

Shoetok Online Shoe Store Application Design to Increase Shoe Sales

Lucky Setyo Nugroho^{1*}, Ina Sholihah Widiati²
STMIK AMIKOM Surakarta

Corresponding Author: Lucky Setyo Nugroho
Nugroho1luckysetyonugroho32@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: E-Commerce,
Shoestok, Application

Received : 20, January

Revised : 22, February

Accepted: 08, March

©2023 Nugroho: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The design of the ShoeStok application was carried out using the Design thinking research method to increase shoe sales. This application is designed with an intuitive user interface and provides various payment options, stock checking features, product availability notifications, as well as reviews and ratings of products that have been purchased. Design thinking is used to find the best solution for the problem at hand, with the stages of understanding, ideation, prototyping, and testing. Wireframing, prototyping, and user testing techniques are used to determine the layout and elements that will be displayed in the application. The result of designing this application is a Shoestok e-commerce application which has an intuitive UI and is easy for customers to use, which is expected to help increase shoe sales.

Perancangan Aplikasi Toko Sepatu Online Shoestok untuk Meningkatkan Penjualan Sepatu

Lucky Setyo Nugroho^{1*}, Ina Sholihah Widiati²

STMIK AMIKOM Surakarta

Corresponding Author: Lucky Setyo Nugroho

Nugroho1luckysetyonugroho32@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: E-Commerce, Shoestok, Aplikasi

Received : 20, January

Revised : 22, February

Accepted: 08, March

©2023 Nugroho: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Perancangan aplikasi ShoeStok dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Design thinking untuk meningkatkan penjualan sepatu. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan menyediakan beragam opsi pembayaran, fitur pengecekan stok, pemberitahuan ketersediaan produk, serta ulasan dan rating produk yang telah dibeli. Design thinking digunakan untuk mencari solusi terbaik untuk masalah yang dihadapi, dengan tahap pemahaman, ideation, prototyping, dan testing. Teknik wireframing, prototyping, dan user testing digunakan untuk menentukan tata letak dan elemen-elemen yang akan ditampilkan pada aplikasi. Hasil dari perancangan aplikasi ini adalah sebuah aplikasi e-commerce Shoestok yang memiliki UI yang intuitif dan mudah digunakan oleh pelanggan, diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan sepatu.

PENDAHULUAN

Toko online merupakan salah satu jenis bisnis yang sedang berkembang saat ini. Banyak orang yang lebih memilih belanja melalui toko online karena lebih praktis dan efisien. Selain itu, toko online juga memberikan pilihan yang lebih banyak bagi konsumen dalam membeli produk. Namun, untuk menarik minat konsumen, toko online harus memiliki user interface yang baik dan mudah digunakan (Susilo & Kurniati, 2018)

Sepatu merupakan salah satu kebutuhan primer manusia yang tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari. Dengan adanya berbagai macam pilihan model dan ukuran yang tersedia di pasaran, memilih sepatu yang tepat sesuai kebutuhan menjadi hal yang penting.

Namun, tidak semua toko sepatu memiliki sistem manajemen stok yang baik sehingga terkadang konsumen tidak dapat membeli sepatu yang diinginkan karena stok yang tersedia tidak sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Hal ini tentunya dapat menurunkan penjualan toko sepatu tersebut (Lesmono, 2018). Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu sistem yang dapat membantu mengelola stok sepatu dengan lebih efektif. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan membuat aplikasi ShoeStok.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh toko sepatu untuk mengelola stok sepatu yang tersedia serta meningkatkan penjualan sepatu dengan memanfaatkan teknologi informasi. Melalui aplikasi ShoeStok, toko sepatu dapat dengan mudah mengelola data stok sepatu yang tersedia sesuai dengan model dan ukuran.

Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan oleh konsumen untuk melihat stok sepatu yang tersedia di toko sepatu yang mereka inginkan sebelum datang ke toko tersebut. Dengan demikian, aplikasi ShoeStok diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan sepatu bagi toko sepatu yang menggunakannya.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *Aplikasi Mobile*

Pressman dan Bruce (2014:9), Platform seluler seperti iOS, Android, dan Windows Mobile didukung oleh program aplikasi yang dikenal sebagai aplikasi seluler. Interaksi unik dan antarmuka pengguna adalah ciri khas dari aplikasi seluler ini. Tidak hanya itu, aplikasi seluler dapat memanfaatkan sumber daya berbasis web untuk mendapatkan data yang relevan. Perangkat nirkabel, ponsel, pager, dan smartphone semuanya dapat mengakses aplikasi seluler. Selain itu, aplikasi ini dapat menyimpan data secara lokal di perangkat yang digunakan.

2. *Figma*

Figma merupakan suatu aplikasi desain yang berbasis cloud serta alat prototyping yang digunakan untuk proyek digital. Tujuan utama dari Figma adalah membantu para pengguna agar dapat berkolaborasi dalam proyek dan bekerja secara tim di mana pun mereka berada. (Pramudita et al., 2021)

3. *E-commerce*

Ecommerce merupakan sebuah teknologi yang terus berkembang dan mencakup berbagai aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas melalui transaksi elektronik. Melalui platform ini, terjadi pertukaran barang secara elektronik yang memudahkan para pelaku bisnis dan konsumen dalam melakukan transaksi jual-beli secara cepat dan efisien. Ecommerce memungkinkan para pelaku bisnis untuk berinteraksi dengan konsumen secara langsung, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan bisnis. Dengan adanya ecommerce, pelanggan juga memiliki kemudahan untuk memilih produk yang diinginkan, membandingkan harga, serta melakukan pembayaran secara online. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, ecommerce akan terus mengalami perkembangan dan memberikan dampak yang besar dalam dunia bisnis dan perekonomian secara keseluruhan. (Handayani, 2018).

METODOLOGI

1. *Perancangan Sistem*

Metode penelitian Design thinking adalah metode yang menempatkan manusia sebagai fokus utama dalam proses inovasi dengan memperhitungkan kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan persyaratan yang diperlukan untuk sukses bisnis (Muhammad Lazuardi, 2019). Design thinking memiliki beberapa tahap sebagai berikut:

- a. *Pemahaman (understanding)*:
Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi tentang masalah yang dihadapi, audiens yang terkait, dan lingkungan di mana masalah tersebut muncul.
- b. *Ide (ideation)*:
Tahap ini melibatkan generasi ide-ide kreatif yang mungkin dapat menjadi solusi untuk masalah yang dihadapi. Ide-ide ini dapat dihasilkan melalui brainstorming, visualisasi, atau metode lainnya.
- c. *Prototyping*:
Tahap ini melibatkan pembuatan model sederhana dari solusi yang diusulkan, yang kemudian diuji untuk mengevaluasi keefektifannya.
- d. *Testing*:
Tahap ini melibatkan pengujian prototipe yang telah dibuat dengan audiens yang terkait, serta mengumpulkan umpan balik dan mengajukan perubahan sesuai dengan hasilnya.

Metode penelitian design thinking menekankan pada kolaborasi tim yang terdiri dari anggota dengan latar belakang yang berbeda, serta sikap terbuka dan inovatif dalam mencari solusi masalah. Proses ini terus berulang hingga tercapai solusi yang sesuai dan sesuai dengan kebutuhan audiens yang terkait.

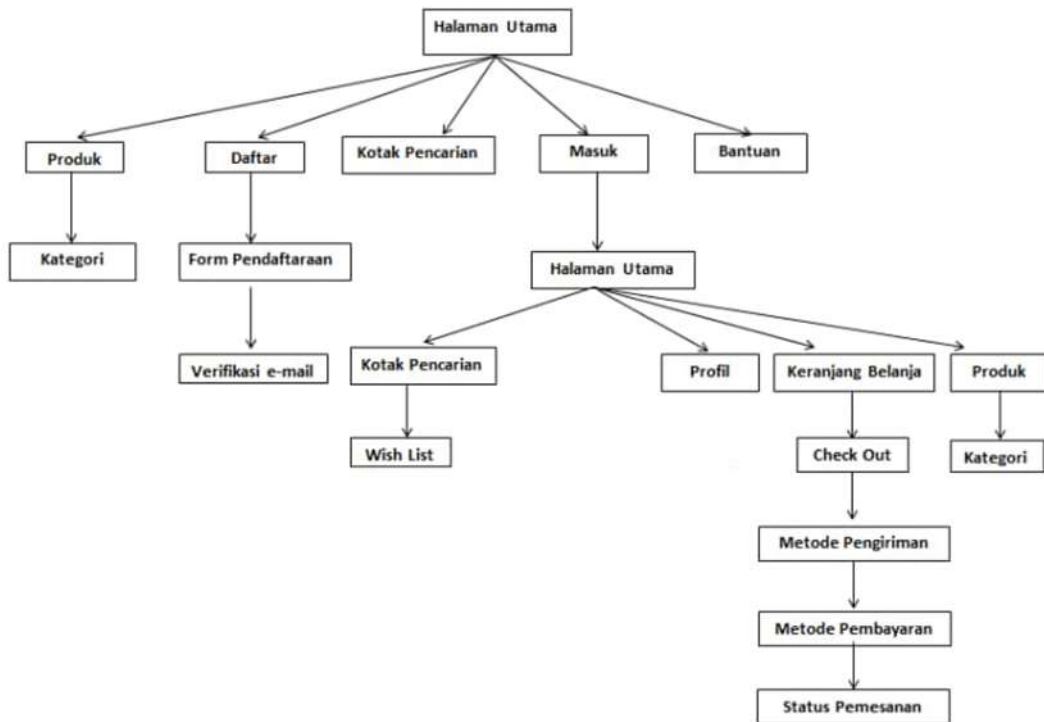


Gambar 1. Desain *Thinking*

2. Analisis Kebutuhan Perangkat

Dalam analisis kebutuhan perangkat, perangkat yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah smartphone android maupun ios.

3. Perancangan

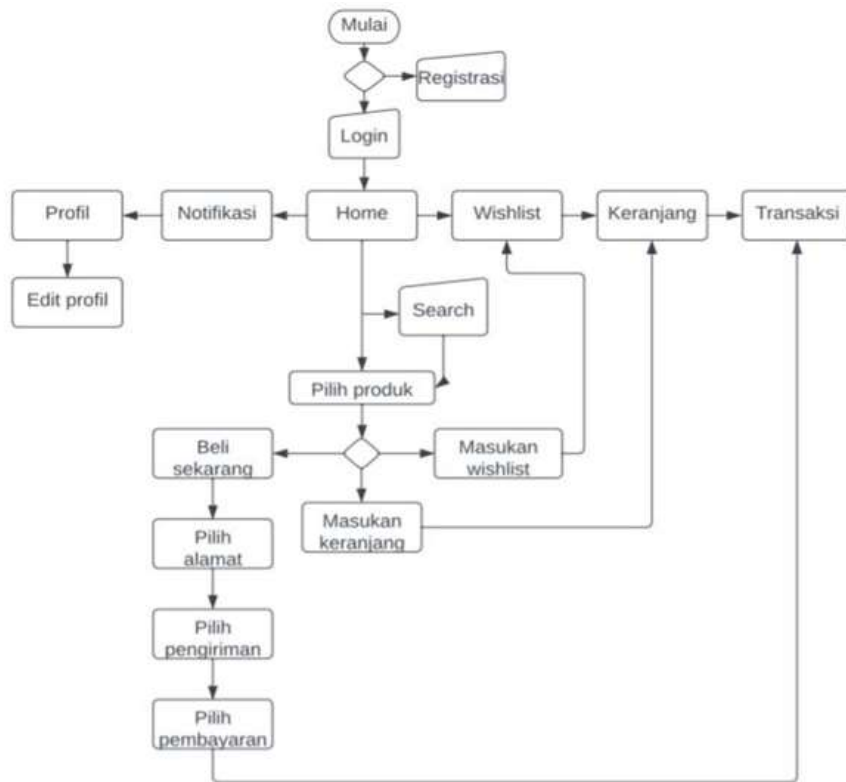


Gambar 2. Alur Tampilan System Menu Utama

4. Perancangan Diagram Alir (Flowchart)

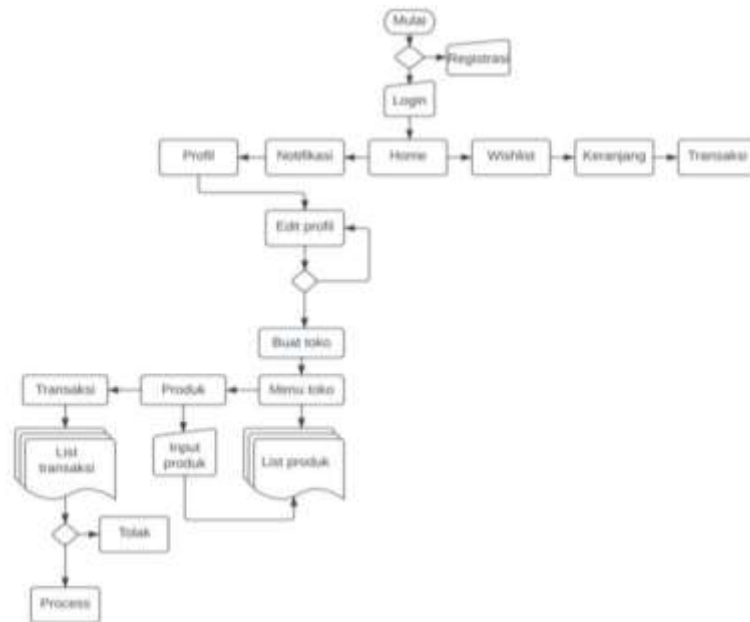
Dalam perancangan aplikasi shoestok untuk meningkatkan penjualan sepatu menggunakan metode diagram alir (flowchart).

5. Diagram Alir User (Pembeli)



Gambar 3. Alur Pembeli

6. Diagram Alir User (Penjual)

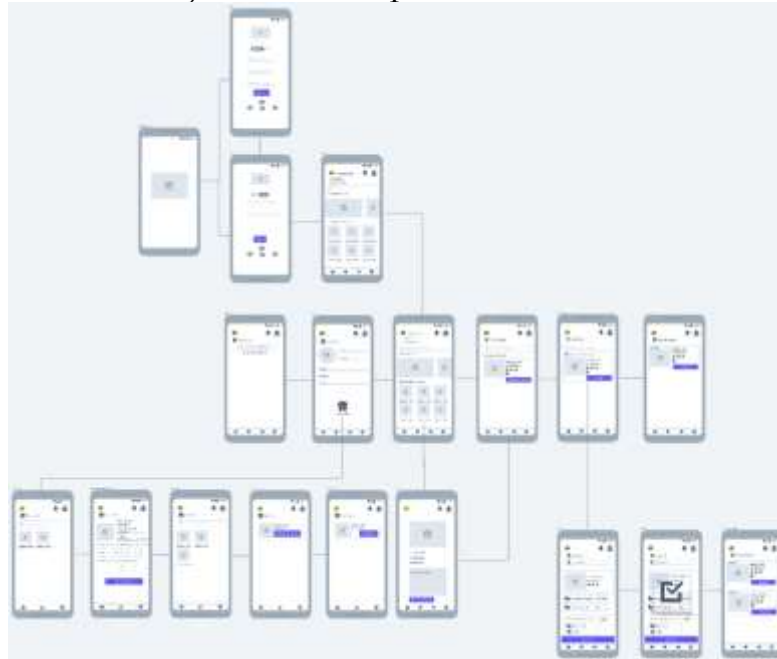


Gambar 4. Alur Pembeli dan Penjual

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Wireflow Aplikasi

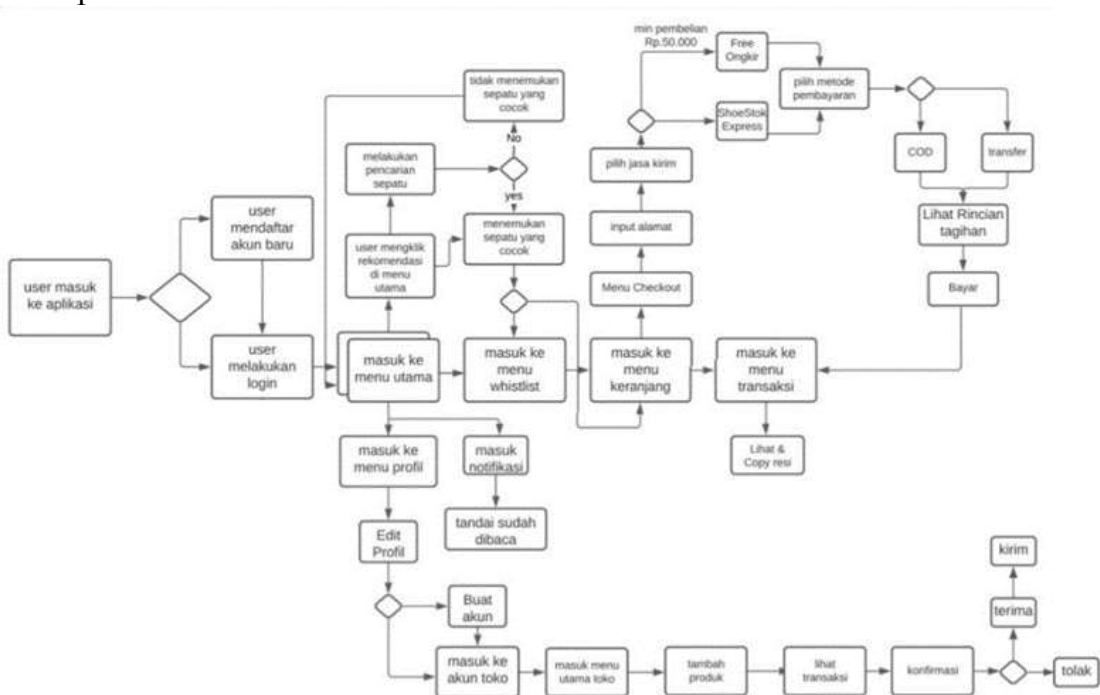
Wireflow adalah suatu metode desain yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja dari suatu aplikasi atau sistem.



Gambar 5. Wireflow Aplikasi Shoestok

Taskflow Aplikasi Shoestok

Taskflow adalah suatu metode desain yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja dari suatu tugas atau proses yang dilakukan dalam suatu aplikasi.



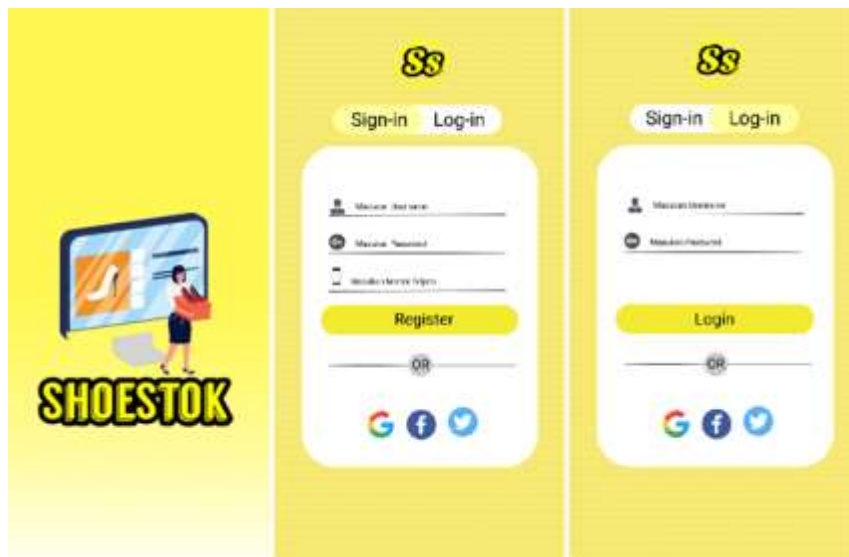
Gambar 6. Task Flow Aplikasi Shoestok

Implementasi

Dalam bagian implementasi ditampilkan rancangan aplikasi shoestok menggunakan figma beserta penjelasan setiap menu-menu didalam mockup aplikasi.

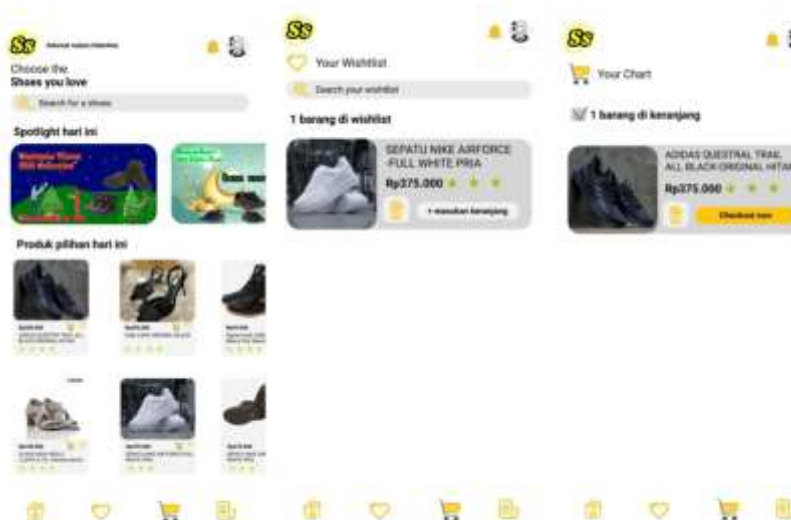
Mockup Aplikasi Shoestok

Mockup aplikasi merupakan desain UI (user interface) dari aplikasi shoestok yang dibuat menggunakan figma.



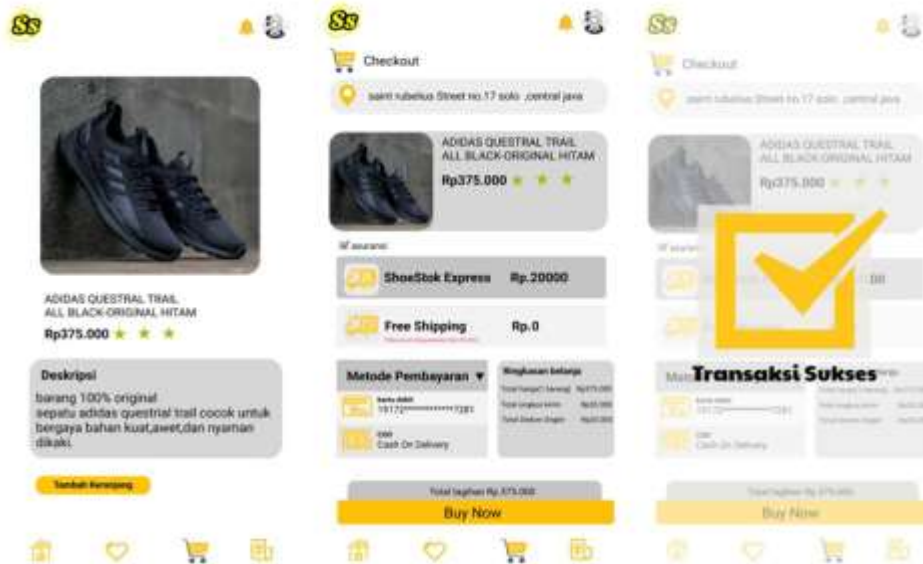
Gambar 7. Tampilan Splashscreen Beserta Tampilan Login dan Register

Pada menu ini pengguna dapat melakukan login dengan memasukan username dan password atau bisa juga menggunakan akun google, facebook, dan twitter, jika pengguna belum memiliki akun pengguna bisa menekan menu register dibagian atas untuk melakukan registrasi dengan cara memasukan username, password dan nomer telepon, bisa juga melakukan register dengan akun google, facebook, dan twitter.



Gambar 8. Tampilan Menu Home, Wishlist, Keranjang

Pada tampilan utama aplikasi terdapat beberapa menu seperti spotlight yang berbentuk banner slide yang berisi pengumuman diskon, produk special dan lain-lain, dibawahnya terdapat menu rekomendasi produk, dan pada bagian paling bawah terdapat tombol-tombol untuk mengakses menu lain missal tombol rumah untuk menu utama, tombol hati untuk wishlist, keranjang untuk keranjang dan kertas struk untuk transaksi, pada bagian atas terdapat tombol search yang berfungsi mencari produk yang diinginkan, dan dibagian paling atas terdapat dua tombol yaitu tombol lonceng untuk menu notifikasi dan profile.



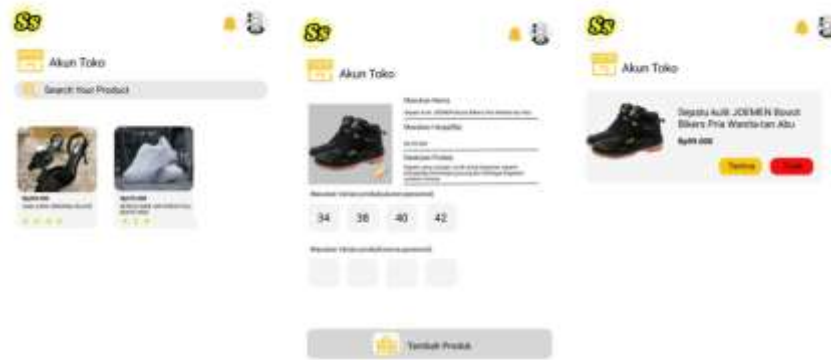
Gambar 9. Tampilan Menu Deskripsi Produk, dan Checkout

Menu deskripsi produk akan muncul apabila user menekan salah saatu produk yang ada dihome atau produk hasil pencarian,untuk membeli produk user harus menambahkan produk kekeranjang kemudian klik check out now,maka akan muncul tampilan seperti gambar ditengah yang berisi:alamat dibagian paling atas,produk,asuransi pengiriman,pilihan pengiriman,metode bayar dan ringkasan belanja,setelah semua dirasa sudah benar,maka pembeli dapat mengklik buy now dan akan muncul ikon transaksi sukses.



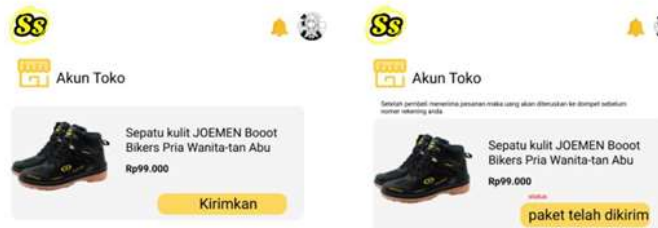
Gambar 10. Tampilan Menu Transaksi, Notifikasi

Gambar paling kiri merupakan tampilan ketika transaksi telah sukses dan barang sedang dikirim oleh penjual, gambar tengah merupakan tampilan menu profil dimana pengguna bisa mengatur nama, nomer telpon, email, alamat, menambahkan kartu debit atau kredit, nomer rekening dan tampilan saldo dan menu toko jika user memiliki akun toko, gambar kanan merupakan menu notifikasi.



Gambar 11. Tampilan Menu Toko Bagian Home, Tambah Produk, dan Transaksi

Akun toko memiliki 3 menu utama yaitu etalase toko yang bergambar home yang berisi produk-produk yang dimiliki toko, menu tambah produk, dan menu transaksi ketika ada pembeli.



Gambar 12. Tampilan Menu Ketika Produk di Acc Penjual di Menu Penjual

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya aplikasi ShoeStok, diharapkan dapat meningkatkan penjualan sepatu karena aplikasi ini dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian sepatu secara online dan juga memberikan informasi tentang produk sepatu yang dijual dengan detail. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur seperti pencarian produk, keranjang belanja, dan pembayaran yang aman. Oleh karena itu, aplikasi ShoeStok diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belanja bagi konsumen dan meningkatkan penjualan sepatu bagi penjual.

PENELITIAN LANJUTAN

Setiap penelitian memiliki keterbatasan; dengan demikian, saya berharap anak-anak muda dapat mengembangkan beberapa aplikasi untuk menunjang kebutuhan customer di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Pressman Dan Bruce (2014:9), Aplikasi Mobile. (N.D.).[Http://Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Bab2HTML/2013100969sibab20%2001/Page24.Html](http://Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Bab2HTML/2013100969sibab20%2001/Page24.Html)
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. 10, 182-189.
- Lesmono, I. D. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. Swabumi, 6(1), 55-62. [Https://Doi.Org/10.31294/Swabumi.V6i1.3316](https://doi.org/10.31294/Swabumi.V6i1.3316)
- Muhammad Lazuardi, Imam Sukoco. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. 02(01), 1-11.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Dina, S. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui / Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik. 3(1), 149-154.
- Susilo, M., & Kurniati, R. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall (Vol. 2, Issue 2).