



# Prototype Pengembangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website

**Dido Muhammad Hapsah, Isa Faqihuddin Hanif\***

Teknologi Industri dan Informatika, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta  
Jl. Tanah Merdeka No.6, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>didoomhammad@gmail.com, <sup>2,\*</sup>isa@uhamka.ac.id

Email Penulis Korespondensi: isa@uhamka.ac.id

Submitted: 12/01/2025; Accepted: 25/01/2025; Published: 28/01/2025

**Abstrak**—Penelitian ini membangun sebuah sistem informasi e-commerce berbasis website untuk toko Ruang Style, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh toko Ruang Style yaitu seperti minimnya pemasaran dan belum tersedia wadah penjualan produk secara online, hal ini memungkinkan terjadinya penurunan pembeli pada toko, proses pembelian barang masih menggunakan cara manual yaitu pembeli harus mendatangi toko dan membeli barang secara langsung, serta proses penjualan dan pendataan barang masih dilakukan secara manual dalam bentuk arsip berupa tulisan tanpa database yang terintegrasi dan hasil pemasukan dari semua barang yang terjual yang masih dihitung secara manual sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan pada proses penghitungan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi e-commerce berbasis website agar membantu pemilik toko dalam mengolah data inventaris barang dan data penjualan serta pembelian, dan memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi barang yang akan dibeli melalui website, agar pembeli tidak perlu mendatangi toko secara langsung. Metode yang digunakan yaitu metode prototype, karena mockup yang dirancang berdasarkan evaluasi dari pengguna. Pada penelitian ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP, MySQL, HTML, JavaScript dan CSS. Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan sistem informasi e-commerce toko berbasis website. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini perancangan sistem informasi manajemen toko berbasis website dapat berhasil dijalankan pada dekstop browser serta berhasil mempermudah pihak toko dalam melakukan proses pemasaran produk dan mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi.

**Kata Kunci:** E-commerce; Manajemen Toko; Prototype; PHP; MySQL; Website

**Abstract**—This study develops a website-based e-commerce information system for the Ruang Style store. Several challenges faced by the store include limited marketing efforts and the lack of an online sales platform, which can lead to a decline in customers. The process of purchasing goods is still done manually, where customers must visit the store in person to buy products. Additionally, the sales and inventory data management is still done manually in the form of written records without an integrated database. The revenue from all sold items is also calculated manually, which increases the potential for errors in the calculation process. The goal of this research is to design a website-based e-commerce information system to help the store owner manage inventory and sales data, as well as facilitate customers in making transactions online so that they no longer need to visit the store physically. The research was conducted at Ruang Style store from April 2024 to December 2024. The prototype methodology was used, as the mockups were designed based on user evaluations. The study utilized PHP, MySQL, HTML, JavaScript, and CSS programming languages. The result of this research is the design of a website-based e-commerce information system. The conclusion of this study is that the design of the website-based store management information system can be successfully implemented on desktop browsers, and it successfully simplifies the marketing process for the store and facilitates customers in making transactions.

**Keywords:** E-commerce; Store Management; Prototype; PHP; MySQL; Website

## 1. PENDAHULUAN

Manusia saat ini memanfaatkan teknologi untuk mendukung berbagai aktivitas sehari-hari [1]. Kebutuhan akan informasi yang semakin tinggi telah mendorong peningkatan penggunaan teknologi informasi dari waktu ke waktu [2]. Beragam sektor, seperti pendidikan, komunikasi, transportasi, kesehatan, bisnis, dan sektor lainnya, telah mengadopsi teknologi informasi dalam operasionalnya [3].

Semakin meningkatnya perkembangan teknologi informasi, kini informasi dapat dipublikasikan dengan cepat dan murah melalui berbagai macam media internet, sehingga konsumen dapat lebih mudah memperoleh informasi produk tanpa harus mengunjungi toko. Konsumen juga bisa melakukan transaksi secara online, setelah transaksi selesai barang akan dikirim ke konsumen. Kemajuan yang sangat cepat di dunia teknologi ini menuntun banyak pelaku usaha agar mengikuti perkembangan teknologi ini dengan cara menyediakan layanan e-commerce dalam memasarkan produknya agar pembeli bisa langsung membeli barang tanpa harus mendatangi toko [4].

Kemudahan yang ditawarkan teknologi dapat dimanfaatkan oleh pelaku usaha atau wirausahawan untuk memasarkan produk mereka kepada masyarakat yang menjadi pelanggan. Dengan layanan ini, nasabah dapat mengakses dan melakukan transaksi dari berbagai lokasi hanya dengan menggunakan smartphone, notebook/laptop, dan perangkat lainnya. [5]. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi dapat dim oleh para pelaku usaha atau wirausahawan untuk mempromosikan produk mereka kepada masyarakat yang menjadi konsumen. Salah satunya adalah Ruang Style, sebuah usaha yang fokus pada penjualan barang-barang fashion bekas berkualitas, seperti pakaian, sepatu, tas, aksesoris, dan produk fashion lainnya. Semua produk tersebut dipilih dengan teliti untuk menjamin kualitas terbaik serta memberikan kepuasan dan kesenangan bagi para pelanggan [6].

Toko Ruang Style memproduksi dan menjual produk jadi yang dapat dibeli secara manual atau mendatangi toko secara langsung. Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi, dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan berdasarkan masalah, peneliti mengusulkan agar e-commerce berbasis website lebih efektif dalam proses penjualan dan pengelolaan data toko seperti keuangan, inventaris barang, data pembeli ataupun pelayanan yang memudahkan pembeli dalam melakukan transaksi. Pada toko Ruang Style terdapat 3 orang yang menjalankan usaha tersebut, terdiri dari 1 Pemilik toko, 1 penjaga kasir dan 1 pengelola barang.

Proses pemasaran dan penjualan di toko Ruang Style saat ini masih bersifat manual, di mana pembeli harus datang langsung ke toko untuk membeli atau sekadar melihat-lihat barang yang tersedia[7]. Promosi yang dilakukan pun masih terbatas pada penyebaran informasi oleh pemilik toko, dengan mengandalkan promosi dari mulut ke mulut oleh pelanggan yang sudah pernah berbelanja di Ruang Style. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan menjangkau pasar di luar area lokal, sehingga penjualan hanya terbatas pada lingkungan sekitar. Selain itu, kurangnya pembaruan informasi mengenai produk-produk baru yang tersedia turut menjadi kendala, yang pada akhirnya menghambat potensi penjualan toko secara optimal. E-commerce mengacu pada pembelian, penjualan, perdagangan, dan pergudangan barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, World Wide Web, atau jaringan komputer lainnya[8].

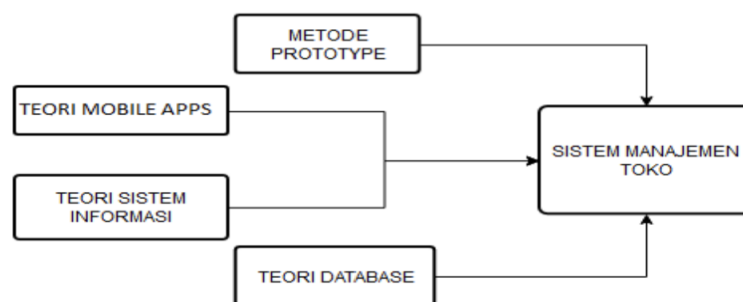
E-commerce bisa melalui metode pembayaran lewat e-wallet, transaksi data elektronik, dan pengumpulan data otomatis[9].

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, dan kesepakatan dengan pemilik toko, peneliti mengusulkan e-commerce berbasis website. Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan metode prototype. Metode prototype adalah metode yang memperbolehkan user untuk mengetahui bagaimana tampilan, fitur, dan fungsionalitas dari sistem yang dibangun dapat berfungsi sesuai apa yang diinginkan. Pada penelitian ini metode prototyping berguna untuk menggambarkan atau mengilustrasikan website berupa mockup UI (user Interface) dari website yang dirancang yang nantinya akan dievaluasi oleh pengguna. Alasan peneliti menggunakan metode prototype adalah karena metode prototype dapat mempersingkat waktu dalam proses pengembangan sistem[10], adanya komunikasi yang dilakukan antara pengembang dan pengguna untuk mempermudah dalam menentukan kebutuhan dari sisi pengguna[11].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Teori yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu teori mobile application untuk perancangan sistem, sebagai acuan untuk membuat website, teori prototype sebagai panduan untuk melakukan metode penelitian, teori database sebagai acuan dalam merancang sebuah database untuk tempat penyimpanan yang terintegrasi, selanjutnya, menggunakan teori sistem informasi untuk implementasinya, maka hasil dari penelitian ini didapat keluaran berupa rancang bangun sistem informasi e-commerce berbasis website. Hal ini dapat dilihat pada kerangka teori seperti yang terlihat pada Gambar 1 dibawah ini



**Gambar 1.** Kerangka Berpikir

Solusi yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dalam bentuk prototype sebelum desain diubah menjadi kode[12]. Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan metode prototype. Metode prototype adalah metode yang memperbolehkan user untuk mengetahui bagaimana tampilan, fitur, dan fungsionalitas dari sistem yang dibangun dapat berfungsi sesuai apa yang diinginkan. Pada penelitian membahas penggunaan metode prototipe dalam desain UI/UX untuk aplikasi digital, dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan kemudahan penggunaan[13]. Mockup yang sudah dievaluasi oleh pengguna akan menjadi tolak ukur dari pada sistem yang akan dibangun. Model prototype terdapat Sub Sistem yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu;

#### 2.1.1 Requirement Prototype

Metode pengembangan sistem yang mendorong terciptanya prototipe untuk mendefinisikan fungsi dan proses sistem, terutama ketika pengguna atau pemilik sistem tidak dapat mendefinisikan kebutuhan mereka dengan jelas.

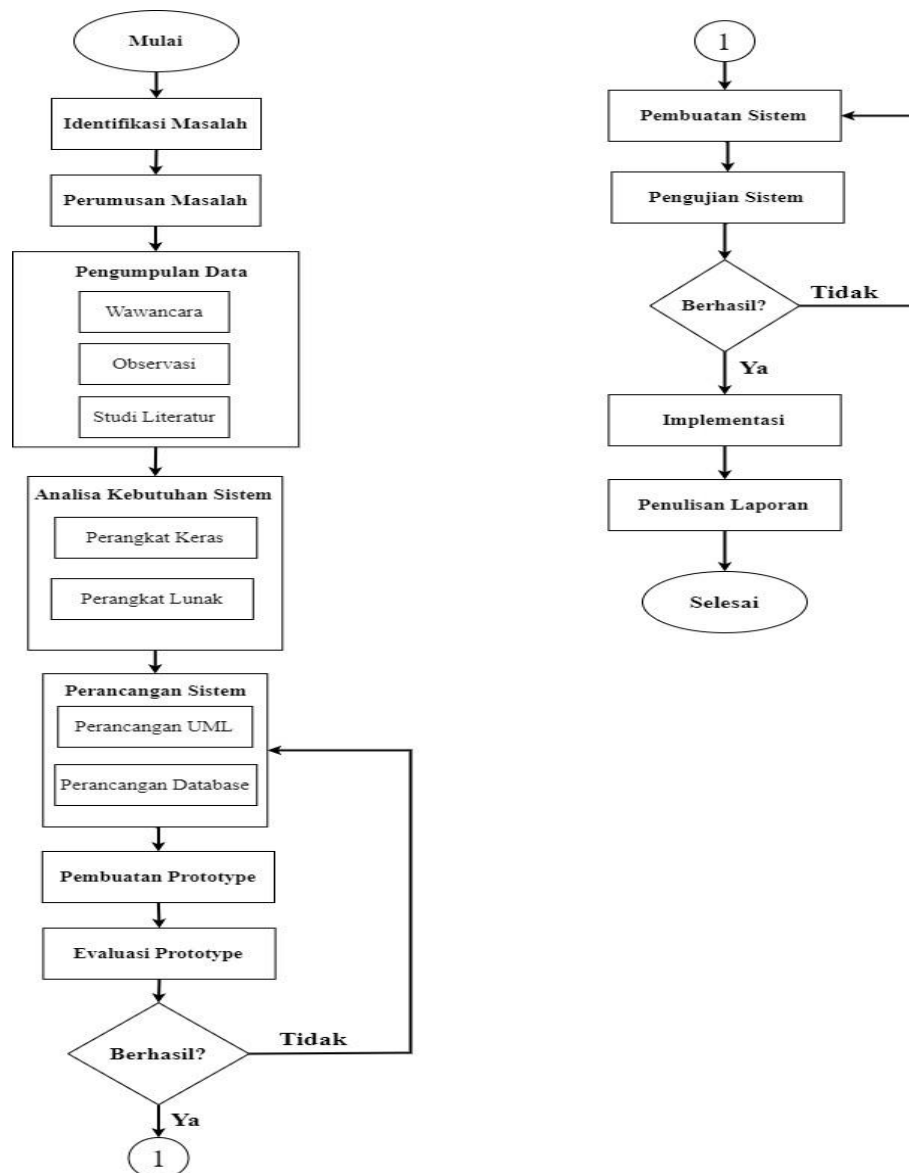
Prototipe ini sering kali dituangkan dalam bentuk antarmuka pengguna dan contoh produk akhir sehingga pengguna dapat melihat contoh sistem yang akan digunakan[14].

### 2.1.2 User Interface Prototype

sekumpulan rancangan berupa gambar yang digunakan untuk mendemonstrasikan tampilan halaman antarmuka pada sistem nanti. Selain itu, perancangan prototipe UI/UX menggunakan metode design thinking dapat membantu dalam mencari kebutuhan dan permasalahan pengguna yang sedang dihadapi, lalu diselesaikan dengan ide-ide solusi melalui desain antarmuka dan interaksi[15]

### 2.1.3 Implementasi dan System Testing

Tahap akhir dari proses prototipe. Pada langkah ini, kami akan menangkap hasil desain melalui kode dan melakukan pengembangan untuk memastikan bahwa semua fungsi yang telah diimplementasikan berfungsi dengan baik[16]. Setelah implementasi, pengujian sistem dilakukan untuk memastikan semuanya berfungsi dengan sesuai dengan kebutuhan pengguna[17]. Alur penelitian urutannya dapat dilihat secara lengkap pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Penelitian

## 2.2 Penjelasan Kerangka Penelitian

### 2.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang harus diselesaikan adalah merancang sebuah website e-commerce yang dapat membantu pengelola toko Ruang Style dalam mengelola data yang ada dan mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi pembelian pada toko Ruang Style. Ada beberapa masalah yang terjadi yaitu:



- a. Lingkup untuk promosi dan peminatnya masih terbatas tidak bisa diperluas sampai luar kota[18].
- b. Proses penjualan barang masih banyak dilakukan secara manual, seperti menuliskan data-data produk, mencatat penjualan yang tercatat di buku, dan menganalisa data-data lainnya yang belum terintegrasi dengan sistem[19].

### **2.2.2 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui permasalahan yang ada dan merumuskannya dengan menerapkan sistem yang akan dibangun dan dibatasi sesuai dengan pembahasan yang akan diteliti

### **2.2.3 Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa metode disebutkan sebagai berikut:

- a. Observasi  
Observasi dilakukan oleh peneliti dengan melihat langsung permasalahan yang sedang terjadi, setelah itu peneliti mencari tahu data yang diperlukan dalam pembuatan sistem nantinya[20].
- b. Wawancara  
Metode wawancara yang peneliti lakukan adalah dengan diskusi tanya jawab oleh pemilik toko untuk mengetahui masalah yang sedang terjadi, selanjutnya peneliti mencari tahu data apa saja yang diperlukan dalam pembuatan sistem nantinya[21].
- c. Studi Literatur  
Peneliti mencari referensi berkaitan dengan penelitian berupa buku, jurnal, serta pedoman e-commerce.

### **2.2.4 Perancangan Sistem**

Pada tahap perancangan sistem, peneliti menggunakan metode perancangan UML, Database menggunakan XAMPP, dan Interface menggunakan Balsamic Mockups. Dimana UML akan menjelaskan alur dari jalannya sebuah sistem yang akan dibangun dengan keterkaitan antar operator serta aktornya yang menyebabkan ketersinambungan didalam sebuah organisasi. Database dirancang untuk memanipulasi data dengan mudah, database juga dirancang agar mempermudah proses pengolahan data yang terdiri dari kumpulan data-data yang terorganisasi dan terhubung satu sama lain. Sedangkan interface dirancang untuk pengguna agar memudahkan dalam penggunaan aplikasi yang nantinya akan dibangun.

### **2.2.5 Perancangan UML**

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berstruktur orientasi objek. UML dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak[22]. Dalam perancangan UML ini peneliti merancang beberapa kategori dalam pendefinisian yaitu Use Case diagram, Class diagram, Activity diagram dan Sequence diagram[23].

### **2.2.6 Pembuatan Prototype**

Pada tahap ini peneliti akan membuat prototype atau UI dan UX untuk sistem yang akan dibuat, setelah prototype jadi akan di evaluasi oleh user sehingga hasil dari evaluasi user akan menjadi tolak ukur untuk pembuatan sistem.

### **2.2.7 Evaluasi Prototype**

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada prototype yang sudah dibuat untuk selanjutnya dilanjutkan pembuatan sistem agar sesuai dengan keinginan user atau pengelola toko.

### **2.2.8 Pembuatan Sistem**

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada prototype yang sudah dibuat untuk selanjutnya dilanjutkan pembuatan sistem agar sesuai dengan keinginan user atau pengelola toko.

### **2.2.9 Pengujian Sistem**

Pengujian sistem adalah tahapan dimana sebuah sistem sudah terbentuk dan dapat dijalankan meskipun terdapat beberapa error dan bug. Peneliti melakukan pengujian dengan menggunakan metode alpa testing dan beta testing, hasil dari sistem yang telah dilakukan pengujian apabila tidak terdapat evaluasi dari pengguna maka sistem tersebut dapat dinyatakan berhasil dan siap dijalankan untuk uji efektivitas sistem.

### **2.2.10 Implementasi**

Pada tahap ini sistem atau aplikasi telah disiapkan dan dirancang sesuai kebutuhan sistem dan siap digunakan secara keseluruhan oleh pengguna.

### **2.2.11 Penelitian Laporan**

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan mengenai keseluruhan tentang penelitian yang telah peneliti lakukan. Peneliti melaporkan hasil dari penelitian ke dalam sebuah karya ilmiah sebagai bentuk dokumentasi [24], [25].

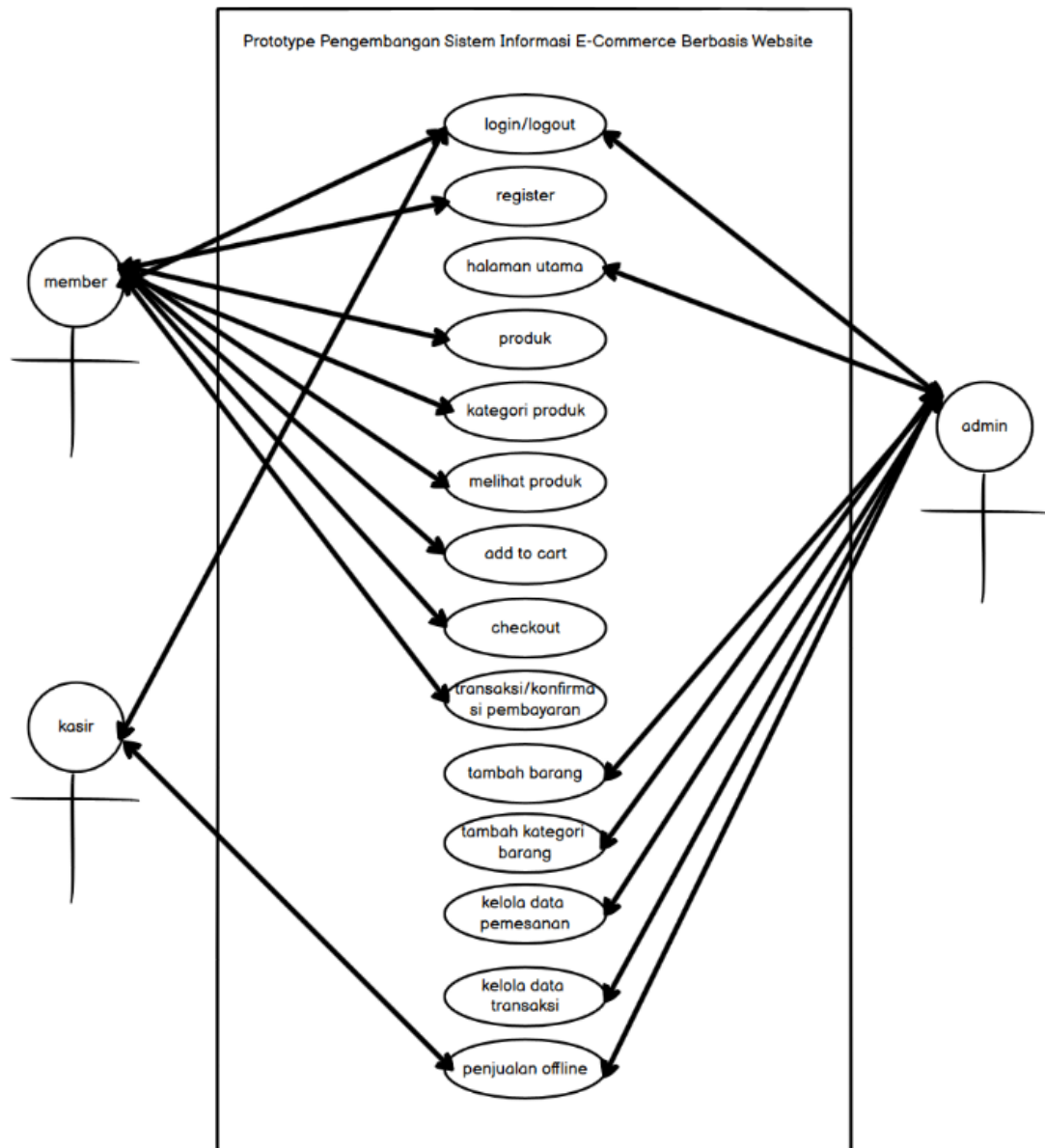
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk mempermudah dalam mengembangkan sebuah sistem yang bertujuan untuk membuat sebuah produk yang dirancang agar sesuai dengan yang diinginkan. Maka pada tahap ini menjelaskan bahwa dalam proses perancangan sistem memiliki beberapa tahapan seperti tahapan pembuatan desain user interface (UI), dan pembuatan Unified Modelling Language (UML) sebagai pemodelan dari sebuah sistem[26], dalam proses UML ada beberapa diagram yang digunakan seperti Use Case diagram, Activity diagram, Class diagram, dan Sequence diagram. Dan juga pembuatan desain interface dibuat dalam bentuk visual menggunakan software Balsamic Mockup.

##### 3.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah sebuah diagram yang menunjukkan hubungan antara actors dan use case. Selain itu use case diagram merupakan pemodelan untuk kegiatan (behavior) yang dilakukan oleh actors.

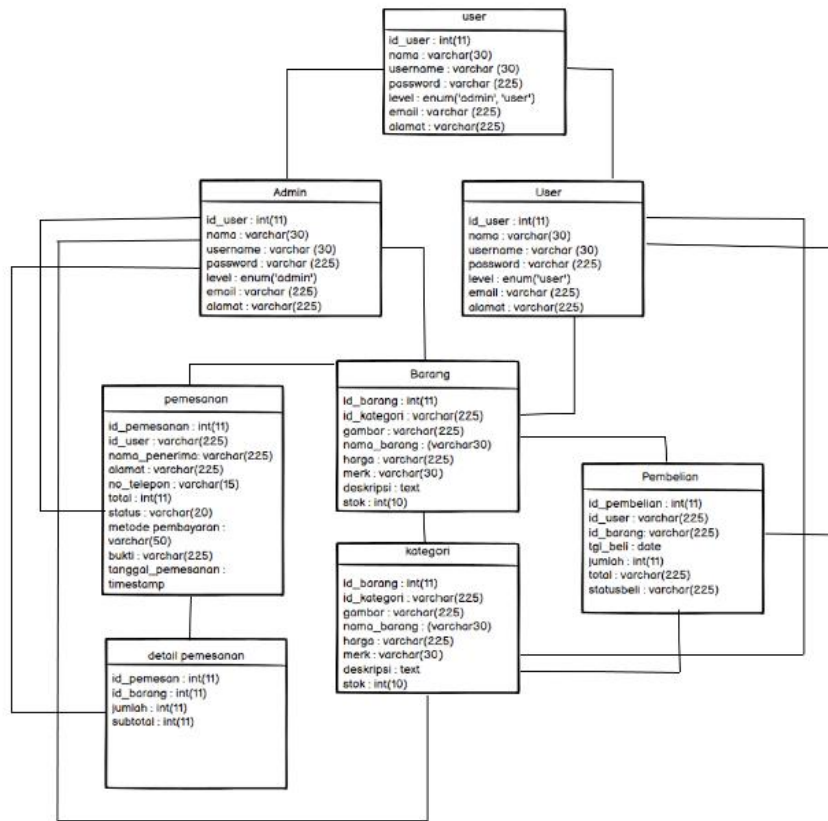


Gambar 3. Usecase Diagram

Pada usecase diagram Gambar 3 menjelaskan interaksi yang dilakukan oleh admin, kasir dan member.

##### 3.1.2 Perancangan Class Diagram

Pada sub bab kali ini, akan dibahas rancangan sistem yang menggambarkan struktur dan deskripsi dari masing-masing class yang digambarkan dengan menggunakan class diagram yang terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Class Diagram

**3.1.3 Activity Diagram**

Activity Diagram pada sistem ini dibuat untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi pada sistem. Termasuk aktivitas yang dilakukan oleh administrator, pelanggan, dan pemilik toko. Activity Diagram sendiri merupakan model visual dari UML yang berisi aktivitas, tindakan, pengulangan, pemilihan dan konkurensi dalam organisasi.

**3.1.4 Sequence Diagram**

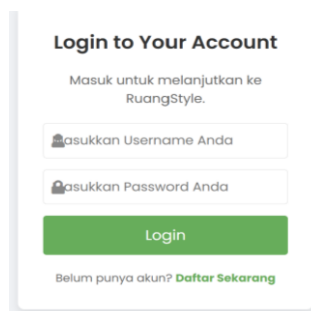
Sequence diagram mendemonstrasikan perilaku objek dalam use case dengan menggambarkan siklus hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek. Setidaknya sequence diagram harus dijelaskan, karena itu perlu untuk mendefinisikan kasus penggunaan dengan prosesnya sendiri, atau yang terpenting, semua kasus penggunaan telah ditentukan, sehingga interaksi jalur pesan juga termasuk dalam diagram urutan, jadi semakin banyak kasus penggunaan yang ditentukan, semakin banyak yang harus anda buat semakin banyak diagram urutan

**3.2 Implementasi**

Pada tahap ini menggambarkan implementasi antarmuka yang digunakan admin/kasir dan member untuk sistem perancangan e-commerce berbasis website ini.

**a. Halaman Login**

Tampilan Gambar 5 adalah halaman login yang dilakukan admin, kasir dan member dengan cara membuka website, kemudian admin, kasir dan member akan diminta mengisi username dan password, setelah mengisinya admin dan kasir bisa klik tombol sign in, sedangkan member harus register terlebih dahulu.



**Gambar 5.** Halaman Login

b. Halaman Utama

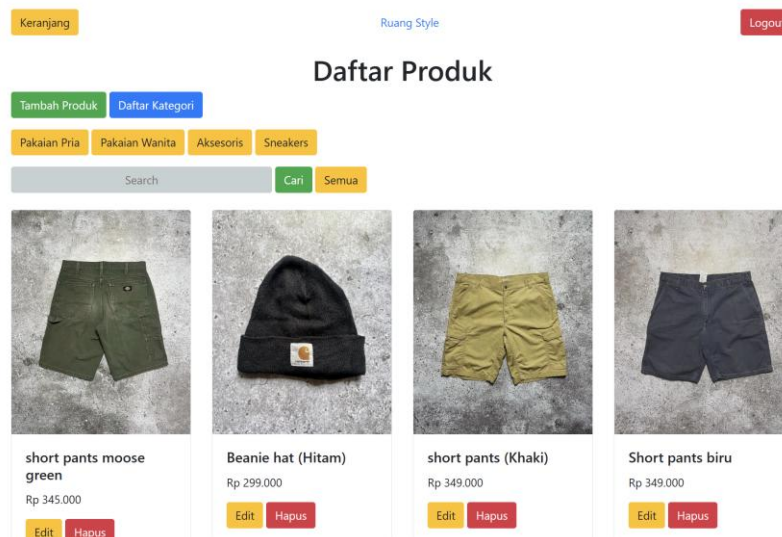
Tampilan gambar 6 ini menampilkan bagian halaman utama atau beranda pada website toko RuangStyle, dimana setelah member berhasil register dan login toko RuangStyle halaman ini yang pertama akan di tampilkan ke member, pada halaman ini member dapat melihat langsung produk-produk yang tersedia.



**Gambar 6.** Halaman Utama

c. Halaman Produk

Gambar 7 menampilkan bagian halaman produk pada website RuangStyle, Tampilan diatas adalah contoh ketika login sebagai admin atau kasir, yang bisa menghapus ataupun mengedit produk-produk tersebut.



**Gambar 7.** Halaman Produk

d. Laporan

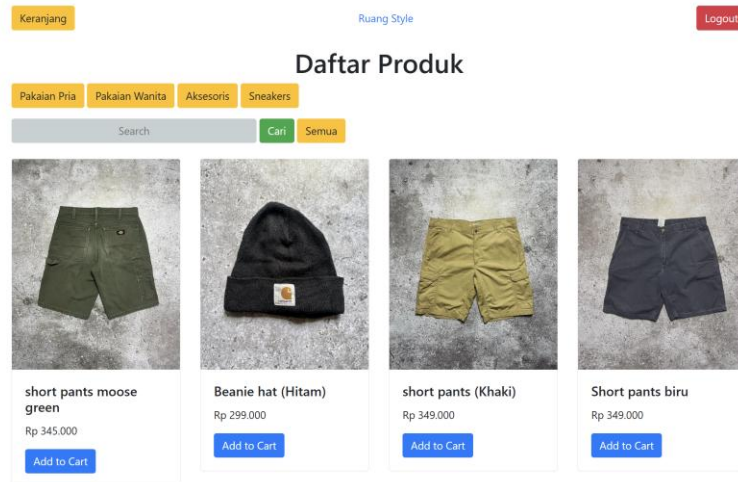
Tampilan gambar 8 berfungsi untuk menerima atau menolak, dan mengecek para member yang sudah berhasil konfirmasi pembelian

Nama Pembeli	Alamat Pengiriman	Email Pembeli	Tanggal Pembelian	Total Harga	Status	Bukti Pembayaran	Actions
Dido Tampan	Jakarta	didouhammad@gmail.com	07-01-2025	Rp 698.000,00	Menunggu Konfirmasi	Belum Ada Bukti Pembayaran	Hapus
robi madura	Jakarta	didouhammad@gmail.com	07-01-2025	Rp 349.000,00	Menunggu Konfirmasi	Belum Ada Bukti Pembayaran	Hapus
amir psht	Jakarta	didouhammad@gmail.com	07-01-2025	Rp 345.000,00	Menunggu Konfirmasi	Belum Ada Bukti Pembayaran	Hapus
Dido Muhammad Hapsah	Jakarta	didouhammad@gmail.com	07-01-2025	Rp 345.000,00	Menunggu Konfirmasi	Belum Ada Bukti Pembayaran	Hapus
amir dejek	Jember	amirdoang@gmail.com	07-01-2025	Rp 299.000,00	Menunggu Konfirmasi	Belum Ada Bukti Pembayaran	Hapus

**Gambar 8.** Laporan Pembelian

e. Daftar Produk

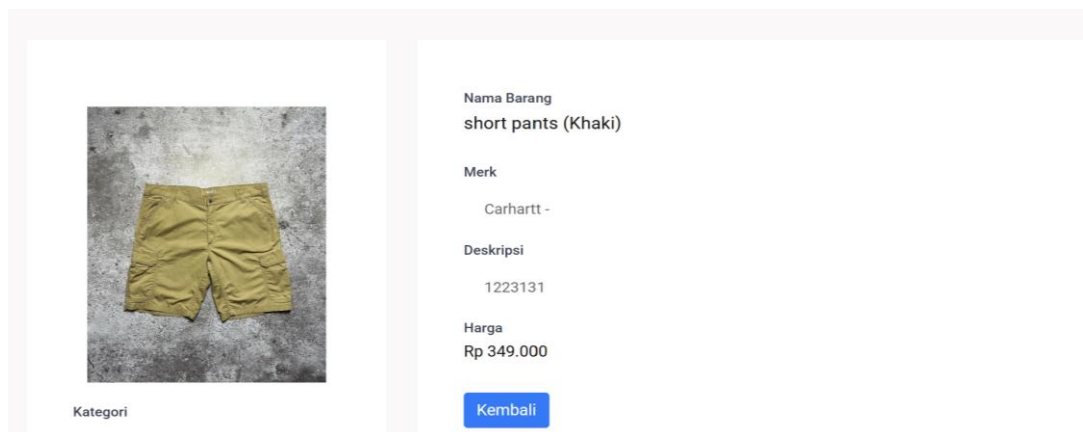
Tampilan gambar 9 menampilkan bagian halaman produk pada website RuangStyle, Tampilan diatas adalah contoh Ketika login sebagai member.



**Gambar 9.** Halaman Produk Sebagai Member

f. Detail Produk

Pada Halaman Detail Produk seperti yang tertera pada gambar 8 diatas ini menampilkan detail produk yang berupa merk dan deskripsi dari produk tersebut.



**Gambar 10.** Detail Produk

g. Halaman Keranjang

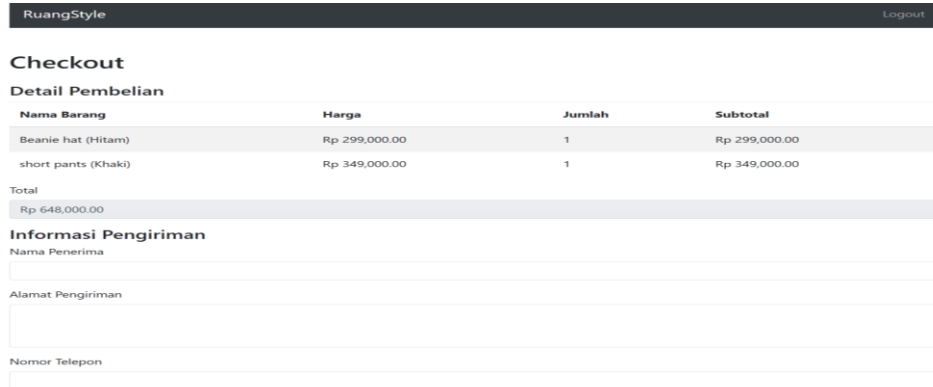
Tampilan website pada gambar 11 menampilkan bagian halaman Keranjang Belanja, dimana daftar atau produk yang sudah member pilih tetapi belum dibayar akan masuk ke daftar keranjang belanja.



**Gambar 11.** Halaman Keranjang

h. Halaman Checkout

Halaman Checkout seperti gambar 12 berfungsi untuk mengisi form data diri kita sekaligus untuk melakukan transaksi pembayaran yang disajikan beberapa metode pembayaran dan mengkonfirmasi agar produk yang di kirim kan sesuai.



Nama Barang	Harga	Jumlah	Subtotal
Beanie hat (Hitam)	Rp 299,000.00	1	Rp 299,000.00
short pants (Khaki)	Rp 349,000.00	1	Rp 349,000.00
Total			Rp 648,000.00

**Informasi Pengiriman**

Nama Penerima:

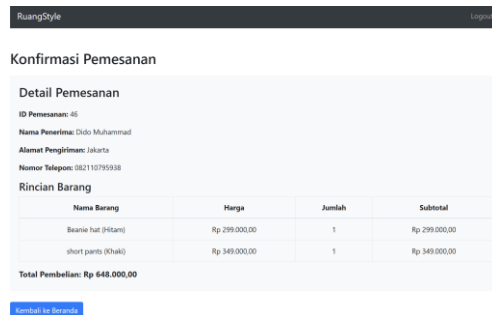
Alamat Pengiriman:

Nomor Telepon:

**Gambar 12.** Halaman Checkout

i. Halaman Konfirmasi

Halaman ini yang akan keluar ketika kita selesai melakukan pembayaran di halaman checkout seperti pada gambar 13, halaman ini bertujuan untuk mengkonfirmasi kembali form atau data diri yang sudah di isi. Jika sudah sesuai, member bisa langsung menekan tombol kembali ke beranda



**Konfirmasi Pemesanan**

**Detail Pemesanan**

ID Pemesanan: 45  
 Nama Penerima: Dido Muhammad  
 Alamat Pengiriman: Jakarta  
 Nomor Telepon: 082110795938

**Rincian Barang**

Nama Barang	Harga	Jumlah	Subtotal
Beanie hat (Hitam)	Rp 299,000.00	1	Rp 299,000.00
short pants (Khaki)	Rp 349,000.00	1	Rp 349,000.00
Total Pembelian: Rp 648,000.00			

[Kembali ke Beranda](#)

**Gambar 13.** Halaman Konfirmasi

## 4. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan penelitian, dapat disimpulkan penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi e-commerce berbasis website dengan fitur utama seperti katalog produk, keranjang belanja, dan sistem pembayaran untuk mempermudah transaksi online. Sistem e-commerce yang dibangun sesuai kebutuhan toko Ruang Style, mempermudah pengelolaan inventaris dan penjualan, serta telah diterima oleh pemilik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang mendalam ditujukan kepada Toko Ruang Style atas kerja sama dan bantuan yang diberikan selama berlangsungnya penelitian. Penulis juga menghargai partisipasi responden dan pengguna yang turut serta dalam proses evaluasi sistem serta memberikan masukan yang sangat bermanfaat untuk pengembangan sistem informasi e-commerce berbasis website.

## REFERENCES

- [1] S. Sintaro, P. Korespondensi, S. A. Widiara, R. Arundaa, E. Alfonsius, and D. Lapihu, “Aplikasi Penjualan Baju Berbasis Web (E-Commerce) dengan Formulasi Penyusunan Kode,” *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science*, vol. 1, no. 1, pp. 35–43, Jan. 2023, doi: 10.58602/ITSECS.V1I1.11.
- [2] Y. Christian, T. Wibowo, and P. A. Winata, “Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web dengan Metode System Development Life Cycle untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah Pakaian di Kota Batam,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1271–1281, Dec. 2023, doi: 10.30865/KLIK.V4I3.1408.
- [3] Z. Mutaqin, B. Imran, and S. Rosida, “Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Berbasis Web Pada Toko Matahari Praya,” *Journal Computer and Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 50–55, Dec. 2023, doi: 10.69916/COMTECHNO.V1I2.46.
- [4] F. Alfiah, R. Tarmizi, and A. A. Junidar, “PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A&S,” *ICIT Journal*, vol. 6, no. 1, pp. 70–81, Feb. 2020, doi: 10.33050/ICIT.V6I1.862.
- [5] A. Bidadari and F. Hamidy, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Meubel Berbasis E-Commerce Pada Aisyah Meubel Jati Ukir,” *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, vol. 1, no. 4, pp. 145–152, Oct. 2023, doi: 10.58602/CHAIN.V1I4.67.



- [6] G. Surya Mahendra, W. W. Karsana, A. A. Istri, I. Paramitha, W. W. Karsana, and A. A. I. I. Paramitha, “DSS for best e-commerce selection using AHP-WASPAS and AHP-MOORA methods,” *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, vol. 11, no. 2, pp. 81–94, Jul. 2021, doi: 10.31940/MATRIX.V11I2.2306.
- [7] A. Waworuntu, “Rancang Bangun Aplikasi e-Commerce Dropship Berbasis Web,” *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, vol. 12, no. 2, pp. 118–124, Dec. 2020, doi: 10.31937/TI.V12I2.1823.
- [8] Z. Mutaqin, B. Imran, and S. Rosida, “Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Berbasis Web Pada Toko Matahari Praya,” *Journal Computer and Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 50–55, Dec. 2023, doi: 10.69916/COMTECHNO.V1I2.46.
- [9] E. F. Febri, B. Imran, and R. Muslim, “Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Kerajinan Rotan Berbasis Website Pada Desa Loang Maka Kecamatan Janapria,” *Journal Computer and Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 32–40, Jul. 2023, doi: 10.69916/COMTECHNO.V1I1.83.
- [10] J. M. Ilmiah, F. R. Ramli, F. Hakim, and R. A. Hutabarat, “Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA,” *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, vol. 28, no. 1, pp. 13–18, Jun. 2021, doi: 10.35134/JMI.V28I1.62.
- [11] A. L. Setyabudhi and N. Alfika, “Rancang Bangun Sistem Ecommerce Berbasis Web Dengan Model Business to Consumer Pada Olshop Princess Na,” *Engineering and Technology International Journal*, vol. 3, no. 01, pp. 15–25, Mar. 2021, Accessed: Jan. 12, 2025. [Online]. Available: <https://mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/63>
- [12] M. F. Santoso, “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma,” *Jurnal Infotech*, vol. 4, no. 2, pp. 156–163, Dec. 2022, doi: 10.31294/INFORTECH.V4I2.13944.
- [13] G. S. Syaharani and W. Sulastri, “Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma,” *Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 250–260, Nov. 2024, doi: 10.46229/JIFOTECH.V4I2.922.
- [14] A. Syarif, A. Sekretari, and B. Luhur, “Prototipe Sistem Informasi Penilaian Prestasi Mahasiswa Program Studi Sekretari Berbasis Web,” *Jurnal Serasi*, vol. 18, no. 2, pp. 46–56, Mar. 2021, doi: 10.36080/JS.V18I2.1259.
- [15] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, Feb. 2023, doi: 10.34148/TEKNIKA.V12I1.549.
- [16] M. Fadhli and A. Marion, “Penerapan Metode Prototyping Pada Aplikasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Berbasis Web,” *Journal of Applied Computer Science and Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 127–133, Jun. 2022, doi: 10.52158/JACOST.V3I1.267.
- [17] E. Nurlelah, F. N. Hasan, and R. Maryani, “Implementasi Model Prototype Pada Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Menggunakan Metode Economic Order Quantity,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1501–1511, Dec. 2023, doi: 10.30865/KLIK.V4I3.1351.
- [18] D. S. Malik and A. Zein, “Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programing Di Toko Surya Gemilang,” *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 2, pp. 51–51, Sep. 2022, Accessed: Jan. 12, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/136>
- [19] N. Dahri, H. Setya Hadi, R. formis, and I. Artikel, “Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Kemitraan Dagang,” *Jurnal Manajemen Teknologi Informatika*, vol. 1, no. 3, pp. 176–188, Dec. 2023, doi: 10.70038/JENTIK.V1I3.58.
- [20] F. Tiara Devani, M. Utari, M. Informatika, and P. Negeri Sriwijaya, “Strategi Pengembangan E-Commerce Pada Galeri Tenun Pipit Songket Palembang Menggunakan Analisis Swot,” *Jurnal Visionida*, vol. 9, no. 1, pp. 113–124, Jun. 2023, doi: 10.30997/JVS.V9I1.8498.
- [21] M. F. Hidayat and A. Ariesta, “Perancangan E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Dan Pemasaran Pada Toko Soeltan Vapor,” *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, vol. 5, no. 1, Jan. 2021, doi: 10.30998/SEMNASRISTEK.V5I1.5060.
- [22] C. Alyona, M. Dahoklory, J. T. Elektro, and P. N. Ambon, “Pemanfaatan Unified Modelling Language Dalam Perancangan E-Commerce Penjualan Tenun Desa Tawiri,” *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, vol. 10, no. 1, pp. 169–176, Oct. 2024, Accessed: Jan. 12, 2025. [Online]. Available: <https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/1586>
- [23] D. Setyawan et al., “Rancang Bangun Desain Interface E-Commerce untuk Peningkatan UMKM,” *Jurnal Responsive Teknik Informatika*, vol. 8, no. 01, pp. 1–11, Jun. 2024, doi: 10.36352/JR.V8I01.799.
- [24] F. Imansyah, I. Sujana, and S. Pragestu, “Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online Pada Kelompok Mentari,” *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*, vol. 15, no. 2, pp. 328–338, Sep. 2024, doi: 10.51903/JTIKP.V15I2.884.
- [25] A. Waworuntu, “Rancang Bangun Aplikasi e-Commerce Dropship Berbasis Web,” *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, vol. 12, no. 2, pp. 118–124, Dec. 2020, doi: 10.31937/TI.V12I2.1823.
- [26] A. Megasari, S. & Muchlis, S. Tinggi, M. Informatika, and D. K. Prabumulih, “Penerapan Metode User Centered Design Pada Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce: Studi Kasus Toko Martijo 123,” *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 16–33, Nov. 2021, doi: 10.47747/JPSII.V2I1.560.