

Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Thrifting* Dikalangan Milenial Berbasis Web

Laela Laela

STMIK IKMI Cirebon

Yudhistira Arie Wijaya

STMIK IKMI Cirebon

Alamat : Jl. Perjuangan No. 10 B Majasem Kec. Kesambi Kota Cirebon

Korespondensi penulis: shofuashabu@gmail.com

Abstract. *In the world of thrft shops, I isan activity of marketing used goods online or offline, most of these seles are related to the marketing of used goods. The rampant marketing of used goods is one of which is the 1994Squad sales platform. Based on the observations that have been made related to the marketing used on the 1994Squad platform, currently marketing is still carried out directly by conducting bazaar event activities of promoting products online through the Instagram platform, so that it is considered imperfect so hat the used goods marketing mechanism does not apply. Meanwhile, marketing sold through the Instagram platform can result in losses, fraud, over-consumption because users are tempted to buy goods just because the goods offered are cheapher. In addition, problems with marketing using a platform that includes income recapitulation for each purchase that is used are still manual which triggers several errors regarding the sum of income. Due to the occurrence of many problems with thrifting 1994Squad sales, a thrifting sales information system was created. The method used to create this website is in the form of a data collection which includes the interview method and sales system design, while the software development method uses the DSDM approach to the agile method which goes through several stages. In using this method, the steps that must be considered are analyzing the problems that occur in 19994Squad sales, the next step is to carry out a needs analysis in marketing make a information system design, then implement or develop software testing. For programming laguages using PHP, Codeigniter, Javascript, and CSS. Using XAMPP as the database. This reseasing has several objectives including increasing efficiency in the sales process, making transctions easier, responsible website users making it easier to get the produt they want at a very friendly price and accessible in various media. The results of this information system designcan change the marketing of used gooda through the Instagram platform by facilitating the sales mechanism, searching for well-known brand products, besides that it can prevent errors in shipping goods and errors in data input on thrifting 1994Squad sales.*

Keyword : *Thrifting, Information system, Marketing*

Abstrak. Dalam dunia toko barang bekas, saya merupakan kegiatan pemasaran barang bekas secara online maupun offline, sebagian besar penjualan ini berkaitan dengan pemasaran barang bekas. Maraknya pemasaran barang bekas salah satunya adalah platform penjualan Squad 1994. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terkait dengan pemasaran yang digunakan pada platform Squad 1994, saat ini pemasaran masih dilakukan secara langsung dengan melakukan kegiatan bazaar event promosi produk secara online melalui platform Instagram, sehingga dianggap belum sempurna sehingga harus digunakan. mekanisme pemasaran barang tidak berlaku. Sedangkan pemasaran yang dijual melalui platform Instagram dapat mengakibatkan kerugian, penipuan, konsumsi berlebihan karena pengguna tergiur untuk membeli barang hanya karena barang yang ditawarkan lebih murah. Selain itu, permasalahan pemasaran dengan menggunakan platform yang mencantumkan rekapitalisasi pendapatan setiap pembelian yang digunakan masih bersifat manual yang memicu beberapa kesalahan mengenai penjumlahan pendapatan. Dikarenakan banyaknya masalah penjualan thrifting Squad 1994 maka dibuatlah sistem informasi penjualan thrifting. Metode yang digunakan untuk membuat website ini berupa pengumpulan data yang meliputi metode wawancara dan perancangan sistem penjualan, sedangkan metode pembangunan perangkat lunak menggunakan pendekatan DSDM dengan metode agile yang melalui beberapa tahapan. Dalam menggunakan metode ini langkah yang harus diperhatikan adalah menganalisis masalah yang terjadi pada penjualan Squad 19994, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan dalam pemasaran untuk membuat desain sistem informasi, kemudian mengimplementasikan atau mengembangkan pengujian perangkat lunak. Untuk pemrograman lagu menggunakan PHP, Codeigniter, Javascript, dan CSS. Menggunakan XAMPP sebagai databasenya. Reseasing ini memiliki beberapa tujuan antara lain meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan, mempermudah transaksi, pengguna website yang bertanggung jawab memudahkan mendapatkan produk yang diinginkan dengan harga yang sangat bersahabat dan dapat diakses di

berbagai media. Hasil perancangan sistem informasi ini dapat merubah pemasaran barang bekas melalui platform instagram dengan mempermudah mekanisme penjualan, pencarian produk brand ternama, selain itu dapat mencegah kesalahan pengiriman barang dan kesalahan input data thrifting Squad 1994 penjualan.

Kata Kunci : Thrifting, Sistem informasi, Pemasaran

LATAR BELAKANG

Barang-barang bekas yang masih layak pakai sekarang sangat menjadi acuan penumpukan limbah pakaian, namun dari sisi lain barang bekas layak pakai masih memiliki nilai jual yang sangat tinggi di kalangan anak muda milenial selain pasokan harganya yang sangat ramah namun juga memiliki kualitas yang sangat mumpuni, akhir-akhir ini thrif sangat digemari oleh beberapa kalangan dan perkembangannya cukup pesat terlebih lagi ketika tidak mempunyai uang namun ingin tampil berkelas agar terlihat tetap fashionabel. *Thrifting* adalah kegiatan mencari dan membeli barang sisa. *Thrift* biasanya bergerak pada komoditas sandang sebagai perlawanan terhadap fast fashion yang konsumtif. "*Thrift*" dalam bahasa Inggris berarti hemat. Maksud dan niat sebagian warga yang melakukan kegiatan hemat adalah untuk berhemat, karena barang bekas memiliki harga yang jauh lebih murah dari harga normalnya, termasuk barang berlabel yang berasal dari luar negeri atau impor, atau bahkan barang limited edition atau pakaian yang belum telah dibuat. (Arta Mevia Setiyana Putri and Surya Patria 2022)

(Balqies and Jupriani 2022) *Thrifting* bisa menjadi alternatif bagi pecinta fashion atau fashionista untuk mengeksplorasi tren fashion. Melalui *thrifting*, para fashionista bisa menemukan model pakaian yang bervariasi dan tidak terduga. Namun, fenomena ini justru diminati oleh generasi milenial yang dikenal dengan gaya hidup praktis dan kedekatannya dengan teknologi informasi, sehingga gaya fashion juga berkembang pesat. Pakaian bekas biasanya dapat ditemukan di pinggir jalan, namun kini pakaian bekas dapat ditemukan di media sosial karena kini banyak yang beralih menggunakan platform media sosial sebagai sarana penyebaran penjualan. Menurut Mohammad Mazzari dan Dinda Ayu Mutia pada penelitian sebelumnya. Perancangan sistem informasi Penjualan *Thrifting* berbasis web pada artikel tahun 2021 yang tercantum pada jurnal Akrab Juara dengan judul Perancangan sistem informasi penjualan *thrifting* berbasis web. Pada jurnal tersebut terdapat kendala seperti penjualan pada *thrift store* masih menggunakan proses penjualan pada umumnya, yaitu calon pembeli harus dating ketoko dan promosinya pun masih belum luas. Dengan melakukan metode pendekatan SDLC atau biasa disebut dengan metode *Waterfall*, dengan diterapkannya sistem informasi penjualan thrifting untuk mengatasi permasalahan tersebut. Perancangan harus menggunakan metode waterfall dengan membutuhkan pengerjaan tugas

secara berurutan mulai dari perancangan konsep serta pengujian sistem, menurut penelitian Muhammas Mazzari dan Dinda Ayu Mutia, Penjualan *thrifting* berbasis web ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya *fast fashions* untuk memastikan konsumen dalam melakukan pembelian dengan maksimal dan meminimalisir permasalahan *thrifting*, sistem ini juga dapat memudahkan konsumen mendapatkan produk, harga yang terjangkau, dan memudahkan untuk merekap pendapatan setiap bulannya. (Muhammad Mazzari & Dinda Ayu Mutia, 2021).

Table 1. Penjualan Thrifting Vol.1 Event Bazaar.

Tanggal	Jenis Barang	Jual Harga Barang	Jumlah Pendapatan
25/04 2023	- Tshirt	100.000	150.000
	- Docmart	150.000	
26/04 2023	- Tshirt	100.000	280.000
	- Tas	50.000	
	- Hody	130.000	
27/04 2023	- Kemeja	120.000	200.000
	- Clana Chio	80.000	
28/04 2023	- Tshirt	50.000	265.000
	- Tote Bag	35.000	
	- Hody	100.000	
	- Hot Pants	80.000	
29/04 2023	- Kemeja	120.000	300.000
	- Jaket Nike	180.000	
30/04 2023	- Tshirt	70.000	270.000
	- Daily Pack	50.000	
	- Jeans Uniqlo	150.000	
31/04 2023	- Tshirt	40.000	515.000
	- Kemeja	100.000	
	- Jeans Uniqlo	135.000	
	- Jaket Nasa	130.000	
	- Jeans Hangten	110.000	
Jumlah pendapatan penjualan thrifting vol.1			1.980.000

Menurut penjualan diatas diketahui bahwa proses penjualan menggunakan sistem event bazaar mengalami peningkatan disetiap kegiatannya dari satu minggu kegiatan tersebut dapat dilihat bahwa pemasaran pada tanggal 25 April 2023 telah terjual 2 produk dengan mendapatkan pendapatan sebesar 150.000, pada tanggal 26 April 2023 mengalami peningkatan pendapatan dengan menjualkan 3 produk dengan menghasilkan pendapatan 280.000 Pada tanggal 27 April 2023 mengalami peningkatan pendapatan dengan mendapatkan pendapatan sebesar 200.000 menjualkan 2 produk, pada tanggal 28-29 April 2023 mengalami peningkatan telah menjualkan 6 produk sehingga dapat menghasilkan pendapatan selama dua hari sebesar 565.000. Pada tanggal 30 April 2023 kembali mengalami penurunan harga pendapatan dengan menjualkan 3 produk dengan mendapatkan pendapatan sebesar 270.000. Pada hari terkahir event bazaar biasanya penjual menawarkan harga yang lebih murah dari pada hari hari event sebelumnya di tanggal 31 April 2023 telah terjual 5 produk dengan mendapatkan pendapatan 515.000. Jumlah pendapatan keseluruhan selama satu minngu pemasaran event bazaar vol.1 mendapatkan pendapatan sebesar 1.980.000.

Besarnya peluang pemasaran secara online untuk mengetahui peningkatan serta penurunan pendapatan disetiap penjualan secara otomatis.

Berlandaskan hasil penelitian observasi analisis melakukan penjualan yang diterapkan pada 1994Squad saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu dengan menjualkannya melalui platform Instagram atau menjualkan secara langsung melalui pasar fisik, sehingga memiliki nilai yang di anggap kurang optimal pemasaran yang dilakukan secara langsung dengan melakukan kegiatan event bazar atau mempromosikan produk secara online melalui platform Instagram, sehingga dianggap kurang sempurna hingga mekanisme pemasaran barang bekas yang tidak berlaku. Sementara itu, pemasaran yang dijualkan melalui platform Instagram dapat mengakibatkan kehilangan kerugian, penipuan, *overconsumption* karena pengguna tegoda untuk membeli barang hanya karna barang yang ditawarkan lebih murah. Selain itu masalah pada pemasaran menggunakan platform yang meliputi tentang rekapitulasi pendapatan disetiap pembelian yang digunakan masih manual yang memicu beberapa kesalahan terkait penjumlahan pendapatan. Karena terjadi banyaknya permasalahan pada penjualan *thrifting* 1994Squad oleh sebab itu dibuatkanlah system informasi penjualan *thfirting*.

Alasan pemilihan judul tersebut yaitu untuk mempermudah mendapatkan informasi yang lebih akurat terkait tentang pesatnya penjualan *thrifting* dikalangan milenial serta mendukung dan mengembangkan penyebaran penjualan secara online dengan mengenal kemajuan teknologi di era sekarang, karena pada lokasi penelitian 1994Squad masih memiliki permasalahan penjualan yang masih manual sehingga kegiatan pemasaran tersebut masih dinilai kurang optimal.

KAJIAN TEORITIS

a. Sistem Informasi

Sistem menurut (Montrado and Saragih 2022) adalah sekelompok tindakan yang terhubung yang digabungkan untuk melakukan tindakan tertentu atau menyelesaikan tugas tertentu. (Gede, Cipta, and Mahendra 2022) Sistem informasi adalah kumpulan sebuah komponen yang saling berhubungan yang dirancang bertujuan untuk mengumpulkan, memproses sebuah data, menyimpan, dan menyebarkan data untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam suatu organisasi, termasuk data tentang seseorang, alamat, dan pihak lain di dalam suatu bisnis yang ada di lingkungan sekitarnya.

b. Website

(Rina Noviana 2022) Website merupakan sekumpulan yang berupa Halaman web yang saling berhubungan yang berisi tentang sebuah informasi berupa sebuah tulisan, ilustrasi, animasi, audio dan video dapat diakses melalui sebuah koneksi internet yang dibuat untuk perseorangan, organisasi maupun untuk perusahaan.

(Cv et al. 2022) Word Wide Web (www) atau lebih dikenal dengan sebutan website merupakan sebuah kumpulan beberapa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang dapat diakses melalui http, dengan rotokol yang dapat menyampaikan sebuah informasi yang dapat diperoleh dari server untuk ditampilkan pada sebuah lembaran kertas pada para pengguna melalui web browser.

c. Thrifting

(Rizky et al. 2021) Thrifting merupakan suatu kegiatan dalam membeli barang bekas. Kegiatan thrifting bukan hanya sekedar bertransaksi dalam upaya pembelian barang bekas, namun bagaimana kepuasan pribadi jika bisa mendapatkan barang yang memiliki kualitas bagus atau produk langka dengan setengah harga atau lebih murah. Thrifting adalah salah satu kegiatan pemasaran barang bekas yang dilakukan baik secara online maupun berinteraksi secara langsung dengan pelanggan dengan menawarkan barang barang branded dengan harga yang miring.

a. Penjualan

(Ahmad and Hasti 2018) Penjualan dalah proses dimana para penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan konsumen memiliki manfaat bagi penjual maupun pada pembeli yang berkelanjutan yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga dapat berbuah hasil yang telah dicapai sebagai imbalan berupa jasa-jasa yang diselenggarakan dalam melakukan peniagaan transaksi di dunia usaha. Penjualan adalah suatu bentuk kegiatan bertransaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan suatu barang yang diinginkan.

b. PHP

(Sitanggang, Dachi, and Manurung 2022) PHP adalah bahasa pemrograman yang artinya dapat berjalan di berbagai server seperti sistem informasi (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console dan juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem lainnya.

c. MySql

(Aipina and Witriyono 2022) Mysql adalah sekumpulas jenis database server yang sangat terkenal. keterkenalannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasarnya untuk memudahkan dalam mengakses databasenya. MySQL bersifat bebas dengan menggunakan lisensi GNU General Public License (GPL). Dengan adanya ini maka pengguna dapat menggunakan perangkat lunak ini dengan bebas tanpa perlu harus takut dengan lisensi yang ada pada MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System). Itulah sebabnya istilah table, baris, kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL terdapat sebuah database yang mengandung satu atau sejumlah table.

d. Xampp

(Anggraini, Pasha, and Setiawan 2020) XAMPP merupakan sekumpulan paket yang berisi tentang programan web yang lengkap dan dapat dipakai untuk belajar pemograman web, khususnya PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai databasenya. Yang memiliki fungsinya sebagai server yang berdiri dari (localhost), dengan menggunakan program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP.

e. Codeigniter

(Kharisma 2022) CodeIgniter yaitu sebuah kode programan yang dikemas dalam bentuk susunan komponen yang saling terhubung dengan fungsi memberikan kemudahan dalam apengembangan serta pembangunan aplikasi, yang memiliki sifat fleksibel dan dapat mengembangkan sebuah perangkat web, melalui dekstop maupun mobile

METODE PENELITIAN

a. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data penjualan *thrifting*, 1994Squad Desa Kebulen Blok. Sawo Jatibarang Indramayu 45273 sebagai tempat penelitian. Dengan melakukan penelitian selama seminggu pada kegiatan Event Bazaar Ramadhan Vol.1. Data yang digunakan pada penelitian kali ini menggunakan primer dan data sekunder data yang dimana kegiatannya dilakukan secara dengan melakukan observasi maupun wawancara dengan 1994Squad. Sedangkan data skunder pada penelitian ini kegiatannya berupa dokumentasi penjualan dan tata cara proses pemasaran secara langsung melalui event bazaar maupun pemasaran melalui platform Instagram.

b. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Event Bazaar

Observasi kali ini dilakukan dengan cara mengamati beberapa objek seperti pelanggan tentang berapa banyak produk yang telah terjual, dengan mengevaluasi kinerja dengan mengidentifikasi guna meningkatkan atau mengurai terkait tentang stok persediaan, menentukan strategi penjualan dengan harga yang efektif untuk menarik minat pelanggan, memahami apa yang diinginkan pelanggan dengan memperbaiki kinerja untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, menentukan harga produk yang ditetapkan untuk mengikuti tren pasar dalam memenangkan persaingan.

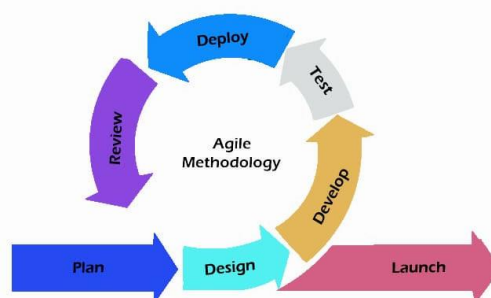
2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berinteraksi secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap konsumen terkait tentang apakah barang tidak dalam kondisi reject, harga barang yang ditawarkan, detail produk. Dengan memperoleh informasi wawancara ini calon pembeli dapat membuat keputusan dan calon penjual mengetahui apa yang pembeli inginkan dengan menyesuaikan penawaran mereka.

c. Tahapan Perancangan

1. Metode Agile

Dalam tahap perancangan sistem kali ini yang mengacu pada penggunaan metode Agile. Metode yang dimana dalam pengerjaannya dilakukan secara berulang-ulang agar dapat menghasilkan sebuah sistem kolaborasi antar satuan kerja yang terstruktur dan terorganisir selain itu pada metode agile ini sangat cocok untuk pembuatan sebuah projek dengan jangka waktu yang sangat pendek. Sehingga pada metode tersebut dapat sangat mudah beradaptasi jika terjadi suatu perubahan didalam sebuah proyek.



Gambar 1. Metode Agile

Berikut uraian dari masing-masing tahapan :

a. Perancangan (*Planning*)

Pada tahap perancangan ini, menjelaskan terkait tentang pengembangan sebuah sistem yang sedang berjalan. Yang menjelaskan suatu kendala atau permasalahan yang terjadi selama proses berlangsung. Yang bertujuan untuk mengetahui pesatnya pemasaran dalam pembelian barang bekas secara online yang banyak digemari dikalangan milenial. Sistem informasi ini menawarkan beberapa barang-barang bekas seperti barang vintage yang menjadi salah satu incaran para penggemar fashion.

b. Tahap Implementasi

Tahap dimana sistem informasi ini akan dioperasikan yang digunakan untuk mengidentifikasi produk yang akan dijual, menentukan harga pasar, membuat rencana promosi pemasaran melalui feed instagram dengan menampilkan platform website 1994Squad. Bertujuan untuk menarik para peminat pecinta barang bekas.

c. Tahap Pengujian (*Tasting*)

Pengujian unit memastikan bahwa setiap bagian kode berfungsi dengan benar dan memenuhi spesifikasi, pengujian antarmuka dan integrasi antar sistem penjualan dengan sistem sistem lainnya seperti sistem penjualan dan sistem inventaris. Pengujian fungsionalitas seperti pengelolaan produk, manajemen pemasaran, manajemen pemesanan, manajemen pengiriman dan proses pembayaran. Dengan adanya pengujian ini, sistem penjualan akan dapat berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman bagi konsumen.

d. Tahap Dokumentasi

Dengan melakukan pencatatan informasi pelanggan seperti memasukan nama, alamat, nomor telepon, alamat email,dll, dapat membantu dalam penyusunan strategi pemesanan dan perkembangan produk, membuat manufaktur penjualan dengan mencantumkan detail barang dengan jumlah yang harus dibayar oleh pelanggan faktur ini diberikan kepada pelanggan sebagai bukti pembelian. Mencatat stok barang, merekam pembayaran.

e. Tahap Deployment

Menyiapkan lingkungan produksi pemasaran melalui website dan feed instagram bertujuan untuk menalakan aplikasi server, database, dan perangkat lunak yang diperlukan. Validasi pada sistem yang sedang berjalan sebelum diakses pada produksi pemasaran, mengatur konfigurasi aplikasi yang meliputi tentang pengaturan database, pengaturan email serta pengaturan lainnya.

f. Tahap Pemeliharaan

Merupakan serangkaian tindakan yang dirancang untuk memastikan bahwa semua aspek penjualan ini berjalan dengan efisien. Melakukan evaluasi kinerja penjualan untuk mengetahui apakah target penjualan sudah tercapai atau tidak, menerapkan strategi pemasaran dan cara berinteraksi pada pelanggan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang *thrifting*, mengevaluasi apakah strategi *thrifting* ini dapat diterapkan untuk meningkatkan penjualan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Pemasaran *thrifting* 1994Squad masih dilakukan dengan prosedur yang masih dinilai kurang efektif karena banyaknya permasalahan pengimputan data pendapatan penjualan pada saat pemasaran *thrifting*.

Penjual melakukan pemasaran melalui platform Instagram berinteraksi secara online terutama pada kalangan milenial yang dimana penjual menawarkan berbagai macam barang yang akan dijual dengan harga yang sangat murah dijangkau oleh beberapa kalangan, berdasarkan data yang sudah terkumpul penjual juga dapat mengetahui besarnya pendapatan pada setiap penjualan di 1994Squad.

Berikut beberapa kendala pada saat proses penjualan dengan menggunakan sistem yang masih manual dengan melakukan pemasaran melalui Event Bazaar maupun menawarkan produk secara langsung melalui pasar fisik :

- a. Banyaknya persaingan penjualan
- b. Kurangnya kepercayaan pembelian terhadap konsumen
- c. Trend konsumen dan permintaan berubah permintaan terhadap barang bekas bias mengalami naik turunnya penjualan
- d. Pelanggan mengalami kesulitan mendapatkan informasi terkait tentang produk yang di akan dijual.

b. Analisa Update Sistem

Pada hasil evaluasi terkait sistem yang sedang berjalan memiliki beberapa permasalahan, oleh karena itu penelitian ini melakukan perkembangan pada sistem informasi penjualan *trifiting* untuk menghindari berbagai kendala yang tidak diinginkan dan memungkinkan sistem penjualan melakukan kegiatan pemasaran dengan cepat, efisien, dan efektif.

Gambaran secara umum sistem yang akan digunakan pada saat proses perancangan yaitu dengan melakukan pembuatan sebuah sistem informasi penjualan thrifting yang dioprasikan oleh 1994Squad.

c. Perancangan

1. Flowchart

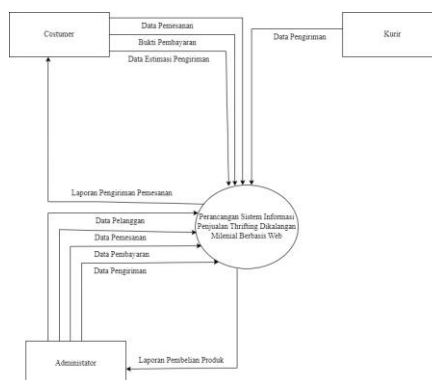
Langkah-langkah alur kerja sistem informasi penjualan *thrifting* proses yang sesungguhnya terjadi pada penjualan hrifting di 1994Squad.



Gambar 2. Flowchart

2. Diagram Konteks

Diagram konteks yang digunakan 1994Squad masih menggunakan sistem pemasaran secara manual sehingga dalam proses pencarian informasi penjualan masih dinilai kurang efektif. Prosedur perancangan sistem informasi penjualan thrifting dikalangan milenial memiliki akses login untuk melakukan proses pemesanan produk sebagai customer untuk di input ke sistem kemudian admin melakukan input data pemesanan pelanggan kemudian sistem menginput data pemesanan ke kurir untuk melakukan pengiriman pemesanan kepada pelanggan, output yang dikeluarkan berupa laporan estimasi penerimaan pemesanan kepada pelanggan.

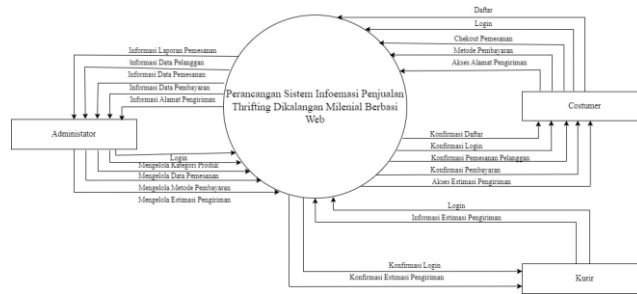


Gambar 3. Diagram Konteks

3. Data Flow Diagram (Diagram Arus Data)

a. Data Flow Diagram Level 0

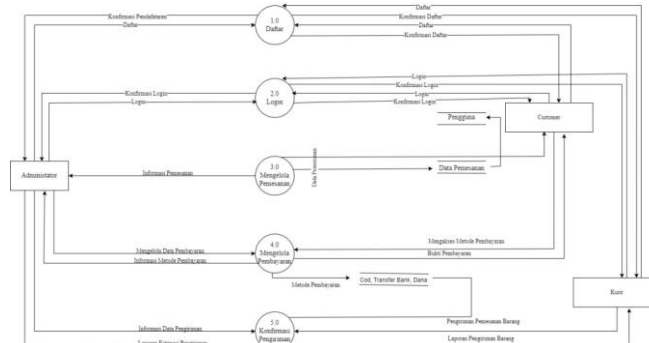
Data flow diagram pada penelitian kali ini mencakup alur kerja keseluruhan diagram konteks yang saling terhubung dengan yang lainnya yang bertujuan untuk memudahkan sistem yang sedang berjalan dengan cara kerjanya pada 1994 Squad.



Gambar 4. Data Flow Diagram Level.0

b. Data Flow Diagram Level 1

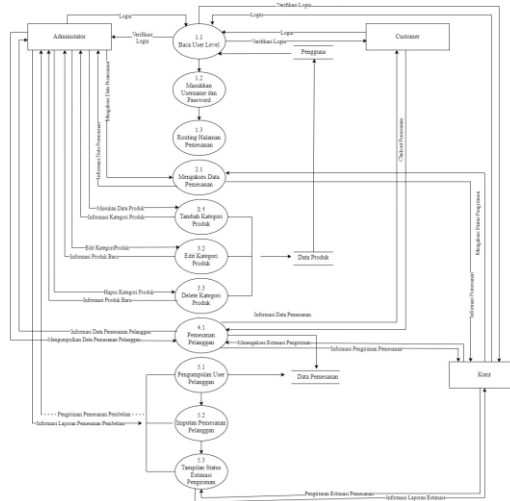
Proses Data Flow Diagram level 1 menggambarkan bagaimana data mengalir melalui sistem dalam konteks tertentu untuk memperlihatkan bagaimana proses-proses disetiap penjualan *thrifting* yang akan di jalankan oleh sistem.



Gambar 5. Data Flow Diagram Level.1

c. Data Flow Diagram Level 2

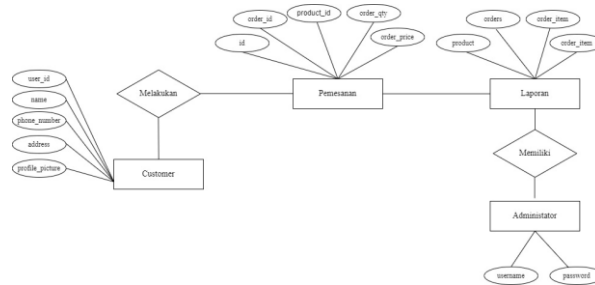
Pada Data Flow Data ini menjelaskan gambaran lebih rinci tentang bagaimana data bergerak di antara berbagai proses dan entitas pada sistem penjualan *thrifting* seperti pengimputan data pemesanan pelanggan yang akan di kelola oleh administrator yang akan melakukan pemasukan stok barang, edit kategori barang, menghapus persediaan barang dagang yang hanya bias di akses oleh administrator. Estimasi pengiriman barang kepada pelanggan hanya dapat dilakukan pengiriman barang oleh kurir.



Gambar 6. Data Flow Diagram Level.2

d. Entity Relationship Diagram

ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan visual dalam pengembangan basis data yang saling terhubung antar setiap data sebagai salah satu proses yang menggambarkan bagaimana entitas-entitas yang terlibat pada penjualan *thrifting*. Pada perancangan ERD ini memiliki 3 entitas yang terlibat seperti customer, pemesanan, laporan dan administrator



Gambar 7. Entity Relationship Diagram

4. Tabel Perancangan

Perancangan table merupakan sekumpulan data yang terdiri dari satu bahkan lebih biasanya mencangu pada struktur dan komponen tabel yang digunakan untuk mengedit data, menghapus data, menambahkan data baru pada perancangan sistem informasi penjualan thrifting.

a. Tabel Users

- Nama Database : id20850064_ela
- Nama Tabel : users
- Metode Penyimpanan : localhost:3306

Table 2. Tabel Users

Plane	Type	Size	Description
id	bigint	20	Pengguna
name	varchar	50	Nama
email	varchar	191	Email
username	varchar	16	Nama pengguna
password	varchar	191	Kata sandi
profile_picture	varchar	128	Poto Profile
role_id	int	10	Peran identitas

b. Tabel Customer

Nama Database : id20850064_ela

Nama Tabel : customers

Metode Penyimpanan : localhost:3306

Table 3. Tabel Customers

Plane	Type	Size	Description
id	bigint	20	Pengguna
user_id	bigint	20	Nama pengguna
name	varchar	191	Nama customer
phone_number	varchar	32	Nomer telepon
address	varchar	191	Alamat customer
profile_picture	varchar	128	Poto Profile

c. Tabel Pemesanan

Nama Database : id20850064_ela

Nama Tabel : orders

Metode Penyimpanan : localhost:3306

Table 4. Tabel Orders

Plane	Type	Size	Description
id	bigint	20	Pengguna
user_id	bigint	20	Nama Customer
coupon_id	bigint	20	Kupon gratis ongkir
order_number	varchar	16	Nomer pemesanan
order_status	enum	-	Status pemesanan
order_date	datetime	128	Tanggal pemesanan
total_price	decimal	8.2	Harga pembayaran
total_items	int	10	Total pemesanan
payment_method	int	11	Metode pembayaran

d. Tabel Pemesanan Produk

Nama Database : id20850064_ela

Nama Tabel : order_item

Metode Penyimpanan : localhost:3306

Table 5. Tabel Pemesanan Produk

Plane	Type	Size	Description
id	bigint	20	Pengguna
order_id	bigint	20	Identitas customer
product_id	bigint	20	Nama produk
order_qty	int	10	Jumlah pemesanan
order_price	decimal	8.2	Harga pemesanan

e. Tabel Pembayaran

Nama Database : id20850064_ela

Nama Tabel : order_item

Metode Penyimpanan : localhost:3306

Table 6. Tabel Pembayaran

Plane	Type	Size	Description
id	bigint	20	Pengguna
order_id	bigint	20	Identitas customer
payment_price	decimal	8.2	Harga pembayaran
payment_date	datetime	-	Tanggal pembayaran
picture_nama	varchar	191	Bukti pembayaran
payment_status	enum	-	Status pembayaran
Confirmed_date	datetime	-	Konfirmasi pembayaran

f. Tabel Produk

Nama Database : id20850064_ela

Nama Tabel : product

Metode Penyimpanan : localhost:3306

Table 7. Tabel Produk

Plane	Type	Size	Description
id	bigint	20	Pengguna
category_id	int	10	Kategori produk
sku	varchar	23	Kode produk
name	varchar	191	Nama produk
descripton	varchar	9000	Deskripsi produk
picture_name	varchar	191	Gambar produk
price	decimal	8.2	Harga barang
current_discount	decimal	8.2	Potongan harga
stock	varchar	1000	Persediaan barang
product_unit	varchar	23	Satuan produk
is_available	tinyint	1	Tersedia
add_date	datetime	-	Tanggal Persediaan

5. Implementasi Sistem

1. Perancangan Antar Muka Halaman Utama

Perancangan antarmuka pengguna harus melakukan tindakan seperti memasukan pesanan kedalam keranjang, serta melihat metode pembayaran dalam penjualan barang bekas, harus memiliki navigasi yang jelas agar mudah diakses oleh pengguna, antar muka harus responsif terhadap besarnya ukuran layar. Perancangan antar muka ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pada pengguna dalam membantu peningkatan penjualan.

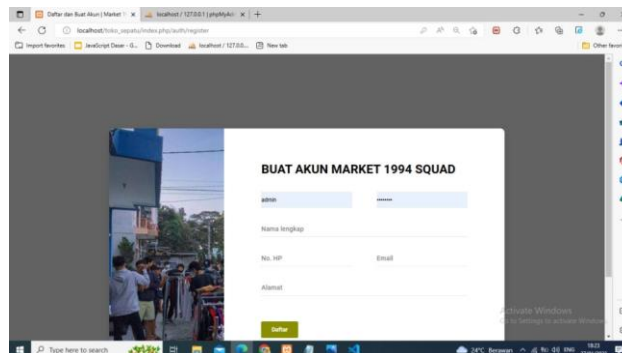
Tampilan halaman home pada penjualan thrifting ini menampilkan tampilan yang akan dilihat oleh pembeli maupun oleh pihak-pihak yang terkait yang bertujuan untuk memberikan sebuah informasi secara efisien mengenai sebuah situs web, produk yang akan ditawarkan pemasarannya, atau melakukan suatu kegiatan pencarian atau melakukan pendataan sebagai salah satu konsumen.



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Daftar

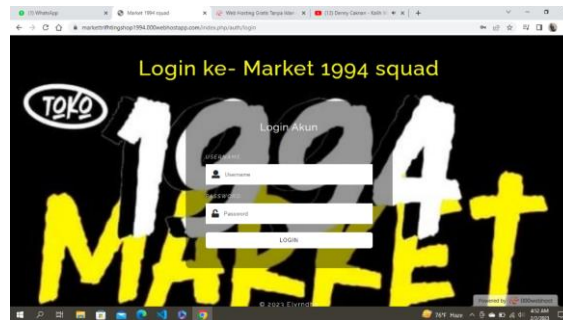
Halaman ini berisi tentang sebuah informasi mengenai nama pengguna, password, alamat email, nama lengkap, serta nomer hp. Tampilan ini bertujuan untuk membantu pengguna terkait tentang tertarik terhadap suatu jenis barang, selain itu bertujuan untuk meningkatkan layanan situs web secara keseluruhan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar

3. Tampilan Halaman Login

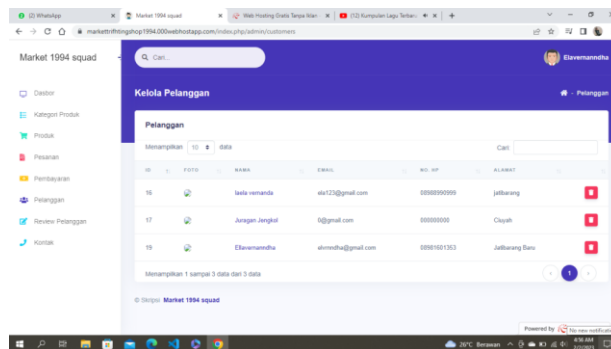
Halaman yang dimana pengguna harus memasukan sebuah informasi login sebelum dapat mengakses situs web tersebut pada penjualan. Pengguna yang memiliki akses yang sah dapat melihat dan mengedit informasi produk dan transaksi.



Gambar 10. Tampilan Halaman Login

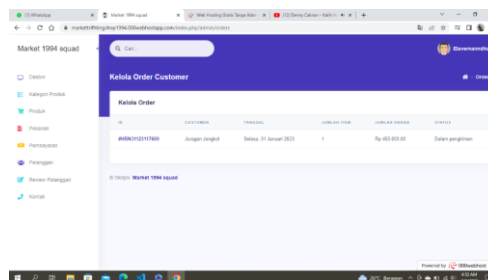
4. Tampilan Halaman Admin

Dirancang khusus digunakan hanya untuk administrator atau pemilik toko penjualan untuk memantau penjualan, dapat menambahkan produk, mengedit, menghapus produk pada katalog penjualan. Dapat mengelola pesanan melihat berapa pesanan yang masuk, mengubah status pemesanan, mengirimkan pesanan ke pembeli.



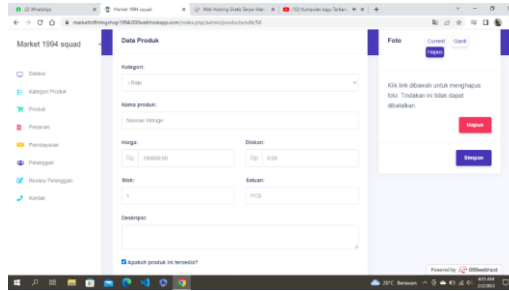
Gambar 11. Tampilan Halaman Login Admin

a. Dapat mengelola melihat berapa pemesanan yang masuk.



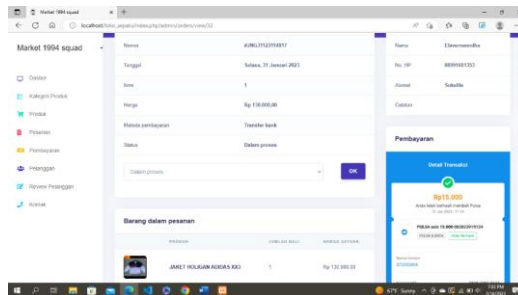
Gambar 12. Tampilan Kelola Pesanan Customer

b. Mengubah produk



Gambar 13. Tampilan Ubah Produk Penjualan

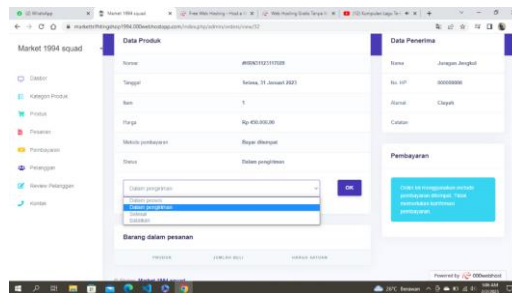
c. Mengelola pemesanan dan bukti pembayaran



Gambar 14. Tampilan Konfirmasi Pemesanan dan Bukti Pembayaran

5. Tampilan Halaman Kurir

Tampilan kurir pada penjualan thrifting ini berupa berupa sebuah informasi yang jelas dan akurat terkait tentang estimasi pengiriman barang untuk memastikan barang yang dikirim selamat dengan aman dan sesuai dengan keinginan pelanggan.

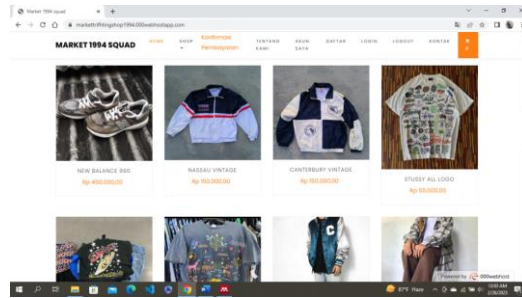


Gambar 15. Tampilan Halaman Kurir

6. Tampilan Halaman Customer

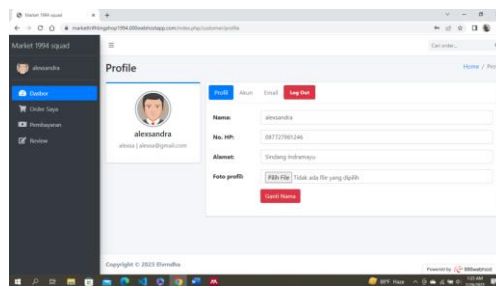
Pada halaman ini pelanggan dapat memperoleh informasi berbagai macam seperti produk thrifting yang akan dijual, melihat detail produk serta mengakses pembelian. Tampilan ini menyediakan tombol masukan keranjang dan fitur-fitur lainnya yang memudahkan pelanggan dalam berbelanja secara online, selain itu

tampilan ini menyediakan fitur pemberian terkait rivew produk yang sudah di beli pada pengguna.



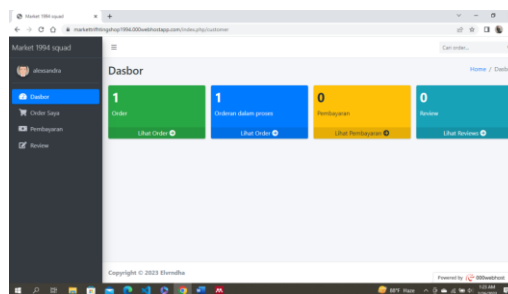
Gambar 16. Tampilan Halaman Customer

a. Tampilan Profile Costumer



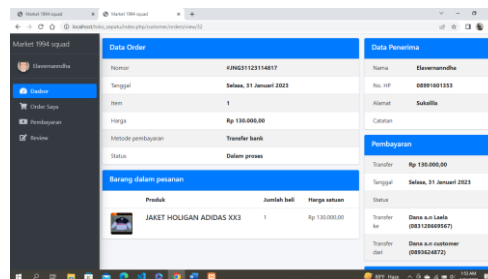
Gambar 17. Tampilan Profile Customer

b. Tampilan Dashboard Costumer



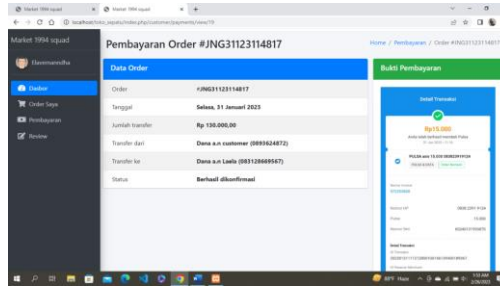
Gambar 18. Tampilan Dashboard Customer

c. Tampilan Pemesanan Produk



Gambar 19. Tampilan Pemesanan Produk

d. Tampilan Bukti Pembayaran Pemesanan



Gambar 20. Tampilan Bukti Pembayaran Pemesanan Produk

7. Pengujian Sistem

Pengujian sistem informasi penjualan *thrifting* yang bertujuan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dengan menggunakan pengujian *Black box*.

a. Hasil pengujian sistem daftar

Table 1. Hasil Pengujian Sistem Daftar

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Market 1994Squad	Klik daftar, masukan data diri customer dengan benar	Tampilan pelanggan, terdiri dari order, orderan dalam proses, pembayaran, review	Berhasil
2.	Halaman Market 1994Squad	Masukan data diri menggunakan email yang sama	Tampilan halaman eror "Duplicate enty email"	Berhasil

b. Hasil Pengujian Sistem Login

Table 2. Hasil Pengujian Sistem Login

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Login	Mengakses halaman login masukan Username dan Password	Menampilkan Halaman Login	Berhasil
2.	Form Username dan Password	Masukan Username dan Password dengan benar	Menampilkan halaman dashboard customer	Berhasil
3.	Form Username dan Password	Masukan Username atau Password yang salah	Sistem menolak akses untuk masuk	Berhasil

c. Hasil Pengujian Cekout Pemesanan Customer

Table 3. Hasil Pengujian Chekout Pemesanan Customer

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Dashboard Pelanggan	Klik menu home	Menampilkan halaman utama penjualan <i>thrifting</i>	Berhasil
2.	Halaman maket 1994Squad	Masukan produk ke keranjang melakukan pemesanan tanpa memasukan username dan password	Sistem menolak akses untuk melakukan pemesanan “Silahkan login untuk melanjutkan pemesanan”	Berhasil
3.	Halaman maket 1994Squad	Klik produk kedalam keranjang	Item telah ditambahkan ke keranjang	Berhasil
4.	Halaman maket 1994Squad	Klik keranjang yang sudah di masukan produk yang akan di pesan	Menampilkan halaman produk pemesanan yang terdiri dari berapa jumlah produk yang ada pada keranjang, nama produk, harga dan sub total	Berhasil
5.	Tampilan Keranjang Pemesanan	Klik hapus produk pada keranjang pemesanan	Tampilan produk pada keranjang pemesanan telah berkurang	Berhasil

d. Hasil Pengujian Pemesanan Customer

Table 4. Hasil Pengujian Pemesanan Customer

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman pemesanan	Klik produk yang akan di pesan	Menampilkan halaman Rincian pemesanan	Berhasil
2.	Halaman Rincian Pemesanan	Klik buat pesanan dengan memilih pembayaran bayar di tempat	Sistem akan menampilkan data order pemesanan dengan menggunakan sistem cod	Berhasil
3.	Halaman Rincian Pemesanan	Klik buat pesanan dengan memilih pembayaran transfer bank	Menampilkan data order pemesanan mengarahkan pelanggan untuk melakukan pembayaran	Berhasil
4.	Halaman Pembayaran	Klik menu pembayaran pada dashboard pelanggan	Menampilkan halaman data pembayaran seperti kode pemesanan, harga yang harus dibayar dan bukti pembayaran	Berhasil
5.	Halaman Konfirmasi Pembayaran	Mengisi semua data pembayaran, beserta bukti pembayaran lalu klik konfirmasi	Sistem menampilkan halaman pembayaran dengan kode order yang sudah dilakukan pembayaran	Berhasil

e. Hasil Pengujian Dashboard Pemesanan Pada Customer

Table 5. Hasil Pengujian Dashboard Pemesanan Pada Customer

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Dashboard customer	Klik id order saya	Sistem Akan menampilkan pemesanan customer yang id, tanggal pemesanan, jumlah pemesanan, total pemesanan, metode pembayaran dan status estimasi pengiriman yang telah diperbaharui oleh sistem	Berhasil

f. Hasil Pengujian Halaman Produk Pada Admin

Table 6. Hasil Pengujian Halaman Produk Pada Admin

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Dashboard Admin	Klik kategori produk	Menampilkan halaman nama nama kategori produk	Berhasil
2.	Halaman Kategori Produk	Klik tambah	Sistem akan menampilkan tampilan tambahan kategori produk yang akan dipasarkan	Berhasil
3	Halaman Tambah kategori	Memasukan nama kategori produk yang akan di pasarkan	Sistem akan masukan data kategori produk dan data akan di tampilkan pada tampilan pada halaman tambahkan produk	Berhasil
4.	Halaman Produk	Klik menu data produk	Sistem menampilkan berbagai macam produk beserta harga produk yang akan dipasarkan	Berhasil
5.	Halaman Kelola Produk	Klik tambah produk	Menampilkan halaman data produk yang berisi tentang kategori produk, nama produk harga barang, stok, satuan, beserta foto prodak yang akan dijualkan	Berhasil
6.	Halaman Tambah Produk	Mengisi data produk kategori produk, nama produk harga barang, stok, satuan, serta foto prodak yang akan dijualkan	Sistem akan menampilkan notifikasi berupa informasi "produk berhasil ditambahkan"	Berhasil
7.	Halaman Tambah Produk	Mengisi data produk kategori produk, nama produk harga barang, stok, satuan, serta foto prodak dengan kualitas foto lebih dari 20MB	Sistem akan menolak akses untuk produk yang akan ditambahkan pada tampilan halaman produk	Berhasil

g. Hasil Pengujian Halaman Pemesanan Pada Admin

Table 7. Hasil Pengujian Halaman Pemesanan Pada Admin

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Pemesanan	Klik pemesanan pada dashboard admin	Menampilkan halaman kelola order customer yang terdiri dari kode id pemesanan, nama customer,tanggal pemesanan,jumlah item, harga barang dan status pemesanan	Berhasil
2.	Halaman Kelola Order Customer	Klik kode id pemesanan customer	Sistem akan menampilkan tampilan pemesanan customer berisi tentang data produk dan data penerima pemesanan	Berhasil

h. Hasil Pengujian Halaman Pembayaran Pada Admin

Table 8. Hasil Pengujian Halaman Pembayaran Pada Admin

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Pembayaran	Klik pembayaran pada dashboard admin	Menampilkan halaman kelola pembayaran seperti nama customer status pembayaran tanggal pembayaran, jumlah total yang akan di bayarkan	Berhasil
2.	Halaman Kelola pembayaran	Klik order pembayaran	Sistem akan menampilkan tampilan kelo pembayaran yang harus dikonfirmasi oleh admin	Berhasil
3.	Halaman Pembayaran Order	Klik panah pilih konfirmasi pembayaran	Sistem akan menampilkan tampilan pembayaran order dengan menampilkan informasi status pembayaran “pembayaran berhasil terkonfirmasi”	Berhasil

i. Hasil Pengujian Halaman Pada Karir

Table 9. Hasil Pengujian Halaman Pada Kurir

No	Item Yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Halaman Pemesanan	Klik pemesanan pada dashboard Kurir	Menampilkan halaman kelola order customer yang terdiri dari kode id pemesanan, nama customer, tanggal pemesanan, jumlah item, harga barang dan status pemesanan	Berhasil
2.	Halaman Order	Pilih estimasi status pengiriman pemesanan seperti dalam proses, dalam pengiriman, selesai dan batalkan	Sistem akan menampilkan tampilan status pengiriman telah diperbaharui, notifikasi status pengiriman akan di pada customer	Berhasil

KESIMPULAN DAN SARAN

Thrifting di era milenial berbasis web kini mengalami peningkatan semakin pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Banyaknya platform seperti shopee, bukalapak, lazada dan platform lainnya yang menyediakan fitur pemasaran memudahkan para pengguna dapat menjangkau secara luas terkait tentang sebuah pemasaran tanpa mengeluarkan banyak biaya untuk mempromosikan suatu produk.. Kemudahan dalam mengakses sistem informasi ini dapat meningkatkan penjualan secara online, konsumen tidak perlu pergi berkeliling pasar dari pasar satu ke pasar yang lain guna mencari barang yang diinginkan tanpa perlu berdesakan untuk mendapatkan barang tersebut, dengan akses internet pengguna dapat mencari barang yang diinginkan dengan mudah melalui website ini. Kekhawatiran terhadap keamanan dan produk reject pengguna tidak dapat mengetahui apakah produk memiliki kualitas buruk atau tidak secara langsung sebelum membeli, maka konsumen harus teliti dalam memilih produk yang akan di beli membaca deskripsi terkait produk yang akan dijual. Oleh karena itu penjual harus memberikan informasi deskripsi tentang produk tersebut sebelum diterima di tangan konsumen agar konsumen dapat mempercayai dan membeli produk yang dijual. Perkembangan teknologi di era seperti sekarang memiliki peranan penting pada penjualan thrifting secara online adanya fitur checkout, metode pembayaran baik cash on delivery maupun transfer pada penjualan thrifting menjadi alternatif yang sangat mudah dan aman. Penjualan barang bekas atau yang disebut dengan thrifting memberikan dampak positif terhadap lingkungan para konsumen dapat mengurangi limbah pakaian dan memperpanjang umur pakaian yang sebenarnya masih layak untuk dipakai. Thrifting di era milenial berbasis web menjadi salah satu fenomena dan pengembangannya

sangat bermanfaat baik secara lingkungan maupun terhadap konsumen dengan membangun kepercayaan terhadap konsumen untuk menjaga kelancaran bisnis ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, Reza Fahlevi, and Novrini Hasti. 2018. "Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web." *Jurnal Teknologi dan Informasi* 8(1): 67–72.
- Aipina, Desma, and Harry Witriyono. 2022. "Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web." *Jurnal Media Infotama* 18(1): 36–42.
- Anggraini, Yeni, Donaya Pasha, and Aan Setiawan. 2020. "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 1(2): 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- Arta Mevia Setiyana Putri, Anggie, and Asidigisianti Surya Patria. 2022. "PERANCANGAN REFERENSI GAYA BERPAKAIAN THRIFTING MELALUI FEED INSTAGRAM." *Jurnal Barik* 3(2): 125–37. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Balqies, Annisa Karimah, and Jupriani Jupriani. 2022. "Campaign 'Thrifting' Sebagai Solusi Limbah Fashion." *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual* 12(2): 186.
- Cv, Pada, Sumber Bakti, Mandiri Berbasis, and Menggunakan Php. 2022. "Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK) Membuat Aplikasi Penjualan." 13(2): 51–56.
- Gede, Putu, Surya Cipta, and Gede Surya Mahendra. 2022. "Piutang Berbasis Website Pada Toko Inti Alam." 3(2): 94–104.
- Kharisma, Dheara. 2022. "Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 3(1): 83–89. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- Montrado, Ricko, and Saut Pintubipar Saragih. 2022. "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JASA PENJUALAN BARANG BEKAS BERBASIS WEB DI KOTA BATAM." *JURNAL COMASIE*.
- Rina Noviana. 2022. "Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql." *Jurnal Teknik dan Science* 1(2): 112–24.
- Ristiani, Nevi, Usman Raidar, and Damar Wibisono. 2022. "Fenomena Thrifting Fashion Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Lampung." *Sociologie : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sosiologi* 1(2): 186–95. <https://jurnalsociologie.fisip.unila.ac.id>.
- Rizky, Mohammad et al. 2021. "Perancangan Sistem Informasi Aktivitas Penjualan Dan Monitoring Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Kiss Secondbrand Menggunakan Metode Rapid Application Development Secondbrand Store." *e-Proceeding of Engineering* 8(2): 2322.
- Sitanggang, Rianto, Teddy Urian Dachi, and Immanuel H G Manurung. 2022. "Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias Berbasis Web Menggunakan PHP Dan MYSQL." *Jurnal TEKESNOS* 4(1): 84–90. <file:///C:/Users/I-310/Downloads/114-Article Text-272-2-10-20200311.pdf>.