

## **PERENCANAAN APLIKASI PENJUALAN DAN PROMOSI “TOKO CANTOLAN CASTOK”**

**Advenat Desta Yolantino<sup>1</sup>, Edwin Alexander<sup>2</sup>  
Universitas Katolik Darma Cendika**

E-mail: [advenat.yolantino@student.ukdc.ac.id](mailto:advenat.yolantino@student.ukdc.ac.id)<sup>1</sup>, [edwin.alexander@ukdc.ac.id](mailto:edwin.alexander@ukdc.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini telah berpengaruh pada segala aspek bidang, tentunya juga di dalam dunia bisnis. Salah satu bisnis yang terpengaruh dalam hal ini adalah Toko Cantolan Castok. Toko Cantolan Castok adalah sebuah toko fashion yang menjual baju, celana, jaket, sepatu, dll. Dalam penjualannya, Toko Cantolan Castok hanya menjual barang pakaiannya dengan cara pelanggan harus ke toko atau lewat kontak untuk membeli atau memesan barang pakaian. Berdasarkan permasalahan tersebut dibuatlah sebuah aplikasi berbasis website dengan menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). Website ini dibuat dengan tujuan untuk membuat Toko Cantolan Castok mengupgrade dan memperlancar penjualannya. Dengan menggunakan website ini para pelanggan dapat memesan barang dengan mudah dan tidak perlu langsung ke tempatnya, serta bisa melakukan opsi pembayaran secara online atau e-wallet untuk bisa lebih cepat dan praktis. Pembuatan website ini dibuat agar lebih mudah digunakan dengan kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci** — Aplikasi Penjualan, Toko Cantolan Castok.

### **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi telah melibatkan transformasi signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dunia bisnis. Adapun salah satu entitas bisnis yang terpuak dampaknya adalah Toko Cantolan Castok, sebuah toko fashion yang khusus menjual berbagai macam pakaian dan aksesoris. Saat ini, proses penjualan di Toko Cantolan Castok masih bersifat konvensional, di mana pelanggan diharuskan datang langsung ke toko atau berkomunikasi melalui kontak tertentu untuk melakukan pembelian atau pemesanan produk.

Menyikapi tantangan ini, sebuah solusi inovatif diusung dalam bentuk aplikasi berbasis website dengan menerapkan metode System Development Life Cycle (SDLC). Aplikasi ini dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan dan menyelaraskan proses penjualan di Toko Cantolan Castok. Dengan adanya website ini, pelanggan diharapkan dapat dengan mudah memesan produk tanpa harus mengunjungi langsung toko fisik. Selain itu, opsi pembayaran secara online atau melalui e-wallet diperkenalkan untuk memberikan kenyamanan, kecepatan, dan praktisitas dalam transaksi.

Langkah-langkah dalam pembangunan website ini diterapkan dengan fokus pada kebutuhan pelanggan, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih efisien dan memuaskan. Melalui inovasi ini, diharapkan Toko Cantolan Castok dapat mengikuti perkembangan tren bisnis modern dan meningkatkan daya saingnya di pasar. (Mastan, 2021)

## 2. METODE PENELITIAN

Waterfall Model suatu model dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak secara linear dan sekuensial. Model ini dianggap sebagai salah satu metode SDLC (System Development Life Cycle) yang paling sederhana dan mudah dipahami. (Model, 2015)



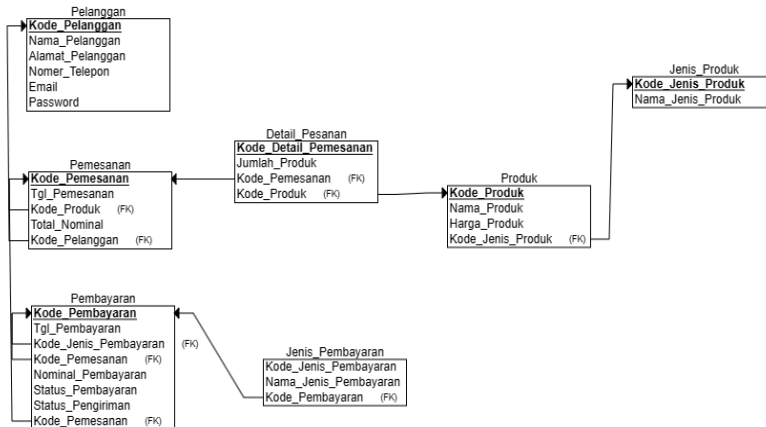
Gambar 1. Waterfall Model  
(Model, 2015)

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai setiap fase dalam model air terjun:

1. Requirements (Kebutuhan):
  - Fase ini adalah langkah awal dalam pengembangan perangkat lunak.
  - Melibatkan pengumpulan dan analisis kebutuhan perangkat lunak dari pengguna dan pemangku kepentingan.
  - Hasil dari fase ini adalah dokumen kebutuhan yang mendefinisikan secara jelas apa yang diinginkan dari sistem.
2. Design (Desain):
  - Setelah kebutuhan dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah merancang arsitektur dan spesifikasi perangkat lunak.
  - Desain sistem mencakup perencanaan struktur sistem dan antarmuka pengguna.
  - Output dari fase ini adalah dokumen desain yang memberikan panduan bagi pengembang selama implementasi.
3. Implementation (Implementasi):
  - Fase ini melibatkan penerjemahan desain perangkat lunak menjadi kode nyata.
  - Tim pengembang mulai menulis dan menggabungkan kode program.
  - Hasil dari fase ini adalah perangkat lunak yang dapat dijalankan.
4. Verification (Verifikasi):
  - Setelah implementasi, perangkat lunak diuji untuk memastikan bahwa itu sesuai dengan spesifikasi.
  - Pengujian mencakup pengujian unit, integrasi, dan sistem.
  - Jika ada kesalahan, perangkat lunak kembali ke fase implementasi untuk diperbaiki.
5. Maintenance (Pemeliharaan):
  - Fase ini melibatkan pemeliharaan dan pembaruan perangkat lunak setelah peluncuran.
  - Pemeliharaan dapat berupa perbaikan bug, peningkatan fitur, atau penyesuaian dengan perubahan lingkungan.
  - Pemeliharaan bisa berlanjut sepanjang siklus hidup perangkat lunak.

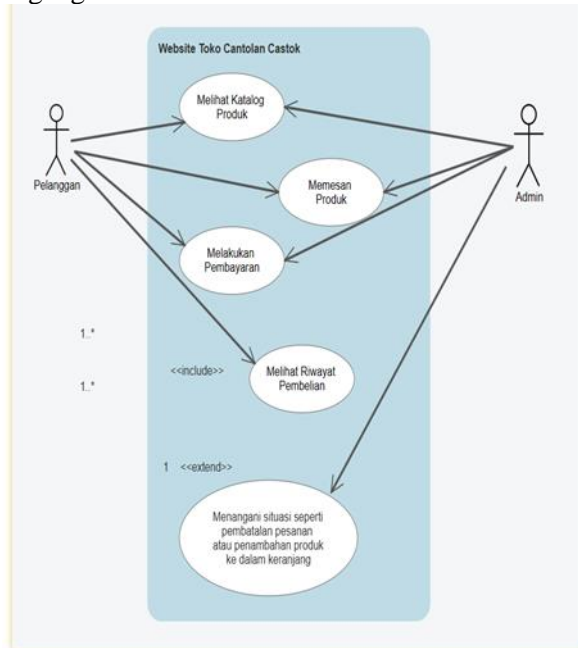
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Entity Relationship Diagram



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

#### 2. Unified Modelling Language



Disini kita mengambil 10 rank pertama dengan hasil 6 yes dan 4 no. Untuk presentasi nilainya adalah 60%.

### 4. KESIMPULAN

Beberapa aspek kunci dapat diidentifikasi sebagai kesimpulan dari proyek ini:

1. Peningkatan Aksesibilitas Pelanggan:
  - Melalui penggunaan website, pelanggan dapat mengakses katalog produk dan melakukan pemesanan dengan lebih mudah, mengurangi kebutuhan untuk datang langsung ke toko fisik.
2. Opsi Pembayaran Online:
  - Integrasi opsi pembayaran online dan e-wallet meningkatkan fleksibilitas pelanggan dalam melakukan transaksi, memberikan alternatif yang lebih modern dan praktis.
3. Peningkatan Efisiensi Penjualan:

- Pendekatan Model Air Terjun memberikan kerangka kerja yang terstruktur, memastikan setiap tahap pengembangan dijalankan dengan baik dan efisien, dari analisis kebutuhan hingga implementasi.
4. Responsif Terhadap Perubahan Kebutuhan:
    - Meskipun Model Air Terjun cenderung bersifat linier, komunikasi yang baik dengan pemangku kepentingan memungkinkan respons yang fleksibel terhadap perubahan kebutuhan yang mungkin muncul selama pengembangan.
  5. Keamanan dan Privasi Terjamin:
    - Langkah-langkah keamanan yang diintegrasikan selama pengembangan memastikan bahwa transaksi online dilakukan dengan aman, meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap platform.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusumastuti, D. et al. (2023) 'Gangguan Digital dan Transformasi Ekonomi: Menganalisis Dampak E-commerce terhadap Industri Tradisional', *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan West Science*, 1(03), pp. 173–185.
- Kinasih, B.S. and Albari, A. (2012) 'Pengaruh persepsi keamanan dan privasi terhadap kepuasan dan kepercayaan konsumen online', *Jurnal Siasat Bisnis*, 16(1).
- Marlina, M. (2015) 'PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELIAN DAN PENJUALAN PRODUK BERBASIS WEB', *SNIT 2015*, 1(1), pp. 292–298.
- Mastan, I.A. (2021) 'Perancangan Aplikasi Penjualan Toko Citra Baru Berbasis Aplikasi Mobile', *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(1), pp. 49–56. Available at: <https://doi.org/10.30813/jbase.v4i1.2733>.
- Maula, D.I. (2021) 'Perumusan Model Bisnis Sosial; Modest Fashion Enterprise', *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 11(2), pp. 131–142.
- Model, W. (2015) 'Waterfall model', Luettavissa: <http://www.waterfall-model.com/>. Luettu, 3.
- Siregar, L.Y. and Nasution, M.I.P. (2020) 'Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online', *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), pp. 71–75.