

Pembuatan Website Penjualan Pada Toko Branded Second Singkawang Menggunakan Framework Laravel

Implementation of Sales Website at Branded Second Singkawang Stores Using the Laravel Framework

Apriadi¹, Hendra Kurniawan², Hasan³,

^{1,2,3}STMIK Pontianak; Jl. Merdeka Barat No. 372 Pontianak, (0561) 735555/ (0561) 737777
STMIK Pontianak, Pontianak

e-mail: ¹apriadi0410@gmail.com, ²hendra.k@stmikpontianak.ac.id,
³hasan@stmikpontianak.ac.id

Abstrak

Toko *Branded Second* merupakan badan usaha di kota Singkawang yang bergerak dibidang penjualan pakaian bekas atau second brand. Kebutuhan untuk dapat meningkatkan penjualan dan menjangkau konsumen lebih luas, toko *Branded Second* membutuhkan sebuah sistem yang baru. *Branded Second* memiliki kendala dalam menjual produk karena saat ini sistem penjualan hanya melalui Instagram dan Whatsapp. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan suatu website toko online dengan menerapkan *Framework Laravel*. Bentuk penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan metode *DSR (Design Science Research)*. Metode perancangan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, perancangan, pengkodean dan pengujian. Alat bantu perancangan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Dalam merancang *website* penjualan online pada toko *Branded Second* ini menggunakan *framework Laravel* dengan konsep MVC (*Model View Controller*).

Hasil pada penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website pada Toko *Branded Second* dengan menyediakan informasi yang efektif seperti fitur pencarian, pengelolaan data barang, kelola penjualan dan kelola konten dalam *website*.

Kata kunci— *Laravel, MVC, Toko Penjualan Online*

Abstract

Toko Branded Second is a business entity in the city of Singkawang which is engaged in selling used clothes or second brands. The need to be able to increase sales and reach wider consumers, Branded Second stores need a new system. Branded Second has problems selling products because currently the sales system is only via Instagram and Whatsapp. The purpose of this research is to produce an online shop website by implementing the Laravel Framework. The form of research used is a case study with the DSR (Design Science Research) method. The design method uses the Extreme Programming (XP) method which consists of four stages, namely planning, designing, coding and testing. The design tool uses UML (Unified Modeling Language). In designing an online sales website at the Branded Second store, we use the Laravel framework with the MVC (Model View Controller) concept.

The results of this study are to produce a website-based application at Branded Second Stores by providing effective information such as search features, managing item data, managing sales and managing content on the website.

Keywords— *Laravel, MVC, Online Sales Store*

1. PENDAHULUAN

Aplikasi Penjualan *Online* ini adalah salah satu aplikasi yang dibutuhkan dalam dunia bisnis terutama menyangkut dengan masalah teknologi. Dimana saat ini teknologi mempengaruhi kinerja masyarakat ataupun perusahaan [1]. Pemanfaatan sebuah *website* dalam dunia bisnis untuk memasarkan produk atau pun jasa bisa menjadi sebuah senjata andalan dalam memenangkan persaingan bisnis.[2]. *Framework Laravel* menerapkan konsep *MVC (Model ViewController)*, *MVC* membagi aplikasi menjadi tiga modul asosiasi yang terdiri dari *model*, *view*, dan *controller* [3]. Pada pembangunan *website* menggunakan *framework laravel* perlu mengenal sistematika alur kerja *MVC*, *Model* adalah bagian yang mengatur data dan perilaku dasar dari aplikasi. *Model* digunakan untuk berinteraksi dengan database. *Controller* adalah bagian yang menjadi jembatan antara *Model* dan *View*. Tugas *Controlle* radalah mengendalikan atau menjembatani apapun yang diminta oleh pengguna untuk kemudian memanggil obyek *Model* dan *View* yang berhubungan untuk melaksanakan tugas/aksi yang sesuai. *Controller* mengandung *logics* dari aplikasi, contohnya bagaimana mevalidasi data form dan menyimpan data ke database menggunakan *Model* yang berhubungan. *View* adalah bagian yang menerima dan merepresentasikan data kepada pengguna. *View* adalah *User Interface (UI)* atau presentasion layer dari aplikasi yang biasanya berisi *HTML* (jika aplikasi web) atau bahasa presentasi lainnya [4]. *Framework* ini terkenal kesederhanaannya dan mampu menghasilkan aplikasi web yang powerful. Selain itu *Laravel* memiliki banyak fitur yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pengkodean, baik dari segi mesin ataudari segi tampilan user interface. Dengan *framework laravel*, pekerjaan developpe rmenjadi lebih lebih efektif dan efisien [5].

Branded Second merupakan toko yang bergerak pada bidang fashion seperti busana, celana, baju kaos, topi, *sweater* dan lain-lainnya. Berdasarkan wawancara dengan pemilik *Branded Second* di Singkawang ada beberapa hal yang menjadi perhatian untuk beberapa konsumen, yaitu mengenai media informasi.

Berdasarkan uraian diatas untuk membangun sebuah *website* dengan menerapkan *framework laravel* untuk sistemnya yang memiliki fitur layanan penjualan yang dapat memenuhi kebutuhan dan memudahkan perusahaandalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barangbaru, transaksi jarak jauh serta pengirimannya. Dengan adanya *website*, pengelolaan pemesanan produk lebih terorganisir dengan baik. dengan tujuan untuk memberikan kemudahan untuk merancang suatu *website* penjualan produk secara online yang akan membantu meningkatkan pelayanan serta akurasi informasi yang dibutuhkan oleh pengguna maupun pihak pemilik toko. Dengan adanya toko online, transaksi jual beli pun semakin mudah dimana penjual dan pembeli di tempat yang berbeda akan saling terhubung untuk melakukan transaksi, calon pembeli dapat mengetahui info produk yang dipasarkan melalui *website* dan hal tersebut tentunya akan sangat membantu pembeli dalam melakukan [6]. *Website* toko online ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai database yang di gunakan. Dan dalam pengujian pada perangkat lunak ini akan menggunakan metode *black box testing*. Pada perancangan *website* ini penulis menggunakan *Framework Laravel* serta dikembangkan dengan metode *MVC* karena mampu membantu dalam membuat situs yang lebih responsif. Dengan menggunakan metode *MVC*, kode program pada aplikasi web menjadi lebih rapih, karena ada pembagian yang jelas antara masing-masing layer/lapisan yaitu lapisan *Model*, *View*, *Controller* [7].

Dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya, pengembangan sebuah sistem informasi toko menggunakan *framework laravel* [7]. Didapati kesimpulan bahwa Mengatakan sebuah website dengan implementasi arsitektur model view controller pada toko Happy Belanja sehingga diharapkan dapat memberi kemudahan pekerjaan dalam melakukan pengelolaan barang pada toko serta memberikan kemudahan dalam cek stok barang yang ada pada toko secara realtime. Hal ini mengingat banyak sekali jenis perangkat yang dipergunakan untuk mengakses sistem baik itu menggunakan komputer mau smartphone

2. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kasus. Studi kasus merupakan metode yang bertujuan untuk mempelajari dan menyelidiki suatu kejadian atau fenomena mengenai individu atau kelompok dan juga dibutuhkan banyak informasi dan integrasi data guna mendalami penelitian. Hal ini dilakukan supaya peneliti bisa mengumpulkan dan mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai individu yang diteliti dan masalah yang dihadapi supaya dapat terselesaikan dan membuat diri individu tersebut berkembang lebih baik.

Metode pengumpulan data merupakan bagian paling penting dalam sebuah penelitian dimana ketersediaan data dapat mendukung suatu analisis maupun penelitian atas suatu obyek yang diteliti. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti ini adalah menggunakan metode pengumpulan data primer dan metode pengumpulan data sekunder. Data Primer ini didapat dari pemilik maupun karyawan *Branded Second*, data tersebut berupa jenis produk, harga produk dan history penjualan. Data Sekunder yang yang diperoleh dari *Branded Second* berupa dokumentasi penjualan dan pembelian guna membantu menambah data penelitian.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan untuk mengumpulkan, mencari dan memperoleh data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian, baik data itu diperoleh dengan wawancara langsung maupun dengan penggalian informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut, observasi dan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung atau aktivitas tanya jawab secara dua arah untuk mendapat data dari responden.

Instrumen atau alat bantu yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian yaitu alat kuisioner dan data wawancara hasil dari observasi yang terdapat informasi yang dibutuhkan untuk perancangan aplikasi, kemudian data dari hasil wawancara tersebut diambil kesimpulan mengenai jawaban dari wawancara yang diberikan oleh narasumber. Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu implementasi *Model View Controller* dalam mengembangkan sistem pada *framework Laravel* sehingga memudahkan *developer* dalam mengembangkan sistem yang efektif dan efisien serta mudah dalam pemeliharaan web.

Metode perancangan perangkat lunak yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode *Extreme Programming (EP)*, adapun tahapan dari *Extreme Programming* adalah planning, design, coding, dan testing. Tahap pertama adalah planning yaitu melakukan wawancara dan observasi pada *Branded Second* setelah itu melakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan oleh *Branded Second*, tahap kedua adalah design yaitu melakukan design perangkat lunak menggunakan UML dengan empat diagram yaitu activity diagram, class diagram, sequence diagram dan use case diagram. Tahap ketiga adalah coding yaitu mengimplementasikan design perangkat lunak tersebut ke dalam coding menggunakan bahasa pemrograman javascript, PHP, CSS, HTML. Tahap keempat adalah testing yaitu melakukan testing perangkat lunak menggunakan metode *Black Box Testing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan awal penelitian peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi pada *Branded Second* untuk mengetahui kebutuhan sistem apa yang di akan dibangun.

Perancangan *website Branded Second* menggunakan *framework laravel*. Pemilihan *laravel* ini karena merupakan sebuah *framework PHP* yang dapat mempercepat dan memudahkan, dengan menerapkan konsep MVC (*Model View Controller*). Pada bagian *back-end* menggunakan *model* dan *controller*. *Model* pada sistem *website Branded Second* berfungsi menerima *request* dari *controller* dan mengirimkan kembali *response*. *Model* menjadi penghubung antara *controller* dengan database, data yang terdapat dalam database berupa data pemesanan, data produk, data user, data kategori. *Model* bertanggung jawab untuk mengelola data setelah menerima inputan dari user dan end user pada *controller*.

Controller pada sistem *website* berfungsi mengirim *request* dan menerima *response* dari *view*, selain itu *controller* berfungsi untuk melakukan validasi data dan menghubungkan antara *model* dan *view*. *Controller* pada *website Branded Second*, berguna untuk mengatur fitur-fitur yang terdapat pada *website* seperti *controller* pemesanan, *controller* data produk, *controller* user, *controller* kategori. Selain *back-end* terdapat bagian *front-end* yaitu *view*. *View* pada sistem *website* berfungsi melakukan render halaman *website* sesuai dengan *request* dari *controller*, setelah user melakukan *request* maka akan diarahkan oleh *router* untuk melakukan *response* berpindah dari halaman ke halaman berikutnya. *View website Branded Second*, berguna untuk mengatur fitur-fitur yang terdapat pada *website* seperti halaman beranda, halaman login, halaman *register*, halaman pemesanan, halaman keranjang, halaman *dashboard* admin, halaman produk, produk terlaris, halaman pemesanan, halaman transaksi dan halaman *logout*. *Model* dan *view* tidak saling berhubungan secara langsung, *model* dan *view* saling berhubungan melalui perantara *controller*. *Controller* dan *view* tidak memiliki hak akses ke database, bagian *model* yang akan memproses *insert data* atau memproses *query*. Implementasi *framework laravel* memberikan *packaging bundle* dengan berbagai macam fitur yaitu, pada *website* ini menggunakan fitur diantaranya *Blade Template Engine*, digunakan untuk mendesain layout tampilan *website* menjadi konsisten dan terstruktur. *Eloquent ORM* pada *website* ini digunakan untuk untuk mengelola data yang ada pada database. *Middleware* digunakan untuk mengimplementasikan pada saat proses *login* pada halaman *website* yang dimana hanya dapat diakses oleh admin atau user yang telah melakukan *register*, apabila belum melakukan *register* maka akan dikembalikan pada halaman awal *login*. *Pagination*, pada *web* ini gunakan untuk membatasi data yang akan ditampilkan pada halaman *web*. *Migration*, fitur ini digunakan untuk mengontrol dan mengelola database serta membuat table menjadi lebih cepat dan mudah.

Tahapan selanjutnya adalah solusi permasalahan, pada tahap ini menentukan tujuan utama penelitian ini yaitu menerapkan *framework laravel* pada *website* penjualan *Branded Second* dengan memberikan fitur produk terlaris, pemesanan langsung, pembayaran online dan notifikasi yang terhubung dengan email pengguna. Pada penelitian ini untuk merancangan dan analisis perangkat lunak peneliti menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*. Kebutuhan *website* yang dibangun adalah *website* yang dapat memberikan informasi produk, detail produk, harga, pemesanan, dan pembayaran secara *online*. Pengguna akan dibantu dengan sistem ini yang dimana akan membantu dalam melakukan transaksi dan notifikasi mengenai pemesanan secara *realtime*. Arsitektur *website* merupakan struktur atau gambaran fitur-fitur dari *website* yang dibangun. Pada penelitian ini menerapkan fitur MVC pada *laravel* yang terdiri dari *model*, *view*, dan *controller* penerapan ini difungsikan untuk mempersingkat proses waktu pengkodean.

3.1 Use Case diagram toko Branded Second Singkawang

Berdasarkan pada gambar 1 *Use Case diagram* toko *Branded Second* diatas menggambarkan Terdapat dua bagian yaitu konsumen dan admin, dapat dilihat aktor pada *use*

Pembuatan Website Penjualan Pada Toko Branded Second Singkawang Menggunakan Framework Laravel

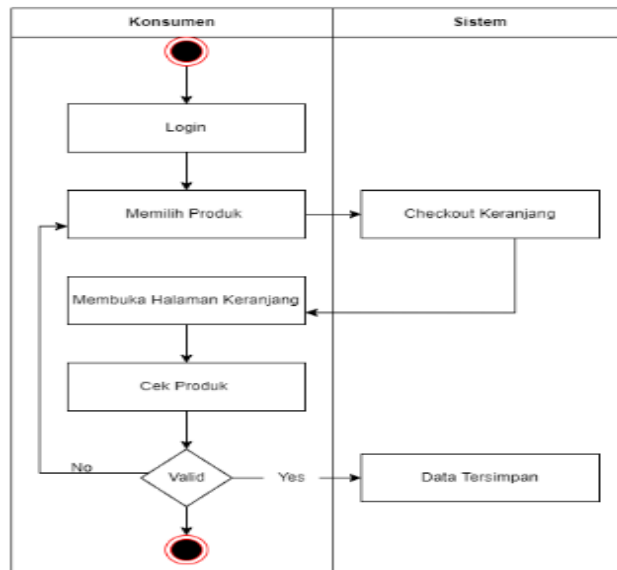
case adalah penungjung. Admin harus melakukan proses login administrator sebelum memiliki hak akses untuk mengelola data produk, mengelola data kategori, melakukan kegiatan, konfirmasi pesanan, mengelola data pelanggan, dan laporan, sedangkan pelanggan dapat melihat produk, detail produk, jika ingin memasukkan produk ke keranjang belanja, dan memesan produk serta melakukan pembayaran maka diharuskan terlebih dahulu melakukan login. Berikut ini adalah gambar 1 *use case diagram* toko *Branded Second Singkawang*.



Gambar 1 *Use Case Diagram* toko *Branded Second Singkawang*

3.2 *Activity Diagram* pesan produk toko *Branded Second Singkawang*

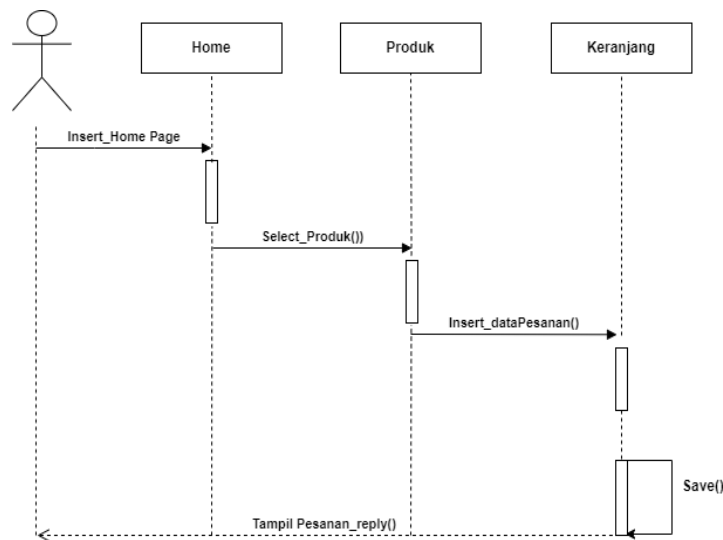
Berdasarkan pada gambar 2 *Activity Diagram* pesan produk *Diagram* diatas menggambarkan dapat digunakan untuk menunjukan aliran dari kejadian, node pada *Activity Diagram* disebut dengan action bukan *activity*. *Activity* menunjukan ke urutan action, sehingga *diagram* menunjukan *activity* yang membangun *action*. Berikut ini adalah *activity diagram* dari perangkat lunak toko online *Branded Second*. Setelah konsumen login ke *website* lalu memilih produk yang ingin dibeli maka sistem akan memasukan produk ke keranjang. Setelah itu konsumen membuka halaman keranjang, cek kebenaran belanjaan, kalau sudah *valid* maka sistem akan menerima data belanjaan tersimpan. Berikut ini adalah gambar 2 *Activity diagram* pesan produk.



Gambar 2 Activity diagram pesan produk

3.3 Sequence Diagram pesan produk

Berdasarkan pada gambar 3 *Sequence Diagram* pesan produk *Diagram* diatas menggambarkan bagi pengguna yang ingin melihat detail barang maka pada navigasi menu pengguna harus melalui halaman utama. Kemudian pengguna memilih pilihan melihat detail barang. Pada saat pengguna memilih pilihan tersebut maka sistem akan menampilkan data barang yang dipilih dan sistem akan mengupdate database sesuai aksi yang dilakukan. Berikut ini adalah gambar 3 *Activity diagram* pesan produk.



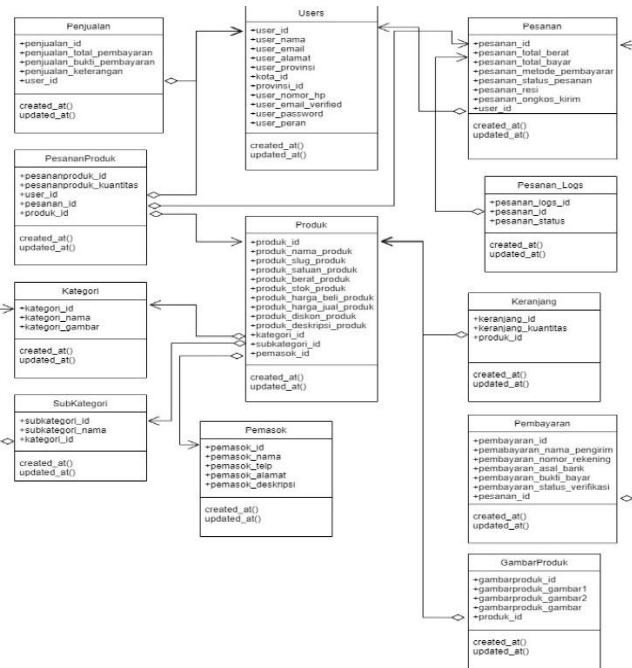
Gambar 3 Sequence Diagram pesan produk

3.4 Class Diagram

Berdasarkan pada gambar 4 *Class Diagram* diatas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun suatu sistem. Berikut adalah Class Diagram toko Branded Second. Pada Gaambar 4 menggambarkan hubungan apa yang terjadi bukan apa yang terjadi jika mereka berhubungan. *Class diagram* dapat membantu dalam memvisualisasikan struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram

Pembuatan Website Penjualan Pada Toko Branded Second Singkawang Menggunakan Framework Laravel

yang paling ditemui dalam pemodelan system berbasis *object-oriented*. *Class Diagram* memperlihatkan sekumpulan *class*, *interface*, dan *collaborations* dan relasi yang ada didalamnya. Berikut ini adalah gambar 4 class diagram.



Gambar 4 Class Diagram

3.5 Desain Register

Berdasarkan pada Gambar 5 desain register diatas menggambarkan tampilan utama pada saat konsumen mengakses halaman register untuk menampilkan saat menginput nama, email, password, pilih provinsi, kota, alamat lengkap. Berikut ini adalah gambar 5 desain register.

BrandBat.id
Silahkan Daftar
Silahkan isi Data

Nama

Email

Password

Konfirmasi Password

Pilih Provinsi

Pilih Kota/Kabupaten

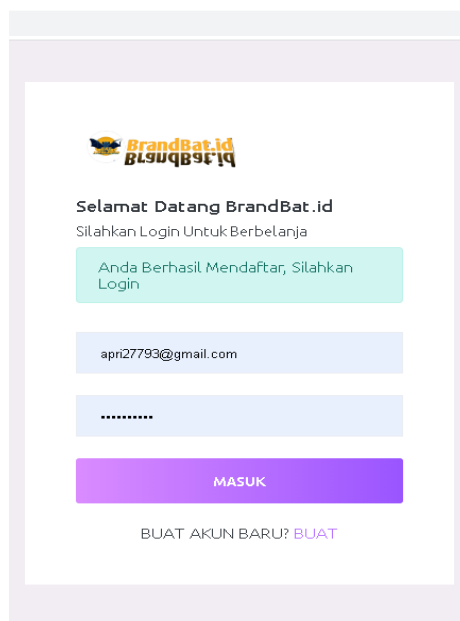
Alamat Lengkap

Saya Setuju Dengan Syarat Dan Ketentuan

Gambar 5 Desain Register

3.6 Desain login admin/user

Berdasarkan pada gambar 6 desain login admin/user diatas menggambarkan pengguna dapat melakukan login, jika pengguna telah login maka akan menampilkan login untuk menginputkan email dan *password* dan from buat akun baru. Berikut ini adalah gambar 6 desain login admin/user.



Gambar 6 Desain login admin/user

3.7 Halaman Pemeriksaan pesana

Berdasarkan pada Gambar 7 halaman pemeriksaan pesanan diatas menggambarkan tampilan halaman pemeriksaan yang berisi produk yang akan dipesan, total pembayaran dan upload bukti pembayaran pelanggan untuk melakukan pemesanan. Berikut ini adalah gambar 7 halaman pemeriksaan pesanan.

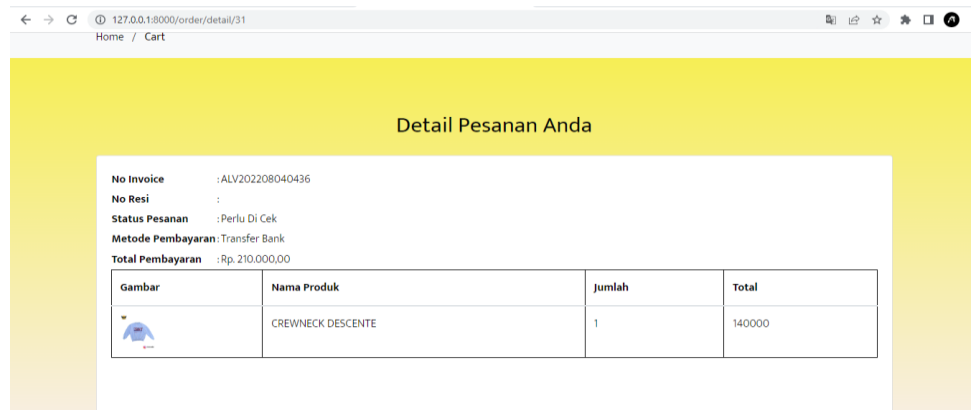


Gambar 7 Halaman Pemeriksaan Pesanan

3.8 Halaman Detail Pesanan

Berdasarkan pada Gambar 8 halaman detail pesanan diatas menggambarkan halaman detail pesanan pelanggan setelah melakukan order sebelum dikonfirmasi pembayaran oleh admin. Berikut ini adalah gambar 8 halaman detail pesanan. Berikut ini adalah gambar 8 halaman detail pesanan.

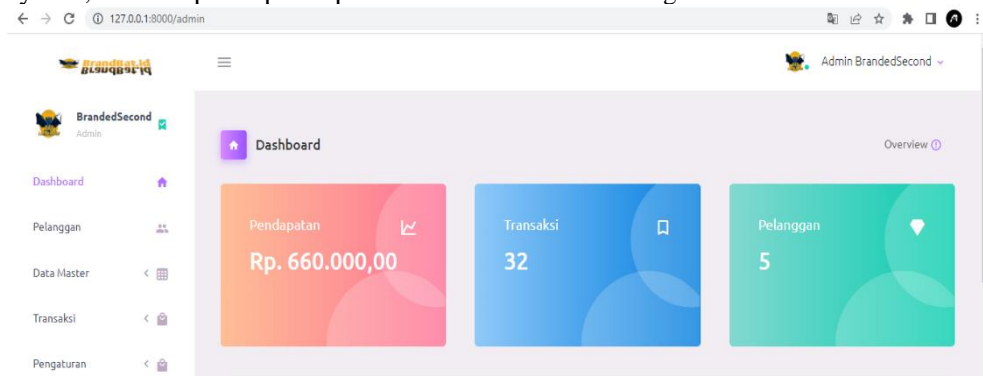
Pembuatan Website Penjualan Pada Toko Branded Second Singkawang Menggunakan Framework Laravel



Gambar 8 Halaman Deetail Pesanan

3.9 Halaman *Dashboard Admin*

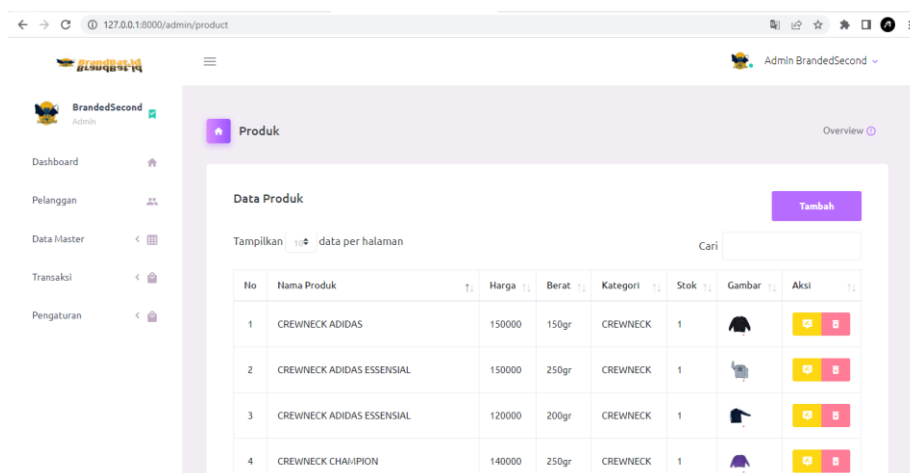
Berdasarkan pada Gambar 9 halaman dashboard admin diatas, menggambarkan tampilan halaman *dashboard* admin yang berisi untuk melakukan penambahan data produk, mengedit data produk, menghapus data produk, melihat data produk, mengkonfirmasi pembayaran, melihat pendapatan perbulan. Berikut ini adalah gambar 9 halaman dashboard admin.



Gambar 9 Halaman *Dashboard Admin*

3.10 Halaman Tambah Produk

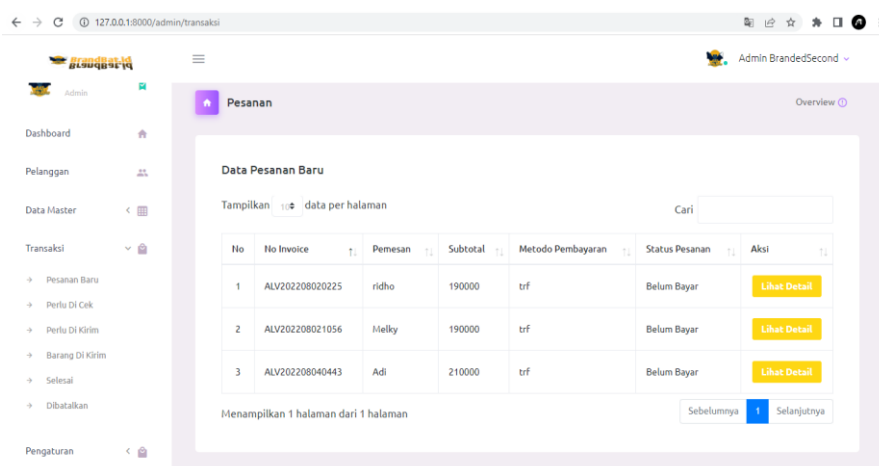
Berdasarkan pada Gambar 10 halaman tambah produk diatas menggambarkan, Tampilan halaman yang berisi data produk dan terdapat fitur tambah, ubah dan hapus digunakan admin untuk mengisi data produk secara detail dan daftar untuk melihat data barang yang sudah di input. Berikut ini adalah gambar 10 halaman tambah produk.



Gambar 10 Halaman Tambah Produk

3.11 Halaman Pesanan Konsumen

Berdasarkan pada gambar 11 halaman pesan konsumen diatas menggambarkan, Tampilan halaman yang berisi data produk dan terdapat fitur lihat detail pesanan yang berfungsi untuk menampilkan pesanan yang dilakukan konsumen, dan juga terdapat menu konfirmasi pembayaran untuk menampilkan bukti pembayaran konsumen. Berikut ini adalah gambar 11 halaman pesanan konsumen.

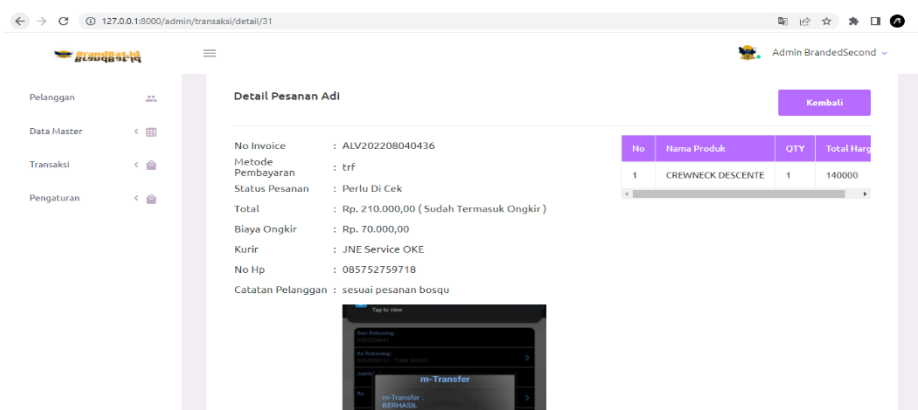


Gambar 11 Halaman Pesanan Konsumen

3.12 Halaman Detail Pesanan Konsumen

Berdasarkan pada Gambar 12 halaman detail pesanan konsume diatas menggambarkan, tampilan halaman yang berisi data detail pesanan dan terdapat fitur *verifikasi* pembayaran serta mengubah status pesanan yang digunakan admin, Setelah bukti pembayaran valid admin akan memvalidasi pesanan agar di proses pengiriman kepada konsumen. Berikut ini adalah gambar 12 halaman detail pesanan konsumen.

Pembuatan Website Penjualan Pada Toko Branded Second Singkawang Menggunakan Framework Laravel



Gambar 12 Halaman Detail Pesanan Konsumen

3.13 Testing

Testing dan Pengujian perangkat lunak digunakan untuk mengetahui apakah sistem dapat berjalan sesuai dengan yang di harapkan. Pengujian ini menggunakan *Black-box testing* maka akan menguji spesifikasi fungsional dari sebuah perangkat lunak. Berikut pengujian black box testing pada tabel 1 dan tabel 2 dibawah berikut:

Tabel 1 Black Box Testing Form Login

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Melakukan Register Akun Baru	Pengguna membuka halamn Register, menginput data, kemudian menekan submit.	Data pengguna berhasil masuk ke database dan dapat dipergunakan.	Sesuai
Melakukan Login Akun	Pengguna membuka halaman login akun kemudian input data dan menekan login.	Login dapat digunakan dan berhasil masuk ke halaman pengguna.	Sesuai
Memesan sebuah produk	Menekan tombol add to chart untuk memasukkan barang belanjaan ke keranjang.	Barang belanjaan berhasil masuk ke keranjang dengan tanda angka di keanjang belanjaan bertambah.	Sesuai
Checkout Belanjaan	Menekan keranjang dan melihat belanjaan apakah sudah sesuai, kemudian upload bukti pembayaran dan menekan bayar.	Halaman akan berpindah ke halaman list pemesanan dan status pemesanan dapat dilihat oleh pengguna.	Sesuai

Notifikasi Email	Melihat notifikasi email di email pengguna untuk melihat pesanan yang dipesan.	Email berhasil mendeskripsikan pesanan secara rinci yang dilakukan oleh pengguna.	Sesuai
------------------	--	---	--------

Tabel 2 Black-Box Testing Form Tambah

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Melakukan CRUD pada kelola pemasok	Menambahkan, melihat, mengedit dan menghapus data produk.	Data pengguna berhasil masuk ke database dan dapat dikelola lebih lanjut oleh admin.	Sesuai
Melakukan CRUD pada kelola produk	Pengguna membuka halaman login akun kemudian input data dan menekan login.	Login dapat digunakan dan berhasil masuk ke halaman pengguna.	Sesuai
Melakukan CRUD pada kelola pemesanan	Menambahkan, melihat, mengedit dan menghapus data pemesanan.	Data berhasil masuk ke database, dapat dikelola lebih lanjut oleh admin dan dapat dilihat oleh pengguna.	Sesuai
Melakukan CRUD pada kelola slider	Menambahkan, melihat, mengedit dan menghapus data slider..	Halaman akan berpindah ke halaman list pemesanan dan status pemesanan dapat dilihat oleh pengguna.	Sesuai

4. KESIMPULAN

Branded Second merupakan salah satu toko penjual pakaian *second brand* di kota Singkawang dimana sistem penjualan masih menggunakan sistem konvensional yaitu konsumen datang langsung ke toko untuk membeli barang yang diinginkan. Permasalahan yang di hadapi *Branded Second* ialah dengan sistem penjualan yang konvensional (Pelanggan datang langsung ke toko) sangat menyulitkan bagi *Branded Second* untuk mempeluas penjualan, selama ini pelanggan yang datang hanya disekitaran Singkawang saja.

5. SARAN

Untuk mengoptimalkan sistem perangkat lunak ini, perlu adanya pengembangan pada desain tampilan agar lebih menarik sehingga user atau pengunjung tidak bosan saat mengakses website penjualan *Branded Second*. Perlu adanya penambahan fasilitas lain yang mendukung fungsionalitas website, sehingga konsumen akan terus mengunjungi website dengan kata lain jika pengunjung sering mengunjungi website maka kemungkinan untuk berbelanja pun semakin tinggi. Perlu adanya penambahan grafik penjualan agar penjual mengetahui seberapa besar minat konsumen dalam berbelanja di website penjualan *Branded Second*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lesnanda, M., & Raharjo, Y. A. B. 2019. Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap, *Sisfotenika*, Pontianak.
- [2] Kosasi, S., 2014, Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Untuk Memperluas Pangsa Pasar, *Prosiding SNATIFK e-1*, Pontianak.
- [3] Laipaka, R., 2018, Penerapan Web Service JSON pada Backend-Developer Summary Report Executive Menggunakan Arsitektur MVC CodeIgniter, *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, Pontianak.
- [4] Hapsari, I.N., 2020, Penyuluhan Mengenai Pengaturan Laravel Pada Windows Bagi Siswa SMK Yayasan Cinta Kasih TZU CHI, *Jurnal Abdimas*, Vol.6, No.2, 82
- [5] Gat, Alfaqy, M.H., dan Wahyuni, T., 2021, Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Sistem Id Affiliate Pada Website Lacoga.com, *Prosiding Seminar Nasional CORISINDO 2021 Multidisiplin Ilmu*, Pontianak.
- [6] Gunawan, V. 2020. Implementasi Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Pada E-Commerce (Studi Kasus: Gendhis Bags Yogyakarta). Yogyakarta, Mediakom.
- [7] Martha, D., Harianto, C., & Asfi, M. 2015. Metode MVC untuk Perancangan Sistem Berorientasi Objek pada Ujian Saringan Masuk Penerimaan Mahasiswa Baru di STMIK CIC Cirebon *Jurnal Informatika*, 6(2).
- [8] Alip, A., Kosasi, S., Yuliani, I. D. A. E., Syarifudin, G., dan David, D., 2021, Implementasi Arsitektur Model View Controller Pada Website Toko Online, *Jurnal Bumigora Information Technology (BITe)*, vol. 3 no. 2, pp. 135–150.