

PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA YHARA GALERY MUARO JAMBI MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPING*

Nabilla Azzahrah, Mutamassikin, Utami Mizani Putri

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negri Sultan Thaha Saifuddin Jambi
Jl. Jambi-Muaro Bulian KM.16 Simp. Sungai Duren, Kab. Muaro Jambi 36363
nabilaazzahra185@gmail.com

ABSTRAK

Yhara Galery merupakan Toko perlengkapan atau kebutuhan khusus wanita yang termasuk dalam usaha kecil menengah yang menjual berbagai jenis pakaian, produk kecantikan dan perlengkapan wanita lainnya. Permasalahan yang dihadapi oleh Yhara Galery yaitu untuk penyebaran promosi dan penjualan yang dilakukan masih kurang memadai sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaannya. Maka dari itu dibuatlah *e-commerce* untuk mempermudah Yhara Galery dalam memasarkan produknya secara luas dan mempermudah *customer* dalam melakukan pembelian tanpa harus datang langsung ke toko. Metode yang digunakan Pada tahap pengembangan sistem ini yaitu Metode *Prototyping*. Metode ini menggunakan pendekatan untuk membangun sistem secara cepat dan bertahap dimana pengembang sistem dan pengguna saling berkomunikasi dalam penyamaan terhadap pemodelan sistem dan memiliki kualitas sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Jenis *E-Commerce* yang digunakan *Business to Customer* (B2C). Pengujian perancangan sistem *e-commerce* ini menggunakan metode pengujian blackbox. Sedangkan untuk menguji kelayakan sistem ini menggunakan skala likert dengan menyebarkan kuesioner kepada 5 (lima) orang yang terdiri dari 1 (satu) orang dari Yhara Galery yaitu *owner*, dan 4 (empat) orang *customer*. Yang terdiri dari 5 (lima pertanyaan). Dan diperoleh presentase rata-rata dari uji kelayakan tersebut sebesar 93% (Sangat Layak).

Kata kunci : *E-Commerce*, Yhara Galery, *Prototyping*

1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan Teknologi Informasi di era globalisasi yang terus mengalami peningkatan, manusia semakin dipermudah dalam memperoleh informasi, Penerapan TI telah dilakukan di berbagai industri, salah satunya dimanfaatkan dalam sektor perdagangan atau ekonomi untuk meningkatkan produktivitas dan daya saing dengan bisnis lain yang sejenis. Hal ini juga berdampak positif terhadap perluasan pemasaran produk. [1]

Penjualan online menjadi salah satu kemudahan dalam gaya hidup modern saat ini. Sejak beberapa tahun terakhir ini, Berbagai kemudahan dalam berbelanja melalui Internet telah dirasakan oleh pengguna, memudahkan dalam pencarian produk, tidak perlu membuang banyak waktu dan tenaga serta masih banyak lagi kemudahan yang ditawarkan seperti *e-Commerce* yang merupakan bagian dari satu kemudahan itu.

E-Commerce adalah kegiatan jual beli atau transaksi yang menggunakan sarana media Elektronik, yang menjadi salah satu kemajuan teknologi *E-Commerce* memiliki banyak manfaat seperti jangkauan promosi yang luas, meningkatkan pendapatan dan menurunkan biaya operasional. Strategi ini telah banyak digunakan oleh berbagai tingkatan usaha mulai dari usaha skala besar maupun usaha kecil menengah. Penerapan Teknologi Informasi khususnya pemanfaatan *E-commerce* sudah sangat teruji manfaatnya untuk mempromosikan produk barang atau jasa secara online kepada konsumen.

Yhara Galery merupakan Toko perlengkapan atau kebutuhan khusus wanita yang tergolong dalam

usaha kecil menengah yang menjual berbagai pakaian, produk kecantikan seperti *Skincare*, kosmetik, *Accessories*, hijab, dan perlengkapan wanita lainnya. Yhara Galery beralamatkan di Jl. Lintas Timur Desa Sekernan Kec. Sekernan Kab. Muaro Jambi. Dimana proses promosi dan penjualan Yhara Galery hanya menggunakan media sosial saja seperti Instagram dan *WhatsApp*. Permasalahan yang dihadapi oleh Yhara Galery yaitu penyebaran promosi dan penjualan yang dilakukan terkait informasi produk yang ditawarkan masih kurang memadai sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Yhara Galery. Penjualan pada Yhara Galery hanya dilakukan secara konvensional dimana *customer* harus datang langsung ke toko untuk membeli pakaian, produk kecantikan, *Skincare*, dan *Accessories* wanita. Sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelian.

Oleh karena itu, Yhara Galery membutuhkan suatu Sistem Promosi dan penjualan yang dapat membantu memasarkan produk secara luas untuk mempermudah *customer* dalam melakukan pembelian tanpa harus datang langsung ke toko. Tujuan dibuatnya *e-commerce* sendiri agar memiliki kontrol penuh dalam mengelola website, membangun branding dan mempromosikan brand secara lebih efektif. Selain itu, *e-commerce* juga memungkinkan toko untuk mengumpulkan data pelanggan secara langsung agar dapat digunakan untuk analisis dan personalisasi yang lebih baik dalam strategi pemasaran. untuk memberikan keunggulan kompetitif yang penting dalam pasar yang semakin kompetitif secara *online*.

Pada tahap pengembangan sistem ini menggunakan Metode *Prototyping*. Metode ini menggunakan pendekatan untuk membangun sistem secara cepat dan bertahap dimana pengembang sistem dan pengguna saling berkomunikasi dalam penyamaan terhadap pemodelan sistem dan memiliki kualitas sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dengan adanya sistem informasi ini dapat memudahkan baik dari sisi penjual maupun pembeli. Jenis *E-Commerce* yang digunakan untuk membangun *e-commerce* pada Yhara Galery adalah *Business to Customer* (B2C). Penulis lebih memilih model bisnis B2C dari pada model bisnis B2B karena model B2C memiliki pasar yang lebih luas, memberikan peluang untuk berinteraksi langsung dengan *customer*, dapat mengembangkan brand dan membangun loyalitas *user*, dan memungkinkan mencapai skala ekonomi yang lebih baik dengan menurunkan biaya dan meningkatkan margin keuntungan. Permodelan perancangan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *Usecase* diagram, *Activity* diagram, *Class* Diagram, *FlowChart* dan *HTML*, *VSC*, *PHP*, *XAMPP* Dan *Database MySQL*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Menurut Fifi Alfiah (2022), dalam penelitian berjudul “Perancangan sistem *e-commerce* untuk penjualan pakaian pada toko A&S ” Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan toko A&S dalam melakukan promosi dan penjualannya serta dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pembelian tanpa harus datang langsung ke *store*. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dimana sistem dibuat dengan cara bertahap dari analisis sistem sampai ke tahap *maintenance* untuk mempermudah dalam proses pembuatannya.[2]

Menurut Rara Ari Artati Rejeki, Dalam penelitian berjudul “Perancangan dan Pengaplikasian sistem Penjualan pada Distro Smith Berbasis *e-commerce*” penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan berbelanja bagi pelanggan serta memperluas pemasaran dan meningkatkan *loyalty* pelanggan. Penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*).[3]

2.2. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang melibatkan perencanaan, pemikiran dan penentuan keputusan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu objek, sistem dan konsep. [4]

2.3. E-Commerce

E-commerce adalah model bisnis yang memungkinkan untuk melakukan transaksi dan penjualan barang dan jasa melalui Internet. *E-Commerce* mengacu pada pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui internet, dimana sebuah

website menyediakan wadah untuk proses transaksinya.

2.4. Jenis-Jenis E-commerce

a. Business-to-Business (B2B)

Business-to-Business (B2B) adalah model bisnis yang melibatkan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya, seperti produsen yang menjual barang ke distributor dalam jumlah besar untuk dijual kembali oleh distributor.

b. Business-to-Consumer (B2C)

Business-to-Consumer (B2C) adalah model bisnis yang melibatkan transaksi antar penjual dan pembeli yang menawarkan produk secara langsung kepada pembeli tanpa adanya perantara.

c. Consumer-to-Consumer (C2C)

C2C adalah jenis *e-commerce* yang dilakukan antar konsumen dengan konsumen atau disebut dengan pihak ketiga.

d. Consumer-to-Business (C2B)

Consumer-to-Business (C2B) adalah Jenis *e-commerce* di mana customer menyediakan produk atau layanan ke suatu perusahaan. Jenis bisnis ini berbeda dengan B2C, di mana bisnis menghasilkan produk serta pelayanan konsumsi konsumen. Dalam model ini, konsumen menawarkan produk, layanan atau informasi kepada suatu perusahaan. konsumen berperan sebagai pihak penawar atau biasa kita mendengar dengan sebutan sales.[5]

2.5. Database

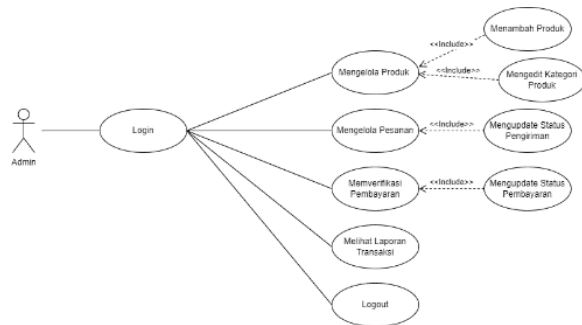
Database atau yang biasa dikenal dengan “Basis Data” merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembangunan suatu Sistem Informasi. *Database* adalah wadah penyimpanan kumpulan data yang saling berhubungan yang dapat diolah dan menghasilkan informasi secara terstruktur.[6]

2.6. UML (Unified Modeling Language)

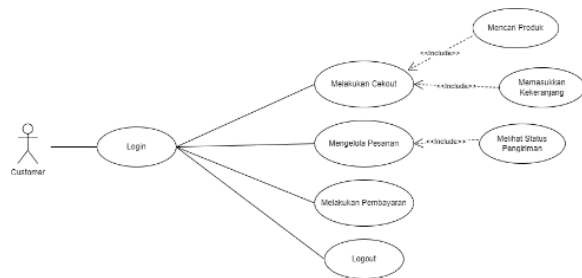
Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat untuk memvisualisasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual Juga merupakan satu kumpulan pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek.[7]

2.7. Usecase Diagram

Usecase Diagram merupakan diagram yang mendeskripsikan perilaku atau kebiasaan sistem yang ingin dibuat. deskripsi ini berbentuk hubungan dari satu aktor atau lebih dengan sistem berbeda yang ingin dirancang.[7] dengan kata lain fungsi *usecase* diagram adalah untuk memperoleh pemahaman tentang fungsi fungsi yang ada pada suatu sistem.



Gambar 1. Usecase Diagram Admin

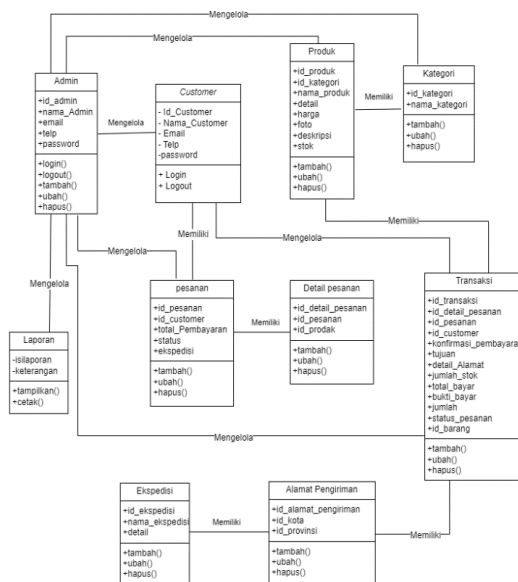


Gambar 2. Usecase Diagram Customer

2.8. Activity Diagram

Activity Diagram lebih fokus mendeskripsikan proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses. Activity Diagram mempunyai struktur diagram yg mirip dengan flowchart. Activity Diagram didesain berdasarkan usecase diagram.[7]

2.9. Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

Class Diagram adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sistem beserta hubungannya antar satu dengan yang lainnya pada sebuah sistem. Class Diagram dapat membantu mengembangkan Entitas dan hubungan antar Entitas yang membangun struktur sistem.[7]

2.10. HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan standar yang digunakan oleh halaman web. Berdasarkan standar ini browser bisa dapat isi suatu dokumen yang berasal dari web server. HTML bekerja menggunakan HTTP (*Hyper Text Transfer Protokol*), yaitu protokol komunikasi yang memungkinkan web server berkomunikasi dengan web browser.

2.11. MySQL

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

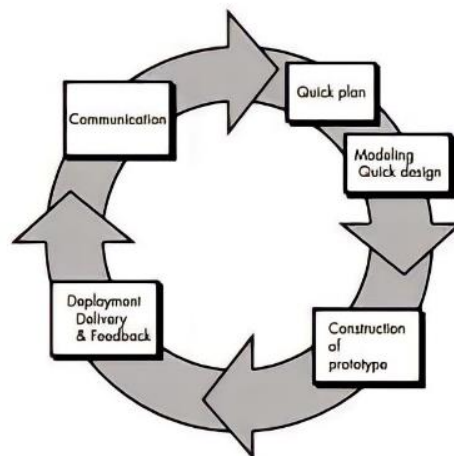
2.12. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang bekerja dalam sebuah web server untuk membantu pengembangan halaman web yang dapat disisipkan pada dokumen HTML.[8]

3. METODE PENELITIAN

3.1. SDLC

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem pada Yhara Galery adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) yang menggunakan Metode *Prototyping*. Metode ini menggunakan pendekatan untuk membangun sistem secara cepat dan bertahap. Dimana pengembang sistem dan pengguna saling berkomunikasi untuk penyamaan terhadap pemodelan sistem dan memiliki kualitas sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.[9]



Gambar 4. Metode Prototype

Gambar diatas adalah tahapan umum dari model proses ini, Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahapan :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui komponen apa saja yang ada pada sistem yang sedang berjalan pada Yhara Galery. Ini mencakup pengguna sistem di tingkat perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan pengguna akhir sistem.

b. Membuat Desain *Prototype*

Membuat rancangan sementara berdasarkan pemahaman awal terhadap kebutuhan pada Yhara Galery. Yaitu membuat Desain *Prototype* berupa model kasar yang mencakup fitur-fitur penting dalam sistem website e-commerce.

c. Evaluasi *Prototype*

Dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah Desain *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan harapan atau tidak. Jika tidak sesuai harapan maka akan dilakukan perbaikan yang melibatkan pemangku kepentingan (Owner) dari Yhara Galery.

d. Membangun *Prototype*

Pada tahapan ini dilakukan perbaikan *prototype*, ketika Desain *Prototype* telah fiks dan disetujui oleh kedua belah pihak, terutama pihak dari Yhara Galery maka akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahapan implementasi dan pemeliharaan.

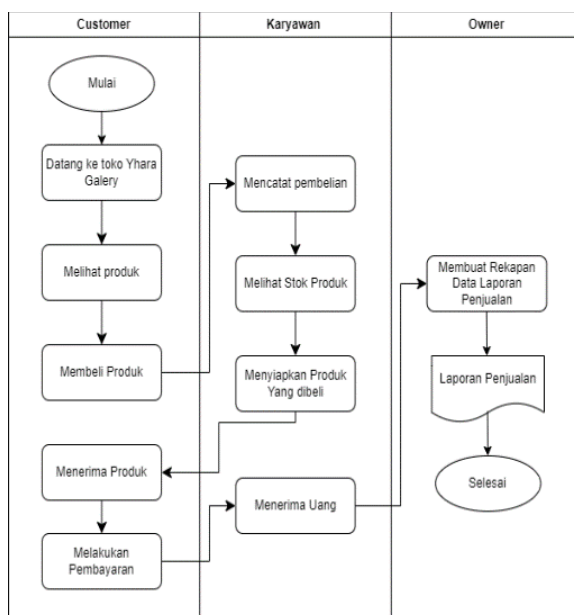
e. Implementasi dan Pemeliharaan

Pada tahapan ini sistem akan dibuat oleh programmer sesuai dengan desain *prototype* yang telah disetujui pihak Yhara Galery. Nantinya sistem tersebut juga akan dilakukan pengujian dan pemeliharaan sistem.[10]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

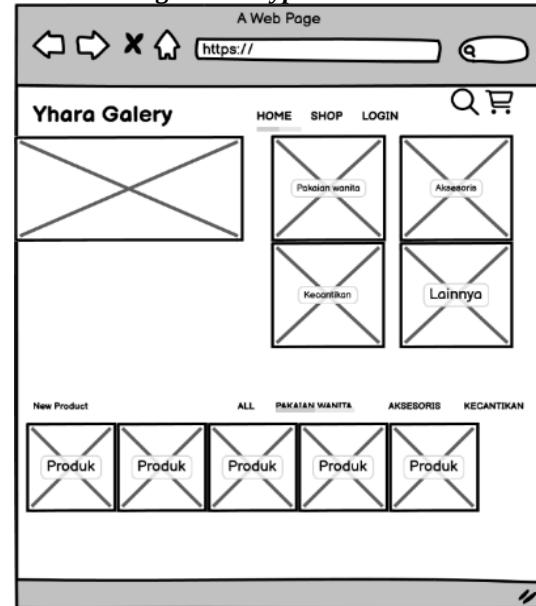
4.1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara. Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada pemilik dan beberapa *customer* Yhara Galery. Dari kegiatan wawancara tersebut mengatakan bahwa, *owner* dan beberapa *customer* menginginkan suatu sistem penjualan *online* atau e-Commerce untuk mempermudah dalam proses penjualan.



Gambar 5. Analisis Sistem berjalan

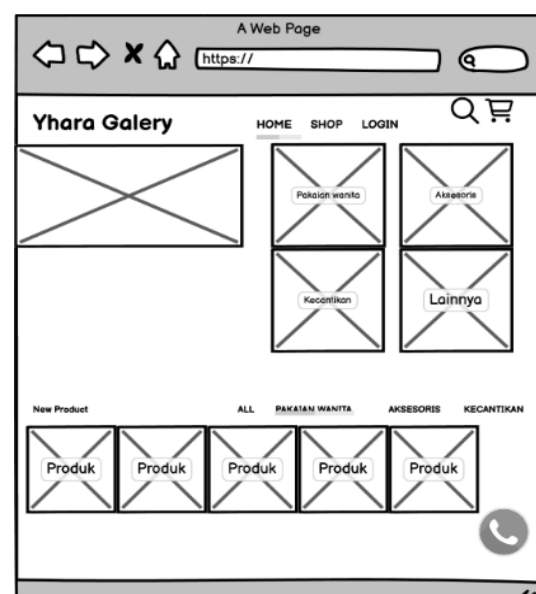
4.2. Perancangan *Prototype* Sistem Pertama

Gambar 6. Perancangan *Prototype* Sistem Pertama

Prototype sistem pertama merupakan perancangan tahap awal dari sistem yang dibangun. *Prototype* ini dibangun berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna. Gambar diatas merupakan tampilan halaman utama *prototype* sistem pertama. Dalam *prototype* sistem pertama ini menampilkan fitur-fitur pada website, yaitu: Halaman logo, Yhara Galery, Halaman home, shop dan login. Pada tampilan awal masih terlihat sederhana.

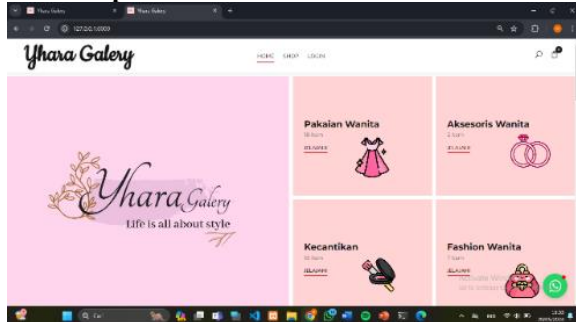
4.3. Perancangan *Prototype* Sistem Kedua

Prototype sistem kedua merupakan pengembangan dari *prototyping* tahap pertama berdasarkan kebutuhan pengguna.

Gambar 7. Perancangan *Prototype* Sistem Kedua

Gambar di atas merupakan tampilan halaman utama *prototype* sistem kedua pada *e-commerce*. Dalam *prototype* sistem kedua ini menampilkan fitur tambahan dari revisi desain pada tahap pertama yaitu menambah fitur *whatsApp* untuk mempermudah pengguna berinteraksi dengan *owner*.

4.4. Tampilan Halaman Utama

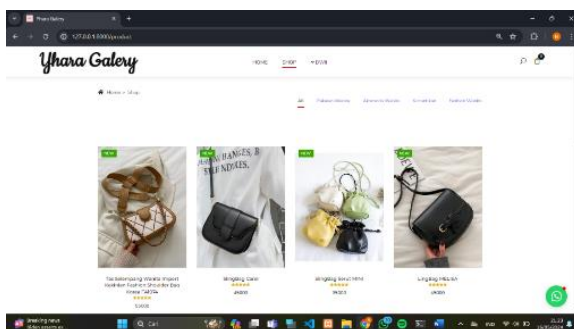


Gambar 8. Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama ini terdapat beberapa kategori produk dan fitur *WhatsApp*.

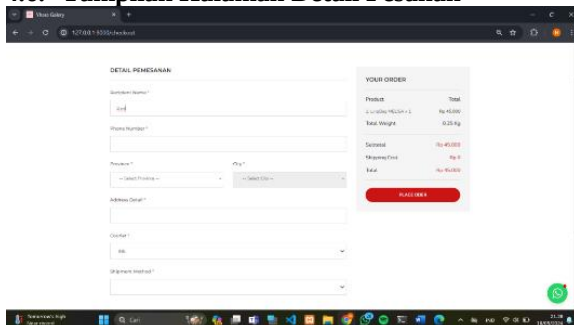
4.5. Tampilan Halaman Produk

Pada halaman produk terdapat berbagai produk yang dijual.



Gambar 9. Halaman Produk

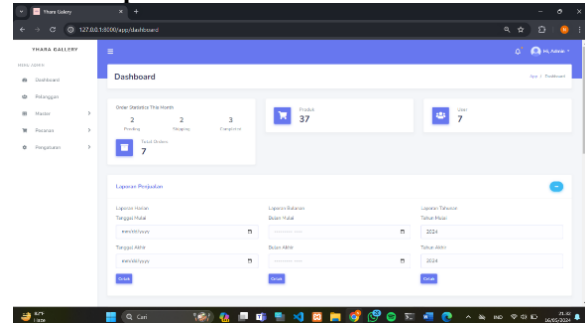
4.6. Tampilan Halaman Detail Pesanan



Gambar 10. Tampilan Halaman detail Pesanan

Pada tampilan halaman detail pesanan menampilkan berbagai fitur untuk melakukan transaksi pemesanan.

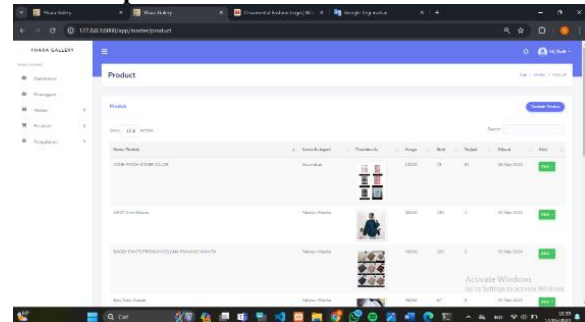
4.7. Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 11. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Pada tampilan Dashboard admin menampilkan berbagai fitur seperti Laporan penjualan, Halaman pengguna, pesanan, Kategori dan Produk.

4.8. Tampilan Halaman Tambah Produk



Gambar 12. Tampilan Halaman Tambah Produk

Pada tampilan Tambah Produk menampilkan berbagai fitur seperti fitur edit, tambah dan hapus produk.

4.9. Pengujian BlackBox

Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox* dengan mengamati hasil dan *software*. Pengamatan ini dilakukan melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak itu sendiri. Hasil pengujian sistem perangkat lunak *Blackbox Testing* dengan hasil yang dinyatakan berhasil,[11]

Tabel 1. Skala Likert

No	Rancangan Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengisi Nama, Email, Password, Alamat dan No.Telp untuk melakukan pendaftaran dan Mengklik Ikon Daftar	Masuk dengan halaman awal <i>customer</i>	Sesuai
2.	Login dengan Email dan Password yang benar	Masuk ke halaman utama pengguna	Sesuai

No	Rancangan Proses	Hasil yang diharapkan	Hasil
3.	Login dengan Email dan Password yang salah	Menampilkan pesan “error” gagal melakukan login	Sesuai
4.	Mengakses halaman detail produk dan memasukkan produk ke keranjang	Menampilkan halaman keranjang belanja	Sesuai
5.	Mengklik <i>checkout</i> pada halaman keranjang belanja	Menampilkan halaman Nota Pembayaran	Sesuai
6.	Mengklik Input pembayaran pada halaman Nota Pembayaran	Menampilkan Halaman Detail Pembayaran	Sesuai
7.	Mengklik Lakukan pembayaran pada halaman Detail Pembayaran	Menampilkan konfirmasi pembayaran	Sesuai
8.	Mengakses halaman Riwayat belanja	Menampilkan Halaman Riwayat belanja	Sesuai

4.10. Uji Kelayakan

Setelah dilakukan pengujian sistem, selanjutnya akan dilakukan pengujian user untuk mengetahui kelayakan pada sistem dengan menggunakan metode skala Likert. Skala Likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pelanggan.

No	Kategori	Presentase
1	Sangat Layak	81%-100%
2	Setuju	61%-80%
3	Cukup Setuju	41%-60%
4	Tidak Setuju	21%-40%
5	Sangat Tidak Setuju	<20%

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Skala	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Cukup Setuju (CS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Perhitungan jumlah skor dari hasil kuisioner kemudian dihitung melalui perhitungan berikut :

Skor T x Pn

Index Kelayakan = $\frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$

Keterangan : T = Total jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan Skor Skala Likert

Y = Skor tertinggi likert X jumlah responden

Setelah jawaban responden terkumpul melalui penyebaran kuisioner tersebut diolah menjadi informasi. Responden yang terlibat dalam pengujian ini berjumlah 5 (lima) orang yang terdiri dari 1 orang dari Yhara Galery dan 4 (empat) orang dari *customer* Yhara Galery.

Pertanyaan No.1 Apakah tampilan *interface* e-Commerce ini menarik bagi pengguna?

Responden yang menjawab sangat setuju (SS) **Skor T x Pn** = 1 x 4 = 4

Responden yang menjawab setuju (S)

Skor T x Pn = 4 x 5 = 20

Total Skor = 4 + 20 = 24

Index Kelayakan = $\frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$

$$= \frac{24}{5 \times 5} \times 100$$

$$= \frac{24}{25} \times 100$$

$$= 96 \times 100$$

$$= 96\%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Pertanyaan No.2 Apakah fitur-fitur yang ada pada e-Commerce dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna?

Responden yang menjawab sangat setuju (CS)

Skor T x Pn = 1 x 3 = 3

Responden yang menjawab setuju (S)

Skor T x Pn = 1 x 4 = 4

Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

Skor T x Pn = 3 x 5 = 15

Total Skor = 3 + 4 + 15 = 22

Index Kelayakan = $\frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$

$$= \frac{22}{5 \times 5} \times 100$$

$$= \frac{22}{25} \times 100$$

$$= 88 \times 100$$

$$= 88\%$$

$$= 88\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Pertanyaan No.3 Apakah tampilan menu utama e-Commerce mudah dipahami pengguna?

Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

Skor T x Pn = 5 x 5 = 25

Total Skor = 25

Index Kelayakan = $\frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$

$$= \frac{25}{5 \times 5} \times 100$$

$$= \frac{25}{25} \times 100$$

$$= 100 \times 100$$

$$= 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Pertanyaan No.4 Apakah website tersebut membantu pengguna dalam melakukan pembelian dengan efektif?

Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

Skor T x Pn = 1 x 4 = 4

Responden yang menjawab setuju (S)

Skor T x Pn = 4 x 5 = 20

Total Skor = 4 + 20 = 24

Index Kelayakan = $\frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$

$$= \frac{24}{5 \times 5} \times 100$$

$$= \frac{24}{25} \times 100$$

$$= 96 \times 100$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Pertanyaan No.5 Apakah *e-Commerce* ini sudah cukup baik?

Responden yang menjawab sangat setuju (SS)

$$\text{Skor T x Pn} = 4 \times 4 = 16$$

Responden yang menjawab setuju (S)

$$\text{Skor T x Pn} = 1 \times 5 = 5$$

$$\text{Total Skor} = 16 + 5 = 21$$

$$\text{Indeks Kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$$

$$= \frac{21}{5 \times 5} \times 100$$

$$= 21 \times 100$$

$$= 84 \times 100$$

$$= 84\% \text{ (Sangat Layak)}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase rata-rata} &= \frac{\text{jumlah presentase}}{\text{Jumlah skor kuesioner}} \\ &= \frac{96 + 89 + 100 + 96 + 84}{5} \\ &= \frac{465}{5} \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Setelah melakukan uji kelayakan pada *e-Commerce* Yhara Galery menggunakan metode skala likert maka diperoleh presentase rata-rata dari uji kelayakan tersebut sebesar 93% (Sangat Layak).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan perancangan, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu Perancangan *e-commerce* pada Yhara Galery telah berhasil dibuat untuk membantu memasarkan produk secara luas. Metode yang digunakan Pada tahap pengembangan sistem yaitu Metode *Prototyping*. Jenis *E-Commerce* yang digunakan untuk membangun *e-commerce* pada Yhara Galery adalah *Business to Customer* (B2C). Hasil pengujian sistem perangkat lunak *Blackbox Testing* dengan hasil yang dinyatakan berhasil, dan uji kelayakan menggunakan skala likert menghasilkan skor 93% (sangat layak). Secara keseluruhan membarikan hasil sukses dan sesuai dengan apa yang dirancang. Dalam proses perancangan *e-commerce*, terdapat beberapa saran yang mungkin dapat digunakan sebagai penyempurnaan lebih lanjut, yaitu Perancangan ini kedepannya diharapkan memiliki tampilan yang lebih menarik lagi guna menarik pembeli, memiliki fitur pembayar otomatis, memiliki banyak pilihan metode pembayaran (*Payment Gateway*) agar mempermudah dalam proses bertransaksi, memiliki lebih banyak pilihan ekspedisi dan berbasis *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. M. Butarbutar, D. Darmansah, and R. N. S. Amriza, "Perancangan Sistem Informasi E-Catalogue Berbasis Website Menggunakan

Metode Waterfall," *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 4, p. 438, Jun. 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4165.

- [2] F. Alfiah, R. Tarmizi, and A. A. Junidar, "PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A&S."
- [3] R. Sri, A. Rejeki, A. P. Utomo, D. Stefiana, and S. Susanti, "Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada 'Distro Smith' Berbasis ECommerce," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 16, no. 1, pp. 150–159, 2019.
- [4] G. Enstain, A. Kustanto, H. Prillysca Chernovita, and P. Korespondensi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEB STUDI KASUS : PT UNICORN INTERTRANZ WEB-BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM DESIGN CASE STUDY: PT UNICORN INTERTRANZ", doi: 10.25126/jtiik.202184849.
- [5] D. A. Afriansyah, D. Setiawati, and A. R. Bahtiar, "Membangun Website E-commerce di Toko Sean Shoes Menggunakan Metode Rapid Application Development," *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, Jun. 2022, doi: 10.36596/jitu.v6i1.634.
- [6] K. Syahputri, M. Irwan, and P. Nasution, "Peran Database Dalam Sistem Informasi Manajemen," *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 54–58, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jakbs/index>
- [7] A. Feby Prasetya and U. Lestari Dewi Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," 2022.
- [8] H. Hidayat and S. IBBI Jalan Sei Deli No, "Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP".
- [9] M. Sidiq and T. Rohayati, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPING PADA UMKM SINAR TERANG DESA PUSAKASARI KECAMATAN CIPAKU," *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 1, pp. 76–83, Mar. 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.4863.
- [10] H. I. T. Simamora, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CV MITRA TANI MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE," *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 173–178, Apr. 2020, doi: 10.33330/jurteks.v6i2.552.
- [11] L. Setiyani, "Techno Xplore Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi PENGUJIAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA PERUSAHAAN DISTRIBUTOR FARMASI MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING," 2019.