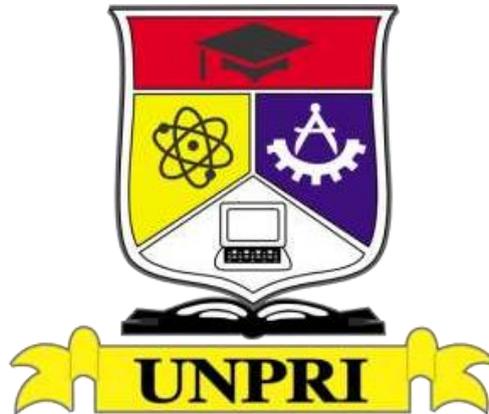


**Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Website Untuk
Toko Butik**



Mata kuliah : Project Teknik Informatika

Dosen : Mawaddah Harahap, S.Kom., M.Kom.

Disusun Oleh :

- 1. Yahya Septian Siregar (223303030213)**
- 2. Rohid Syavelen Pahti (223303030216)**
- 3. Ferry Angga Wijaya (223303030220)**
- 4. Ayu Endang Syahputri (223303030242)**
- 5. Habibi (223303030226)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRIMA INDONESIA
MEDAN
2023**

KATA PENGANTAR

Kepada Para Pihak yang Terhormat,

Kami dengan antusias mempersembahkan proposal ini sebagai langkah awal dalam pengembangan sebuah Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Website Untuk Toko Butik.

Proposal ini disusun dengan tujuan untuk mengilustrasikan visi kami dalam menciptakan solusi teknologi yang akan memberikan manfaat besar bagi industri fashion, khususnya dalam sektor penjualan butik.

Dalam era yang didorong oleh kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi seluler telah menjadi pondasi utama dalam memenuhi kebutuhan konsumen akan kemudahan dan keterjangkauan dalam berbelanja. Dalam konteks ini, kami merencanakan pengembangan Aplikasi Penjualan Berbasis Website Untuk Butik sebagai upaya untuk menghadirkan kemudahan, kenyamanan, dan pengalaman berbelanja yang tak tertandingi bagi para konsumen.

Aplikasi yang kami rencanakan bukan sekadar sarana transaksi, tetapi sebuah platform yang mengintegrasikan kebutuhan pelanggan akan aksesibilitas, informasi, dan interaksi yang personal. Dengan fitur-fitur yang kami desain, kami berharap dapat memberikan nilai tambah bagi para pengguna, sambil memperluas jangkauan butik ini dalam memasarkan produk-produk berkualitas.

Melalui proposal ini, kami berharap untuk meraih dukungan dan kesempatan dalam mewujudkan konsep aplikasi butik kami. Dukungan dari berbagai pihak sangat kami harapkan untuk mewujudkan visi kami dalam meningkatkan pengalaman berbelanja butik yang lebih modern, praktis, dan memikat.

Terima kasih atas kesempatan yang diberikan untuk memperkenalkan gagasan ini. Semoga proposal ini mampu menjelaskan visi dan manfaat dari pengembangan aplikasi butik kami. Kami siap untuk bekerja sama demi mencapai tujuan yang telah kami susun.

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iv
Daftar Table	v
Abstract	vi
BAB 1 Latar Belakang	1
1.1 latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.3 Tujuan	3
BAB 2 JADWAL	4
2.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak:	4
2.2 Documentasi Observasi	4
2.3 Jadwal Perencanaan	4
2.4 Rincian Kegiatan	6
BAB 3 LAYOUT INTERFACE	8
3.1 Halaman Beranda (Home Page)	8
3.2 Tampilan Kategori Pilihan Produk Toko Vingky	10
3.3 Tampilan Fitur Pakaian Wanita	11
3.4 Fitur notifikasi tambah ke keranjang	11
3.5 Tampilan Beli Sekarang/Pengisian Formulir Pembelian	12
3.6 Tampilan Pilihan Dress Wanita	13
3.7 Tampilan Pilihan Aksesoris Wanita	13
3.8 Tampilan Keranjang/Checkout	14
3.9 Tampilan Profil Pengguna	14
BAB 4 Hasil	15
4.1 Hasil	15
BAB 5 Kesimpulan	16
5.1 Kesimpulan	16

Daftar Gambar

Gambar 2. 1	4
Gambar 3. 1	8
Gambar 3. 2	9
Gambar 3. 3	10
Gambar 3. 4	10
Gambar 3. 5	11
Gambar 3. 6	11
Gambar 3. 7	12
Gambar 3. 8	12
Gambar 3. 9	13
Gambar 3. 10	13
Gambar 3. 11	14
Gambar 3. 12	14

Daftar Table

Table 2. 1.....	6
Table 2. 2.....	7

Abstract

“Dalam beberapa tahun terakhir, tren berbelanja telah bergeser menuju online, terutama di bidang fashion. Banyak toko butik menghadapi tantangan karena lokasi yang kurang strategis, kurangnya visibilitas, dan promosi yang kurang ekspos. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah pembuatan website penjualan berbasis online dan pengembangan promosi yang menarik. Tujuan utama proyek ini adalah meningkatkan penjualan toko butik dengan menghadirkan konsumen tambahan melalui platform online yang memberikan kenyamanan dan aksesibilitas. Dengan website ini, pelanggan dapat berbelanja kapan saja dan di mana saja, sementara promosi akan lebih terlihat. Kesimpulannya, pengembangan aplikasi web ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi penjualan dan kenyamanan pelanggan, dengan komitmen untuk terus memantau dan memperbaiki kinerja aplikasi sesuai dengan umpan balik pengguna”

BAB 1 Latar Belakang

1.1 latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah pandemi COVID-19, terjadi pergeseran besar dalam perilaku belanja masyarakat, terutama di sektor fashion. Banyak orang beralih ke belanja online sebagai respons terhadap pembatasan sosial dan penutupan toko fisik. Seiring dengan itu, lokasi toko butik yang dulunya dianggap strategis tidak lagi menjadi faktor penentu utama, karena konsumen lebih memilih kenyamanan berbelanja dari rumah.

Banyak toko butik yang sebelumnya berlokasi di sekitar pusat perbelanjaan mengalami penurunan penjualan karena kurangnya variasi produk dan minimnya promosi yang terlihat dalam dunia online. Hal ini menyoroti pentingnya meningkatkan visibilitas online dan mempromosikan penawaran secara efektif.

Dalam menghadapi tantangan ini, pemilik toko butik harus beradaptasi dengan cepat. Selain memperhatikan aspek lokasi fisik, strategi pemasaran digital seperti pengoptimalan situs web, kampanye media sosial, dan kolaborasi dengan influencer dapat menjadi kunci kesuksesan dalam menjangkau konsumen online yang semakin dominan. Dengan demikian, menggabungkan kedua pendekatan tersebut menjadi strategi yang paling bijaksana untuk menghadapi era belanja online ini.

Alasan Memilih projek toko butik vingky

- Konsep Unik: Vingky menawarkan produk fashion dengan desain eksklusif.
- Pasar Menjanjikan: Analisis pasar menunjukkan permintaan yang tinggi.
- Lokasi Strategis: Berlokasi di area dengan lalu lintas pelanggan yang tinggi.
- Tim Berpengalaman dan Komitmen Kualitas: Tim memiliki pengalaman dan fokus pada kualitas.
- Strategi Pemasaran Inovatif: Menggunakan strategi pemasaran digital dan terus berinovasi.
- Dengan faktor-faktor ini, Vingky memiliki potensi kesuksesan dalam industri fashion.

Nama & Nim, Tugas Masing-masing Anggota Kelompok:

- 1. Manajer Proyek : Yahya Septian Siregar
 - Manajer Proyek berguna untuk mengatur kerja sama team, agar proyek terlaksana lebih cepat dan lebih baik.
- 2. Developer Front-end : Rohid Syavelen Pahti
 - Developer Front End berguna untuk mengimplementasikan hasil design dari UI/UX yang akan ditampilkan untuk pengguna
- 3. Developer Back-end : Ferry Angga Wijaya
 - Developer Front End berguna untuk mengatur database, koneksi database dengan front end (Tampilan Inteface)
- 4. Desainer UI/UX : Habibi
 - Desainer UI/UX sangatlah berguna, karna butuh analisis pengguna, agar pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah, dan mengurangi kesalahan menggunakan aplikasi.
- 5. Spesialis Layanan Pelanggan : Ayu Endang Syahputri
 - Berguna untuk berkonsultasi dengan pelanggan yang ingin membuat aplikasi, pada hal ini adalah owner toko butik.

1.2 Permasalahan

- Persaingan Ketat: Dalam industri fashion, persaingan antara merek sering kali sengit, mengurangi perhatian pelanggan dan mempengaruhi margin keuntungan.
- Tren dan Selera Konsumen: Kesulitan dalam mengikuti tren mode dan perubahan selera konsumen dapat menyebabkan kesalahan dalam pembelian stok dan penurunan penjualan.
- Manajemen Persediaan: Masalah seperti kelebihan atau kekurangan stok bisa terjadi, mengganggu aliran kas dan mempengaruhi kepuasan pelanggan.
- Pemasaran dan Branding: Membangun merek toko butik dan mempromosikannya secara efektif, terutama di lingkungan online yang kompetitif, bisa menjadi tantangan.
- Pengalaman Pelanggan: Pelayanan pelanggan yang buruk atau kurang responsif dapat merusak reputasi toko dan menyebabkan penurunan penjualan.

- Keterbatasan Sumber Daya: Keterbatasan anggaran, personel, dan infrastruktur dapat membatasi kemampuan pengembangan dan pengelolaan bisnis toko butik.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan project ini adalah untuk meningkatkan penjualan berdasarkan hal berikut :

- Dengan membuat sebuah website penjualan berbasis online, yang dimana ini dapat menyelesaikan permasalahan dimana orang yang sudah banyak menggunakan online shop dapat terbawa ke website butik dan harapannya butik tersebut memiliki konsumen tambahan.
- Dengan pembuatan website ini juga membantu dalam hal, tidak membuang waktu konsumen untuk berbelanja secara offline, dan membantu konsumen berbelanja kapan pun dan dimanapun.

Dengan website kita dapat membuat promo yang tadinya kurang terekspose lebih gampang dilihat dan menarik perhatian konsumen

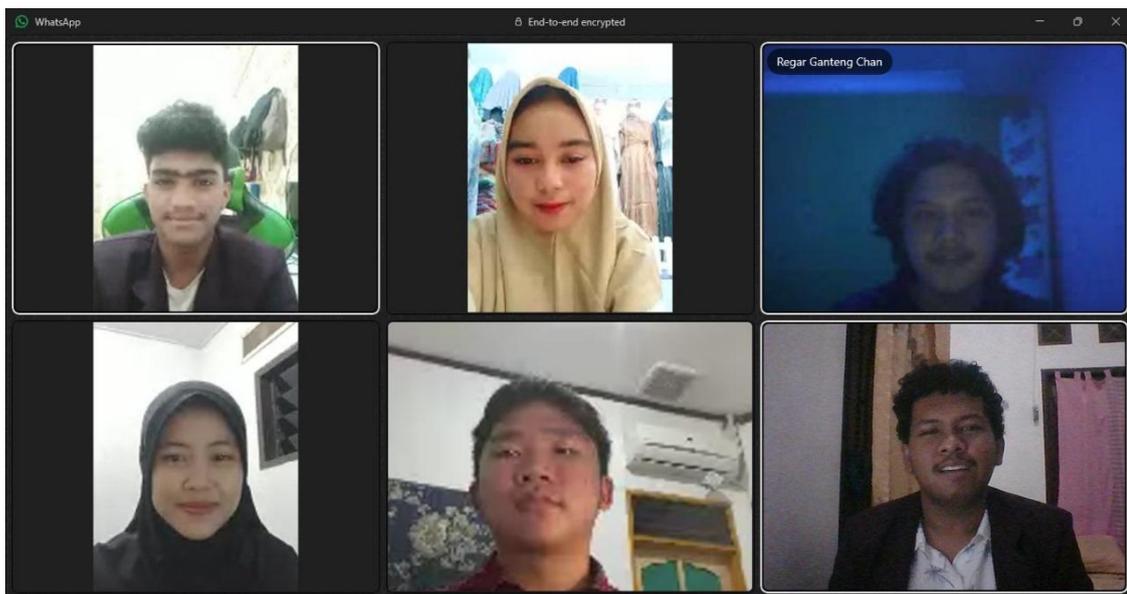
BAB 2 JADWAL

2.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak:

- Semua Perangkat yang mendukung internet dan browser
- Perangkat Pengujian (Smartphone, Tablet, dll.)
- Perangkat Lunak Pengembangan :
 - Visual Code
 - Google Chrome
 - Color Hunt

2.2 Documentasi Observasi

Kami melakukan observasi secara online untuk mempersingkat waktu dan mempermudah untuk berdiskusi dengan pemilik butik.



Gambar 2. 1

2.3 Jadwal Perencanaan

Jadi disini kami sudah diskusi dan menyepakati akan dilakukan selama 8 minggu :

- a. Perencanaa (Minggu 1-3)
 - Observasi

(Observasi dilakukan oleh seluruh anggota team)

- Analisi Kebutuhan

(Analisis kebutuhan dilakukan dan dituliskan oleh Ayu endang)

- Desain antarmuka pengguna

(Desain antarmuka ini dirancang oleh Habibi)

b. Pengembangan (Minggu 4-6)

- Pembuatan Database

(Untuk pembuatan database dilakukan oleh Ferry Angga)

- Pengujian Awal Sistem

(Pengujian awal akan dilakukan oleh Yahya septian siregar)

c. Pengujian Aplikasi (Minggu 7)

- Pengujian Hubungan frontend dan backend

(Pengujian hubungan ini akan dilakukan oleh Rohid syavelen dan juga Ferry angga)

- Pengujian Aplikasi secara menyeluruh

(Pengujian aplikasi secara menyeluruh akan dilakukan oleh Yahya dan Habibi)

- Konsultasi

(Untuk konsultasi akan di lakukan oleh Ayu endang)

d. Peluncuran (Minggu 9)

- Peluncuran Aplikasi berbasis Website Butik

(Untuk peluncuran aplikasi akan dilakukan oleh seluruh anggota tim)

e. Pemeliharaan (Setelah Peluncuran)

- Pemeliharaan Aplikasi secara berkala

(Pemeliharaan sistem secara berkala akan dilakukan oleh seluruh anggota team)

- Dukungan teknis kepada pelanggan

(Dukungan teknis kepada pelanggan akan dilakukan oleh Ayu endang dan Rohid syavelen)

Jadwal Pelaksanaan Project	
Kegiatan	Pelaksanaan
Perencanaan	Minggu 1 – 3
Pengembangan	Minggu 4 – 6
Pengujian Aplikasi	Minggu 7
Peluncuran	Minggu 8
Pemeliharaan	Berlangsung Setelah Peluncuran Aplikasi

Table 2. 1

2.4 Rincian Kegiatan

No	Kegiatan	Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi								
2.	Analisis Kebutuhan								
3.	Desain antarmuka pengguna								
4.	Pembuatan Database								
5.	Pengujian Awal Sistem								
6.	Pengujian Hubungan frontend dan backend								
7.	Pengujian Aplikasi secara menyeluruh								
8.	Konsultasi								
9.	Peluncuran Aplikasi								

	berbasis Website Butik									
--	------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Table 2. 2

BAB 3 LAYOUT INTERFACE

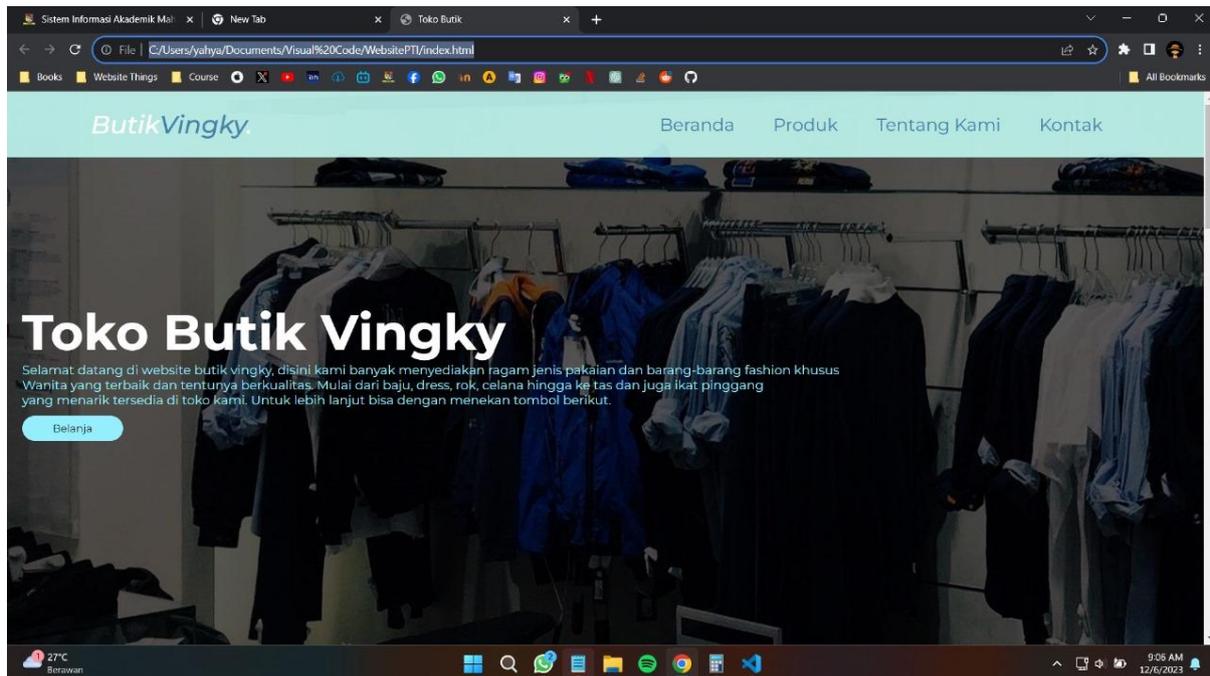
3.1 Halaman Beranda (Home Page)

Banner: Menampilkan penawaran spesial, promo, atau produk roti terbaru.

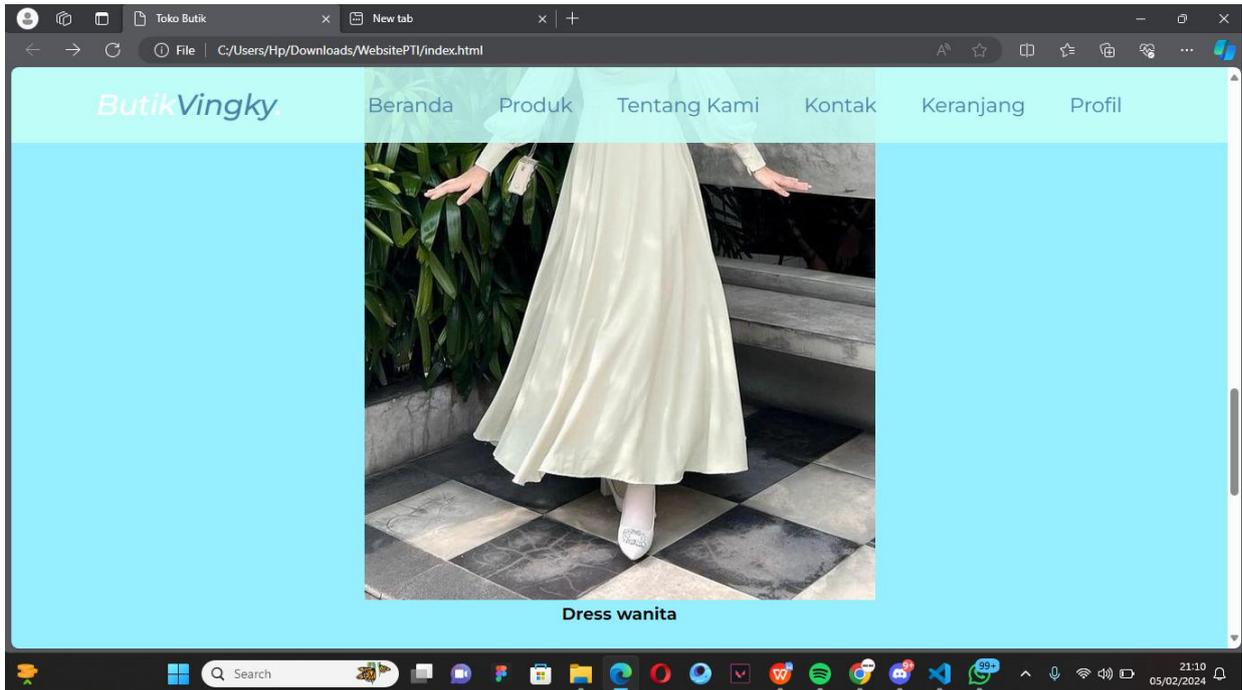
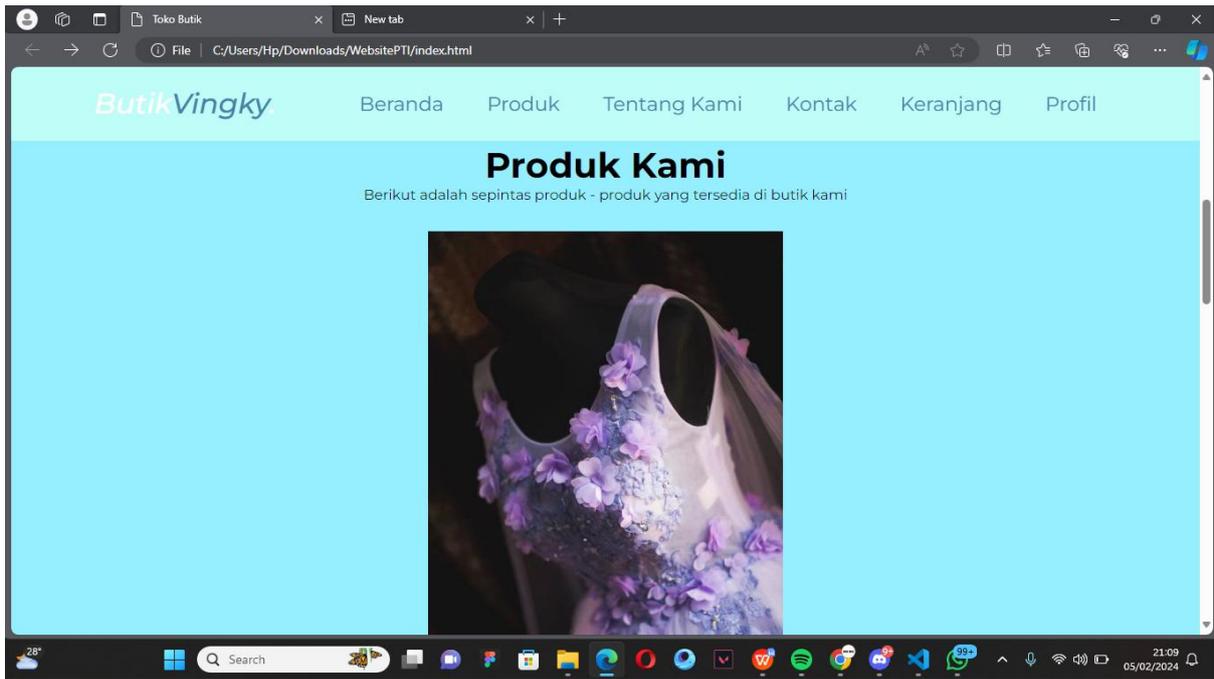
Kategori Roti: Daftar kategori butik (misalnya, baju, gaun, celana, rok, dll.).

Fitur Pencarian: memudahkan pengguna untuk menemukan produk Butik tertentu.

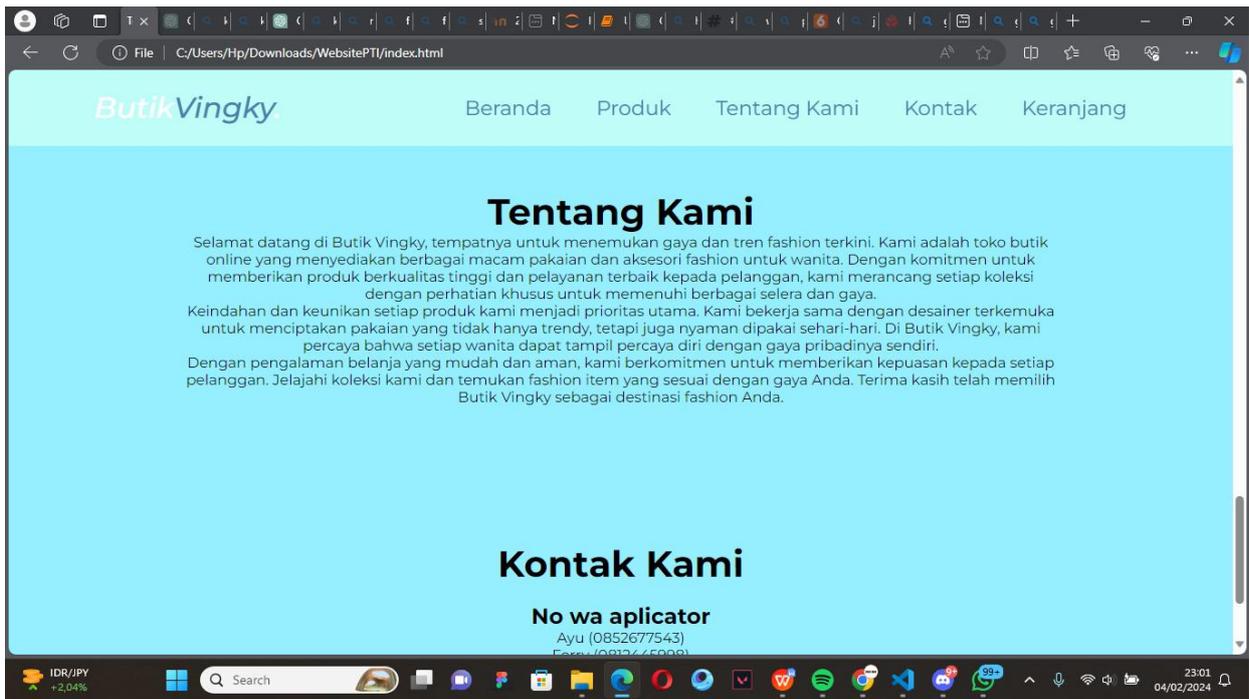
Rekomendasi Produk: Menampilkan produk Butik populer atau rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna.



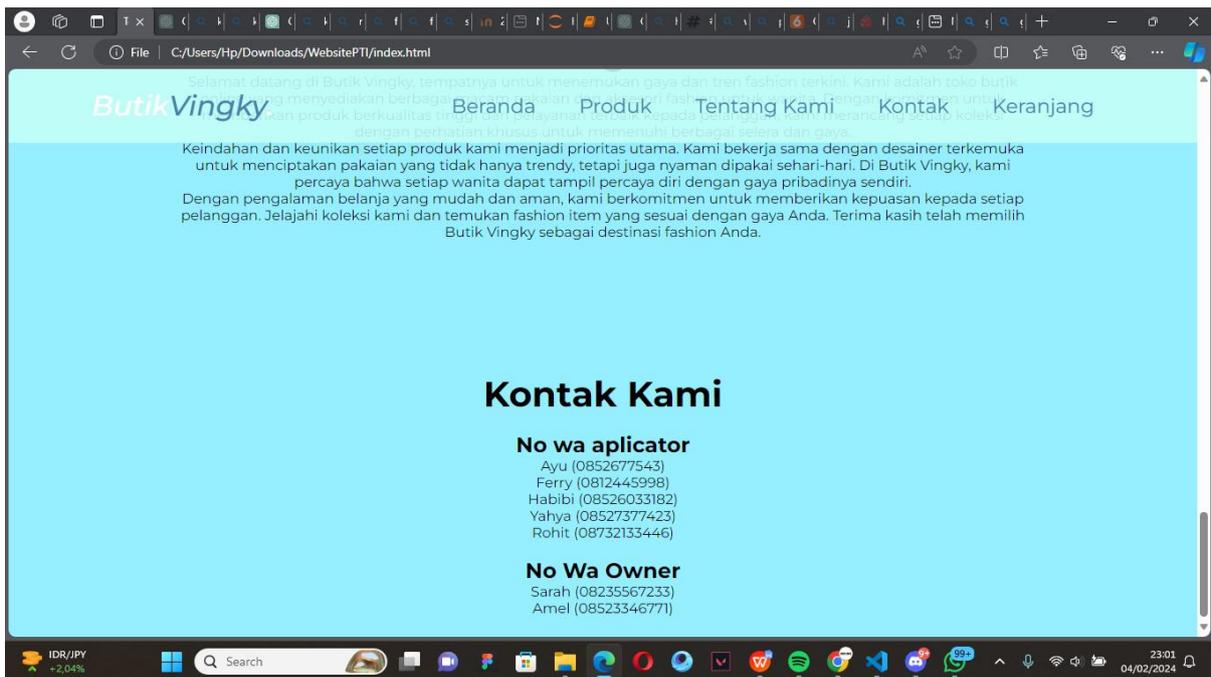
Gambar 3. 1



Gambar 3. 2



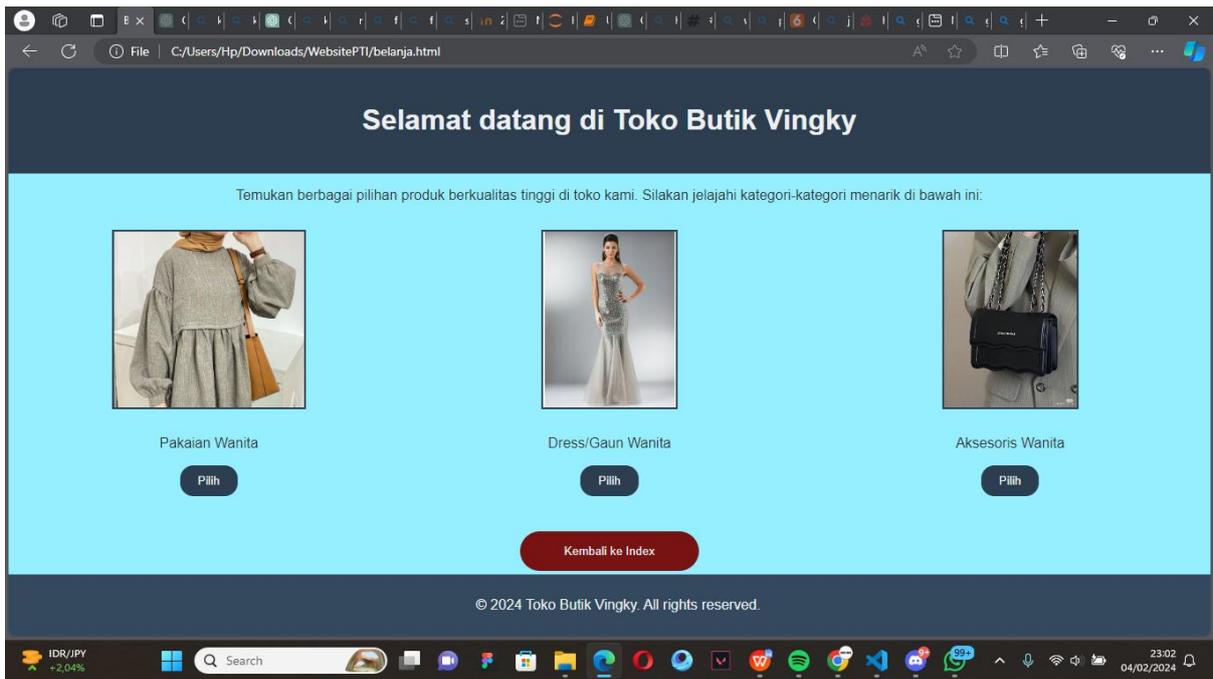
Gambar 3. 3



Gambar 3. 4

3.2 Tampilan Kategori Pilihan Produk Toko Vingky

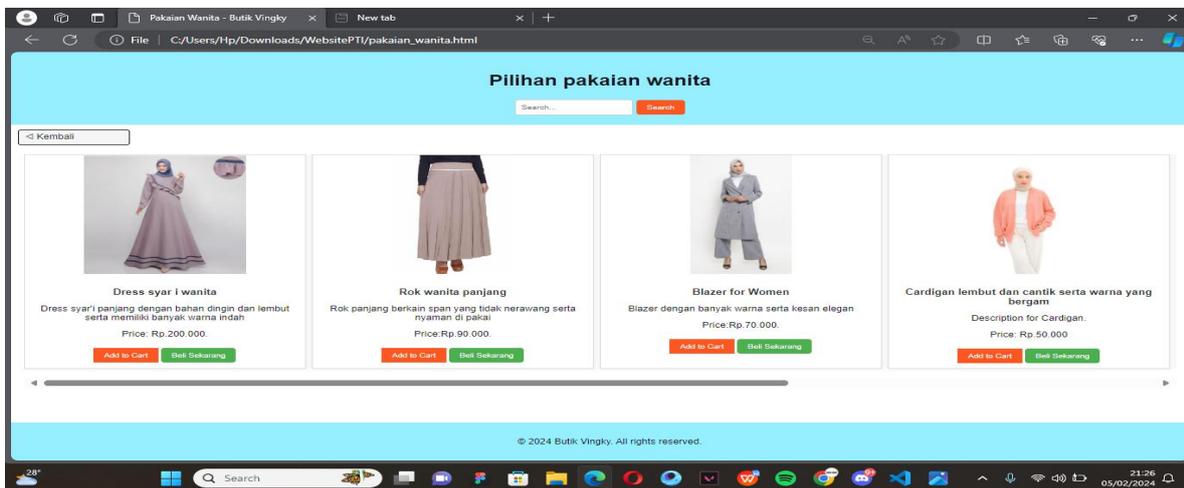
Disini ada tiga pilihan yang bisa kita pilih sebagai pelanggan untuk memilih kategori produk, dan disini terdapat tiga kategori yang dapat dipilih ada Pakaian wanita, Dress/gaun wanita, Aksesoris Wanita.



Gambar 3. 5

3.3 Tampilan Fitur Pakaian Wanita

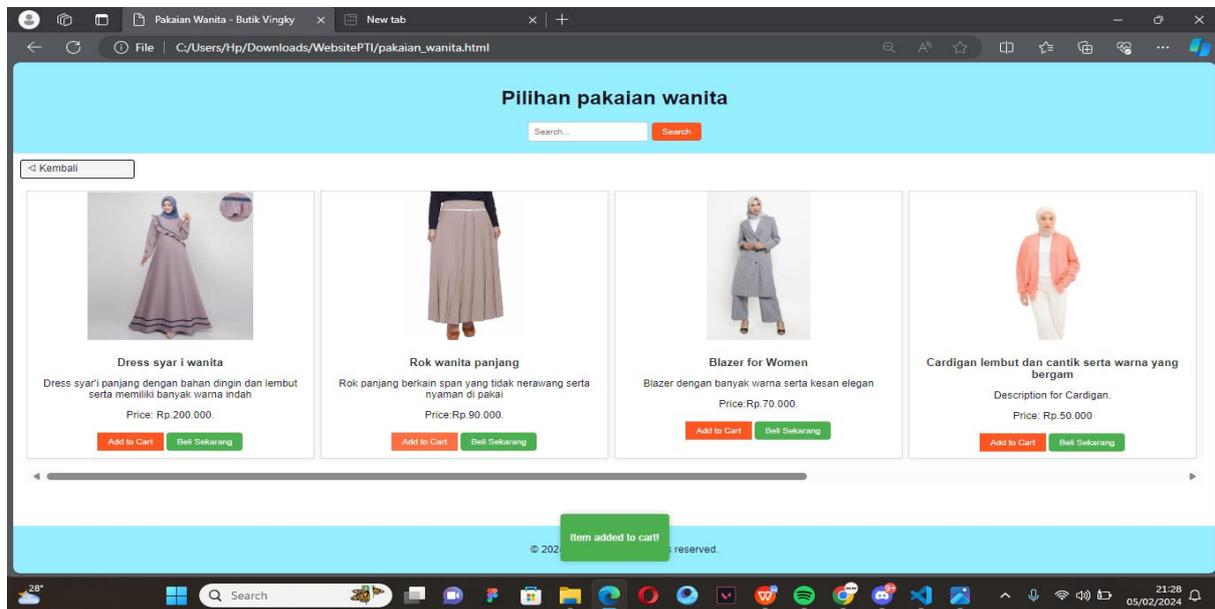
Nah disini bila kita memilih kategori tampilan pakaian wanita kita akan diarahkan ke laman tampilan pakaian wanita ,dan disini kita dapat melakukan add to chart dan beli sekarang ,serta bisa melakukan search product.



Gambar 3. 6

3.4 Fitur notifikasi tambah ke keranjang

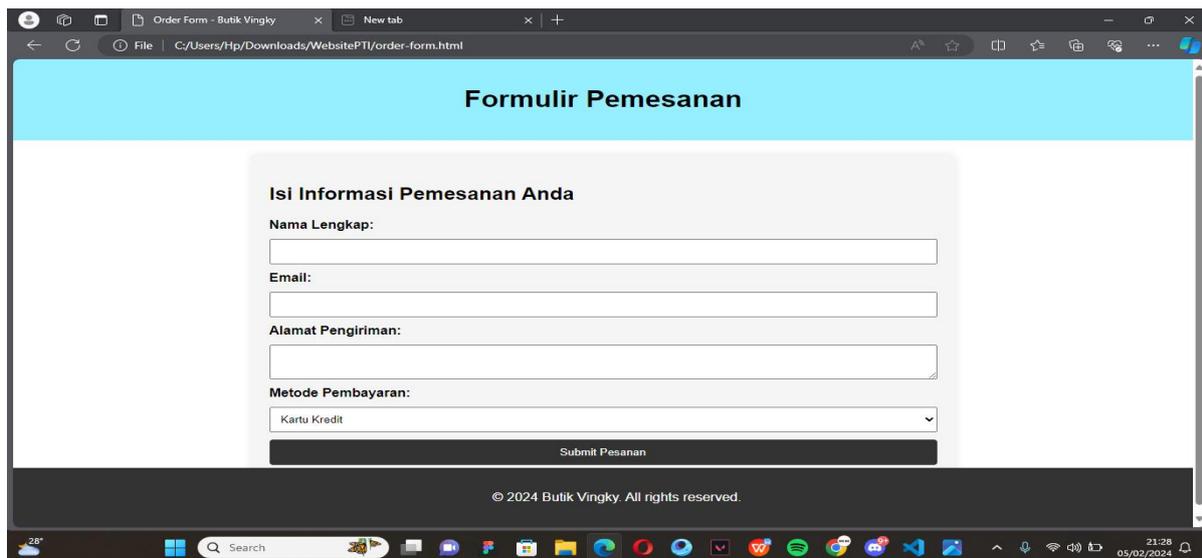
Nah untuk fitur notifikasi “tambah ke keranjang” berlaku untuk setiap product dan berlaku ke setiap kategori yang dimana bila kita menekan tombol add to cart maka akan timbul notifikasi seperti ini.



Gambar 3. 7

3.5 Tampilan Beli Sekarang/Pengisian Formulir Pembelian

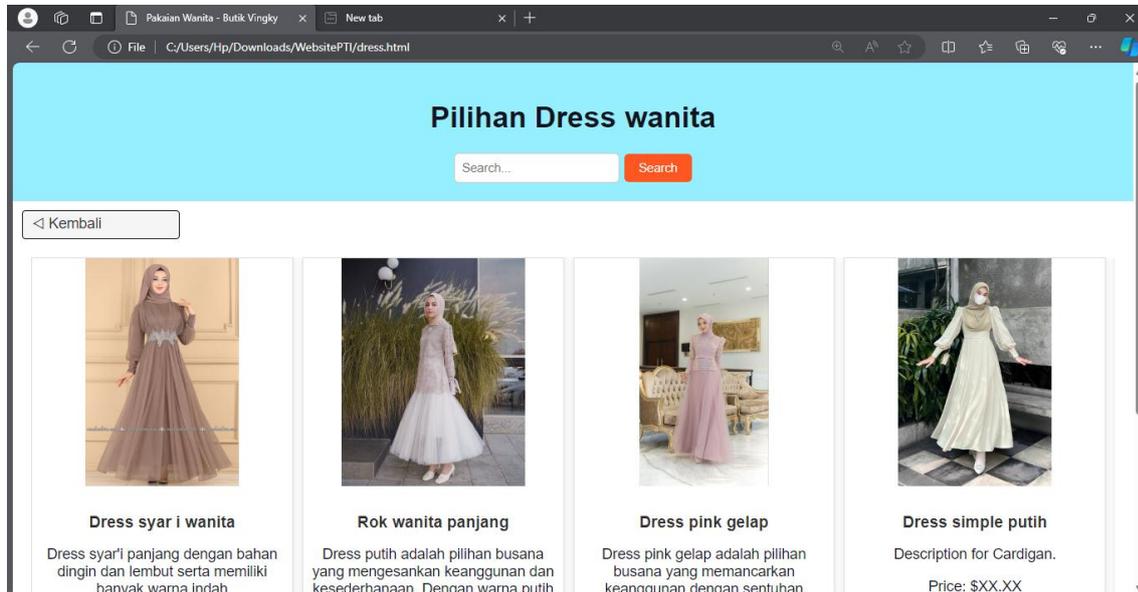
Nah disini ada tampilan pelanggan bisa mengisi formulir untuk melakukan pemesanan secara langsung, dan disini ada kolom untuk mengisi nama lengkap, email, alamat pengiriman, dan metode pembayaran yang bisa kita pilih.



Gambar 3. 8

3.6 Tampilan Pilihan Dress Wanita

Ketika kita mengklik kategori Dress wanita akan menampilkan seperti ini, dan disini kita dapat melihat dan memilih produk dress wanita yang dapat kita pilih sama dengan kategori sebelumnya disini juga terdapat fitur search, add to cart dan beli sekarang.

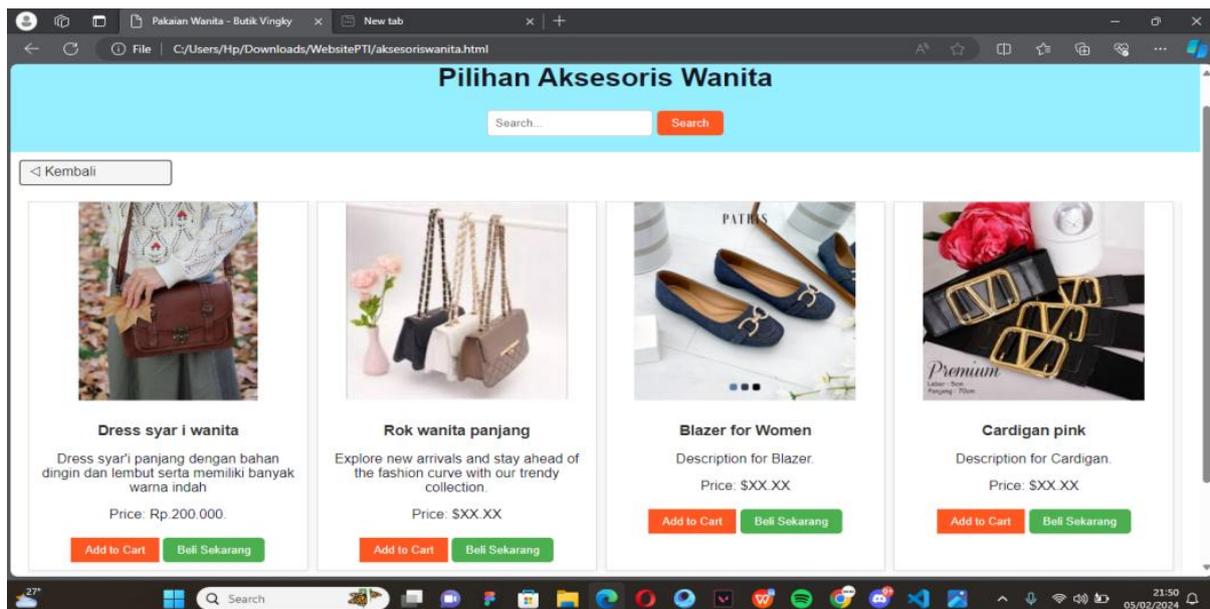


Gambar 3. 9

3.7

Tampilan Pilihan Aksesoris Wanita

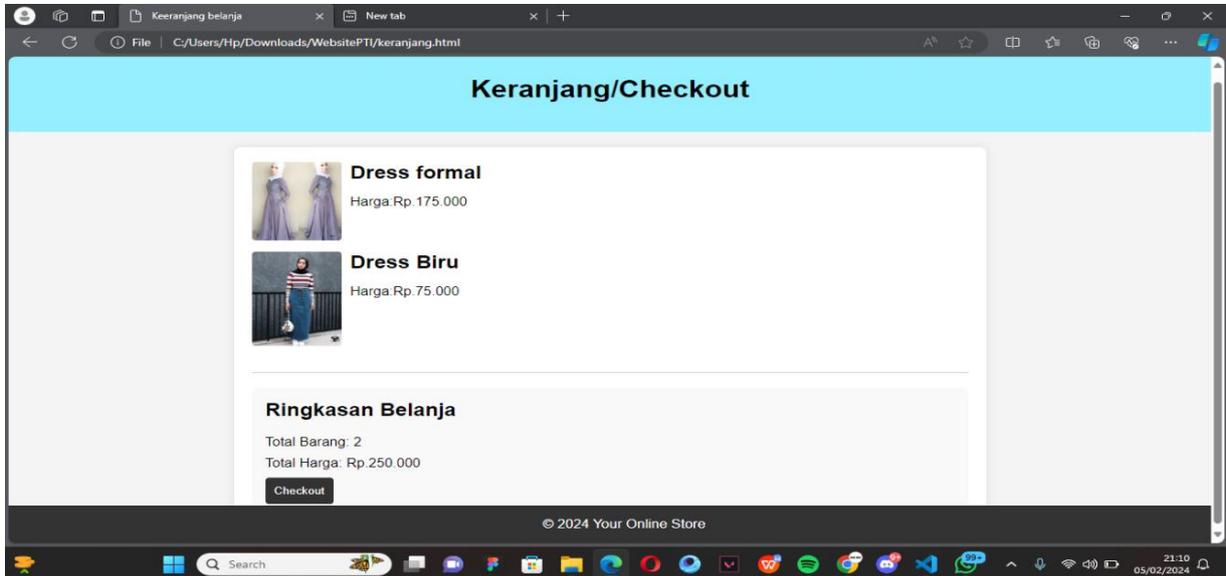
Ketika kita mengklik kategori Aksesoris wanita maka akan menampilkan tampilan seperti ini yang dimana kita juga dapat melakukan fitur search, add to cart, dan beli sekarang, sama seperti tampilan sebelumnya.



Gambar 3. 10

3.8 Tampilan Keranjang/Checkout

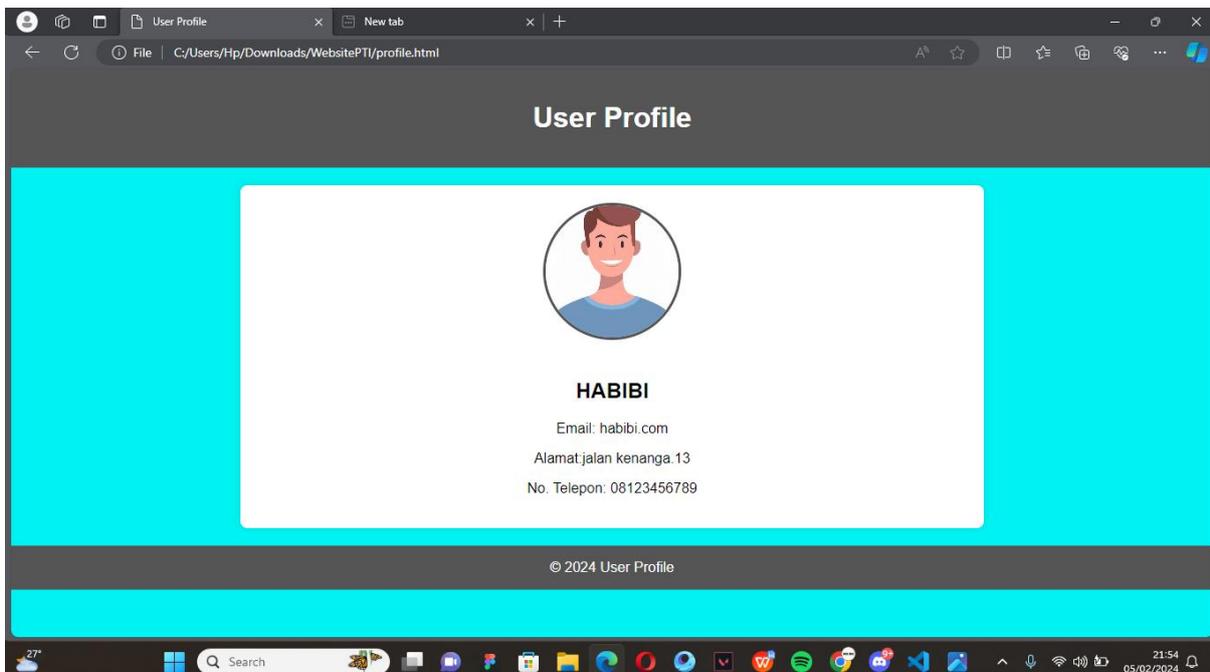
Nah di fitur keranjang/checkout kita dapat melihat item-item yang kita tambahkan jika menekan tombol add to cart, dan disini juga langsung menampilkan total harga.



Gambar 3. 11

3.9 Tampilan Profil Pengguna

Nah disini kita dapat mengakses tampilan profil pengguna akun/pelanggan.



Gambar 3. 12

BAB 4 Hasil

4.1 Hasil

1. Peningkatan Penjualan
 - Dengan adopsi aplikasi, diharapkan terjadi peningkatan jumlah pesanan dari konsumen yang lebih suka melakukan pembelian secara online.
2. Peningkatan Kesetiaan Pelanggan
 - Aplikasi memungkinkan penerapan sistem poin atau penghargaan bagi pelanggan setia, sehingga meningkatkan kesetiaan pelanggan terhadap Butik tersebut.
3. Optimalisasi Layanan
 - Aplikasi memberikan data yang berguna untuk memahami preferensi pelanggan, memungkinkan Butik untuk menyesuaikan dan mengoptimalkan layanan mereka.
4. Peningkatan Reputasi dan Branding
 - Dengan penggunaan aplikasi, diharapkan reputasi Butik tersebut sebagai Butik yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan pelanggan semakin meningkat.
5. Efisiensi Operasional
 - Pemanfaatan aplikasi untuk manajemen pesanan dan inventaris akan membantu dalam meningkatkan efisiensi dan mengurangi kemungkinan kesalahan dalam proses operasional.

Pembuatan aplikasi untuk Butik diharapkan akan membawa sejumlah manfaat tersebut, baik dalam hal kemudahan transaksi bagi pelanggan maupun efisiensi operasional bagi pemilik Butik. Keberhasilan aplikasi ini dapat memberikan dorongan bagi pertumbuhan dan perkembangan Butik dalam lingkup pasar yang semakin terkoneksi secara digital.

BAB 5 Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Dalam pengembangan aplikasi web penjualan ini, kami ingin merancang dan mengimplementasikan sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi, memilih, dan membeli produk dengan cara efisien dan menarik. Kami akan membuat aplikasi yang membuat pengguna atau user menjadi mudah dalam hal berbelanja dan juga mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi yang aman dan mudah.