

# Perancangan Sistem Penjualan Menggunakan Modul E-Commerce pada Toko Tembakau Gentleman Paradise Berbasis Odoo

Maliki Naufal Rabbani<sup>1)</sup> Mira Ziveria<sup>2)</sup>

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

<sup>1)</sup> Email: 2017103508@student.kalbis.ac.id

<sup>2)</sup> Email: mira.ziveria@kalbis.ac.id

**Abstract:** *The Gentleman Paradise Tobacco Shop is a shop that has been engaged in sales since 1 year ago to be precise in June 2021, because of the high interest in purchasing tobacco cigarettes because the prices are cheap which has resulted in an increase in purchases at the Gentleman Paradise Tobacco Shop so that shop owners have difficulty in calculating stock of goods because they are still using the manual method. Therefore, the owner of the Gentleman Paradise Tobacco Shop asked for help in making a system that could make it easier in terms of calculating stock and sales, in solving these problems using ODOO in designing sales and stock counting systems and using the RAD Rapid Application Development method to simplify and speed up in the process of work and research.*

**Keywords:** *Planning, Odoo, RAD*

**Abstrak:** *Toko Tembakau Gentleman Paradise adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan sejak 1 tahun yang lalu tepat nya bulan juni 2021, karena tinggi nya peminatan dalam pembelian roko tembakau karena harganya murah yang mengakibatkan membeludak nya pembelian di Toko Tembakau Gentleman Paradise ini sehingga pemilik toko kesulitan dalam menghitung stock barang karena masih menggunakan cara yang manual. Oleh karena itu pemilik Toko Tembakau Gentleman Paradise ini meminta bantuan dalam membuat kan sebuah sistem yang dapat memudahkan dari segi penghitungan stock dan penjualan, dalam menyelesaikan permasalahan tersebut menggunakan ODOO dalam perancangan sistem penjualan dan penghitungan stok dan menggunakan metode RAD Rapid Application Development untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses pengerjaan dan penelitian.*

**Kata kunci:** *Perancangan, Odoo, RAD*

## I. PENDAHULUAN

Dimasa pandemi saat ini karena keterbatasan kita dalam keluar rumah dan mulai masyarakat mulai menggunakan ecommerce dalam berbelanja secara online, sejak saat ini mulai bermunculan para pengguna ecommerce dari yang sebagai costumer hingga menjadi seller.

Pada saat ini mulai banyak pengusaha yang mulai menerapkan sistemnya yang tadi nya hanya berjualan secara *offline* sekarang mereka mulai mencoba berjualan secara *online*. [1]

Hal tersebut mulai dirasakan oleh owner dari Toko Tembakau

Gentleman Paradise, karena owner sudah merasa cara sistem berjualan secara *offline* ini mulai tidak efektif dikarenakan pembatasan untuk keluar rumah sehingga sangat berdampak banyak pada penjualan yang masih melakukan secara *offline*.

Dari permasalahan tersebut peneliti menyarankan kepada owner untuk mencoba sistem ecommerce yang dimana sistem tersebut memudahkan costumer dan owner untuk melihat apa saja barang yang tersedia hingga melakukan penjualan secara online, karena menurut peneliti sistem ecommerce ini bisa

mempermudah owner untuk menjawab permasalahan owner tersebut.

Oleh sebab itu dari masalah yang sudah terlihat, penelitian ini berfokus untuk merancang sebuah sistem *E-Commerce* pada toko Tembakau Gentleman Paradise ini untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan bisnis dalam mengimplementasikan sistem ini digunakan lah Odoos karena Odoos adalah salah satu penyedia jasa layanan aplikasi ERP [2] dan metode yang akan digunakan dalam mengimplementasi sistem kali ini digunakan metode *Rapid Application Development* yang biasa disingkat RAD karena metode ini lebih cepat dan efisien dan biaya yang dikeluarkan lebih sedikit.

### 1. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang dimuat dalam sebuah domain dan terdapat beberapa informasi yang dapat dimanfaatkan oleh user atau pengguna internet yang dapat diakses melalui mesin pencari seperti google, bing, yahoo.

Biasanya website ini memuat beberapa konten yang berisi gambar, video, teks, dan ilustrasi, dalam tampilan website ini biasa kita sebut dengan homepage dan website ini bisa kita akses juga dengan menuliskan URL nya pada browser untuk dapat mengakses kesalah satu situs yang ingin kita cari.[3]

### 2. Sistem

Kata dari Sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) yang memiliki arti suatu kesatuan yang terdiri dari beberapa komponen yang memiliki elemen yang disatukan bersama untuk memperlancar jalur informasi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah tersebut sering digunakan untuk menggambarkan suatu entitas yang berinteraksi dengan sebuah sistem.

Menurut dari teori sistem yang dikemukakan oleh Lodwig Von Bertalanffy pada tahun 1968 yang dinobatkan sebagai "Bapak Teori Sistem".

Teori sistem adalah kumpulan prinsip-prinsip abstrak yang terorganisir secara longgar yang dapat membantu memandu pemikiran, tetapi dapat ditafsirkan dengan cara yang berbeda. Teori sistem menjelaskan bahwa prinsip sistem adalah keseluruhan dari suatu entitas.

Mekanisme operasi suatu sistem sudah lengkap yang terdiri dari elemen/subsistem yang saling bergantung dari Setiap subsistem. memiliki sifat-sifat tertentu yang dapat berbeda antara satu dengan lain nya

Bisa kita tarik kesimpulan dari pengertian sistem adalah sebuah komponen yang saling berhubungan dan memiliki tujuan tertentu yang saling berkaitan satu sama lain nya yang berjalan secara teratur

### 3. Informasi

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang dapat diolah dengan cara tertentu dan agar dapat dimengerti oleh penerimanya, informasi tersebut mempunyai arti yang sangat luas.

Dapat juga dijelaskan bahwa informasi diartikan sebagai kumpulan data atau fakta yang telah diolah dan dikelola sedemikian rupa sehingga dapat menjadi sesuatu yang dapat dipahami dan bermanfaat bagi penerimanya.

### 4. Data

Data adalah sekumpulan keterangan atau fakta yang dibuat simbol, angka, dan kata-kata, maupun kalimat. Secara linguistik, Data adalah bentuk jamak dari kata datum (Latin), yang artinya diberikan. Istilah data secara konseptual adalah kumpulan informasi atau informasi yang diperoleh dari pengamatan, yang dapat berupa angka, simbol, atau sifat. Dalam kehidupan sehari-hari, data berarti suatu pernyataan yang diterima apa adanya. Artinya masih asumsi atau fakta, karena data dari berbagai sumber belum diolah lebih lanjut. Setelah diolah melalui penelitian dan eksperimen, data dapat ditransformasikan ke dalam format yang

lebih kompleks seperti database, informasi, bahkan solusi untuk masalah tertentu

### 5. *E-COMMERCE*

Perkembangan teknologi, khususnya internet, mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk perdagangan. Perdagangan telah berubah dalam hal proses jual beli dan pemasaran produk. Proses perdagangan ini umumnya dikenal sebagai *E-Commerce*.

Terdapat beberapa jenis *E-Commerce* Berikut antara lain:

- Business to business (B2B)
- Business to Consumer (B2C)
- Consumer to Consumer (C2C)
- Consumer to Business (C2B)[4]

### 6. ERP

Enterprise Resource Planning adalah sebuah sistem yang digunakan sebuah perusahaan untuk mengintegrasikan seluruh sumber daya yang dimiliki perusahaan tersebut. Dengan adanya sistem ERP ini perusahaan dapat menghubungkan antar departemen dan dapat mempermudah dalam proses perencanaan dan pengelolaan.

Modul-modul yang terdapat di ERP antara lain:

- *Asset management*
- *Financial Accounting*
- *Human Resource*
- *Industry-Specific Solution*
- *Plant Maintenance*
- *Production Planning*
- *Quality Management*
- *Sales and Distribution*
- *Inventory Management*[5]
- 

### 7. ODOO

Odoo adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membantu sebuah perencanaan sumber daya perusahaan. Sebelum dikenal dengan nama Odoo sebelum dikenal sebagai OpenERP, Odoo menyediakan beberapa rangkain modul yang dibutuhkan dalam perencanaan tersebut antara lain, CRM (Customer

Relationship Management), e-commerce, akuntansi dll.[6]

### 8. RAD

Rapid Application Development adalah sebuah metode yang dilakukan pengembangan sebuah aplikasi dengan cepat dan efisien dengan melakukan feedback secara terus menerus hingga aplikasi sesuai dengan kemauan user atau konsumen

Dalam RAD terdapat empat tahapan yang terdapat di metode tersebut berikut adalah tahapan berikut:

- Menentukan kebutuhan proyek
- Membuat prototype
- *Rapid Construction* dan feedback
- Implementasi[7]

### 9. *Black box testing*

Black box testing adalah sebuah pengujian secara fungsionalitas dari sebuah software. Dalam pengujian ini hanya akan dilakukan Input dan Output saja, dan pengujian black box testing ini memiliki tiga tipe yaitu Functional testing, Non-Functional Testing, Regression Testing.

Terdapat beberapa tipe *blackbox testing* berikut adalah contoh nya:

- *Functional testing*
- *Non-Functional testing*
- *Regression testing*

### 10. Penjualan

Dalam sebuah bisnis penjualan adalah satu hal yang sangat vital. Dikarenakan salah satu faktor berkembang nya suatu usaha bisa dilihat dari segi penjualan mereka,

Pengertian dari penjualan itu sendiri adalah sejumlah biaya yang dikenakan kepada pelanggan untuk barang dagangan dan jasa yang dijual.

Dalam penjualan ada beberapa jenis antara lain:

- Penjualan tunai
- Penjualan kredit

- Penjualan tender
- Penjualan ekspor
- Penjualan konsinyasi
- Penjualan grosir

## 11. UML

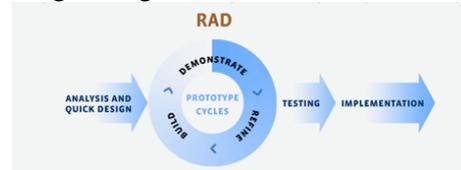
Pengertian UML Secara garis besar bisa diartikan sebagai suatu metode permodelan secara visual, menjadi sebuah sarana dari perancangan sistem yang berorientasi objek dan sudah menjadi standar dalam visualisasi, desain, dan dokumentasi sistem aplikasi

## II. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, motif, tindakan secara umum dan digambarkan dalam kata-kata dan bahasa, dalam konteks tertentu dengan menggunakan metode alami yang berbeda. Bentuk penelitian ini memiliki data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dengan pemilik. Penelitian ini disebut kualitatif karena menghasilkan data deskriptif berupa teks atau ucapan manusia dan perilaku yang diamati adalah penelitian kualitatif.

Untuk mendukung penelitian, penulis menggunakan metodologi RAD (Rapid Application Development) RAD adalah sebuah metode pengembangan software yang diciptakan untuk menekan waktu yang dibutuhkan untuk mendesain serta mengimplementasikan system informasi sehingga dihasilkan siklus pengembangan yang sangat pendek (-+ 60 sampai 90 hari). Metode ini sering dipakai pada

aplikasi system konstruksi berikut adalah rancangan diagram RAD :



Gambar 1 Metode RAD

### 1. Rumusan Masalah

Pada tahap awal ini, peneliti akan melakukan observasi dan identifikasi masalah yang terjadi pada Toko Tembakau Gentleman Paradise, untuk menjadi sebuah acuan dalam penelitian kali ini.

### 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Fase ini merupakan fase awal dari pengembangan sistem. Selama fase ini, masalah diidentifikasi dan data yang diperoleh dari pengguna atau prospek mereka dikumpulkan untuk menentukan tujuan atau sasaran akhir dari sistem dan informasi yang dibutuhkannya. Pada fase ini, keterlibatan kedua belah pihak sangat penting dalam menentukan kebutuhan pengembangan sistem.

### 3. Prototype

Selama fase desain sistem, aktivitas pengguna yang terlibat sangat penting untuk mencapai tujuan. Fase ini karena proses desain dan perbaikan diulang jika masih ada penyimpangan desain dari kebutuhan pengguna yang diidentifikasi sebelumnya. Hasil dari fase ini adalah spesifikasi perangkat lunak yang mencakup organisasi, struktur data, dll. dari keseluruhan sistem.

### 4. Proses Testing

Selama fase desain sistem, aktivitas pengguna yang terlibat sangat penting untuk mencapai tujuan. Fase ini karena proses desain dan perbaikan diulang jika masih ada penyimpangan desain dari kebutuhan pengguna yang diidentifikasi sebelumnya. Hasil dari

fase ini adalah spesifikasi perangkat lunak yang mencakup organisasi, struktur data, dll. dari keseluruhan sistem.

### 5. Rapid Construction

Pada bagian ini, user akan memberikan sebuah masukan dari prototype aplikasi yang sudah dibuat, masukan yang dimaksud yaitu berupa fitur, fungsi, dan visual. Dari beberapa masukan tersebut akan ditampung dan dikerjakan sampai user merasa sudah cukup dalam pembuatan aplikasi tersebut dan akan di finalisasi.

### 6. Implementasi

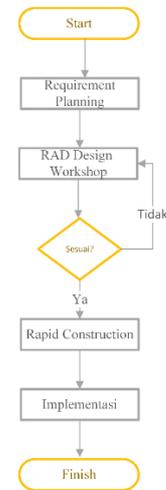
Pada fase ini, peneliti mengimplementasikan desain sistem yang telah disetujui pada fase sebelumnya. Sebelum mengimplementasikan sistem, proses pengujian program dijalankan terlebih dahulu untuk mendeteksi kesalahan yang ada pada sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini, biasanya memberikan Feedback pada sistem yang sedang dibangun dan meminta persetujuan untuk sistem tersebut.

### 7. Gambaran umum sistem

Pada proses pembelian produk dari konsumen mereka selalu bingung dengan apa saja produk yang tersedia di Toko Tembakau Gentleman Paradise sehingga mereka ragu dan malu untuk bertanya tentang apa saja stok yang tersedia khusus nya untuk kaum pemula, sehingga mereka mereka tidak jadi untuk mampir atau untuk membeli.

### 8. Kerangka Pikir

Pada kerangka pikir digambar kan secara garis besar pada diagram yang ada dibawah ini dari alur berjalan nya sebuah penelitian.



Gambar 1 Kerangka pikir

### 9. Requirement Planning

Pada Bagian pertama kali ini yang terdapat dalam metode RAD, Peneliti akan mempersiapkan apa saja yang menjadi sebuah kebutuhan tujuan aplikasi yang akan dibuat, seperti contoh nya yaitu mengidentifikasi dan menganalisis apa saja yang menjadi masalah dan kebutuhan dari sebuah sistem yang akan dirancang, menyusun pertanyaan yang akan dibuat guna untuk mengumpulkan sebuah data, dan membuat sebuah sistem yang dibuatkan sesuai permintaan pelanggan.

Kebutuhan yang akan dibuat menjadi 2 yaitu fungsional dan non-fungsional, kedua kebutuhan itu akan di jabarkan pada tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 1 non-Fungsional dan Fungsional

No.	Fungsional	Non-Fungsional
1.	Transaksi pembelian secara online	Laptop dengan spesifikasi yang cukup
2.	Informasi ketersediaan produk	Koneksi internet
3.	Infomasi mengenai detail produk	
4.	Halaman etalase Produk	
5.	Activity diagram	

### 10. RAD Desingn Workshop

Pada tahap ini, peneliti akan membuat sebuah prototype aplikasi, yang dimana nantinya akan di uji coba oleh user dan menilai apa saja yang

akan diperbaiki dari aplikasi yang sudah dibuat tersebut dan juga nantinya akan dilakukan sebuah black box testing.

### 11. *Rapid Construction*

Pada bagian ini, user akan memberikan sebuah masukan dari prototype aplikasi yang sudah dibuat, masukan yang dimaksud yaitu berupa fitur, fungsi, dan visual. Dari beberapa masukan tersebut akan ditampung dan dikerjakan sampai user merasa sudah cukup dalam pembuatan aplikasi tersebut dan akan di finalisasi.

### 12. *Implementation*

Pada tahap ini adalah tahap terakhir dalam metode RAD yaitu melakukan penyelesaian dari sistem yang dibuat dan disetujui oleh user. Dari semua fitur, fungsi, dan visual akan dinilai kembali oleh user. Jika sistem sudah sesuai dan berjalan, sistem akan diaplikasikan pada toko tersebut.

### 13. *Pengumpulan Data*

Pada bagian ini yang akan dilakukan peneliti adalah mengumpulkan sebuah data yang dimana data tersebut akan didapatkan dari pemilik Toko Tembakau Gentleman Paradise antara lain sebagai berikut:

- Jenis Tembakau
- Harga dan Ketersediaan produk
- Alat dan Bahan

Dalam memudahkan pengambilan data tersebut berbagai cara yang akan dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil yang pas dan sesuai dengan kemauan dari pemilik toko yaitu dengan cara :

- Wawancara  
Peneliti kali ini akan melakukan sesi tanya jawab mengenai apa saja menjadi masalah pada Toko Tembakau

Gentleman Paradise, dan sekaligus peneliti akan mengenalkan pembuatan sebuah sistem berbasis odoo kepada pemilik toko dan karyawan dalam memudahkan sistem penjualan mereka dan dapat menaikkan omset penjualan pada toko tersebut.

- Observasi  
Dalam kegiatan ini peneliti akan mengobservasi apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem berbasis odoo tersebut, mencari tahu apa saja yang proses bisnis yang berjalan pada toko tersebut, dan melihat apa saja yang menjadi sebuah permasalahan yang ada pada toko tersebut.
- Studi Pustaka  
Dalam studi pustaka ini peneliti akan mencari sebuah acuan yang sesuai atau hampir sama dengan permasalahan yang terjadi pada Toko Tembakau Gentleman Paradise dengan referensi dengan beberapa jurnal dan buku.
- Teknik Pengujian Sistem  
Dalam pengujian sistem ini akan dilakukan berbagai macam testing terhadap sistem yang telah dibuat, apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan kebutuhan Toko Tembakau Gentleman Paradise, yang akan digunakan untuk uji coba sistem tersebut akan dilakukan pengujian secara Blackbox Testing.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal ini peneliti akan melakukan analisis kebutuhan sistem yang dimana bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pemilik usaha serta apa saja yang dibutuhkan oleh

peneliti untuk merancang sebuah sistem penjualan menggunakan modul E-Commerce berbasis odoo.

### 1. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap awal ini peneliti akan melakukan analisis kebutuhan sistem yang dimana bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pemilik usaha serta apa saja yang dibutuhkan oleh peneliti untuk merancang sebuah sistem penjualan menggunakan modul E-Commerce berbasis odoo. Untuk menganalisis kebutuhan tersebut peneliti akan membahas dari segi profil usaha, menganalisis proses bisnis yang berjalan, hingga kebutuhan fungsional dan non-Fungsional.

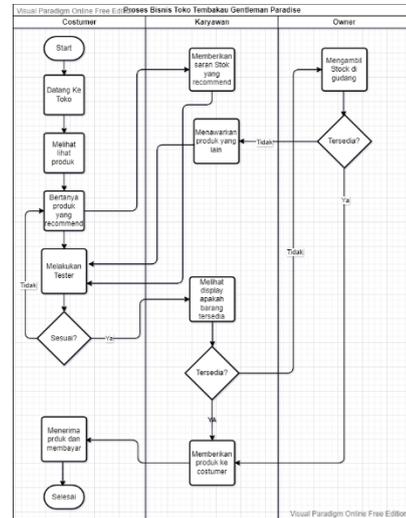
### 2. Profil usaha Toko Tembakau Gentleman Paradise

Toko Tembakau Gentleman Paradise adalah sebuah toko yang berjalan dibidang penjualan Tembakau dari Tembakau Flavour Hingga Tembakau nusantara Toko yang didirikan oleh Bapak Sriyono Sarwo Prio ini terletak di wilayah Kota Bekasi ini tepatnya Jl. Rawa Bhakti RT 001 RW 003 N0.3 Kel. Kalibaru Kec. Medan Satria. Usaha ini berdiri sejak tahun 2021 tepatnya pada bulan April memiliki pencapaian penjualan yang luar biasa, yang dikarenakan efek dari pandemi para perokok yang aktif mulai mencari alternatif rokok murah yang unik dan enak sehingga dari segi pandang Toko Tembakau Gentleman Paradise ini melihat celah usaha yang sangat bagus dan prospek bisnis yang bagus karena di wilayah yang sangat strategis.

### 3. Proses Bisnis Yang Berjalan

Pada bagian ini peneliti akan menjabarkan proses bisnis yang berjalan pada Toko Tembakau Gentleman Paradise, berikut ini

adalah diagram dibawah yang menjelaskan alur proses bisnis.



Gambar 2 Diagram proses bisnis

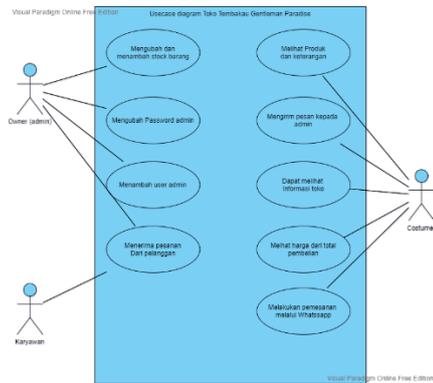
### 4. Analisis Permasalahan

Dari gambar diagram diatas, dapat kita analisa terdapat beberapa masalah yang terjadi di Toko Tembakau Gentleman Paradise

- Proses bisnis masih menggunakan sistem manual yang mengakibatkan ketidak efisiensi waktu dalam proses penjualan
- Sistem yang dipakai masih berkelembak antara karyawan dan owner

### 5. Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan secara fungsional ini merupakan kebutuhan yang terdapat pada fungsi yang akan dibuatkan kedalam sistem, kebutuhan fungsional digambarkan pada diagram dan tabel berikut ini:



Gambar 3 Use case diagram

Tabel 2 Use case diagram

No.	Aktor (pengguna)	Deskripsi
1	Owner (admin)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengubah dan menambah stok barang</li> <li>2. Memberikan akses menambah dan mengubah password admin</li> <li>3. Menambah user admin</li> <li>4. Menerima pesanan dari pelanggan</li> </ol>
2	Karyawan	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menerima pesanan dari pelanggan</li> </ol>
3	Kostumer	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Melihat produk dan barang</li> <li>7. Mengirim pesan kepada admin</li> <li>8. Dapat melihat info toko</li> <li>9. Melihat harga dan total pembelian</li> <li>10. Melakukan pemesanan dari whatsapp</li> </ol>

## 6. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-Fungsional ini merupakan kebutuhan yang terkait dengan komponen-komponen dalam membangun sebuah sistem yang akan ditunjukkan pada tabel berikut ini

Tabel 3 Kebutuhan non-Fungsional

No.	Komponen	Deskripsi
1	Perangkat Keras (Hardware)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laptop ROG GL503GE</li> <li>2. Intel Core i7 gen 8</li> <li>3. GTX 1050T i</li> <li>4. Ram 16 GB</li> <li>5. HDD 1 TB</li> <li>6. Mouse Logitech G502 Hero</li> <li>7. Handphone Vivo y20 2021</li> </ol>
2	Perangkat lunak	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. OS Windows 11</li> <li>9. Opera GX Browser</li> <li>10. Odoos 15.0</li> <li>11. Microsoft Word</li> </ol>

## 7. Pengumpulan Data

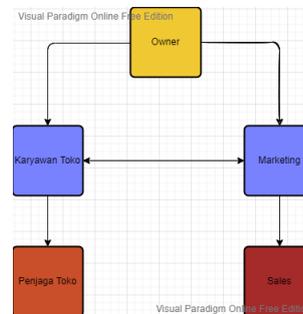
Pada tahapan ini akan dilakukan pengumpulan sebuah data dengan observasi dan melakukan wawancara dengan pemilik Toko Tembakau Gentleman Paradise, wawancara ini berfokus pada melihat permasalahan

yang terjadi pada Toko Tembakau Gentleman Paradise, daftar produk yang dijual, dan menganalisa proses bisnis yang berjalan pada Toko Tembakau Gentleman Paradise adapun poin-poin penting wawancara tersebut antara lain:

- Sejarah awal pendirian bisnis usaha Toko Tembakau Gentleman Paradise
- Produk apa saja yang dijual
- Proses bisnis yang berjalan
- Struktur Organisasi
- Masalah dan kendala apa saja yang terjadi pada Toko Tembakau Gentleman Paradise

## 8. Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi dari Toko Tembakau Gentleman Paradise yang dimana karyawan dan owner tetap memiliki Job Desk yang hampir sama dan saling membantu satu dengan lain nya.



Gambar 4 Struktur organisasi

## 9. Tahapan Prototype

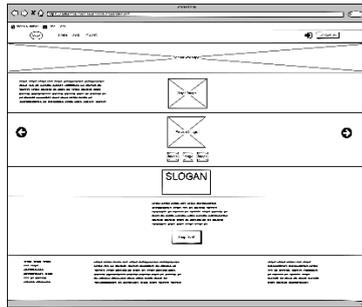
Pada tahap ini peneliti akan melakukan *prototype*. Pada tahapam *prototype* ini ada 3 fase yang akan dilakukan yaitu proses *Build*, *demonstrate*, dan *refine* fase tersebut akan dijelaskan pada berikut ini:

### • Fase Build

Pada fase ini peneliti akan menampilkan beberapa hasil yang dilakukan menggunakan aplikasi Balsamiq :

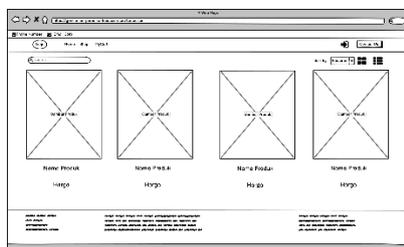
- Tampilan halaman utama

Berikut adalah tampilan Prototype dari halaman utama dengan isi konten, slogan, logo toko, banner, About Us, Contact Us dan deskripsi singkat tentang Toko Tembakau Gentleman Paradise .



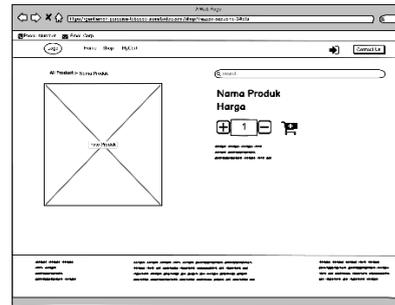
Gambar 5 Prototype tampilan halaman utama

- Tampilan halaman etalase  
 Pada halaman Etalase produk peneliti berkonsultasi dengan pemilik toko tentang tata letak dari produk yang sesuai berikut adalah gambar Prototype dari halaman etalase Produk:



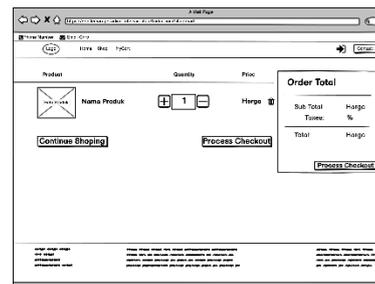
Gambar 6 Prototype tampilan halaman etalase

- Tampilan halaman produk  
 Pada halaman produk ini peneliti akan berfokus pada penyesuaian dari gambaran produk secara jelas, berikut adalah gambaran halaman produk:



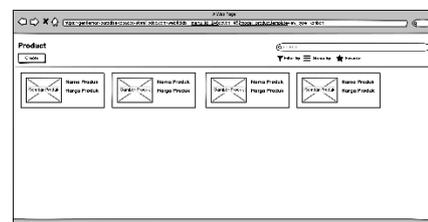
Gambar 7 Prototype halaman produk

- Tampilan halaman MyCart  
 Dihalaman MyCart ini peneliti membuat visual gambaran bila ada Costumer yang akan membeli produk melalui website Toko Tembakau Gentleman Paradise berikut adalah gambar nya.



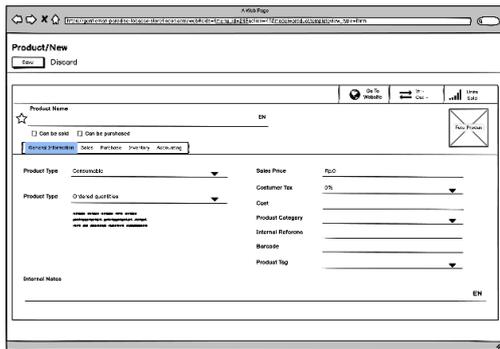
Gambar 8 Prototype halaman produk

- Tampilan halaman *inventory*  
 Pada Halaman ini peneliti membuat Prototype dari halaman Inventory yang dimana isi halaman tersebut digambarkan pada gambar berikut ini:



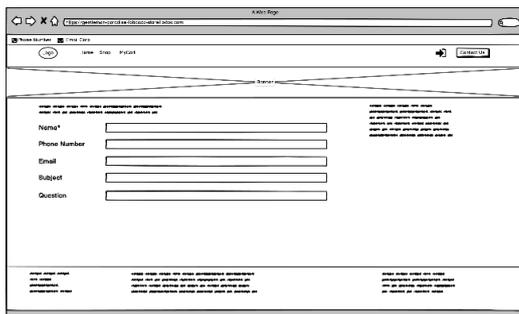
Gambar 9 Tampilan halaman inventory

- Tampilan halaman input  
Dihalaman input produk ini dimana peneliti memberikan gambaran ke owner Toko Tembakau Gentleman Paradise bagaimana nantinya dalam tampilan halaman input produk barang tersebut:



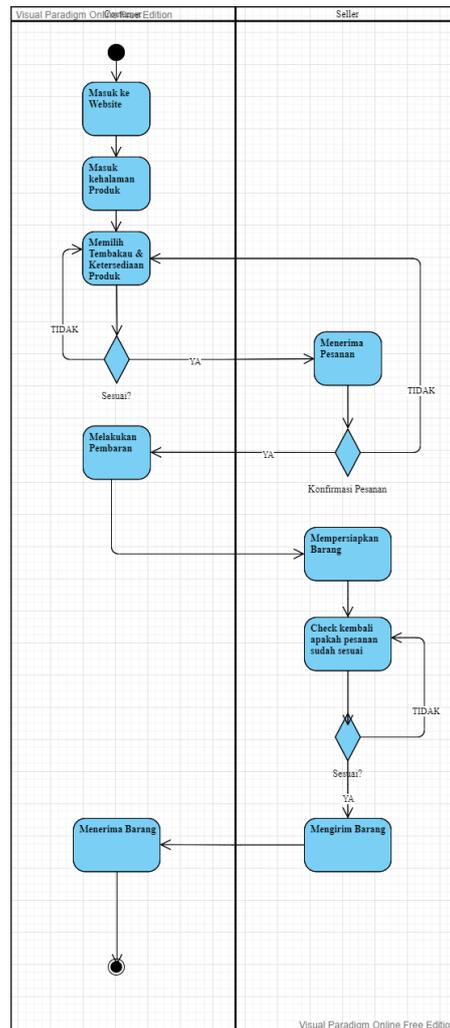
Gambar 10 Prototype halaman input

- Tampilan halaman *Contact Us*  
Pada halaman ini dibuat dengan tujuan jika ada customer yang ingin bertanya selain ketersediaan produk atau contohnya customer ingin membeli barang secara grosir bisa melalui halaman *Contact Us* berikut adalah gambaran dari halaman *Contact us*:



Gambar 11 Prototype halaman contactUs

- Activity diagram  
Berikut ini adalah *Activity Diagram* dalam sistem Toko Tembakau Gentleman Paradise akan dijelaskan pada diagram dibawah ini:



Gambar 12 Activity diagram

- **Fase Demonstrasi**  
Pada tahapan kali ini penulis akan melakukan tahapan demonstrasi dengan cara memberikan gambaran kepada owner bagaimana sistem ini akan dibuat nantinya berikut ini adalah foto kegiatan bersama owner dalam melakukan demonstrasi sistem yang akan dibuat:



Gambar 13 Demonstrasi Sistem

• **Fase Refine**

Pada fase ini dimana owner memberikan saran apa saja yang kurang dan harus ditambahkan tahap ini dimana sudah terbentuk nya prototype pada aplikasi balsamiq dan sudah di setujui oleh owner sehingga pembuatan sistem bisa dilanjutkan ke tahap testing.

**10. Tahapan Testing**

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan testing menggunakan metode black box berikut adalah tabel pengujian sistem:

Tabel 4 Blackbox Testing

No.	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tombol <i>Home</i>	Membuka Halaman home	Berhasil
2	Tombol <i>Shop</i>	Membuka etalase produk	Berhasil
3	Tombol <i>MyCart</i>	Membuka halaman MyCart	Berhasil
4	Tombol <i>Shop Now!</i>	Membuka etalase produk	Berhasil
5	Tombol <i>Contact Us</i>	Membuka halaman <i>Contact Us</i>	Berhasil
6	Tombol <i>Submit</i>	Dapat mengirim pesan ke admin	Berhasil
7	Search Engine	Dapat mencari barang yang diinginkan	Berhasil
8	Tombol kuantitas	Menambah atau mengurangi barang	Berhasil
9	Tombol <i>Sortir</i>	Mengurutkan barang	Berhasil
10	Tombol <i>Add to Cart</i>	Menambah barang ke MyCart	Berhasil
11	Tombol <i>Process Check Out</i>	Membuka halaman pengiriman	Berhasil
12	Tombol <i>Trash</i>	Menghapus barang sudah dipilih	Berhasil
13	Tombol <i>Icon Facebook</i>	Membuka halaman facebook Toko Tembakau Gentleman Paradise	Berhasil
14	Tombol <i>Icon Instagram</i>	Membuka halaman instagram Toko Tembakau Gentleman Paradise	Berhasil

**11. Implementasi**

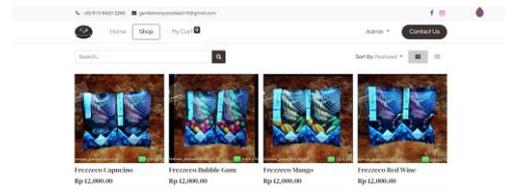
Setelah peneliti melakukan wawancara dan membuat Prototype langkah selanjut nya yaitu adalah mengembangkan aplikasi lebih lanjut dan menyempurnakan rancangan sistem yang dibuat Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi Toko Tembakau Gentleman Paradise:

- Tampilan halaman home  
Berikut ini adalah gambaran halaman utama dari Toko Tembakau Gentleman Paradise.



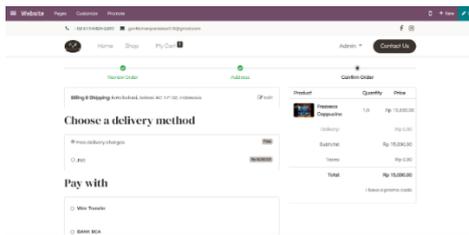
Gambar 14 Tampilan halaman home

- Tampilan halaman shop  
Berikut ini adalah tampilan halaman produk yang terdapat pada Toko Tembakau Gentleman Paradise



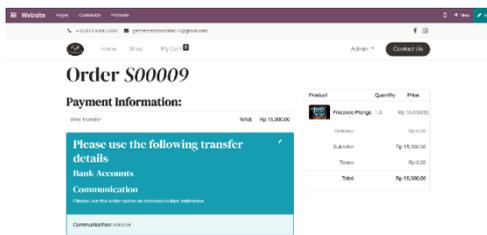
Gambar 15 Tampilan halaman shop

- Tampilan halaman Address  
Pada tampilan halaman address ini menampilkan menu pembayaran dan pemilihan jasa kurir



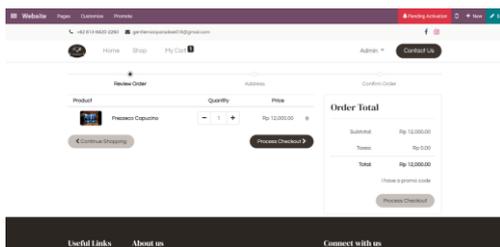
Gambar 16 Tampilan halaman address

- Tampilan halaman confirm order  
 Pada tampilan halaman confirm order ini berisi tampilan berupa tampilan untuk konfirmasi pembayaran



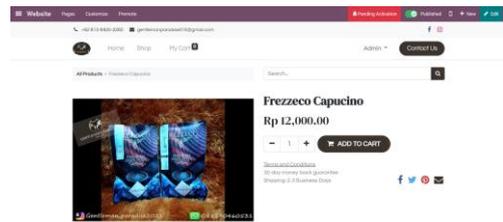
Gambar 17 Tampilan halaman confirm order

- Tampilan halaman MyCart  
 Pada tampilan halaman MyCart menunjukkan beberapa detail produk berikut dengan harga total dari pembelian



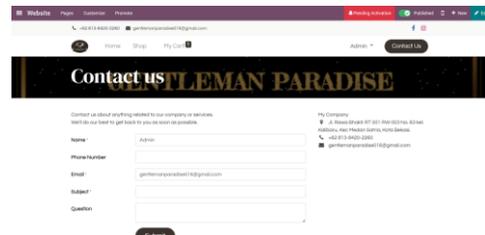
Gambar 18 Tampilan halaman MyCart

- Tampilan halaman produk  
 Pada tampilan halaman produk ini berisikan detail produk dan nama produk



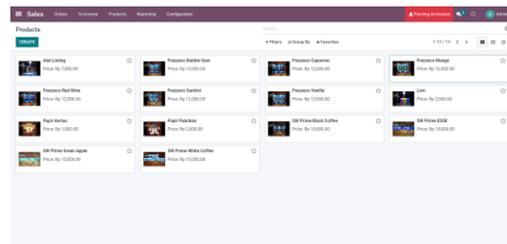
Gambar 19 Tampilan halaman produk

- Tampilan halaman ContactUs  
 Pada halaman Contact Us ini berisi form yang dimana costumer ingin menulis pesan kepada penjual bisa langsung diisi dan diterima penjual



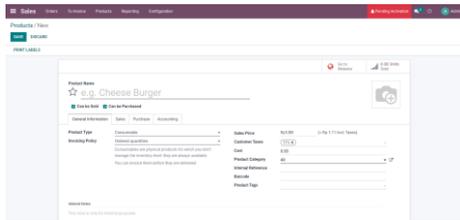
Gambar 20 Tampilan halaman ContactUs

- Tampilan halaman inventory  
 Pada tampilan halaman inventory ini berisikan data dari produk yang sudah diisi dan tampil di halaman produk



Gambar 21 Tampilan halaman inventory

- Tampilan halaman input produk  
 Pada tampilan halaman input produk ini dimana owner dapat meng-input barang dan harga nya secara detail.



Gambar 22 Tampilan halaman input

*eProceedings Eng.*, vol. 4, no. 2, pp. 3081–3090, 2017.

- [7] Bitlabs Academy, “Apa itu RAD? Mengenal Salah Satu Metode Pengembangan Aplikasi,” *Bitlabs*, 2020. <https://bitlabs.id/blog/rad-adalah/>.

#### IV. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan observasi selama di Toko Tembakau Gentleman Paradise menunjukkan sebuah hasil yang cukup baik, Penerapan Odoo pada Toko Tembakau Gentleman Paradise bisa digunakan dengan cukup baik oleh owner dan karyawan dari Toko Tembakau Gentleman Paradise. Dengan diimplementasikan sistem penjualan dengan modul E-Commerce, dapat dipergunakan dengan baik dari input stok barang hingga display di Website Toko Tembakau Gentleman Paradise berjalan dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] C. D. Maulidasari and Damrus, “Dampak Pemasaran Online Di Era Covid-19,” *J. Bisnis dan Kaji. Strateg. Manaj.*, vol. 4, no. 2, pp. 233–245, 2020.
- [2] “Mengenal Apa Itu Odoo, Software Open Source untuk ERP and CRM.” <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-odoo-software-aplikasi-bisnis-populer/>.
- [3] Robith Muhammad, “Pengenal Apa Itu Website Beserta Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya,” *Sekawanmedia.Co.Id*, 2020. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-website/>.
- [4] Rie, “E-Commerce.” <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/12/19/645/e-commerce/>.
- [5] Dewi, “ERP Menurut Para Ahli.” <https://mitrautama.id/erp-menurut-para-ahli/>.
- [6] R. Mutiara, Y. A. Prasetyo, and M. Azani, “Implementasi Aplikasi Enterprise Resource Planning Odoo Modul Sales Menggunakan Metode Rapid Application Development DI UD Permatasari,”