



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DESAIN DAN PEMESANAN KAOS BERBASIS WEBSITE PADA SHIBA SCREEN PRINTING MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Jeremy Nicholas¹, Galuh Oka Safitri²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Email: jeremynicholas04@gmail.com

A B S T R A K

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital saat ini membawa dampak signifikan bagi berbagai sektor, termasuk usaha sablon. Shiba Screen Printing, sebagai penyedia layanan sablon, berupaya untuk terus meningkatkan kualitas layanan dan produknya. Namun, proses penjualan desain dan pemesanan kaos yang masih mengandalkan sistem tradisional menjadi kendala dalam mencapai tujuan tersebut. Konsumen diharuskan datang langsung ke toko untuk melakukan pemesanan, dan pengelolaan data pemesanan masih dilakukan secara manual, yang seringkali menimbulkan inefisiensi dalam pencarian data. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem pemesanan desain dan pemesanan kaos berbasis website untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini dirancang menggunakan metode prototype, yang memungkinkan iterasi pengembangan berdasarkan umpan balik pelanggan secara daring. Diharapkan, sistem penjualan desain dan pemesanan kaos berbasis website ini akan memberikan kemudahan bagi Shiba Screen Printing dalam mengelola data pemesanan secara keseluruhan, meningkatkan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan, meningkatkan kualitas produk, serta memperkuat relasi dengan pelanggan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Desain dan Pemesanan Kaos Berbasis Web

A B S T R A C T

The rapid development of technology in the current digital era has a significant impact on various sectors, including screen printing businesses. Shiba Screen Printing, as a screen printing service provider, strives to continuously improve the quality of its services and products. However, the process of selling designs and ordering t-shirts that still rely on traditional systems is an obstacle in achieving this goal. Consumers are required to come directly to the store to place an order, and order data management is still done manually, which often causes inefficiency in data searches. This study aims to develop a website-based t-shirt design and ordering system to overcome these problems. This system is designed using the prototype method, which allows for development iterations based on online customer feedback. It is hoped that this website-based t-shirt design and ordering system will make it easier for Shiba Screen Printing to manage overall order data, increase responsiveness to customer needs, improve product quality, and strengthen relationships with customers.

Keywords: Information System, Web-Based T-Shirt Design and Order Sales, Prototype

Article History

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: September 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



PENDAHULUAN

Dalam era teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi sangat dibutuhkan pada masyarakat luas, dari bidang ekonomi, komunikasi, informasi dan pendidikan. Terutama di bidang sablon. Shiba *Screen Printing* merupakan salah satu usaha sablon yang terus berupaya memberikan layanan terbaik bagi pelanggannya. Namun, tantangan dalam penjualan desain dan pemesanan kaos sering kali menghambat proses perbaikan kualitas layanan dan produk yang di tawarkan. Sistem penjualan desain dan pemesanan kaos masih menggunakan sistem tradisional. Sistem tradisional yang masih digunakan Shiba *Screen Printing* yaitu konsumen diharuskan datang ke toko langsung untuk memesan desain dan kaos sablon. Pihak Shiba *Screen Printing* juga masih menggunakan sistem pembukuan data pemesanan yang manual dan mengakibatkan seringnya kendala dalam mencari data pemesanan dengan cepat dan tepat. Langkah yang diambil dalam melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem pemesanan yang dapat melakukan pemesanan secara online dan pengelolaan data penjualan desain dan pemesanan kaos secara keseluruhan.

Sistem pemesanan yang dibangun nantinya adalah berbasis website. Sistem pemesanan ini akan dibangun dengan metode *prototype*, metode ini memungkinkan pengembangan dapat mempermudah dalam menentukan kebutuhan pelanggan menjadi lebih efektif dan efisien karena pelanggan mengetahui apa yang di harapkannya secara online. Sistem penjualan desain dan pemesanan kaos memberikan kemudahan kepada pihak Shiba *Screen Printing* untuk mengelola data pemesanan. Melalui perancangan sistem informasi ini, diharapkan Shiba *Screen Printing* dapat lebih responsif dalam menangani kebutuhan pelanggan, meningkatkan kualitas desain dan kaos, serta memperkuat hubungan dengan pelanggan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sistem informasi penjualan desain dan pemesanan kaos berbasis website agar dapat membantu proses pelanggan dalam menentukan kebutuhan yang di inginkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu pemilik Shiba *Screen Printing* dalam mengelola percetakan dengan membuat sistem informasi pemesanan desain web untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Sistem ini diharapkan dapat membantu proses pemesanan menjadi lebih cepat, terorganisir, dan mudah diakses, baik oleh pihak pengelola maupun pelanggan. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan fokus pada perancangan sistem informasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini tetapi juga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan yang ada.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi penjualan desain dan pemesanan kaos dirancang untuk meningkatkan kebutuhan pelanggan menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem informasi berperan penting untuk mengintegrasikan berbagai fungsi, seperti manajemen desain kaos, pengelolaan pesanan, hingga proses transaksi secara online sehingga mempermudah akses dan pengelolaan data bagi pengguna maupun pengelola. Tinjauan ini mencakup konsep-konsep dasar, teori-teori terkait, dan penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada skripsi ini. Selain itu, juga diharapkan dalam penelitian ini dapat diperhatikan mengenai kekurangan dan kelebihan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang.

metode *prototype* adalah sebuah metode dalam pengembangan perangkat lunak yang merupakan paradigma baru. Metode ini menggunakan pendekatan untuk membuat program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pengguna. Inti dari metode ini adalah penciptaan model awal atau prototipe yang berfungsi (*working model*) yang dapat diuji dan diperbaiki secara berulang-ulang. Pendekatan ini secara signifikan mengurangi risiko kegagalan proyek karena sistem yang dikembangkan terus disempurnakan berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna.

Teknik Pengumpulan data

Dalam melakukan riset, penelitian ini menggunakan deskriptif guna mendapatkan data atau informasi yang akurat mengenai data untuk di analisa agar penulis dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan yang ada pada sistem yang dibahas. Penelitian ini mendapatkan data menggunakan metode dengan melakukan riset secara langsung kepada instansi terkait dalam prosedur yang sistematis dan standar sehingga mendapatkan data-data yang baik dan benar dengan model pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Penulis melakukan *observasi* langsung terhadap instansi terkait dan sistem yang sedang berjalan. *Observasi* dilakukan untuk memahami secara mendalam prosedur, aktivitas, dan operasi yang terkait dengan masalah yang diteliti. Data-data yang diperoleh dari *observasi* digunakan sebagai dasar informasi yang akurat.

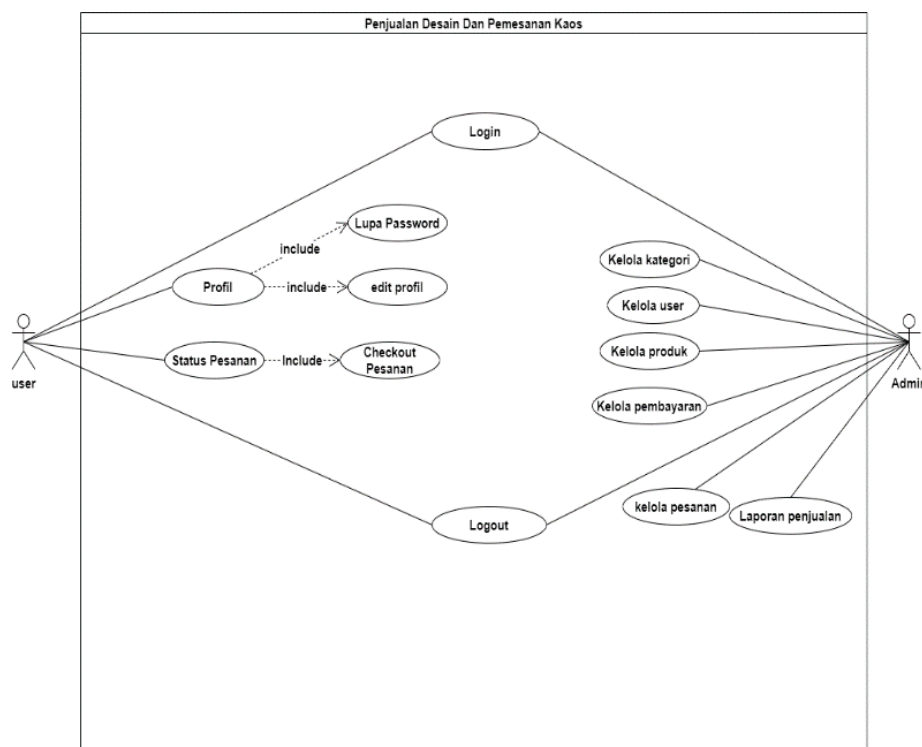
2. Wawancara

Wawancara merupakan langkah penting dalam pengumpulan data. Penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang *relevan* dengan sistem yang sedang diteliti. Tujuan dari wawancara adalah untuk melengkapi informasi yang diperoleh selama *observasi* dan mendapatkan sudut pandang yang berbeda.

3. Studi Pustaka

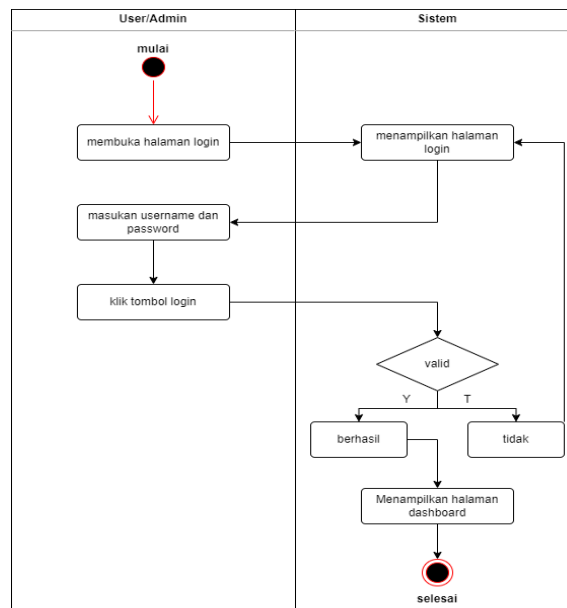
Penulis melakukan penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan informasi teoritis yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Data-data dari *literatur* digunakan untuk memahami konsep, teori, dan kerangka kerja yang mendukung penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN



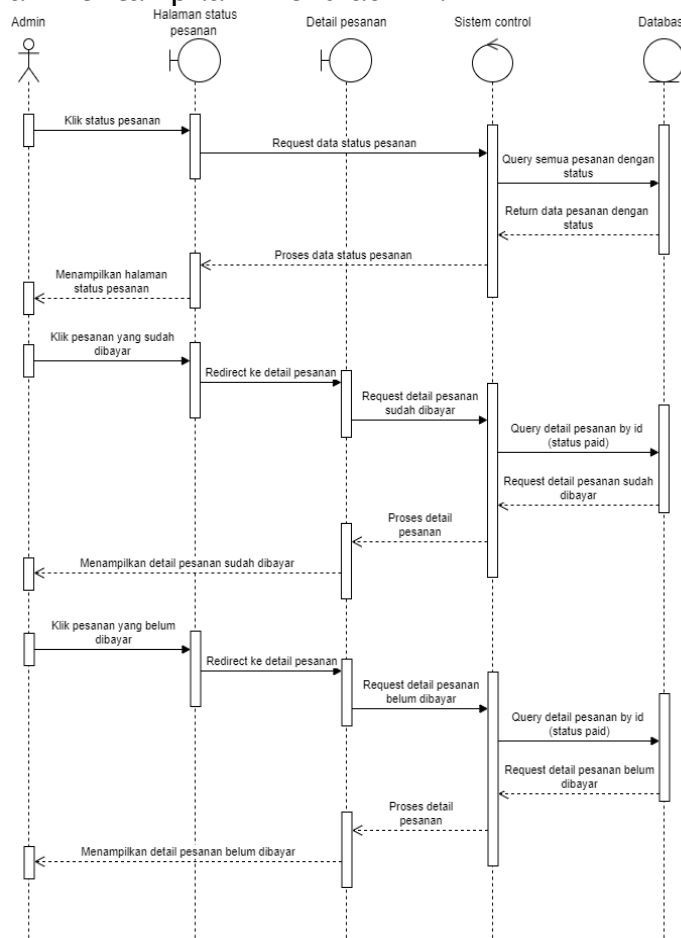
Gambar 1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsional yang ingin dicapai dari sebuah sistem. Use case diagram melakukan beberapa kegiatan seperti kegiatan yang dilakukan admin yaitu login, lihat produk dan kelola produk, lihat pesanan hingga melihat pendapatan.



Gambar 2 Activity Diagram Login

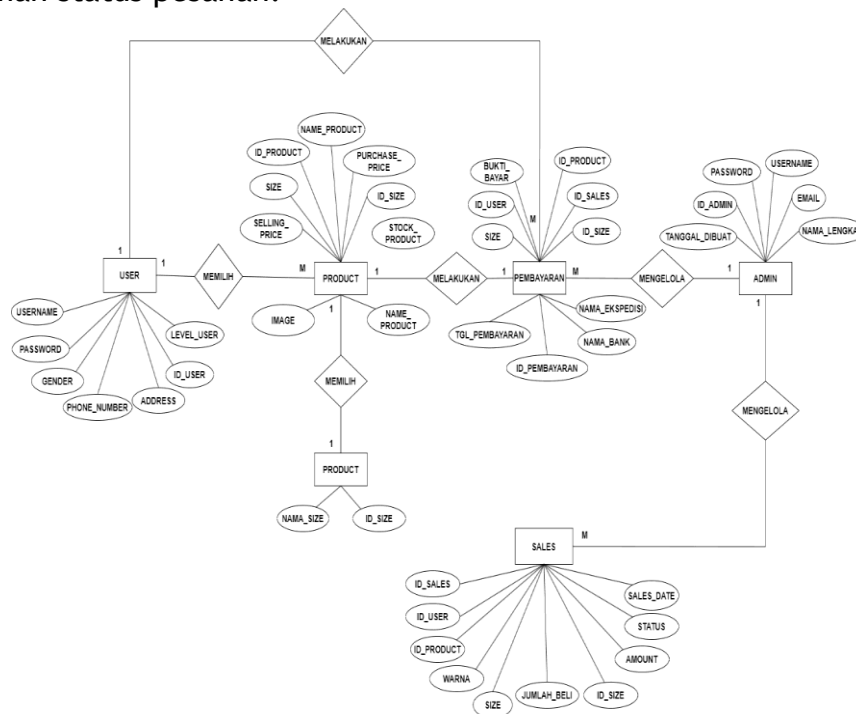
Activity diagram login adalah diagram yang menjelaskan tentang aliran aktivitas yang dilakukan oleh admin. Admin melakukan login menggunakan email dan password kemudian setelah login akan diarahkan ke tampilan menu admin.



Gambar 3 Sequence Diagram Status Pesanan

Sequence Diagram di atas menunjukkan alur kerja yang dilakukan admin untuk mengelola status pesanan dalam sistem. Alur dimulai ketika manajer memilih menu status pesanan. Kemudian, halaman status pesanan meminta data status pesanan ke sistem kontrol. Sistem kontrol meminta database untuk menerima semua pesanan dengan status tertentu, dan

database mengirim kembali data pesanan dengan status tersebut untuk diproses dan ditampilkan di halaman status pesanan.



Gambar 4 Entity Relationship Diagram

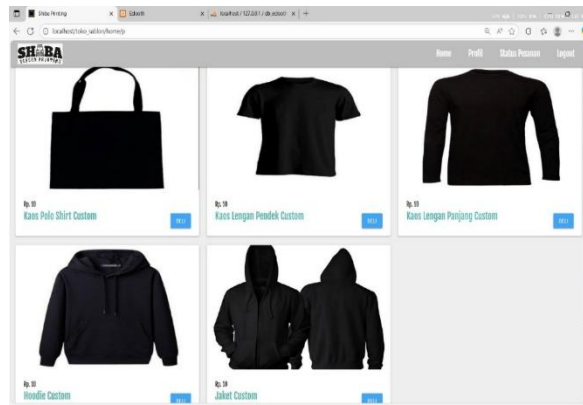
Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk sistem informasi penjualan dan pemesanan kaos berbasis website pada Shiba Screen Printing. Diagram ini menggambarkan hubungan antara entitas utama yang terlibat, seperti *User*, *Admin*, *Produk*, *Pembayaran*, *Penjualan*, dan *Size*. Dengan adanya entitas ini, sistem dapat mengatur perbedaan hak akses serta memfasilitasi interaksi pengguna dalam melakukan pemesanan produk.

IMPLEMENTASI



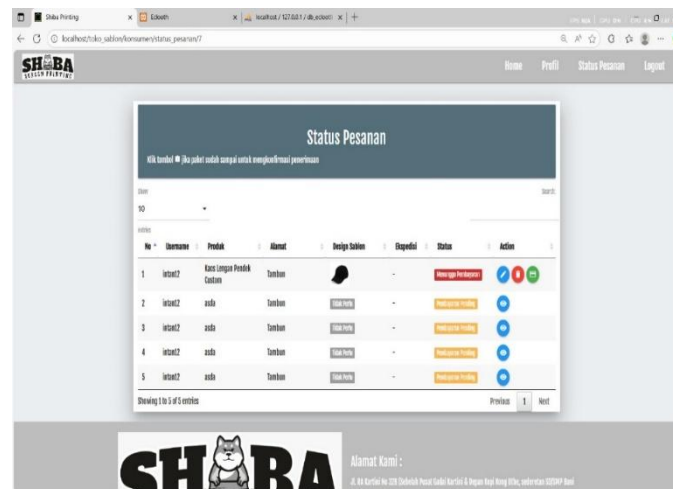
Gambar 5 User Interface Halaman Login

Pengguna dapat mengakses sistem Shiba Screen Printing melalui halaman login, yang terdiri dari dua bagian utama. Bagian kiri menampilkan identitas visual utama Shiba Screen Printing, logo resmi, dan slogan. Bagian kanan menampilkan formulir login dengan input untuk username/email dan password, serta tombol login dan link untuk lupa password atau pendaftaran.



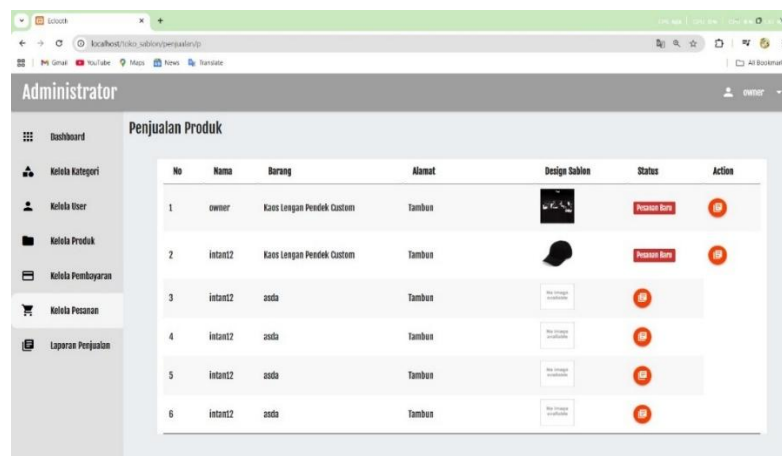
Gambar 6 User interface Halaman Dashboard

Didasarkan pada pakaian berwarna hitam polos, seperti kaos polo, kaos lengan pendek, kaos lengan panjang, hoodie, jaket, dan tas jinjing serbaguna, dasbor pengguna menampilkan beragam pilihan produk cetak kustom. Setiap item ditunjukkan dengan harga Rp 10, dan ada tombol jelas "BELI" yang menunjukkan antarmuka yang mudah digunakan untuk mencari dan membeli barang.



Gambar 7 User Interface Halaman Status Pesanan

Halaman antarmuka pengguna ini yang bernama "Status Pesanan" menampilkan daftar pesanan pelanggan dalam tabel yang disusun dengan baik.



Gambar 8 Admin Interface Kelola Pesanan

Panel Administrator ini memiliki halaman "Kelola Pesanan" atau "Penjualan Produk" yang dirancang untuk mengawasi dan mengelola setiap pesanan yang masuk.



KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan perancangan sistem yang telah dilakukan, sistem penjualan berbasis web yang dirancang berhasil memenuhi semua kebutuhan yang dibutuhkan untuk mengelola data produk, kategori, ukuran, transaksi, dan pembayaran. Konsep kelas diagram dan struktur hubungan logis memudahkan pengembangan dan pemeliharaan sistem dan memastikan setiap proses bisnis terdokumentasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Febriani, S. M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Produk pada Usaha Percetakan Menggunakan Metode Waterfall. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 1(1), 14-19.
- Ali Mulyanto, N. F. (2025). Penerapan Metode Waterfall pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Manajemen Stock di Nahata Sablon. *ALMUISY: Jurnal Teknik dan Sains*, Vol. 3 No. 1, 1-8.
- Ananditya, A. S. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop pada Aren.Net di Depok* (Vol. 1).
- D. B. Pradifta, I. S. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web Pada Burjo Ben Klaten. *Jekin-Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 176-186.
- Fitra Adhitya Sandi1, L. S. (2021, Juli 2). Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Perusahaan Sablon. 1-130.
- Halimah, H. H. (2024). Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web untuk Pemesanan Kaos di Kota Padang. *Journal of Visionary Sharia Economy*, Vol. 3 No. 1, 71-81.
- Hardiansyah, I. I. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Sablon Baju Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, Vol. 1 No. 3, 150-160.
- I. M. M. J. Widayana, N. L. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Sablon Baju Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, 1, 150-160.
- Lay1, F. (2025, Mei). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN. 7, 701-714.
- Noor, A. (t.thn.). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan pada CV. Kamar Sablon Berbasis Web.