

Perancangan Website Penjualan di Pet Shop Puffy Juwana Menggunakan Framework Laravel

Hebertus Tanuwidjaja^{1*}, Ramos Somya²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 672019011@student.uksw.edu¹, ramos.somya@uksw.edu²

Abstract

The sales system at Puffy Petshop is currently ineffective in conducting sales. This is due to a lack of promotion and information at Puffy Petshop. This research aims to design a dedicated e-commerce application for Puffy Petshop to enhance the online shopping experience for pet products. The research involves analyzing user needs, designing an attractive user interface, developing innovative features, and implementing a prototype application. The research methods employed include surveys and interviews with Puffy Petshop owners to identify user needs. The outcome of this research is a prototype of the Puffy Petshop e-commerce application, which includes key features such as product search, online ordering, secure payment, order status notifications, customer reviews, and account management. The prototype application is then tested for functionality and usability through functional testing and user testing to ensure optimal performance and usefulness. In this study, a website design for sales at Puffy Petshop in Juwana will be created using the Laravel Framework. The implementation of this sales website is expected to address the existing issues at Puffy Petshop in Juwana.

Keywords: Petshop, E-commerce, Prototype, Laravel Framework, Website

Abstrak

Sistem penjualan pada Puffy Petshop belum efektif dalam melakukan penjualan. Ini disebabkan minimnya promosi dan informasi pada Puffy Petshop. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi e-commerce khusus untuk Puffy Petshop guna meningkatkan pengalaman belanja produk hewan peliharaan secara online. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna yang menarik, pengembangan fitur-fitur inovatif, serta implementasi prototipe aplikasi. Metode penelitian yang digunakan meliputi survei dan wawancara kepada pemilik Puffy Petshop untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe aplikasi e-commerce Puffy Petshop yang memiliki fitur-fitur utama seperti penelusuran produk, pemesanan online, pembayaran yang aman, notifikasi status pesanan, ulasan pelanggan dan manajemen akun. Prototipe aplikasi ini kemudian diuji melalui pengujian fungsionalitas dan pengujian pengguna untuk memastikan kinerja dan kegunaan aplikasi yang optimal. Pada penelitian ini akan dibuat suatu perancangan website penjualan di Petshop Puffy Juwana dengan menggunakan Framework Laravel. Dengan adanya website penjualan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada di Petshop Puffy Juwana.

Kata kunci: Petshop; E-commerce; Prototipe; Framework Laravel; Website

1. Pendahuluan

Pet shop telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern, di mana banyak orang memilih untuk memiliki hewan peliharaan sebagai anggota keluarga. Pet shop menyediakan berbagai produk dan layanan yang memungkinkan pemilik hewan peliharaan untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan hewan kesayangan mereka. Selain itu juga Pet shop [1].

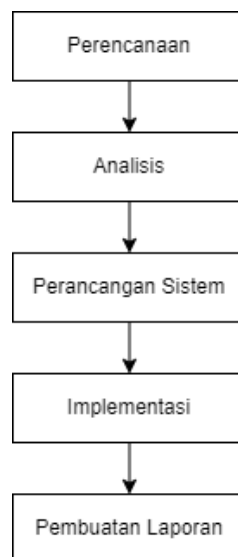
Petshop telah ada sejak lama dan telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan perubahan gaya hidup dan pola pikir masyarakat terkait hewan peliharaan. Awalnya, petshop hanya menyediakan makanan dasar dan perlengkapan dasar untuk hewan peliharaan. Namun, dengan meningkatnya kesadaran akan kesehatan hewan dan perhatian yang lebih besar terhadap kebutuhan mereka, petshop modern kini menawarkan berbagai produk dan layanan yang lebih lengkap [2][3].

Puffy Petshop merupakan salah satu perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil di Kota Juwana. Di Kota Juwana sendiri hanya terdapat satu pet shop yang berada di jalan W.R Supratman desa Kudukeras. Penjualan pada Puffy Petshop saat ini masih menggunakan cara konvensional, Dimana para pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli kebutuhan hewan peliharaan dan cek ketersediaan barang di toko belum optimal serta jangkauan promosinya masih didalam daerah tersebut saja. Hal tersebut biasanya menyulitkan pemilik hewan peliharaan dalam memberikan apa saja yang dibutuhkan untuk hewan peliharaan. Informasi tentang setiap produk yang dijual di Puffy Petshop masih minim dan informasi yang berkaitan dengan hewan peliharaan masih sangat terbatas. Hal ini membuat pembeli sangat kesulitan untuk mengecek ketersediaan barang dan informasi pada puffy petshop [4].

Dengan adanya masalah yang ada saat ini akan dibuat suatu perancangan website penjualan di Petshop Puffy Juwana dengan menggunakan Framework Laravel. Dengan adanya website penjualan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada di Petshop Puffy Juwana.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian dilakukan melalui tahapan penelitian yang terbagi dalam 5 tahap. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahapan berikutnya. Metode ini memiliki tahapan yaitu: 1) Perencanaan. 2) Analisis. 3) Perancangan Sistem 4) Implementasi 5) Pembuatan laporan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahapan tersebut tidak boleh dikerjakan secara bersamaan. Kelebihan dari metode ini adalah *workflow* yang jelas [5]. Dapat diartikan metode ini mempunyai rangkaian alur kerja sistem yang jelas dan terstruktur. Tahapan penelitian pada Gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Tahap pertama* adalah tahapan persencanaan, Perencanaan yang dilakukan adalah menentukan fitur apa saja yang akan dibuat pada website Puffy Petshop.

- b) *Tahap kedua* adalah tahap analisis. Menganalisis kebutuhan fitur apa saja yang akan berguna dan membantu pada website Puffy Petshop.
- c) *Tahap ketiga* adalah tahap perancangan aplikasi / program, yaitu melakukan perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan sistem berdasarkan perancangan yang sudah dilakukan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dengan menggunakan *framework Laravel* dan *Bootstrap* sebagai kerangka tampilan.
- d) *Tahap Keempat* adalah implementasi dan pengujian sistem serta analisis hasil pengujian, Tahap ini dilakukan dengan perancangan sistem beserta dengan pengujian sistem yang dilakukan dengan blackbox testing.
- e) *Tahap Kelima* adalah penulisan laporan hasil penelitian. Tahap ini dilakukan dokumentasi dari tahap awal sampai tahap akhir dalam bentuk penulisan ilmiah.

2.1. Spesifikasi Hardware Dan Software

Spesifikasi sistem yang digunakan meliputi:

a. Perangkat Lunak

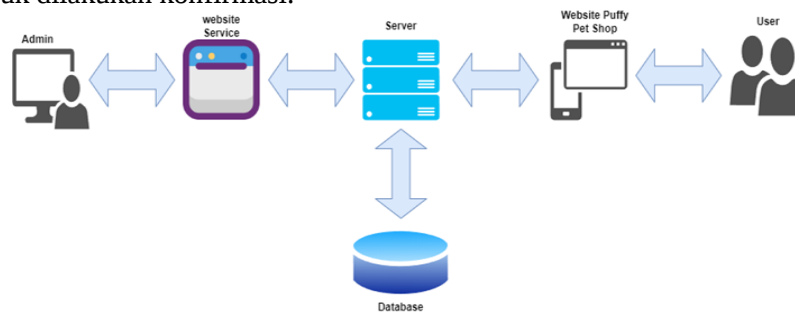
Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung website ini meliputi *PHP*, *XAMPP* yang mencakup paket web server *Apache*, *PHP* dan *MySQL*, *Framework Laravel*, Web Browser untuk melakukan pengecekan pada website.

b. Perangkat keras

Website dibangun pada komputer dengan spesifikasi perangkat keras berupa prosesor komputer *AMD Ryzen 3*, *RAM 16 GB* serta *SSD 256 GB*. Pembuatan website dirancang dengan kepentingan dan kebutuhan dari *Puffy Pet Shop Juwana*.

2.2. Arsitektur Sistem

Perancangan arsitektur sistem dari website *Puffy Pet Shop*. *Web Service* digunakan sebagai penghubung antara sistem client dengan sistem server [6]. Data yang di pesan akan dikirim ke server dan disimpan dalam *database*. Kemudian data akan di kirim ke admin untuk dilakukan konfirmasi.

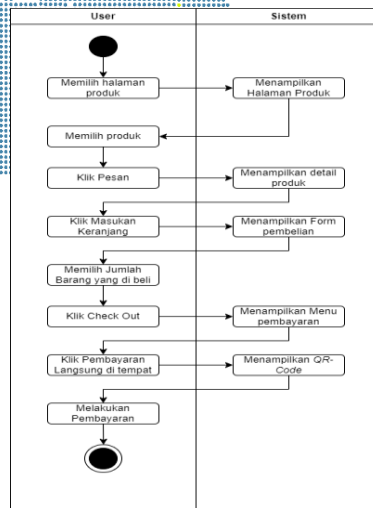


Gambar 2. Perancangan Arsitektur Sistem

Dalam arsitektur ini, pengguna berinteraksi dengan website Puffy Petshop melalui server, yang menggunakan layanan web untuk berkomunikasi dengan database untuk mengambil atau menyimpan data. Admin memiliki akses tambahan untuk mengelola dan memantau operasi sistem secara keseluruhan. Semua komponen ini bekerja bersama-sama untuk menyediakan layanan e-commerce yang berfungsi dengan baik kepada pengguna.

2.3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, dimana masing-masing alir berawal, *decision* yang kemungkinan terjadi, dan bagaimana mereka berakhir [6]. Diagram mewakili aktivitas setiap aktor dalam menggunakan sistem.

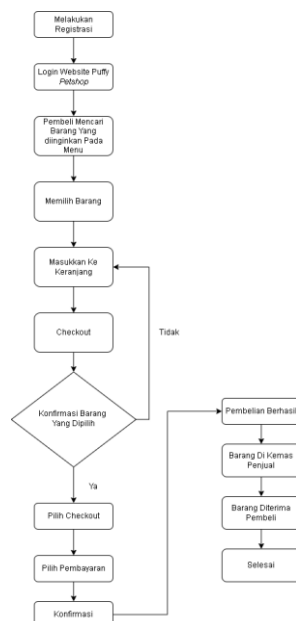


Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan Produk

Pada Gambar 3 dapat dijelaskan, user akan memulai aktivitas dengan melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam menu *home*. Setelah *username* dan *password valid*, maka akan muncul tampilan menu *home* yang berisi halaman produk. Ada 3 menu yang ditampilkan pada halaman utama yaitu *Home*, *Informasi* dan *profile*. Setelah *user* masuk ke halaman *home*/halaman produk ada pilihan untuk memesan dimana *user* dapat melakukan pemesanan untuk produk pakan hewan maupun obat obatan hewan [7]. Pada opsi ini *user* diberikan form untuk memasukan jumlah barang yang akan di pesan dan dipilih, Opsi tersebut akan di konfirmasi ke *database* kemudian sistem akan menampilkan data sesuai pilihan. Dalam halaman utama juga ditampilkan *button logout*. Saat *user* memilih opsi ini, maka sistem akan melakukan *session destroy* dan kembali ke tampilan *login*.

2.4. Alur Proses Bisnis

Dalam perancangan *website* ini dirancanglah sebuah alur proses dalam proses pemesanan dan konfirmasi pada *website* ini. Yang terdiri dari 2 aktor yaitu pembeli dan penjual [8].

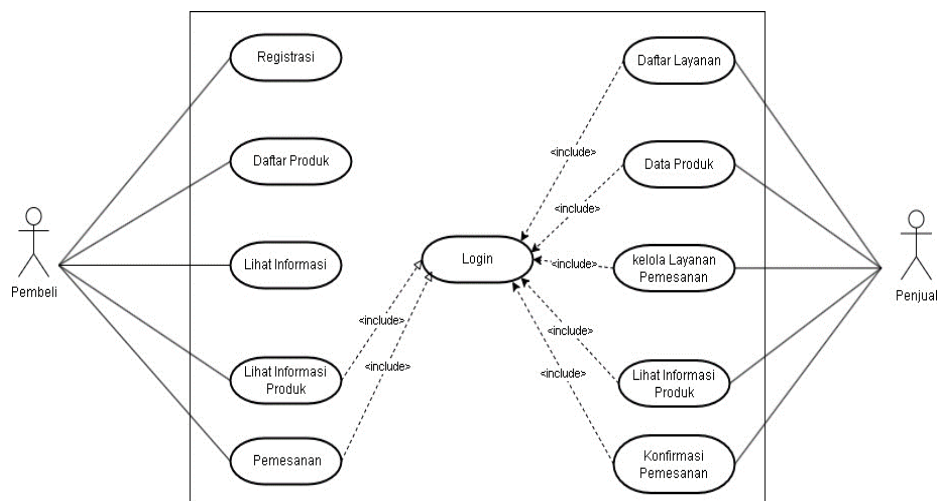


Gambar 4. Alur Proses Bisnis Puffy Petshop

Pada Gambar 4 dijelaskan pembeli melakukan proses bisnis di *Puffy Petshop* dimana pembeli harus melakukan *registrasi* dan *login* akun untuk dapat melakukan pembelian. Setelah melakukan tahap tersebut pembeli dapat melakukan pencarian barang pada *website*. Pembeli dapat input pesanan dan dapat juga membatalkannya pada saat melakukan konfirmasi. Jika pembeli sudah melakukan pembayaran, Penjual akan melakukan konfirmasi pembelian berhasil yang bertujuan untuk memberitahu pembeli jika pesanan sudah berhasil dibayar. Lalu penjual akan memberikan barang kepada pembeli yang berarti pesanan berhasil dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

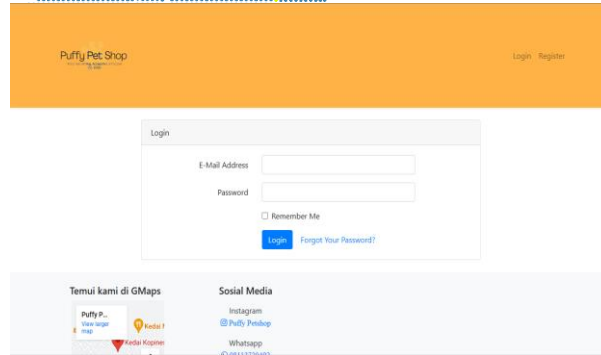
Analisis sistem pada penelitian ini yaitu dengan cara merancang suatu sistem yang hendak dibangun sesuai kebutuhan yang dibutuhkan dalam menyampaikan informasi, sehingga sistem ini dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Dan memastikan setiap sistem yang dibangun memberikan manfaat kemudahan baik untuk target penjual maupun pembeli. Data yang dibutuhkan berupa data perancangan sistem berupa database, HTML, MySQL dan Xampp dalam perancangan sistem [9]. Data tersebut dibangun menjadi sebuah program yang menghasilkan sistem sesuai kebutuhan untuk membangun suatu sistem selain mempersiapkan perancangan sistem juga dibutuhkan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat kerasnya, sehingga menghasilkan sistem yang baik. Sedangkan use case diagram memfasilitasi komunikasi interface. Berikut ini use case diagram yang dibuat pada perancangan sistem.



Gambar 5. Use Case

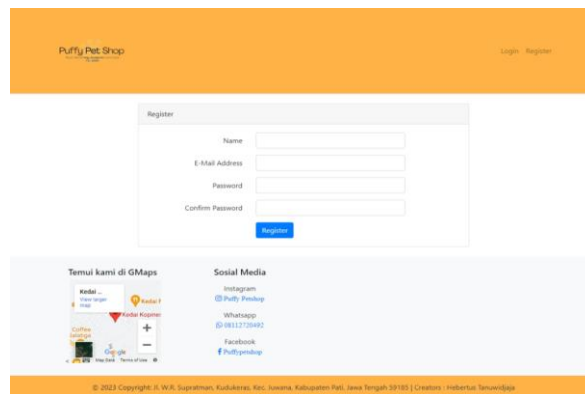
Gambar 5 merupakan Gambaran dari Implementasi perancangan sistem yang dibuat berdasarkan dengan kebutuhan dan sesuai dengan *use case* yang dibangun. Data yang dibutuhkan dalam perancangan website berupa data perancangan sistem berupa database, HTML, MySQL dan Xampp dalam perancangan sistem. Serta pemrograman coding menggunakan Visual Studio Code dan menggunakan *framework Laravel* [10][11].

Pada Gambar 6 merupakan tampilan halaman login dan registrasi untuk dapat masuk dan menjalankan sistem *Puffy Petshop* ini, maka user diharuskan untuk memasukan *email* dan *password* terlebih dahulu.



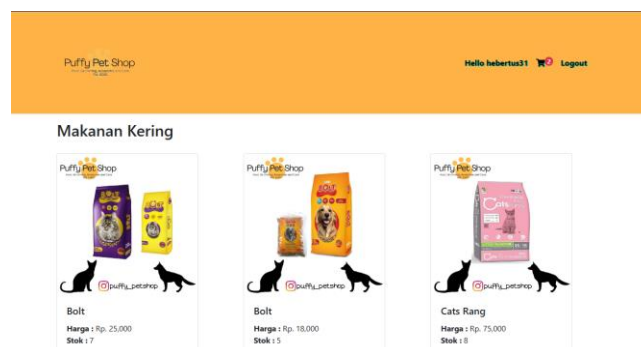
Gambar 6. Halaman Login

Penggunaan *email* dan *password* dimaksudkan agar tidak semua orang dapat masuk kedalam sistem. Pada Gambar 6 dijelaskan jika pengguna lupa password maka telah di sediakan *button* yang akan mengarah ke form lupa password. Jika belum memiliki akun user perlu melakukan registrasi terlebih dahulu. Pada halaman ini user memberikan data diri berupa nama, *email*, *password*. Dan juga harus mengulangi kata sandi di konfirmasi password agar menghindari kesalahan mengetik dan memastikan bahwa *password* yang dimasukan sudah benar.



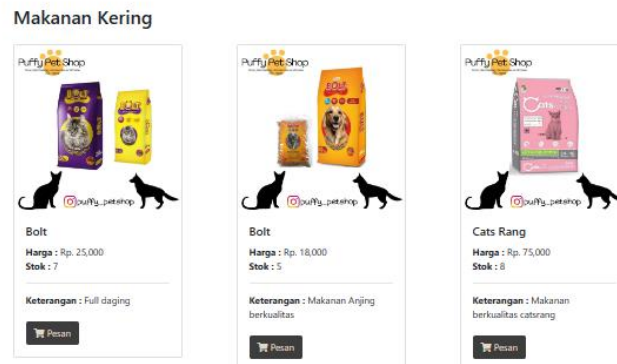
Gambar 7. Halaman Register

Gambar 8 merupakan halaman home yang menampilkan menu barang atau produk yang dijual pada puffy petshop. Pada menu ini *user* diberikan kebebasan untuk memesan barang yang akan dipesan. Pada halaman sistem juga mencerminkan kategori produk mana makanan kering, basah atau aksesoris dan obat-obatan untuk hewan. Dimana memudahkan pembeli pada *Website Puffy Petshop* ini untuk memudahkan pengguna atau user dalam membedakan produk apa yang akan di beli.



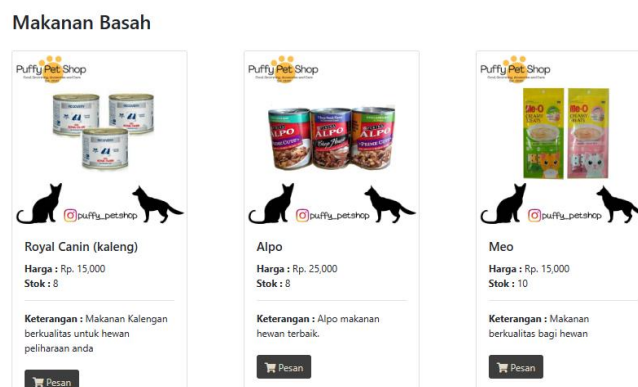
Gambar 8. Halaman Home

Di dalam kategori makanan kering pada Gambar 8, pengguna akan menemukan berbagai merek dan jenis makanan kering untuk hewan peliharaan mereka, seperti kucing dan anjing. Setiap produk biasanya disertai dengan nama barang, harga, stok dan keterangan.



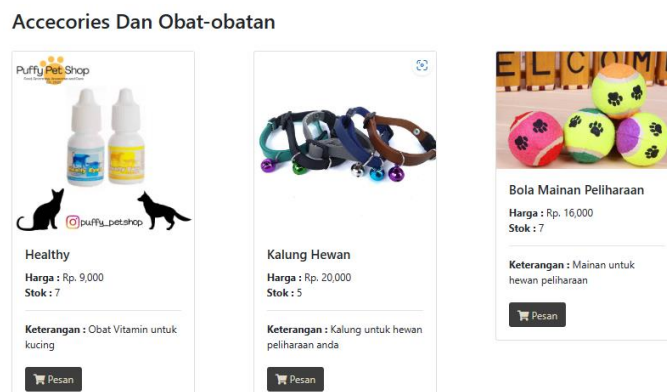
Gambar 9. Tampilan Makanan Kering

Pada kategori makanan basah di Gambar 10, pengguna dapat menelusuri berbagai produk makanan basah yang tersedia. Ini termasuk dengan informasi tentang makanan hewan tersebut.



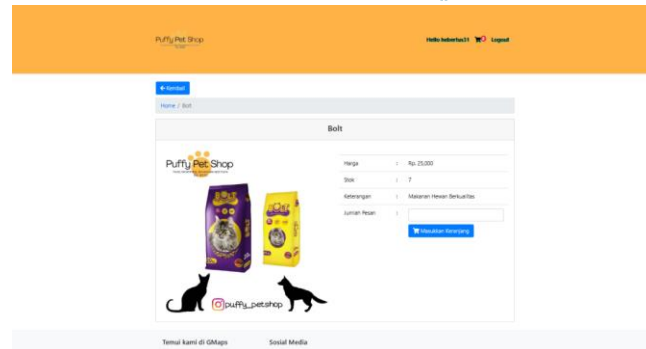
Gambar 10. Tampilan Makanan Basah

Pada kategori Accesories dan obat-obatan pada Gambar 11 ini berisi tentang berbagai aksesoris dan obat-obatan yang dibutuhkan untuk merawat hewan peliharaan. Seperti kalung hewan, bola mainan dan perlengkapan lainnya.



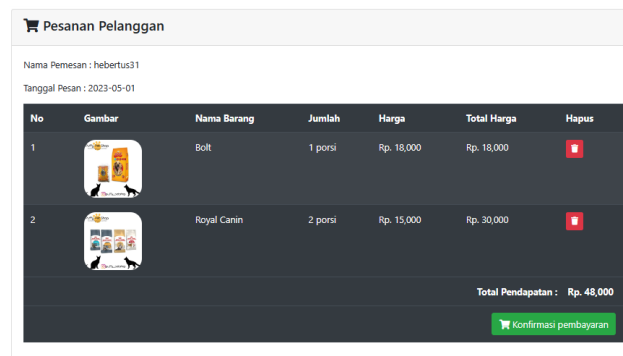
Gambar 11. Tampilan Accesories Dan Obat-obatan

Pada Gambar 12 dijelaskan halaman order dimana halaman ini berisi form untuk melakukan pembelian. Saat pembeli klik menu pesan pada halaman home maka akan diarahkan ke halaman order. User akan di ditampilkan tampilan yang berisi detail produk yang akan di pesan seperti jumlah stok dan keterangannya. Setelah user mengisi jumlah pesanan yang akan dipesan maka akan ada tampilan notif bahwa pesanan berhasil dipesan.



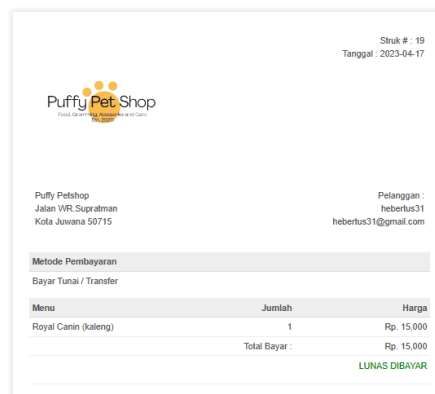
Gambar 12. Halaman Order

Ada juga halaman konfirmasi pemesanan dijelaskan setelah user melakukan pemesanan maka penjual/admin akan ditampilkan menu pesanan pelanggan yang berisi informasi dan detail pemesanan yang dilakukan oleh pembeli atau user. Seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Order

Untuk pembayaran transfer dapat mengirimkan bukti ke penjual melewati *Whatsapp* atau langsung menunjukkannya kepada kasir *Puffy Petshop* untuk melakukan pemesanan. Dan ada juga pembayaran langsung di tempat menggunakan qris.



Gambar 14. Tampilan Invoice

Pembeli perlu memeriksa invoice dengan cermat untuk memastikan semua informasi yang terkandung di dalamnya benar. Ini mencakup memeriksa jumlah barang atau layanan yang dipesan, harga unit, total jumlah yang harus dibayar, tanggal jatuh tempo, dan rincian lainnya. Pastikan tidak ada kesalahan atau ketidaksesuaian dengan pesanan yang telah dibuat.

Pengujian aplikasi merupakan proses penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan benar dan memenuhi persyaratan bisnis atau kebutuhan pengguna. Pada pengujian website ini menggunakan pengujian blackbox. Tabel pengujian blackbox dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pengujian Black Box

No	Module Yang Di Uji	Data Input/ Kondisi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji	Status
1	Login User	Pengisian Username dan Password benar	Login berhasil	Login berhasil	Valid
		Pengisian Username dan Password salah	Login gagal	Login gagal	Valid
2	Menu Home Puffy Petshop	Setelah melakukan login menampilkan halaman home	Keluar tampilan menu produk beserta keterangannya	Keluar tampilan menu produk beserta keterangannya	Valid
3	Button pesan pada menu Home	Button di klik	Menampilkan detail produk dan form pemesanan	Menampilkan detail produk dan form pemesanan	Valid
		Button tidak di klik	Tidak menampilkan detail produk dan form pemesanan	Tidak menampilkan apapun	Valid
4	Button delete pada menu check out	Button di klik	Barang terhapus dari daftar menu checkout	Barang terhapus dari daftar menu checkout	Valid
5	Button check out pada menu pemesanan	Button di klik	Menampilkan menu detail pesanan yang telah di order	Menampilkan menu detail pesanan yang telah di order	Valid
		Button tidak di klik	Tidak menampilkan apapun	Tidak menampilkan apapun	Valid
6	Menu pesan pada Puffy Petshop	Input jumlah stok	Berhasil mengambil data dari database	Berhasil mengambil data dari database	Valid
		Tidak ada inputan	Hasil tidak keluar	Hasil tidak keluar	Valid
7	Menu konfirmasi pada admin Puffy Petshop	Klik button untuk melakukan konfirmasi pemesanan	Pesanan berhasil di konfirmasi	Pesanan berhasil di konfirmasi	Valid
		Tidak klik Button	Pesanan tidak dikonfirmasi	Pesanan tidak di konfirmasi	Valid

Pengujian beta sistem pada sistem Puffy Petshop ini dilakukan terhadap sasaran pengguna, dalam hal ini adalah pemilik toko Puffy Petshop Juwana dan masyarakat kota Juwana yang memiliki hewan peliharaan. Pengujian ini dilakukan kepada karyawan dan pemilik Puffy Petshop berjumlah 3 orang dengan metode kuantitatif dan kemudian mengisi form komentar. Pengujian juga dilakukan dengan mempersilahkan 30 orang

masyarakat Juwana untuk mencoba website dan kemudian mengisi form komentar. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perancangan website ini dibangun. Berdasarkan metode wawancara dan pengisian form komentar, ada beberapa pendapat yang memiliki persamaan antara lain: Pertama, tampilan *user interface* dan fungsi dalam website mudah digunakan. Kedua, perancangan website pada *Puffy petshop* sangat membantu masyarakat Juwana. Ketiga, perancangan website ini diharapkan dapat membantu masyarakat Juwana dan *Puffy Petshop* dalam proses jual beli.

4. Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang ada, dapat disimpulkan bahwa pembuatan website *Puffy Petshop* telah berhasil dilakukan dengan baik. Website ini dibuat dengan menggunakan *Framework laravel* dan template *Bootstrap* sehingga memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Website *Puffy Petshop* berhasil dibuat dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan adanya website ini, pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi pembelian produk hewan peliharaan secara online dan memudahkan pengelolaan toko dari segi inventaris, transaksi, dan profil pengguna. Selain itu, website perancangan website *Puffy Petshop* ini dapat mempermudah pemilik *petshop* dalam melakukan proses jual beli. Selain itu perancangan website ini dapat memberikan bantuan yang disediakan berupa teknologi *web service*. Substansi dari teknologi ini dimungkinkan terjadinya interaksi pertukaran data antara *web application* dan *database*. Website ini dapat membantu pengecekan barang dan mempermudah pembeli dalam melakukan pengecekan dan pemesanan produk. Secara keseluruhan, *Puffy Petshop* dapat membantu pemilik toko meningkatkan bisnis mereka dan memberikan layanan yang lebih baik kepada masyarakat Juwana dalam hal perawatan hewan peliharaan. Ini menciptakan win-win situation bagi kedua pihak dengan meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas.

Daftar Pustaka

- [1] Yusriyana, E., & Prihandi, I. (2019). Aplikasi E-Commerce Petshop Berbasis Web Dengan Metode Incremental (Studi Kasus Puri Vet Kembangan). *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*, 1(3), 67–73.
- [2] Suprantonio, W., Setiawan, E. B., Komputer, I. U., Dipatiukur, J., Bandung, N., & Barat, J. (2018). *Perancangan Aplikasi E-Pet Solution Berbasis Android*. https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1042/12/UNIKOM_WAKHID
 SUPRANTONO_JURNAL BAHASA INDONESIA.pdf
- [3] Assidqi, M., Prasetyo, Y. A., & Adi, T. N. (2015). Pembangunan Aplikasi Web E-commerce Kelompok Tani Katata Dengan Metode Iterative And Incremental. *EProceedings of Engineering*, 2(2). <http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2525>
- [4] Lesnanda, M., & Raharjo, Y. A. B. (2019). Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap. *Enter*, 2, 209. <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/view/840>
- [5] Mardika, I. M., & Putra, I. M. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Hewan Peliharaan Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 186-194.
- [6] Fakhrurozi, R. N., Kertahadi, & Riyadi. (2012). Analisis Dan Desain Website E-Commerce Sebagai Media. *Analisis Dan Desain Website E-Commerce Sebagai Media Penjualan Elektronik*, 1–10.
- [7] Yuliani, F., Bukhori, M., Hanif, R., & Yogatama, A. N. (2022). Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Meow Petshop. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 82–95. <https://doi.org/10.32815/jpm.v3i1.1213>

- [8] Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>
- [9] Zahra, F. S. (2017). Perancangan Website E-Commerce pada Toko Tawazun Outdoor dengan Metode Market Basket Analysis Fidelity. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer Universitas Gunadarma*, 216–234.
- [10] Saharna, N., & Rukun, K. (2019). Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Indah Surya Furniture. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103641>
- [11] Ismai. (2020). E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(1).