

## Perancangan Website Penjualan Mainan Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada PT. Lestari Giat Jaya

Theo Chostha Ochktavia<sup>1</sup>, Ratih Yulia Hayuningtyas<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2 Rw.03 Cipinang Melayu Jakarta Timur, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>theochoستا49@gmail.com, <sup>2</sup>ratih.ryl@nusamandiri.ac.id

Artikel Info : Diterima : 01-07-2022 | Direvisi : 13-12-2022 | Disetujui : 31-12-2022

**Abstrak** - Berkembang pesatnya teknologi membuat munculnya salah satu ide penjualan dengan cara *online* yang sangat berguna pada saat ini, penjualan secara *online* sangat memudahkan bagi semua orang. Dengan adanya penjualan *online* berbasis *website* dapat digunakan sebagai sarana penjualan dan profil dari perusahaan yang bisa meningkatkan penjualan pada perusahaan dengan memanfaatkan fasilitas internet. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka untuk mengumpulkan data dan menemukan permasalahan yang ada didalam perusahaan. PT. Lestari Giat Jaya perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur, dimana kegiatan perusahaan ini membuat produk mainan kemudian dijual kembali. Setelah diamati salah satu permasalahan yang ada yaitu sulit terjualnya barang ke semua orang di berbagai daerah. Dari permasalahan yang ditemukan, penulis membuat *website marketplace* menggunakan metode *design thinking* untuk membantu penjualan mainan secara *online*. Dengan adanya *website* ini, penjualan mainan dapat tersebar luas dan semua orang mengetahuinya sehingga dapat meningkatkan penjualan.

Kata Kunci : *Website, Penjualan Online, Design Thinking*

**Abstracts** - The rapid development of technology has led to the emergence of an online selling idea which is very useful at this time, online selling makes it very easy for everyone. With the existence of website-based online sales, it can be used as a means of selling and profiles of companies that can increase sales to companies by utilizing internet facilities. In this research using the method of observation, interviews and literature to collect data and find problems that exist within the company. PT. Lestari Giat Jaya is a company engaged in manufacturing, where the company's activities make toy products and then resell them. After observing one of the problems that exist, namely the difficulty of selling goods to everyone in various regions. From the problems found, the author created a marketplace website using the design thinking method to help sell toys online. With this website, toy sales can be spread widely and everyone knows about it so as to increase sales.

Keywords : *Website, Online Sales, Design Thinking*

### PENDAHULUAN

Jika kita lihat pada era sekarang ini sebuah perkembangan teknologi bisa dibilang berkembang sangat cepat terkhususnya dalam bidang informasi bisa sangat mudah sekali di akses dengan menggunakan internet. Dengan adanya internet bisa memfasilitasi kita dalam membantu kehidupan sehari-hari. Salah contoh satu fasilitas yang kita bisa manfaatkan dengan internet adalah dalam bidang penjualan atau *e-commerce* yang dimana ini sangat bisa memberi kemudahan dalam penjualan barang, khususnya di dalam pandemi sekarang ini.

Sistem penjualan *online* sangat ramai karena, bisa membantu mengenalkan produk yang kita punya untuk dijual maka kita tidak heran banyak bisnis atau perusahaan sekarang yang memanfaatkan penjualan *online* atau *e-commerce* ini. *E-commerce* adalah sistem informasi bisnis pemasaran yang dilakukan secara daring atau online menggunakan internet yang bisa diakses melalui sistem web atau mobile (Wirapraja & Manajemen, 2018)

Dalam pengertian *e-commerce* terdapat juga istilah *marketplace*. Pengertian dari *marketplace* adalah sebuah media yang dimana terjadinya proses jual beli dan terjadi secara langsung dengan melibatkan penjual dan pembeli pada proses ini, dimana pembeli bisa memilih barang dan harga sesuai kebutuhan (Karmila & Rusda, 2019)



PT Lestari Giat Jaya merupakan perusahaan yang membuat berbagai macam mainan anak-anak yang pada akhirnya nanti akan di jual keseluruh indonesia, dan untuk setiap jenis mainan mempunyai gudangnya tersendiri. Sebelum terjadinya pandemi Covid-19 sistem penjualannya masih menggunakan cara lama yaitu masih *Offline*, dimana perusahaan ini mempunyai beberapa bagian sales. Tugas dari bagian sales yaitu mengunjungi langsung ke *customer* di dalam kota maupun ke luar kota

Melihat situasi sekarang adanya Covid-19 perusahaan terkena dampak dengan adanya pengurangan karyawan, dengan situasi ini mebuat bagian sales agak sulit pergi keluar kota untuk mendapatkan orderan, mencari *customer* baru, dan menjual barang dengan model baru. situasi ini bisa sangat berdampak pada penjualan yang sangat berpengaruh pada perusahaan.

Dengan adanya permasalahan pada situasi ini perusahaan juga harus mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan peluang untuk mencoba fasilitas internet yaitu dengan penjualan *online* atau *e-commerce*. Dalam penelitian ini menghasilkan penjualan *online* dalam bentuk *marketplace* menggunakan metode *design thinking*, yang nantinya dapat membantu perusahaan dalam mengatasi masalah yang ada serta membantu perusahaan untuk mengembangkan penjualan dan meningkatkan penjualan

## METODE PENELITIAN

Metodologi dalam pengumpulan data yang digunakan ada 3, yaitu: Pengamatan (*Observation*), Wawancara(*Interview*) dan Studi Pustaka.

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)  
Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara meninjau dan peninjauan peroses bisnis yang berjalan pada perusahaan PT Lestai Giat Jaya.
2. Wawancara (*Interview*)  
Pada tahap ini menanyakan secara langsung menggunakan metode tanya jawab kepada kepala penjualan dan staf penjualan ada divisi Marketing untuk data apa saja yang akan dibutuhkan pada pembuatan *website*.
3. Studi Pustaka  
Tahap ini digunakan untuk bahan dan teori yang berkaitan dan untuk digunakan kedepannya, untuk tahap ini data bisa didapat dari jurnal, buku, dan internet sebagai referensi

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk perancangan antar muka dan untuk pengembangan sistem menggunakan metode *Agile*. *Design Thinking* merupakan salah satu proses pendekatan berbasis solusi yang dimana berguna untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan serangkaian metode yang sederhana dan jelas (Fariyanto & Ulum, 2021), Tahapan pada metode *Design Thinking* (Shirvanadi, 2021):

1. *Empathize*  
Tahapan ini digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diperlukan melalui observasi ataupun wawancara. Setelah wawancara mendapatkan hasilnya dan biasanya pada tahap ini umumnya diharapkan mendapatkan suatu problem *statement* berdasarkan permasalahan yang terjadi.
2. *Define*  
Tahap ini mengumpulkan semua informasi yang didapat pada tahap *Empathize*, informasi yang didapat akan digolongkan dari masalahnya dan menganalisis data tersebut.
3. *Ideate*  
Pada tahap ini akan mengumpulkan dan mengeksekusi ide-ide atau mencari referensi,dimana ini akan menjawab dari permasalahan yang ada ditahap sebelumnya sudah dikumpulkan.
4. *Prototype*  
Pada tahap ini untuk mengimplementasikan ide yang sebelumnya sudah didapat menjadi sebuah aplikasi/produk untuk di uji coba sementara, pada pengujian tahap ini hanya tim internal saja yang melakukannya, jadi apabila ada kesalahan atau ada tambahan yang perlu di perbaiki bisa langsung dikerjakan.
5. *Test*  
*Test* merupakan tahapan akhir yang dimana user juga akan ikut ujicoba apakah program sudah sesuai atau belum, pada umumnya metode yang digunakan adalah "*Usability test*". Pada tahap ini *user* juga bisa memberi masukan apakah ada fitur yang perlu ditambahkan atau tidak.

Sedangkan metode *Agile* merupakan bagian dari metodologi pengembangan perangkat lunak yang bisa dibilang sangat efektif dan tangkas. Pada umunya metodologi ini tidak menjelaskan prosedurnya secara mendetail dalam pembuatan tipe model yang diberikan, meskipun mempunyai cara untuk membuat suatu modeler yang efektif (Larasati et al., 2021). Metode ini biasanya bersifat cepat, ringan dan bebas bergerak sehingga dibutuhkan respon yang baik antara tim, supaya tidak terjadi miskomunikasi (Wibowo & Setiaji, 2020) . Tahapan-tahapan Metode *Agile* :

1. Perencanaan, Tahap ini adalah bertujuan untuk mengetahui informasi tentang apa yang akan dibutuhkan oleh si pengguna. Informasi yang didiperoleh dari bagian kepala penjualan, staf penjualan dan divisi Marketing untuk mengetahui data apa saja yang akan dibutuhkan pada pembuatan *website*.
2. Implementasi, Pada Tahap Implementasi akan dilakukan perancangan tampilan antar muka untuk *website* dan melakukan pengkodean untuk menejermahkan *Design* ke Pengkodean menggunakan bahasa pemrograman

- tertentu.
3. Testing, Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui sistem yang telah dibuat apakah berjalan sesuai dengan kebutuhan atau tidak, pada tahapan ini menggunakan *blackbox* (Anwar et al., 2020) untuk melakukan testing. testing juga berfungsi untuk mencegah adanya *bug* pada sistem ataupun kegagalan serta akan melakukan validasi masukan dan keluaran dengan apa yang diharapkan.
  4. Dokumentasi, tahapan ini berfungsi untuk mendokumentasi fungsi-fungsi pada sistem setelah di tes ditahapan sebelumnya. Fungsi dokumentasi ini juga berguna untuk memudahkan pengembangan pada sistem di tahapan selanjutnya. Dengan adanya dokumentasi ini sangat membantu sekali untuk melakukan pengerjaan pada tahap berikutnya atau yang akan datang nanti.
  5. Deployment, tahapan ini untuk melakukan penyebaran terhadap aplikasi yang telah dilakukan pengembangan. Dan akan diserahkan kepada *user*.
  6. Pemeliharaan, Melakukan perawatan pada sistem, karna tidak ada sistem yang benar-benar sempurna oleh karena itu perlu adanya pemeliharaan secara rutin untuk menghindari *bug* sistem/celah sistem. Pada tahapan ini juga bisa melihat respon *user* terhadap sistem perlu ada penambahan atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian maka didapatkan sebuah informasi yang akan diolah dan akan menjadi sebuah *Website*, yang diperoleh berdasarkan kebutuhan pada pengguna dan kebutuhan sistem.

### 1. Tahapan Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam pengunannya web ini nanti akan dibagi menjadi dua bagian yaitu untuk admin, *customer* dan administrator webmaster yang hanya bisa melihat atau memantau saja dan membuat beberapa kategori produk, serta mengganti status akses web. Berikut ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan disediakan sebagai berikut :

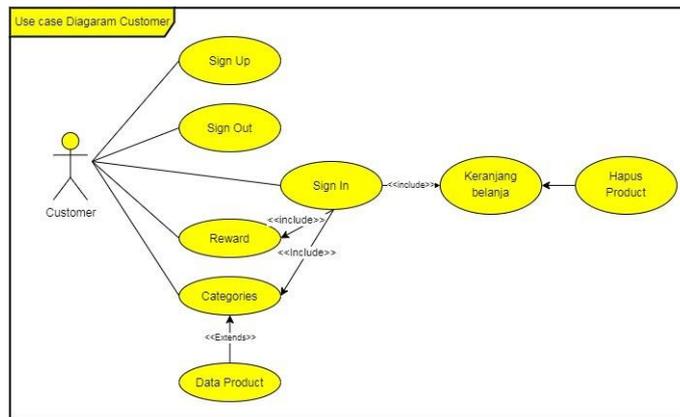
- a. Kebutuhan *Customer*
  - 1) *Customer* dapat melakukan *Sign in*
  - 2) *Customer* dapat melakukan *Sign out*
  - 3) *Customer* dapat melakukan *Sign Up*
  - 4) *Customer* dapat melihat *categories*
  - 5) *Customer* dapat melihat *rewards*
  - 6) *Customer* dapat mengelola *chart*
  - 7) *Customer* dapat melihat data *product*
- b. Kebutuhan Admin
  - 1) Admin dapat melakukan *sign in*
  - 2) Admin dapat melakukan *sign out*
  - 3) Admin dapat mengelola data *product*
  - 4) Admin dapat mengelola data *transaction*
  - 5) Admin dapat mengelola data *store setting*
  - 6) Admin dapat mengelola *my account*
- c. Kebutuhan Administrator Webmaster
  - 1) Admin webmaster dapat melakukan *sign in*
  - 2) Admin webmaster dapat melakukan *sign out*
  - 3) Admin webmaster dapat melihat data *product*
  - 4) Admin webmaster dapat melihat jumlah penjualan
  - 5) Admin webmaster dapat membuat *categories* dan *product*
  - 6) Admin webmaster dapat mengganti status akses web

### 2. Desain

Pada tahap desain menggunakan diagram UML untuk rancangan sistem, diagram ERD serta tampilan *user interface* dari website.

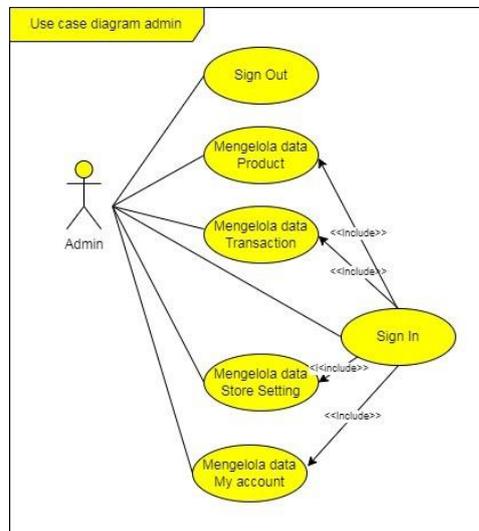
#### a. Use Case Diagram

*Use case* diagram adalah sebuah penggambaran aktor pada saat pemrograman ingin dibuat dan harus menggambarkan *view* dari modelnya dalam penggambarannya aktor harus menghasilkan nilai yang terukur (Mukhtar & Asmasari, 2021).



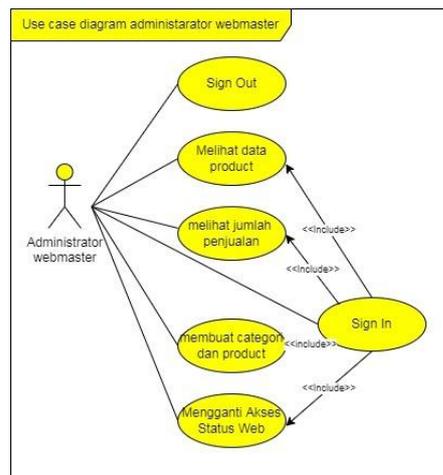
Sumber: Penelitian (2022)

Gambar 1. Use case Diagram halaman customer



Sumber: Penelitian (2022)

Gambar 2. Use case Diagram Halaman Admin

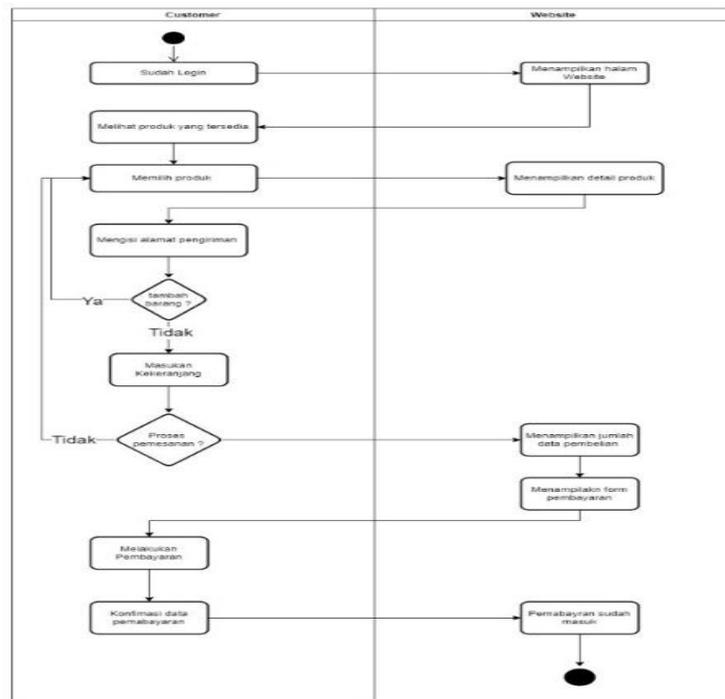


Sumber: Penelitian (2022)

Gambar 1. Use case diagram Halaman Admin Webmaster

b. Activity Diagram

Activity Diagram berfungsi untuk mengetahui sebuah fungsi yang digunakan untuk mengetahui kegiatan interaksi antara satu aktor ataupun lebih (Irawan & Simargolang, 2018). Berikut dibawah ini merupakan Activity Diagram

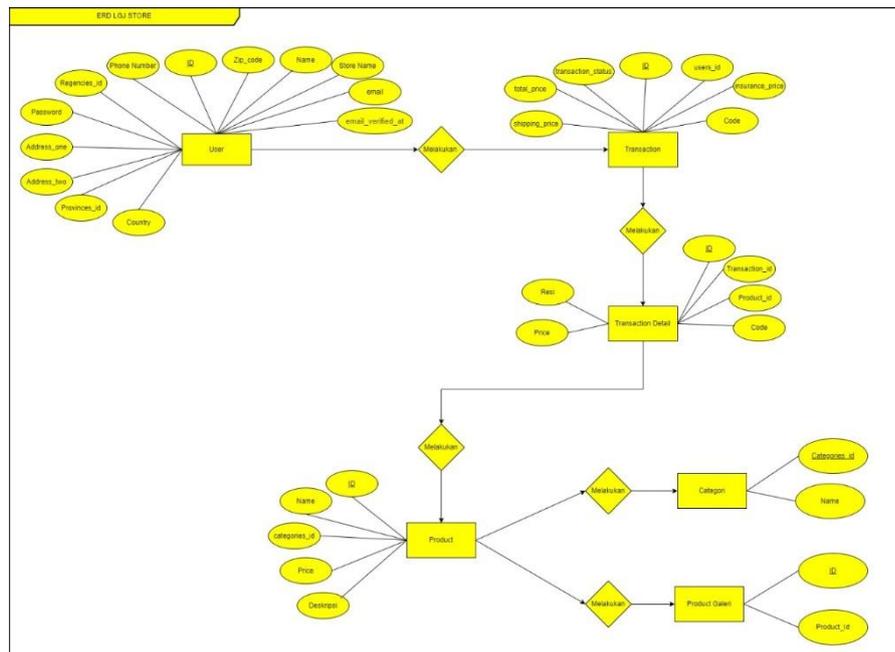


Sumber: Penelitian (2022)

Gambar 4. Activity Diagram

a. Entity Relationship Diagram

Salah satu model teknik pendekatan yang mempunyai maksud untuk menyatakan hubungan suatu model (Budiman et al., 2021)



Sumber : Penelitian (2022)

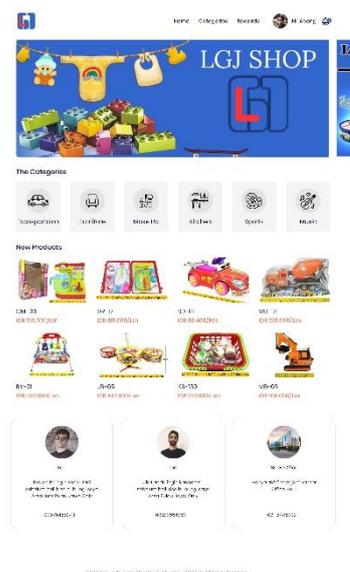
Gambar 2 Entity Relationship Diagram

### 3. Implementasi

Pada tahapan ini penulis membuat rancangan *interface* sehingga *website* yang digunakan membuat pengalaman pengguna yang baik, serta mudah digunakan, berikut ini beberapa contoh tampilan antarmuka yang dibuat.

#### a. Tampilan Utama Pada Saat Memilih Barang

Berikut ini merupakan halaman utama, yang dimana *customer* bisa melakukan transaksi misalnya melihat dan memilih barang, dan melakukan *checkout* atau dimasukan kedalam keranjang.

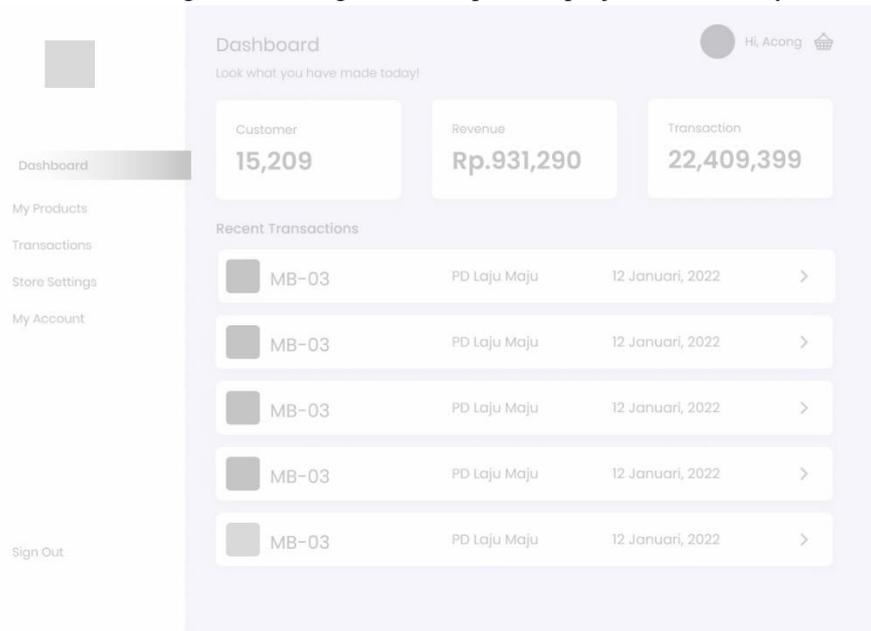


Sumber : Penelitian (2022)

Gambar 3. Tampilan Utama

b. Tampilan Dashboard Admin

Dashboard ini berfungsi untuk mengelolah data pesanan penjualan dan lainnya.



Sumber : Penelitian (2022)

Gambar 4. Dashboard Admin

4. Pengujian

Pengujian atau yang biasa disebut *testing* pada tahap ini menggunakan *Black Box Testing* yang digunakan untuk pengujian pada perangkat lunak yang hanya berfokus pada pengujian fungsional saja.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox* Pada *Login*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Email dan Password tidak di isi, lalu kemudian klik tombol login	Email dan password, Tidak di isi (Kosong)	Sistem akan menolak, dan akan muncul pesan silakan isi email dan password	Sesuai dengan harapan	Valid
2	Email di isi dan password di isi dengan salah	Email: cobasaja@gmail.com password:cobasah	Sistem akan menolak, dan akan muncul pesan silakan check password	Sesuai dengan harapan	Valid
3	Email di isi dengan asal-asalan (Tidak pernah didaftarkan) dan password di isi	Email: tidakpernah@gmail.com password:cobasah	Sistem akan menolak, dan akan muncul pesan silakan check email	Sesuai dengan harapan	Valid
4	Email dan Password di isi dengan benar	Email: cobasaja@gmail.com password:12345678	Sistem akan otomatis login dan akan dibawa ke halaman utama	Sesuai dengan harapan	Valid

Sumber : Penelitian (2022)

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pada PT. Lestari Giat Jaya yang mempunyai masalah dalam melakukan penjualan, maka dalam penelitian ini mencoba memberikan solusi dengan membuat *website marketplace* Untuk memudahkan penjualan pada tiap gudang. Serta ada beberapa kesimpulan yang bisa ditarik diantaranya *Website* penjualan dapat membantu kinerja perusahaan dalam melakukan penjualan barang ke setiap daerah, dengan adanya *website* penjualan *customer* bisa langsung melihat detail barang dan harga barang yang tertera pada *webiste* tersebut, serta adanya *webiste* ini bisa memudahkan membuat laporan transaksi penjualan dan melihat barang yang terjual sehingga kedepannya perusahaan bisa mengembangkan produk yang banyak diminati oleh *customer*.

## REFERENSI

- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 264–274. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.905>
- Budiman, L. A., Hakim, A. R., Pratama, D., Tsalatsah, I. E., & Rosyani, P. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Website*. 2(1), 1–6.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>
- Karmila, D., & Rusda, D. (2019). E-Marketplace Penjualan Dan Pemasaran Barang Furniture Pada Toko Mebel Menggunakan Php Dan Mysql Server. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(1).
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Zukri, P. Al. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi*, 10(2), 369. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1237>
- Mukhtar, & Asmasari, N. (2021). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Tracer Study Amik Mahaputra Riau Berbasis Web. *Jurnal Intra Tech*, 5(2), 2.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Amikom Center Dengan Metode Design Thinking ( Studi Kasus : Amikom Center ). *Amikom*, 2.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2).
- Wirapraja, A., & Manajemen, P. S. (2018). *Pemanfaatan E-Commerce Sebagai Solusi Inovasi Dalam Menjaga Sustainability Bisnis*. 7, 66–72.