

APLIKASI PENJUALAN PRODUK THRIFT BERBASIS WEB PADA TOKO DESECOND.MLG

Kanti Wilujeng^{#1}, Heri Purnomo^{#2}, Linda Suvi Rahmawati^{#3}

Sistem Informasi^{1,3}, Teknik Informatika² STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA) Malang Jl. Laksda Adi Sucipto No.249a, Pandanwangi, Kota Malang, Jawa Timur 65126, Indonesia

kanti_20310002@stimata.ac.id¹, heri@stimata.ac.id², linda@stimata.ac.id³

Info Artikel

Diajukan: 21 Mei 2026

Diterima: 22 Juli 2026

Diterbitkan: 29 Juli 2026

Keywords:

Sentimen Classification; Temu; Machine learning; Support Vector Machine; Naive Bayes; Random Forest;

Kata Kunci:

Klasifikasi Sentimen; Temu; Machine learning; Support Vector Machine; Naive Bayes; Random Forest;



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2026 penuli

Abstract

Desecond.mlg is a business that is engaged in the sale of second-hand clothes or used goods commonly referred to as Thrift. Currently, Desecond.mlg still uses conventional methods in its business, such as buyers who must come directly to the physical store or use personal Instagram and Whatsapp to order products that seem difficult because all processes are still manual, such as the process of choosing products, filling in personal data, the payment confirmation process, checking shipping costs, and product stock management. Therefore, this research aims to help manage the buying and selling transaction process by minimizing manual processes in the old method. The method used in this system design is the SDLC (System Development Life Cycle) method with a Waterfall approach and CMS (Content Management System) WordPress. The implementation results of this system are the establishment of a sales application that can help with marketing, product data management and reporting well, information delivery, as well as helping to manage the buying and selling transaction process with a computerized system.

Abstrak

Desecond.mlg adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan pakaian bekas atau barang bekas yang umum disebut sebagai thrift. Saat ini, Desecond.mlg masih menggunakan metode konvensional dalam menjalankan usahanya; pembeli harus datang langsung ke toko fisik atau menggunakan akun Instagram dan WhatsApp pribadi untuk memesan produk. Proses ini tergolong menyulitkan karena seluruh tahapannya—mulai dari pemilihan produk, pengisian data pribadi, konfirmasi pembayaran, pengecekan ongkos kirim, hingga pengelolaan stok barang—masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu mengelola proses transaksi jual-beli dengan meminimalkan proses manual yang ada pada metode lama. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah SDLC (System Development Life Cycle) dengan pendekatan Waterfall serta CMS (Content Management System) WordPress. Hasil implementasi sistem ini berupa aplikasi penjualan yang dapat mendukung pemasaran, pengelolaan data produk dan pelaporan secara efektif, serta penyampaian informasi, sekaligus membantu mengelola proses transaksi jual-beli melalui sistem yang terkomputerisasi.

Cara mensitasi artikel:

K. Wilujeng, H. Purnomo, L. S. Rahmawati. "Aplikasi Penjualan Produk Thrift Berbasis Web Pada Toko Desecond.Mlg". *DINAMIKA DOTCOM: Jurnal Pengembangan Manajemen Informatika & Komputer*, Vol. 17 No.2, pp 113-123, Juli 2026

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, industri fashion di Indonesia juga semakin berkembang pesat. Menurut organisasi perdagangan dunia (World Trade Organisation), sektor ekonomi ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap ekonomi global, dengan hasil ekspor fashion global yang mencapai \$492 miliar pada tahun 2018.

Industri fashion juga merupakan sumber lapangan kerja bagi jutaan orang di berbagai negara, terutama di negara-negara berkembang.

Industri fashion merupakan salah satu sektor yang terdampak pandemi Covid-19, hal ini menjadi tantangan terbesar industri fashion pada masa itu. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), penjualan pakaian di Indonesia mengalami penurunan sebesar 34% pada kuartal

pertama tahun 2020. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pembatasan mobilitas, perubahan pola konsumsi, dan penurunan daya beli masyarakat. Pandemi juga menimbulkan tantangan baru bagi para pelaku industri fashion, seperti kesulitan dalam distribusi, promosi dan penjualan produk.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dan kolaborasi antara industri fashion dan teknologi. Beberapa contoh penerapan teknologi dalam industri fashion adalah dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan penjualan secara online. Teknologi digital dapat membantu pelaku industri fashion untuk menjangkau pasar yang lebih luas, menyediakan layanan yang lebih mudah dan cepat, serta menghemat biaya operasional. Beberapa platform digital yang dapat dimanfaatkan antara lain adalah e-commerce, media sosial dan website penjualan secara online.

Thrifting merupakan aktivitas yang mengacu pada kegiatan membeli barang-barang bekas sebagai bentuk penghematan atau untuk tujuan lain seperti bentuk perlawanan terhadap budaya konsumen fast-fashion. Melalui konsep reuse, Thrifting juga merupakan langkah baik yang dapat mengurangi ancaman buruk akibat dari limbah tekstil. Thrifting sendiri mulai banyak berkembang belakangan tahun ini terutama di Kota Malang. Banyak sekali Thrift Shop di kota Malang yang dapat dijumpai membuat persaingan bisnis ini semakin ketat. Salah satu pelaku usaha yang merasakan dampaknya ialah toko “Desecond.mlg”, toko ini didirikan oleh Bapak Agus pada tahun 2018 dan berlokasi di Jalan Kurnia No. 54 Bululawang Kabupaten Malang. Permasalahan yang dihadapi oleh toko “Desecond.mlg” selama membangun bisnis ini adalah pelayanan secara online melalui Whatsapp dan Instagram pribadi yang kurang efisien dalam hal pengecekan stok barang dan pendataan transaksi pemesanan oleh pelanggan. Selain itu, bisnis ini juga kesulitan dalam memasarkan produk secara luas dengan biaya yang minim.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh pelaku usaha Thrifting “Desecond.mlg” tersebut, upaya solusi

yang bisa diberikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada agar dapat memperkecil permasalahan bisnis ini, solusi tersebut yaitu dilakukan pembuatan laman website toko online agar dapat membantu memasarkan bisnis secara luas, serta dapat membuat sistem penjualan dan pendataan transaksi lebih tertata dan mudah. Hal tersebut mendukung dalam melakukan riset dengan judul “Aplikasi Penjualan Produk Thrift Berbasis Web Pada Toko Desecond.mlg”

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana membangun Aplikasi Penjualan untuk memasarkan produk toko “Desecond.mlg” secara luas, serta dapat membantu dalam pengelolaan data transaksi penjualan

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan aplikasi yang dapat memasarkan produk secara luas dengan biaya yang tidak lebih mahal dari metode konvensional, membantu proses transaksi jual beli, menjadi media penyampaian informasi dan dapat menyimpan data transaksi dengan baik sehingga dapat mendukung pemasaran bisnis pada toko Desecond.mlg.

Kontribusi implementasi Aplikasi Penjualan Produk Thrift Berbasis Web di toko Desecond.mlg adalah

1. Membantu pemasaran produk secara luas
2. Membantu proses transaksi jual beli
3. Membantu proses penyampaian informasi kepada pelanggan
4. Membantu menyimpan data transaksi penjualan

Menurut Harip Santoso (2017) pada jurnal yang ditulis oleh (Mahardika, 2020) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu” bahwa Aplikasi berasal dari kata Application yang berarti penerapan. Pengertian dari aplikasi sendiri ialah kumpulan dari suatu file atau data yang mempunyai tujuan tertentu yang saling terkait.

Menurut William G. Nickels (1998:10) definisi dari penjualan ialah proses yang menggambarkan penjual melayani kebutuhan dan keinginan para konsumen yang

dapat menguntungkan dan bermanfaat untuk kedua belah pihak

Pada jurnal yang ditulis oleh (Lestari & Asmarani, 2021) yang berjudul “Thrifting Culture during the Covid-19 Pandemic and Its Impact on the Environment” menjelaskan bahwa : Thrifting adalah aktivitas yang berhubungan dengan mencari atau membeli barang-barang yang sudah pernah dipakai. Barang-barang ini umumnya berasal dari impor dan masih dalam keadaan atau kualitas yang bagus. Ada orang yang melakukan thrifting untuk hobi, ada juga yang melakukannya untuk menghemat biaya atau menemukan barang yang unik.

METODE PENELITIAN

Data yang diambil guna penelitian ini dikumpulkan dari sumber utama yakni toko Desecond.mlg, dengan metode/teknik yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan data dan informasi pada penelitian ini. Adapun metode tersebut adalah :

A. Wawancara

Wawancara ialah metode penelitian yang dilakukan secara langsung melalui wawancara (tanya-jawab) kepada pemilik serta petugas admin yang berhubungan langsung dengan pelayanan pemasaran dan penjualan produk

B. Observasi

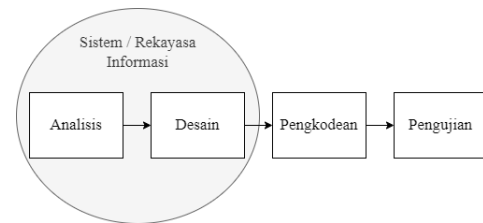
Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan kebutuhan riset secara sistematis terhadap objek yang diteliti. Proses pengamatan meliputi metode konvensional atau sistem yang sedang berjalan dalam bisnis tersebut.

C. Referensi Jurnal

Referensi adalah sumber rujukan yang digunakan sebagai acuan untuk mendukung suatu informasi. Beberapa contoh referensi antara lain : buku, esai, jurnal, artikel, dsb.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem/perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti adalah dengan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) model *Waterfall*. Metode ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara urut dan sekuensial. Adapun tahapan-tahapan pada model ini terdiri dari :



Gambar 1 Metodologi *Waterfall*

Sumber : Wanda P dan Rame S. (Eds).2019

A. Analisis Kebutuhan / Riset

Analisis merupakan proses perencanaan rancang bangun sistem yang akan dibuat. Perencanaan ini meliputi alokasi sumber daya, estimasi waktu pengerjaan, biaya, kebutuhan/alat dan lain-lain. Pada tahapan ini diperlukan komunikasi yang baik, tujuannya adalah agar dapat memahami alur dan batasan dalam membuat perangkat lunak yang sesuai harapan pengguna

B. Desain Sistem

Desain sistem dimulai dengan merancang alur sistem yang akan berjalan pada aplikasi, perancangan ini meliputi desain tampilan interface.

C. Penulisan Kode Program

Penulisan kode atau pembuatan sistem dilakukan sesuai tahapan rancangan desain sistem yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahapan ini desain sistem yang diharapkan pengguna diimplementasikan pada sebuah program dengan menggunakan CMS Wordpress

D. Pengujian

Tahapan terakhir pada metode ini ialah tahap pengujian yaitu proses mencari kesalahan dan kegagalan pada sistem seperti *Error* atau *Bug*. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Blackbox*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

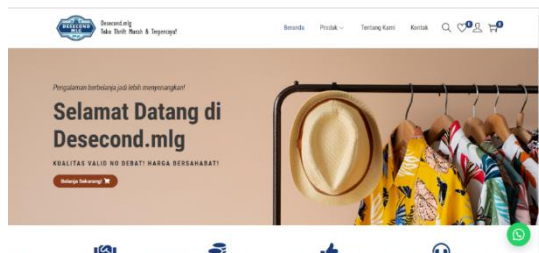
Hasil Pengujian Sistem

Pada tahapan ini menampilkan pengimplementasian *interface* pada program yang dibuat. *Interface* adalah bagian dari aplikasi yang menampilkan fungsi dan fitur yang akan dibangun pada sebuah program.

Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman yang muncul saat pertama kali pengguna mengakses laman *website*. Pada halaman ini terdapat menu *header*, *banner* promosi, *footer*,

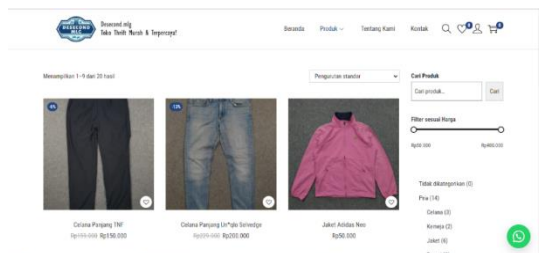
tagline toko, *link* sosial media toko, dan beberapa rekomendasi produk terbaru dan produk promo. Tampilan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Beranda Pengguna

Halaman Produk

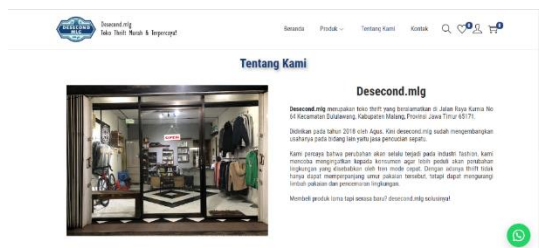
Halaman produk berisi tampilan katalog produk yang tersedia pada toko Desecond.mlg. Pada halaman ini terdapat fitur pengurutan produk, dan pada sidebar sebelah kanan berisi *widget* fitur untuk mencari produk, penyaringan produk berdasarkan harga, dan kategori produk. Halaman produk berguna untuk pengunjung yang hendak melihat katalog produk toko secara lengkap. Apabila gambar produk di klik maka akan mengarahkan pengguna ke halaman detail produk.



Gambar 3. Halaman Produk

Halaman Tentang Kami

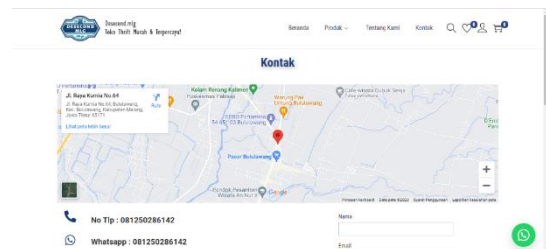
Halaman tentang kami pada website berisi gambar toko fisik dan deskripsi singkat tentang toko Desecond.mlg. Tampilan halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 4. dibawah ini.



Gambar 4. Halaman Tentang Toko

Halaman Kontak

Halaman kontak pada website berisi gambar map yang terdapat alamat toko fisik dan pada bagian bawahnya terdapat informasi lain berupa nomor telepon, whatsapp, dan email toko Desecond.mlg. Tidak hanya itu pada halaman ini juga terdapat *form* chat untuk pengguna mengirim pesan via email. Tampilan halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Kontak

Kolom Pencarian Produk

Kolom pencarian produk merupakan fitur *website* yang berfungsi agar pengguna dapat menemukan produk yang mereka cari dengan lebih cepat dan mudah. Dengan menggunakan kolom pencarian produk, pengguna dapat memasukkan kata kunci yang berkaitan dengan produk yang diinginkan dan sistem akan mengarahkan hasilnya pada halaman detail produk. Kolom pencarian produk juga dapat meningkatkan pengalaman pelanggan dan membantu pengunjung mempersempit hasil penelusuran mereka berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan dapat dilihat pada gambar 6..



Gambar 6. Kolom Pencarian Produk

Dropdown Sub Kategori Produk

Fungsi dari *dropdown* kategori produk pada sebuah *website* adalah untuk membantu pengguna menemukan produk atau konten yang mereka cari dengan lebih mudah dan cepat. Dengan menggunakan *dropdown* kategori produk, pengguna dapat melihat daftar subkategori produk. Kategori pria memiliki sub kategori celana, jaket, kemeja dan rompi sedangkan untuk kategori wanita

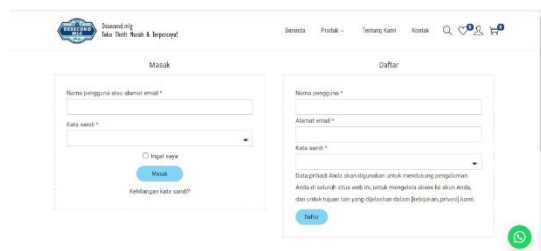
memiliki sub kategori jaket dan kaos. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Dropdown Sub Kategori Produk

Halaman Masuk dan Daftar Sebagai Pengguna

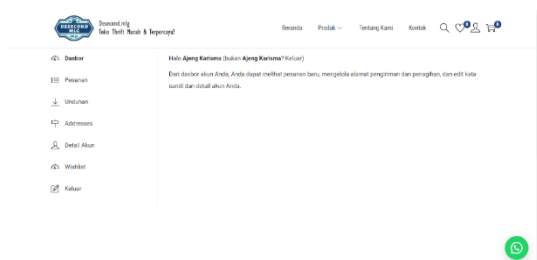
Form daftar digunakan untuk pengguna melakukan pendaftaran sebagai pelanggan. Sedangkan pada form masuk berguna untuk pengguna masuk menggunakan akun yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Pada halaman ini berfungsi untuk pengguna menikmati beragam fitur yang ditawarkan antara lain membeli produk, mengakses halaman produk favorit, mengakses laman keranjang, dan fitur lainnya.



Gambar 8. Halaman Masuk / Daftar Pengguna

Halaman Dasbor Akun Pengguna

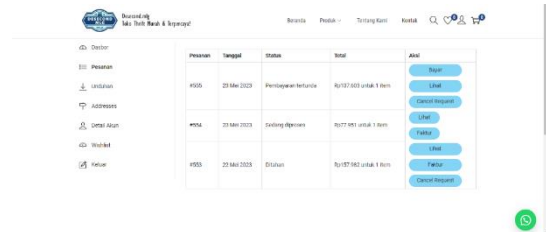
Pada halaman dasbor pengguna menampilkan informasi akun yang sedang dimasuki, dan terdapat tautan untuk menuju laman ubah kata sandi dan detail akun pengguna. Halaman dasbor akun pengguna dapat dilihat pada gambar 9



Gambar 9. Halaman Dasbor Akun Pengguna

Halaman Dasbor Pesanan Pengguna

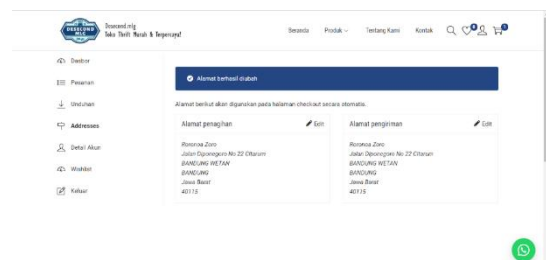
Pada halaman dasbor pesanan menampilkan tabel yang berisi data pesanan pengguna seperti nomor pesanan, tanggal, status, total dan aksi. Pada kolom aksi pesanan terdapat beberapa pilihan tombol yang akan muncul berdasarkan kondisi tertentu, tombol aksi tersebut antara lain : Lihat, Faktur, *Cancel Request*, Bayar, *Track* dan *Mark as Received*. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Dasbor Pesanan

Halaman Dasbor Alamat Pengguna

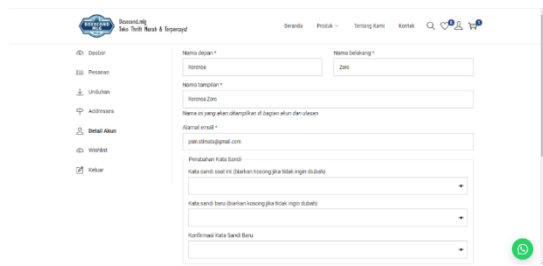
Halaman dasbor alamat pada gambar 11 menampilkan tabel alamat penagihan dan alamat pengiriman pengguna. Perbedaan dari kedua alamat tersebut ialah alamat penagihan mengacu pada alamat yang terhubung dengan metode pembayaran tertentu, seperti kartu kredit, dan alamat tempat perusahaan mengirimkan laporan faktur atau tagihan, sedangkan alamat pengiriman mengacu pada lokasi fisik di mana pelanggan menginginkan pesanan tersebut dikirimkan.



Gambar 11. Halaman Dasbor Alamat

Halaman Dasbor Detail Akun Pengguna

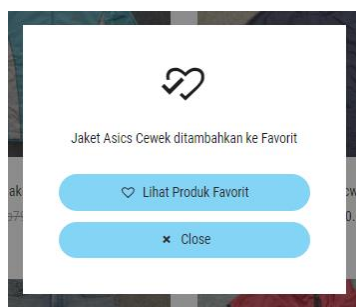
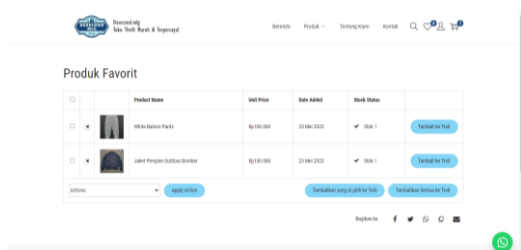
Pada gambar 12 merupakan halaman dasbor detail akun, pengguna dapat mengedit data diri berupa nama dan kata sandi pada halaman tersebut.



Gambar 12. Halaman Dasbor Detail Akun

Halaman Produk Favorit (Wishlist)

Pada halaman dasbor produk favorit yang ditampilkan pada gambar 13 berisikan daftar produk yang difavoritkan pengguna. Pengguna dapat menggunakan berbagai fitur antara lain memasukkan kupon, membagikan daftar produk favorit melalui sosial media, hingga memasukkan produk ke dalam keranjang. Halaman ini dapat diakses untuk pengguna yang telah login. Tampilan *pop-up* yang muncul merupakan tampilan setelah pengguna menekan icon hati pada pojok kiri bawah produk atau dapat juga melalui tombol yang bertuliskan tambah ke favorit pada halaman detail produk.



Gambar 13. Halaman Produk Favorit dan Pop-Up

Halaman Detail Produk

Pada gambar 14 menampilkan detail produk yang berisi informasi berupa deskripsi, info ukuran dan berat produk, serta galeri foto produk. Dengan melihat detail lengkap produk membantu pengguna memilih produk yang sesuai dengan keinginan dan menghindari dari

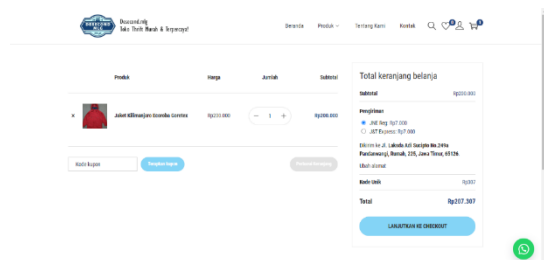
penyesalan setelah membeli produk. Tidak hanya itu pengguna juga dapat mengetahui informasi kelebihan dan kekurangan produk.



Gambar 14. Halaman Detail Produk

Halaman Keranjang

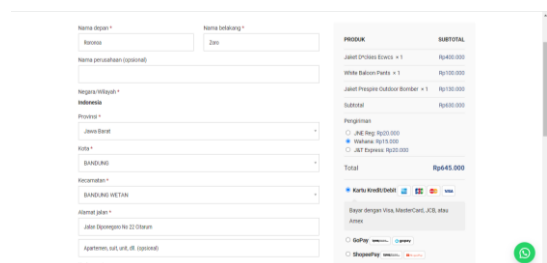
Pada gambar 15 menampilkan halaman keranjang yang hanya dapat diakses oleh pengguna yang telah login dan telah memasukkan produk ke dalam keranjang. Pada halaman ini terdapat detail produk yang dimasukkan, harga, serta informasi lainnya. Pada laman ini pengguna juga dapat melakukan pemesanan produk dengan menekan tombol "lanjutkan ke checkout".



Gambar 15. Halaman Keranjang

Halaman Pemesanan / Checkout

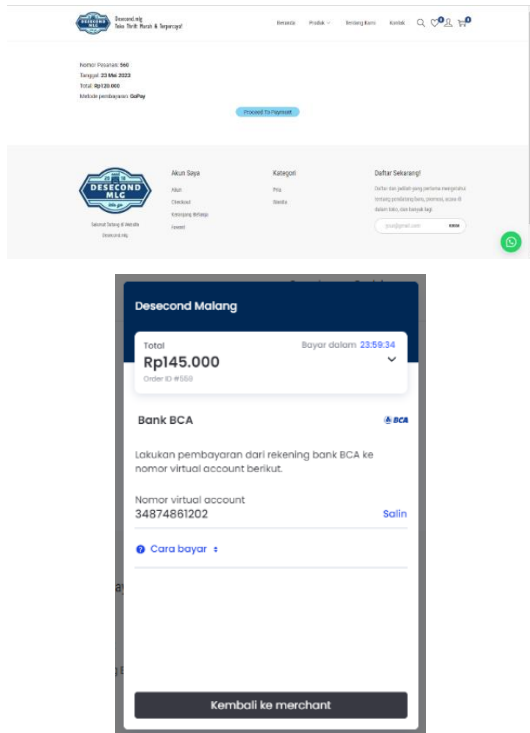
Pada halaman pemesanan menampilkan *form* data diri yang dapat secara otomatis terisi ketika pengguna telah login dan menambahkan detail alamat pada halaman dasbor. Pada tahapan ini pengguna dapat memilih jenis jasa pengiriman dan metode pembayaran.



Gambar 16. Halaman Pemesanan

Halaman Pembayaran

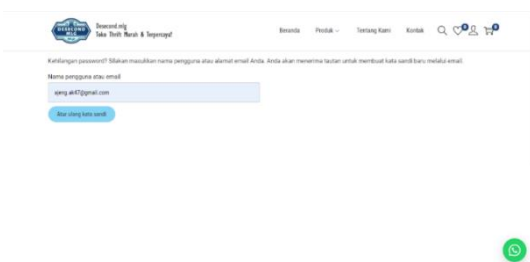
Pada halaman pembayaran yang ditampilkan pada gambar 17. merupakan tampilan yang muncul setelah pengguna menyelesaikan proses *checkout*. Halaman tersebut akan otomatis mengalihkan ke tampilan *pop-up* pembayaran beberapa saat setelahnya.



Gambar 17. Halaman Pembayaran dan Pop-Up Pembayaran

Halaman Ubah Kata Sandi

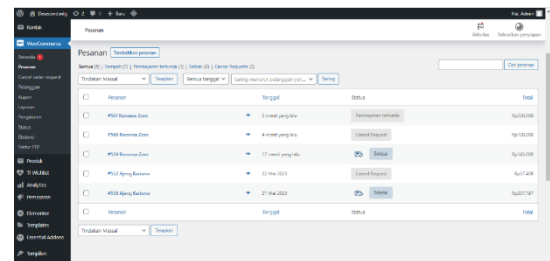
Halaman ubah kata sandi digunakan untuk mengirim tautan via email yang dapat mengarah ke halaman ubah kata sandi pada *website*. Halaman ini berguna untuk memberikan opsi kepada pengguna yang ingin mengatur ulang sandi. Hal ini dapat meningkatkan keamanan dan privasi akun pengguna dengan memastikan bahwa hanya pengguna yang dapat mengakses akun yang pengguna miliki



Gambar 18. Halaman Atur Ulang Kata Sandi

Halaman Admin – Daftar Pesanan

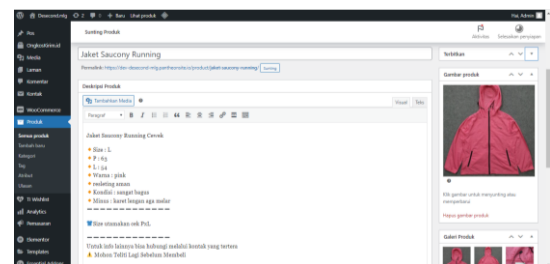
Halaman dasbor admin pada Gambar 19 menampilkan daftar pesanan pelanggan. Pada halaman ini admin dapat mengubah status pesanan, melihat data pesanan, mengisi nomor resi pesanan, mengunduh faktur pesanan, dan mengirim email kepada pelanggan secara otomatis.



Gambar 19. Halaman Dasbor Pesanan Admin

Halaman Admin – Tambah Produk

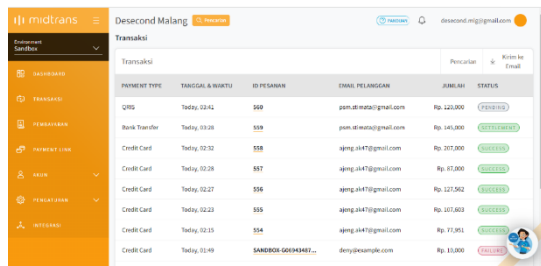
Halaman tambah produk pada Gambar 20 menampilkan kolom tambah produk yang harus diisi antara lain : Nama, spesifikasi, deskripsi, dan foto produk. Halaman ini berfungsi untuk admin menambahkan produk yang akan dijualnya dan ditampilkan pada halaman *website* pelanggan.



Gambar 20. Halaman Tambah Produk

Halaman Midtrans Payment Gateway

Midtrans merupakan layanan yang mendukung banyak metode pembayaran *online* dan pencairan dana untuk membantu dalam melakukan transaksi bisnis. Layanan ini mendukung banyak metode pembayaran dan proses integrasinya yang mudah. Pada gambar 21 menampilkan halaman dasbor transaksi pembayaran pada *website payment gateway* midtrans.



Gambar 21. Halaman Midtrans Payment Gateway

Hasil Pengujian Aplikasi

Hasil pengujian aplikasi ini menggunakan metode pengujian *Blackbox*. Pengujian ini berfokus pada sisi fungsionalitas pada aplikasi yang dibangun. Rancangan dari pengujian aplikasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rancangan Pengujian

No	Nama Sistem Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1.	Registrasi	Daftar Akun	<i>Blackbox</i>
2.	Login	Masuk Website	<i>Blackbox</i>
3.	Lupa Kata sandi	Mengubah Kata sandi Akun	<i>Blackbox</i>
4.	Checkout	Membuat Pesanan	<i>Blackbox</i>
5.	Tambah Produk	Menambah Produk	<i>Blackbox</i>

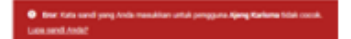
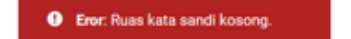
Tahap Pengujian Registrasi

Pada tabel 2 menjelaskan mengenai tahapan pengujian proses registrasi atau pendaftaran akun pada website yang telah dibuat. Tahapan ini diuji agar dapat menganalisa apabila proses tidak berjalan sesuai yang diharapkan.

No	Variabel	Masukan	Harapan	Hasil	Pengamatan
1.	Nama Pengguna	<kosong>	Gagal melakukan pendaftaran akun	Pendaftaran Gagal	Sukses : Pendaftaran akun gagal karena setiap parameter harus diisi
	Alamat Email	<kosong>			
2.	Kata sandi	<kosong>			
	Hasil Tampilan Website	Kesalahan: Silakan masukkan alamat e-mail yang valid.			
3.	Hasil Tampilan Website	Kesalahan: Silakan masukkan kata sandi akun.			
	Postcondition	Pengguna website yang akan mendaftar akun tetapi tidak mengisi data pada salah satu kolom pendaftaran akun, ketika pengguna menekan tombol daftar akan muncul alert kesalahan pengisian.			
4.	Nama Pengguna	<terisi>	Gagal melakukan pendaftaran akun	Pendaftaran Gagal	Sukses : Pendaftaran akun gagal karena setiap parameter harus diisi
	Alamat Email	<terisi>			
5.	Kata sandi	<terisi>			
	Hasil Tampilan Website	Kesalahan: Sudah ada akun yang terdaftar dengan email Anda, silakan login.			
6.	Hasil Tampilan Website	Kesalahan: Sudah ada akun yang terdaftar dengan email Anda, silakan login.			
	Postcondition	Gagal mendaftar akun dan muncul alert kesalahan setelah menekan tombol daftar, suspect : email sudah pernah didaftarkan oleh akun lain.			
7.	Nama Pengguna	<terisi>	Berhasil mendaftar akun	Berhasil mendaftar akun	Sukses : Pendaftaran akun berhasil, semua parameter diisi dengan data valid
	Alamat Email	<terisi>			
8.	Kata sandi	<terisi>			
	Hasil Tampilan Website	Kesalahan: Sudah ada akun yang terdaftar dengan email Anda, silakan login.			
9.	Hasil Tampilan Website	Kesalahan: Sudah ada akun yang terdaftar dengan email Anda, silakan login.			
	Postcondition	Ketika pengguna sudah mengisi akun dengan benar dan akun berhasil dibuat, pengguna akan diarahkan secara otomatis ke halaman dashboard akun pengguna.			

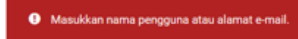
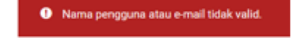
Tahap Pengujian Login

Pada tabel 3 menjelaskan mengenai proses tahapan pengujian *login* atau masuk pada akun yang telah di daftarkan sebelumnya. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memvalidasi proses login dapat berjalan sesuai alur.

No	Variabel	Masukan	Harapan	Hasil	Pengamatan
1.	Nama/Email	<kosong>	Gagal Login	Gagal Login	Sukses : <i>Login</i> gagal karena setiap parameter harus diisi
	Kata sandi	<kosong>	Gagal Login	Gagal Login	
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition	Peringatan kesalahan muncul ketika pengguna menekan tombol daftar tanpa mengisi semua kolom.			
2.	Nama/Email	<kosong>	Gagal Login	Gagal Login	Sukses : <i>Login</i> gagal karena sandi yang dimasukkan salah
	Kata sandi	<terisi>	Gagal Login	Gagal Login	
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition	Peringatan kesalahan diatas muncul ketika pengguna salah memasukkan kata sandi akun. Pada peringatan tersebut terdapat tautan lupa kata sandi yang jika diklik maka akan otomatis menuju halaman ubah kata sandi			
3.	Nama/Email	<terisi>	Gagal Login	Gagal Login	Sukses : <i>Login</i> gagal karena setiap parameter harus diisi
	Kata sandi	<kosong>	Gagal Login	Gagal Login	
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition	Kesalahan diatas muncul apabila pengguna tidak mengisi kolom sandi kemudian menekan tombol masuk.			
4.	Nama/Email	<terisi>	Login Berhasil	Berhasil login	Sukses : <i>login</i> berhasil karena semua parameter terisi dengan data valid
	Kata sandi	<terisi>	Login Berhasil	Berhasil login	
Hasil Tampilan Website					
					
Postcondition					
Halaman dasbor pengguna otomatis mengalihkan pengguna dari halaman <i>login</i> sebelumnya, setelah mengisi kolom nama/email dan kata sandi yang valid.					

Tahap Pengujian Lupa Kata sandi

Tahapan pengujian lupa kata sandi ditujukan agar sistem dapat memastikan keamanan dan privasi akun tetap terjaga. Tahapan pengujian tersebut dipaparkan pada tabel 4, hasil dari pengujian ini adalah sistem sukses dan berjalan sesuai yang diharapkan.

No.	Variabel	Masukan	Harapan	Hasil	Pengamatan
1.	Nama/Email	<kosong>	Gagal ubah sandi	Gagal ubah sandi	Sukses : Ubah sandi gagal karena setiap parameter harus diisi
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition Pada halaman lupa kata sandi pengguna wajib mengisi email untuk sistem mengirimkan pesan tautan secara otomatis				
2.	Nama/Email	<terisi>	Gagal ubah sandi	Gagal ubah sandi	Sukses : Ubah sandi gagal karena email belum pernah di daftarkan akun
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition Mengisi kolom dengan email yang terdeteksi belum pernah didaftarkan akan memunculkan <i>alert</i> tidak valid.				
3.	Nama/Email	<terisi>	Berhasil ubah sandi	Berhasil ubah sandi	Sukses : Ubah sandi berhasil karena semua parameter terisi dengan data valid
	Hasil Tampilan Website	  			
	Postcondition Email yang terdaftar dan valid akan mendapatkan pesan via email berisi tautan yang mengarahkan pengguna pada halaman ubah sandi				

Tahap Pengujian Checkout Pesanan

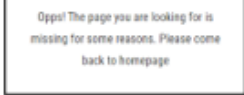
Tahapan pengujian *Checkout* merupakan tahapan pengujian untuk proses pemesanan produk oleh pelanggan. Proses ini meliputi pengisian data diri dan data alamat. Dapat dilihat pada tabel 5.

No.	Variabel	Masukan	Harapan	Hasil	Kesimpulan
1.	Semua kolom	<kosong>	Gagal Checkout	Gagal Checkout	Sukses : Gagal Checkout karena semua parameter harus diisi
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition Ketika pengguna menekan tombol buat pesanan tanpa mengisi semua kolom yang ada, maka akan muncul peringatan kolom harus diisi. Dan proses checkout tidak dapat dilanjutkan				
2.	Semua kolom	<terisi>	Berhasil Checkout	Berhasil Checkout	Sukses : Berhasil Checkout karena semua parameter diisi dengan valid
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition Ketika pengguna menekan tombol buat pesanan setelah semua kolom diisi dengan valid maka pengguna akan diarahkan ke proses pembayaran sesuai metode pembayaran yang dipilih				

Tahap Menambahkan Produk Pada Dasbor Admin

Tahapan pengujian penambahan produk oleh admin pada tabel 6 menjelaskan analisa proses penambahan

produk dari pengisian data sampai tahapan produk berhasil ditampilkan pada halaman *website* pelanggan.

No.	Variabel	Masukan	Harapan	Hasil	Pengamatan
1.	Nama produk	<kosong>	Gagal menambah produk	Gagal menambah produk	Sukses : Gagal menambah produk karena parameter harus diisi
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition Ketika admin menambah produk tetapi tidak mengisi variabel nama produk maka produk tidak dapat ditampilkan pada halaman website dan tidak menambah jumlah produk				
2.	Nama Produk	<terisi>	Gagal menambah produk	Gagal menambah produk	Sukses : Gagal menambah produk karena semua parameter harus diisi
	Gambar Produk	<kosong>	Gagal menambah produk	Gagal menambah produk	Sukses : Gagal menambah produk karena semua parameter harus diisi
	Hasil Tampilan Website				
	Postcondition Ketika admin memasukkan nama produk tetapi tidak menambahkan gambar produk maka tampilan gambar tidak ada, dan tidak muncul tombol untuk memasukkan produk ke dalam keranjang				
3.	Semua detail produk yang perlu diisi	<terisi>	Berhasil menambah produk	Berhasil menambah produk	Sukses : Sukses menambah produk karena semua parameter diisi dengan data valid
	Hasil Tampilan Website				
Postcondition Ketika admin mengisi nama produk, deskripsi, harga, kategori, stok, berat pengiriman, dan menambah gambar produk maka produk berhasil ditambahkan dan ditampilkan pada halaman website					

Perbandingan Metode Lama dan Metode Baru

Pada bab ini menjelaskan mengenai perbandingan metode lama dan metode baru setelah proses implementasi. Hasil perbandingan tersebut ditampilkan pada tabel 7

Tabel 7 Perbandingan Metode Lama dan Metode Baru

No.	Deskripsi	Metode Lama	Metode Baru
1.	Pelanggan melakukan pembelian	Pelanggan datang ke toko fisik atau melalui instagram	Pelanggan hanya perlu mengakses website
2.	Pengisian data pesanan pada proses <i>repeat order</i>	Pelanggan mengisi data pesanan secara manual	Pelanggan hanya perlu mengisi data pesanan sekali pada sesi edit alamat. Saat melakukan <i>repeat order</i> kolom data diri akan terisi otomatis
3.	Pelanggan konfirmasi pembayaran	Pelanggan melakukan pembayaran dan perlu mengirim bukti pembayaran secara manual	Pelanggan melakukan pembayaran melalui sistem payment gateway dan tidak perlu mengirim bukti pembayaran
4.	Pengecekan ongkos kirim	Pada sistem lama proses cek ongkos kirim akan dilakukan admin dengan mengecek secara manual melalui website jasa kirim pilihan	Ongkir kirim dapat tampil secara otomatis ketika pelanggan sudah memasukkan alamat pengiriman
5.	Proses pencarian produk	Pelanggan mengecek produk secara manual dengan menggulir tampilan katalog pada <i>feed</i> instagram	Pelanggan dapat melakukan pencarian produk melalui kolom pencarian atau fitur penyaringan pada <i>website</i>
6.	Mengganti informasi stok produk habis	Pada instagram ketika produk sudah habis terjual maka admin akan menghapus postingan atau menyunting keterangan produk secara manual	Produk yang telah habis terjual akan menghilang dari galeri produk pada website secara otomatis

Pengujian Waktu

Pada tabel 8 menyajikan data pengujian waktu yang membuktikan apabila aplikasi berhasil, pengujian ini dilakukan dengan membandingkan kecepatan waktu antara sebelum dan sesudah adanya aplikasi.

Tabel 8 Pengujian Waktu

No.	Deskripsi	Waktu Sebelumnya	Waktu Menggunakan Website
1.	Pemesanan produk	Membutuhkan waktu sekitar 5-10 menit untuk pelanggan dapat melakukan pemesanan produk	Dibutuhkan waktu tidak lebih dari 5 menit untuk pelanggan dapat melakukan pemesanan produk

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengujian pada aplikasi penjualan produk *thrift* berbasis *website* pada toko *desecond.mlg* menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibangunnya aplikasi penjualan produk *thrift* berbasis web pada toko *Desecond.mlg* membantu pembeli dalam melakukan transaksi pembelian kapanpun dan dimanapun dengan akses internet.
2. Sistem pelayanan pembeli, pemrosesan transaksi dan pelaporan transaksi penjualan yang otomatis menjadi lebih terbantu sehingga admin dapat dengan mudah menentukan strategi bisnis kedepannya

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya untuk mengupdate keamanan dan performa Sistem dengan pemeliharaan (*maintenance*) secara berkala, optimalisasi kecepatan muat halaman, dan peningkatan sistem keamanan data guna mengantisipasi lonjakan lalu lintas pengunjung serta potensi ancaman siber.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Toko *Desecond.mlg* yang telah memberikan izin, kesempatan, serta bantuan data selama proses penelitian dan pengujian aplikasi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang sangat berharga sepanjang penyusunan penelitian. Selain itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pengelola Jurnal DINAMIKA DOTCOM atas kesempatan dan fasilitasi yang diberikan sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

REFERENSI

- [1] R. Abdulloh, *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta, Indonesia: PT. Elex Media Komputindo, 2018. [Daring]. Tersedia: https://books.google.co.id/books
- [2] A. Nayoan, "Apa Itu WordPress? Kelebihan, Kekurangan, dan Manfaatnya," *Niagahoster Blog*, 5 Mar. 2022. [Daring]. Tersedia: https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-wordpress/
- [3] F. Ariani *et al.* "Aplikasi Berbasis Web Metode Servqual Untuk Mengukur Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Laboratorium Komputer," *Expert: Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, hlm. 68–73, Des. 2018, doi: 10.36448/jmsit.v8i2.1112.
- [4] A. Fauzan Pratama dan A. Diana, "Implementasi E-Commerce Dengan Content Management System Wordpress Menggunakan Woocommerce Pada Hopeandsoles.Id," *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, vol. 4, no. 1, hlm. 28–34, Jan. 2021. [Daring]. Tersedia: http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/index
- [5] G. Gafara, "A Brief History of Thrifting," *USS Feed*, 2019. [Daring]. Tersedia: https://www.ussfeed.com/a-brief-history-of-thrifting/
- [6] F. A. Lestari dan R. Asmarani, "Thrifting Culture during the Covid-19 Pandemic and Its Impact on the Environment," *E3S Web of Conferences*, vol. 317, hlm. 01006, 2021, doi: 10.1051/e3sconf/202131701006.
- [7] B. T. Mahardika, "Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu," *Jurnal Sains & Teknologi*, vol. 10, no. 2, hlm. 95–102, Sep. 2020. [Daring]. Tersedia: https://unsada.e-journal.id/jst/article/view/85/70
- [8] M. Auliya, "5 Plugin WordPress Untuk Toko Online Terbaik," *DomaiNesia*, 18 Sep. 2018. [Daring]. Tersedia: https://www.domainesia.com/tips/plugin-wordpress-untuk-toko-online-terbaik/
- [9] N. Ramadhani, "Thrift Adalah: Pengertian, Manfaat hingga Tipsnya," *Akseleran Blog*, 5 Feb. 2023. [Daring]. Tersedia: https://www.akseleran.co.id/blog/thrift-adalah/
- [10] H. Nur, "Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan," *Generation Journal*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–10, Jan. 2019, doi: 10.29407/gj.v3i1.12642.
- [11] B. R. Prabowo, I. Arwani, dan B. S. Prakoso, "Pengembangan Website Toko Online Baju Bekas (Studi Kasus: Toko Gudang Jumat)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 12, hlm. 5413–5420, Des. 2021. [Daring]. Tersedia: [suspicious link removed]
- [12] F. Ramadhani, S. R. Rushainy, M. I. Mufit, F. Erlangga, M. Y. Fahri, dan F. Nst, "Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Usaha Thrifting Shop Berbasis Website," *Blend Sains Jurnal Teknik*, vol. 1, no. 2, hlm. 112–118, 2022.
- [13] A. Prayitno dan J. Sutrisno, "Implementasi E-Commerce Menggunakan Content Management System (CMS) Pada Toko Thanksgod Dalam Upaya Memperluas Area Pemasaran," *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, vol. 3, no. 1, hlm. 539–544, Jan. 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.2445.
- [14] A. Ujianti dan G. Triyono, "Penerapan Website E-Commerce Berbasis Content Management System (CMS) Untuk Pelayanan Penjualan Pada msfashioners," *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, vol. 3, no. 1, hlm. 436–442, Jan. 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.2082.
- [15] F. Sarasuni, "Proses Penjualan," Blog Mahasiswa UNESA, 23 Feb. 2020. [Daring]. Tersedia: http://fadilahsarasuni.blog.unesa.ac.id/proses-penjualan
- [16] Y. Widyamukti dan E. B. Wibowo, "Pengaruh Modal Kerja Terhadap Penjualan Dan Laba Perusahaan (Studi Kasus pada Sektor Food and Beverage yang terdaftar di BEI 2011–2014)," *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi (JEMAP)*, vol. 1, no. 1, hlm. 12–25, Apr. 2018, doi: 10.24167/jemap.v1i1.1582.