3. *Activity Diagram Transaksi Pembelian*



Gambar 5 Activity Diagram Transaksi Pembelian

Berdasarkan Gambar 5 yaitu menjelaskan proses yang dilakukan oleh pembeli pada saat melakukan transaksi pembelian. Pada tahap awal proses pembeli melakukan akses aplikasi maka sistem akan menampilkan halaman beranda. Proses kedua, pembeli memilih menu pencarian produk maka sistem akan melakukan pencarian didalam database yang sesuai diinginkan pembeli, kemudian sistem menampilkan produk yang diinginkan pembeli. Proses ketiga, pembeli memilih produk yang ingin dibeli kemudian dimasukkan kedalam keranjang terlebih dahulu, jika pembeli langsung ingin membeli maka bisa langsung pilih menu *checkout*, jika pembeli ingin membeli barang kembali maka sistem akan mengembalikan ke halaman beranda utama. Proses keempat, pembeli memilih menu *checkout* maka sistem akan menampilkan halaman pembayaran berupa informasi harga, jumlah harga, dan rekening bank. Proses kelima, pembeli melakukan konfirmasi pembayaran jika sudah tranfer melalui bank maka sistem akan menampilkan halaman konfirmasi pembayaran, jika sudah mengisi semua *form* konfirmasi dengan benar pembayaran maka sistem akan mengembalikan ke halaman beranda utama.

b. Perancangan Entity Relationship Diagram



Gambar 6 Entity Relationship Diagram

Berdasarkan Gambar 6 yaitu menjelaskan tentang Entity Relationship Diagram dari 2 entitas yang berbeda. Untuk entitas admin memiliki beberapa atribut yaitu data pemesanan, data pembeli, data produk/barang, data pembayaran. Sedangkan untuk entitas pembeli terdapat atribut registrasi, pencarian barang, order, riwayat transaksi, pembayaran.

c. Perancangan Tabel Database

Tabel 2 Tabel Cart

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
Idcart	int (11)	Didalam tabel cart
Orderid	varchar (100)	berisi data para pembeli yang
Userid	int (11)	memasukan
tglorder	timestamp	belanjannya kedalam
Status	varchar (10)	keranjang, yang nantinya akan melakukan chackout.

Berdasarkan Tabel 2 tentang tabel *cart* yang berisi data idcart dengan tipe data *integer*, orderid dengan tipe data *varhar*, userid dengan tipe data *integer*, tglorder dengan tipe data *timestamp*, dan status dengan tipe data *varchar*.

Tabel 3 Tabel Detail Order

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
detailid	int (11)	Berisi data detail
orderid	varchar (100)	belanjaan pembeli yang melakukan
idproduk	int (11)	pemesanan.
qty	int (11)	

Berdasarkan Tabel 3 tentang tabel detail order yang berisi data detailid dengan tipe data *integer*, orderid dengan tipe data *varchar*, idproduk dengan tipe data *integer*, qty dengan tipe data *integer*

Tabel 4 Tabel Kategori

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
idkategori	int (11)	Berisi data jenis kategori batik yang akan dijual
namakategori	varchar (20)	
tgldibuat	timestamp	

Berdasarkan Tabel 4 tentang tabel kategori yang berisi data idkategori dengan tipe data *integer*, namakategori dengan tipe data *varchar*, tgldibuat dengan tipe data *integer*.

Tabel 5 Tabel Konfirmasi

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
idkonfirmasi	int (11)	Berisi data pembayaran dari para pembeli yang sudah melakukan trnsasfer.
orderid	varchar (100)	
userid	int (11)	
paymet	varchar (10)	
namarekening	varchar (25)	
tglbayar	date	
tglsuubmit	timestamp	

Berdasarkan Tabel 5 tentang tabel konfirmasi yang berisi data idkonfirmasi dengan tipe data *integer*, *orderid* dengan tipe data *varchar*, *userid* dengan tipe data *integer*, *payment* dengan tipe data *varchar*, *namarekening* dengan tipe data *varchar*, *tglbayar* dengan tipe data *date*, *tglsuubmit* dengan tipe data *timestamp*.

Tabel 6 Tabel Login

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
Userid	int (11)	Berisi data pribadi para pembeli dan administrator yang melakukan login ke aplikasi.
namalengkap	varchar (50)	
Email	varchar (50)	
password	varchar (150)	
Notelp	varchar (15)	
Alamat	varchar (100)	
Tgljoin	timestamp	
Role	varchar (7)	
lastlogin	timestamp	

Berdasarkan Tabel 6 tentang tabel login yang berisi data userid dengan tipe data *integer*, *namalengkap* dengan tipe data *varchar*, *email* dengan tipe data *varchar*, *password* dengan tipe data *varchar*, *notelp* dengan tipe data *varchar*, *alamat* dengan tipe data *varchar*, *tgljoin* dengan tipe data *timestamp*, *role* dengan tipe data *varchar*, *lastlogin* dengan tipe data *timestamp*.

Tabel 7 Tabel Pembayaran

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
No	int (11)	Berisi data informasi pembayaran untuk para pembeli yang akan melakukan pembayaran lewat transfer.
metode	varchar (25)	
norek	int (25)	
Logo	text	
An	varchar (20)	

Berdasarkan Tabel 7 tentang tabel pembayaran yang berisi data no dengan tipe data *integer*, metode dengan tipe data *varchar*, norek dengan tipe data *integer*, logo dengan tipe data *text*, an dengan tipe data *varchar*.

Tabel 8 Tabel Produk

Isi Tabel	Tipe Data	Deskripsi
idproduk	int (11)	Berisi data informasi produk yang akan dijual kepada para pembeli.
idkategori	int (50)	
namaproduk	varchar (30)	
gambar	varchar (100)	
deskripsi	varchar (200)	
rete	int (11)	
hargabefore	int (11)	
hargaafter	int (11)	
tgldibuat	timestamp	

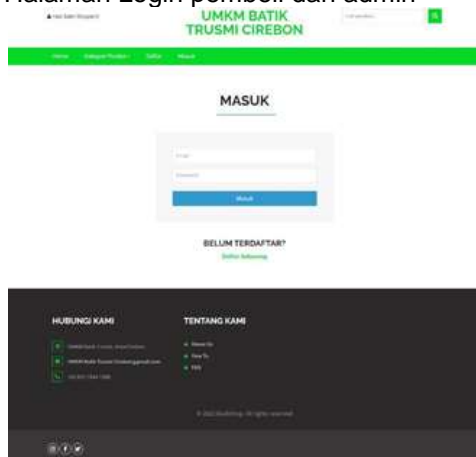
Berdasarkan Tabel 8 tentang tabel produk yang berisi data idproduk dengan tipe data *integer*, idkategori dengan tipe data *integer*, namaproduk dengan tipe data *varchar*, gambar dengan tipe data *varchar*, deskripsi dengan tipe data *varchar*, rate dengan tipe data *integer*, hargabefore dengan tipe data *integer*, hargaafter dengan tipe data *integer*, tgldibuat dengan tipe data *timestamp*.

B. Pembahasan

Sistem penjualan online berbasis e-commerce pada UMKM Batik Trusmi adalah sebuah sistem penjualan online dengan tujuan membantu pelaku pengrajin batik yang berada didaerah Trusmi, Cirebon dalam hal menjual produk kain batik. Dalam pembuatan aplikasi penjualan online ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, PHPMyAdmin untuk database, dan sublime text untuk menulis bahasa pemrograman.

Sistem penjualan online yang dibuat yaitu berbasis web yang akan dikelola oleh pemilik UMKM dan pembeli. Pembeli akan berinteraksi dengan sistem dengan cara mendaftarkan terlebih dahulu dan pemilik UMKM akan berinteraksi sebagai admin atau pengelola sistem.

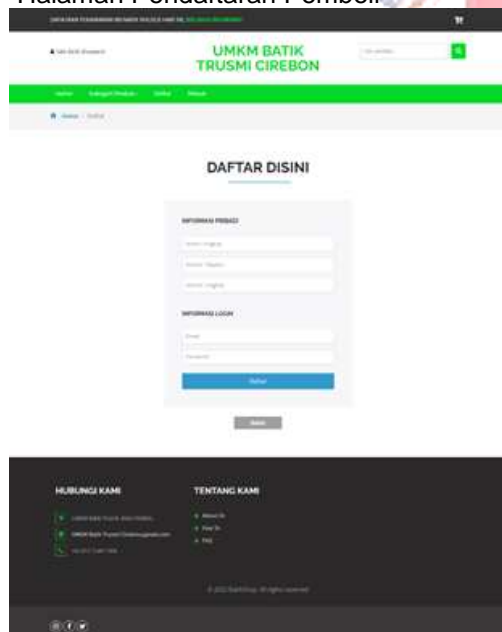
1. Halaman Login pembeli dan admin



Gambar 7 Halaman Login Pembeli dan Admin

Gambar 7 merupakan tampilan halaman login untuk pembeli dan admin. Pada halaman ini pengguna diminta untuk memasukkan email dan password jika sudah melakukan pendaftaran kedalam aplikasi. Sedangkan jika belum melakukan pendaftaran maka pengguna bisa memilih menu daftar sekarang untuk diarahkan ke halaman pendaftaran dengan mengisi informasi data pribadi.

2. Halaman Pendaftaran Pembeli

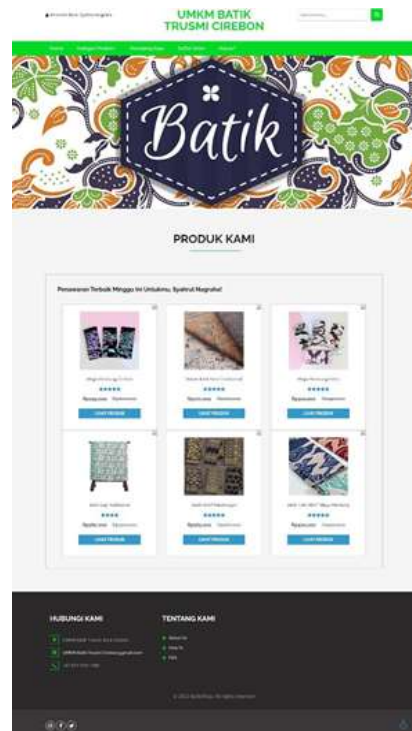


Gambar 8 Halaman Pendaftaran Akun Pembeli

Gambar 8 merupakan tampilan halaman pendaftaran akun pembeli. Pada halaman ini, pembeli diminta untuk memasukan data informasi berupa nama lengkap, nomor telepon, alamat lengkap dan menentukan email serta password untuk masuk kedalam aplikasi.

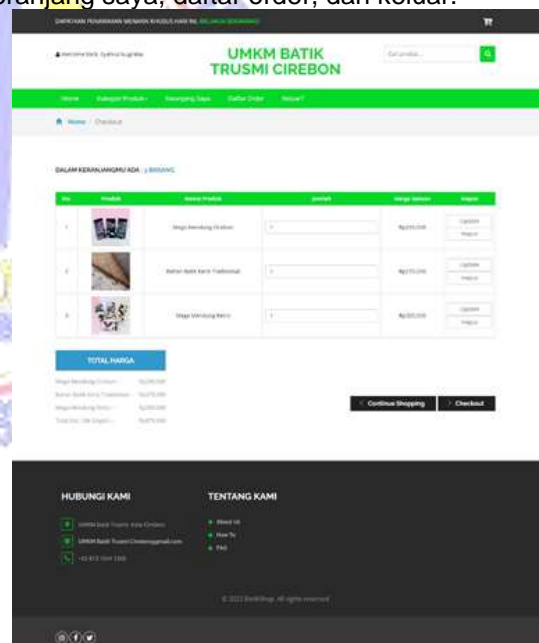
3. Halaman Pembeli

Dibawah ini termasuk tampilan halaman pembeli



Gambar 9 Halaman Home Pembeli

Gambar 9 merupakan tampilan home pembeli setelah melakukan login kedalam sistem. Pada halaman ini, terdapat menu kategori produk, keranjang saya, daftar order, dan keluar.



Gambar 10 Halaman Keranjang Pembeli

Gambar 10 merupakan tampilan halaman keranjang pembeli. Halaman ini akan muncul ketika pembeli klik tombol add to cart. Didalam halaman ini terdapat informasi data pesanan barang, dan jumlah total harga barang yang harus dibayar oleh pembeli.



Gambar 11 Halaman Daftar Order

Gambar 11 merupakan halaman daftar order. Halaman ini menampilkan informasi kepada pembeli berupa kode order, tanggal order, total jumlah bayar, dan status pembayaran.

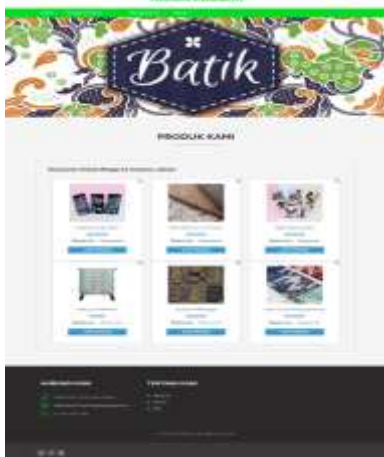


Gambar 12 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Gambar 12 merupakan halaman konfirmasi pembayaran untuk pembeli. Halaman ini pembeli diminta untuk mengisi form konfirmasi pembayaran ketika sudah melakukan tranfer lewat rekening bank.

4. Halaman admin

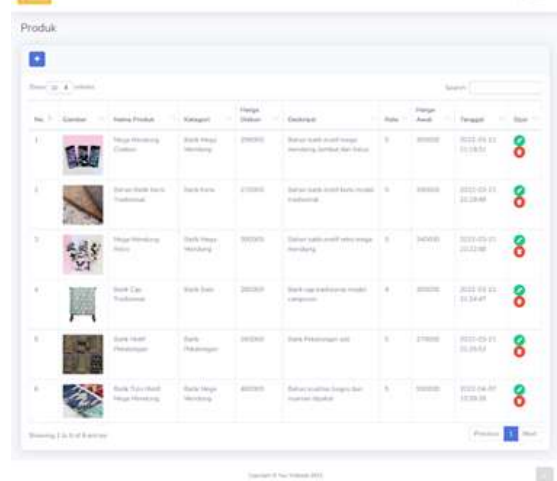
Dibawah ini, termasuk tampilan halaman admin:



Gambar 13 Halaman Home Admin

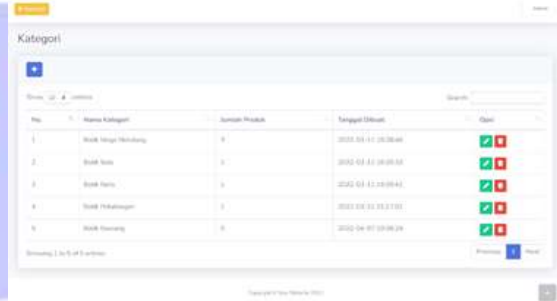
Gambar 13 merupakan tampilan halaman home admin. Pada halaman ini terdapat menu management untuk admin mengolah data

transaksi pembelian dan bisa melakukan penjualan produk.



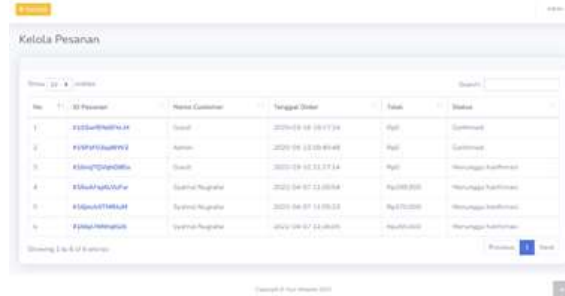
Gambar 14 Kelola Produk

Gambar 14 merupakan tampilan halaman tambah dan edit produk. Pada halaman ini admin bisa melakukan penjualan produk. Pada saat tambah produk, admin diminta untuk memasukkan data informasi produk berupa foto, nama produk, kategori produk, harga awal, harga diskon, rate, dan deskripsi.



Gambar 15 Halaman Kategori

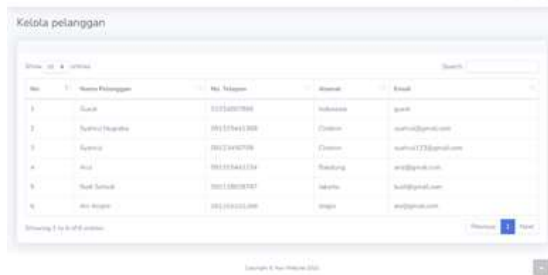
Gambar 15 merupakan tampilan halaman tambah kategori. Pada halaman ini digunakan untuk menambahkan jenis kategori batik yang dijual. Di halaman ini juga terdapat informasi berupa nama kategori, jumlah jenis batik yang sudah ditambah, dan tanggal ditamahnya produk.



Gambar 16 Halaman Kelola Pesanan

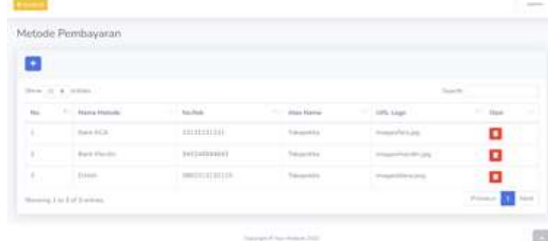
Gambar 16 merupakan halaman tampilan kelola pesanan. Pada halaman ini, admin dapat melihat informasi berupa ID pesanan, nama customer,

tanggal order, total harga barang yang dibeli, dan status pembayaran.



Gambar 17 Halaman Kelola Pelanggan

Gambar 17 merupakan halaman kelola pelanggan. Pada halaman ini, admin dapat melihat data informasi pelanggan berupa nama pelanggan, no. telepon, alamat, dan email dari pembeli yang sudah melakukan proses pendaftaran.



Gambar 18 Halaman Tambah Informasi Pembayaran

Gambar 18 merupakan tampilan halaman tambah untuk informasi pembayaran. Pada halaman ini ketika ingin tambah data, maka admin diminta untuk memasukkan metode pembayaran, nomor rekening, dan atas nama pemilik rekening, serta memasukkan logo dari metode pembayaran

KESIMPULAN

Hasil dari pembuatan aplikasi penjualan untuk UMKM Batik yang berada di desa Trusmi dapat diambil kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil dari pembuatan aplikasi penjualan ini yaitu untuk memutus rantai penjualan dari pengrajin ke penjual sorum batik. Sehingga pengrajin batik tidak perlu menjual kain batiknya ke sorum penjual batik, dengan maksud yaitu agar pengrajin bisa mendapatkan keuntungan yang lebih besar dibanding harus menjual kain batiknya langsung ke sorum penjualan batik, karena pengrajin menjual hasil kain batiknya langsung ke konsumen atau yang lebih dikenal dengan konsep *Business to Customer* (B2C)
2. Dalam pengembangan aplikasi penjualan batik, penulis menggunakan model *Software Development Life Cycle* (SLDC) dengan pendekatan menggunakan metode waterfall. Adapun tahapan dengan metode waterfall yaitu communication, planning, modeling, contruction, dan deployment.

3. Aplikasi penjualan batik yang berbasis web ini dapat melakukan proses jual beli yang dapat diakses oleh pembeli dan admin. Untuk pembeli dapat melakukan proses pembelian, sedangkan untuk admin dapat mengolah transaksi pembelian dan dapat juga menjual produk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. K. Irfan Nurdiyanto, Odi Nurdiawan, Nining Rahaningsih, Ade Irfma Purnamasari, "Penentuan Keputusan Pemberian Pinjaman Kredit Menggunakan Algoritma C.45," *J. Data Sci. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–20, 2021
- [2] A. S. kaslani, Ade Irma Purnamasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon," *J. ICT Infirm. Comun. Technol.*, vol. 5, no. 1, p. 37, 2021, doi: 10.23887/jipk.v5i1.33520.
- [3]. A. Putri Saadah, Odi Nurdiawan, Dian Ade Kurnia, Dita Rizki Amalia, "Klasifikasi Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Algoritma," *J. DATA Sci. Inform. (JDSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 11–15, 2021.
- [4] I. A. Eriyana, Odi Nurdiawan, Nining R, Ade Irma Purnamasari, "Klasifikasi Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Algoritma," *J. DATA Sci. Inform. (JDSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 11–15, 2021.
- [5] D. Anggarwati, O. Nurdiawan, I. Ali, and D. A. Kurnia, "Penerapan Algoritma K-Means Dalam Prediksi Penjualan," *J. DATA Sci. Inform. (JDSI)*, vol. 1, no. 2, pp. 58–62, 2021.
- [6] T. Hadi, N. Suarna, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia ' Rupiah ' Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 3, pp. 89–98, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i3.3609.
- [7] O. Nurdiawan, R. Herdiana, and S. Anwar, "Komparasi Algoritma Naïve Bayes dan Algoritma K-Nearest Neighbor terhadap Evaluasi Pembelajaran Daring," *Smatika J.*, vol. 11, no. 02, pp. 126–135, 2021, doi: 10.32664/smatika.v11i02.621.
- [8] A. rinaldi D. Subandi, Husein Odi Nuriawan, "Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Means (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 6, no. 2, pp. 135–141, 2021.
- [9] H. S. Mr Agis, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, "Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.com," *JURIKOM (Jurnal Ris.*

- Komputer*), vol. 8, no. 6, pp. 205–212, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [10] D. Teguh, A. Ade, B. Riyan, T. Hartati, D. R. Amalia, and O. Nurdiawan, "Smart School Sebagai Sarana Informasi Sekolah di SDIT Ibnu Khaldun Cirebon," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 284–293, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3681
- [11] I. Kepuasan, P. Informa, A. Febriyani, G. K. Prayoga, and O. Nurdiawan, "Index Kepuasan Pelanggan Informa dengan Menggunakan Algoritma C.45," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 330–335, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3686.
- [12] K. S. H. K. Al Atros, A. R. Padri, O. Nurdiawan, A. Faqih, and S. Anwar, "Model Klasifikasi Analisis Kepuasan Pengguna Perpustakaan Online Menggunakan K-Means dan Decission Tree," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 323–329, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3680.
- [13] F. Febriansyah, R. Nining, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 336–344, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3676.
- [14] E. S. Nugraha, A. R. Padri, O. Nurdiawan, A. Faqih, and S. Anwar, "Implementasi Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android Pada Gedung DPRD," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 360–366, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3679.
- [15] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [16] H. Putri, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Penerima Manfaat Bantuan Non Tunai Kartu Keluarga Sejahtera Menggunakan Metode NAÏVE BAYES dan KNN," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 331–337, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1093.
- [17] H. Putri, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Penerima Manfaat Bantuan Non Tunai Kartu Keluarga Sejahtera Menggunakan Metode NAÏVE BAYES dan KNN," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 331–337, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1093.

