

## WEBSITE PEMESANAN SABLON KAOS MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP DAN PHP

Andika Ilham Pradana

Prodi S1 Informatika, STMIK Amikom Surakarta

Email: [andika.10352@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:andika.10352@mhs.amikomsolo.ac.id)

Informasi	Abstract
Volume : 2 Nomor : 12 Bulan : Desember Tahun : 2025 E-ISSN : 3062-9624	<p><i>This research discusses the design and creation of a web-based custom t-shirt screen printing ordering website that utilizes the Bootstrap framework for the front-end and PHP for the back-end. This system is designed to make it easier for customers to place orders remotely. This website implements HTML5, CSS3, and Bootstrap 5 to provide a much more attractive and responsive appearance, while data processing is done through PHP scripts. This website includes home, product, order pages, as well as form handling and dynamic displays. The result achieved is a basic prototype of a custom t-shirt screen printing ordering system that can be used by MSMEs.</i></p> <p><b>Keyword:</b> T-shirt Website; Bootstrap; Php</p>

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang perancangan dan pembuatan website pemesanan sablon kaos custom berbasis web yang memanfaatkan framework Bootstrap untuk front-end dan PHP untuk back-end. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara jarak jauh. Website ini mengimplementasikan HTML5, CSS3 dan Bootstrap 5 untuk memberikan tampilan yang jauh lebih menarik dan responsif, sedangkan pengolahan data dilakukan melalui skrip PHP. Website ini mencakup halaman home, produk, pesanan, serta penanganan form dan tampilan dinamis. Hasil yang dicapai adalah sebuah prototipe dasar sistem pemesanan sablon kaos custom yang dapat digunakan oleh UMKM.

**Kata Kunci:** Website sablon kaos; bootstrap; php

---

### **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat yang dapat memberikan kemudahan bagi setiap orang dalam melakukan aktivitas. Teknologi dapat dimanfaatkan pada proses usaha, misalnya toko[1]. Masyarakat dari berbagai kota besar maupun kecil sekarang sangat mudah sekali untuk mengakses internet. Bahkan dengan akses internet yang disediakan oleh penyedia jasa telepon/telekomunikasi, masyarakat di pelosok desa masih bisa mengakses internet melalui komputer maupun melalui gadget[2]. Sablon Kaos merupakan teknik mencetak tinta di atas media kaos dengan alat bantu berupa screen atau sering juga disebut film sablon. Sablon Kaos juga sangat berguna saat kepentingan sebuah acara, untuk kaos komunitas atau pribadi, hingga kebutuhan kampanye. Perusahaan sablon kaos kini semakin hari juga semakin banyak

dan berkembang[3], seperti Sumber Rejeki. Sayangnya, di era perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih seperti saat ini, Sumber Rejeki belum menerapkan teknologi sistem informasi yang mempermudah pelanggan maupun pemilik. Pada saat ini untuk sistem pemesanan hanya melayani pemesanan di tempat sehingga pelanggan harus datang langsung ke lokasi. Hal ini dinilai kurang efektif sehingga berdampak kurangnya informasi produk yang didapat oleh pelanggan[4]. Adapun kendala lain proses bisnis ini yaitu kurang dikenalnya usaha sablon kaos Sumber Rejeki ini oleh pelanggan serta sulitnya mengorganisir desain yang dikirimkan oleh konsumen yang seringkali tersebar pada berbagai platform[5]. Dengan kekurangan seperti ini, pemilik Sumber Rejeki merasa perlu menggunakan inovasi terbaru untuk membantu dalam promosi, merekap semua data transaksi, dan membuat Sumber Rejeki dapat berkembang lebih cepat[6].

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang bangun sebuah sistem pemesanan sablon kaos berbasis web untuk memudahkan konsumen memesan kaos dengan melakukan pemesanan sendiri dimanapun mereka berada asalkan terdapat koneksi internet[7]. Maka dari itu pada penelitian ini akan dibangun Sistem Informasi Pemesanan Sablon Pakaian Di Sumber Rejeki Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap, sebagai solusi permasalahan yang timbul dari bagian pemesanan oleh konsumen[8]. Website ini mencakup beberapa fitur yang terdiri dari Login, Register, Dashboard, Katalog Produk, Keranjang/Detail Pesanan, dan Invoice dalam bentuk PDF[9]. Website ini dibangun dengan harapan membantu semua pelanggan dari berbagai daerah untuk memesan Sablon Kaos secara mudah, cepat dan aman. Serta membantu pemilik Sumber Rejeki untuk memproses semua pesanan yang masuk secara efisien[10].

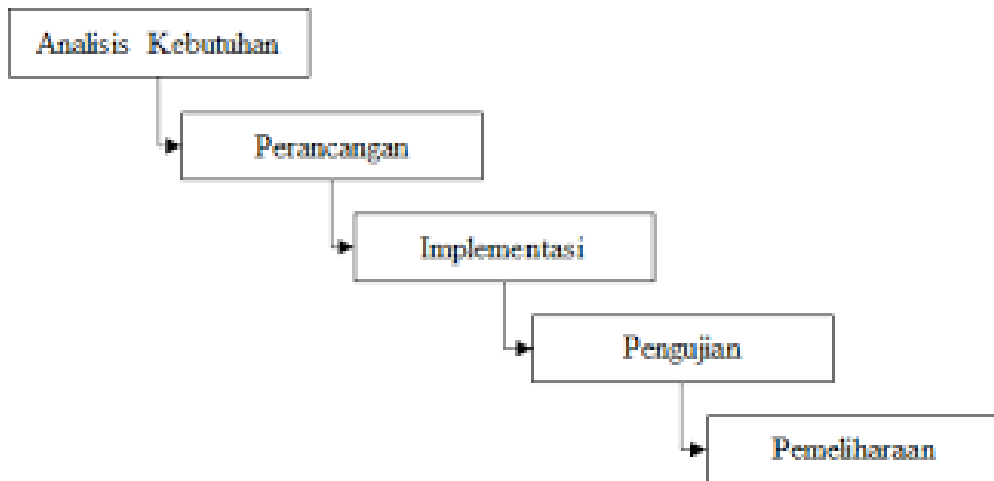
## **TINJAUAN PUSTAKA**

Pakaian telah menjadi kebutuhan primer bagi kehidupan manusia di bumi. Pakaian juga termasuk di dalam 3 kebutuhan pokok manusia yaitu sandang, papan dan pakan. Terkadang pakaian menjadi wadah untuk berkreasi, dalam hal model dari pakaian dan cara pembuatan pakaian. Pakaian bukan hanya sebuah alat untuk menutupi diri atau sebuah alat untuk menutupi aurat tetapi sudah menjelma menjadi sebuah karya seni [11]

Saat ini dalam mengelola layanan pesanan masih menggunakan sistem pencatatan di media kertas untuk mendokumentasi bukti nota dan rekap pesanan, hal ini yang mengakibatkan dibutuhkan waktu yang lama dalam proses layanan setiap pelanggan,

pembuatan laporan tentang informasi transaksi yang tidak akurat karena adanya bukti-bukti dan catatan yang tidak akurat maupun hilang[1]

## B. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada penelitian ini Metode Penelitian yang digunakan adalah Metode Waterfall, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain antarmuka, implementasi kode HTML dan PHP, hingga pengujian serta pemeliharaan.

Alat dan bahasa yang digunakan:

- Bootstrap 5 (CDN)
- HTML5, CSS3
- PHP 7 (via XAMPP)
- Editor: VSC (Visual Studio Code)
- Browser: Google Chrome

Struktur halaman proyek ini dibagi menjadi beberapa file:

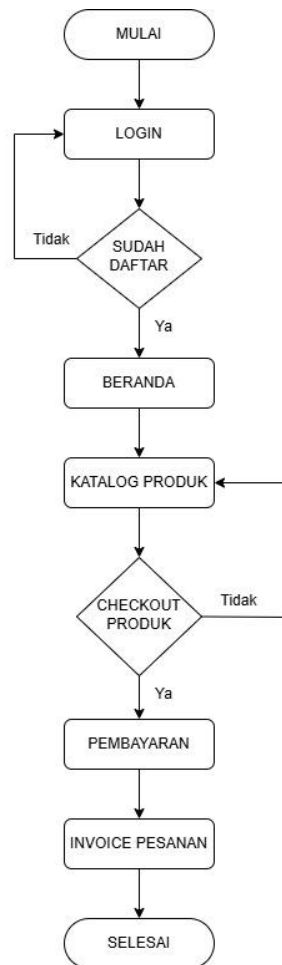
- *add\_to\_cart.php* adalah proses pemasukan pesanan ke keranjang
- *index.php* adalah halaman utama/home
- *invoice.php* adalah struk pembelian
- *keranjang.php* adalah detail pesanan
- *login.php* adalah form untuk login pelanggan
- *logout.php* adalah proses keluar dari akun pelanggan
- *produk.php* adalah katalog produk
- *register.php* adalah form register pelanggan yang belum mempunyai akun

- *proses\_pesanan.php* adalah hasil pemrosesan pemesanan

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Flowchart

Flowchart adalah diagram alur yang menggambarkan langkah-langkah suatu proses secara berurutan menggunakan simbol seperti proses, keputusan, dan input/output. Flowchart membantu memahami alur kerja sistem secara jelas dan detail.

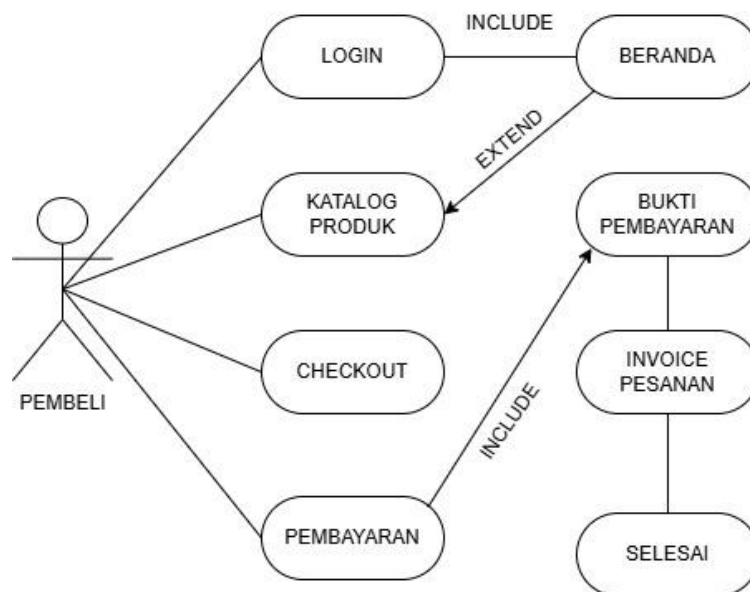


Gambar 2. Flowchart

Flowchart dimulai dari proses Mulai, kemudian pengguna diarahkan ke halaman Login. Sistem mengecek apakah pengguna sudah terdaftar; jika tidak, pengguna kembali ke proses login, sedangkan jika ya maka diarahkan ke Beranda. Dari beranda, pengguna masuk ke Katalog Produk untuk melihat pilihan barang. Jika pengguna belum memilih produk untuk dibeli, alur akan kembali ke katalog. Jika sudah memilih, proses berlanjut ke Checkout Produk dan kemudian menuju tahap Pembayaran. Setelah pembayaran berhasil dilakukan, sistem menampilkan Invoice Pesanan sebagai bukti transaksi, dan alur ditutup dengan proses Selesai.

## B. Use Case

Use case adalah deskripsi interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Use case menjelaskan apa saja yang bisa dilakukan pengguna dalam sistem tanpa menjelaskan langkah teknis secara rinci.



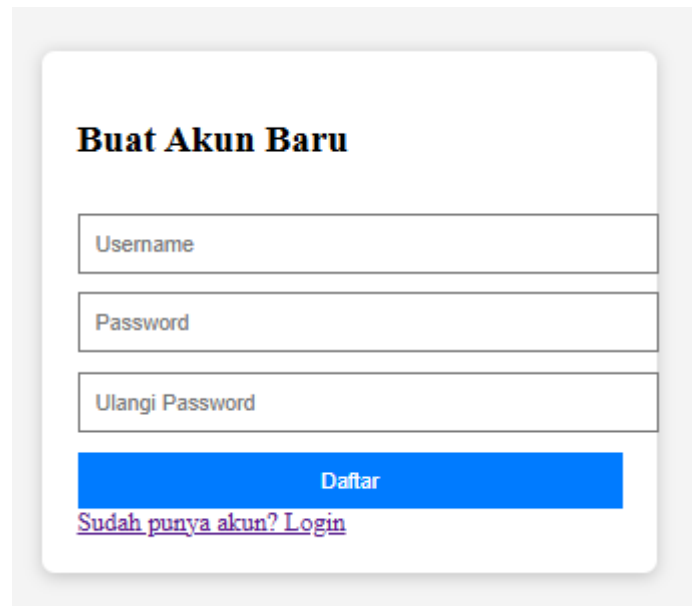
Gambar 3. Use Case

Pembeli memulai proses dengan melakukan Login, dan proses ini akan selalu menuju ke Beranda melalui relasi *include*. Dari beranda, pembeli dapat membuka Katalog Produk untuk melihat dan memilih barang. Setelah itu, pembeli melanjutkan ke Checkout, kemudian masuk ke proses Pembayaran. Pada tahap pembayaran ini, pembeli mengirimkan bukti pembayaran kepada sistem, dan karena proses pembayaran memiliki relasi *include* dengan Bukti Pembayaran, sistem selalu menerima bukti tersebut sebagai bagian wajib dari pembayaran. Setelah bukti diterima, sistem kemudian menghasilkan Invoice Pesanan sebagai konfirmasi bahwa transaksi telah diproses.

## C. PROTOTYPE

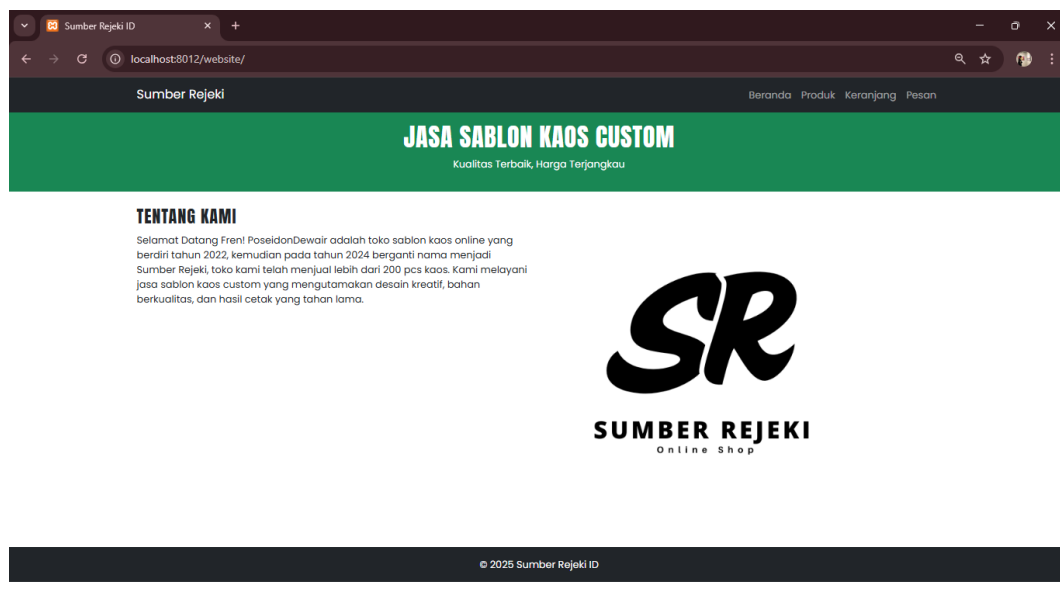
Gambar 4. Halaman Login

Tampilan tempat dimana pengguna diminta memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke sistem. Pada halaman ini terdapat tombol Login dan tautan Buat Akun Baru yang mengarahkan pengguna ke halaman pendaftaran.



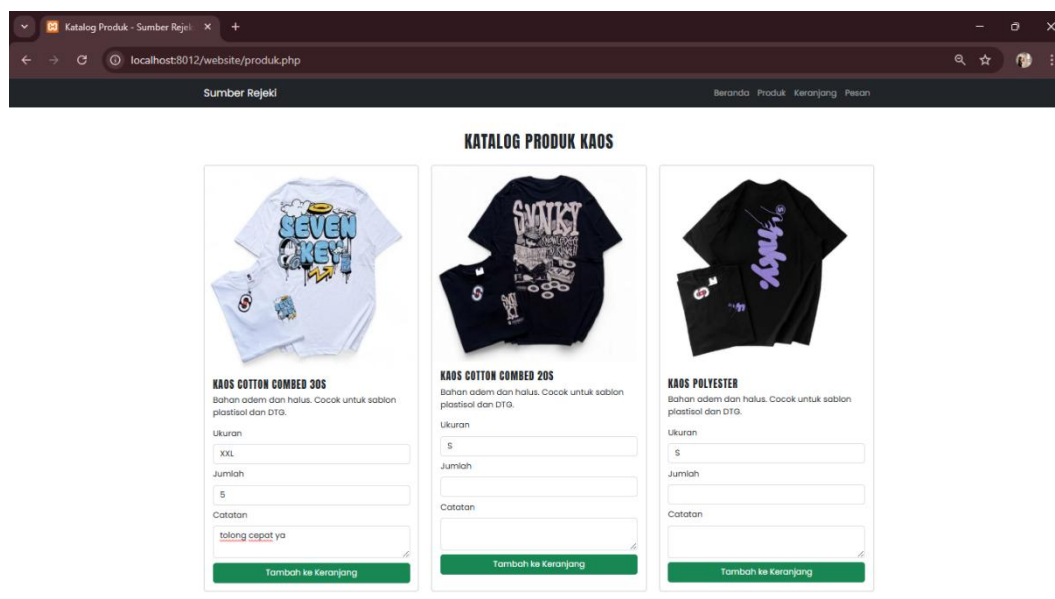
Gambar 5. Halaman Register

Pengguna dapat mendaftarkan akun dengan memasukkan username, password, serta konfirmasi password. Tersedia tombol Daftar untuk mengirim data pendaftaran, jika sudah pernah buat maka bisa klik link “Sudah punya akun? Login” yang membawa pengguna kembali ke halaman login.



Gambar 6. Dashboard

Pada Halaman Index terdapat tampilan beranda Sumber Rejeki yang menampilkan deskripsi singkat toko. Pembeli juga dapat klik navbar “Produk” yang akan mengarah ke halaman katalog produk, navbar “Keranjang” yang mengarah ke halaman keranjang belanja.



Gambar 7. Halaman Katalog Produk

Pada halaman katalog produk ini, pembeli dapat melihat semua produk dari Toko Sumber Rejeki, pembeli juga dapat memesan produk dengan memasukkan Ukuran Kaos, Jumlah Order, dan Catatan Pembeli, lalu untuk menambahkan produk ke keranjang, klik “Tambah ke Keranjang”.

#### Keranjang Belanja

No	Jenis Sablon	Ukuran	Jumlah	Catatan	Harga Satuan	Subtotal
1	Glow in the Dark	S	1		Rp 100.000	Rp 100.000
2	Plastisol	S	1		Rp 90.000	Rp 90.000
3	DTF	S	1		Rp 80.000	Rp 80.000
Total						Rp 270.000

Nama Pemesan

rava

Alamat Pemesanan

Surakarta

Nomor HP

07264

Metode Pembayaran

QRIS

Scan QR / E-Wallet:



Upload Bukti Pembayaran (Opsional)

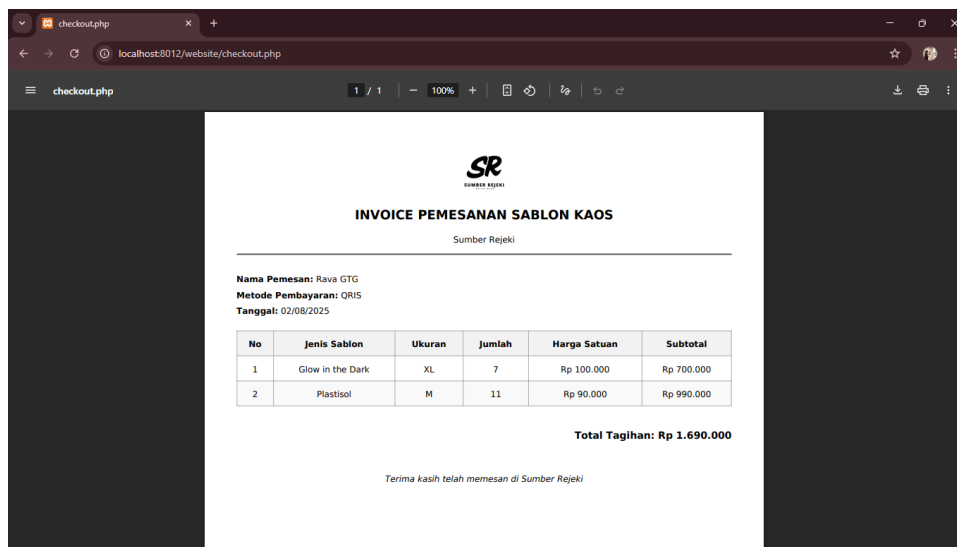
Pilih File

Tidak ada file yang dipilih

Checkout & Proses

Gambar 8. Halaman Detail Pesanan

Jika pembeli sudah memasukkan produk kedalam keranjang, tampilan yang akan muncul seperti diatas, tercatat Jenis Sablon, Ukuran, Jumlah, Catatan, Harga Satuan, dan Sub Total. Kemudian pembeli diwajibkan mengisi Nama Pemesan jika ingin checkout pesanan agar pesanan sesuai dan tidak tertukar adapun metode pembayaran berupa QRIS pembeli akan diminta upload bukti pembayaran jika sudah pembeli klik “Checkout & Proses” untuk cetak Invoice PDF.



Gambar 9. Invoice

#### D. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe website pemesanan sablon kaos berbasis web yang memanfaatkan framework Bootstrap untuk tampilan antarmuka dan PHP sebagai pemrosesan data backend. Website ini dirancang dengan fitur-fitur utama seperti halaman beranda, katalog produk, keranjang belanja, metode pembayaran, hingga pembuatan invoice dalam format PDF, yang keseluruhannya ditujukan untuk memudahkan pengguna terutama pelaku UMKM dalam melakukan pemesanan secara online. Tampilan website yang responsif dan desain yang modern menjadi salah satu keunggulan utama dalam pengembangan sistem ini. Namun demikian, sistem yang dibangun masih dalam bentuk prototipe dasar, belum terintegrasi dengan sistem pembayaran otomatis dan belum memiliki fitur manajemen admin yang lengkap. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut sangat dimungkinkan, seperti penambahan fitur manajemen stok, integrasi payment gateway, serta penyempurnaan dashboard untuk administrator.



**SARAN**

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar website dilengkapi dengan fitur login pengguna, integrasi payment gateway, serta manajemen produk oleh admin. Pengujian lebih lanjut dengan melibatkan pelaku UMKM juga diperlukan untuk menyempurnakan tampilan dan fungsionalitas. Selain itu, penerapan hosting online dan penggunaan database yang stabil akan meningkatkan kesiapan sistem untuk digunakan secara nyata.

**E. DAFTAR PUSTAKA**

- [1] L. Damayanti, "Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Dan Pemesanan Sablon Berbasis Web Pada Usaha Sablon Nabila," *J. Comput. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–22, 2022, doi: 10.56427/jcbd.v1i1.5.
- [2] T. Akhir, F. Teknik, and U. M. Magelang, "Pembuatan Website Penjualan Usaha Kecil," 2018.
- [3] M. R. Abhad, A. Arwan, and D. Pramono, "Pengembangan Sistem Manajemen Perusahaan Sablon Kaos Berbasis Website Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus: Perusahaan Sablon di Kota Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8514–8522, 2019.
- [4] R. Sabaruddin, M. Juniarti, A. Ardiyansyah, and W. Nugraha, "Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan Konveksi dan Sablon Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2020, doi: 10.31294/justian.v1i1.281.
- [5] H. Pramaditya and I. Y. Pratama, "Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Usaha Sablon Christy Convection Blitar," *Semin. Nas. Sist. Inf.*, vol. 5, pp. 2927–2937, 2021.
- [6] A. Penelitian and U. K. Menengah, "Kata Kunci: Website, UKM, MySQL, Waterfall".
- [7] A. Treangle, "Sistem Pemesanan Kaos ... (Fathoni & Riyantomo)," vol. 12, no. 1, pp. 314–319, 2022.
- [8] I. M. M. Jayendra Widayana, N. L. G. Pivin Suwirmayanti, R. Wulandari, N. K. Sukerti, and R. Hadi, "Sistem Informasi Pemesanan Sablon Pakaian Berbasis WEB Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 89–99, 2021, doi: 10.47134/jacis.v1i2.23.
- [9] G. I. Musyaffa, "Sistem Informasi Manajemen Konveksi Cv. Matahari Berbasis Website," pp. 1–91, 2022.

- [10] M. Luthfi and Asmunin, "Rancang bangun aplikasi pemesanan kaos custom menggunakan fabric js dan pembayaran melalui midtrans payment gateway," Tek. Inform. Fak. Tek. Univ. Negeri Surabaya, vol. 11, no. 1, pp. 1–10, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/38376>
- [11] Rafi'i Kun Wildan, "Sistem Informasi Pemesanan Kaos Sablon Oldface Cloth," pp. 1–60, 2018.