

Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap

Safira Nurul Lita¹, Hasdiana², Husni Lubis³

^{1,2,3*} Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Harapan Medan,
¹safiraturullita133@email.com, ²hasdiana.stth@email.com, ³husni.lubis82@gmail.com

Abstrak

Pakaian merupakan salah satu produk yang selalu digunakan oleh masyarakat setiap harinya. Untuk memuaskan keinginannya, setiap individu seperti berlomba-lomba pergi ke tempat perbelanjaan yang menjual pakaian. Penjahit Mas hadir ditengah-tengah masyarakat untuk dapat memenuhi keinginan masyarakat dalam menempah pakaian yang diinginkan. Masalah yang terjadi adalah Penjahit Mas hanya menunggu pelanggan datang untuk mendapatkan pemesanan pakaian tempahan dan masyarakat harus datang langsung ke Penjahit Mas untuk menempah pakaian yang diinginkan, hal ini menyebabkan Penjahit Mas tidak mendapatkan pelanggan yang banyak dan hanya memperoleh penghasilan yang sedikit. Dengan adanya sistem pemesanan pakaian tempahan berbasis *web* maka memberikan kemudahan Penjahit Mas dalam menerima pemesanan pakaian tempahan dan masyarakat dapat melakukan pemesanan tanpa datang langsung ke Penjahit Mas untuk menempah Pakaian yang diinginkan.

Kata Kunci: Rancang Bangun, Sistem, Pemesanan, Pakaian, Tempahan, Web, Framework, Bootstrap.

Abstract

Clothing is a product that is always used by people every day. To satisfy his desires, each individual is like vying to go to a shopping place that sells clothes. Tailor Mas is present in the midst of the community to be able to fulfill people's wishes in ordering the clothes they want. The problem that occurs is that Penjahit Mas only waits for customers to come to get orders for ordered clothes and the public has to come directly to Penjahit Mas to order the clothes they want, this has caused Penjahit Mas not to get many customers and only earn a little income. With the existence of a web-based ordering clothing ordering system, it makes it easy for Penjahit Mas to receive ordered clothing orders and the public can place orders without coming directly to Penjahit Mas to order the desired clothing.

Keywords: Design, Systems, Ordering, Apparel, Orders, Web, Framework, Bootstrap.

1 PENDAHULUAN

Pakaian merupakan salah satu produk yang selalu digunakan oleh masyarakat setiap harinya. Untuk memuaskan keinginannya, setiap individu seperti berlomba-lomba pergi ke tempat perbelanjaan yang menjual pakaian. Maka dari itu begitu banyak pakaian yang diproduksi dengan berbagai model dan merek dikarenakan permintaan yang begitu banyak [1]. Akan tetapi model dan merek juga sering tidak memuaskan keinginan masyarakat untuk memiliki baju yang tampak bagus, sehingga masyarakat lebih memilih menempah pakaian ke tukang jahit. Oleh karena itu Penjahit Mas hadir ditengah-tengah masyarakat untuk dapat memenuhi keinginan masyarakat dalam menempah pakaian yang diinginkan.

Penjahit Mas merupakan usaha jahit menjahit yang berada di Jalan Pukat II Gg. Sederhana No. 11. Penjahit Mas menerima pesanan pembuatan pakaian pria dan wanita meliputi kemeja, Celana, jas, blazer, rok. Masalah yang terjadi adalah Penjahit Mas hanya menunggu pelanggan datang untuk mendapatkan pemesanan pakaian tempahan dan masyarakat harus datang langsung ke Penjahit Mas untuk menempah pakaian yang diinginkan, hal ini menyebabkan Penjahit Mas tidak mendapatkan pelanggan yang banyak

dan hanya memperoleh penghasilan yang sedikit. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah cara yang dapat memberikan kemudahan Penjahit Mas dalam menerima pemesanan pakaian tempahan dan masyarakat dapat melakukan pemesanan tanpa datang langsung ke Penjahit Mas untuk menempah Pakaian yang diinginkan.

Aplikasi Pemesanan Jasa Sablon Pakaian saat ini yang dilakukan oleh Maria Bernadetta & Aribowo [2] dalam mengembangkan aplikasi yang telah ada sehingga menjadi lebih sempurna. Kekurangan penelitiannya yaitu hanya untuk pemesanan sablon pakaian.

Aplikasi pemesanan pakaian olahraga Berbasis *android* saat ini memiliki Kelebihan penelitian Stevianus [3] yaitu membuat aplikasi pemesanan dengan menggunakan *android*. Kekurangan penelitiannya yaitu tidak diterapkan pada *website* sehingga tidak dapat digunakan di desktop. Apikasi Jasa Jahit Pakaian Berbasis *Mobile* dengan Teknologi *Location Based Services* dan Metode SMART saat ini membuat aplikasi tempahan pakaian berbasis *web*. Kelebihan penelitian Susandri yaitu membuat aplikasi pemesanan dengan menggunakan *mobile* dengan akses *web* juga sehingga dapat digunakan pada semua perangkat. Kekurangan penelitiannya yaitu membutuhkan banyak biaya tambahan untuk kebutuhan *server*.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah berhasil membuat aplikasi pemesanan, maka peneliti membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu Penjahit Mas dalam menerima pemesanan pakaian tempahan berbasis *web* sehingga dapat membantu masyarakat sehingga dapat dengan mudah memesan pakaian tempahan tanpa datang langsung ke jasa penjahit. Aplikasi dibuat dengan dua pengguna yaitu Penjahit Mas dan masyarakat sebagai pelanggan.

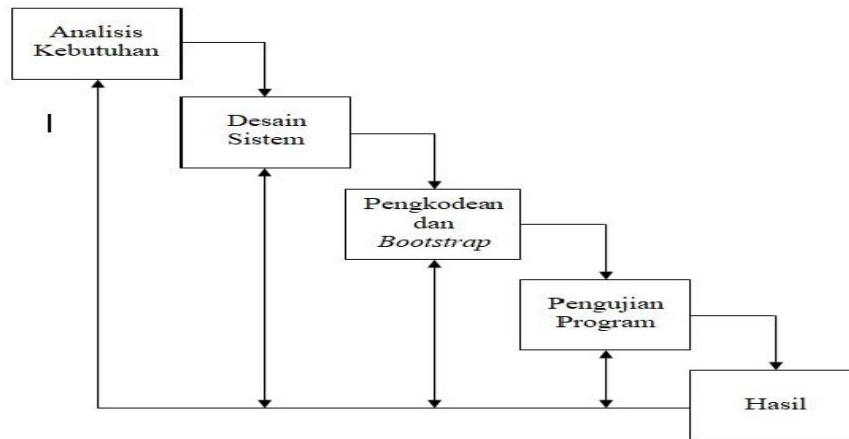
Web merupakan kumpulan halaman *web* yang saling berkaitan. *Web* adalah sebuah sistem yang berisi beragam informasi baik berupa teks, gambar, audio maupun video dan dapat diakses melalui perangkat yang biasa disebut *web browser*. *Web* merupakan kumpulan informasi baik yang bersifat statis maupun dinamis yang terdiri dari halaman yang dibuat [4].

Pada bagian Penjahit Mas dibuat untuk mengelola data-data mengenai pakaian tempahan sehingga dapat disajikan ke aplikasi bagian pelanggan. Pada bagian pelanggan dibuat untuk dapat melihat bahan pakaian, jenis pakaian dan contoh pakaian tempahan sehingga dapat melakukan tempahan pakian yang diinginkan, mulai dari ukuran dan jenis pakaian yang akan dibuat. Akan tetapi agar tampilan aplikasi dapat juga digunakan di berbagai perangkat, maka peneliti menggunakan *framework bootstrap* sehingga aplikasi yang dibuat dapat menyesuaikan tampilan pada perangkat yang akan digunakan. Dengan adanya sistem pemesanan pakaian tempahan berbasis *web* maka memberikan kemudahan Penjahit Mas dalam menerima pemesanan pakaian tempahan dan masyarakat dapat melakukan pemesanan tanpa datang langsung ke Penjahit Mas untuk menempah Pakaian yang diinginkan.

2 METODE PENELITIAN

2.1 Prosedur Pelitian

Prosedur Penelitian bangun sistem pemesanan pakaian tempahan berbasis web rancangan menggunakan *framework bootstrap* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram *Waterfall* Metodologi Penelitian

Keterangan Gambar :

- a. Analisis Kebutuhan
Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan.
- b. Desain Sistem
Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kode program. Proses ini berfokus kepada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan *detail* (algoritma) prosedural. Dokumen inilah yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Pada tahap ini dilakukan desain perangkat lunak menggunakan pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.
- c. Pengkodean dan *Bootstrap*
Kode program merupakan terjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali komputer. Pada tahap ini desain sistem diimplementasikan ke dalam kode program. Pemrograman dimulai dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Javascript dan menggunakan basis data MySQL sebagai penyimpanan data serta menerapkan *framework bootstrap*.
- d. Pengujian Program
Pengujian program merupakan langkah yang dilakukan setelah penulisan kode program. Pengujian program dilakukan untuk mengetahui hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat dan untuk mengetahui kekurangan sistem. Apabila terdapat kekurangan sistem atau program tidak berjalan dengan baik, maka akan dilakukan perbaikan sampai seluruh program berjalan dengan baik. Pada penulisan skripsi ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.
- e. Hasil
Pada tahap ini peneliti telah menyelesaikan rancang bangun sistem pemesanan pakaian tempahan berbasis *web* menggunakan *framework bootstrap*.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap dapat dilihat sebagai berikut :

3.1 Tampilan Hasil Bagian Penjualan

- a. Tampilan *Form Login*
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk melakukan login admin atau *user* dapat dilihat pada gambar 2.

The screenshot shows a web browser window with the URL +62 882-6423-0650 and LITA@GMAIL.COM. The page title is 'PENJAHIT MAS'. Below the title is a login form with fields for 'USERNAME' (a dropdown menu) and 'PASSWORD', and a 'SUBMIT' button. At the bottom of the form, there is a teal banner with the text 'Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap'. The footer contains contact information: 'Give us a call: +62 882-6423-0650', 'Send us a mail: lita@gmail.com', 'Senin - Jumat: 08:00-17:00 WIB', and 'Come visit us: Medan, Indonesia'.

Gambar 2. Tampilan *Form Login*

- b. Tampilan *Form Menu*
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan menu dapat dilihat pada gambar 3

The screenshot shows a web browser window with the URL +62 882-6423-0650 and LITA@GMAIL.COM. The page title is 'PENJAHIT MAS'. The navigation menu includes 'HOME', 'BAHAN', 'PAKAIAN', 'PELANGGAN', 'PEMESANAN', 'PEMBAYARAN', 'CHATTING', and 'EXIT'. The main content area features a large image of a modern building with the text 'TEMPAHAN PAKAIAN Framework Bootstrap' and 'Penjahit Mas'.

Gambar 3 Tampilan *Form Menu*

- c. Tampilan *Form Bahan*
Tampilan *Form Bahan* disajikan untuk menampilkan data Bahan, tampilan *Form Penyajian* dapat dilihat pada gambar 4.

The screenshot shows a web browser window with the URL +62 882-6423-0650 and LITA@GMAIL.COM. The page title is 'PENJAHIT MAS'. The navigation menu includes 'HOME', 'BAHAN', 'PAKAIAN', 'PELANGGAN', 'PEMESANAN', 'PEMBAYARAN', 'CHATTING', and 'EXIT'. The main content area is titled 'BAHAN' and displays a table of material data. The table has columns for 'Jenis bahan', 'Nama bahan', 'Warna', 'Harga', 'Sisa', 'Satuan', and 'Gambar'. The data is as follows:

Jenis bahan	Nama bahan	Warna	Harga	Sisa	Satuan	Gambar
	silik	putih	10000	90	pcs	
	katun	abu	12000	78	pcs	

Gambar 4. Tampilan *Form* Bahan

- d. Tampilan *Form* Pakaian
 Tampilan *Form* Pakaian disajikan untuk menampilkan data Pakaian, tampilan *Form* Penyajian dapat dilihat pada gambar 5.

Jenis pakaian	Nama pakaian	Warna	Sisa	Satuan	Gambar	S	M	L	XL	XXL
jas	jas cowok	hitam	61	pcs		400000	450000	500000	550000	600000
baju	baju kemeja	putih	23	pcs		130000				

Gambar 5. Tampilan *Form* Pakaian

- e. Tampilan *Form* Pelanggan
 Tampilan *Form* Pelanggan disajikan untuk menampilkan data Pelanggan, tampilan *Form* Pelanggan dapat dilihat pada gambar 6.

Nama pelanggan	No Handphone	Email	Alamat	Negara	Provinsi	Kecamatan	Kabupaten	Kota	Kode Pos	AKSI
Lina	0812934934	lina@219343gmail.com	medan	Indonesia	Sumater Utara	Medan Timur	Deli Serdang	Medan	210344	
Lita	088264230650	safirranurullita133@gmail.com	Jl pukat 2	Indonesia	Sumatera utara	Medan tembung	Kota medan	Medan	20021	
Rizki	12384940055	Rizki@gmail.com	Jl aksara	Indonesia	Sumatera utara	Medan tembung	Medan kota	Medan	20021	
lita	088264230650	lita123@gmail.com	jl pukat 2	Indonesia	Sumatera Utara	medan tembung	medan	medan	200224	
ali	09443345465	ali@gmail.com	jl aksara	Indonesia	Sumater Utara	Medan Timur	Deli Serdang		210344	

Gambar 6. Tampilan *Form* Pelanggan

- f. Tampilan *Form* Pemesanan
 Tampilan *Form* Pemesanan disajikan untuk menampilkan data Pemesanan yang tersedia, tampilan *Form* Pemesanan dapat dilihat pada gambar 7.

ID Pelanggan	ID Bahan	ID Pakaian	Foto Permintaan	Ukuran Custom	Tinggi	Ukuran Lengan	Ukuran Paha	Ukuran Pinggang	Panjang Tangan	Panjang Kaki	Tanggal	Jumlah	Total	AKSI
4		1									2023-08-24	1	400000	

Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap

Gambar 7. Tampilan *Form* Pemesanan

- g. Tampilan *Form* Pembayaran
Tampilan *Form* Pembayaran disajikan untuk menampilkan data Pembayaran yang tersedia, tampilan *Form* Pembayaran dapat dilihat pada gambar 8.

The screenshot shows a web application interface for 'PENJAHIT MAS'. The main heading is 'PEMBAYARAN'. Below the heading, there are several input fields and a date selector. The 'Pelanggan' field contains the value '4'. The 'Status Admin' field contains 'Diterima'. The 'Status Pembeli' field is empty. The 'Tanggal' field contains '2023-08-28'. To the right of these fields, there is a color selection interface with a grid of colored squares. At the bottom of the form, there is a footer text: 'Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap'.

Gambar 8. Tampilan *Form* Pembayaran

- h. Tampilan *Form* Chatting
Tampilan *Form* Chatting disajikan untuk menampilkan data Chatting yang tersedia, tampilan *Form* Chatting dapat dilihat pada gambar 9.

The screenshot shows a web application interface for 'PENJAHIT MAS'. The main heading is 'Data Chatting'. Below the heading, there is a chat history table. The table has columns for 'ID Pelanggan', 'Foto', 'Chat', and 'Balas'. The 'ID Pelanggan' field contains '1.Lina'. The 'Foto' field contains a small profile picture of a person. The 'Chat' field contains the messages: 'P: Hai', 'C: Halo', and 'P: Lagi Apa'. The 'Balas' field contains a text input field and a 'Balas' button. At the bottom of the form, there is a footer text: 'Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap'.

Gambar 9. Tampilan *Form* Chatting

3.2 Tampilan Hasil Bagian Pelanggan

- a. Tampilan *Form* Login
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Form* Login dapat dilihat pada gambar 10.

The screenshot shows a web application interface for 'PENJAHIT MAS'. The main heading is 'PENJAHIT MAS'. Below the heading, there is a login form. The form has two input fields: 'Email' with the value 'lita123@gmail.com' and 'Password' with masked characters. Below the password field, there is a 'SUBMIT' button. To the left of the 'SUBMIT' button, there is a link 'DAFTAR' for users who do not have an account. At the bottom of the form, there is a footer text: 'Rancang Bangun Sistem Pemesanan Pakaian Tempahan Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap'.

Gambar 10. Tampilan *Form Login*

- b. Tampilan *Form* Daftar
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Form* Daftar dapat dilihat pada gambar 11.

The screenshot shows a mobile application interface for 'PENJAHIT MAS'. At the top, there is a status bar with a phone number (+62 882-6423-0650) and an email address (LITA@GMAIL.COM). Below the status bar is a teal header with the app name 'PENJAHIT MAS' and a navigation bar with buttons for 'HOME', 'DAFTAR', and 'KONFIRMASI'. The main content area is a registration form with the following fields: NAMA, NO. HP, EMAIL, ALAMAT, NEGARA, PROVINSI, KECAMATAN, KABUPATEN, KOTA, and KODE POS. Each field has a corresponding input box.

Gambar 11. Tampilan *Form* Daftar

- c. Tampilan *Form* Pakaian & Bahan
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Form* Pakaian & Bahan dapat dilihat pada gambar 12.

The screenshot shows a mobile application interface for 'PENJAHIT MAS'. At the top, there is a status bar with a phone number (+62 882-6423-0650) and an email address (LITA@GMAIL.COM). Below the status bar is a teal header with the app name 'PENJAHIT MAS' and a navigation bar with buttons for 'HOME', 'KONFIRMASI', 'CHATTING', and 'EXIT'. The main content area shows a customer profile for 'lita' and a list of clothing items for purchase. Each item has a small image, a description, and a 'Custom' button. The items are: 'Jas jas cowok' (black, 61 pcs), 'celana celana safari' (brown, 66 pcs), 'baju baju kemeja' (white, 23 pcs), and 'baju baju batik' (brown, 33 pcs).

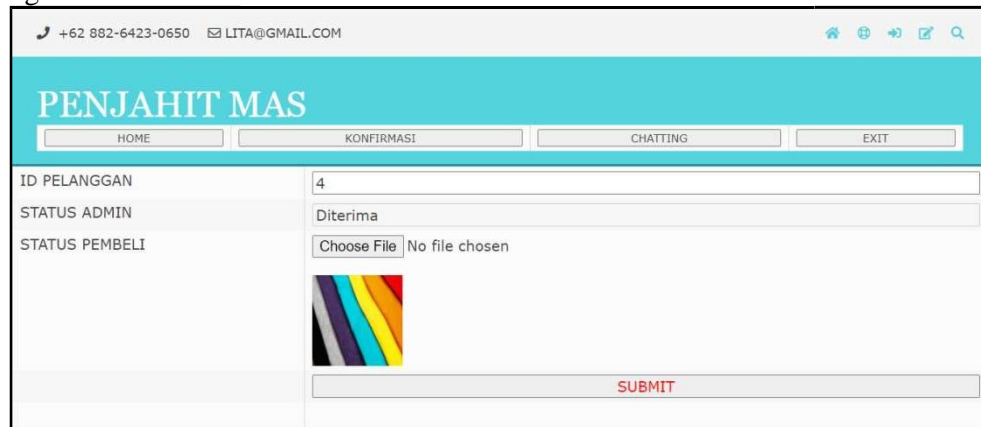
Gambar 12. Tampilan *Form* Pakaian & Bahan

- d. Tampilan *Form* Pemesanan
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Form* Pemesanan dapat dilihat pada gambar 13.

The screenshot shows a mobile application interface for 'PENJAHIT MAS'. At the top, there is a status bar with a phone number (+62 882-6423-0650) and an email address (LITA@GMAIL.COM). Below the status bar is a teal header with the app name 'PENJAHIT MAS' and a navigation bar with buttons for 'HOME', 'KONFIRMASI', 'CHATTING', and 'EXIT'. The main content area shows a customer profile for 'lita' and a form for entering order details. The form includes fields for: JUMLAH, Bahan (with a dropdown menu), Tinggi, Ukuran Lengan, Ukuran Paha, Ukuran Pinggang, Panjang Tangan, Panjang Kaki, and Foto Permintaan (with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text). There is also a shopping cart icon at the bottom.

Gambar 13. Tampilan *Form* Pemesanan

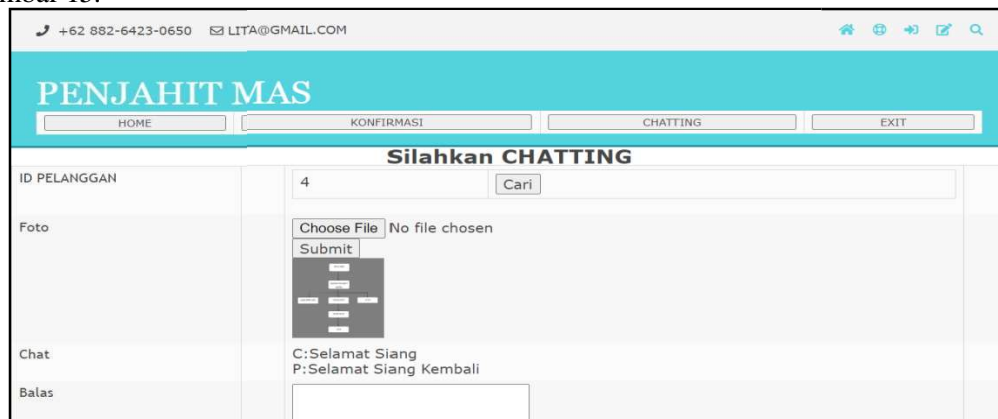
- e. Tampilan *Form* Pembayaran
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Form* Pembayaran dapat dilihat pada gambar 14.



The screenshot shows a web browser window with the title 'PENJAHIT MAS'. The browser's address bar shows '+62 882-6423-0650' and 'LITA@GMAIL.COM'. The page has a teal header with the site name and navigation buttons for 'HOME', 'KONFIRMASI', 'CHATTING', and 'EXIT'. Below the header, there is a form with the following fields: 'ID PELANGGAN' with the value '4', 'STATUS ADMIN' with the value 'Diterima', and 'STATUS PEMBELI' with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. A small image of a colorful fabric is visible below the 'STATUS PEMBELI' field. At the bottom of the form, there is a red 'SUBMIT' button.

Gambar 14. Tampilan *Form* Pembayaran

- f. Tampilan *Form* Chatting
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Form* Chatting dapat dilihat pada gambar 15.



The screenshot shows a web browser window with the title 'PENJAHIT MAS'. The browser's address bar shows '+62 882-6423-0650' and 'LITA@GMAIL.COM'. The page has a teal header with the site name and navigation buttons for 'HOME', 'KONFIRMASI', 'CHATTING', and 'EXIT'. Below the header, there is a chat interface with the title 'Silahkan CHATTING'. The interface includes a search bar for 'ID PELANGGAN' with the value '4' and a 'Cari' button. Below the search bar, there is a 'Foto' field with a 'Choose File' button and a 'Submit' button. The chat area displays a message: 'C:Selamat Siang' and 'P:Selamat Siang Kembali'. There is also a 'Balas' field for replying.

Gambar 15. Tampilan *Form* Chatting

4 PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Web* Pemesanan Pakaian Tempahan berhasil dibangun menggunakan *framework Bootstrap* dengan menggunakan *database MySQL* dan menggunakan bahasa pemrograman *php*. Penggunaan *framework Bootstrap* dalam pembuatan berbasis *web* pemesanan Pakaian Tempahan sangat membantu karena dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan Pakaian Tempahan secara online tanpa perlu mengunjungi Penjahit Mas secara langsung. Aplikasi *web* ini dapat menampilkan model baju yang ingin Ditempah dan model pakaian yang sudah jadi.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah diharapkan dapat berkembang menjadi aplikasi berbasis android. Selain itu, aplikasi *web* ditambahkan fitur petunjuk penggunaan dan status pemesanan serta pengembangan aplikasi perancangan lebih baik lagi, lebih menarik sehingga pengguna dapat menggunakan dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] Rorong, G. A., Tamengkel, L. F., Mukuan, D. D. S., Studi, P., & Bisnis, A. (2021). Pengaruh Harga dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Bekas Import di Pasar Baru Langowan. *Productivity*, 2(3), 228–233. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/productivity/article/view/34769>
- [2] Maria Bernadetta, T., & Aribowo, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web untuk Pemesanan Jasa Sablon Pakaian. *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 5(2502), 106–115. <https://doi.org/10.22236/teknoka.v5i.338>
- [3] Karla, E., Gunadarma, U., Raya, J. M., & Barat, J. (n.d.). *Aplikasi Pemesanan Pakaian Olahraga Pada Apparel Store Berbasis Android Keyword : Android , Sport Store , Apparel , clothes Banyak dari kita sering mengabaikan olahraga , tetapi kita harus memahami betapa pentingnya olahraga bagi kesehatan kita . Sudah me.* 21–26.
- [4] Oktasari, A. J., & Kurniadi, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 149. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106536>